

# TRTAKADEMi

*Dergisi*

ISSN 2149-9446 | Cilt 7 | Sayı 16 | Eylül 2022 | Dijital Oyunlar

Dijital Oyunlar

TRT

# TRTakademi

ISSN 2149-9446 | Cilt 7 | Sayı 16 | Eylül 2022 | Dijital Oyunlar

## Türkiye Radyo Televizyon Kurumu Adına

İmtiyaz Sahibi (Owner) Fethi Fahri KAYA

Yazı İşleri Müdürü (Chief Executive Officer) Ekrem ÖZDEMİR

Genel Yayın Yönetmeni (General Publication Director) İbrahim ACAR

Sayı Editörü (Editor) Doç. Dr. Yavuz SAMUR

Editör Yardımcıları (Assistant Editors) Şeyma SITKI BÖYÜK | Recep ORHAN | Ümit ÇALIŞKAN | M. Fırat ÜNAL

Dil Editörü (İngilizce) Öğr. Gör. Serhat BOLAT (Yozgat Bozok Üniversitesi)

## Yayın Kurulu (Editorial Board)

Fethi Fahri KAYA (Türkiye Radyo Televizyon Kurumu) | Prof. Dr. Hatun BOZTEPE TAŞKIRAN (İstanbul Üniversitesi) | Prof. Dr. Yusuf ADIGÜZEL (Sakarya Üniversitesi) | Prof. Dr. Köksal BÜYÜK (Anadolu Üniversitesi) | Prof. Dr. Ridvan ŞENTÜRK (İstanbul Ticaret Üniversitesi) | Doç. Dr. Hediyeullah AYDENİZ (Marmara Üniversitesi) | Doç. Dr. Zuhal AKMEŞE (Dicle Üniversitesi)

## Danışma Kurulu (Advisory Board)

Prof. Dr. Abdullah ÖZKAN (İstanbul Üniversitesi) | Prof. Dr. Mehmet Sezai TÜRK (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi) | Prof. Dr. Nazım ANKARALIGİL (İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi) | Prof. Dr. Zakir AVŞAR (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi) | Prof. Dr. Hacı Mustafa ERAVCI (Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi) | Doç. Dr. Ali Murat KIRIK (Marmara Üniversitesi) | Doç. Dr. Besim YILDIRIM (Atatürk Üniversitesi) | Doç. Dr. Can DİKER (Üsküdar Üniversitesi) | Doç. Dr. Ekmel GEÇER (Sağlık Bilimleri Üniversitesi) | Doç. Dr. Ersin Diker (Gümüşhane Üniversitesi) | Doç. Dr. Nebahat AKGÜN ÇOMAK (Galatasaray Üniversitesi) | Doç. Dr. Aydın ÇAM (Çukurova Üniversitesi) | Dr. Mesut BOSTAN (Marmara Üniversitesi) | Dr. Mustafa ÇAKIROĞLU (Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi)

## Hakem Kurulu (Referees Board)

Prof. Dr. Ala SİVAS GÜLÇUR (İstanbul Ticaret Üniversitesi) | Doç. Dr. Yusuf Levent ŞAHİN (Anadolu Üniversitesi) | Prof. Dr. Ayşe Ceyda İLGAZ BÜYÜKBAYKAL (İstanbul Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Aslı İGİT (İstanbul Medeniyet Üniversitesi) | Prof. Dr. Deniz YENĞİN (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Çakır AKER (Bahçeşehir Üniversitesi) | Prof. Dr. Fatime Neşe KAPLAN (Marmara Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Deniz YÜCEER BERKER (İstanbul Topkapı Üniversitesi) | Prof. Dr. Güven Necati BÜYÜKBAYKAL (İstanbul Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Fatih SÖĞÜT (Kırklareli Üniversitesi) | Prof. Dr. Neriman ARAL (Ankara Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Gözde SUNAL KIZIL (İstanbul Ticaret Üniversitesi) | Prof. Dr. Süleyman Sadi SEFEROĞLU (Hacettepe Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Mustafa CINGI (Erciyes Üniversitesi) | Doç. Dr. Abdulkadir ATİK (Atatürk Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Nuri KARA (İstanbul Bilgi Üniversitesi) | Doç. Dr. Ali Murat KIRIK (Marmara Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Ümit AYDOĞAN (İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi) | Doç. Dr. Ayten DOĞAN KESKİN (Sağlık Bilimleri Üniversitesi) | Dr. Öğr. Üyesi Zeynep BİRİCİK (Atatürk Üniversitesi) | Doç. Dr. Başak GEZMEN (Medipol Üniversitesi) | Öğr. Gör. Dr. Kübra ERDEN (Orta Doğu Teknik Üniversitesi) | Doç. Dr. İbrahim SARITAŞ (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi) | Öğr. Gör. Dr. Muhammet DAMAR (Dokuz Eylül Üniversitesi) | Doç. Dr. Mikail BATU (Ege Üniversitesi) | Öğr. Gör. Dr. Nazif KUTAY ERDEN (Orta Doğu Teknik Üniversitesi) | Doç. Dr. Özge UĞURLU (Üsküdar Üniversitesi) | Arş. Gör. Dr. Batu ANADOLU (Çukurova Üniversitesi) | Doç. Dr. Özlem ARDA (İstanbul Üniversitesi) | Arş. Gör. Dr. Nilay AKGÜN AKAN (Erciyes Üniversitesi) | Doç. Dr. Rüstem MUSTAFAOĞLU (İstanbul Üniversitesi) | Arş. Gör. Dr. Oğuz KUŞ (İstanbul Üniversitesi) | Doç. Dr. Sertaç Timur DEMİR (Gümüşhane Üniversitesi) | Arş. Gör. Dr. Serkan BAYRAKCI (Marmara Üniversitesi) | Doç. Dr. Ümit SARI (İstanbul Üniversitesi)

Tasarım (Design) Bedra Nur AYGÜN ALKAN  
Sosyal Medya Sorumlusu Ümmügülsüm KATMER

Redaksiyon (Redaction) Nusret BİLEN

Yayın Türü

Hakemli, Yılda 3 Sayı, Yerel Süreli Yayın

Eylül 2022

Yılda üç sayı (Ocak, Mayıs, Eylül)

Basım Yeri

Ankara

Yer Alınan İndeksler

TÜBİTAK ULAKBİM Sosyal ve Beşeri Bilimler Veri Tabanı (TR Dizin)

Yayımlanan yazıların sorumluluğu yazarına aittir.

© Yayımlanan yazıların telif hakları TRT'ye aittir, yayıncının izni alınmadan yazıların tümü, bir kısmı ya da bölümleri çoğaltılamaz, basılamaz, yayımlanamaz.

TRT Genel Müdürlüğü Turan Güneş Bulvarı 06109 OR-AN ANKARA

www.trtakademi.net

# İÇİNDEKİLER

821-823 • Editörden

## MAKALELER

- 824- 851 • **Esra ERGİN – Büşra ERGİN / “Dijital Oyun” ile İlgili Çalışmaların İncelenmesi:**  
Bir Bibliyometrik Analiz - *Araştırma Makalesi*  
*Examining the Studies on “Digital Gaming”: A Bibliometric Analysis - Research Paper*
- 852-887 • **İbrahim KAHRAMAN – Zühal Fidan BARİTÇİ / Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak**  
Dijital Oyunlar - *Araştırma Makalesi*  
*Digital Games as a New Propaganda Medium - Research Paper*
- 888-915 • **Hakan KIYICI / Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması - Araştırma Makalesi**  
*Gamification of Terrorism in Digital Environments - Research Paper*
- 916-937 • **Eser Yeşim ÇALIK / Çevrimiçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinlerarasılık “Smite”**  
Örneği - *Araştırma Makalesi*  
*Myth and Intertextuality in Online Games: Example of “Smite” - Research Paper*
- 938-969 • **Tülin SEPETÇİ – Ayhan KÜNGERÜ / Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı:**  
Cyberpunk 2077 Örneği - *Araştırma Makalesi*  
Transhumanism Narrative in Digital Games: The Case of Cyberpunk 2077 – *Research Paper*
- 970-1005 • **Mustafa AYDEMİR - Vedat FETAH / Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-**  
Kazan Modelinin Yapısal Analizi - *Araştırma Makalesi*  
*Structural Analysis of NFT Usage And Play To Earn Model in Digital Gaming Environment - Research Paper*
- 1006-1031 • **Mahmut Enes AĞCA / Y ve Z Kuşağına Ait Oyuncuların Dijital Oyunlardaki Şans**  
Paketlerine İlişkin (Loot Box) Değerlendirmelerini Tespit Etmeye Yönelik Bir  
Araştırma: FIFA Ultimate Team Örneği - *Araştırma Makalesi*  
*A Study to Determine Generation Y and Generation Z Gamers Assessment of (Loot Box) Content in Digital Games: The Case of FIFA Ultimate Team - Research Paper*
- 1032-1051 • **Mikail BATU – Celal KOCAÖMER – Onur TOS – Neslihan KOCAÖMER /**  
Understanding Motivational Factors Influencing Intention to Play Esports Games in  
Türkiye - *Research Paper*  
*Türkiye’de Espor Oyunları Oynama Niyetini Etkileyen Motivasyonel Faktörleri Anlamak - Araştırma Makalesi*
- 1052-1075 • **Abdullah Güray BAŞAKÇIOĞLU – Mehmet EROL / MOBA Oyun Hikâyelerinin**  
Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon’s Blood - *Araştırma Makalesi*  
*Alteration of MOBA game Stories into Cinematic Stories: Arcane and Dota: Dragon's Blood - Research Paper*
- 1076-1095 • **Volkan EROL / Silent Games: Influence of German Expressionism in Dystopian**  
Video Games - Inside, Little Nightmares, Monochroma - *Research Paper*  
*Sessiz Oyunlar: Alman Dışavurumculuğun Distopik Oyunlardaki Etkisi - Inside, Little Nightmares, Monochroma - Araştırma Makalesi*

- 1096-1119 • Azra Kardelen NAZLI – Miray BEŞBUDAK - Onur Orkan AKŞİT / Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz - Araştırma Makalesi**  
*A Thematic Analysis on Some Applications in the Metaverse Universe - Research Paper*

## **RÖPORTAJ**

- 1120-1133 • Ayşe Bilge SELÇUK / Dijital Oyunlar, Çocuk ve Denge**

## **ANALİZ/ DEĞERLENDİRME**

- 1134-1153 • Neriman ARAL / Dijital Dünyada Çocuk Olmak**
- 1154-1161 • Bora DURMUŞOĞLU / TRT Çocuk ve Dijital Oyun**
- 1162-1171 • Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM – Betül ULUKOL / Dijital Oyunlar ve Şiddet**
- 1172-1179 • Halil İbrahim BÜLBÜL / Dijital Oyunlar Üzerine**



# Dijital Oyunlar

Yavuz SAMUR\*

Yetmişli yıllardan itibaren atari salonlarında varlık göstermeye başlayan dijital oyunlardaki eğlence bugün mobil cihazlar sayesinde her an deneyimlenebilir hâle geldi. Bunun yanında dijital oyun sektörü de en önemli gelir kaynaklarından biri hâline geldi. Bunu daha iyi anlamak için 2015 ile 2022 yılları arasındaki Google Play Store oyun istatistikleri incelendiğinde yalnızca Kasım 2021'de Google'ın Android cihazlara ilişkin politika değişikliğinden kaynaklı bir düşüş gözlemlense de kullanıcıların erişebildiği oyun sayısının arttığı ortaya çıkmaktadır. Bugün güncel durumda Google Play Store'da neredeyse yarım milyon (480 bin) oyun var. Apple Store'da ise 1 milyondan fazla oyun bulunmakla birlikte bu sayının App Store uygulamalarının üçte birinden fazlasına denk geldiğinin de altını çizmek gerekir. Bu istatistiklerin yalnızca mobil cihazlardan oynanabilir oyunlara ilişkin durumu gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun dünyasının sahip olduğu ekonomik hacmin 235 milyar dolar olması şaşırtıcı olmaktan çıkmaktadır. Dünya Ekonomi Forumu 2026'da oyun sektörünün ekonomi hacminin 321 milyar dolar olacağını öngörmektedir. Benzer şekilde Türk oyun sektörünün de diğer ülkelere göre büyük bir ivme ile büyüyor olması da oyun ekosistemi içerisinde dikkat çekmektedir. PwC tarafından hazırlanan rapora göre 2021 ile 2026 yılları arasında Türkiye'de oyun sektörünün yılda ortalama %24,1 büyüme kaydederek diğer ülkeler ile kıyaslandığında en hızlı genişleyen ülke olacağı tahmin edilmektedir. Oyuncu ve oyun oynama bakımından incelediğimizde Gaming in Turkey 2021 raporuna göre Türkiye'de oyuncu sayısı 36 milyondan 41 milyona, oyunlardan elde edilen gelir de buna bağlı olarak 880 milyon dolardan 1 milyar 200 milyon dolara yükselmiştir. Bu hasılatın yarısı mobil cihazlardan elde edilirken oyunlardan elde edilen gelirlere göre yapılan sıralamada dünya sıralamasında Türkiye 18. sırada yer almıştır. Burada özellikle vurgulanması gereken nokta, ülke olarak oyunlara çok para harcamak istemediğimiz ancak üretme ağırlık vermeye çalıştığımızdır. Aynı raporda dikkat çeken bir diğer önemli veri ise aynı yıl Türk girişimcilerin almış olduğu toplam yatırımın yalnızca %23,6'sının oyun sektörüne ait olmasıdır. Bu yatırımın büyük bir kısmını Dream Games tek başına alırken geriye kalan meblağdan ise 53 farklı girişimci pay almıştır.

Oyun dünyasının bu denli büyük bir sektör hâline gelmesi dikkat çekerken bu büyümenin ardındaki nedenler de merak uyandırmaktadır. Bu noktada mobil cihazların yaygınlaşmasının önemli bir değişken olduğu yadsınamaz. Ancak oyun dünyası için

\* Doç. Dr., Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölüm Başkanı, yavuzsamur@gmail.com, DOI: 10.37679/trta.1181838

büyümeyi ivmelendiren aslında pandemi dönemindeki karantina uygulamalarıdır. Pandemi döneminde evde geçirilen sürenin artması ve sosyalleşme imkânlarının azalması her yaştan insanı daha çok oyun oynamaya yönlendirmiştir. Özellikle çocukların bu süre zarfında edindikleri yeni dijital sosyalleşme alışkanlıkları nedeniyle daha çok dijital oyun oynayarak sosyalleşmeyi tercih ettiği söylenebilir. Özellikle 12-15 yaş arası gençlerin büyük bir çoğunluğunun dijital oyunlar oynadığını 2021 yılında İngiltere’de yapılan bir araştırma da desteklemektedir. Araştırmaya göre bu yaştaki gençlerin %82’sinin çevrim içi oyun oynadığı ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde TÜİK istatistiklerine göre Türkiye’de 6-15 yaş arası çocukların %65’i her gün dijital oyun oynamaktadır. Cinsiyetlere göre dağılımına bakıldığında erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital oyunlara ilgisinin daha yüksek olduğu hem raporlarda hem de araştırmalarda ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte düzenli olarak oyun oynayan erkek çocukları hafta içi ve hafta sonu 3 saat civarında oyun oynarken kız çocuklarında ise bu süre 2 saat civarındadır. Ne oynadıkları incelendiğinde ise 6-15 yaş grubu erkek çocukların daha çok savaş oyunlarını; kız çocukların ise simülasyon ve rol yapma oyunlarını oynadığı ortaya çıkmaktadır. Bu istatistiklerin oyun sektörünün geleceğine dair yapılan öngörülerin gerçeğe dönüşme ihtimalini destekleyen önemli bulgular olduğunu söylemek mümkündür.

Öte yandan oyun sektörü içerisinde pek çok küçük girişimci olsa da sektöre liderlik eden teknoloji şirketleri de mevcuttur. Bu şirketlerden ilki Japon teknoloji devi ürettiği oyun konsolu ve bu oyun konsolu özelinde geliştirdiği oyunlarla Sony’dir (24.9 Milyar Dolar). Onu takip eden yine bir oyun konsolu üreticisi de olan teknoloji devi ABD’den Microsoft (16.3 milyar dolar) olmuştur. Microsoft oyun dünyasına yalnızca kendi oyun konsolu için geliştirdiği oyunlarla değil farklı platformlar için geliştirdiği dijital oyunlarla da dikkat çekmektedir. Örneğin, dijital oyun tarihinin en popüler oyunlardan birisi olan Minecraft bir Microsoft oyunudur. Bununla birlikte içerisinde bulunduğumuz yıl için Microsoft, Blizzard’ı da satın alacağını duyurmuştur. Bu da oyun sektörü içerisinde Microsoft’un adının çok daha fazla yankılanacağını işaret etmektedir. Geçtiğimiz yılın en kârlı oyunlarından birisi Pokemon Legends: Arceus’un yaratıcısı Japonya’dan Nintendo (15.3 Milyar Dolar) üçüncü büyük oyun şirketi olarak öne çıkarken onu PUBG oyununun sahibi Çin’den Tencent (13.9 milyar dolar) takip etmektedir. Tencent ayrıca League of Legends oyununu yaratan stüdyo olan Riot Games’in de sahibidir. Dünya oyun şirketleri sıralamasının beşinci büyük grubu ise Call of Duty:Vanguard ile 2021’de oldukça yüksek kâr elde eden bir diğer Amerikalı oyun şirketi Activision Blizzard (8.8 milyar dolar) olmuştur. Bu sıralamaya bakıldığında oyun sektörünü Uzakdoğu’nun domine ettiğini görülmektedir. Dolayısıyla Uzakdoğu ülkelerinin ekonomik kazanç anlamında da öne çıkacağı ve rekabeti kızıştıracağı tahmin edilmektedir.

Her ne kadar bilgi ve iletişim teknolojilerinde kaydedilen gelişmeler ile dijital oyunların bilinirlik kazandığı düşünülse de atari salonları ile varlık göstermeye başladığı ve yetmişli yıllara kadar uzanan bir tarihe sahip olduğunu unutmamak gerekir.

Ancak teknoloji dünyasında kaydedilen gelişmelerin dijital oyun dünyasında bir karşılığı olmaktadır. Örneğin, ilk başlarda yalnızca büyük salonlarda oyun oynamak mümkün iken bugün ev rahatlığında bireysel olarak konsol, mobil cihaz veya kişisel bilgisayarlarla oyun dünyasına dâhil olunabilmektedir. Bununla birlikte ilk oyun örneklerinin görselliği oldukça ilkel durumda iken bugün görsellik AR ve VR teknolojileri ile gerçeği bire bir taklit edebilmektedir. Yalnızca teknoloji dünyasının değil sosyal yaşamdaki dinamikler de oyun sektörünün gelişiminde etkili bir parametredir. Bunun en somut örneği ise pandemideki karantina uygulamaları sebebiyle insanların sosyalleşme ihtiyaçlarını oyunlarla karşılar hâle gelmesi, oyun sektörü açısından pozitif bir etkidir. Ancak pandemi sürecinde hammadde temin ve tedarik süreçlerinde yaşanan aksaklık birçok oyun, konsol ve donanım için piyasaya çıkış tarihinin ertelenmesine neden olmuştur. Dolayısıyla birçok sektörde olduğu gibi sosyal hayata ait dinamikler de oyun sektörünün gelişimini etkilemektedir. Bu nedenle de her ne kadar gelecek için umut vadeden bir pazar olarak görülse de oyun sektörü de birçok riski içermektedir. Ancak tüm risklere karşın Meta, Apple ve Google gibi teknoloji şirketleri oyun dünyası için büyük yatırımlar yapmaktadırlar. Teknoloji şirketlerinin oyun sektörüne yönelik yatırımlara hız vermesinin temel sebebi elbette ki eğlence sektörünün vazgeçilmeyecek sektörlerden biri olması ve geliştirdikleri dijital oyunlarının bugün sadece bir oyundan öte aynı zamanda üç boyutlu ortam, film, dizi, müzik, oyuncak gibi olağan ve doğal bir parçası olabilmektir. Örneğin, Microsoft çıkardığı Xbox oyun konsolları için Project xCloud üzerinden orijinal oyunlara ulaşım kolaylıkla indirip oynaması mümkün hâle geldi. Benzer amaçla Meta 2016 yılında Unity adını verdiği oyun geliştirme platformunu kullanıcıların deneyimlemesi için erişime açtı. Ayrıca Google da Stadia platformunu yayınlamakla Unity üzerinden geliştirilen oyunların yüksek kalitede yayınlanmasını sağladı. Dolayısıyla gelecek vadeden ve heyecan uyandıran bir sektör olan oyunlar dünyasında herkes bir yerden dâhil olmak ve rol sahibi olmak istemektedir.

Bu amaçla TRT Akademi dergisi de bu sayıda dijital oyun bağlamında birçok makaleye yer vermektedir. Bu makaleler arasında metaverse, NFT gibi alana yön verebilecek ve okuyucuları bilgilendirebilecek makaleler bulunmakla birlikte, MOBA oyunları, Distopik oyunlar, Transhumanizm konularıyla ilgili araştırmalar yapan çalışmalar ve çalışmalardaki verileri titiz bir şekilde analiz etmeye çalışan değerli bulgular sunan çalışmalar da yer almaktadır. Kısa zamanda bu kadar değerli çalışmaları bir araya getiren hem araştırmacılara hem yazarlara hem de TRT Akademi dergisi çalışanlarına titiz çalışmalarından ötürü teşekkür eder, özellikle makaleleri ince eleyip sık dokuyarak değerlendiren hakemlere de teşekkürü bir borç biliriz. Umarız derginin bu sayısı hem çok değer görür hem de okuyuculara çok faydalı olur. Herkese keyifli ve bol öğrenmeli okumalar dileriz.

## “Dijital Oyun” ile İlgili Çalışmaların İncelenmesi: Bir Bibliyometrik Analiz

Büşra ERGİN\*  
Esra ERGİN\*\*

### Öz

Yaşanan teknolojik gelişmelere bağlı olarak hayatımızın her alanında karşılaştığımız dijitalleşme kavramının önemi artmaktadır. Bu durumun bir yansıması olarak da oyun kavramının tanımı dijital teknolojileri kapsayacak şekilde değişmiştir. Alan yazın incelendiğinde dijital oyun temelli çalışmalara yönelik bir artış olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda araştırmanın temel amacı “dijital oyun” ile ilgili yapılmış çalışmaların bibliyometrik yöntemle incelenmesidir. Çalışma kapsamında dijital oyun ile ilgili araştırmalar, içerik açısından ve bibliyometrik olarak irdelenmiştir. Yapılan incelemenin sonucu olarak ilgili alana ilişkin genel eğilimler, çalışma yapan yazarlar ve çalışmaların yıllara göre tasnifi gibi nitelikler görsel haritalarla gösterilmiştir. Verilerin elde edilmesinde, Web of Science (WoS)’tan faydalanılmıştır. “Digital game” terimi taratılarak gerçekleştirilen araştırmada toplam 920 yayına ulaşılmıştır. Verilerin analizinde, içerik analizi ve bibliyometrik analiz kullanılmıştır. Araştırmada, WoS’ta yer alan çalışmaların yıllara göre dağılımının 2004-2022 yılları arasında, en üretken yazarın ise Gwo-Jen Hwang olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İlgili konuda en çok yayın yapan üniversitenin “National Taiwan University of Science and Technology”, en çok yayın yapılan ülkenin ise Amerika olduğu belirlenmiştir. Ortak kelime analizine göre araştırmalarda en sık tekrarlanan anahtar kelimenin “Digital game-based learning”, ortak atf analizine göre en çok atf alan yazarın ise Prenskey olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ortak yazar analizi sonucunda, yazarların küçük gruplar hâlinde çalıştıkları ve yazarlar arasında çoklu bağlantıların olmadığı görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Dijitalleşme, Dijital Oyun, Oyun Tabanlı Öğrenme, Bibliyometri, İçerik Analizi

\* Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, busra.ergin@selcuk.edu.tr

\*\* Arş. Gör., KTO Karatay Üniversitesi Sağlık Bilimleri Yüksekokulu Çocuk Gelişimi Bölümü, esra.ergin@karatay.edu.tr

Ergin, E. & Ergin, B. (2022). “Dijital Oyun” ile İlgili Çalışmaların İncelenmesi: Bir Bibliyometrik Analiz. TRT Akademi, 7 (16), 824-851. DOI: 10.37679/trta.1142969

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 10.07.2022

Revizyon Tarihi: 09.09.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0001-5177-7096 ORCID: 0000-0002-3810-4142 DOI: 10.37679/trta.1142969

## Examining the Studies on "Digital Gaming": A Bibliometric Analysis

Büşra ERGİN  
Esra ERGİN

### Abstract

Depending on the technological developments experienced, the importance of the concept of digitalization, which we encounter in all areas of our lives, is increasing. As a reflection of this situation, the definition of the concept of game has changed to include digital technologies. When the literature is examined, it has been determined that there is an increase in digital game-based studies. The main purpose of this research is to examine the studies on "digital game" in the literature by bibliometric method. Within the scope of the study, researches related to digital games were examined in terms of content and bibliometrically. As a result of the examination, the general trends in the relevant field, the authors who studied and the classification of the studies according to the years were shown with visual maps. Web of Science (WoS) was used to obtain the data. A total of 920 publications were reached in the research carried out by scanning the term "Digital game". Content analysis and bibliometric analysis were used in the analysis of the data. In the research, it was concluded that the distribution of the studies in WoS by years was between 2004-2022, and the most productive author was Gwo-Jen Hwang. It has been determined that the university with the most publications on the related subject is "National Taiwan University of Science and Technology", and the country with the most publications is America. According to the common word analysis, it was concluded that the most frequently repeated keyword in the studies was "Digital game-based learning", and according to the common citation analysis, the most cited author was Prensky. As a result of the co-author analysis, it was seen that the authors worked in small groups and there were no multiple connections between the authors.

**Keywords:** Digitalization, Digital Game, Game-Based Learning, Bibliometrics, Content Analysis

### Research Paper

---

Received: 10.07.2022

Revised: 09.09.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

Geçmişten günümüze kadar sosyalleşme aracı olarak kullanılan oyunun tanımı, farklı disiplinlerde yapılan açıklamalarla çeşitlenmektedir. Psikolojik perspektiften, oyunun tanımını yapan Berne'ye (1966) göre, "Oyun, iyice tanımlanmış, öngörülebilir bir sonuca doğru gelişen tamamlayıcı, gizli işlemler dizisidir." (Bateson ve Martin, 2013; Yenğin, 2010). Oyunu bir disiplin aracı olarak gören Platon'a göre ise, oyun hem bireyin kendi vücudunu kontrol etmesini sağlar hem de toplumsal kuralların içselleştirilmesine katkıda bulunur. Tarihçi Huizinga (2006) ise oyunu, fiziksel bir aktivite olmanın yanı sıra disiplinler arası sosyal bir olgu olarak açıklamaktadır (Cecan, 2013). Yani oyunu, kültürün temel unsurlarından biri olarak görür ve ona göre oyun toplumsal yapıyı şekillendirmede aktif rol üstlenen bir araçtır.

Tarihin farklı zaman aralıklarında, toplumlarda oyunun var olduğunu doğrular nitelikte olan bulgulara rastlanmıştır. Milattan önce yapıldığı düşünülen, toprak heykellerde yer alan, iki kız çocuğunun hayvanların aşık kemiği ile oynadığı çizimler, Eski Mısır Dönemi'nde yapıldığı düşünülen, oyun tahtasıyla oynanan sıçrama oyunları, Yunan çömleri üzerindeki tavlaya benzer çizimler, Girit Uygarlığı'nın kalıntıları içerisindeki, minyatür ev gereçleri, oyunun farklı dönemlerde ve farklı toplumlarda olduğuna dair kanıtlardır (Kahraman, 2022; Lovett, 2012; Yenğin, 2010). Ortaya çıktığı toplumun yapısından ve kültüründen izler taşıyan oyunlar, müzikle birlikte kullanılarak zamanla dini törenlerin bir ritüeli hâline gelmiştir. Bu şekilde, toplumun dini kültürünün şekillenmesinde de bir etken olarak görülen oyunun, dini ritüeller haricindeki çeşitlerinin günlük yaşamla ilişkilendirilen, diğer geleneklerle geliştirildiği görülmektedir (Argün, 2019; Hatcher v.d., 1988). Bu bağlamda bir değerlendirme yapıldığında, kültürlerin şekillenmesinde rol oynayan ve bu kültürel yapılardan önce var olan oyunun, kendine özgü kültürel kalıpları olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kendine özgü bu kültürel kalıpların oluşmasında, oyunun kuralları, oynanış şekli ve kuralların ifade ediliş biçimleri etkilidir. Oyunların farklılıkları kadar benzer niteliklere sahip oldukları da bilinmektedir. Bu benzer nitelikler şu şekilde ifade edilmektedir; zorunlu bir eylem olmaması serbest olması, kendine özgü olması, belirsizliği, karsız olması, kurgusal ve kurallı olmasıdır (Caillois, 2001; Huizinga, 2006).

Günlük yaşamın bir parçası olan oyun popülerlik kazandıkça, oyun konseptleri kullanılarak yapılan çalışmalar da artmıştır (Hamari v.d., 2016; Huizinga, 1949; Wouters v.d., 2013). Psikoloji, bilgi sistemleri ve insan-bilgisayar etkileşimini konu edinen disiplinler, çalışmalarında oyunlara yer vermeye başlamıştır (Burgers v.d., 2015; Hamari ve Koivisto, 2015; Seaborn ve Fels, 2015). Son yıllarda önem kaza-

nan bu kavramın yer aldığı nitelikli çalışmalarda, oyunun, sıklıkla öğrenenlerin kendi öğrenme süreçlerini planladıkları ve düzenledikleri dijital öğrenme alanlarıyla ilişkilendirildiği görülmüştür (Cruz v.d., 2017; Liu v.d., 2013; Mekler v.d., 2017; Santhanam v.d., 2016; Wong v.d., 2019). Bu çalışmalarda, dijital öğrenme ortamlarındaki oyun öğelerinin, planlı bir şekilde kullanılmasıyla, öğrenenin öğrenme etkinliklerine katılımında ve başarılı öğrenme çıktıları elde edilmesinde etkili olduğu bulunmuştur (Domínguez v.d., 2013). Yapılan meta analiz çalışmalarında, dijital öğrenmede oyun yönteminin kullanımı ve etkililiğine dair bulgulara rastlanmıştır (Bai v.d., 2020; Putz v.d., 2020; Zainuddin v.d., 2020). Bu bağlamda bir değerlendirme yapıldığında, oyun yöntemini kullanarak dijital öğrenme deneyimlerini daha etkili hâle nasıl getireceğimize ilişkin sorular karşımıza çıkmaktadır (Super v.d., 2019).

Geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar zaman içerisinde ayrılmaya başlamıştır. Ancak temelde oyun tanımları, yapısal özellikleri açısından benzerlik göstermektedirler. Farklılaşan noktaları ise, oyunda kullanılan oyun alanı, oyuncu sayısı, oyun materyalleri, oyunun biçimi ve içeriğidir. Geleneksel oyun, iletişim temelli, yaratıcılık içeren, çoğunlukla fiziksel aktivitenin ön planda olduğu, oyun araçlarına oyuncunun müdahale edebildiği, oyuncuların oyunun kurallarını özgürce kendilerinin belirleyebildiği oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyun ise, çeşitli teknolojiler tarafından programlanan (Çetin, 2013), tek başına yapay zekaya karşı veya çoklu oyuncu modunda oynanabilen (Bozkurt, 2014) oyunlardır. Dijital oyunların da geleneksel oyunlar gibi çocuk gelişimine oldukça fazla katkısı bulunmaktadır. Araştırmalarda çocuklarda stratejik düşünme, hızlı karar alma, problem çözme gibi becerilerin gelişmesine katkısı olduğu ifade edilmektedir. Ancak dijital oyunların çocuk gelişimine katkısı olduğu kadar sahip olduğu bazı özellikleri açısından çocuk gelişimini olumsuz yönde de etkileyebilmektedir. Bunlara örnek verecek olursak, çocukların dijital oyunları oynamak için masa başında geçirdikleri süre oldukça fazladır. Bu durum kan dolaşımı başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik rahatsızlığa neden olmaktadır. Ayrıca oyunların şiddet içermesi ve toplumdandan koparak sosyalleşmeyi engellemesi dijital oyunların sahip olduğu bir başka olumsuz noktadır. Nitekim, araştırmalarda uzun süre dijital oyun oynayan çocuklarda şiddet eğilimi görülmüştür (Hazar v.d., 2017). Yaygınlığı gün geçtikçe artan dijital oyunlar ile ilgili araştırmalar da sayıca artmaya başlamış ve özellikle çocuk gelişimine etkisi olmak üzere dijital oyunlar pek çok açıdan değerlendirilmiştir.

Dijital oyun ile ilgili alan yazında yapılan çalışmalar incelendiğinde, bu çalışmaların genellikle, öz yeterlilik (Chen ve Tu, 2021; Deng v.d., 2020; DeSmet v.d., 2018; dos Santos Chagas v.d., 2020; Mukund v.d., 2022; Wang ve Zheng, 2021; Yalçın İrmak ve

Erdoğan, 2019; Yu ve Tusei, 2022), pedagoji (Becker, 2017; Chen ve Lin, 2016; Kaimara v.d., 2021; Lee ve Zhu, 2022; Trifonas, 2010), eğitici oyun (Hebert v.d., 2021; Kesici, 2020; Mumcu, 2021; Wang v.d., 2022), öğrenme motivasyonu (Chen ve Wu, 2021; Deng v.d., 2020; Pill v.d., 2021; Salgarayeva v.d., 2021), işbirlikçi öğrenme (Chen v.d., 2021; Chen ve Chuang, 2021; Fu v.d., 2022; Yamazaki, 2018; Yang v.d., 2021), oyun tabanlı öğrenme (Chen, 2022; Dai v.d., 2022; Junntila, 2022; Yang ve Kuo, 2022; Zhang, 2022), motivasyon (Hoyng, 2022; Sarkar ve Sarkar, 2022; Velaora v.d., 2022; Yeo v.d., 2022), katılım (Goli v.d., 2022; Liu v.d., 2022; Mahat v.d., 2022; Tay v.d., 2022; Teng v.d., 2022), dijital oyun tabanlı öğrenme (Çoban ve Göktaş, 2022; Dai v.d., 2022; Froland v.d., 2022; Korand v.d., 2022; Pan v.d., 2022), öğretme (Bardelli v.d., 2022; Wang v.d., 2022; Yeo v.d., 2022), erken çocukluk (Homer v.d., 2019; Huh, 2017; Fickers v.d., 2019; Mattsson ve Laike, 2022; Raynal v.d., 2022; Smith v.d., 2020; Tang, 2021; Thai v.d., 2022; Veraksa v.d., 2022; Veresov ve Veraksa, 2022), anlatı (Dai v.d., 2022; Hu v.d., 2022), oyun bağımlılığı (Cankurtaran v.d., 2022; Tuncay ve Goger, 2022) konularında olduğu görülmektedir.

Bu çalışma ile dijital oyun ile ilgili alan yazında yer alan çalışmaların bibliyometrik analizinin yapılması amaçlanmıştır. Bu bağlamda, alan yazında belirtilen kriterlere göre yapılmış yayınların çeşitli nitelikler (yıl, ülke, üniversite, yazar vb.) bakımından irdelenmesi bu araştırmanın temelini oluşturmaktadır. Alan yazında bu konuya ilişkin yapılan çalışmalar olmasına rağmen konuyu temel alan meta analiz ve içerik analizinin yapıldığı çalışmaların az sayıda olduğu görülmüştür. Ülkemizde bu boşluğu dolduracak nitelikli çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca bu çalışma dijital oyun içerikli yapılmış yayınların genel eğilimlerini ortaya çıkarması bakımından değerlidir ve bu konuda yapılması planlanan çalışmalara yol gösterici niteliktedir. Araştırmada yapılan bibliyometrik analiz, ilgili literatürdeki çalışma alanlarını belirlemek, alanın eksik yönlerini görmek, yeni çalışmalara temel oluşturmaya katkı sağlayarak güncel konulara ışık tutması bakımından değerlidir. Bibliyometrik analizin alan yazına bir diğer katkısı da yayınlar arasındaki bağlantının analiz edilmesini sağlaması ve çok sayıda araştırmanın derinlemesine incelemesine imkân vermesidir (Özteke Kozan, 2020; Zupic ve Cater, 2015).

Sonuç olarak, yapılan bu çalışmada Web of Science'ta (WoS) taranan "Dijital oyun" konusunda çalışılmış yayınların, bibliyometrik yöntem ile analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu çerçevede aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

WoS'ta "Digital game" anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, yıllara göre nasıl bir dağılım göstermektedir?

1. WoS'ta "Digital game" anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, ülkelere göre nasıl bir dağılım göstermektedir?



2. WoS'ta “Digital game” anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, üniversitelere göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
3. WoS'ta “Digital game” anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, yazarlara göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
4. WoS'ta “Digital game” anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, ortak yayın yapan yazarlara göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
5. WoS'ta “Digital game” anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, ortak atf alan yazarlara göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
6. WoS'ta “Digital game” anahtar kelimesiyle yayınlanan makaleler, ortak anahtar kelimelere göre nasıl bir dağılım göstermektedir?

## 2. Yöntem

Bu çalışmada, WoS veri tabanında yer alan, “Digital game” terimini konu alan çalışmaların incelemesi, bibliyometrik analiz yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Bibliyometrik analiz yöntemi, alan yazında bulunan çalışmaları, geniş bir perspektiften ele alarak haritalaştırmamıza imkân tanır. Günümüzde farklı disiplinlerde gerçekleştirilen çalışmaların, bilgi üretmeye katkısı ve bilimsel araştırmalara etkisi, çalışmaların öne çıkan temel nitelikleri olarak göze çarpmaktadır. Bu açıdan önem kazanan bibliyometrik analizler, alan yazındaki keşfedilen eksiklikleri ortaya çıkararak yeni çalışmaları temellendirmeye katkıda bulunur. Ayrıca bilimsel faaliyetleri, matematiksel ve istatistiksel yöntemlerle, analiz ettiği ve görselleştirdiği için zamanla önemi artan bir analiz yöntemidir (Rialti v.d., 2019). Bibliyografik bilgi, alan yazında çalışma yapan araştırmacılara, ilgili konuda araştırma yapan yazarlar ile yayınlar arasındaki bağlantıyı incelemelerine imkân tanımaktadır. Nesnel ve ölçülebilir olması gibi nitelikler bibliyografik analizleri güvenilir kılmaktadır. Bu kapsamda, güvenilir atf veri kaynakları olarak değerlendirilen, Web of Science (WoS) ve Scopus bibliyometrik çalışmaların gerçekleştirilmesinde sıklıkla başvuru alan veri tabanlarıdır (Muritala v.d., 2020).

### 2.1. Süreç

Araştırmada WoS veri tabanından “Digital game” terimi kullanılarak elde edilen verilere, Temmuz 2022 tarihinde ulaşılmıştır. WoS veri tabanı, küresel bir coğrafi kapsama ve yüksek etki kalitesine sahip olmasıyla birlikte araştırmacılara, yayınların özetleri, referansları, atf sayıları, yazar listeleri, yazarların kurumları, ülkeleri ve dergilerin etki faktörleri gibi temel nitelikteki meta verilere ulaşmalarını sağlamaktadır (Brito-Ochoa v.d., 2020; Wang v.d., 2016). Bu veri tabanında TS=(“-

digital game”) kodu ile yıl, dil ve atıf indeks kısıtı olmadan “topic” kategorisinde yapılan tarama sonucunda 1638 çalışmaya ulaşılmıştır. Daha sonra doküman tipi olarak, “article” seçeneği işaretlenmiştir. Yapılan bu filtrelemeyle oluşturulan 920 çalışma ile araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalarında, 2004 yılı itibarıyla başladığı ve Social Sciences Citation Index (SSCI), Emerging Search Citation Index (ESCI), Science Citation Index Expanded (SCI-EXPANDED), Arts ve Humanities Citation Index (A ve HCI), Book Citation Index – Social Sciences ve Humanities (BKCI-SSH), Book Citation Index – Science (BKCI-S), Conference Proceedings Citation Index – Science (CPCI-S) ve Conference Proceedings Citation Index – Social Science ve Humanities (CPCI-SSH) 8 atıf dizininde tarandığı görülmüştür.

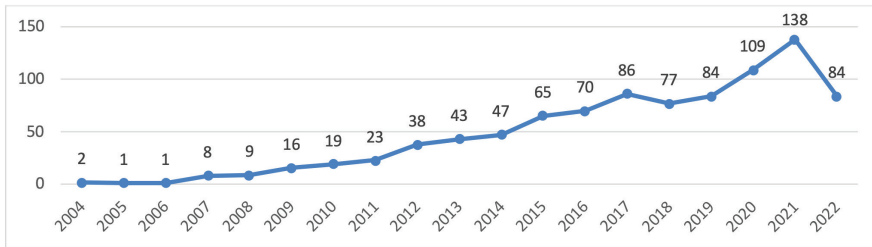
## 2.2. Verilerin Analizi

WoS veri tabanında “Digital game” içerikli 920 makaleden elde edilen veriler, “tab limited file” ve “excel” dosyaları olarak indirilmiştir. WoS’un kendi sistemi kullanılarak betimsel içerik analizi, VOS-viewer 1.6.15 yazılım programı kullanılarak ortak yazar, ortak atıf ve ortak kelime analizi yapılmıştır. VOS-viewer, ağ verilerine dayalı haritalar oluşturmak, bu haritaları görselleştirmek ve keşfetmek için kullanılan bir yazılım aracıdır. Başlangıçta bibliyometrik ağları analiz etmek amacıyla tasarlanmış olan bu yazılım programı, çeşitli ağ verilerine dayalı incelemeler içinde kullanılabilir (Tuncer v.d., 2022; Van Eck ve Waltman, 2021; Yu v.d., 2020).

## 3. Bulgular

Araştırma, WoS veri tabanında “digital game” anahtar kelimesi taratılarak elde edilen 920 makale ile gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla ulaşılan verilerin içerik analizi ve bibliyometrik analizi yapılmıştır. Araştırmada makalelerin yıl, ülke, üniversite, ortak yazar, ortak atıf, ortak kelime analizi yapılmıştır.

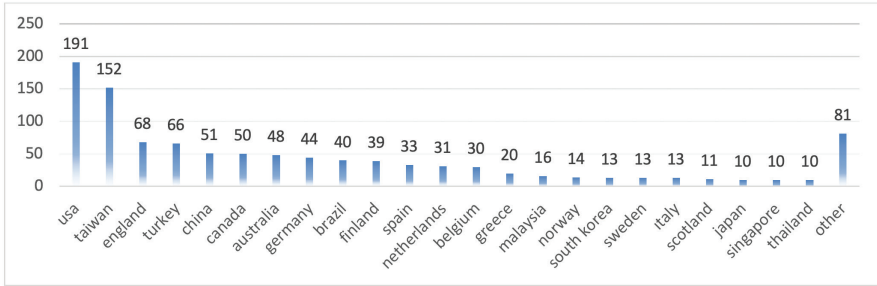
### WoS’ta “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Yıllara Göre Dağılımı



Grafik 1. “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Yıllara Göre Dağılımı

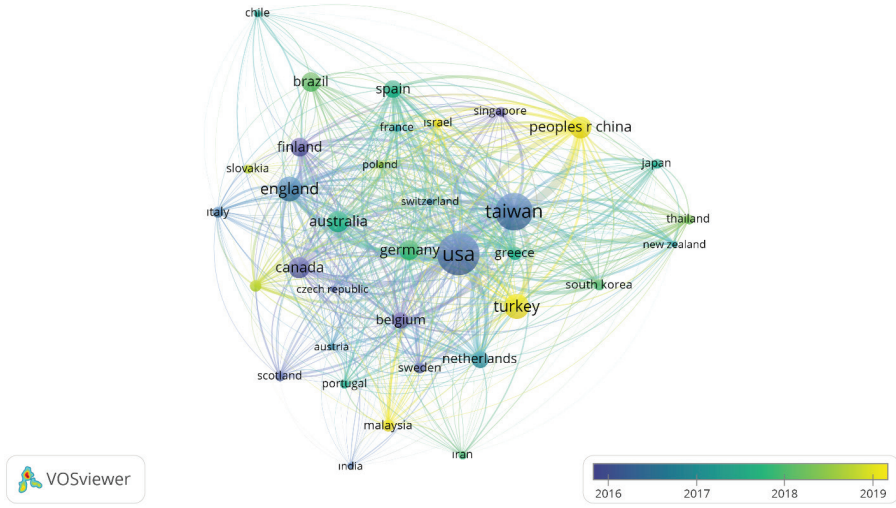
Araştırmada analiz edilen makalelerin yayınlandığı yıla göre dağılımları incelendiğinde; çalışmaların 2004-2022 yılları arasında gerçekleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle 2007 yılından itibaren önem kazanan “digital game” kavramına yönelik araştırmalar 2018 yılında değerini kaybetmeye başlasa da sonraki yıllarda yeniden önemli hâle geldiği söylenilebilir (Grafik 1).

### WoS'ta “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Ülkelere Göre Dağılımı



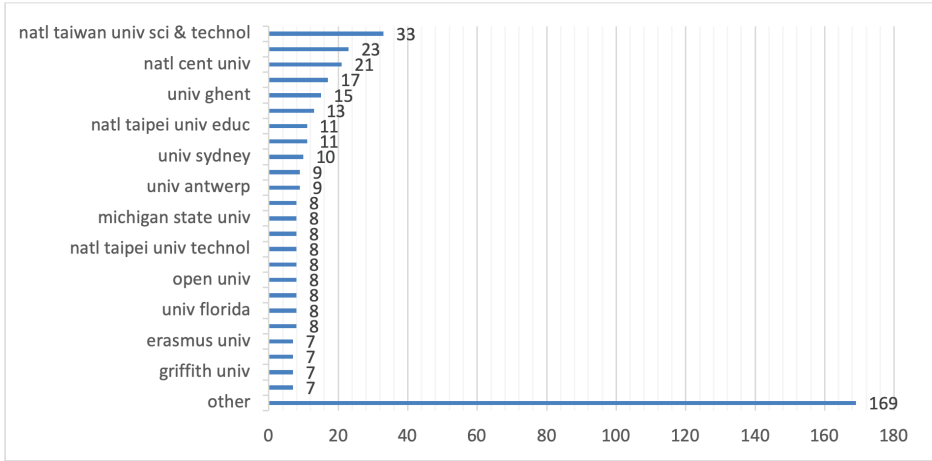
**Grafik 2.** “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Ülkelere Göre Dağılımı

Araştırmada makaleler ülkelere göre analiz edildiğinde “digital game” kavramı ile ilgili en fazla çalışma yapılan ülke Amerika Birleşik Devletleri’dir (f=191). Diğer ülkeler ise sırasıyla: Tayvan (f=152), İngiltere (f=68), Türkiye (f=66) araştırmalarında “digital game” kavramını konu edinmiştir (Grafik 2). Araştırmada makalelerin ülkelere göre bibliyometrik analiz sonuçları incelendiğinde ise; “digital game” anahtar kavramı ile ilgili en eski çalışmaları yapan ülkelerin sırasıyla: Finlandiya, Belçika ve Kanada’da olduğu belirlenmiştir. Bu makalelerin yayın yılınının 2016 öncesinde olması bu ülkeleri “digital game” ile ilgili çalışmaların doğuş noktası olduğu söylenilebilir. 2022 yılına yaklaştıkça “digital game” ile ilgili en fazla araştırma yapan ülkeler ise Çin, Türkiye ve Malezya’dır (Şekil 1).



Şekil 1. “Digital Game” ile İlgili Yayın Yapan Ülkelere Göre Bibliyometrik Analiz Sonuçları

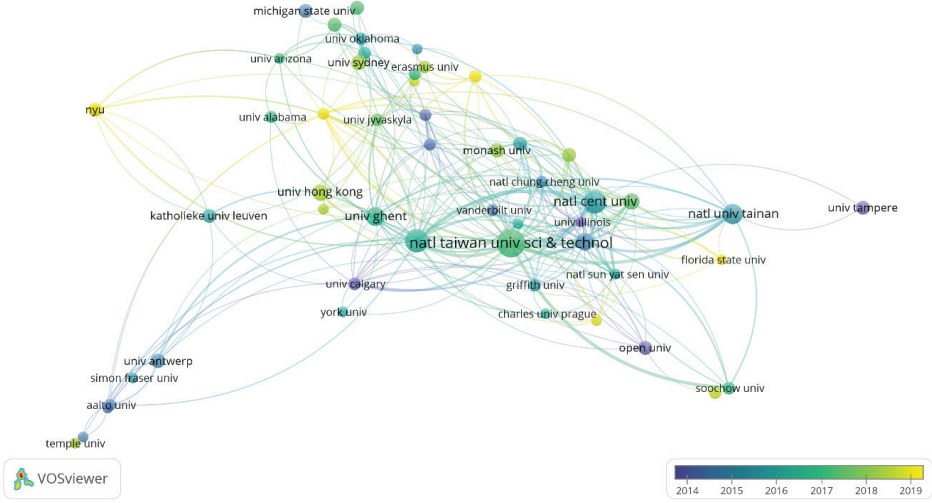
### WoS'ta “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Üniversitelere Göre Dağılımı



Grafik 3. “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Üniversitelere Göre Dağılımı

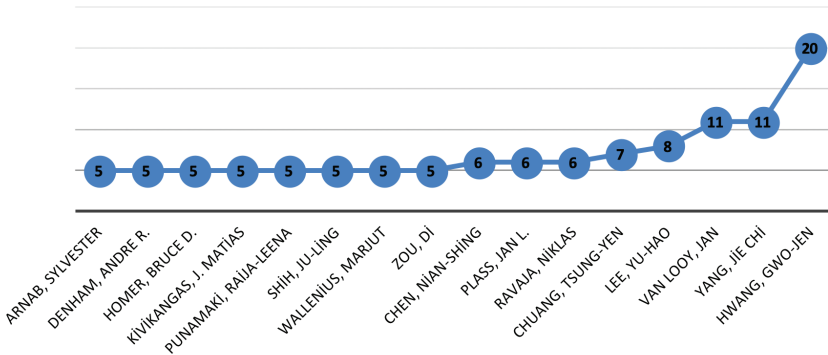
Grafik 3'e göre, araştırmada analiz edilen makalelerin yayınlandığı yıla göre dağılımları incelendiğinde; “digital game” anahtar kavramını konu alan makalelerin en fazla yayınlandığı üniversite National Taiwan University of Science and Technology'dir (f=33). Diğer üniversiteler ise sırasıyla: National Taiwan Normal University (f=23) ve National Central University'dir (f=21). Makalelerin üniversite dağı-

İmlarının bibliyometrik analiz sonuçları incelendiğinde ise “digital game” kavramı ile ilgili en fazla yayın yapan üniversite National Taiwan University of Science and Technology iken ilk yayın yapan üniversite Tampere University'dir (Şekil 2).



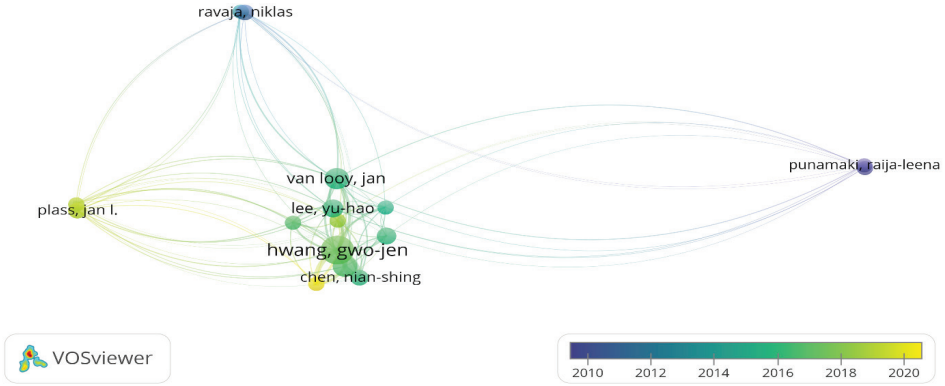
Şekil 2. “Digital Game” ile İlgili Yayın Yapan Üniversitelere Göre Bibliyometrik Analiz Sonuçları

### WoS'ta “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Yazarlara Göre Dağılımı



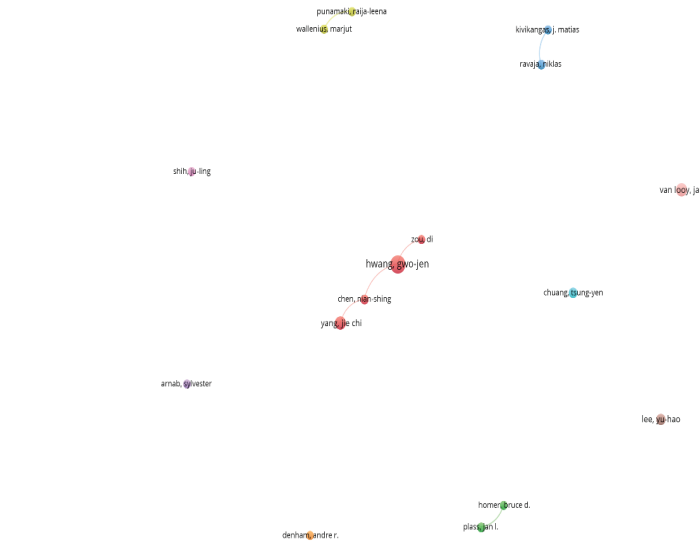
Grafik 4. “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Yazarlara Göre Dağılımı

Grafik 4'te "digital game" ile ilgili en fazla yayın yapan yazar dağılımları incelendiğinde, en fazla yayını olan yazar Gwo-Jen Hwang'dır (f=20). Onu takip eden yazarlar ise sırasıyla: Jie Chi Yang (f=11), Jan Van Looy'dur (f=11). Ayrıca yazarlara göre bibliyometrik analiz sonuçları içeren zaman çizelgesi incelendiğinde, "digital game" ile ilgili yayın yapan ilk yazar Raija Leena Punamaki iken en güncel yayını yapan yazar Nian-Shing Chen'dir (Şekil 3).



Şekil 3. "Digital Game" ile İlgili En Çok Yayın Yapan Yazara Göre Bibliyometrik Analiz Sonuçları

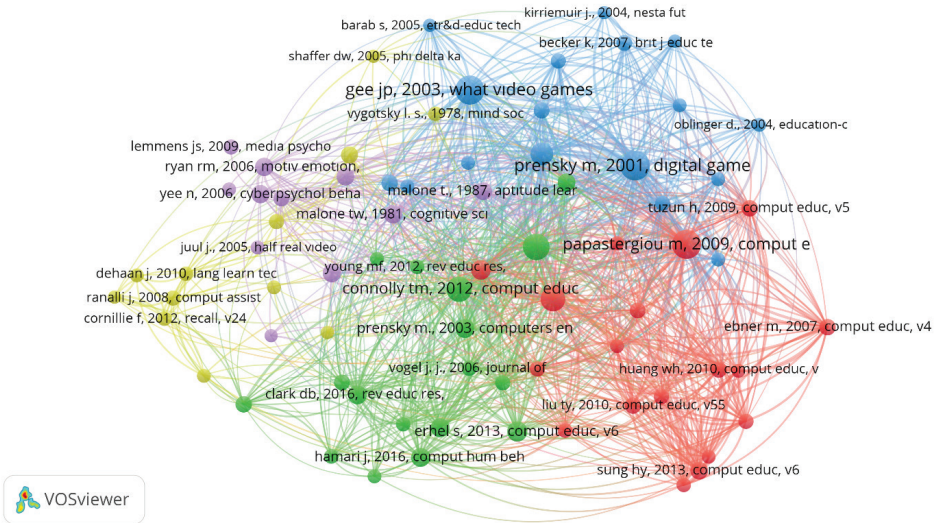
### WoS'ta "Digital Game" Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Ortak Yazar Analizi



Şekil 4. "Digital Game" ile İlgili Ortak Yayın Yapan Yazarlara Göre Bibliyometrik Analiz Sonuçları

Şekil 4’te ortak yazarlara göre bibliyometrik analiz sonuçları incelendiğinde, yazarların grup olarak çalıştığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yazarlar çoğunlukla aynı kişilerle küçük gruplar ile yayın yapmakta ve farklı bir grup veya ilişkili farklı bir bağlantı ile yayınları bulunmamaktadır. Gwo-Jen Hwang, Di Zou, Nian-Shing Chen ve Jie Chi Yang gibi yazarlar kendi aralarında bir çalışma ağı, Raija-Leena Punamaki - Marjut Wallenius; J. Matias Kivikangas - Niklas Ravaja ve Bruce D. Homer - Jan L. Plass ise kendi aralarında ikili çalışma grupları oluşturmuştur. Ju-Ling Shih, Sylvester Arnab, André R. Denham, Yu-Hao Lee, Tsung-Yen Chuang ve Jan Van Looy bireysel olarak bu konuya ilişkin çalışmalar yapmıştır.

### WoS’ta “Digital Game” Anahtar Kelimesiyle Yayınlanan Makalelerin Ortak Atfı Analizi



Şekil 5. Ortak Atfı Analizi

Araştırmada “digital game” kavramına yönelik ulaşılan 920 makalede yoğun olarak kullanılan atflara göre bibliyometrik analiz sonuçları doğrultusunda oluşturulan ortak ağ haritaları Şekil 5’te incelendiğinde, 98 atfla en fazla öne çıkan araştırma Prenskey’dir (2001). Ardından sırasıyla en fazla atfı alan çalışmalar; 94 atfla Gee (2003), 91 atfla Papastergiou (2009) ve 77 atfla Ben-Zvi ve Carton (2007) en çok incelenilen ve atfı yapılan çalışmalar olmuştur. Ortak atfı analizi için yapılan araştırmalar sonucunda bağlantı gücü en yüksek olan çalışma 583 bağlantı gücüne sahip Papastergiou’nun (2009) yaptığı çalışma ve 543 bağlantı gücüne sahip Prenskey’nin (2001) yaptığı çalışma bu çalışmayı takip eden çalışmadır. Sonuç olarak Papastergiou ve Prenskey dijital oyun kavramının ortaya çıkmasını sağlayan ve kaynaklarda en çok yararlanılan yazarlardır.







ürettiği “Xbox”, televizyon veya diğer dijital görüntü araçlarına bağlanarak çalıştırılabilen oyun konsolu serisidir. 2003 yılında ise dijital oyunlar çocuk ve gençler arasında yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu sebeple firmalar daha yenilikçi özelliklere sahip oyunlar üretmişlerdir. “Sims” oyununun, bu dönemde gerçek dünyaya yakın öğeler içermesi, yalnızca çocukların değil, yetişkinlerin de ilgi odağı hâline gelmesine yol açmıştır. Hatta oyunun çocuklarda dil öğrenimine katkı yaptığı ifade edilmiştir. 2005 yılında ise yeni nesil konsollar üretilmeye başlanarak dijital oyun pazarı gelişmiştir (Karaduman ve Acıyan, 2020). Ancak 2021 yılında özellikle “dijital oyun” konulu çalışmaların artmasında dünya genelinde yaşanan bir salgın hastalık olan kovid-19’un etkili olduğu düşünülmektedir. Özellikle çocuk ve gençlerde kovid-19 gibi krizlerle baş etme stratejisi olarak dijital oyunlara yönelim artmıştır. Bir küresel sosyal medya ajansı olan We are Social ve sosyal medya depolama aracı olan Hootsuite’in birlikte yayınladığı Nisan-2020 dijital kullanım verilerine göre bireyler kovid-19 salgınında zamanının %35’ini bilgisayar veya video oyunu oynayarak harcamaktadır (WEB-1, 2022). Dijital oyun araçlarının kullanımındaki artışa bağlı olarak “We are Social” Ocak-2022 raporunda ise dünya genelinde video oyun oynama yüzdesi olarak Türkiye %91,5 ile altıncı sırada yer almaktadır (WEB-2, 2022). Ayrıca Aktaş ve Bostancı-Daştan’ın (2021) araştırmalarında pandemi öncesi ve süreci dijital oyun oynama durumlarını karşılaştırmışlardır. Araştırmada pandemi döneminde telefonda dijital oyun oynama oranının arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Tüm bu etkenler değerlendirildiğinde, dijital oyun konulu çalışmaların 2021 yılı itibarıyla arttığı düşünülmektedir. Araştırmada dijital oyun ile ilgili çalışma yapan ülkeler analiz edildiğinde, en çok çalışma ABD’de yayınlanmıştır. Onu takip eden ülkeler ise: Tayvan, İngiltere ve Türkiye’dir. Uluslararası alanda önemli bir kavram hâline gelen (Ernst v.d., 2016) dijital oyunla ilgili en fazla araştırmanın Amerika’da yapılmış olması, dünyada dijital oyun endüstrisinde ön plana çıkan ülkeler arasında yer almasıyla açıklanabilir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Ayrıca Gül’ün (2019) araştırmasına göre, dünya genelinde Amerika, Çin, Rusya ve Almanya’da dijital oyun oynayanların fazla olması, oyun pazarlayan firmaların bu ülkeleri tercih sebepleri arasındadır. Bu ülkelerde yapılan dijital oyun temalı araştırmaların diğer ülkelere göre fazla olması, dijital oyun oynayan birey sayısının fazla olması ile açıklanabilir. WOS’dan elde edilen veriler doğrultusunda, farklı ülkelerde yapılan makaleler yıllara göre incelenmiş ve dijital oyun ile ilgili ilk çalışmaların 2016 yılından önce Finlandiya, Belçika ve Kanada’da yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu gerekçe ile dijital oyun kavramına yönelik çalışmaların bu ülkelerden doğduğu ifade edilebilir. 2022 yılına yaklaştıkça dijital oyun ile ilgili en fazla çalışma yapan ülkeler sırasıyla: Çin, Türkiye ve Malezya olarak belirlenmiştir. Bu yıllarda dijital oyun ile ilgili yapılan çalışmalar derleme türünde; de Freitas

(2018), Gao v.d., (2020), meta-analiz türünde; Clark v.d., (2016), Lamb (2018), Chian-Wen (2014); bibliyometrik analiz türünde; Marti-Parreno v.d., (2016), Trinidad v.d., (2021) çalışmaları örnek verilebilir.

Araştırmada dijital oyun temalı en fazla çalışma yapılan üniversitenin National Taiwan University of Science and Technology olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmalara örnek olarak; Jhan, Luarn ve Lin'in (2022) dijital oyun temelli öğrenmede farklı cinsiyet ve eğitim geçmişine sahip öğrenciler arasındaki farklılıkları konu edindikleri çalışmaları; Chen ve Hu'nun (2021) öğrenme aracı olarak kullanılan dijital oyunların, eleştirel düşünme ve motivasyon üzerindeki etkililiğini kanıtladığı araştırmaları verilebilir. Araştırmada ayrıca dijital oyun ile ilgili ilk çalışmanın yapıldığı üniversite ise Tampere Üniversitesidir. Bu çalışmalarda; dijital oyunların ergenlerde şiddet ve saldırganlık ile ilişkisine (Wallenius ve Punamäki, 2008), dijital oyun oynama ile doğrudan veya dolaylı saldırganlık arasındaki ilişkiyi düzenlemede yaş, sosyal zekâ ve ebeveyn-çocuk iletişiminin rollerinin etkisine (Wallenius v.d., 2007), ergenlik dönemindeki bireylerde dijital oyunların akran ve ebeveyn ilişkileri üzerindeki etkisine (Punamaki v.d., 2009), dijital oyun oynama'nın ergenlerde oyun oynama motivasyonları, ebeveyn-çocuk iletişimi, okul performansı, uyku alışkanlıkları ve algılanan sağlık arasındaki ilişkiye (Wallenius v.d., 2009) bakılmıştır. Tayvan ve Finlandiya Üniversitelerinin dijital oyun ile ilgili daha fazla araştırma yapmasında, bu ülkelerin bir eğitim stratejisi olarak dijital öğrenmeyi benimsemeleri etkili olmaktadır. Yapılan bir araştırmada dünyayı etki altına alan covid-19 pandemisinde eğitimde dijital dönüşümü gerçekleştiren Finlandiya ve İngiltere gibi ülkeler pandemiden beş yıl önce de benzer uygulamaları kullandıkları için pandemi döneminde eğitimde erişimi sağlamakta zorlanmadıklarını dile getirmişlerdir (İvari v.d., 2020). Bu sebeple bu ülkelerde yer alan üniversiteler hem dijital okuryazarlığın bir ölçütü olarak dijital oyunlara yönelimi değerlendirmek hem de eğitimde dijitalleşmenin artışına bağlı olarak çocuklarda dijital oyunların sosyal ve bilişsel etkisini yordamayı amaçladığı ifade edilebilir.

Araştırmada dijital oyun ile ilgili WoS'ta taranan en fazla yayın yapan yazar Gwo-Jen Hwang'dır. Çalışmada Chen ve diğerlerinin (2021) yaptıkları araştırmanın bulguları ile benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Hwang yayınlarında, dijital oyun tabanlı öğrenmenin akademik performans etkisini (Wang v.d., 2022); iş birlikli tasarım yaklaşımının öğretmen adaylarının dijital oyunla öğrenmeye yönelik tasarım yapabilme becerilerine etkisini (Fu v.d., 2022); akran odaklı görev paylaşımını geliştiren bir bilgisayar oyunu tasarlayarak, öğrencilerdeki işbirliği becerilerinin gelişimine etkisini (Chang ve Hwang, 2017); sağlık eğitimi dersinde öğrencilere dijital oyunlar aracılığıyla sunulan otantik senaryoların, sağlık bilgisi ve günlük yaşam

becerisi kazandırmadaki etkisini (Sung v.d., 2015); hemşirelik öğrencilerinin kullanılacağı tedavi yöntemine karar vermelerini kolaylaştırmak amacıyla geliştirilen bağlamsal dijital oyun tabanlı ters yüz öğrenme yaklaşımının etkililiğini (Hwang ve Chang, 2020) incelemiştir. Dijital oyun konulu WoS'ta ilk yayın yapan yazar olan Raija-Leena Punamaki araştırmasında, dijital oyunun ergenlerde özellikle ebeveyn etkileşiminin olmadığı durumlarda doğrudan saldırganlığa yol açtığı sonucuna ulaşmıştır (Wallenius v.d., 2007). Buna karşılık araştırmanın gerçekleştirildiği Temmuz-2022 itibarıyla en güncel yayın ise Nian-Shing Chen'e ait yayındır. Chen, ilkökul öğrencileri ile yaptığı bu araştırmasında iş birlikli ve bireysel dijital oyun temelli öğrenmenin yabancı dil kaygısı üzerindeki etkisini incelemiştir (Yang v.d., 2021).

Dijital oyun anahtar kelimesi kullanılarak, WoS'ta taranan makalelerin ortak yazara göre bibliyometrik analiz sonuçları incelendiğinde, 920 makalenin yazarlarının çoğunlukla grup olarak çalıştıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yazarların kendi grupları dışında farklı bir grupla yayın yapmadığı belirlenmiştir. Analiz sonucu çıkan gruplardan biri Marjut Wallenius ve Raija-Leena Punamaki iş birliğinde çıkan yayınlardır. Bu makalelerde, ergenlik döneminde dijital oyunların akran ve ebeveyn ilişkilerini nasıl etkilediği (Punamaki v.d., 2009), ergenlerde dijital oyuna yönelik motivasyonlarını etkileyen etmenlerin araştırıldığı çalışmada, ebeveyn-çocuk iletişimi, okul performansı, uyku alışkanlıkları ve algılanan sağlık durumları (Wallenius v.d., 2009) incelenmiştir. Başka bir çalışmalarında ise ergenlerin sahip oldukları demografik değişkenler ve ebeveyn iletişimi açısından dijital oyunların saldırganlığa yol açma durumunun boylamsal olarak değerlendirilmesi (Wallenius v.d., 2008) yapılmıştır. Başka bir ortak yazar grubu ise J. Matias Kivikangas ve Niklas Ravaja'nın yer aldığı araştırmalardır. Bu yayınlarda; dijital oyunda, iş birlikçi ve rekabetçi oyun oynama esnasında gösterilen duygusal tepkilerin cinsiyete göre farklılaşma durumları (Kivikangas v.d., 2014), oyuncular arasındaki sosyal ilişkinin, zafer veya yenilgiye karşı gösterilen duygusal tepkiyi nasıl etkilediği (Kivikangas v.d., 2013), üçgenleme yöntemi (olay, gözlem amaçlı videonun kullanımı ve psikofizyolojik veriler) kullanılarak sanal bir karaktere verilen duygusal tepkilerin incelenmesi (Kivikangas v.d., 2011) amaçlanmıştır. Araştırmada en fazla yayını olan yazar olarak Gwo-Jen Hwang'ın ortak yayın yaptığı yazarlar Di Zou, Nian-Shing Chen'dir. Ayrıca Jie Chi Yang ile Nian-Shing Chen arasında da ortak yayın bağlantısı bulunmaktadır. Ortak yayın ağı bulunan Yang, Chung ve Chen (2022) araştırmalarında dijital oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öğrenme performansı ve oyun içi performansına etkisini incelemişlerdir. Hwang'ın ortak yayın yaptığı yazarlar ile olan yayınlarda ise dijital oyun ile iş birliği (Fu v.d., 2022),

öğrenme başarısı, problem çözme ve motivasyon (Hwang v.d., 2014) arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmada çoklu yazar iş birliğinden çok, küçük grup iş birlikleri ile yapılan makalelerin sayısı oldukça fazladır. Bu yayınlara örnek olarak, Lin ve Shih (2018), Vermeulen ve Van Looy (2016), Chen ve Chuang (2021), Ham-mady ve Arnab (2022), Denham'ın (2019) yaptığı çalışmalar verilebilir.

Araştırmada WoS aracılığıyla ulaşılan yayınların ortak atf analizi yapılarak elde edilmiştir. Araştırmada en çok atf alan yayınlar Prenskey'nin 2001 yılında yaptığı "Fun, play and games: What makes games engaging" isimli çalışması iken, onu takip eden yayınlar Papastergiou'nun (2009) "Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation" başlıklı çalışması ve Ben-Zvi ve Carton'un (2007) "From rhetoric to reality: Business games as educational tools" çalışmasıdır. Ayrıca araştırmada ulaşılan makalelerin anahtar kelimelerine göre ortak kelime analizi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda dijital oyun ile ilişkilendirilen kavramların "ergen, tasarım, dijital, dijital oyunlar, erken çocukluk, oyun, oyun bağımlılığı, anlatı, yaşlı yetişkinler, teknoloji, video oyunları, öğrenme motivasyonu, eğitim, bilgisayar oyunları, öğretme/öğrenme stratejisi, etkileşimli öğrenme, iş birlikli/iş birlikçi öğrenme" olduğu görülmüştür.

Dijital oyun ve bibliyometrik analiz ile ilgili daha sonra yapılacak çalışmalara rehberlik etmesi açısından değerli olan bu araştırmanın analizi, sınırlı bir veri kümesiyle gerçekleştirilmiş olup dijital oyun ile ilgili genel bir çerçeve niteliğinde sonuçlar elde edilmiştir. Araştırmanın sınırlılıkları ifade edilecek olursa ilki, verilerin elde edilmesinde WoS veri tabanının kullanılmasıdır. İkincisi bu veri tabanında araştırmada kullanılacak olan çalışmalara erişilirken uygulanan filtrelemelerdir. Üçüncüsü, incelenen araştırmaların yalnızca dijital oyun konulu makaleler olmasıdır. Ayrıca ulaşılan makalelerin yıl, ülke, yazar, ortak atf, ortak yazar, ortak kelime analizi bağlamında değerlendirilmesidir. Dijital oyun ile ilgili yapılan bu araştırmada, WoS aracılığıyla bibliyometrik analiz yöntemi kullanılarak literatürün ayrıntılı bir özeti sunulmuştur. Araştırmada dijital oyun ile ilgili en fazla bağlantısı olan kelimeler literatürde daha sonra yapılacak çalışmaların referans olarak kullanılması açısından önem taşımaktadır. Bu çalışma ile güncel bir kavram olan dijital oyun genel hatları ile analiz edilmiş ve tartışılmıştır.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %50 (1.Yazar) ve %50 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

### Kaynakça

- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversitedeki dijital oyun ortamı ve pandeminin oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Ankara Kalkınma Ajansı, (2016). “Dijital Oyun Sektörü Raporu”, Ankara Kalkınma Ajansı, Ankara.
- Argün, D. (2019). Tüketim kültürünün yeniden üretildiği bir kitle iletişim platformu olarak dijital oyun sektörü. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://www.proquest.com/openview/0139e09aacb7618dd4a45501a879e556/1?pqorigsite=gscholar&cb-l=2026366&diss=y>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Is gamification “bullshit”? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*.
- Bardelli, S., Del Corso, G., Ciantelli, M., Del Pistoia, M., Lorenzoni, F., Fossati, N., ... & Cuttano, A. (2022). Improving pediatric/neonatology residents’ newborn resuscitation skills with a digital serious game: DIANA. *Frontiers in pediatrics*, 10. <https://doi.org/10.3389/fped.2022.842302>
- Bateson, P., & Martin, P. (2013). Play, playfulness, creativity and innovation. Steps to ecology of mind. New York: Cambridge University Press. [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=WylYWY4MGdC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Play,+playfulness,+creativity+and+innovation.+Steps+to+ecology+of+mind.+&ots=iRLskLUeOB&sig=XXw1xipIC8XHfoQFrBpqTGniXsQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Play%2C%20playfulness%2C%20creativity%20and%20innovation.%20Steps%20to%20ecology%20of%20mind.&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=WylYWY4MGdC&oi=fnd&pg=PR7&dq=Play,+playfulness,+creativity+and+innovation.+Steps+to+ecology+of+mind.+&ots=iRLskLUeOB&sig=XXw1xipIC8XHfoQFrBpqTGniXsQ&redir_esc=y#v=onepage&q=Play%2C%20playfulness%2C%20creativity%20and%20innovation.%20Steps%20to%20ecology%20of%20mind.&f=false)
- Becker, K. (2017). Digital game pedagogy: teaching with games. In *Choosing and using digital games in the classroom* (pp. 63-97). Springer, Cham. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-12223-6\\_3](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-12223-6_3)
- Ben-Zvi, T., & Carton, T. C. (2007). From rhetoric to reality: Business games as educational tools. *INFORMS Transactions on Education*, 8(1), 10-18.
- Berne, E. (1966). *Games people play: The psychology of human relationships*. New York: Grove Press.
- Berne, E. (1966). *Principles of group treatment*. Oxford University Press.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Brito-Ochoa, M. P., Sacristán-Navarro, M. A., & Pelechano-Barahona, E. (2020). A bibliometric analysis of dynamic capacities in the field of family firms (2009-2019). *European Journal of Family Business*, 10(2), 69-81. <https://doi.org/10.24310/ejfbefb.v10i2.10162>
- Burgers, C., Eden, A., van Engelenburg, M. D., & Buningh, S. (2015). How feedback boosts motivation in play in a brain-training game. *Computers in Human Behavior*, 48, 94–103. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.038>
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Barash, M. (Çev.), University of Illinois Press. [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=bDjOPsjzfc4C&oi=fnd&pg=PP11&dq=Man,+play+and+games&ots=op8cFF\\_Jic&sig=y1vc3OuE6fc-](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=bDjOPsjzfc4C&oi=fnd&pg=PP11&dq=Man,+play+and+games&ots=op8cFF_Jic&sig=y1vc3OuE6fc-)

9dCOL8kNCPB1B3ho&redir\_esc=y#v=onepage&q=Man%2C%20play%20and%20games&f=false

- Cankurtaran, F., Menevşe, O., Namlı, A., Kızıltoprak, H. Ş., Altay, S., Duran, M., ... & Ekşi, C. (2022). The impact of digital game addiction on musculoskeletal system of secondary school children. *Nigerian Journal of Clinical Practice*, 25(2), 153. [https://doi.org/10.4103/njcp.njcp\\_177\\_20](https://doi.org/10.4103/njcp.njcp_177_20)
- Cecan, M. H. (2013). Propagandanın yeni uygulama alanı: Bilgisayar ve konsol oyunları. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. [https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/96253/yokAcikBilim\\_10004367.pdf?sequence=-1&isAllowed=y](https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/96253/yokAcikBilim_10004367.pdf?sequence=-1&isAllowed=y)
- Chang, S. C., & Hwang, G. J. (2017). Development of an effective educational computer game based on a mission synchronization-based peer-assistance approach. *Interactive Learning Environments*, 25(5), 667-681. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1172241>
- Chen, C. C., & Tu, H. Y. (2021). The effect of digital game-based learning on learning motivation and performance under social cognitive theory and entrepreneurial thinking. *Frontiers in psychology*, 5477. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Chen, H. L., & Chuang, Y. C. (2021). The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 265-274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>
- Chen, H. L., & Wu, C. T. (2021). A digital role-playing game for learning: effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1916765>
- Chen, H. R., & Lin, Y. S. (2016). An examination of digital game-based situated learning applied to Chinese language poetry education. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(2), 171-186. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2015.1007077>
- Chen, P. Y., Hwang, G. J., Yeh, S. Y., Chen, Y. T., Chen, T. W., & Chien, C. H. (2021). Three decades of game-based learning in science and mathematics education: an integrated bibliometric analysis and systematic review. *Journal of Computers in Education*, 1-22. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00210-y>
- Chen, Y. (2022). The effect of using a game-based translation learning app on enhancing college EFL learners' motivation and learning experience. *Education and Information Technologies*, 1-28. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11174-6>
- Chian-Wen, K. A. O. (2014). The effects of digital game-based learning task in English as a foreign language contexts: A meta-analysis. *Education Journal*, 42(2), 113-141. [https://hkier.cuhk.edu.hk/journal/document/EJ/EJ\\_V42N2\\_113-141.pdf](https://hkier.cuhk.edu.hk/journal/document/EJ/EJ_V42N2_113-141.pdf)
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Cruz, C., Hanus, M. D., & Fox, J. (2017). The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles. *Computers in Human Behavior*, 71, 516-524. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.038>

chb.2015.08.017

- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar, eğitsel dijital oyunlar. Ocak, M.A. (Ed.). Pegem Akademi.
- Çoban, M., & Göktaş, Y. (2022). Which training method is more effective in earthquake training: Digital game, drill, or traditional training? *Smart Learning Environments*, 9(1), 1-24. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00202-0>
- Dai, C. P., Ke, F., & Pan, Y. (2022). Narrative-supported math problem solving in digital game-based learning. *Educational technology research and development*, 1-21. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10129-5>
- Deng, L., Wu, S., Chen, Y., & Peng, Z. (2020). Digital game-based learning in a Shanghai primary-school mathematics class: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5), 709-717. <https://doi.org/10.1111/jcal.12438>
- Denham, A. R. (2019). Using the PCaRD digital game-based learning model of instruction in the middle school mathematics classroom: A case study. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 415-427. <https://doi.org/10.1111/bjet.12582>
- DeSmet, A., Bastiaensens, S., Van Cleemput, K., Poels, K., Vandebosch, H., Deboutte, G., ... & De Bourdeaudhuij, I. (2018). The efficacy of the Friendly Attac serious digital game to promote prosocial bystander behavior in cyberbullying among young adolescents: A cluster-randomized controlled trial. *Computers in Human Behavior*, 78, 336-347. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.011>
- Domínguez, A., Saenz de Navarrete, J., de Marcos, L., Fern´andez Sanz, L., P´ages, C., & Martínez Herr´aiz, J.J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- dos Santos Chagas, C. M., Melo, G. R. S., Botelho, R. B. A., & Toral, N. (2020). Effects of the Rango Cards game intervention on food consumption, nutritional knowledge and self-efficacy in the adoption of healthy eating practices of high school students: a cluster randomised controlled trial. *Public Health Nutrition*, 23(13), 2424-2433. <https://doi.org/10.1017/S1368980020000531>
- Ernst, S.J., Janson, A., Sollner, M., & Leimeister, J.M. (2016). It’s about understanding each other’s culture - improving the outcomes of mobile learning by avoiding culture conflicts. *ICIS 2016 Proceedings*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3159159>
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2019). Child’s play? Assessing the bidirectional longitudinal relationship between gaming and intelligence in early childhood. *Journal of Communication*, 69(2), 124-143. <https://doi.org/10.1093/joc/jqz003>
- Freitas, S. de (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 74-84. <https://www.jstor.org/stable/26388380>
- Froland, T. H., Heldal, I., Braseth, T. A., Nygård, I., Sjøholt, G., & Ersvær, E. (2022). Digital game-based support for learning the phlebotomy procedure in the biomedical laboratory scientist education. *Computers*, 11(5), 59. <https://doi.org/10.3390/computers11050059>



- Fu, Q. K., Zou, D., Xie, H., Cheng, G., & Hwang, G. J. (2022). Effects of a collaborative design approach on pre-service teachers' ability of designing for learning with a digital game. *Education and Information Technologies*, 1-24. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10818-3>
- Gao, F., Li, L., & Sun, Y. (2020). A systematic review of mobile game-based learning in STEM education. *Educational Technology Research & Development*, 68(4), 1791–1827. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09787-0>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Goli, A., Teymournia, F., Naemabadi, M., & Garmaroodi, A. A. (2022). Architectural design game: A serious game approach to promote teaching and learning using multimodal interfaces. *Education and Information Technologies*, 1-32. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11062-z>
- Gül, M. E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (Pubg) oyunu örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 5(2), 448-465.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Working out for likes": An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in Human Behavior*, 50, 333–347. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.018>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hammady, R., & Arnab, S. (2022). Serious gaming for behaviour change: A systematic review. *Information*, 13(3), 142. <https://doi.org/10.3390/info13030142>
- Hatcher, B., Pape, D., & Nicosia, R.T. (1988). Group games for global awareness. *Childhood Education*, 65(1), 8-13. <https://doi.org/10.1080/00094056.1988.10522384>
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sporometre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hébert, C., Jenson, J., & Terzopoulos, T. (2021). "Access to technology is the major challenge": Teacher perspectives on barriers to DGBL in K-12 classrooms. *E-Learning and Digital Media*, 18(3), 307-324. <https://doi.org/10.1177/2042753021995315>
- Homer, B. D., Ober, T. M., Rose, M. C., MacNamara, A., Mayer, R. E., & Plass, J. L. (2019). Speed versus accuracy: Implications of adolescents' neurocognitive developments in a digital game to train executive functions. *Mind, Brain, and Education*, 13(1), 41-52. <https://doi.org/10.1111/mbe.12189>
- Höyng, M. (2022). Encouraging gameful experience in digital game-based learning: A double-mediation model of perceived instructional support, group engagement, and flow. *Computers & Education*, 179, 104408. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104408>
- Hu, T., Ouyang, M., Zhang, Z., & Wang, C. Y. (2022). From the main-melody story to gaming experience: is the Chinese digital game arena a potential counter-public sphere? *Media, Culture & Society*, 01634437221079562. <https://doi.org/10.1177/01634437221079562>



- doi.org/10.1177/01634437221079562
- Huh, Y. J. (2017). Uncovering young children’s transformative digital game play through the exploration of three-year-old children’s cases. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(2), 179-195. <https://doi.org/10.1177/1463949117714080>
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-elements in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Kılıçbay, M.A. (Çev.), Ayrıntı Yayınları.
- Hwang, G. J., & Chang, C. Y. (2020). Facilitating decision-making performances in nursing treatments: A contextual digital game-based flipped learning approach. *Interactive Learning Environments*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765391>
- Hwang, G. J., Hung, C. M., & Chen, N. S. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. *Educational technology research and development*, 62(2), 129-145. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9320-7>
- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2019). Predictors for digital game addiction among Turkish adolescents: a Cox’s interaction model-based study. *Journal of addictions nursing*, 30(1), 49-56. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000265>
- İvari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life–How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. *International Journal of Information Management*, 55(102183), 1-6.
- Jhan, Y. C., Luarn, P., & Lin, H. W. (2022). Individual differences in digital game-based supply chains management learning: Evidence from higher vocational education in Taiwan. *Sustainability*, 14(8), 4614. <https://doi.org/10.3390/su14084614>
- Junttila, K., Smolander, A. R., Karhila, R., Giannakopoulou, A., Uther, M., Kurimo, M., & Ylinen, S. (2022). Gaming enhances learning-induced plastic changes in the brain. *Brain and Language*, 230, 105124. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2022.105124>
- Kahraman, İ. (2022). *Dijital oyunların iletişim dinamikleri: Selçuk Üniversitesi öğrencilerine yönelik bir araştırma*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers’ views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825-844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>
- Karaduman, M. & Acıyan, E. P. (2020). Baudrillard’ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472. <https://doi.org/10.26468/trakya-sobed.550935>
- Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, (18), 43-53. <https://doi.org/10.30786/jef.543339>
- Kivikangas, J. M., Kätsyri, J., Järvelä, S., & Ravaja, N. (2014). Gender differences in emoti-

- onal responses to cooperative and competitive game play. *PloS one*, 9(7), e100318. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0100318>
- Korand, S., Fung, C. C., Cohen, S., Talbot, T. B., Fischer, S., Luu, C., ... & Chang, T. P. (2022). The association between multitasking and multi-patient care skills in a simulated patient care video game among second year medical students based on specialty choice. *Simulation & Gaming*, 10468781221103460. <https://doi.org/10.1177/10468781221103460>
- Kozan, H. İ. Ö. (2020). Okul psikolojik danışmanlığı ile ilgili yapılmış çalışmaların bibliyometrik analizi: 1980-2019. *Okul Psikolojik Danışmanlığı Dergisi*, 3(1), 1-28. <https://dergipark.org.tr/en/pub/opdd/issue/55593/651056>
- Lamb, R. L., Annetta, L., Firestone, J., & Etopio, E. (2018). A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations. *Computers in Human Behavior*, 80, 158–167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.040>
- Lee, Y. N., & Zhu, M. (2022). Digital game-based learning can develop students' literacy skills and meet learning standards in the US. *Computers in the Schools*, 1-23. <https://doi.org/10.1080/07380569.2022.2075163>
- Lin, C. H., & Shih, J. L. (2018). Analysing group dynamics of a digital game-based adventure education course. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(4), 51-63. <https://doi.org/10.1080/07380569.2022.2075163>
- Liu, Y. J., Zhou, Y. G., Li, Q. L., & Ye, X. D. (2022). Impact study of the learning effects and motivation of competitive modes in gamified learning. *Sustainability*, 14(11), 6626. <https://doi.org/10.3390/su14116626>
- Liu, Z., Moon, J., Kim, B., & Dai, C.P. (2020). Integrating adaptivity in educational games: a combined bibliometric analysis and meta-analysis review. *Educational technology research and development*, 1–29. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09791-4>
- Lovett, E. (2012). The Ancient and modern game of astragals. *Folklore*, 12(3), 280-293. <https://doi.org/10.1080/0015587X.1901.9719634>
- Mahat, J., Alias, N., & Yusop, F. D. (2022). Systematic literature review on gamified professional training among employees. *Interactive Learning Environments*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2043910>
- Martí-Parreno, J., Mendez-Ibanez, E., & Alonso-Arroyo, A. (2016). The use of gamification in education: A bibliometric and text mining analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 663–676. <https://doi.org/10.1111/jcal.12161>
- Mattsson, P., & Laike, T. (2022). Young children's learning about lighting and turn-off behaviour in preschool environments. *Energy and Buildings*, 112193. <https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2022.112193>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Mukund, V., Sharma, M., Srivastva, A., Sharma, R., Farber, M., & Chatterjee Singh, N. (2022). Effects of a digital game-based course in building adolescents' knowledge and social-emotional competencies. *Games for Health Journal*,

- 11(1), 18-29. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0138>
- Mumcu, H. E., Yazıcı, Ö. F., & Yılmaz, O. (2021). Effect of 12-week recreational activity program on digital game addiction and peer relationships qualities in children. *Acta Medica*, 37, 2919. [https://www.researchgate.net/profile/Osman-Yilmaz-2/publication/354601818\\_Effect\\_of\\_12-week\\_recreational\\_activity\\_program\\_on\\_digital\\_game\\_addiction\\_and\\_peer\\_relationships\\_qualities\\_in\\_children/links/61488fcf3c6cb310697fba8b/Effect-of-12-week-recreational-activity-program-on-digital-game-addiction-and-peer-relationships-qualities-in-children.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Osman-Yilmaz-2/publication/354601818_Effect_of_12-week_recreational_activity_program_on_digital_game_addiction_and_peer_relationships_qualities_in_children/links/61488fcf3c6cb310697fba8b/Effect-of-12-week-recreational-activity-program-on-digital-game-addiction-and-peer-relationships-qualities-in-children.pdf)
- Muritala, B. A., Sánchez-Rebull, M. V., & Hernández-Lara, A. B. (2020). A bibliometric analysis of online reviews research in tourism and hospitality. *Sustainability*, 12(23), 1-18. <https://doi.org/10.3390/su12239977>
- Pan, Y., Ke, F., & Xu, X. (2022). A systematic review of the role of learning games in fostering mathematics education in K-12 settings. *Educational Research Review*, 100448. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100448>
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Pill, S., Hyndman, B., SueSee, B., & Williams, J. (2019). Physical education teachers' use of digital game design principles. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(1), 1-9. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0036>
- Premsky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital game-based learning*, 5(1), 5-31. [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Premsky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Premsky(2001).pdf)
- Punamäki, R. L., Wallenius, M., Hölttö, H., Nygård, C. H., & Rimpelä, A. (2009). The associations between information and communication technology (ICT) and peer and parent relations in early adolescence. *International Journal of Behavioral Development*, 33(6), 556-564. <https://doi.org/10.1177/0165025409343828>
- Putz, L.M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 106-392. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Raynal, A., Lavigne, H., Goldstein, M., & Gutierrez, J. (2022). Starting with Parents: Investigating a Multi-Generational, Media-Enhanced Approach to Support Informal Science Learning for Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 50(5), 879-889. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01209-x>
- Rialti, R., Marzi, G., Ciappei, C., & Busso, D. (2019). Big data and dynamic capabilities: A bibliometric analysis and systematic literature review. *Management Decision*, 57(8), 2052-2068. <https://doi.org/10.1108/MD-07-2018-0821>
- Salgarayeva, G. I., Ilyasova, G. G., Makhanova, A. S., & Abdrayimov, R. T. (2021). The effects of using digital game based learning in primary classes with inclusive education. *European Journal of Contemporary Education*, 10(2), 450-461. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.2.450>
- Santhanam, R., Liu, D., & Milton Shen, W.C. (2016). Research note-gamification of technology-mediated training: Not all competitions are the same. *Information Sys-*

- tems Research, 27(2), 453–465. <https://doi.org/10.1287/isre.2016.0630>
- Sarkar, A., & Sarkar, J. G. (2022). Gift of fantasy: investigating how fantasy in digital game impacts game brand immersion. *Information Technology & People*, (ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/ITP-11-2020-0809>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Smith, R., Kelly, B., Yeatman, H., Moore, C., Baur, L., King, L., ... & Bauman, A. (2020). Advertising placement in digital game design influences children's choices of advertised snacks: A randomized trial. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 120(3), 404-413. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2019.07.017>
- Söylemez, A. (2021). Bilişsel davranışçı oyun terapisi temelli psiko-eğitim programının çocuklarda şiddet içerikli dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerine etkisi. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Yen, Y. F. (2015). Development of a contextual decision-making game for improving students' learning performance in a health education course. *Computers & Education*, 82, 179-190. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.012>
- Super, J., Keller, R. H., Betts, T. K., & Roach Humphreys, J. (2019). Simulation games: Learning goal orientations and norms for knowledge sharing. *Academy of Management Proceedings*, (1). <https://doi.org/10.5465/AM-BPP.2019.15436abstract>
- Tang, J. T. (2021). A practical action research of portfolio assessment on building the learning community for graduate students in Taiwan. *Systemic Practice and Action Research*, 1-24. <https://doi.org/10.1007/s11213-021-09583-8>
- Tay, J., Goh, Y. M., Safiena, S., & Bound, H. (2022). Designing digital game-based learning for professional upskilling: A systematic literature review. *Computers & Education*, 104518. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104518>
- Teng, C. I., Huang, T. L., Yang, Z. H., Wu, W. J., & Liao, G. Y. (2022). How strategic, offensive, and defensive engagement impact gamers' need satisfaction, loyalty, and game usage. *International Journal of Information Management*, 66, 102515. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102515>
- Thai, K. P., Bang, H. J., & Li, L. (2022). Accelerating early math learning with research-based personalized learning games: A cluster randomized controlled trial. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 15(1), 28-51. <https://doi.org/10.1080/19345747.2021.1969710>
- Trifonas, P. P. (2010). Digital literacy and public pedagogy. *Handbook of public pedagogy: Education and learning beyond schooling*, 179. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203863688-32/digital-literacy-public-pedagogy-digital-game-form-learning-peter-pericles-trifonas-ontario-institute-studies-education-university>
- Trinidad, M., Ruiz, M., & Calderon, A. (2021). A bibliometric analysis of gamification research. *IEEE Access*, 9, 46505–46544. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3063986>

- Tuncay, B., & Goger, B. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 9, 79-84. <https://doi.org/10.4274/jtsm.galenos.2021.52207>
- Tuncer, M., Dikmen, M., & Vural, M. (2022). Dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans: Bibliyometrik bir haritalama. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(7): 913- 93. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1035>
- Van Eck, N. J., & Waltman, L. (2021). VOS-viewer manual: Manual for VOS-viewer version 1.6.17. <https://www.vosviewer.com/download>
- Velaora, C., Dimos, I., Tsagiopoulou, S., & Kakarountas, A. (2022). A game-based learning approach in digital design course to enhance students' competency. *Information*, 13(4), 177. <https://doi.org/10.3390/info13040177>
- Veraksa, A., Sukhikh, V., Veresov, N., & Almazova, O. (2022). Which play is better? Different play types and development of executive functions in early childhood. *International Journal of Early Years Education*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2091979>
- Veresov, N., & Veraksa, N. (2022). Digital games and digital play in early childhood: a cultural-historical approach. *Early Years*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/09575146.2022.2056880>
- Vermeulen, L., & Van Looy, J. (2016). “I play so I am?” A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304. <https://doi.org/10.1080/08838151.2016.1164169>
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.04.010>
- Wallenius, M., Punamäki, R. L., & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(3), 325-336. <https://doi.org/10.1007/s10964-006-9151-5>
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of applied developmental psychology*, 30(4), 463-474. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.021>
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using game-based learning to support learning science: A study with middle school students. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30(2), 167-176. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Wang, X. M., Wang, S. M., Wang, J. N., Hwang, G. J., & Xu, S. (2022). Effects of a two-tier test strategy on students' digital game-based learning performances and flow experience in environmental education. *Journal of Educational Computing Research*, 07356331221095162.
- Wang, X., Fang, Z., & Sun, X. (2016). Usage patterns of scholarly articles on Web of Science: a study on Web of Science usage count. *Scientometrics*, 109, 917-926. <https://doi.org/10.1007/s11192-016-2093-0>

- WEB-1, (2022). Digital in 2020 global overview. <https://wearesocial.com/blog/2020/04/digital-around-theworld-in-april-2020>.
- WEB-2 (2022). <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/QHZKc.pdf>
- Wong, J., Khalil, M., Baars, M., Koning, B. B. de, & Paas, F. (2019). Exploring sequences of learner activities in relation to self-regulated learning in a massive open online course. *Computers & Education*, 140, 103595. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103595>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103595>
- Yamazaki, K. (2018). Computer-assisted learning of communication (CALC): A case study of Japanese learning in a 3D virtual world. *ReCALL*, 30(2), 214-231. <https://doi.org/10.1017/S0958344017000350>
- Yang, J. C., & Kuo, W. C. (2022). A mobile game-based app to facilitate learners' motivation and achievement in learning Chinese reading activities: An individual differences perspective. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.12698>
- Yang, J. C., Chung, C. J., & Chen, M. S. (2022). Effects of performance goal orientations on learning performance and in-game performance in digital game-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(2), 422-439. <https://doi.org/10.1111/jcal.12622>
- Yang, Y. F., Goh, A. P., Hong, Y. C., & Chen, N. S. (2021). Primary school students' foreign language anxiety in collaborative and individual digital game-based learning. *Computer Assisted Language Learning*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2008979>
- Yenğın, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet. [Yayınlanmamış Doktora Tezi], Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://www.proquest.com/openview/9f89ac005ee3f571bde7091a3ecd0b89/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Yeo, S., Rutherford, T., & Campbell, T. (2022). Understanding elementary mathematics teachers' intention to use a digital game through the technology acceptance model. *Education and Information Technologies*, 1-22. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11073-w>
- Yu, W., Xu, H., Meng, F., Zhu, Y., Ma, Y., Wu, J., ... & Yang, K. (2020, July). Ch-sims: A chinese multimodal sentiment analysis dataset with fine-grained annotation of modality. In *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics* (pp. 3718-3727).
- Yu, Y. T., & Tsuei, M. (2022). The effects of digital game-based learning on children's Chinese language learning, attention and self-efficacy. *Interactive Learning Environments*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2028855>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edu-rev.2020.100326>
- Zhang, C. (2022). Raising student motivation and interest in football through rich media

- platforms: the experience of China. *Interactive Learning Environments*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091613>
- Zupic, I., & Čater, T. (2015). Bibliometric methods in management and organization. *Organizational Research Methods*, 18(3),429-472. <https://doi.org/10.1177/1094428114562629>

## Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar

İbrahim KAHRAMAN\*  
Zühal FİDAN BARİTÇİ\*\*

## Öz

Geniş bir hedef kitleye sahip olan dijital oyunlar hem ticari hem de ideolojik mesajların paylaşılması için kullanılmaktadırlar. Özellikle senaryo modu içeren tek kişilik savaş oyunları, oyun üreticilerinin ve üretimin gerçekleştiği ülkelerdeki ideolojilerin propagandasını yapmak amacıyla kullanılmaktadır. Söz konusu oyunların sadece basit boş zaman eğlenceleri olmadıklarının, aynı zamanda birer propaganda aracı olduklarının kabul edildiği bu çalışmada, söz konusu kabulün doğruluğunu ortaya koyma amacı güdülmüştür. Bunun için açık şekilde propaganda yapıldığı iddiası ile eleştirilen Call of Duty Modern Warfare oyunu Espen Aartseth'in dijital oyunların bütüncül analizi modeli ile betimleyici analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir. İnceleme sonucunda oyunda, serinin önceki oyunlarında da olduğu gibi Doğu-Batı, Rusya-ABD karşıtlıkları kurulduğu, Orta Doğu halkının ve Müslümanların ötekileştirici bir şekilde sunulduğu; serinin diğer oyunlarından farklı olarak Orta Doğulu ve kadın kahramanlara önemli roller atfedildiği görülmüştür. Ayrıca oyun yayıncılarının, diğer oyuncuların, içinde bulunulan fikir ikliminin ve sanal oyun karakterlerinin oyunda verilen mesajların algılanması ve yaygınlık kazanmasında etkili olduğu gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Propaganda, İdeoloji, Dijital Oyun, Savaş Oyunları, Call of Duty

\*Arş. Gör., Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, ibrahimkahrman@aksaray.edu.tr

\*\*Doç.Dr., Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, zuhalfidan@aksaray.edu.tr

Kahrman, İ. & Baritci, Z. F. (2022). Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak Dijital Oyunlar. TRT Akademi, 7 (16), 852-887. DOI: 10.37679/trta.1139103

## Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 01.07.2022

Revizyon Tarihi: 22.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0002-5100-4007 ORCID: 0000-0002-0957-1040 DOI: 10.37679/trta.1139103



## Digital Games as a New Propaganda Medium

**İbrahim KAHRAMAN**  
**Zühal FİDAN BARİTÇİ**

### Abstract

Digital games, which have a wide target audience, are used to share both commercial and ideological messages. Especially single-player war games, which are scenario modes, are used to propagate the ideologies of the game producers and the country where the production takes place. In this study, in which it is accepted that these games are not only simple leisure entertainment, but also a means of propaganda, it is aimed to reveal the accuracy of the said acceptance. For this reason, the Call of Duty Modern Warfare game, which was criticized for being openly propaganda, was analyzed with Espen Aartseth's holistic analysis model of digital games and descriptive analysis method. As a result of the analysis, it has been seen that as in the previous games of the series, East-West, Russia-US conflicts are established, the people of the Middle East and Muslims are presented in a marginalizing way; Unlike the previous games of series, important roles are attributed to Middle Easterners and female characters. In addition, it has been observed that game publishers, other players, the current climate of ideas and virtual game characters are effective in the perception and prevalence of the messages given in the digital game.

**Keywords:** Propaganda, Ideology, Digital Game, War Games, Call of Duty

### Research Paper

---

Received: 01.07.2022

Revised: 22.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

Oyun, çocuklar için hayatın prova edildiği bir yerdir. Çocuk, hayatın içinde öğrendiklerini oyunda uygulama fırsatı bulmaktadır. Bu durum, oyunu insan hayatının şekillendirilmesinde önemli bir noktaya taşımaktadır. Çok eski zamanlardan bu yana var olan oyunlar ve oyuncaklar zamanla yaşanan değişime uyum sağlayarak dijitalleşmişlerdir. Bununla birlikte oyunlar etkili birer mesaj aktarıcısı konumundadır. Bu mesajlar tüketime, beden algısına veya siyasi konulara yönelik olabilmektedir. Dijital oyunların siyasal içerikleri iletme konusunda geleneksel olarak adlandırılabilir olan oyunlardan farkı, sahip olduğu özellikleri noktasında ortaya çıkmaktadır. Dijital oyun grafiklerinin, ses ve görüntü efektlerinin her geçen gün gelişerek gerçeğe daha yakın şekilde sunulması, var olmayan imge ve görüntülerin gerçekmiş gibi algılanmasına neden olabilmektedir (Darıcı, 2015, s. 186). Baudrillard (2018, s. 13-16) bu “-miş gibi” durumunu, başka bir ifade ile dijital oyunların tanımının yapılmasında kullanılan simülasyon kavramını, bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi şeklinde tanımlamıştır. Buna göre bir şeyi simüle eden insan, sahip olmadığı şeye sahipmiş gibi yapmaktadır. Ancak bu durum sanılandan daha karmaşıktır. Çünkü simüle etmek aslında “-miş” gibi yapmak değildir. Bir hasta olma hâlini simüle eden kişi, hastaymış gibi yapan kişinin aksine o hastalığın semptomlarını göstermektedir. Böyle bir durumda “-miş” gibi yapmanın aksine simülasyon, gerçek ile sahte/düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır. Hastalığı simüle eden kişinin ne hasta olduğu ne de hasta olmadığı söylenebilmektedir.

Oyunların siyasal mesajları iletme amacıyla kullanılması yeni bir durum değildir. Başlangıçta sadece cenaze törenlerinde uygulanan bir ritüel olan ancak deforme olarak politik rekabet için kullanılan bir reklam aracı hâline gelen gladyatör oyunları, tarihte önemli yere sahip, siyasal amaçlarla kullanılan oyunlar arasında ilk akla gelenlerdendir. Bu oyunları siyasal rakiplerine gözdağı vermek için politik bir şova dönüştüren Romalı aristokrat aileler, aynı zamanda halka da güç gösterisi yapmışlardır (Uzunaslan, 2005, s. 22). Eski dönemlerden farklı olarak dijital oyunlarda sunulanların, gerçekliğin yerini almasının amaçlandığı, günümüz oyuncularının söz konusu döneme ve onunla ilişkili ideolojilere yönelik algısını etkileyebileceği söylenebilir. Bunun tam anlamıyla gerçekleşmesi kısa vadede mümkün görünmese de dijital oyunlarda işlenen, manipüle edilmiş, çarpıtılmış bilgilerin, o olayın yaşandığı tarihten sonra doğan insanlar arasında yayılarak gerçekmiş gibi algılanması imkânsız değildir. Çünkü insan, doğası gereği sürekli etkileşim hâlinde olduğu bir çevreye uyum sağlamaktadır. Özellikle de gerçeklik algısını etkileyen ve keyif aldığı bir dünyanın kendisine verdiklerini daha hızlı kavramakta, öğren-

mekte ve kabullenmektedir (Darıcı, 2015, s. 187). Bu noktada dijital oyunların önemi, her yaştan birçok insanı kendine bağlayabilen sosyal bir aktivite ve her şeyden önce bir gençlik kültürü olmasıyla ortaya çıkmaktadır. Oyunlar büyük bir keyif verebileceği gibi bağımlısı olunarak gün ve gece boyunca ekran karşısında kalınması hâlinde sosyal bir felakete de yol açabilmektedir (Ottosen, 2008, s. 15). Böylesi uzun bir süreyle dijital oyun oynanması, dijital oyunlarda verilen açık veya örtülü mesajlara maruz kalarak mesaj üreticilerinin istedikleri şekilde manipüle edilme olasılığını artırmaktadır (Darıcı, 2015, s. 197). Cansever'in (2021, s. 301) ifade ettiği gibi: "Oyuncular, dijital oyunun sanal dünyasına girdikleri andan itibaren oyunu oynayabilmek için tüm kuralları -dünya görüşlerine uysun ya da uymasın- "olağan" ve "kabul edilebilir" olarak görmektedir". Ancak bu durumdan dijital oyunların, ilgili dost-düşman imajları üzerindeki doğrudan etkileri olduğu sonucu çıkarılamaz. Çünkü oyuncular, belli başlı düşüncelerin hâkim olduğu bu oyunlarda sunulan mesajların farkına varabilmekte ve eleştirel bir yaklaşım sergileyebilmektedir (Seiwald, 2021, s. 9).

Literatür incelendiğinde dijital oyunların açık veya örtülü mesajlar içermesi konusunda çeşitli akademik çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Çalışmasında Dina Erad (2018), dijital oyunların değerleri, fikirleri ve yaşam tarzını satmada bir propaganda aracı olarak kullanılabileceğini; Sefer Darıcı (2015), bilinçaltına yönelik mesajların fark edilebilir ve edilemez seviyelerde sunularak gerçeklik algısının hedeflendiğini; Özgür Coşkun (2020) ve Mustafa Halil Cekan (2013) dijital oyunlarda göz ardı edilemeyecek kadar propaganda yapıldığını; Radoslav Baltezarevic ve diğerleri (2019) dijital oyunların politik pazarlama amacıyla kullanılacak güçlü ikna araçları hâline geldiklerini; Igor S. Mayer (2009), politika oluşturma konusunda oldukça önemli olduklarını; Ömür Kurt (2016), incelediği oyunun içeriğinin Arap Baharı eylemleriyle örtüştüğünü; Emre Kızılkaya (2010), erkek egemen, neoliberal ve beyaz söyleme ait iletileri açıkça veya zımnen içerdiğini; Ayten Bengisu Cansever (2021), oyundaki söylemlerin neoliberal söylemlerle oldukça paralel olduğunu ve oyunun bu ideolojinin benimsenmesinde etkili olabileceğini; Ahmet Dönmez (2012) ise dijital oyunların, egemen ideolojik değerlerin temsil edilmesine, yeniden üretilmesine ve kitlelere yayılmasına aracılık ettiğini belirtmiştir. Brandon Valeriano ve Philip Habel (2016), 2001-2013 yılları arasında üretilen oyunlarda başkahramanın çoğunlukla ABD iken baş düşmanın Rusya olduğunu; terörizm bağlamında Orta Doğu ve Latin Amerika'nın karalandığını belirtmiştir. Regina Seiwald (2021) bu sonucu destekler şekilde, devletin baskı aygıtlarını tematik olarak sunan birer ideolojik aygıt niteliğindeki soğuk savaş temalı oyunlarda anti-komünist ve anti-Rus ideolojinin savunulduğunu belirtmiştir. Ceren Yeğen

ve Can Dönmez (2020), dijital oyunlardaki mesajların sadece örtülü şekilde verilmediğini ortaya koymuştur. Öyle ki çalışmalarında, İngiliz ordusunun hazırladığı ve dijital oyun oynayan Z kuşağının hedef alındığı askerliğe çağrı kampanyasının uyandırdığı ilgi noktasında dijital propaganda misyonunu büyük ölçüde gerçekleştirdiğini belirtmişlerdir. Marcus Schulzke (2013), askerliğe çağrı amacıyla üretilen American Army oyunuyla ilgili olarak eleştirmenlerin askeri etki konusunda temkinli davranmakta haklı olmakla birlikte askeri oyunları gerekenden daha sert şekilde yargılama eğiliminde olduklarını belirtmiştir. Dijital oyunlara farklı açıdan yaklaşan Daniel Cermak-Sassenrath (2018), oyunların oyuncular tarafından diğer oyunculara yönelik politik aktivizm amacıyla da kullanıldığı değerlendirmesini yaparken Tülin Sepetçi (2017), oyuncuların kendi alanlarına müdahale edilmesi hâlinde karşı hegemonya eylemlerinde buldukları sonucuna ulaşmıştır. Oyunlarda İslamiyet temsilini üç oyun üzerinden inceleyen Alara Hesapçioğlu (2020), savaş temalı iki oyunda İslamiyet'in terör ve kötülükle bağdaştırıldığını, strateji temalı üçüncü oyunda ise tarafsız şekilde sunulduğunu belirtirken benzer bir çalışmayla Gökmen Kaya (2019), incelediği oyunların neo-oryantalist görüşlerle hazırlandıkları ve bu doğrultuda içeriklere sahip oldukları sonucuna varmıştır. Ufuk Artsın (2021) ve Yusuf Taşkıran (2019), bu ifadelerle tutarlı şekilde dijital oyunlarda İslamiyet'in ve Batılı olmayan toplumların ötekileştirildikleri sonucuna ulaşmıştır. Maheswara ve Fatwa (2021), aynı konuyu farklı oyunları inceleyerek ele almış ve bu oyunlarda İslamiyet ve Müslümanların Batı toplumundaki kalıp yargılar kullanılarak anlatıldığını, araştırma eksikliği ve yanlı tutumdan kaynaklanan bu durumun İslamiyet'in olumlu imajına zarar verebileceğini belirtmiştir. Narmin Abdullayeva (2018) da dijital oyunlarda İslamofobinin desteklendiği sonucuna ulaşmakla birlikte İslamiyet'in karşı yürütülen politik ideolojinin terör örgütlerinin hamleleriyle desteklendiğini, bunun sonucunda İslamiyet'in terör ve saldırganlık imgesini kazandığını belirtmiştir. Bunun aksine Nick Robinson ve Joe Whittaker (2021), Ahmed Al-Rawi (2018) ve Miron Lakomy (2019), çalışmalarında dijital oyunların IŞİD gibi aşırılıkçı ve terörist gruplar tarafından kendi ideolojilerini yaymak amacıyla kullanılabilmesine dikkat çekmişlerdir.

Bu çalışmalarda propaganda içeriklerini incelemek üzere Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor gibi savaş temalı dijital oyunların daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Tüm bu çalışmaların ortak noktası, dijital oyunların birtakım ideolojilerin aktarılmasında kullanıldıkları ve propaganda içeriklerine sahip oldukları sonucuna ulaşılmasıdır. Çalışmalarda yöntemsel nedenlerle kapsamlı analizlerin yapılmamış ve bunu sağlayabilecek olan, Aarseth ve Konzack'a ait araştırma modellerinin nadiren kullanılmış olması dikkat çekmektedir. Ayrıca oyunların propa-

ganda içerdiğine dair yaygın bir kabulün olmasıyla birlikte *Ufuk Artsın'ın* (2021) çalışması hariç oyuncuların konuya ilişkin görüşlerine yer verilmemesi de dikkat çekmektedir. Bu çalışma, benzerlerine kıyasla daha bariz şekilde gerçek olayları çağrıştıran propaganda içeriğine sahip olan *Call of Duty Modern Warfare* oyununun, Aarseth'in dijital oyunların bütüncül analizi modeliyle oyuncu görüşlerini de içerecek biçimde kapsamlı olarak incelenmesi nedeniyle söz konusu eksiklikleri gidermekte ve literatüre katkı sağlamaktadır.

## 2. Propaganda Kavramı

Propaganda, tanımlanması kolay olmayan bir kavramdır. Sosyal bilimlerde kavramların ortak bir tanımının yapılamaması sıklıkla karşılaşılan bir durum olarak değerlendirilebilir. Gürgen (1990, s. 137), bu durumun propaganda kavramıyla çok sayıda farklı kavramın ve faktörün bir arada düşünülmesi zorunluluğundan kaynaklandığını dile getirmektedir. Bu durumda propagandayı disiplinler arası bir çalışma alanı olarak ifade etmek doğru kabul edilmektedir. Propaganda kavramı belirli fikirleri yayan ya da onları destekleyen bir sürece işaret etmektedir. Sözcük Latince'de "üretmek" ve "yaymak" anlamlarına gelmektedir (Jowett ve O'Donnel, 2017, s. 24). TDK'ye (2022) göre ise propaganda: "Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma" şeklinde tanımlanmaktadır.

Propagandanın belirlenen fikirleri yaymak, desteklemek ve taraftar bulmak gibi hedefleri bulunmaktadır. Bu hedefler kimi zaman dini bir inancı yaymak kimi zaman da siyasi bir düşüncüyü topluma benimsetmektir. Çok eski dönemlerde simge ve sembollerle yöneticilerin tanrısal bir gücün temsili olduğuna ve bunun kutsallığına işaret etmek maksadıyla kullanılmıştır. Propaganda, aradan geçen zaman diliminde yöntemlerinde değişiklik yapmadan devam etse de iletişim araçlarının gelişimiyle yayılımını daha da hızlandırmıştır. Bu anlamda ilk defa Antik Yunan'da söz söyleme sanatlarıyla sosyal hayata dâhil olan propaganda, zamanla daha geniş alanlara yayılmayı başarmış ve çok önemli isimlerin uygulamalarıyla yaygınlaşmıştır.

Propaganda kelimesini ilk kez Papa XV. Gregory kullanmıştır (Pratkanis ve Aronson, 2018, s. 25). Papa XV. Gregory'nin kiliseyi içinde bulunduğu durumdan kurtarma çabası ve bunu savaş dışı yöntemlerle yapmaya çalışması Gürgen'in (1990, s. 135) ifadesiyle propagandanın tarihsel gelişiminde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. 15. yüzyılın ortasında hareketli matbaanın gelişmesi Martin Luther ve Roma Katolik Kilisesi arasındaki yaşanan gerilime yeni bir boyut kazandırmıştır. Matbaa sayesinde basılan İncil nüshaları ile etkili bir iletişim yön-

temi benimsenerek propaganda savaşları sürdürülmüştür (Jowett ve O'Donnel, 2017, s. 102). Daha sonra Jowett ve O'Donnell (2017, s. 24) 1622 yılında Vatikan, Roma Katolik Kilisesi'nin "Sacra Congregatio de Propaganda Fide"yi (Kutsal İnanç Yayma Cemaati) kurması ve buradan yürüttükleri reform karşıtı fikirlerle propaganda sözcüğünün tarafsızlığını yitirdiğini ve olumsuz çağrışımlar yüklediğini belirtmektedirler. Bu çağrışımlardan bazıları "yalan, çarpıtma, hile, manipülasyon, zihin kontrolü, psikolojik savaş, beyin yıkama ve palavra" gibi kavramlardır.

Fransız düşünür Jean-Marie Domenach (1969, s. 10-16) politik toplumların başlangıcından günümüze değişmeden yoluna devam eden propagandanın etkisi bakımından epeyce ileride olduğunu belirtmektedir. Ona göre nitelik itibarıyla bir sıçrama yaşayan propaganda faaliyetleri, 19. yüzyılda birleşik ulusların meydana gelmesi ve sonrasında nüfus ile konut alanında yaşanan devrim, bu devrimin tetikçisi olmuştur. Nitekim bu tarihten sonra oy kullanma, savaşlara dâhil olma gibi pek çok durum yurttaşın sorumlulukları arasında sayılmaktadır. Kitle hayatına katılan yurttaşın vazifeleri artmaktadır. Yine nüfusun artması<sup>1</sup>, bu insanların endüstri şehirlerine yerleşmeleri, geleneksel yaşam şekillerinden koparak zorlu hayat koşulları içinde dünya olaylarını süzgecinden geçirmekte zorlanmaları ve bunu ulaştırıcı yapının ortadan kalkması bireyleri tek başına bırakır. Endüstri toplumunun getirdiği birtakım zorluklar karşısında kaygıya kapılan birey kitleye sığınmaya zorlanır. Kitle içinde tek tipleşen bireyler "kolayca etkilenen, ortak ve sert tepkiler gösterebilen ve haber almaya susamış kitlelerin" ortaya çıkışını hızlandırmaktadır. Tüm bu gelişmelere bir de teknik buluşların eklenmesi, yeni kitlelerin tümüne aynı anda ve doğrudan etkide bulunma sürecini hazırlamaktadır. Propagandanın sürekli dayanakları olarak görülen yazı, söz ve resmin kullanışlarının sınırlı olması, onların yayılmalarının önünde en büyük etken olmaktadır. Sınırsız yayılma olanağı vadeden üç önemli gelişme ise şu şekilde idi; basılı yazının yayılması (matbaa), sözün yayılması (mikrofon, telsiz ve radyo) ve resmin yayılması (fotoğraf, televizyon). Tüm hayat koşulları ve yaşama biçimi değişmiş olan kitleye yazı, söz ve resim yoluyla ulaştırılan dünyanın haberleri karşısında korku ya da umutla yakalanan bireyler arena ortasına atılmış hayvanlar gibi vahşice tepkiler göstermektedir. Tüm bu ortak kanıların oluşmasına sebep ise yeni kitleler ve yeni yayın araçları olarak gösterilmektedir.

Propaganda uygulamalarının tarihi ve siyasal iktidarlar tarafından kullanımı çok uzun yıllar öncesine dayanmaktadır. Özellikle kitle iletişim araçlarının gelişimi ve evrimi, propagandanın yapısını ve işlevini de zenginleştirmiştir. Bu noktada, ilk

<sup>1</sup> Dünya nüfusu 1800 ve 1900 yılları arasında iki katına çıkmıştır; Avrupa nüfusu, 1800 ve 1932 yılları arasında, yüzde 165 artmıştır (Domenach, 1969, s. 10).

olarak kitlesel nitelikteki basılı kaynakların yaygınlık kazanması ve okuryazarlığın artması önemli bir aşamayı temsil etmektedir. Dolayısıyla gazete ve benzeri basılı kaynaklar, telsiz ve benzeri teknolojilerin gelişimine kadar en önemli propaganda araçları olarak işlev görmüşlerdir. Daha sonra ise özellikle telsiz teknolojisinin gelişmesine paralel radyonun etkin bir kitle iletişim aracı hâline gelmesiyle, okuyazar olmayan kitlelerin üzerinde de etkin bir propaganda aracı doğmuştur. Uzun bir dönem propaganda aracı olarak işlev gören radyo, baskın konumda olmuş, onun yanı sıra II. Dünya Savaşı sürecinde ise sinema da etkin bir aktör olarak sahneye çıkmıştır (Çalışkan, 2020; Sarıtaş, 2018). Teknolojideki gelişmeler sayesinde sonraki yıllarda hem görsel hem de işitsel olarak kitlelere hitap eden televizyonun yaygınlık kazanması, propaganda açısından bu medyanın kullanımını son derece cazip hâle getirmiştir. Ancak unutulmamalıdır ki propaganda amacıyla kullanılan bu kitle iletişim araçları, birbirlerinin yerine geçmiş veya kendinden öncekileri ortadan kaldırmamıştır. Aksine, propaganda uygulayıcılarının ellerini güçlendirmiş, farklı hedef kitlelere göre uygun içeriklerin hazırlanmasını kolaylaştırmıştır. Günümüzde ise internet teknolojisinin sağladığı imkânlar ve WEB 2.0 teknolojisi yeni medya üzerinden büyük bir propaganda olanağını meydana getirmiştir. Hatta bu dijital platformlar, Metaverse<sup>2\*</sup> gibi (WEB 3.0'ın desteklediği), alternatif birer evren olma iddiasını ve amacını taşımaktadırlar. Medyadaki bu dijitalleşme, propagandanın uygulama alanlarını geliştirmiş, zenginleştirmiş ve güçlendirmiştir. Dijital oyunlar da propaganda amacıyla kullanılan en önemli ve yaygın mecralardandır. Çünkü teknolojinin tüm imkânlarıyla geliştirilen oyunlar gerek bütçeleri gerekse güçlü kurgularıyla dünya genelinde milyonlarca oyuncuya ulaşabilmektedirler. Oyunlarda gerçeğini aratmayacak görüntüler içine yerleştirilen ve oyunun gidişatını şekillendiren propaganda faaliyetleri oldukça etkileyicidir. Bir simülasyon içinde kendi gerçeğini -çeşitli yönlendirmelerle- inşa eden bireyler bu süreç içinde eleştirel bir tavır alabilmelerine rağmen söz konusu oyunları oynamaya devam edebilmektedir. Bunun sebebi oyunların eğlenceli olmaları, ses ve görsel içerikleriyle insanları cezbetmelerinin yanı sıra oyuncuların zaman içinde oyunlarla kurdukları bağıdır (Artsın, 2021, s. 175). İşte bu süreçte oyuncunun maruz kaldığı tüm propaganda faaliyetleri onun düşünce dünyasını şekillendirmektedir. Dijital dünya içine doğan ve dijital yerli olarak adlandırılan nesil, dijital oyunlardan çok daha fazla etkilenmektedir. Gerçek ve kurgu arasındaki kavrayışın çocuk tarafından ayırt edilememesi durumu da (şiddet, cinsellik, ırkçılık, toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi) bazı olumsuz düşünce ve eğilimlerin yaşamları içine taşınmasına sebebiyet vermektedir. Nitekim ideolojilerin yayılması, benimsetilmesi ve

<sup>2</sup> Metaverse evrende yürütülen propaganda ve yol açabileceği etkiler için Bkz. (Debuire, 2022).

yapılan eylemlerin haklılığını kanıtlama iddiasında olan devletlerin amacı da bu algıyı oluşturabilecek kanallar üzerinden harekete geçmektir. Sinema, televizyon ve diğer mecralar gibi dijital oyunlar da bu amaçla kullanılabilirlerdir.

### 3. Propaganda Aracı Olarak Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, sayısal bilgisayar teknolojileri ile üretilen görsel ve işitsel unsurların belirli zaman, alan ve kurallar dâhilinde çeşitli donanımlar aracılığıyla hem sunulduğu hem de etkileşim yoluyla kontrol edilmesine imkân tanıdığı simülasyonlardır (Erbay, 2021, s. 522). Bu simülasyon dünyasında oyun oynamak, kurgusal bir dünyada gerçek kurallarla etkileşime girmektir (Juul, 2005). Başka bir ifade ile dijital oyunlar, gerçek dünyanın kopyalanarak kendine özgü sunumuyla dijital olarak yeniden üretilmesi şeklinde ortaya çıkabilmektedir (Darıcı, 2015, s. 187). Oyuncular bu oyunları başarılı olmak, sosyalleşmek, kendini oyunun akışına kapılarak mutlu olmak, güzel zaman geçirmek ve gerçek dünyanın sorunlarından kaçmak gibi motivasyonlarla oynayabilmektedir (Yee, 2006, s. 773-774). Ancak bu motivasyonlardan hareketle dijital oyunların apolitik bir yapıdaki boş zaman eğlenceleri oldukları düşünülerek siyasi içerik ve ideolojileri iletme potansiyelleri hafife alınmamalıdır (Seiwald, 2021, s. 1). Çünkü dijital oyunlar; zevk, bilgi ve beceri kazandırma kaynakları olabilecekleri gibi propaganda amacıyla da kullanılabilirler (Ottosen, 2008, s. 15), ideolojik bakımdan kendi değer ve normlarını tam anlamıyla henüz oluşturmamış genç kitlenin egemen ideolojilere yönlendirilmesini kolaylaştırmaktadır (Dönmez, 2012, s. 122).

Oyunların özellikleri sayesinde fiziki dünyaya sanal görüntüler indirerek melez gerçeklikler oluşturmak ve kullanıcıyı mekândan bağımsız kılmak veya eş zamanlı birden fazla varoluş yanılsamasına sokmak mümkün olabilmektedir (Kuruüzümcü, 2010, s. 94). Sefer Darıcı'ya (2015) göre birbiriyle alakasız olan iki unsurun devamlı olarak birlikte sunulması hâlinde bir süre sonra ikisi birlikte hatırlanabilmekte, alakasız görülen iki bulgu bir araya geldiğinde tek bir olguya dönüşerek zihinsel süreçte birlikte işlem görebilmektedir. Özellikle beş duyu organına daha fazla hitap eden gerçekliği artırılmış oyunlar beynin yorumladığı gerçeklik algısını değiştirebilmekte ve dijital gerçeklik algısal olarak "gerçek gerçekliğin" yerine geçebilmektedir. Darıcı (2015, s. 198) bu noktada, gerçek dünya ile dijital gerçeklik arasındaki algısal sınırı ifade eden gerçeklik eşiği kavramından bahsetmektedir. Dijital ortamda simüle edilen gerçekliğin, zamanla algısal olarak "gerçek gerçekliğin" yerini alması için bu sınırın geçilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunlar içerdikleri ideolojileri ya açıkça ya da metaforlar ve sembollerin kullanımı gibi çeşitli yöntemlerle örtülü bir şekilde iletmektedir. Sahip oldukla-



rı özellikleriyle, daha özel bağlamlarda faaliyet göstermeleriyle, birer kültür ve medya ürünü olmalarıyla dijital oyunlar, ideolojileri iletmek için devletin ideolojik bir aygıtı olarak işlev görmektedir (Althusser, 1971, s. 142-145; Seiwald, 2021, s. 1; Erad, 2018, s. 142). Bu aygıtların gerçek olaylardan izler taşıması gibi imgesel ipuçları ve çağrıştırmacılar, davranışsal ve algısal düzeyde değişikliklere neden olmakta, dijital oyunlarda oluşturulan gerçeklik algısı bu uyarılarla artırılabilir (Darıcı, 2015, s. 187-188). Oyunlar bilinç ya da bilinçaltına yönelik içerdiği mesajları çeşitli görsel, işitsel ve yazınsal yollarla oyunculara sunmaktadır. Bu mesajlar, oyun karakterleriyle oyuncular arasındaki etkileşim ile kurulan bir bağın olması, başka bir deyişle oyuncunun kendisine sunulan mesajları bizzat oynayarak sahiplenmesi nedeniyle algı süzgecinden daha kolay geçerek güçlü bir şekilde etki gösterebilmektedir (Kurt, 2012, s. 120-121 ve Tönek, 2007, s. 95-96'dan aktaran Cecan, 2013, s. 51-52). Nuijten v.d., (2013) gerçekleştirdikleri çalışmada özellikle hedefi vurma/nişancı oyunlarında, oyuncuda bir karşılığının olması ve oyunun tekrarlayan bir şekilde uzun süre oynanması hâlinde bilinçaltına yönelik sunulan resimli logoların, metinsel logolardan daha fazla bilinçaltı iletişim kurma eğilimine sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Elde edilen bu sonucun, bilinçaltı siyasal mesajların etkinliği açısından da geçerli olması kuvvetle muhtemeldir. Çünkü dijital oyunlar, oyuncuya dayatılan kurallarla yönetilen ideolojiye göre oynanmaktadır. Bu bakımdan özellikle savaş temalı oyunlar, oyuncuların tutum ve inançlarını manipüle edebilen “ideolojik olarak taraflı medya” şeklinde değerlendirilmektedir (Schulzke, 2013, s. 66; Seiwald, 2021, s. 5).

Birer medya aracı olan dijital oyunlar, görsel yapılarının propaganda amacıyla kullanılabilmesi ve kitleleri etkileme potansiyelleri bakımından Hollywood'un ticari tekeli yapılanması ile benzerlik göstermektedir (Dönmez, 2012, s. 122). Naratolojistler, dijital oyunların filmler ve romanlar gibi metinsel anlatı araçları olduklarını, geleneksel anlatının yeni bir biçimi veya uzantısı olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır (Gonzalo, 1999; Aarseth, 2004, s. 45). Ancak benzerliklerin aksine (özellikle çok oyunculu) dijital oyunlar; tiyatro, film, televizyon şovları ve romanlar gibi eski kitle iletişim araçlarının asla yapamayacağı şekilde estetik ve sosyal olanı birleştirmektedir. Dijital oyunları yalnızca Hollywood'un kendini yeniden üretmesi olarak görmek, bu sosyal-estetik yönleri göz ardı etmek ve modası geçmiş paradigmaları yeni bir kültürel nesneye zorlamak demektir (Aarseth, 2001). Juul (2001) dijital oyunların; filmler, romanlar ve tiyatrolar tarafından oluşturulan anlatsal medya ekolojisinin içinde olmadığını, oyunlardaki zamanın anlatılanlardan farklı işlediğini ve okuyucu/izleyici ile hikâye dünyası arasındaki ilişkinin, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklı olduğunu söyler. Bu

farklılıklara rağmen oyunu açıklamak için mevcut teorilere fazla güvenmek ve her şeyi aynı terimlerle açıklamaya çalışmak pek mantıklı değildir. Elbette birçok dijital oyun anlatı öğeleri içermekte ve karakterler, zincirleme olaylar, bölüm sonları gibi çeşitli unsurları geleneksel anlatılarla paylaşmaktadır. Ancak naratoloji bakış açısıyla bu anlatısal unsurlar incelenirken, dijital oyunların özgül mekanikleri göz ardı edilmemelidir. Diğer bir ifade ile dijital oyunların ludoloji çerçevesinde ele alınan boyutları unutulmamalıdır (Gonzalo, 1999). Çünkü anlatılar kadar oyun mekanikleri de propaganda içerebilmektedir. Örneğin bir savaş oyununda düşman olarak sunulan ülkenin askerlerine ve bayrağına zarar verilebilirken; dost unsurlara zarar verilememesi ya da zarar verilmesi hâlinde oyunun son bulması oyunda ilerleme kaydedebilmesi için oyuncuya şart koşulan ve ideolojiler içeren oyun mekanikleridir. Sonuç olarak rahatlıkla söylenebilir ki; dijital oyunlar hem içerdikleri mesajlar hem de oyun dinamikleri aracılığıyla politik anlam mücadelesine katkıda bulunmaktadır (Robinson, 2012, s. 5).

Dijital oyunlar ideoloji mücadelesinin ötesinde silah sistemlerinin tanıtılması ve oyuncuların silahlar konusunda eğitilmesi noktasında da işlev görmektedir. Bu konuda ABD Ulusal Araştırma Konseyinin 1996 tarihli bir raporunda dijital oyunlarda kullanılan modelleme ve simülasyon teknolojisinin, Savunma Bakanlığı için ortak eğitim tatbikatları yürütmek, yeni öğreti ve taktikleri değerlendirmek ve yeni silah sistemlerinin etkinliğini incelemek amacıyla kullanılacak düşük maliyetli bir araç olduğu belirtilmiştir (Ottosen, 2009, s. 37).

Sürekli etkileşimli bir hikâye anlatımının mümkün olmadığını belirten Juul'a (1998) göre, geleneksel anlatıların aksine dijital oyunlarda performans odaklanılmakta ve bu performans esnek yapıdaki oyun sahnelerinde çok defa sergilenebilmektedir. Ancak bu cümleden, dijital oyunların oyunculara özgür bir ortam sunduğu sonucu çıkarılmamalıdır. Çünkü her ne kadar oyuncular, kendilerine sunulan hikâyeye seyirci kalmak yerine o hikâyeyi bizzat uyguluyor olsalar da sonuç olarak tüm medya metinleri gibi dijital oyunlar da büyük şirketlerin kontrolü altında çalışan uzman kişiler tarafından kasıtlı amaçlar doğrultusunda üretilmektedir. Oyuncu, oyunu hızlı veya yavaş, sessizce veya gürültülü, barışçıl veya savaşarak oynayabilmektedir. Ancak her ne yapılsa yapılsın gerçekleştirilen eylemler ve oyun hikâyesinde gelinen nokta, oyun yapımcıları istediği için oyundur. Başka bir ifade ile oyuncuya özgürlük vaat ettiği düşünülen dijital oyunların kuralları belirlenmiş ve sınırları çizilmiş olan anlatı ve etkileşim yapılarında özgürlüğün de sınırları belirlenmiştir (Cansever, 2021, s. 293). Üstelik bu sınırlı ortamdaki eylemler, öznel kamera açısı ile sunulmaktadır. Diğer bir ifadeyle oyunda varlığı her an gözle görülebilir olan bir karakter yerine oyuncunun kendisini özleştirebileceği birincil

şahıs bakış açısıyla kontrol edilen bir karakter sunulmaktadır. Bu sayede oyuncu, sunulan bakış açısını içselleştirerek kendini söz konusu ideolojinin savunucusu ve uygulayıcısı olarak bulabilmektedir (Kaya, 2019, s. 190).

Her koşulda oyuncunun rolü, kendisine sunulan sözde özgür eylemler arasında tercih yaparak oyun sınırları içinde yapımcılarının bakış açısını oynamaktır. Bu bakış açıları teknik bilgi ve beceriye sahip kişiler tarafından değiştirilebilmektedir. Ancak ortaya çıkan sonucun, oyunun aslından bağımsız ve özgün ya da başka ideolojiler içermeyen bir yapıya sahip olması ihtimali çok düşüktür. Çünkü dijital oyunların yapısı açık veya örtülü şekilde propaganda yapmaya son derece uygundur ve değişiklikler, değişikliği yapan kişi ya da kişilerin bakış açılarıyla oyundaki bakış açılarının üzerinde yapılmaktadır. Cansever ve Poyraz (2021, s. 119) bu durumu aşağıdaki sözlerle ifade etmektedir;

“Çok uluslu firmalar tarafından fonlanan, tasarlanan, üretilen, satılan, pazarlanan bir meta hâline gelmiş olan dijital oyunlar, doğallığını ve masumluğunu kaybetmiştir. Kendisini üreten şirketin sahip olduğu egemen söylemleri, renkli görüntüleri, gizemli anlatıları, eğlenceli müzikleri, çeşitli vaatleri içerisinde barındırmaktadır ve kullanıcılarına çeşitli meta-iletler taşımaktadır. Böylesine güçlü bir “medium” olarak dijital oyunlar, bireylere sentetik dünyalarında çeşitli vaatler sunmasının yanında renkli ve eğlenceli yapısıyla adeta bireylerin beyninde iz bırakmaktadır. Oyuncular bir an bile gözlerini kapattıklarında dahi oynadıkları oyun zihinlerinde bir yerde hâlâ akmaktadır. Dolayısıyla bireyler dijital oyunlarda yer alan söylemleri oyun sırasında kabul etmekle kalmamaktadır; aynı zamanda sentetik dünyanın söylemlerini oyunu oynamayı bıraktıkları anlarda, başka bir ifadeyle gerçek yaşamda da sürdürüp içselleştirmektedir.”

Matthew Weise (2003) gerçekleştirdiği çalışmasında dijital oyunların ifade stratejilerini; oynanamayan sahneler, kural tabanlı sistemler ve bu ikisi arasındaki ilişkiler olmak üzere üç ana başlıkta değerlendirmiştir. Oynanamayan sahneler, oyuncunun bir filmi izler gibi söz konusu sahneyi izlemekten başka bir şey yapmadığı ancak yine de oyunun bir parçası olarak kabul edilen ara sahneler ve sunulan metinlerden birini seçmek gibi minimum eylem gerektiren diyalog sahneleridir. Bu sahnelerde oyuncuya oyun hikâyesi hakkında bilgiler verilmektedir. Kural tabanlı sistemler, oyunların kurala bağlı etkileşimli öğeleridir. Oyuncu, oyunda ilerleme kaydedip başarılı olabilmek için bu kuralların getirdiği fikri benimseyerek uygulamalıdır. Nükleer savaş sonrasında hayatta kalma mücadelesini anlatan Metro oyununda düşman karakterleri öldürmek ya da bayılmak kural tabanlı sistemlere örnektir. Oyuncunun, oyun hikâyesini sıralı şekilde oynamaktan başka bir şey yapmadığı oyunlarda kural tabanlı sistemler etkili şekilde propaganda yapmaya

daha uygun yapıdayken açık dünya ve çevrim içi oyunlarda bir propaganda mesajı ile karşılaşılıp karşılaşılmaması oyuncunun söz konusu sistemi tetiklemesine bağlıdır. En temel düzeyde oynanamayan sahneler, kural tabanlı sistemlere bağlam ve motivasyon sağlayabilmektedir. Bu iki unsurdan biri, oyunda sunulan fikir için diğerine bağımlıdır. Dolayısıyla iki unsur arasındaki ilişki, ifadenin tamamlayıcı aracıdır. Genel olarak oyunlarda kural tabanlı sistemlerin ve oynanamayan sahnelerin kombinasyonları kullanılmaktadır. Weise'in yaptığı bu sınıflandırmadan yola çıkarak dijital oyunların oynanamayan sahnelerinde oyunculara birtakım fikirlerin iletildiği ve ardından oyunun o fikirlere uygun şekilde oynanmasının sağlandığı söylenebilir. Ian Bogost (2006) dijital oyunlarda bu çerçevelenimin ideolojileri desteklemek/pekiştirmek, tartışmak ve açıklamak olmak üzere üç işlevi yerine getirmek için yapıldığını belirtmiştir. Ayrıca Ian Bogost (2007), dijital oyunların argüman oluşturma ve oyuncuları etkileme biçimini analiz ettiği "İkna edici oyunlar, video oyunlarının ifade gücü" adlı kitabında retorikğin genel olarak yazılımda ve özel olarak dijital oyunlarda nasıl eşsiz şekilde işlediğine dair genel bir yaklaşım ortaya koymuştur. Dijital oyunların ikna için yeni bir alan açtığını belirtmiştir ve bu alanı/biçimi "prosedürel retorik" olarak adlandırmıştır. Prosedürel retorik, konuşulan söz, yazı, görüntüler veya hareketli resimler yerine kurala dayalı temsiller ve ikna etme sanatı olarak tanımlanmıştır (s. viii-ix). İçerdikleri ideolojik yapıları ortaya çıkarmak için dijital oyunların bu temsiller ve ikna sanatı açısından ele alınması gerekmektedir (Cansever, 2021, s. 301).

Dina Erad (2018, s. 143) dijital oyunların neden propaganda aracı olarak kullanıldıkları sorusunun, oyunların sahip olduğu ün, topluluk oluşturma gücü, pazar payları ve oyunların arkasındaki karmaşık ilişki ağları ile cevaplanabileceğini belirtmektedir. Dünya genelindeki oyuncu sayısına, dijital oyun seyircisine ve sektörün ekonomik büyüklüğüne ilişkin nicel verilere bakıldığında dijital oyunların propagandacılar için neden ilgi çekici olduğu daha açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Öyle ki Clement (2021) tarafından ifade edilen Statista verilerine göre dünya genelinde Eylül 2021 itibarı ile 3.24 milyar oyuncu bulunmaktadır. Bu sayı 2016 yılında 2.5 milyar iken (Georgiev, 2022); Newzoo tarafından 2021 yılında yapılan "Oyuncu sayısı 2024'e doğru 3 milyarı oldukça aşacak." tahmininin Covid-19 salgını nedeniyle 2021 yılı bitmeden gerçekleştiği görülmektedir (Wijman, 2021). Bunlara ek olarak e-spor odaklı kurumlar gibi eğitim ve organizasyon amaçlı yapılanmalar, dijital oyun sektöründe çalışanlar, özgül medya içerikleri gibi oyun sektöründe yer alan unsurların çokluğu ve eriştiği kitle dijital oyunları farklı açılardan olduğu gibi propaganda açısından da cazip kılmaktadır.

Hangi bakış açısı ile üretilirse üretilsin savaş temalı bu oyunlarda oyunculara silah

inşa etmek, propaganda yapmak, savunmak ya da saldırmaktan başka seçenek sunulmamaktadır. Barış, müzakere ya da diplomasi bir seçenek değildir. Tek yol düşmanı yok etmekten geçer (Wills, 2019a, s. 106). Söz konusu şiddet dürtüsü savaş temalı oyunlarda, egemen ideoloji tarafından işaret edilen (sözde) tehlikeli düşmanlar üzerine yönlendirilmekte (Dönmez, 2012, s. 125) ve eğlence adı altında normalleştirilmektedir (Kaya, 2019, s. 186). Oyunlarda sunulan “ya, ya da” karşıtlığı, Amerika başkanı Bush’un 20 Eylül 2001’deki, “Ya bizizlesiniz ya teröristlerle” sözleriyle uyuşmaktadır (Wills, 2019a, s. 150). Bu durumda oyuncu ya teröristleri/düşmanları öldürerek oyunda ilerleyecek ya da ateş etmeyerek onların safında yer alacak ve oyunda hiçbir ilerleme kaydedemeyecektir.

11 Eylül olaylarından sonra Orta Doğu’da terörle mücadele adı altında askeri hareketler düzenleyen Amerika, bu eylemlerini meşrulaştırmak için birçok sektörle birlikte dijital oyunlardan da faydalanmaktadır (Kaya, 2019, s. 193). Amerika’nın Orta Doğu’da gerçekleştirdiği faaliyetlerin vurgulu bir eleştirisini yapan “September 12th: a Toy World” oyunu, söz konusu şiddetin sonuçlarını ortaya koymaktadır. Oyunda, Orta Doğu olduğu belirgin olan bir bölgedeki eli silahlı insanlar öldürmek için belirli zaman aralıklarıyla kuşbakışı açıdan füze saldırıları düzenlenmektedir. Ancak bu saldırılar sivil insanları da öldürmekte ve çevredeki binaları yıkmaktadır. Kısa bir süre sonra diğer insanlar yıkılan evlerin ve ölen insanların olduğu bölgede ağlamaktadır. Bu oyun diğer oyunların aksine şiddeti özendirmemekte, savaşın ne kadar kötü olduğunu etkili şekilde hissettirerek antimilitarist düşünceyi savunmaktadır.

Yukarıda sunulanlardan hareketle propagandanın etki düzeyini doğru şekilde ölçmek mümkün olmasa da kişiyi “propagandanın bir parçası” hâline getirdiği için dijital oyunların, bazı şeylerin ve ideolojilerin propagandasını yapmanın etkili yolu olduğu söylenebilir (Erad, 2018, s. 148).

#### 4. Yöntem

Aralarında Espen Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen ve Gonzalo Frasca’nın bulunduğu ludolojinin başlıca temsilcileri, anlatı (naratoloji) ile oyunlar (ludoloji) arasında benzer ve ortak yönlerin olmasına rağmen temelde farklı olduklarını ve bu nedenle mevcut disiplinlerin kuramsal araçlarının oyunları analiz etmek için yetersiz olduklarını belirtmişlerdir (Karadeniz, 2017, s. 59). Espen Aartseth (2003, s. 2-3), dijital oyunları analiz edebilmek için metodolojik bir çerçeve sunan Lars Konzack’tan esinlenerek bu oyunların tüm türlerini karakterize eden üç boyutta incelenebileceğini belirtmiştir. Aynı ayrı veya bir bütün olarak analiz edilebilen bu boyutlar aşağıdaki gibidir:

**Oynanış:** Oyuncuların eylemleri, stratejileri, güdüleri, sosyal ilişkileri, bilgileri, karakter içi ve dışı iletişim vb.

**Oyun yapısı:** Simülasyon kuralları dâhil olmak üzere oyunun kuralları.

**Oyun dünyası:** Kurgusal içerik, topoloji/seviye tasarımı, dokular vb.

Bu boyutlar hakkında bilgi edinmenin üç yolu vardır. İlk olarak oyunun geliştiricileri ile konuşmak gibi yollarla oyunun tasarımı, kuralları ve mekaniği incelenebilmektedir. İkinci olarak oyunların başkaları tarafından oynanan kayıtları izlenebilmekte, oyunların raporları ve incelemeleri ele alınabilmektedir. Son olarak oyuncu oyunu bizzat oynayabilmektedir. Üç yöntem de geçerli olmakla birlikte ilk ikisiyle güçlendirilmesi hâlinde üçüncü yöntem en iyisidir (Aarseth, 2003, s. 3). Bu kapsamda ve dijital oyunların propaganda mesajları içerip içermedikleri sorusuna yanıt bulmak amacı doğrultusunda, bir dijital savaş oyunu olan Call of Duty Modern Warfare'in senaryo modunu analiz etmek üzere öncelikle söz konusu oyun tanımlanmış, ardından oyun yapısı ve oyun dünyası başlıklarında incelemeler yapmak için söz konusu oyun bizzat oynanmış, bir rapor niteliğinde olan Fandom Wiki (2022) internet sitesindeki bilgilerden, Reddit r/modernwarfare (2022) topluluğunda yer alan oyuncu yorumlarından, Call of Duty resmi YouTube sayfasında yayınlanan oyun (2019a) ve oyun hikâyesi (2019b) tanıtım videolarına yapılan yorumlardan, MKIceAndFire (2019) ve Easter GamersTv (2019) YouTube kanallarında yayınlanan oyun oynama videoları ve bu videolara yapılan yorumlardan gerekli veriler toplanılmıştır. Veri toplama işlemi, aynı ya da benzer ifadelerle karşılaşma sıklığının arttığı doyum noktasına erişilene kadar sürdürülmüştür. Aarseth'in önerdiği yollarla elde edilen veriler, yine onun ortaya koyduğu dijital oyunların bütüncül analizi modeli çerçevesinde betimleyici analiz ile özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Elde edilen bulgular, doğrudan alıntılara da yer verilerek sunulmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 239-240). Analizlerde, daha çok oyuncuların tutum ve davranışlarıyla ilgili olduğu için oynanış boyutu, belirlenen YouTube yayıncılarının oyun oynama pratikleri ve diğer oyuncuların belirtilen internet ortamlarında yaptıkları yorumlar ile sınırlandırılmıştır. Tüm dijital oyun türleri arasından söz konusu savaş temalı Call of Duty oyununun tercih edilme nedenleri: Piyasaya sürüldüğü dönemde gerçek dünyada yaşanan olayları çağrıştıran bir senaryo ve örgütsel yapıları içermesi, birinci şahıs bakış açısının kullanılması gibi birtakım teknik nedenlerle oyuncuyu cezbetmesi ve gerçek dünyadaki ülke, ırk, millet ve kültürlere atıfta bulunulmasıdır. Elde edilen bulgulara yorumlarıyla birlikte aşağıda yer verilmiştir.

#### 4.1. Call of Duty Modern Warfare

Call of Duty serisinin 16. Modern Warfare serisinin 4. ve ilk üç oyunun öncesini anlatan Call of Duty Modern Warfare; IW Engine oyun motoru ile Infinity Ward (ABD), Beenox (Kanada), High Moon (ABD), Raven (ABD) stüdyoları tarafından geliştirilmiş ve 25 Ekim 2019 tarihinde Activision (ABD) şirketi tarafından yayınlanmış bir savaş türü dijital oyundur. 18 yaş sınırı, kötü dil kullanımı, şiddet ve oyun içi satın alma etiketleri ile piyasaya sürülen oyun; Playstation ve Xbox cihazlarına ek olarak Blizzard tekelinde olması detayıyla bilgisayarda oynanabilmektedir. Oyunda senaryo modu, çevrim içi ortamda 4 kişiye kadar ekip ile bilgisayara karşı oynanan co-op modu, çevrim içi mücadele modu ve hayatta kalma modu bulunmaktadır. 30 milyonun üzerinde kopyası satılan oyunda, çalınan ve Rus gazı olarak ifade edilen kimyasal silahı geri alarak küresel savaşı önlemek için özel kuvvetler ve Orta Doğu'daki özgürlük savaşçıları olarak belirtilen silahlı birliklerle ortak şekilde serinin önceki oyunlarında olduğu gibi Avrupa ve Orta Doğu'da düşmanlara karşı savaşmaktadır (Call of Duty, 2022; Borger, 2021; Engin, 2020).

Oyunda iyi ve kötü olarak sunulan birçok karakter bulunmaktadır. Bunlardan başlıca olanları aşağıda aktarılmıştır:

**Kaptan John Price:** Seri ile özdeşleşmiş ve efsaneleşmiş bir karakterdir. İngiliz Özel Hava Servisi (SAS) için çalışan Price, dünyayı güvende tutmak için her türlü riske girmekte ve her görevi başarıyla tamamlamaktadır. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da “dosta güven düşmana korku salan” bir şekilde sunulmaktadır. Eylemleri her zaman haklı, mantıklı, nitelikli ve kabul edilebilir şekilde sunulmaktadır.

**Alex:** Nitelikli bir CIA ajanıdır ancak kendisine verilen emirleri yerine getirmekten bıkar ve Orta Doğu'da yerel silahlı birliklerle kalmaya karar verir. Oyunun sonunda fedakârlıkta bulunarak ölmeyi tercih etmektedir. Bu fedakârlık Amerika'nın dünya barışını korumak için yaptığı fedakârlıkların bir göstergesidir.

**Çavuş Kyle Garrick:** Eski bir İngiliz Ordusu Subayı olan Garrick, Londra'da terörle mücadelede çalışmaktadır. Ancak terör tehditleri karşısında var olandan daha fazlasını yapabilmek için Price'ın kurduğu Taske Force 141 adlı özel ekibe “Gaz” lakabıyla dâhil olur. Batı'nın teröre karşı daha fazla mücadele etmesi gerektiğini söyler ve buna dair öfkesini belirgin şekilde gösterir.

**Komutan Farah Karim:** Orta Doğu'daki hayali bir ülke olan Urzikstan'da Rus General Barkov tarafından ailesinin katledilmesi sonrasında savaşmaya başlayan, direniş güçlerinin lideridir. Ülkesini işgalcilerden kurtarmak için ahlaki yollarla cesurca savaşıyor şeklinde sunulmaktadır. Oyun boyunca çeşitli görevlerde Alex'e, onun

da isteğiyle emirler vermekte, birlikte savaştığı Avrupalı ve Amerikalı insanlara önderlik etmekte ve yol göstermektedir.

**Hadir Karim:** Farah'ın kardeşidir. Ülkesindeki işgalcileri mağlup etmek için Farah'ın onaylamadığı yöntemlere başvurur ve bu nedenle terörist olarak nitelendirilir. Oyunun bazı bölümlerinde beyaz, bazı bölümlerinde ise siyah ağırlıklı tasarımlarla sunulmuştur. Örneğin "tutsak" bölümünde açık renklerle görselleştirilmesiyle birlikte üzerinde Farah'ın aksine kan lekeleri olduğu görülmektedir. Farah'ın elbiseleri hep temiz ve düzenli iken Hadir'in elbiseleri bazen kirli ve özensizdir.

**Omar Sulaman (Kurt):** Urzikstan'ı işgalcilerden kurtarmak için her türlü yola başvuran Al-Qatala terör örgütünün lideridir. Sadece ülkesinde değil, sınır dışında da terör eylemleri gerçekleştirmektedir. Farah Karim'in aksine ülkesindeki tüm yabancıları işgalci olarak görmektedir. (Uzbekistan'da olmalarına rağmen ABD, Rusya'nın aksine bu işgalcilerden birisi olarak sunulmamakta, daha çok kurtarıcı olarak gösterilmektedir.)

**Jamal Rahar (Kasap):** Al-Qatala'nın öncü üyelerindendir. Örgüt lideri Kurt'un esir alınması üzerine Urzikstan'daki Amerika Konsolosluğuna saldırı düzenleyen tehlikeli bir teröristtir.

**General Roman Barkov:** Rusya'yı terörden korumak için Urzikstan'a zalimce saldırılar düzenleyen ve terörle mücadele ettiğini söylerken terörist eylemlerde bulunan Rus bir generaldir. Başrollerden biri olmasına rağmen gelen tepkilerden olsa gerek ki oyunun web sitesinde bu karaktere yer verilmemiştir.

**Nikolai:** Kaptan Price'in bir Rus olan eski dostudur. Barkov'a karşı mücadelelerinde Price ve Farah'a yardım etmektedir. Çünkü Barkov'un "Rusya üzerindeki bir leke" olduğunu düşünmektedir.

Oyunda Orta Doğu, Rusya ve Avrupa'dan bahsedilmektedir. Ancak diğer bölgelerin aksine Amerika ve Amerikalı birliklerin isimleri terörle, işgalle, acizlik, zayıflık ve muhtaç olmak gibi durumlarla anılmamaktadır. Oyundaki başlıca taraflar aşağıda belirtildiği gibidir:

**İngiliz Özel Hava Servisi (SAS):** İleri teknolojilere sahip 1. seviye özel kuvvet birliğidir.

**Al-Qatala:** Tehlikeli bir terör örgütüdür.

**CIA:** Yerel ve uluslararası ortak güçlere istihbarat sağlayan ve onları güçlendiren ajan birliğidir.

**Uzbek Militaları:** Vatanlarını işgalcilerden ve teröristlerden koruyan özgürlük sa-



vaşçıları şeklinde sunulan birliktir.

**Barkov'un Kuvvetleri:** Bir Rus olduğu vurgulanan General Barkov'un acımasız planlarını uygulayan, paralı ve sadık askerlerden oluşan birliktir.

Oyun 14 bölümden oluşmaktadır. Bu bölümlere ait bilgiler aşağıdaki gibidir:

<b>Bölüm 1:</b> Savaşın Sisi	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex <b>Yer:</b> Kurgusal bir ülke (Rus ülkesi) olan Kastovia'daki Verdansk şehri <b>Görev:</b> Rus General Barkov'un ürettiği ölümcül gazı satmasını önlemektir. Ancak bölüm sonunda kim oldukları bilinmeyen terörist grup birçok Amerikan askerini öldürerek gazı ele geçirir.
<b>Bölüm 2:</b> Piccadilly	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick <b>Yer:</b> Piccadilly Circus, Londra, Birleşik Krallık <b>Görev:</b> İngiltere'nin Piccadilly bölgesine Al-Qatala tarafından düzenlenen terör saldırısını angajman kurallarını ihlal etmeden engellemektir. Ancak saldırı gerçekleşir ve teröristler tarafından savaş sadece Orta Doğu'da değil mesajı verilir. Bunun üzerine Çavuş Kyle, Kaptan Price ile hareket etmeye başlar. Bu bölümün sınır dışındaki terörle mücadele operasyonlarını meşru kılmak amacıyla hazırlandığı söylenebilir.
<b>Bölüm 3:</b> Gömülü	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex <b>Yer:</b> Aqtabi, Urzikstan <b>Görev:</b> Çalınan Rus gazını bulmak için Urzikstan Kurtuluş Gücü'nün ülkelerindeki Rus güçlerine karşı isyan başlatmalarına yardımcı olmaktır. Bölümde Farah, Price ismini duyduğu için Alex'i öldürmez ve Ruslara karşı savaşlarında yardım etmeleri karşılığında gazı bulmalarına yardım edeceğini söyler.
<b>Bölüm 4:</b> Vekalet Savaşı	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex ve Helikopter Pilotu Viper 1-1 <b>Yer:</b> Al-Raab, Urzikstan <b>Görev:</b> Barkov'un Urzikstan'daki gücünü azaltmak için hava üssünü ele geçirmektir.
<b>Bölüm 5:</b> Evi Temizle	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick <b>Yer:</b> Camden Town, Londra, Birleşik Krallık <b>Görev:</b> Piccadilly'deki terör saldırılarını organize eden Al-Qatala üyelerinin barındığı hücre evini temizlemektir.
<b>Bölüm 6:</b> Av Partisi	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex <b>Yer:</b> Rammaza, Urzikstan <b>Görev:</b> Hastaneye saldırı düzenleyerek terör örgütü lideri Kurt'u yakalamaktır.

<b>Bölüm 7:</b> Büyük- elçilik	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick <b>Yer:</b> ABD Büyükelçiliği, Sakhra, Urzikstan <b>Görev:</b> Al-Qatala lideri Kurt'u geri almayı amaçlayan teröristlere engel olmaktır. Ancak görev başarısız olur ve Kurt teröristler tarafından kurtarılır.
<b>Bölüm 8:</b> Ölüm Yolu	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex <b>Yer:</b> Darus, Urzikstan <b>Görev:</b> Kurt'u tek kaçış rotası olan bölgede durdurmaaktır. Ancak Ruslar çatışmaya dâhil olur ve Rus gazı, üreticilerine karşı kullanılır. Hadir gazı çaldığını itiraf eder ve bu yüzden terörist olarak nitelendirilir.
<b>Bölüm 9:</b> Memleket	<b>Oynanan Karakter:</b> Farah Karim <b>Yer:</b> Riyzabbi, Urzikstan <b>Görev:</b> 20 yıl önce, 1999'da Farah ve Hadir'in anne, baba ve erkek kardeşini katleden Rus birliklerinden kaçmasıdır.
<b>Bölüm 10:</b> Kurt İni	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick ve Alex <b>Yer:</b> Takkari, Urzikstan <b>Görev:</b> Hadir ve Kurt'u yakalamaktır. Görev sonunda Kurt öldürülürken Hadir kaçır.
<b>Bölüm 11:</b> Tutsak	<b>Oynanan Karakter:</b> Farah Karim <b>Yer:</b> Tobrak, Urzikstan <b>Görev:</b> Barkov'un hapisanesinden kaçarak direnişi başlatmaktır.
<b>Bölüm 12:</b> Eski Yoldaşlar	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick <b>Yer:</b> Petersburg, Rusya <b>Görev:</b> Rusya'da Kasap'ı yakalamak ve ondan Hadir'in yerini öğrenmektir.
<b>Bölüm 13:</b> Karanlığa Girmek	<b>Oynanan Karakter:</b> Kyle Garrick <b>Yer:</b> Barkov's residence, Baurci, Moldova <b>Görev:</b> Kendi evinde Barkov'u Hadir'den korumak ve olası 3. dünya savaşını önlemektir.
<b>Bölüm 14:</b> Ateşin İçine	<b>Oynanan Karakter:</b> Alex, Kyle Garrick, Farah Karim <b>Yer:</b> Barkov'un kimya fabrikası, Borjomi, Gürcistan <b>Görev:</b> Barkov'u ve gaz üretim fabrikasını yok etmektir.

**Tablo 1.** Call of Duty Modern Warfare Bölümleri  
Kaynak: Call of Duty Fandom Wiki, 2022; Oyun İçi Akış

## 4.2. Oyunun Yapısı

Call of Duty Modern Warfare oyununun senaryo modu serinin daha önceki oyunları ile birçok yönden benzerlik taşımaktadır. Öncelikle oyuncu, oyun karakterini birinci şahıs nişancı bakış açısı ile başka bir ifadeyle karakterin gözünden görerek oynamaktadır. Bu durum, oyuncunun kendisini oyun karakteriyle özdeşleştirerek verilen bakış açısını, ideolojileri, iyi-kötü karşıtlıklarını özümsemesini sağlamaktadır (Hesapçioğlu, 2020, s. 46). Kaldı ki oyuncunun verilen içeriği kabul etmese bile oyunda ilerleme sağlayarak başarılı olabilmesi için kural dizilerini ve bunların getirdiği fikri uygulamaktan başka seçeneği yoktur (Dönmez, 2012, s. 69). Oyuncu istediği gibi hareket edebilmesi nedeniyle oyun üzerinde mutlak hâkimiyete sahip olduğunu düşünse de aslında oyun, oyuncu üzerinde hâkimiyet kurmaktadır (s. 124-125). Çünkü oyuncunun söz konusu kuralları ihlal etmesine izin verilmekte, ihlalde bulunması durumunda oyun sonlanmakta ve bir uyarı ile birlikte ihlal yapılmadan önceki kayıttan yeniden başlamaktadır. Bu durum, yapımcının oyuncuya: “Oyunu benim istediğim şekilde oyna.” demesinin bir yoludur. Söz konusu uyarılar sadece oyuncunun oyunu sürdürmesine yardımcı olmak için değildir. Bu uyarılarda Amerika sivilleri öldürmez, dostlara zarar vermez, Amerika barışı ve dünyayı korumak için savaşmak zorundadır, düşmanla savaşmak kötü bir şey değildir, Amerika’nın karşısında kim varsa (bu oyunda Rusya) kötüdür gibi söz konusu eylemleri meşrulaştırıcı mesajlar da verilmektedir (Görsel 1). Özellikle oyunda özgürlük savaşçısı olarak sunulan ama bir teröristten farkı olmayan Farah Karim’in “Al-Qatala ve Rus ordusu arasında bir ayırım yapmıyorum. Her ikisi de terörist.” sözü net bir Amerika propagandası olarak ortaya çıkmaktadır.

Check your corners when entering rooms.

Odalara girerken köşeleri kontrol et.

Friendly fire will not be tolerated!

Dost ateşine müsamaha gösterilmeyecek!

Going head on against a machine gun is suicide.

Bir makineli tüfeğe doğrudan yürümek intihardır.

Civilian casualties will not be tolerated. Watch your fire!

Sivil kayıplara müsamaha gösterilmeyecek. Ateş ettiğin yere dikkat et!

"The greatest glory in living lies not in never falling, but in rising every time we fall." - Nelson Mandela

"Hayattaki en büyük zafer asla düşmemekte değil, her düştüğümüzde ayağa kalkmakta yatar." - Nelson Mandela

"Victorious warriors win first and then go to war, while defeated warriors go to war first and then seek to win." - Sun Tzu

"Ölümüne bir savaştayken insan, tüm silahlarını sonuna kadar kullanmak ister." - Miyamoto Musashi

"When in a fight to the death, one wants to employ all one's weapons to the utmost." - Miyamoto Musashi

"Al-Qatala ve Rus Ordusu arasında ayırım yapmıyorum. Her ikisi de terörist." - Farah Karim

"I make no distinction between Al-Qatala and the Russian Army. They're both terrorists." - Farah Karim

"Düşmanı vurmak benim görevimdi ve bundan pişman değilim. Pişmanlıklarım kurtaramadığım insanlar içindir." - Chris Kyle, Navy SEAL, Keskin Nişancı

"It was my duty to shoot the enemy, and I don't regret it. My regrets are for the people I couldn't save." - Chris Kyle, Navy SEAL, sniper

"... yakında ya barbarları öldüreceğiz ya da kendimizi öldürmek zorunda kalacağız." - Kral Leonidas, Sparta

"...soon we shall either kill the barbarians or else we are bound to be killed ourselves." - King Leonidas, Sparta

"Ben sadece pasifist değil, aynı zamanda militan bir pasifistim. Barış için savaşmaya razıyım." - Albert Einstein

"I am not only a pacifist but a militant pacifist. I am willing to fight for peace." - Albert Einstein

### Görsel 1. Ölüm Ekranlarında Beliren Yazılardan Bazıları

Kaynak: Easter GamersTv, 2019; MKIceAndFire, 2019; Oyun İçi Görüntüler

Oyunun "Tutsak" ve "Eski yoldaşlar" adlı bölümleri başta olmak üzere bazı sahnelerde oyuncuya seçenek sunulsa bile bu seçenekler oyun senaryosunda herhangi bir değişikliğe sebep olmamaktadır.<sup>3\*</sup> Bu durumda oyuncunun düşman olarak gösterileni öldürmekten, yazılı senaryoyu sırayla gerçekleştirmekten başka bir ifadeyle propaganda oynamaktan başka seçeneği yoktur (Wills, 2019b). Adının "Göreve Çağrı" (Call of Duty) olması düşünüldüğünde oyunun senaryosunda sunulan Amerika bakış açısına uygun faaliyetlerde bulunmanın her oyuncunun görevi olduğu sonucuna varılmaktadır.

Oyunda sunulanı oynama zorunluluğu, bazı gerçek olayların farklı şekillerde hatırlanmasını sağlayacak şekilde kullanılmıştır. Öyle ki oyunun bazı bölümlerinde gerçek olayların farklılaştırılarak sunuldukları görülmektedir. Bunlardan biri olan

<sup>3</sup> Söz konusu bölümlerde sunulan seçenekler ve sonuçları için Bkz. (Call of Duty Fandom Wiki, 2022).

“Büyükelçilik” adlı bölüm, 11 Eylül 2012 tarihinde ABD’nin Kahire Büyükelçiliğine düzenlenen terörist saldırısını hatırlatmaktadır. Söz konusu olay “13 saat: Bingazi’nin gizli askerleri” adlı filmde de sahnelenmiş ve filmde gösterilen teröristlerden birinin belirgin şekilde üzerinde Türk bayrağı olan bir tişört giymesi nedeniyle tepki çekmiştir (Akgüngör, 2021; Karar, 2016; Bay, 2016). Özellikle filmin 90-110. dakikalarındaki bazı sahneler Türk bayrağının terörle bağdaştırılması dışında oyundaki kurgu ile neredeyse aynıdır.

“Ölüm yolu” bölümü ise Saddam Hüseyin kontrolündeki Irak askeri güçlerinin işgal ettikleri Kuveyt’ten çekilirken ABD güçleri tarafından yoğun bombardımana tutuldukları olayı hatırlatmaktadır (Özkan, 2021). Ancak bu olay söz konusu bölümde ABD’nin Irak ordusu yerine, Rusların teröristleri bombalaması şeklinde sunulmuştur.

Oyunda kötü olarak sunulan Rusya ve Orta Doğu halkının çektiği acılar vurgulu bir şekilde gösterilirken; Amerika’nın varlığı güç, kahramanlık, fedakârlık, erdemlilik gibi değerlerle sunulmaktadır. Ancak oyunda hem düşman hem de dost karakterlerin kötü bir yapay zekâya sahip olduğu görülmektedir. Düşman karakterlerin yoğun bir çatışmada ayakta uzun süre beklemeleri, dost karakterlerin ise ateş etmeden sağa sola koşmaları ve el bombası gibi silahlarla yapılan saldırılar esnasında sadece beklemeleri bunun en belirgin göstergelerindedir. Ayrıca belli başlı eylemlerde bulunulması hâlinde elde edilen başarı rozetleri oyunun akışına dâhil olmayı ve oyun senaryosunu tekrar tekrar oynamayı sağlamaktadır. Bu tekrarlar esnasında sunulan propaganda içeriğine yeniden maruz kalan oyuncu, oyun yapımcısının ideolojisini benimseme yolunda ilerleme kaydedebilmektedir.

### 4.3. Oyun Dünyası

Call of Duty Modern Warfare’in senaryosu, karakterleri ve mekânları günümüz Orta Doğu’su ile ciddi benzerlikler taşımaktadır. Urzikstan, her ne kadar Karadeniz’de yer alan hayali bir ülke olarak gösterilse de haritadaki görünümünün Suriye’den izler taşıması, bölüm tasarımlarında Orta Doğu ile özdeşleşmiş unsurların kullanılması ve oyunun WEB sitesinde oyun hikâyesinin Orta Doğu’da geçtiğinin belirtilmesi nedenleriyle hayali olmadığı açıktır. Çoğunlukla Orta Doğu’da geçen bu oyunun sonunda mağlup edilecek olan ve diğer kötülere önderlik eden asıl düşman yine Rus bir karakterdir. Oyunda Rusların yanı sıra Arapça konuşan Müslüman Orta Doğu halkı ile savaşılmaktadır. Bunlar fakirlik, geri kalmışlık içinde yaşayan, durağan ve temsil edilmesi gereken, başka bir ifadeyle bir yönlendiren olmadan tek başlarına düşman dahi olamayacak olan sözde aciz, ilkel ve kurtarılmaya muhtaç halklardır (Artsın, 2021, s. 71; Abdullayeva, 2018, s. 21; Kaya,

2019, s. 179). Böylece Müslümanların ve Arapların söz konusu fakirlik, cahillik, geri kalmışlık içinde silah kullanmaya yatkın terörist toplumlar ve terör dini mensupları oldukları propagandası yapılmaktadır. Serinin önceki oyunları göz önünde bulundurulduğunda karşıtlığın yine oryantalist bir bakışla Doğu-Batı çatışması üzerinden kurulmuş olduğu, Batı hegemonyasının sergilendiği görülmektedir. Bu doğrultuda Amerika başta olmak üzere genel olarak Batı, havalı, teknolojiye yatkın, bilgili, yetenekli, tarz, vizyon ve vicdan sahibi, şirin bir görünüme sahip, ahlaklı, erdemli, doğru ve iyi olarak tanımlanmış, ideolojileri yüceltilmiş, dünyayı kurtaracak olan mutlak caydırıcı güç olarak sunulmuştur. Burada Amerika'nın dünyayı koruma ve kurtarma misyonu olduğuna dair yanlış bilinç taraflı olarak oyunculara aktarılmaktadır (Dönmez, 2012, s. 123-124). Söz konusu Doğu-Batı karşıtlığı gerçek bir coğrafi bölge olmanın ötesinde kültürel, sosyal, ekonomik ve ideolojik anlamlar içeren bir kurgudur (Kaya, 2019, s. 196). Buna göre Doğu coğrafi olarak nerede olursa olsun, Batı düşünce tarzının karşısında olmaktadır (Artsın, 2021, s. 171).

Farklılıklara dayalı Doğu ve Batı ayrımı karakterlerin anlatıdaki fiziksel ve karakteristik özelliklerinde, giyim kuşamlarında da ortaya koyulmuştur. Kaya'nın (2019, s. 181-182) bulgularını destekler şekilde Batılı karakterler erkeksi, atletik, yüksek taktik bilgisine sahip, yetenekli, zeki, vatansever ve kardeşlik duygularını gözetken, birbirlerini koruyan kişilerdir. Özellikle Kaptan Price "dosta güven, düşmana korku salan" amansız bir karakterdir ve oyun dünyasında kültleşmiştir. Karakterlerin özellikleri sadece söylemde kalmamakta, görsel olarak da desteklenmektedir. Amerikalı ve Avrupalı karakterlerin şiddet içeren eylemleri havalı, takdir edilesi, güçlü, doğru ve teknoloji ile birlikte nitelikli olarak sunulurken; karşıt güç genellikle başörtülü ve kapalı giysiler giyen, sakallı, koyu ten rengine sahip, silah kullanmaya yatkın olmalarıyla tehdit barındıran (Farah 9. bölümde küçük bir çocukken üç Rus askerini öldürür), AK47, molotof gibi silahlar kullanan, bombalar ve tuzaklar konusunda maharetli ama aslında çaresiz, anlamsız ve canice eylemlerde bulunabilecek insanlar olarak sunulmaktadır. Serinin önceki oyunlarından farklı olarak bu oyunda Rus düşman vurgusu "Rus gazı", "Rusları öldürmek", "Sadece silahını Rusların üzerinde tutmaya devam et" gibi ifadelerin yoğun kullanımıyla birlikte Rusların öldürüldüğü ve yalvardıkları sahnelerle çok daha açık şekilde sergilenmiştir. Öyle ki oyunun ilk bölümünde ve jenerik sonrası sahnesinde Rusların kolaylıkla mağlup edilmeleri sonrasında, kalan askerlerin ölmek için yalvardıkları görülmektedir. Bir diğer fark, Orta Doğu halkı arasından baş rol karakterler oluşturularak "iyi" nitelmesiyle sunulmasıdır. "Av Partisi" bölümünde Griggs adlı karakter Urzikstan topraklarında iyi insanların da kötüymüş gibi göründüklerini söylemektedir. Bu ifadeden yola çıkarak önceki oyunların aksine, incelenen oyunda Orta Doğu'ya dair net siyah ve beyaz ayrımlar yapmak yerine gri alanların bırakıldığı söylenebilir. Özellikle farklı bir ırktan



ve kadın kahraman olarak sunulmasıyla yeni olan Farah karakteri göz önünde bulundurulduğunda bu düşüncenin, Amerika'nın YPG ile olan bağlantısı<sup>4</sup> ile örtüştüğü görülmektedir. Bu halkın karakter tasarımlarında yine Orta Doğu'ya ve İslamiyet'e özgü kıyafetlerin kullanılmasıyla birlikte diğer birçok oyunun aksine kadınların pantolon giydikleri görülmektedir.



### Görsel 2. Oyun Karakterlerinin Tasarımı

Kaynak: Easter GamersTv, 2019; MKIceAndFire, 2019; Call of Duty Fandom Wiki, 2022;  
Oyun İçi Görüntüler

<sup>4</sup> ABD, IŞİD'e karşı mücadelesinde YPG'yi bir ortak olarak kabul etmekte ve bölgelerini koruma amacı güden özgürlük savaşçıları olduklarını savunmaktadır. ABD, kurduğu bu ilişki kapsamında YPG'yi meşrulaştırma çabası gütmekte ve onlara silah desteğinde bulunmaktadır. Bu politika doğrultusunda kadın ya da erkek, tüm bölge vatandaşlarının topraklarını koruması bir hak olarak görülmekte, bunun için gerçekleştirilen her şey mübah kabul edilmektedir. Kadınların oyunda, ön saflarda savaşan özgürlük savaşçıları olarak sunulması bu politika ile örtüşmektedir (Erem, 2017; Musa, 2022).

Oyunda Rusya'ya, Orta Doğu'yu temsil eden sözde hayali ülkeye, İngiltere'ye ve İslamiyet'e dair unsurlara sıklıkla yer verilirken Amerika'ya dair (Büyükelçilik bölümündeki U.S. Urzikstan Büyükelçiliği logosu ve Amerika bayrağı gibi) izler nadiren görülebilmektedir. Londra'nın şehir meydanlarında bile terör eylemleri gerçekleşebilirken savaş Amerika topraklarından uzaktadır ve Amerika barışı sağlamak üzere savaşa dâhil olan yüce bir güçtür. Oyunda Amerika ve İngiltere askerleri kahramanca savaşarak ölümler; Rus askerlerinin ölmek için yalvardıkları, acı, korku ve panik hâlinde savaşmışları, hatta teslim olmak istediklerine dair sahneler bulunmaktadır. Terörist ve özgürlük savaşçısı olarak nitelenen, ellerindeki silahlarla ölümcül tehdit barındıran şekilde sunulan Orta Doğu halkının ölmesi ya da yaşaması ise bir önem arz etmemektedir. Orta doğu ve Rus güçlerinin uyguladığı şiddet kötü olarak nitelenirken; Amerika'nın gücünü Rusya, Urzikstan, Gürcistan ve Kastovia'da istediği gibi kullanması havalı bir sunumla normal, meşru, haklı ve gerekli şekilde gösterilmektedir. Oyunun birinci bölümünde Rusça yazılarla Rus toprakları olduğu izlenimi verilen Verdansk'a ve son bölümünde Gürcistan topraklarına CIA'in yoğun bir hava saldırısı düzenlemesi Amerika'nın her yerde her istediğini yapabilecek güce sahip olduğu alt mesajını taşımaktadır. Kendi topraklarını savunduğunu, sınırlarını aşmayacağını ve hiçbir yeri istila etmeyeceğini söylemesine rağmen Farah'ın Gürcistan'a Barkov ile savaşmaya gitmesi yabancı topraklarda savaşmayı meşrulaştırma çabasını destekleyici bir detaydır. Söz konusu ülkenin askeri güçlerine bilgi iletilmesi ya da ortak operasyon düzenlenmesi ise bir seçenek olarak sunulmamaktadır. Söz konusu bölümlerde, savaşın gerçekleştiği ülkelerin askeri güçleri belirsiz şekilde var olmakta ve ülke yardıma muhtaç olarak sunulmaktadır. Ayrıca senaryoya göre Amerika askerleri olası 3. Dünya Savaşı'nı önlemektedir. Ancak gerçek dünyada olması hâlinde büyük krizlere yol açacak olan sınır ihlalleri göz ardı edilmektedir. Özellikle Orta Doğu olmak üzere ideal savaş alanları ilan edilen bölgeler kaos, kasvet, geri kalmışlık, dar sokaklar, yıkılmış binalar ve terk edilmişlik ile temsil edilmektedir (Kaya, 2019, s. 188-189). Amerika'nın bu bölgelerdeki varlığı, herkesin iyiliği için olumlamaıyla sunulmaktadır.







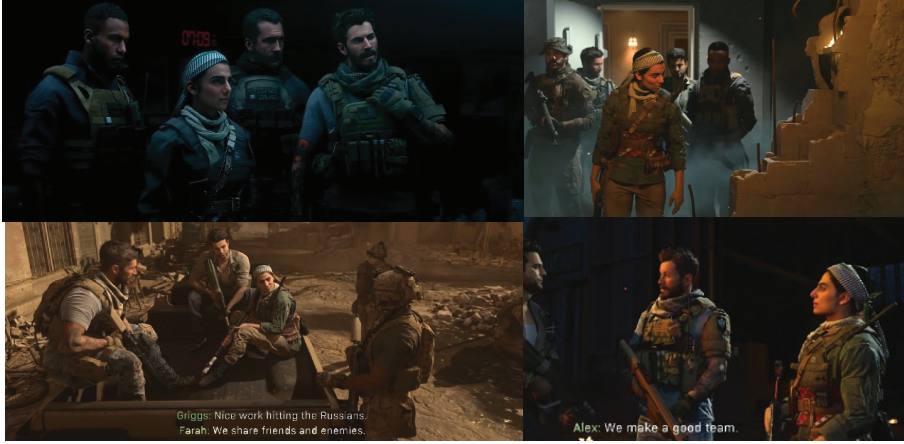
**Görsel 3.** Oyun Mekânlarının Tasarımı

Kaynak: MKIceAndFire, 2019

Ayrıca oyunun bazı bölümlerinde açık bir şekilde kadınlara yönelik şiddet gözlemlenirken; bazı sahnelerde ise kadınların güçlü oldukları mesajının verildiği görülmektedir. Söz konusu şiddeti uygulayanlar Ruslar ve Al-Qatala iken; kadınlar güçlüdür mesajını verenler iyi olarak nitelenen Amerika ve İngiltere’dir. Oyunun “Gömülü” isimli bölümünde Ruslar açık şekilde kadınlara şiddet uygulamakta ve “Bir kadın tarafından öldürülmeyeceğim.” gibi küçümseyici ifadeler kullanmaktadır. Ancak bu ifade ve eylemlerden çok kısa süre sonra Farah tarafından öldürülmektedirler. “Büyükelçilik” bölümünde ise Al-Qatala lideri Kurt, Farah’a kızım ifadesini kullanarak aslında aynı olduklarını, eğer birlik olurlarsa onu himayesine alabileceğini belirtmektedir. Özgürlük savaşçıları olarak nitelenen ve Farah ile birlikte savaşanların çoğunlukla kadınlar olması dikkat çekmektedir. Gerçek dünyada söz konusu durum ve bölgelerdeki kadınların bu temsilden kendilerine anlam çıkararak hareket etmeleri muhtemeldir.

Bu şiddet kadınlarla sınırlı kalmamaktadır. Ruslar oyununda ölümcül gazı kullanarak, yayılım ateşi açarak, tek tek evleri, sokakları ve hayatta kalanları kontrol ederek erkekleri, kadınları, çocukları ve hayvanları katletmektedir. Hikâye akışında bu eylemlerin birer savaş suçu olduğuna dair metinler yer almaktadır. Bu şiddet Kasap olarak adlandırılan terörist tarafından da uygulanmaktadır. Kasap, büyükel-

çiliğe saldırı düzenlediği sırada bir kadını ve çocuğunu katlederken görülmekte, bu durum oyuncunun olaya müdahale etmesi ya da etmemesi tercihi ile sunulmaktadır. Oyuncu eğer duruma müdahale ederse kendisiyle birlikte çok daha fazla insan ölmektedir ve oyun son kayıt noktasından yeniden başlamaktadır. Bunlara karşılık “Eski Yoldaşlar” bölümünde Kasap, konuşması için Price tarafından karısının ve oğlunun öldürülmesiyle tehdit edilmekte ve oyuncu tercih ederse Kasap’ı ailesinin gözü önünde öldürebilmektedir. Bu durum, “Dünyanın temiz kalması için biz kirlenmeliyiz. Görev bu.” olumlamasıyla bir fedakarlık şeklinde sunulmaktadır.



**Görsel 4.** Farah, Hadir, Alex, Kyle ve Price’in İş Birliği Yaptıklarına Dair Görseller

Kaynak: MKIceAndFire, 2019

Oyun boyunca Al-Qatala üyeleri ve Farah'ın savaşçıları kendi grupları içinde kuzen, kardeş, gibi ifadelerle yakın ilişki içinde olduklarını ve hem birbirlerine hem de yaşadıkları topraklara aidiyet beslediklerini vurgulamaktadır. Bu ifadeler oyunun ilerleyen bölümlerinde CIA ajanı olan ve Farah ile Urzikstan'da kalarak Price ile gerekirse çatışmayı seçen Alex tarafından da kullanılmaktadır. Burada topyekün bir mücadele verildiği algısı oluşturulmaktadır. Bu aidiyet sadece Orta Doğu halkı ile sınırlı kalmamaktadır. Price, Alex, Kyle, Hadir, Farah ve diğer bazı askeri birliklerin Ruslar ve teröristler kaşısında savaşan iyi bir takım olduklarını vurguladıkları çeşitli sahneler bulunmaktadır (Görsel 4). Bu sahnelerin birinde Amerika deniz piyadelerinden Griggs karakterinin "Rusları vurmak güzel iş." sözüne Farah'ın, "Biz dostlarımızı da düşmanlarımızı da paylaşıyoruz." yanıtını vermesi söz konusu Rus düşmanlığını ve oyun senaryosunun günümüzdeki gerçek olaylarla olan benzerliğini açıkça ortaya koymaktadır. Bu kapsamda oyun yapımcıları tarafından oluşturulan ve sunulan düşman temsili, söz konusu oyunun gerçek dünyadan izlenler taşıması ve piyasaya sürüldüğü tarihteki olaylara da göndermeler yapılması nedeniyle yaşanmışlık duygusu üzerinden pekiştirilmektedir. Böylece oyundaki gerçeklik izleniminin artması sağlanmaktadır. Bu koşullarda simüle edilen gerçekliğin, hakikatin yerine geçmesi şaşırtıcı olmayacaktır.

## 5. Sonuç

Dijital oyunlar sahip oldukları özellikleri ve her geçen yıl daha fazla insanın ilgisini çekmesiyle iyi bir propaganda aracı olarak ortaya çıkmaktadır. Öyle ki Covid-19 salgınının da etkisiyle eriştiği ekonomik büyüklük ve hitap ettiği kitle bakımından dijital oyunlar, bir propaganda aracı olarak kullanılan sinema sektörünü geride bırakmıştır (Statista, 2022a; Statista, 2022b; Maheswara & Fatwa, 2021, s. 141). Oligopol bir yapıdaki bu oyunlar (Cansever, 2021, s. 293), sektör liderleri Çin ve Amerika (Newzoo, 2022) başta olmak üzere büyük devletlerin ideolojilerini tüm dünyaya yaymak için kullandıkları bir araçtır. Özellikle hâlihazırda yumuşak güç kullanıcısı olması ve dünya genelinde insanların Amerikan değerlerine, fikirlerine ve yaşam tarzına Hollywood filmleri gibi araçlar nedeniyle alışmış olması düşünüldüğünde (Erad, 2018, s. 149) Amerika'nın dijital oyunları kullanarak daha etkin şekilde propaganda yaptığı söylenebilir.

Bu çalışmada ele alınan Call of Duty Modern Warfare oyununda olduğu gibi bir senaryo kapsamında FPS bakış açısıyla oynanan tek kişilik oyunlar propaganda yapmak için çok uygun sanal ortamlar sağlamaktadır. Çünkü bu oyunlarda oyuncunun kendisine sunulan oyunun kurallarına göre sırasıyla oynamaktan başka seçeneği yoktur ve oyunun verdiği keyif bu çizgisel süreci kabul edilebilir

İncelenen oyunda, serinin daha önceki oyunlarında var olan propagandanın daha belirgin bir şekilde yapıldığı görülmektedir. Öyle ki bu propaganda tümüyle hayali bir senaryo ile gerçekleştirilmek yerine günümüz Orta Doğu unsurlarını ve koşullarını çağrıştıracak şekilde yapılmıştır. Daha önce gerçekleştirilen birçok çalışmada (Kaya, 2019; Dönmez, 2012; Seiwald, 2021; Artsın, 2021; Abdullayeva, 2018; Valeriano & Habel, 2016) ulaşıldığı gibi bu çalışmada incelenen oyunda da Rusya'ya, Orta Doğu'ya, İslamiyet'e ve Araplara karşı bir tutum sergilendiği görülmüştür. Ruslar, Orta Doğu halkına ilham veren üst akıldır. Orta Doğu halkı çorak topraklardaki yıkılmış binalar arasında sefalet içinde yaşayan, silah kullanmaya yatkın Arapça konuşan Müslüman insanlardır ve büyük güçlerin kötü işlerini yapan teröristler konumundadır. Bu oyunda da İslamiyet ve Orta Doğu terör, geri kalmışlık ve sefalet ile sınırlandırılarak yanlı bir şekilde sunulmuştur. Batı teknolojik olarak üstündür ve Doğu'nun teknolojik yoksunluğu molotof ve tüp bombası gibi ilkel silahları kullanmalarıyla vurgulanmaktadır. Benzer oyunlardan farklı olarak senaryoda önemli bir rolü olmayanlar hariç Orta Doğu halkı, öldürülmeleri gereken önemsiz nesnelere olarak sunulmamıştır. Aksine onlara da söz hakkı tanınmış ve ülkelerini savunan iyi insanlar olarak temsil edilmişlerdir. Serinin önceki oyunlarından ve benzer oyunlardan farklı olarak Orta Doğu ve kadın kahramanlara yer verilmiştir. Bu temsil, bölgedeki kadınların söz konusu çatışma içerisinde yer almaları gerektiğine dair bir mesaj şeklinde yorumlanabilir. Kısaca söz konusu dijital oyunun, güç sahiplerinin propagandasını yayarak yanlı söylemlerin bir bütünlük içinde işlerlik kazanmasını sağlamak amacıyla kullanıldığı söylenebilir.

YouTube'da yayınlanan videolara ve Reddit'teki ilgili toplulukta yapılan yorumlara göre bazı oyuncular oyunun önyargı ve propaganda içerdiğini belirtirken, bazılarının "Bu sadece bir oyun." görüşüne sahip oldukları görülmüştür. Genel olarak oyunun teknik açıdan çok iyi olması, yeni bir Call of Duty oyununun heyecan verici olması, serinin eski oyunlarına özlem duyulması, senaryonun kısa olmasıyla birlikte güzel bir aksiyon filminden farksız olması ve oyun karakterlerine hayranlık duyulması oyuncular tarafından yaygın kullanılan ifadelerdir.

Easter GamersTV tarafından yayınlanan videolara yapılan yorumlarda, aksi yöndeki görüşlerin de belirtilmesiyle birlikte yoğun olarak oyunun gerçek olaylardan izler taşıdığı ve Rusya'ya, Orta Doğu'ya, İslamiyet'e dair kalıplaşmış propaganda içerdiği ifadeleriyle daha sık karşılaşılmıştır. Bu ifadelerin ortaya çıkmasında Easter GamersTV Youtube kanalı yöneticisinin, takipçileriyle ortak milli ve dini hassasiyetlere sahip olmasının etkili olduğu söylenebilir. Öyle ki yayıncı Türk bayrağına, Türk milletine, değerlerine saygısızlık edilmesi hâlinde öfkeleneneğini açıkça

belirtmiş ve oyundaki tüm karakterleri savaş yanlısı teröristler olarak değerlendirmiştir. Bu ifadeler izleyiciler tarafından takdirle karşılanmıştır. Ayrıca yayıncının “film gibi” olan oyunu coşkuyla sunması, izleyicilerin ifadeleriyle kendilerini çok etkilemiştir. “Oyunu yıllar sonra tekrar izliyorum.”, “İran’dan selamlar. Oyun harika.”, “Allah razı olsun. Yayınladığınız için teşekkür ederim.”, “Rusya oyunu oynarken ne hissediyor acaba?” ifadeleri daha seyrek ancak dikkat çeken yorumlardır. Ayrıca, “Yine aynı düşmanca senaryo.”, “13 Saat filmine çok benziyor.” gibi yorumlar, izleyicilerin söz konusu içerikler üzerine düşündüklerini ve propaganda-nın farkına varabildiklerini göstermektedir.

Bir Norveç vatandaşına ait olduğu bilinen MKIceAndFire kanalı, Easter GamersTv’nin aksine propaganda içeriğini gündeme getirmemiş, yayınladığı diğer oyun videolarında olduğu gibi sessizce oyunu oynayarak seyircilere en düşük seviyede etkide bulunduğu bir film izleme atmosferi oluşturmuştur. Yayımlanan videoya yapılan yorumlarda genellikle oyun karakterlerine ve oyuna duyulan hayranlıktan bahsedildiği görülmüştür. Bu noktada karakterlerin, söz konusu yanlı bakış açılarını çekici kıldığı ve oyuncuların desteğinin kazanılmasını sağladığı söylenebilir. Yorumlarda oyunun teknik ve anlatsal açıdan beğenilmesi ve yanlı bir tutumla hazırlanmış olmasından da bahsedilmektedir. Oyunun resmî YouTube kanalında yayınlanan tanıtım videolarına ise daha çok oyundan övgüyle bahsedilen yorumların yapıldığı görülmüştür.

Reddit’te yapılan yorumlar, bir görüş etrafında toplanmaktan ziyade çeşitlilik göstermektedir. Dikkat çeken bazı yorumlarda “Karanlığa girmek” bölümündeki özgürlük hissi nedeniyle duyulan memnuniyetten, “Ölüm Yolu” bölümündeki manipülasyonun ucuz bir taktik olduğundan, karakterlerin etkileyici sözlerinden, oyunun ve senaryosunun özgün ve kaliteli olup olmadığından, oyunun gerçek hayattaki siyasi bir çatışma mı yoksa eğlenceli bir aksiyon filmi mi olduğuna dair duyulan şüpheden, Rusya’nın her zaman kötü olarak sunulmasından, kadınlara ön planda yer verilmesinden, Farah’ın herkese emir verebilmesinin zorlama bir kurgu olduğundan, oyunun çağdaş savaş draması gibi olmasından, kalıplaşmış iyi-kötü çatışmasının olduğu kurgular yerine daha komplike senaryolar oynama isteğinden, oyunun gerçek olaylardan ilham almasından, oyunun önceki oyunların yeniden yapımı gibi hissettirmesinden, TV şovlarına benzemesinden, düşman karakterlerin ölmek için sıraya girecek kadar aptal görünmelerinden, Farah’ın baş rol olmasından ve oyuncunun rolünün emirleri yerine getirmekten ibaret olmasından bahsedilmektedir.

Sonuç olarak Call of Duty Modern Warfare oyunu; hikâyesi, karakter temsilleri, oyun mekânları, gerçek dünyayla genel ve detaylarda olan benzerlik ve çağrışım-



ları nedeniyle bir propaganda aracıdır. Oyunda verilen mesajların algılanma biçimi ve yaygınlık kazanmasında yayıncıların, diğer oyuncuların, içinde bulunulan fikir ikliminin ve oyun karakterlerinin dikkat çeken bir etkisi vardır. Özellikle Price karakteri oyuncular üzerinde güçlü etkiye sahiptir. Genel olarak oyuncular, söz konusu karakter(ler)le hayranlık duymaları nedeniyle onların, “Dünyanın temiz kalması için biz kirlenmeliyiz.” gibi söz ve savaş yanlısı eylemlerini, dolayısıyla oyun yapımcılarının görüşlerini onaylamaktadır.

Batı karşıtı olarak sunulan birçok ülkeden söz konusu propagandaya karşı tavır sergilenmektedir. Ancak özellikle Orta Doğu'da sergilenen tavır yetersiz kalmakta, söz konusu propagandayı önleyememekte ya da karşı propaganda üretilememektedir. Örneğin Call of Duty Modern Warfare propaganda içermesi nedeniyle Ruslar tarafından, “Bu bir oyun değil. Bu, ne yazık ki insanların zihinlerini etkileyecek olan siyasi propagandadır.” açıklamasıyla ülke çapında yasaklanmıştır (Wilde, 2019; Batchelor, 2019). Ancak bu yasak sadece playstation cihazları için uygulanmış, Xbox ve bilgisayarlar buna dâhil edilmemiştir. Kaldı ki bir oyunu yasaklamak çözüm değildir. Bunun aksine Batı'nın öteki olarak sunduğu ülkeler tarafından alternatif oyunlar üretilmelidir. Bu oyunlarda Batı'nın tutumunu taklit etmek yerine daha barışçıl bir sunum yaparak, kalıp yargılara başvurmak yerine nitelikli şekilde araştırmalar yaparak ve oyun yapım süreçlerine uzmanları dâhil ederek toplumlar arası düşmanlıkları beslemekten kaçınılmalıdır (Maheswara ve Fatwa, 2021, s. 147-149; Artsın, 2021, s. 177; Şisler, 2006). Ancak propagandanın bilinçli yapılıyor olması düşünüldüğünde oyunların üretim süreçlerine ek olarak tüketim süreçlerinin de önemi ortaya çıkmaktadır. Bu noktada tüketicilere dijital oyunların sadece boş zaman eğlenceleri olmadıklarının, dünya çapında büyük bir pazarı oluşturduklarının, geniş kitlelere ulaşmaları nedeniyle siyasi ve ticari yapılanmalar tarafından yoğun şekilde kullanıldıklarının anlatıldığı dijital oyun okuryazarlığı eğitimlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %50 (1.Yazar) ve %50 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynakça**

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (Erişim Tarihi: 06.08.2022).
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of the digital arts and culture conference*, (s. 1-8).
- Aarseth, E. (2004). *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. N. Wardrip-Fru-

- in, & P. Harrigan içinde, *FirstPerson New Media as Story, Performance, and Game* (s. 45-55). London: The MIT Press.
- Abdullayeva, N. (2018). *The Role of Video Games in Contributing Islamophobia; Analysis of the Call of Duty Game*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akgüngör, İ. (2021). *Bingazi rezaleti*. Vatan Haber Merkezi: <https://www.gazetevatan.com/dunya/bingazi-rezaleti-951933> (Erişim Tarihi: 17.08.2022).
- Al-Rawi, A. (2018). *Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0*. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760.
- Althusser, L. (1971). *Lenin and Philosophy and Other Essays*. (B. Brewster, Çev.) New York: Monthly Review Press.
- Artsın, U. (2021). *'Call of Duty' Dijital Oyun Serisinde Oryantalist Bakış Açısı ve Ötekileştirme*. Yüksek Lisans Tezi. Zonguldak: Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baltezarević, R., Baltezarević, B., Baltezarević, V., & Kwiatek, P. (2019). *Political Marketing in Digital Games: 'Game Over' for Traditional Political Marketing Methods*. *Acta Ludologica*, 2(2), 28-46.
- Batchelor, J. (2019). *Call of Duty Modern Warfare decried as 'American propaganda' over Highway of Death mission*. *Gamesindustry*: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-10-30-call-of-duty-modern-warfare-decried-as-american-propaganda-in-russia-over-highway-of-death-mission> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğubati.
- Bay, M. (Yöneten). (2016). *13 Saat: Bingazi'nin Gizli Askerleri [Sinema Filmi]*.
- Bogost, I. (2006). *Videogames and Ideological Frames*. *Popular Communication*, 4(3), 165-183.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Borger, W. (2021). *The Call of Duty Series Has Sold More Than 400 Million Copies Since 2003, Activision Announces*. *gamingbolt.com*: <https://gamingbolt.com/the-call-of-duty-series-has-sold-more-than-400-million-copies-since-2003-activision-announces#:~:text=The%20best%2Dselling%20game%20in,over%2026%20million%20copies%20sold>. (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- Call of Duty. (2019a). *Call of Duty: Modern Warfare Resmi Tanıtım Videosu*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bH1HCirCGI&t=2s> (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Call of Duty. (2019b). *Call of Duty: Modern Warfare Resmi Hikâye Tanıtım Videosu*. Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=zu3wZ\\_IKrM](https://www.youtube.com/watch?v=zu3wZ_IKrM) (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Call of Duty. (2022). *modernwarfare campaign*. *callofduty.com*: <https://www.callofduty.com/modernwarfare/campaign> (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- Call of Duty Fandom Wiki. (2022). *Call of Duty Wiki*. *callofduty.fandom.com*: [https://callofduty.fandom.com/wiki/Portal:Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_\(2019\)](https://callofduty.fandom.com/wiki/Portal:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_(2019)) (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Cansever, A. B. (2021). *İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üze-*

- rine Bir İnceleme: "PUBG Örneği". ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(2), 291-318.
- Cansever, A. B., & Poyraz, E. (2021). Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği. *Intermedia International e-Journal*, 8(14), 117-137.
- Cecan, M. H. (2013). Propagandanın Yeni Uygulama Alanı: Bilgisayar ve Konsol Oyunları. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cermak-Sassenrath, D. (2018). On political activism in digital games. *MedieKultur*(64), 87-115.
- Clement, J. (2021). Number of video gamers worldwide in 2021, by region. *statista.com*: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Coşkun, Ö. (2020). Dijital Oyunlarda Propaganda. "Call of Duty World War 2" Oyunu İncelemesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Çalışkan, S. (2020). İkinci Dünya Savaşı'nda Japon Radyo Propagandasına Yönelik ABD Karşı Propagandası: "Tokyo Woes" Çizgi Filmi Üzerine İnceleme. *TRT Akademi*, 5(9), 182-203.
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Turkish Studies*, 10(14), 181-202.
- Debuire, D. (2022). Terrorist Use of The Metaverse: New Opportunities and New Challenges. *Security Distillery*: <https://thesecuritydistillery.org/all-articles/terrorism-and-the-metaverse-new-opportunities-and-new-challenges> (Erişim Tarihi: 31.05.2022).
- Domenach, J. M. (1969). Politika ve propaganda. (T. Yücel, Çev.) İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Dönmez, A. (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Easter GamersTv. (2019). Easter GamersTv Youtube Kanalı Call of Duty Modern Warfare Oynanış Videosu. Youtube/Easter GamersTv: [https://www.youtube.com/watch?v=Xe-lks66cAM&list=PLI0lr5B9J6ocgKdN8zNwSR1B13zibN\\_CN](https://www.youtube.com/watch?v=Xe-lks66cAM&list=PLI0lr5B9J6ocgKdN8zNwSR1B13zibN_CN) (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Engin, S. (2020). Call of Duty: Modern Warfare (2019) İncelemesi ve Rehberi. *oyun news*: <https://www.oyun.news/call-of-duty-modern-warfare-2019-incelemesi-ve-rehberi/> (Erişim Tarihi: 16.06.2022).
- Erad, D. (2018). Video Games As a Propaganda Tool: Representation of The USA. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erbay, A. E. (2021). İletişim Biliminde Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmaların Betimsel Analizi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 3(5), 519-556.
- Erem, O. (2017). 5 soruda YPG'nin ABD ve Rusya ile ilişkisi. *BBC News Türkçe*: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-39937178> (Erişim Tarihi: 16.08.2022).
- Georgiev, D. (2022). How Many People Play Video Games [Video Game Statistics]. <https://review42.com/resources/video-game-statistics/#:~:text=According%20to%20app%20usage%20statistics,play%20video%20games%20every%20week.> (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Gonzalo, F. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Vi-



- deo)Games and Narrative. Ludology.typepad: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Gürgeç, H. (1990). Propaganda. Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 8(8), 135-157.
- Hesapçıoğlu, A. (2020). Dijital Oyunlarda İslamiyet Temsili. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Jowett, G. S., & O'Donnell, V. (2017). Propaganda ve İkna. İstanbul: Es Yayınları.
- Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. Digital Arts and Culture conference. Bergen. [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. Game Studies, 1(1). Game Studies: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Erişim Tarihi: 05.06.2022).
- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press.
- Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji-Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 27, 57-78.
- Karar. (2016). '13 Saat: Bingazi'nin Gizli Askerleri' filminde Türk bayrağı skandalı. Karar: <https://www.karar.com/13-saat-bingazinin-gizli-askerleri-filminde-turk-bayragi-skandalı-145794> (Erişim Tarihi: 17.06.2022).
- Kaya, G. (2019). Re-Imaging "The East": Digital Games, Neo-Orientalism and Representation of the Other in Military Shooter Games. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kılıç, N. P. (2020). Dijital Oyunlarda Belleğin Yeniden İnşası: Nusrat Örneği. Moment, 7(2), 265-286.
- Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kurt, Ö. (2016). Bilgisayar Oyunlarının Propaganda Amaçlı Kullanımı: Arap Baharı Bağlamında "A Force More Powerful" Oyunu Üzerine Örnek Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuruüzümcü, R. (2010). Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik. Sanat Dergisi, 93-96.
- Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. Studies in Conflict & Terrorism, 42(4), 383-406.
- Maheswara, A. M., & Fatwa, N. (2021). Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games. Jurnal Kajian Islam dan Budaya, 141-151.
- Mayer, I. S. (2009). The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review. Simulation & Gaming, 40(6), 825-862.
- MKİceAndFire. (2019). MKİceAndFire Youtube Kanalı Call of Duty Modern Warfare Oyunu Videosu. Youtube/MKİceAndFire: [https://www.youtube.com/watch?v=Q0Wy\\_fjXLdc&ab\\_channel=MKİceAndFire](https://www.youtube.com/watch?v=Q0Wy_fjXLdc&ab_channel=MKİceAndFire) (Erişim Tarihi: 24.06.2022).
- Musa, E. (2022). ABD, YPG/PKK işgalindeki bölgelere sevkini artırdı. Anadolu Ajansı: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/abd-ypg-pkk-ısgalindeki-bolgelere-sevkiyatini-artirdi/2536657> (Erişim Tarihi: 16.08.2022).
- Newzoo. (2022). Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. newzoo.com: <https://>

- newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Nuijten, K. C., Regt, A., Calvi, L., & Peeters, A. L. (2013). Subliminal advertising in shooter games: recognition effects of textual and pictorial brand logos. *Int. J. Arts and Technolog*, 6(1), 5-21.
- Ottosen, R. (2008). Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News. *Bodhi: An Interdisciplinary Journal*, 2(1), 14-41.
- Ottosen, R. (2009). Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. *Nordicom Review*, 30(2), 35-51.
- Özkan, A. (2021). 30 yıl önce yaşanan ve hemen o gün unutulmuş katliam. T24: <https://t24.com.tr/yazarlar/akdogan-ozkan/30-yil-once-yasanan-ve-hemen-o-gun-unutulmus-katliam,30056> (Erişim Tarihi: 17.08.2022).
- Pratkanis, A., & Aronson, E. (2018). *İkna Çağı Propagandanın Gündelik Kullanımı ve Suistimali*. İstanbul: The Kitap Yayınları.
- Reddit r/modernwarfare. (2022). Call of Duty: Modern Warfare | Reddit r/modernwarfare. Reddit: <https://www.reddit.com/r/modernwarfare/> (Erişim Tarihi: 19.08.2022).
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military—Entertainment Complex? *Political Studies*, 1-26.
- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Video games. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1-23.
- Sarıtaş, İ. (2018). Nazi Döneminde Sinemanın Propaganda Aracı Olarak İşlevi. *Journal of Communication Theory & Research/İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(47), 329-350.
- Schulzke, M. (2013). Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics. *Games and Culture*, 8(2), 59-76.
- Seiwald, R. (2021). Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games. *paidia*: <https://www.paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Sepetci, T. (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. Doktora Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şisler, V. (2006). In Videogames You Shoot Arabs or Aliens – Interview with Radwan Kasmiya. *Umelec/ International*, 10(1), 77-81.
- Statista. (2022a). TV, Video & Film. *statista.com*: <https://www.statista.com/markets/417/topic/476/tv-video-film/#overview> (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Statista. (2022b). Video Gaming & eSports. *statista.com*: <https://www.statista.com/markets/417/topic/478/video-gaming-esports/#overview> (Erişim Tarihi: 04.06.2022).
- Taşkıran, Y. (2019). *Dijital Oyunlarda Oryantalist Söylem*. Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi.
- TDK. (2022). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Uzunaslan, A. (2005). Antik Roma'da Gladyatör Oyunları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*(12), 15-58.

- Valeriano, B., & Habel, P. (2016). Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, 1-25.
- Weise, M. (2003). How Videogames Express Ideas. University of Utrecht DIGRA, (s. 1-15). Netherlands.
- Wijman, T. (2021). The Games Market's Bright Future: Player Numbers Will Soar Past 3 Billion Towards 2024 as Yearly Revenues Exceed \$200 Billion. newzoo.com: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion> (Erişim Tarihi: 08.06.2022).
- Wilde, T. (2019). Call of Duty: Modern Warfare angers Russians who call it 'propaganda'. PcGamer: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-angers-russians-who-call-it-propaganda/> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Wills, J. (2019a). *Gamer Nation Video Games and American Culture*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Wills, J. (2019b). Is Call of Duty really promoting anti-Russian propaganda? theconversation: <https://theconversation.com/is-call-of-duty-really-promoting-anti-russian-propaganda-126459> (Erişim Tarihi: 10.06.2022).
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yeğen, C., & Dönmez, S. C. (2020). Dijitalleşme, Askeri Simülasyon Oyunları ve Propaganda. A. G. Baran, O. Hazer, & M. S. Öztürk içinde, *Gençlik ve Dijital Çağ* (s. 181-192). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

## Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması

Hakan KIYICI\*

### Öz

Bu makale, terör örgütlerinin video oyunları ile kurguladığı şiddet içeren radikalleşme sürecini incelemektedir. Terörizmin oyunlaştırılması olan bu süreçte terör grupları eleman kazanmakta, olası saldırılar için planlama yapmakta, eylem için taktikleri belirlemekte ve finansal gelir elde edebilmektedir. Terör örgütleri günlük olağan yaşam koşullarında gerçekleşen siyasi, ekonomik, kültürel ve benzeri konuları aşırı söylem ve anlatımlarla kurgulayarak sanal gerçekliği terörist eyleme dönüştürmektedir. Gelişen internet teknolojisiyle birlikte terör örgütleri video oyunlarını bizzat tasarlamakta veya yazılımsal değişimlerde bulunarak mevcut oyunlarla kullanıcıya ulaşmaktadır. Ayrıca terör grupları oyunlarla birlikte kullanılan bitişik platformlara nüfuz ederek oyun dışında kalan kullanıcıları da etkileyebilmektedir. Bu sayede oyuncularda bilişsel ve davranışsal değişim süreci oyun içi ve dışı alanlarda tetiklenerek şiddet motivasyonu pekiştirilmektedir. Video oyunlarının etkisiyle son yıllarda çok çeşitli ve karmaşık terör eylemleri (okul baskınları, yağmacı terörizm, yalnız kurt saldırıları) gerçekleşmektedir. Makale terörizmin oyunlaştırılmasını radikal ortam kuramı ve öz-belirleme teorisiyle ele almaktadır. Bu kuramlarla bireylerin video oyunlarında görülen terörist radikalleşme sürecine nasıl uyum sağladığı ve bir şeyler yapma isteğinin terörist şiddetin hangi dinamiklerle tetiklendiği analiz edilebilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Terörizm, Siber Terörizm, Radikalleşme, Sanal Platformlar, Dijital Oyunlar

\*Dr. Öğr. Üyesi, Polis Akademisi Başkanlığı Güvenlik Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü,  
kiyicihakan@yahoo.com

Kiyıcı, H. (2022). Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması. TRT Akademi, 7 (16), 888-915.  
DOI: 10.37679/trta.1142845

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 09.07.2022  
Revizyon Tarihi: 26.08.2022  
Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0001-5655-8060 DOI: 10.37679/trta.1142845

## Gamification of Terrorism in Digital Environments

Hakan KIYICI

### Abstract

This article examines the violent radicalisation process that terrorist organizations have constructed with the games. In this process, which is the gamification of terrorism, terrorist groups can recruit of militant, plan for possible attacks, determine tactics for attacks, and get financial income. Terrorist organizations transform to virtual reality into terrorist acts by editing of issues such as political, economic, cultural, etc., which take place in daily life conditions with extremist discourse and narratives. With the developing internet technology, terrorist organizations have reached to users with designed video games by themselves or made software changes for existing games. In addition, terrorist groups can influence to users who are out of the game with the adjacent platforms. In this way, the motivation for violence is reinforced by triggering cognitive and behavioral changes for gamers. A wide variety and complex acts of terrorism (school shooting, marauding and lone wolf terrorism) take a place under the influence of video games in the last years. The article discusses the gamification of terrorism with the radical milieu and self-determination theories. With these theories, it can be analyzed how individuals adopt to the terrorist radicalisation process seen in video games and by which dynamics terrorist violence triggers the desire to do something.

**Keywords:** Terrorism, Cyberterrorism, Radicalisation, Online Platforms, Video Games

### Research Paper

---

Received: 09.07.2022

Revised: 26.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

İnternet teknolojisinin ulaşılmış olduğu seviye terör örgütlerinin organizasyonel faaliyetinde bazı avantajlar sunmaktadır (Neumann ve Smith, 2009; Weimann, 2009; Tsifti ve Weimann, 2011; Lieberman, 2017). Bunlardan en önemlisi sanal sosyalleşme sayesinde örgüt merkezli hareket eden radikal çevrenin daha düşük bir maliyetle kurulmasıdır. Özellikle güvenlik güçlerinin baskısı ve yakın takibi olmadan kurulan radikal ortamlar terör örgütleri kolaylıkla eleman kazanarak şiddet kapasitelerini sürdürebilmektedir. İnternetin sunduğu bir diğer avantaj ise terör örgütlerinin şiddet içeren söylem ve anlatılarını radikal ortam dışında bulunan ve genellikle genç olan bireylere ulaştırmasıdır. İnternet kullanıcıları yankı odası (echo-chamber) etkisiyle kullandıkları arayüzler (yazılım) ve platformlarla zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde dinleyici kitle olabilmektedir (Von Behr v.d., 2013, s. 27). Bu sayede terör örgütleri gerçekleştirdikleri silahlı eylemler için toplumsal tabanda yeni potansiyel katılımcılar bulabilmektedir (Hemmingsen, 2015; Townsend, 2021). Bu avantajlara ek olarak son yıllarda terör örgütleri sıklıkla artırılmış gerçeklik teknolojisiyle mensuplarına silahlı eğitimin verilmesini, olası saldırıların planlaması ve eylemlerin gerçekleştirilmesini sağlayabilmektedir (RAN, 2020). Terör örgütleri için mevcut internet yazılımlarına ek olarak kendilerinin dış kaynak kullanarak mensuplarına sunduğu programlar aracılığıyla sanal gerçeklik teknolojisi çok farklı içerik, ortam ve süreçlerle sistematize edilebilmektedir (Lengkeek, 2021). Son yıllarda ideolojik motivasyonu fark etmeksizin gerçekleşen terör saldırılarına baktığımızda video oyunlarının sanal gerçeklik teknolojisiyle kullanıcılar üzerinde belirli bir radikalleşme sürecini tetikleyebildiğini görmekteyiz (Ayyadi, 2019; Schlegel, 2020a; Tielemans, 2021; Dodd, 2022).

Terörizm ve video oyunları arasındaki olası ilişkiyi inceleyen çalışmalar 2019 yılında Yeni Zelanda'da aşırı sağcı Brenton Tarrant'ın terör eylemiyle hız kazandı (Extremism-Gaming Research Network, 2021; Schlegel, 2020b). Tarrant'ın aksiyon kamerasıyla saldırıyı canlı olarak sosyal medya hesabından paylaşması, eylem tarzı (modus operandi) olarak da ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) tarzında hareket etmesi ve diğer kullanıcıların olaya anlık olarak yorum yapmaları video oyunlarında kullanılmaktadır. Gerçekleşen terör eylemi ayrıca zaman ve mekândan bağımsız olarak aşırı sağcı motivasyona sahip olan diğer kullanıcıları da etkileyerek aynı yıl içerisinde El Paso (Amerika Birleşik Devletleri), Halle (Almanya) ve Bærum (Norveç)'da terör saldırılarını da tetikledi (Evans, 2019). Bu eylemler, video oyunlarındaki sanal gerçekliğin terörizm aracılığıyla fiziksel gerçekliğe dönüşebileceğini göstermiştir.

Bu kapsamda terörizmin oyunlaştırılması kavramı bireylerin video oyunları etki-

siyle veya benzer içeriklerle terörist saldırı gerçekleştirmelerini ifade etmektedir (Fizzek ve Dippel, 2020; Schlegel, 2021a). Kavram, internet teknolojisinin ulaştığı yeniliklerle genişleyen ve derinleşen bir ajandaya ulaşmaktadır. Terör örgütlerinin video oyunları ile sistematize ettiği ve şiddet içeren anlatılarla kurguladığı radikal ortamda insan kaynağı devşirme, silah ve mühimmat kullanma eğitimi verme ve potansiyel saldırıların planlanması süreçleri de terörizmin oyunlaştırılması kavramıyla ele alınmaktadır. Terör örgütleri oyunlaştırma süreciyle bireyleri radikal ortama entegre etmekte, sosyal kabullenmeyi sağlamakta ve bu sayede karanlık ağ (dark web) üzerinde de operasyonlarını sürdürmektedir (Ebner, 2020).

Günlük olağan yaşamımızda terör örgütlerinin kullandığı oyunlaştırma süreci, ticari kazanç elde etmek isteyen özel şirketlerin geliştirdiği teknolojik program ve araçlarla benzer özelliklere sahiptir (Wingfield, 2012). Günlük yaşam koşullarında insanların en fazla sorun yaşayabildiği sağlık, beslenme, sürdürülebilirlik ve eğitim konularında tasarlanan çoğu uygulama ve giyilebilir teknolojik cihazlar (eşyaların interneti/ things of internet) aracılığıyla kullanıcılar üzerinde düşünsel ve davranışsal motivasyonun tetiklenmesi için oyunlaştırma süreci kullanılmaktadır (Robson v.d., 2015, s. 412). Kullanıcıların bu program ve araçlarla değişim motivasyonları pekiştirilerek arzu edilen alışkanlığın benimsetilmesi sürecinin temelini oluşturuyor.

Bireylerin bu tür program ve araçlara olan bağımlılığını pekiştirmek için oyunlaştırma kapsamında belirli skor seviyelerin elde edilmesi, ödüllerin, rozetlerin veya amblemlerin kazanılması ve bunların diğer kullanıcılarla paylaşılması motivasyonu tetiklenmede kilit rol oynamaktadır (Sailer v.d., 2017, s. 372). Kişiler mevcut durumlarında ilerleme kaydettikçe kazandıkları başarıları benzer amaca ulaşmak isteyen diğer kullanıcılara da model olabilmektedir. Bu sayede sanal ortamda başlayan sosyal kabullenme süreciyle yeni bir sanal ortamın kuralları ve normları da belirlenmiş olmaktadır. Özellikle değişim motivasyonuna ulaşan birey benzer düşünen ve davranan kişiler için sanal ortamda kuralların, normların ve düşünce sistematizasyonu temsil edebilen (kabul gören) bir rol modeline dönüşerek kullanıcıları yönlendirmektedir.

Terörizmin oyunlaştırılmasında da benzer bir süreci görmekteyiz. Bireylerin video oyunları aracılığıyla mevcut düşünce ve davranış kalıplarında değişime yönlendirilerek kullanıcıların çeşitli skorları elde etmesi, rozet veya sembol kullanarak radikal ortamda sosyalleşmesi amaçlanmaktadır. Terör örgütleri kendilerinin tasarlayarak kullanıma sundukları video oyunları başta olmak üzere, piyasada hâlihazırda bulunan oyunları vanilya yazılımlarla mod değişikliğiyle kendi içeriklerini oluşturabildikleri gibi ayrıca video oyunları ile birlikte kullanılan platformlarla (Schlegel, 2021b) şiddeti oyunlaştırabilmektedir.

Terör örgütlerinin video oyunları aracılığıyla oluşturduğu bir diğer radikal çevre ise bitişik uygulamalar olarak literatürde geçen sosyal iletişim platformlarıdır. Video oyuncularının sohbet etmek, medya görsellerini ve tecrübelerini paylaşmak için sıklıkla kullandıkları bu platformlarda terör örgütleri radikal çevreyi kurabilmektedir. Bu alanlarda terör örgütleri şiddet içeren söylem ve anlatıları diğer kullanıcılara aktarım ve onları kendi video oyunlarına çekmek için kullanması da ciddi bir güvenlik sorunudur. Terör örgütleri, ana akım sosyal medya platformlarından farklı olan ve gün geçtikçe daha fazla kullanıcı sayısına ulaşan bitişik uygulamalar üzerinden kendi kanallarına üye olan bireylerle direkt yazışmakta, canlı sohbet gerçekleştirebilmekte ve hatta onlardan finansal yardım elde edebilmektedir. Terörizmin oyunlaştırılması bu platformlar aracılığıyla da sürdürülerek kullanıcılarda düşünsel ve davranışsal değişim motivasyonu pekiştirilmektedir. Bu kapsamda bitişik uygulamalar üzerinden günlük olağan yaşamda meydana gelen siyasi, ekonomik, sosyal, kültürel, dini, teknoloji, sağlık gibi sorunlar tetikleyici motivasyon aracı olarak manipüle edilmekte ve kullanıcıların terörizme kanalize edilmesi amaçlanmaktadır.

Makale, terör örgütlerinin video oyunları ve bitişik uygulamalara yönelmesinde belirleyici olan temel dinamikleri ve bireylerin terörist şiddeti benimsemelerinde rol oynayan temel radikalleşme süreçlerini ele almaktadır. İlgili sorunsalların incelenmesinde radikal çevre (radical milieu) ve öz belirleme teorisi (self-determination theory) kuramları kullanılmıştır. Radikal çevre kuramı bireylerin yaşadıkları sosyal ortamın etkisiyle aşırı tutum ve davranışlarının tetiklenebileceğini savunmaktadır (Waldman, Sirseldoudi ve Malhaner, 2010). Kuramın en önemli temsilcisi Peter Waldman'a göre sosyal ortamda terör örgütlerine yönelik sempati radikal çevrenin şiddete yönelmesinde temel belirleyicilerdendir (2008). Öz belirleme kavramı Edward L. Deci ve Richard M. Ryan'ın motivasyonla ilgili yaptığı çalışmalarla epistemik zemin kazanmıştır (1985). Öz belirleme teorisi, kişinin çevresini veya sonuçlarını kontrol etmesini ya da kontrolü bırakmasını ele almaktadır (Deci ve Ryan, 1985, s. 38). Bu sayede bireyler üzerinde terör örgütlerinin oyunlaştırmayla nasıl motivasyon pekiştirmesi yaptığı ve bu sürecin terörizme nasıl evrildiği daha net bir şekilde ele alınabilmektedir. Mevcut literatürün oldukça yeni olması ve ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) tarzı oyunların şiddet motivasyonuna olan etkilerini ele alan çalışmaların (O'Toole, 2000; Anderson v.d., 2007) kısıtlı olması öz belirleme ve radikal ortam kuramlarını kullanmaya zorlamaktadır. Ayrıca mevcut literatürde kesin olarak ilk gördüğünü öldür oyunlarının bireyleri mutlaka şiddete yönelttiği konusunda da bir sonuç bulunmamaktadır. Benzer çalışmalar medya ve iletişim konularında yapılmıştır (Anderson ve



Bushman, 2002; Gentile, 2003; Potter, 2003).

Çalışma, terörizmin oyunlaştırılmasını üç bölümde incelemektedir: İlk olarak internet teknolojisinin terörist strateji ve taktiklerinin geçirmiş olduğu tarihsel süreci ele almaktadır. Bu sayede terör örgütlerinin internet teknolojisinin geçirmiş olduğu gelişim, nasıl kullandıkları ve günümüzde video oyunlarına neden ve hangi amaçlar için nüfuz ettiklerini tarihsel arka planı ele alınmaktadır. İkinci bölümde ise terör örgütlerinin fiziksel çevreden farklı olarak kurdukları sanal ortamlardaki radikalleşme süreçlerine odaklanmaktadır. Radikal çevreler bireylerin yeniden sosyalleşmelerinin ve kimliklendirilmeleri, terör örgütlerinin şiddet kapasitelerini devam ettirmelerinde hayati rol oynamaktadır. Son bölümde terörizmin oyunlaştırılması süreci merkeze alınarak aşırı tutum ve davranışların terörist eylem motivasyonlarına dönüşmesinde belirleyici olan dinamikler incelenmektedir. Günümüzde çoğu terör örgütü farklı ideolojik ve değer yargısına sahip olmasına rağmen video oyunlarını nasıl kullandıkları ve hangi temel radikalleşme süreciyle terörist eylemlerin gerçekleşebileceği ele alınmaktadır.

## 2. İnternet Teknolojisi ve Terörizm

Terör örgütlerinin fiziksel aktivitelerini sanal ortamlara yönlendirmeleri 1980'li yılların sonunda başlamıştır (UNODC, 2012, s. 3). Bu dönemde kişisel bilgisayarların internet teknolojisine uyumlu olmasıyla metin temelli bilgi paylaşımı terör örgütlerinin dikkatini çekmiştir. Metin tabanlı bilgi aktarımıyla terör örgütleri fiziksel mekâna bağlı olmadan kendi mensuplarıyla uzaktan ve kontrollü bir sistem dâhilinde haberleşme imkânına ulaştı. Daha sonraki yıllarda ise internet teknolojisinin sahip olduğu yenilikler haberleşme aracından farklı olarak, propagandayı geniş kitlelere ulaştırmak, olası terör saldırılarını planlamak ve icra etmek, doktrinsel ve pratik eğitim dokümanları paylaşmak, eleman kazanmak, finansal gelir elde etmek ve hatta terör eylemlerini küresel çapta genişletmek amacıyla kullanılmışlardır (UNODC, 2012, s. 3). Bu çerçevede modern terörizmin interneti kullanmasıyla elde ettikleri avantajları beş dönemsel süreç içerisinde inceleyebiliriz.

İlk dönem kişisel bilgisayar kullanımının yoğun olduğu Amerika Birleşik Devletleri (ABD)'nde başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrası ülkede beklenen olası bir komünist işgale karşı mücadele edebilmek için aşırı sağ görüşlere sahip olan bazı emekli asker ve savaş gazileri interneti alternatif haberleşme aracı olarak kullanmıştır. Özellikle bu dönemde ülkedeki aşırı sağcıların kullandığı Liberty Net'in dosya aktarım iletişim kuralına (FTP) sahip olmasıyla aşırı sağ içerikli dosya aktarımı ABD'li savaş gazileri ve eski askerler arasında hızlı bir şekilde dolaşıma sokulmuştur. Bu tür bir yapılanma içerisinde olan ve Vietnam Gazisi Louis Beam, olası

bir işgal durumuna karşı sivillerin ne yapmaları gerektiğini Liberty Net üzerinden doküman ve materyal paylaşarak paramiliter eğitimi internet ortamına taşımıştır (Belew, 2018, s. 120).

Bu dönemde yazılan ve aşırı sağ ideolojinin komplo teoriyle kurgulanarak terörizme teşvik eden Kuşatma (Siege) ve Turner Günlükleri (Turner Diaries) gibi eserler Beam, yönettiği internet tabanlı sohbet odalarında tartışılarak diğer kullanıcıları lidersiz direniş stratejisine çekmeye çalışmıştır (Johnson ve Fedlman, 2021, s. 5). Beam örgüt mensuplarına anlık bilgilendirici dokümanları (Inter-Klan Newsletter ve Survival Alert) paylaşarak grup üyelerini potansiyel düşmanlara (hükûmet, güvenlik bürokrasisi, göçmenler, sosyalistler) karşı kıskırtmıştır (Belew, 2018, s. 121). Bu sayede aşırı görüş ve düşünceler başka kişilere daha düşük maliyetle aktarılmıştır. Son yıllarda aşırı sağ terör örgütlerinin gerçekleştirdiği saldırılarda da benzer bir özelliğin olduğunu görmekteyiz. Genellikle failer ana akım sosyal medya araçlarından farklı platformları kullanarak ideolojik söylem ve anlatıları toplumsal tabana ulaştırmaya çalışmaktadır.

İkinci dönem 1990'lı yılların başından itibaren internet teknolojisinin Geniş Dünya Ağı (www)'na geçmesiyle başladı. Bu yenilik sayesinde çoğu terör örgütü kendi içeriklerini oluşturdukları internet sayfalarıyla (web) sivil hayatta daha çok görünürlük elde etmeye başladı. 1994 yılında Meksika hükûmetinin terörle mücadele operasyonlarını engellemek için Zapatista Ulusal Kurtuluş Ordusu (EZLN), web sitesi kurarak savaşçıların paylaştığı yorum ve görsellerle kamuoyu oluşturabilmiştir (Hoffman, 2006, s. 202). Tamil Kaplanları da benzer bir stratejiyle örgüt ismiyle aldığı internet uzantısıyla geniş bir dinleyici kitlesine ulaşmıştır (Tekwani, 2006, s. 9). Yine bu dönemde alternatif bir medya iletişim aracı olarak kullanan gruplardan birisi de fundamentalist gruplar oldu. Müslüman ülkelerde yaşanan iç savaş ve çatışma durumunu kamuoyuna duyurarak hem bu alanlara daha fazla savaşçı gelmesi sağlandı hem de finansal gelir elde etmişlerdir. Günümüzde de terör örgütleri tasarladıkları çok farklı boyut ve içerikte internet sayfalarını yönetmeye devam etmektedir.

Terör örgütlerinin internet teknolojisindeki gelişimlerle birlikte taktiklerini yenilediği üçüncü dönem ise 11 Eylül 2001 (9/11) terör saldırıları ve sonrasında çatışma bölgelerindeki görüntülerin propaganda ve manipülasyon amacıyla kullanımıyla başlamıştır (Steuter ve Wills, 2008, s. 141). ABD'nin 2001 Afganistan ve 2003 Irak işgaliyle birlikte El-Kaide kendi içeriklerinden oluşan görsel materyalleri kurgulayarak kendine alternatif bir kamuoyu oluşturmuştur. İçerik oluşturma sayesinde El-Kaide kısa sürede bölgesel yapılanmalarını artırarak ABD ve onun müttefiklerine karşı propaganda savaşı başlatmıştır. Bu sayede El-Kaide, iç savaş ve çatışma

bölgeleri dışında yaşayan sempatanlara ve destekçilere web tabanlı video görüntüleriyle ulaşarak onları yaşadıkları ülkelerde benzer terör saldırıları gerçekleştirmesi sağlandı (Seib ve Janbek, 2011, s. 26).

Dördüncü dönem ise 2010 yılında Orta Doğu'da gerçekleşen halk ayaklanmalarıyla başlamıştır. Uzun süredir yönetimde bulunan ve ülkelerini baskıcı politikalarla yöneten çoğu siyasi rejimin kitlelerin sosyal medya üzerinden organize olmaları ve gerçekleşen gösteriler sonucu yıkılması terör örgütleri için de internetin yeni bir özelliğini keşfetmelerini sağladı. Uzun süredir iktidarda bulunan yönetimlerin halk ayaklanmalarıyla düşmesi El-Kaide'nin bu platformlara yoğunlaşmasını beraberinde getirdi (Gunaratna, 2011, s. 2). Özellikle ana akım sosyal medya hesaplarından farklı olarak şifrelenmiş ve farklı internet ara yüzleri aracılığıyla kullanılabilen sosyal medya platformları, terör örgütleri için şiddet içeren söylem ve anlatıların geniş kesimlere ulaştırılmasını kolaylaştırdı. Bu platformlarda benzer düşünen ve davranan kullanıcı kitleye ulaşmak ve diğer olarak tanımlanan değer yargısına karşı şiddeti meşrulaştırmak için sosyal medyaya özgü olan takipçi sayısı, beğeni ve yorum gibi öğeler belirleyici olmaya başladı.

Beşinci ve son dönem ise özellikle gelişen sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte terör örgütlerinin eğitim ve propaganda kapasitelerini artırmaya başladıkları oyunlaştırma süreciyle başlamıştır (Schlegel, 2020b). Terör örgütleri için video oyunları 1990'lı yıllardan itibaren ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) esasına dayalıyken daha sonra video oyunlarında kullanılan yazılımların değiştirilmesi veya bizzat örgütlerin kendileri için tasarladıkları oyunlar piyasaya sunmuştur (Lakomy, 2019; Robinson ve Whittaker, 2021). Fakat sanal gerçekliğin ulaşılmış olduğu kapasite sayesinde günümüzde terör örgütleri eş zamanlı olarak bireylere ulaşmakta, onlara eğitim vermekte ve onları şiddet eylemi gerçekleştirmesi için motivasyon sağlayabilmektedir. Terörizmi oyunlaştırılması olan bu dönem sadece video oyunlarının değil onunla kullanıcıların talep gösterdiği bitişik uygulamalarında kullanıldığı bir dönemdeyiz (Schlegel, 2021b, s. 4). Bu nedenle terörizmin oyunlaştırılması gün geçtikçe toplumun geniş kesimlerini ilgilendiren ve kamu güvenliğinde ciddi bir sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır. Terörizmin oyunlaştırılması süreci olan bu sorunsal, terör örgütlerinin sanal ortamlarda inşa ettiği radikalleşme dinamikleriyle başlamaktadır (Schlegel, 2021c, s. 55).

### 3. Sanal Ortamlarda Terörist Radikalleşme Süreçleri

Radikalleşme süreçleri terörizm çalışmalarında oldukça yakın bir geçmişe sahiptir. El-Kaide'nin 2004 Madrid ve 2005 Londra terör saldırıları sonrasında hem devletler tarafından karşı politikaların geliştirilmesi hem de çeşitli akademik disiplinler-

de bireylerin neden ve nasıl terörist şiddete yöneldiğinin ele alınması, radikalleşme süreçleri konusunda geniş bir literatürün ortaya çıkardığı (Dalgaard-Nilesen, 2010; Sedgwick, 2010; Kundani, 2012; Neumann, 2013; Horgan, 2014; Meer, 2014; Richards, 2015; Klausen, 2016; Khosrokhavar, 2017). Literatüre yön veren ilk çalışmalar modellemeler üzerinden yapıldığını görmekteyiz (Moghaddam, 2005; McCauley ve Moskalenko, 2008). El-Kaide'nin merkezi yapısını kaybetmesine rağmen uzaktan kontrol mekanizmasını sürdürmesi ve seri terör saldırılarına devam etmesi, modellemelere yapılan açıklamalara ilgiyi artırdı.

Modellemelerle, bireylerin terörist şiddete kanalize olmasında örgütlerin temel yaklaşımları çözümlenebilmektedir. Bu kapsamda terörizm çalışmalarında en çok atf alan Fathali Moghaddam'ın merdiven modeli ile Clark McCauley ve Sophia Moskalenko'nun piramit modelleriyle bireylerin bir anda terörist şiddete başvurmadıkları, belirli süreçler dâhilinde ideolojik ve davranışsal değişim aşamalarıyla terörist radikalleşmeye yöneldiklerini gösterilmektedir. Modellemeler sayesinde devletler, terör örgütlerinden önce bireylere ulaşmaya ve onları aşırı ideolojik ve davranış kalıplarına karşı korumaya yönelik stratejiler ve politika geliştirebilmektedir.

Terörist radikalleşme süreçlerini ele alan bu modellemelere rağmen El-Kaide ve onun merkezi olmayan yapılanmasını kopyalayan farklı ideolojik motivasyonlu terör örgütleri şiddet kapasitelerini sürdürmeye devam etti. Bu nedenle terörist radikalleşme sürecini modellemelerden farklı olarak ele alan ve çok farklı akademik disiplinlerden beslenen teorik argümanlar gündeme geldi. Başta psikoloji olmak üzere, sosyoloji, siyaset bilimi, antropoloji ve teoloji gibi akademik bilim alanları radikalleşme süreçleri için temel kuramsal çerçeveler belirleyerek terör örgütlerinin insan kaynağı devşirme strateji ve yöntemleri detaylı şekilde ele alınabildi. Yaklaşımların başlangıç noktası genellikle radikalleşme sürecinin tanımlanmasına yöneliktir.

Sürecin tanımlanmasıyla aynı sosyal ortamda bulunduğumuz bazı kişilerin neden terörist şiddete başvurabildikleri anlaşılır hâle gelmektedir. John Horgan'a göre radikalleşme; 'aşırı siyasi veya dini ideolojiyle aşamalı olarak deneyimlenen temasın neden olduğu sosyal ve psikolojik süreci' ifade etmektedir (2008, s. 81). Louis Peter ve Mark Keibel ise radikalleşmeyi, 'bireylerin (veya grupların) inançlarını değiştirme, aşırılıkçı bir bakış açısı benimseme ve amaçlarına ulaşmak için şiddeti savunma (veya uygulama) süreci olarak tanımlamaktadır (2011, s. 213). Bu tanımlardan yola çıkarak radikalleşmeyi bireyin sahip olduğu değer yargılarının belirli bir tehdit veya tehlike altında olduğunu hissetmesi sonucu ortaya çıkan düşünsel ve davranışsal değişim sürecidir. Fakat bu değişim sürecinin mutlaka

terörist bir şiddete evrilmesi beklenmemelidir. Düşünsel ve davranışsal değişim belirli bir zaman diliminde sürse dahi birey terörist şiddete başvurmadan kaçınabilmektedir. Bireyin ne zaman ve hangi aşamada şiddete başvurduğunun incelenmesi çok boyutlu yaklaşımların ortaya konulmasıyla şekillenebilir. Bu kapsamda terörizmin oyunlaştırılmasını tetikleyen radikalleşme dinamiklerinin anlaşılması için sanal çevre kuramına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sayede bireyin sanal ortamda nasıl ve hangi koşullardan etkilenerek terörizme kanalize olabileceği analiz edilebilir.

### 3.1. Radikal–Sanal–Çevreler

Terör örgütlerinin birey ve gruplarla etkileşime geçtikleri sosyal ortamlar radikal çevre denilmektedir. Bu alanlarda radikal topluluklar, ulus-aşırı ilişki ağları ve radikal altkültürler olarak kendi içerisinde sınıflandırılmaktadır (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 50). Radikal topluluklar, terör örgütlerinin sahip olduğu aidiyet ve kimlik özelliklerine sahiptir. Bu nedenle geniş bir kesimi kapsayan radikal topluluklar dini, mezhepsel, milliyetçi ve etnik unsurlardan beslenerek şekillenmektedir (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 51). Bu nedenle radikal topluluklar genellikle coğrafik ve demografik özellikleriyle sınırlanabildikleri için terör örgütleri kolaylıkla radikalleşme süreçlerini başlatabilmektedir. Radikal topluluklardan farklı olarak terör örgütlerinin mekânsal sınıra bağlı olmadan nüfuz ettikleri bir diğer sosyal ortam ise ulus-aşırı ilişki ağlarıdır. (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 54). Çatışma bölgeleri dışında yaşayan birey ve gruplar üzerinde aşırı düşünce ve davranış kalıplarının aktarılmasında sosyal ilişki ağları belirleyicidir. Bireyin yakın sosyal ortamında kendisini konumlandırmasında (kimliklenmesinde) rol oynayan aile, akraba, akran ve diğer ilişki ağları radikalleşme sürecinin tetiklenmesinde de kullanılmaktadır. Son olarak terörist radikalleşme sürecinin yaşandığı sosyal ortam radikal altkültürler tarafından oluşturulmaktadır (Pisoiu, 2015; Heemingsen, 2015; Koehler, 2015).

Terör örgütleri, radikal çevrede birey ve gruplarla sosyalleşme sürecini başlatmak ve onu sürdürebilmek için çok çeşitli dinamikleri kullanmaktadır. Terörist radikalleşme sürecinde sosyalleşme durumu tabandan yukarı ve yukarıdan tabana olmak üzere iki genel yaklaşımla incelenmektedir. Tabandan yukarı yaklaşımını literatüre kazandıran Bruce Hofmann'a göre terör örgütleri bizzat lider kadrosu ve ideologları aracılığıyla bireyleri bünyelerine katabilmektedir. Hoffman'a göre lider-öncülüğünde radikalleşme (leader-led radicalisation) sürecinde örgütler, sahip olduğu değer yargılarını karizmatik liderler ve ideologlar aracılığıyla sistematize ederek benzer düşünen ve davranan kişilere ulaşabilirler (2008). Özellikle

El-Kaide ve benzeri terör örgütlerinin iç savaş ve çatışma bölgesi dışında genellikle ulus-aşırı ilişki ağlarıyla bireylere ulaşmasında örgütün üst düzey yapısını korumasının belirleyici olduğunu savunmaktadır.

Bir diğer terörist radikalleşme sürecini ele alan isim Marc Sageman'dır. Sageman, radikalleşme sürecinin tabandan yukarıya (lidersiz radikalleşme) doğru olduğunu savunmaktadır (2008a, s. 163). Bu kapsamda, bireyin içerisinde bulunduğu psikolojik koşullar başta olmak üzere çevresel dinamikler de terörist radikalleşmeyi tetikleyebilmektedir. Özellikle terörist radikalleşme sürecinin tetiklenmesinde kimliksel yabancılaşma, değişim arzusu, siyasi değişiklik talebi, ayrımcılık, kişisel öfke ve intikam alma duygusu kolektif öfke durumu bir grup bireyin bir araya gelerek terör örgütleri adına eylem gerçekleştirmelerinde belirleyicidir. Hoffman'dan farklı olarak Sageman, El-Kaide'nin üst düzey yöneticileri etkisiz hâle getirilse bu koşulların etkisiyle bireylerin radikal çevrelere girerek yeni bir sosyalleşme sürecine girebileceklerini göstermektedir. Tabandan yukarı sosyalleşme sürecini başlatmada terör örgütleri bireylerin dikkati çekebilmek için onların ihtiyaçlarını karşılamak adına kendisinin önceden belirlediği ilişki ağlarını kullanmakta ve anlatılarla radikalleşmeyi başlatmaktadır (Sageman, 2008b, s. 31). Hoffman ve Sageman'ın da belirttiği gibi terör örgütleri radikal çevrelerde bireylere ulaşmak çeşitli dinamikleri kullanarak etki altına alabilmektedir. Terör örgütleri video oyunlarında hem lider merkezli hem de lidersiz radikalleşme sürecini aktif bir şekilde kullanmaktadır. Bu durum bireylerin geçirmiş olduğu radikalleşme sürecinin önceden tespit edilmesini zorlaştırmaktadır. Olası terörist saldırıları erkenden tespit edebilmek adına terörizmin oyunlaştırılması sürecinde ortaya çıkan daha mikro ölçekli yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Öz-belirleme teorisi bu kapsamda ele alınarak video oyuncularının terörizme yönelmelerinde belirleyici olan motivasyon faktörü incelenmiştir.

#### 4. Video Oyunlarıyla Tetiklenen Radikalleşme Süreci

Sanal gerçeklik esasına dayanan video oyunlarında kullanıcılara belirli kimlik, aidiyet inşası oluşturabilmek için alternatif gerçeklik seçenekleri sunulmakta ve bu sayede kullanıcılar üzerinde yeni bir kimlik inşa edilmektedir (Schlegel, 2020c). Özellikle covid-19 kısıtlamalarıyla birlikte geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşması ve tüketicilerin önemli bir kısmının oldukça erken yaş ve gençlerden oluşması endişeleri artırmaktadır. Terör örgütlerinin video oyunları ile bireyleri radikalleşme sürecine yönlendirmeleri için içsel motivasyonu tetiklemek zorundadır. Bireyin video oyunlarına kadar sahip olduğu duygu ve düşüncelerin değişime uğraması ve terör grubu ekseninde hareket etmesinde tetikleyici unsur motivasyondur. Mo-

tivasyon çalışmaları sosyal psikoloji çalışmalarında yer alan ve bireyin bir şeyler yapma düşüncesi, isteği ve model davranış kalıpları benimsetilmeye çalışılmaktadır. Motivasyonel mekanizmalarla yeni alışkanlıkların kazandırılması amacıyla istenen sonuçlar otomatik davranışsal sürece yönlendirilmektedir (Duhigg 2012). Bu çerçevede bireylerin video oyunları aracılığıyla terörizme nasıl kanalize olduklarına bakmamız gerekmektedir.

Terör örgütleri, bireylerin video oyunu sırasında yaşamış oldukları düşünsel ve davranışsal deneyimleri kullanarak şiddete varan radikalleşme sürecini motivasyon güdüsüyle tetikleyebilmektedir. Terör gruplarının motivasyonu terörist radikalleşme amacıyla kullanmasında öz belirleme teorisi (self-determination theory) önemli teorik argümanlar sunmaktadır. Öz belirleme teorisi bireyin yaşadığı fiziksel ve sanal sosyal ortamda sahip olduğu düşünce ve davranış kalıplarının nasıl şekillendiği ve bunlar üzerinde nasıl bir yorumlama, değişim ve değerlendirme süreçlerinin yaşandığını merkeze almaktadır. İlgili sürecin ortaya çıkmasında bireyin yaşadığı sosyal ortamdan bağımsız hareket ettiği üzerinde durulmaktadır. Mevcut sosyal ortamdan bağımsız hareket etme sürecinde üç temel psikolojik ihtiyacın [yeterlik (competence), ilişkili olma (relatednes) ve özerklik (autonomy)], karşılanmasıyla doğrudan ilgilidir (Deci ve Ryan, 1985, s. 87). Bu üç psikolojik ihtiyaç bireylerin yaşadıkları sosyal ortam içerisinde doyum ölçütlerini belirlemektedir.

Özerklik, bireylerin karar verme süreçlerinde belirleyici olmasını ve eylemin neticelerini değerlendirme yetisidir. Özerklik sayesinde gerçekleştirilen eylemlerin sosyal ortamda nasıl karşılık bulduğu ve alınan kararın sürdürülüp sürdürülemeceği ölçülebilmektedir. Yeterlik ise bireyin yaşamış olduğu sosyal ortamda tatmin olma durumunu ve karşılaştığı sorunlarla başa çıkabilmesidir. Bireyin aldığı kararların sonuçlarını ve etkilerini görebilmesinde yeterlilik belirli bir doyum noktası sunmaktadır. Bu sayede kişi yeterlilik ihtiyacı oranında belirli bir sosyal ortam karşılığında kararlarını değerlendirebilmektedir. İlişkili olma ihtiyacı, bireyin yaşamış olduğu ortamda etkileşimde bulunabilme durumunu ifade etmektedir. Kişinin içerisinde bulunduğu toplumda kabul görmesi ve ait olma duygusu yaşaması bu ihtiyacını karşılayabilmelidir.

Deci ve Ryan'a göre insanlar motive olduklarında keyif duygusuna ulaşarak davranışlarının sebebini içsel olarak ilişkilendirmekte (relatednes) ve böylece yeterlik (competence) ve özerk (autonomy) olma duygularını karşılamaktalar (1985, s. 34). Motivasyon süreci temel olarak bu üç psikolojik ihtiyacın karşılanma süreciyle şekillenmektedir. Motivasyon süreci davranışı ortaya çıkaran dinamikler ise enerji ve yönlendirme kavramlarıyla ele alınmaktadır. Davranışı 'istenilen yönde

olmasını şekillendiren enerji hem bireyin doğuştan gelen ihtiyaçlarını hem de çevresiyle etkileşimi sonucu ortaya çıkan ihtiyaçların bir sonucu olarak' motivasyon sağlamaktadır. Yönlendirme ise 'bireyin içsel ve dışsal uyaranları anlamlandırmasıyla mevcut düşünce ve davranışlarını istenilen sonuca yoğunlaşmasını' ifade etmektedir. Hem enerji hem de yönlendirme süreçleriyle bireyler belirli bir motivasyon güdüsüne ulaşabilmektedir. Hem enerji hem de yönlendirme süreçleriyle bireyler belirli bir motivasyon güdüsüne ulaşabilmektedir.

Bireylerin motivasyon için ihtiyaç duydukları öz belirleme süreci çok çeşitli enerji ve yönlendirme unsurlarıyla belirlenmektedir. Sürecin kısa vadede etkili sonuçlar doğurması için günümüz bilişim teknolojilerinin kolaylaştırıcı etkisi bulunmaktadır. Özellikle motivasyon için önemli olan enerji ve yönlendirme oyunlaştırma bu konuda oldukça etkin bir konumdadır. Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı içeriklerle kullanımını ifade etmektedir (Deterding v.d., 2011, s. 5). Bu nedenle oyunlaştırma bir süreç olarak eğlenceli etkililiklerle ve bunların tetiklediği kullanıcı deneyimlerinin günlük yaşam koşullarına etkisiyle incelenebilir (Werbach, 2014, s. 267).

Oyunlaştırma sayesinde bireylerin motivasyonel değişimi tetiklenmektedir. Özellikle günümüzde kullanılan çoğu sağlık, çevre ve eğitim uygulamaları oyunlaştırma sistemiyle sunulmaktadır. İlgili uygulamalarda kullanıma bağlı olarak ilerleme kaydedilmesiyle kazanılan değerlerin (semboller ve ödüllerin) elde edilmesiyle bireylerin daha iyi koşullara sahip olması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda oyunlaştırma kişilerin istenen davranış için motivasyon sağlayan enerji ve yönlendirme için kilit rol oynamaktadır (Schung v.d., 2010).

Terör örgütleri bireylerde istedikleri düşünce ve davranış sürecini tetiklemek için oyunlaştırmaya ihtiyaç duymaktadır. Terörist grupları da motivasyon güdüsünü sürekli canlı tutarak sanal gerçekliği (oyun öğelerini) terörizmle fiziksel ortama (oyun dışı gerçeklik ortamına) aktarabilmektedir. Bu sayede aşırı düşünce ve değer yargılarının bireyler ve toplumsal tabanda meşruluk kazanabileceği yeni bir radikal çevre ortaya çıkabilmektedir. Oyunlaştırmayla motivasyon için gerekli olan enerji ve yönlendirme, kişinin içerisinde bulunduğu sanal sosyal ortam etkileşimiyle doğrudan ilgilidir. Bireylerin genellikle eğlenceli zaman geçirmek için kullandıkları video oyunlarında bulunan temel tasarım öğeleri terör grupları tarafından istenilen motivasyonel enerji ve yönlendirme için kullanılmaktadır. Bireylerde istenilen motivasyonun tetiklemesi için çeşitli oyun tasarım temel öğeleri bulunmaktadır. Puanlama, rozetler, liderlik tablosu, kurgulanmış hikâyeler, oluşturan avatarlar, ve takım arkadaşlığı bunlardan bazılarıdır (Sailer v.d., 2017, s. 372-374).



Puanlama sistemiyle kullanıcılar oyun sırasında sergiledikleri performansı değerlendirilmesi sağlanmaktadır. Oyun tasarımcıları puanlama sistemine göre kullanıcıların ilerlemesi ve ayrıca ödül sistemine uyum sağlamasını sağlamaktadır. Böylece kişinin video oyununa olan bağımlılığı pekiştirilmeye çalışılmaktadır. Rozetler ise kişinin puan performansı ile elde ettiği başarıların temsil edilmesini sağlamaktadır. Özellikle video oyunlarının rekabet temelli tasarlanmasıyla kişiler elde ettikleri rozetlerle yeni bir kimlik kazanabilmektedir. Elde edilen rozetler ve semboller sayesinde kullanıcı sanal sosyal çevrede kendisini kabul ettirebilir. Liderlik tablosu bu kapsamda en çok kullanılan oyun tasarım araçlarından birisidir. Bu sayede oyuncular arasında kazanılan puanlar ve elde edilen rozetlerle grup kimliği rekabet ortamıyla kuvvetlenir. İç grup üyeleri olarak kullanıcılar oyun sırasında beraber hareket etmek ve kendilerine rakip olarak gördükleri dış grupları tanımlayarak liderlik sıralamasını ölçüt olarak sunmaktadır. Liderlik tablosundaki rekabet durumunu sürekli kılmak için grup yöneticilerinin anlamlı (genellikle kurgulanmış) hikâyeleri diğer kullanıcılara aktarması gerekmektedir. Özellikle iç grup kimliğine sadakat duyabilecek olan kullanıcıların dinleyici kitle olarak tespit edilmesinde bu hikâyeler kritik rol oynamaktadır. Hikâyeler çerçevesinde oyuncunun uyması gereken kurallar, takip etmesi gereken düşünceler ve günlük olağan yaşamında yapması gereken davranış kalıpları da çizilmektedir. Bu sayede kişi fiziksel olarak yaşadığı sosyal ortamdan süreç içerisinde uzaklaşarak daha fazla sanal kimliğine sahip çıkabilmektedir. Kullanıcılar sanal kimlikleri için seçtikleri avatar ve takma isimlerle grup içerisinde statü kazanmaya çalışmaktadır.

Kullanıcı merkezli olarak tasarlanan bu öğeler oyunculara öz belirleme kapasitelerini pekiştirerek özerklik, ilişkili olma ve yeterlilik ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Video oyunları sürecinde bireyin etkileşimde olduğu diğer kullanıcılara göre kararlarını değerlendirmesi, iç grup üyesi olarak hareket etmesi ve kendisini yeterli olarak gruba kabul ettirmesinde tasarım öğeleri belirleyici olmaktadır. Böylece sanal gerçeklikte oyuncunun kimliği fiziksel gerçeklikten ayrı bir sosyal forma dönüşmektedir. Terör örgütleri de video oyun kullanıcılarını şiddete yönlendirebilmek için motivasyon sürecinde olağan yaşanan politik, sosyolojik, kültürel, dini ve teknolojik konuları anlamlı hikâyelerle çerçeveleyerek onları birer sorun olarak kurgulamaktadır. Süreç zarfı içerisinde ortaya çıkan bu gelişmeleri tetikleyici olarak kullanmaya çalışan terör örgütleri bireyleri sanal radikal çevrede kullandıkları kimlikleri gerçek boyuta ulaşması için bir şeyler yapması gerektiği düşüncesi ve isteği aşılacaktır. Süreçle birlikte kullanıcılar terörizmin oyunlaştırılmasıyla inşa edilen yeni kimliği ortaya çıkan günlük gelişmelere göre inşa etmekte ve bireyleri tetikleyici olaylarla terörizme yönlendirebilmektedir.



Şekil 1. Video Oyunlarıyla Tetiklenen Radikalleşme Süreci

Özellikle kimliklendirme sürecinin terörist şiddete dönüşmesinde kullanılan tetikleyici olayların kurgulanmasında anlamlı hikâyelerle yankı odası veya sanal balon etkisi oluşturmaktadır (aktaran Baaken ve Schlegel, 2017, s. 188). Bireylerin kitlesel hareket yönelmelerinde anlatıların etkisini ele alan Benford ve Snow'un da belirttiği gibi anlatıların istenilen etkiyi oluşturması için sorunun ne olduğuna dair tanımsal bir ögenin olması, daha iyi bir gelecek tasavvur eden ögelerin kurgulanması ve harekete geçme çağrısında bulunan çerçeve ögelerini içermelidir (2000, s. 618). Motivasyon duygusunun pekişmesi için ihtiyaç duyulan tetikleyici ögenin terör örgütleri tarafından bir sorun olarak kurgulanması, bu soruna karşı nelerin yapılacağını belirlenmesi ve ilgili kişileri harekete geçmesi sağlanmaktadır. Bu durum terörizmin oyunlaştırılarak bireylerde bir şeyler yapma isteğinin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.

#### 4.1. Terörizmin Oyunlaştırılması

Terörizmin oyunlaştırılması kavramı 2019 yılında Yeni Zelanda'da aşırı sağcı Brenton Tarrant'ın gerçekleştirdiği terör saldırısıyla gündeme geldi. Tarrant'ın eylemini canlı olarak sosyal medya hesabından paylaşmasıyla terör içeriğinin kısa sürede geniş kitlelere ulaşmasını sağladı. Fakat Tarrant'ın sosyal medya hesabını kullanmasının asıl nedeni ise eylem tarzı/operasyon biçimi (modus operandi) olarak ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) davranışıyla hareket ederek kitlesel katliamı meşrulaştırmaya çalıştığını görmekteyiz. Terör saldırı sırasında paylaşılan görüntüleri gören kullanıcıların sanki bir video oyunuymuş gibi skor özelinde yorum yapması da radikalleşme sürecinin bitişik uygulamalarla sürdürüldüğünü göstermektedir. Terörizmin oyunlaştırılması durumu günlük olağan yaşamımızda kolaylıkla yaşanabilecek bir güvenlik sorunsalıdır. Video oyunlarının artan ekonomik değeri ciddi bir rekabet ortamına neden olmaktadır. Bu nedenle kullanıcı merkezli içerikler daha fazla tasarlanarak piyasada rekabet edilmektedir. Terör örgütleri de bu durumu kendi lehlerine kullanarak anal ortamda yeni bir radikal çevre kurmaya çalışmaktadır. Özellikle terör örgütlerinin kullanmış olduğu çeşitli video oyun platformlarına baktığımızda bu durum daha net bir görünüme kavuşmaktadır.

Günümüzde terör örgütleri video oyunlarını üç farklı seviyede kullanabilme kapasitesine sahiptir. İlk olarak piyasada hâlihazırda bulunan ve geniş bir kesim tarafından kullanılan video oyunları yer almaktadır. Bu video oyunlarının gün geçtikçe yeni teknolojik gelişmeleri içerisinde bulundurulması terör örgütlerinin radikalleşme süreçlerini başlatmaları için önemli avantajlar sunmaktadır. Öncelikle terör örgütlerinin sanal militanları mevcut oyunlarda sıradan bir aktör olarak yer alarak örgüt propagandası yapmak adına örgütün sahip olduğu isim, sembol, söylemler ve anlatılarla diğer kullanıcılara etki altına almaya çalışmaktadır. Ayrıca bu militanlar günün önemli bir kısmını video oyunuya geçirerek diğer kullanıcılardan yüksek seviyelerde yer alarak örgütün değer yargılarını görünür kılabilmektedir. Ayrıca mevcut video oyun platformlarında çoklu oyuncu seçeneğinin olması benzer değer yargılarına sahip olan kişileri bir araya getirebilmektedir. Bu sayede terör örgütleri kullandıkları söylem ve anlatılarla radikal çevreyi oyunlaştırarak kurabilmektedir. Bu süreç içerisinde diğer kullanıcılar sanal gerçeklik koşullarında kimliklendirerek günlük olağan yaşamlarında düşünce ve davranış değişikliği sağlanabilmektedir.

Ayrıca terör örgütleri kendilerinin dışarıdan destekle tasarlattıkları bilgisayar oyunlarını piyasaya sürebilirler. Bu kapsamda örneğin, İsrail’le karşı verilen savaşta bölgesel bir direniş eksenini kurmaya çalışan Hizbullah kendi medya merkezi aracılığıyla *Special Force I* (2003) ve *Special Force II* (2007) isimli video oyunlarını çıkarmıştır (Rose, 2018). Dört ülkede ve beş farklı dilde kurgulanan oyunda kullanıcıların grubun söylem ve anlatılarla ikna edilerek şiddet eylemlerine katılması amaçlanmıştır (Robinson ve Whittaker, 2021). Aşırı sağ gruplar, kendi video oyunlarını tasarlayarak belirli bir kullanıcının tüketimine sunan yapıların başında gelmektedir. 2002 yılında Neonazi bir oluşum olan ‘Ulusal İttifak’ ve onunla ilişkili olan aşırı sağ müzik platformu Resistance Records üzerinden ‘Ethnic Cleansing’ isimli oyunu çıkarmıştır (SPLC, 2002). Oyun ilk gördüğünü öldür tarzında kurgulanarak başta Ku Klux Klan Klasman ve Neonazi gibi gruplara ait giyim tarzında olan sanal kullanıcılarla oynanmaktadır. 2003 yılında ‘White Law’ isimli dijital oyun aynı platform üzerinden ücretsiz bir şekilde piyasaya sürüldü (Crappy Games Wiki, 2003). İki oyunun da aşırı sağcı sembol ve anlatılar bireylere ulaştırmak için video oyunları belir bir sistem dâhilinde kurgulanmıştır. Özellikle oyun sırasında aşırı sağ içerikli müzik formları kullanılarak azınlık olarak tasarlanan kişiler hedeflenmektedir. Aşırı sağcı Ulusal Sosyalist Hareketi de benzer bir formatta Yahudi karşıtlığını yaygınlaştırmak ve bu çerçevede mevcut batılı hükûmetlere karşı silahlı başkaldırı hareketini tetikleyebilmek için ‘ZOG’s Nightmare’ (2006) ve ‘ZOG’s Nightmare II’ (2007), isimli video oyunlarını çıkarmıştır (Khosravi, 2017). Bilgis-

yar oyunlarına ek olarak Kimlik Hareketi (Identitarian Movement) gibi bazı aşırı sağ oluşumlar çocukları etki altına alabilmek için video oyunu tarzında uygulamalar da geliştirmiştir. Hareket, Heiamat Defender: Rebellion isimli video oyun uygulamasıyla küçük çocukları etki altına alarak devşirmeye çalışmaktadır (Hume, 2020).

Terör örgütlerinin video oyunları ile etkin olduğu bir diğer seviye ise mevcut oyunlarda bulunan vanilya yazılımlarla çeşitli mod değişikliği yaparak tamamen örgüte özgü bir sanal gerçeklikle ortaya çıkmaktadır. Video oyun endüstrisinin yükselen ekonomik kapasitesi şirketler için ciddi bir rekabet durumunu ortaya çıkarmaktadır. Video oyun şirketleri bir nebze olsun rekabette üst sıralarda yer alabilmek için vanilya yazılımlara izin veren oyunları piyasa sürmektedir. Bu sayede oyun geliştiriciler mevcut oyunlarda sürekli yeni modlar geliştirerek geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşabilmektedir. Siber terörizm için oldukça tehlikeli bir durum oluşturan bu durum hemen hemen çoğu terör örgütü tarafından kullanılmaktadır. Vanilya yazılımlarla oldukça popüler olan video oyunlarına terör örgütlerinin kullandığı flamar, üst düzey örgüt yöneticilerinin görselleri ve konuşma metinleri ve yok edilmesi gereken aktör ve kurumlar kolaylıkla tasarlanabilmektedir. Terör örgütleri vanilya yazılımlarla ek bir maliyete katlanmadan ciddi bir propaganda ve aynı zamanda doktrinsel kapasiteye ulaşmaktadır. Bu tür video oyunları bitişik uygulamalar aracılığıyla ücretsiz bir şekilde piyasaya sürüldüğü için kullanıcı kitlesi terör örgütünün gerçekleştirdiği şiddet eylemleriyle genişleyebilmektedir. Yazılımlar aracılığıyla sohbet ara yüzünün tasarlanmasıyla radikal çevrede sosyalleşme süreci ciddi bir kapasiteye ulaşabilmektedir.

Mevcut oyunlar ve vanilya yazılımlarla yapılan mod değişikliğinden farklı olarak terörizmi oyunlaştırılmasında kullanılan son platform ise bitişik uygulamalarla tasarlanmaktadır. Avrupa Konseyinin 2021 yılında hazırladığı rapora göre çeşitli terör örgütleri, ana akım sosyal medya platformları, iletişim ve haberleşme uygulamaları, işitsel ve görsel dosya paylaşım siteleri gibi çeşitli platformların video oyunları ile bitişik bir şekilde kullanılmaktadır (Schlegel, 2021b). Bu sayede video oyunları ile etki altına alınan bireyin yankı odası etkisiyle radikalleşme sürecine çekilmesiyle sanal gerçeklik etkisinin uzun süre devam etmesi amaçlanmaktadır. Bitişik platformlar terör örgütlerine hem ciddi bir gizli hareket edebilme özelliği hem de oldukça düşük bir maliyet sunmaktadır. Bu çoğu terör örgütü fiziksel aktivitelerinin önemli kısımlarını çeşitli bitişik uygulamalara bölüşerek faaliyetlerine devam etmektedir.

2004 yılında Irak'ta mevcut Şii hükûmete ve yabancıların oluşturduğu koalisyona karşı başlayan isyancı harekette günümüzdeki ana formuna bürünen DAESH de insan kaynağını sürekli kılmak, finansal gelir elde etmek ve küresel bir propaganda

gücüne ulaşmak için video oyunları kurgulamıştır. Özellikle piyasada hâlihazırda kullanılmakta olan video oyunlarını vanilya yazılımları aracılığıyla yeniden tasarlayan DAEŞ geniş bir kullanıcı kitleye ulaşmıştır. Grand Theft Auto 5 isimli oyunu 'Sail al-Sawarim' (Kılıçların Çınlaması) olarak modifiye eden DAEŞ, oyun aracılığıyla ciddi bir kitleye ulaşmıştır (Kfir, 2019, s. 28). DAEŞ'in modifiye ettiği bir başka oyun ise video oyun kullanıcıları arasında oldukça popüler olan Call of Duty isimli oyundur. İnternet platformu üzerinden kullanıcılara ulaştırılan oyun 'Respawn in Jannah' (Cennette Yeniden Doğmak) olarak modifiye edilmiştir (Kang, 2014). İki oyun aracılığıyla propaganda etkisini küresel çapta artıran DAEŞ ayrıca bitişik platformlar sayesinde söylem ve anlatıların tartışılmasını da kolaylaştırmıştır.

Terörizmin oyunlaştırılması amacıyla kullanılan en bilinen platformlar, YouTube, Twitter, TikTok ve Facebook gibi ana akım sosyal medya siteleridir. Bu platformların geniş sayıda kullanıcı kitleye ulaşmasında, akıllı telefonlara ve kişisel bilgisayarlara ücretsiz bir şekilde indirilmesi ve ayrıca kolay kullanım özelliklerine sahip olması belirleyici olmuştur. Ana akım sosyal medya aracılığıyla terör örgütleri belirli bir algoritma etkisi oluşturarak radikal düşünce ve fikirlerin tanıtılmasını amaçlamaktadırlar. Özellikle ilgili sitelerde kullanıcıların en çok ziyaret ettiği sayfaları, görselleri ve etiketlemeleri kullanarak kendi içeriklerini gün yüzüne çıkarabilmektedirler. Bu sayede en çok yorum yapılan ve bahsedilen internet sayfaları terör örgütleri için propaganda ve insan kaynağı sağlayan radikal çevreye dönüşmektedir.

YouTube üzerinden yayın yapan ve Neonazi ideolojisine sahip olan kişiler yemek ve oyun kanalı tarzında kurdukları Baklava Küche (Baklava Mutfağı) isimli hesaplara canlı yayınlarla diğer yemek ve oyun hesaplarının yer aldığı algoritmaya girebilmiştir. İçerik olarak yemek ve video oyunu olmasa da YouTube algoritması Baklava Kücheyi terör örgütüne yakın bir hesap olarak algılayamadı (Schegel, 2021b, s. 7). Benzer bir durum Twitter üzerinde de yaşanmaktadır. Terör örgütleri gün içerisinde en çok bahsedilen konuyu etiketleyerek söylem ve anlatılarını geniş kitlelere duyurabilmektedir. 2014 yılında gerçekleşen Dünya Kupası'nda DAEŞ terör örgütünün en çok bahsedilen #Worldcup2014 etiketini kullanarak propaganda içerikli görsellerle yankı odası etki oluşturmuştur (BBC, 2014). Aşırı sağ terör örgütleri de benzer bir stratejiyle 2019 yılında ABD'de yaşanan ve siyahilerin kitlesel gösterilerine neden olan Black Lives Matter etiketini kullanarak beyaz ırkın üstünlüğü ve ırksal kutsal savaşın başlaması gibi konularda karşılıklı radikalleşme sürecine girmişlerdir (Haperen, v.d., 2022, s. 2). Bu nedenle ana akım sosyal medya siteleri (Facebook,

Twitter, YouTube ve Microsoft) bu ve benzeri durumlarla mücadele edebilmek için 2017 yılında Terörizmle Mücadele için Küresel İnternet Formu (Global Internet Forum to Counter Terrorism) kurmuşlardır (<https://gifct.org/about/>).

Ana akım sosyal medya hesaplarından farklı olarak faaliyet yürüten ve genellikle oyuncuların sıklıkla kullandığı bitişik platformlarda terör örgütleri tarafından kullanılmaktadır. Terör örgütleri için bu platformların daha kullanışlı olmasında bazılarının karanlık ağ (dark web) tarayıcılarıyla kullanılması, üçüncü taraflarla bilgili paylaşımının olmaması, şifreli bilgi, görsel ve materyal aktarımının oldukça kolay olması ve ayrıca kendine özgü ödeme sistemlerine sahip olması belirleyici olmaktadır. Discord, Twitch, DLive, Steam ve PlayStation Network gibi platformlar bu kapsamda yer almaktadır. Discord video oyuncularının bilgi paylaşmak amacıyla kullandığı ve dünya genelinde yaklaşık üç yüz milyon üyesi olan platformların başında gelmektedir (Curry 2022). Kullanıcı sayısının artmasıyla birlikte oyun içeriklerinden farklı olarak günlük siyasi, ekonomik ve sosyo-kültürel konular da üyeler tarafından tartışılmaktadır. Bu sayede terör örgütleri söylem ve anlatılarını günlük olaylarla kurgulayarak diğer kullanıcılara aktarabilmektedir. Twitch’de benzer özellikler bulunmaktadır ve dünya genelinde yaklaşık on milyon kullanıcı vardır (İqbal, 2022). İki platformda 2021 yılında ABD’de gerçekleşen başkanlık seçimlerinde aşırı sağcı görüşleri olan QAnon, ProudBoys, Bogoolo Movements ve Unite The Right gibi oluşumlar kendilerine dinleyici kitle bularak komple teorileriyle kurguladıkları söylem ve anlatılarla kongre binası baskını gerçekleştirilmesinde rol oynamıştır (O’Connor, 2021, s. 4).

DLive ise YouTube ve Twitch’e alternatif olarak 2019 yılında kullanıma sunuldu. DLive üzerinde kullanıcıların herhangi bir kısıtlama olmadan görüş ve düşüncelerini paylaşmaktadır (Thomas, 2021). Bu amaçla platformda üyelere yönelik bir ödül sistemi bulunmakta ve kullanım oranı artmasıyla görüş ve düşüncelerin en üst sıralarda yer alabilmektedir. DLive bu amaçla kullanan grupların başında aşırı sağcılar gelmektedir. Batı dünyasında beyaz ırkın soykırım tehlikesi yaşadığını iddia eden İdenterian Movement’in en önemli savunucusu Martin Sellner, yaklaşık on iki bin üyeye sahiptir (Gais ve Hayden, 2020). Bu sayede hareketin görüş ve düşüncelerinin reklamı için önemli bir kapasiteye ulaşabilmektedir.



Şekil 2. Terörizmin Oyunlaştırılması ve Terörist Eylem

Terör örgütlerinin sıklıkla kullandığı bir diğer platform ise oyun konsollarıdır. Dünya genelinde yüz milyon kullanıcısı olan PlayStation, PlayStation Network (PSN) aracılığıyla oyuncuların ek bir uygulama olmadan anonim bir şekilde iletişim kurmalarına imkân vermektedir. Diğer kullanıcının bilgilerinin olmasıyla iletişim internet ağı üzerinde şifreli bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu sayede terör örgütleri mekân ve zaman kısıtlaması olmadan sempatican ve militanlarıyla iletişim kurabilmektedir. 2015 yılında DAESH'in Fransa'da gerçekleştirdiği ve yaklaşık 130 kişinin yaşamını yitirdiği terör saldırısının planlaması PSN üzerinden gerçekleşmiştir (Titcomb, 2015). Fransız güvenlik ve terör birimlerinin ilgili terörist saldırıyı engelleyememesinde PSN belirleyici olmuştur.

## 5. Sonuç

Günümüzde modern terörizmin asimetrik yönü çok farklı içerik ve boyutta kendisini gösteriyor. Bu nedenle günlük olağan yaşamda cereyan eden çoğu siyasi, askeri, ekonomik, toplumsal, kültürel ve hatta teknolojik gelişmelerin bir yansıması olarak farklı terör türleriyle karşı karşıyayız. Örneğin herhangi bir terör örgüt bağlantısı olmadan bireylerin çoklu katliamlar için silahlı eylemleriyle şekillenen solo-terörizm; tarım arazilerinde yıkıcı bir hastalığa neden olan bitki veya hayvan patojenlerini kötüye kullanmaya yönelik gündemi olan agro-terörizm, biyolojik saldırılarla kitlesel kıyımları tetiklemeye çalışan biyo-terörizm, finansal gelirini sürekli kılmak ve bu sayede yerel ölçekte meşruiyet kazanmak için kullanılan nar-ko-terörizm ve kritik altyapı tesislerini yok etmek veya sanal ortamlarda terörist faaliyetlerde bularak örgütsel kapasiteyi artırmak amacıyla başvuru olan siber ortamda terörizm bu çeşitliliğin bazı örnekleridir. Terörizm oyunlaştırılması süreciyle ortaya çıkan ve çok çeşitlilik gösteren terör saldırı ise bu çeşitliliğin en son

örneğini teşkil etmektedir. Fakat diğer terör türlerinden farklı olarak terörizmin oyunlaştırılmasında devletlerin mevcut karşı mücadele yöntem ve araçları oldukça etkisiz kalmaktadır. Çünkü sanal radikal çevrede sosyalleşen birey(ler)in içsel motivasyonunda değişime kanalize edilmesiyle başlayan bu süreçte terör grupları bireylerle zamansal sınır ve mekânsal kısıtlama olmadan kolaylıkla iletişime geçebilmektedir. Bu durum günümüz terörizminin ulaştığı en üst asimetric kapasiteyi bizlere göstermektedir. Özellikle bireylerin sanal radikal çevredeki motivasyonel değişim süreçlerinin sadece yakın sosyal çevresi tarafından tespit edilebilme durumu güvenlik birimlerini reaktif olmaya zorlamaktadır.

Terörizmin oyunlaştırılması konusunda devletlerin karşı mücadele yöntemlerinde göz önünde bulundurmaları gereken bir diğer konu ise video oyun içeriği üreten şirketlerdir. Dijital oyun tedarikçileri rekabet ortamında daha fazla kullanıcı merkezi yazılım ve araçlarla oyunları kurgularken terör örgütleri bu durumdan yararlanmaktadır. Daha genç ve düşünce yapısı kolay etki altına alınabilen kesimleri video oyunları ile etkileyerek terörizmi sanal gerçeklikten fiziki gerçekliğe kolaylıkla dönüştürebilmektedir. Mevcut yazılımlar ve video oyun sektöründeki ticari rekabet ortamı kontrol ve denetleme mekanizmalarının oluşmasında en büyük engeldir. Bu nedenle video oyun kullanıcıları için göz önünde bulundurulmuş yaş sınırlama ve içerik bilgilendirme kriterlerinde daha kapsamlı uygulamalar hayata geçirilmelidir. Ayrıca dijital oyunların kişisel mobil telefonlar aracılığıyla da kullanılması da sorunun küresel bir seviyede ele alınması gerektiğini göstermektedir (Porter, v.d., 2011). Devletlerin video oyunlarının neden olduğu asimetric etkiyi kırabilmek için oyun tedarikçileriyle kuracakları ortak platformlara olan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır.

İlgili sorunsalla mücadele kapsamında devletlerin video oyunları ve bitişik uygulamalar özelinde yeni önleyici mücadele yaklaşımları geliştirmesine rağmen sonuçların akademik açıdan değerlendirilmesi oldukça erken. Literatürün video oyunları ve bitişik uygulamalara karşı geliştirilen strateji ve yaklaşımları ele alan eserlerle genişlemesi ve derinleşmesi gerekmektedir. Bu çalışma da sorunsalın oldukça yeni olması ve sonuçlarının değerlendirilmesinde daha mikro ölçekli analizlere ihtiyaç duyulması nedeniyle terörizmin oyunlaştırılmasını kavramsal içerikle, sanal ortamlardaki yapısıyla ve şiddete dönüşme süreçleriyle ele alarak gelecekteki akademik çalışmalara teorik zemin sunmuştur.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.



### Kaynakça

- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. (1st ed.). Oxford University Press.
- Anderson, C., Bushman, B. (2002). The effects of media violence and the American public revisited. *American Psychologist*, 57, 447-448. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.6-7.448>
- Ayyadi, K. (2019, Ekim 11). The gamification of terror when hate becomes a game. *Bell News Tower*. <https://www.belltower.news/anti-semitic-attack-in-hal-le-the-gamification-of-terror-when-hate-becomes-a-game-92439/>
- Baaken, T., Schlegel, L. (2017). Fisherman or swarm dynamics? Should we understand jihadist online-radicalization as a top-down or bottom-up process?. *Journal of Deradicalisation*, 13, 178-212.
- BBC, Islamic state shifts to new platforms after Twitter block, (Ağustos 21, 2014) <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-28843350> (Erişim Tarihi: 01.05.2022).
- Belew, K. (2018). *Bring the war at home: The white power movement and paramilitary America*. Harvard University Press.
- Benford, R. D., Snow, D. A. (2000). Framing processes and social movements: An overview and assessment. *Annual Review of Sociology*, 26, 611-639.
- Crappy Games Wiki. (2003). White Law. [https://crappygames.miraheze.org/wiki/White\\_Law](https://crappygames.miraheze.org/wiki/White_Law)
- Curry, D. (2022). Discord revenue and usage statistics 2022. *Business of Apps*. <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
- Dalgaard – Nielsen, A. (2010). Violent radicalisation in Europe: What we know and What we do not know. *Studies in Conflict & Terrorism*, 33(9), 797-814. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2010.501423>
- Deci, E. L., Ryan, M. R. (1985). *Intrinsic Motivation and self-determination in human behavior*. (1st ed.). Springer.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. 15. Uluslararası Akademik MindTrek Konferansında sunulmuştur, Tampere. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dodd, V., Far-right mimicking video games to lure middle class children to terrorism. *The*

Guardian, (Mart 17, 2022) <https://www.theguardian.com/uk-news/2022/mar/17/far-right-mimicking-video-games-to-lure-middle-class-children-to-terrorism> (Erişim Tarihi: 12.06.2022).

Duhigg, C. (2012). *The power of habit: Why we do what we do in life and business*. Random House LLC.

Ebner, J. Dark Ops: Isis, the far right and the gamification of terror. *Financial Times*, (Şubat 14, 2020), <https://www.ft.com/content/bf7b158e-4cc0-11e-a-95a0-43d18ec715f5> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).

Evans, R. The El Paso shooting and the gamification of terror. *Bellingcat*, (Ağustos 4, 2019) <https://www.bellingcat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/> (Erişim Tarihi: 18.06.2022).

Extremism-Gaming Research Network. (2021). *State of play: Reviewing the literature on gaming & extremism*. <https://drive.google.com/file/d/1WEq4OjtqZYdl-tAB0SK46M88gFF863jWs/view?stream=top>

Fizek, S., Dippel, A. (2020). Gamification of terror power games as liminal. İçinde M. Groen & A. Tilman & A. Webel (Edtr.), *Games and ethics: theoretical and empirical approaches to ethical questions in digital game cultures* (ss: 77- 94). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_6)

Gais, H., Hayden, M. E. Extremist are cashing in on a youth-targeted gaming website. *SPLC*, (Kasım 17, 2020) <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website> (Erişim Tarihi: 02.06.2022).

Gentile, D. A. (2003). *Media violence and children*. Praeger.

Gunaratna, R. (2011). The Arab Spring? Is al-Qaeda on the War on the wrong side of History?. *Counter Terrorist Trends and Analyses*, 3(9), 1-4. <https://www.jstor.org/stable/26351004?seq=1>

Haperen, S., Uitermark, J. & Walter, N. (2022). The swarm versus the grassroots: places and networks of supporters and opponents of Black Lives Matter on Twitter. *Social Movement Studies*, <https://doi.org/10.1080/14742837.2022.2031954>

Hemmingsen, A. S. (2015). Viewing jihadism as a counterculture: Potential and limitations. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 3-17. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977326>

Hoffman, B. (2006). *Inside terrorism*. (2nd ed.). Colombia University Press.

- Hoffman, B. (2008). The myth of grass-roots terrorism. *Foreign Affairs*. <https://www.foreignaffairs.com/reviews/review-essay/2008-05-03/myth-grass-roots-terrorism>
- Horgan, J. (2008). From profiles to pathways and roots to routes: Perspectives from psychology on radicalisation into terrorism. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 618, 80-94. <https://www.jstor.org/stable/40375777>
- Horgan, J. (2009). *The psychology of terrorism*, (2nd ed.). Routledge.
- Hume, T. A German far-right group is trying to recruit kids with a free video game. *World News*, (Eylül 21, 2020) <https://www.vice.com/en/article/dyzbka/german-y-game-heimat-defender-identitarian> (Erişim Tarihi: 01.07.2022).
- Iqbal, M. (2022). Twitch revenue and usage statistics 2022. *Business of App*. <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>
- Johnson, B., Feldman, M. (2021). Siege culture after siege: Anatomy of a neo-Nazi terrorist doctrine. ICCT. <https://icct.nl/app/uploads/2021/07/siege-culture-neo-nazi-terrorist-doctrine.pdf>
- Kang, C. ISIS's call of duty. *The New Yorker*, (Eylül 18, 2014) <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/isis-video-game> (Erişim Tarihi: 18.06.2022).
- Kfir, I. (2019). Terrorist innovation and online propaganda in the post-caliphate period. SSRN, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3475008>
- Khosravi, R. (2017). Neo-Nazis are making their own video games and they are just as horrifying as you would think. *MIC*. <https://www.mic.com/articles/174705/neo-nazis-are-making-their-own-video-games-and-they-re-just-as-horrifying-as-you-d-think>
- Khosrokhavar, F. (2017). *Radicalization: Why some people choose the path of violence*. (1st ed.). The New Press.
- Klausen, J. (2016). Toward a behavioral model of homegrown radicalization trajectories. *Studies in Conflict & Terrorism*, 39(1), 67-83. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2015.1099995>
- Koehler, D. (2015). Contrast societies: Radical social movements and their relationships with their target societies, a theoretical model. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 18-34. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977325>
- Kundani, A. (2012). Radicalisation: The journey of a concept. *Race & Class*, 5(2), 3-25.

<https://doi.org/10.1177/0306396812454984>

Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies Conflict & Terrorism*, 42(4): 383-406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>

Lengkeek, Y. (2021). Why the radical right exploits games as tools for radicalisation. CARR. <https://www.radicalrightanalysis.com/2021/08/13/why-the-radical-right-exploits-games-as-tools-for-radicalization/>

Lieberman, A., V. (2017). Terrorism, the internet, and propaganda: A deadly combination. *J. Nat'l Sec. L. & Pol'y*, 9, 1-44.

Meer, N. (2014). *Radicalization and religion: Race, culture, and difference in the study of antisemitism and Islamophobia*. (1st ed.). Routledge.

McCauley, C., Moskaleiko, S. (2008). Mechanisms of political radicalisation: Pathways toward terrorism. *Terrorism and Political Violence*, 20(3), 415-433. <https://doi.org/10.1080/09546550802073367>

Moghaddam, F. M. (2005). The staircase to terrorism: A psychological exploration. *American Psychologist*, 60(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.60.2.161>

Neumann, P., Smith, M.L.R. (2009). *The strategy of terrorism: how it works, and why it fails*. (1st ed.). Routledge.

Neumann, P. (2013). The trouble with radicalization. *International Affairs*, 89(4), 873-893. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12049>

O'Connor, C. (2021). The extreme right on Twitch. ISD Global. <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-twitch/>

O'Toole, M. E. (2000). *The school shooter: A threat assessment perspective*. Washington, D. C.: U. S. Dpt. of Justice, Federal Bureau of Investigation.

Pisoiu, D. (2015). Subcultures, violent radicalization, and terrorism. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 1-2. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977328>

Porter, E. L., Keibell, M. R. (2011). Radicalization in Australia: Examining Australia's convicted terrorists. *Psychiatry, Psychology and Law*, 18(2), 212-231. <https://doi.org/10.1080/13218719.2010.482953>

Potter, W. J. (2003). *The 11 myths of media violence*. (1st ed.). Sage Publications.

RAN. (2020). Extremists' use of video gaming strategies and narratives. <https://home-af->

fairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran\_cn\_conclusion\_paper\_videogames\_15-17092020\_en.pdf

- Richards, A. (2015). From terrorism to radicalization to extremism counterterrorism imperative or loss of focus?. *International Affairs*, 91(2), 371-380. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12240>
- Robinson, N., Whittaker, J. (2021). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzman, J., McCarthy, I. & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411-420.
- Rose, S. (2018). Holy defence: Hezbollah issues call of duty to video gamers. *Middle East Eye*. <https://www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers>
- Sageman, M. (2008a). The reality of grass-roots terrorism. *Foreign Affairs*, 87(4), 163-166. <https://www.jstor.org/stable/20032730>
- Sageman, M (2008b). *Leaderless jihad: Terror networks in the twenty-first century*. (1st ed.). University of Pennsylvania Press.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. & Mandl, H. (2017). How gamification motives: an experimental study of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behaviors*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sedgwick, M. (2010). The concept of radicalization as a source of confusion. *Terrorism and Political Violence*, 22(4): 479-494. <https://doi.org/10.1080/09546553.2010.491009>
- Seib, P., Janbek, D. M. (2011). *Global terrorism and new media: The post al-Qaeda generation*. (1st ed.). Routledge.
- Schlegel, L. (2020a). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalisation process. *Journal of Deradicalisation*, 23, 1- 44. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Schlegel, L. Can you hear your call of duty? The gamification of radicalisation and extremist violence. *European Eye on Radicalisation*, (Mart 17, 2020b) <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Schlegel, L. Ready player one: How video games could facilitate radicalization processes.

European Eye on Radicalisation, (Mart 13, 2020c) <https://eeradicalization.com/ready-player-one-how-video-games-could-facilitate-radicalization-processes/> (Erişim Tarihi: 04.07.2022).

Schlegel, L. (2021a). The gamification violent extremism & lessons for P/CVE. European Commission. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran\\_ad\\_hoc\\_pap\\_gamification\\_20210215\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran_ad_hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf)

Schlegel, L. (2021b). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: Insight regarding primary and secondary prevention measures. European Commission. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran\\_extremists\\_use\\_gaming\\_platforms\\_082021\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf)

Schlegel, L. (2021c). Connecting, competing, and trolling: User types in digital gamified radicalization process. *Perspective On Terrorism*, 15(4), 54-64.

Schung, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation in education: Theory, research, and applications*. (3rd ed.). Pearson.

SPLC. (2002). Games extremist play. <https://www.splcenter.org/fighting-hate/intelligence-report/2002/games-extremists-play>

Steuter, E., Wills, D. (2008). *At war with metaphor: Media, propaganda, and racism in the War on Terror*. (1st ed.). Lexington Books.

Tekwani, S. (2006). The LTTE's online network and implications for regional security. Institute of Defence and Strategic Studies. <https://www.rsis.edu.sg/wp-content/uploads/rsis-pubs/WP104.pdf>

Thomas, E. (2021). The extreme right on DLive. ISD Global. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/03-gaming-report-dlive-1.pdf>

Titcomb, J. (2015). Did Paris terrorists really use PlayStation 4 to plan attacks? *The Telegraph*. <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/playstation/11997952/paris-attacks-playstation-4.html>

Tsfati, Y., Weimann, G. (2011). *Www.terrorism.com: Terror on the internet*. *Studies Conflict & Terrorism*, 25(5), 317-332. <https://doi.org/10.1080/10576100290101214>

Townsend, M. How far-right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits. *The Guardian*, (Şubat 14, 2021) <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists> (Erişim Tarihi: 12.06.2022).

UNODC. (2012). The use of the internet for terrorist purposes. [https://www.unodc.org/documents/frontpage/Use\\_of\\_Internet\\_for\\_Terrorist\\_Purposes.pdf](https://www.unodc.org/documents/frontpage/Use_of_Internet_for_Terrorist_Purposes.pdf)

- Waldmann, P. (2008). The radical milieu: The under-investigated relationship between terrorists and sympathetic communities. *Perspectives on Terrorism*, 2(9), 25-27.
- Waldmann, P., Sirseldoudi, M. & Malthaner, S. (2010). Where does the radicalisation process lead? Radical community, radical networks, and radical subcultures. İçinde M. Ranstorp (Edt.), *Understanding violent radicalization: Terrorist and jihadist movements in Europe*. (ss: 50- 67). Routledge.
- Wingfield, N. All the World's a Game, and Business is a player. *The New York Times*, (Aralık 23, 2012) [https://www.nytimes.com/2012/12/24/technology/all-the-worlds-a-game-and-business-is-a-player.html?\\_r=0&hp=&adxnnl=1&adxnnlx=1356363383-49/ht37pa7bLVQX4ndn4+A](https://www.nytimes.com/2012/12/24/technology/all-the-worlds-a-game-and-business-is-a-player.html?_r=0&hp=&adxnnl=1&adxnnlx=1356363383-49/ht37pa7bLVQX4ndn4+A) (Erişim Tarihi: 15.05.2022).
- Weimann, G. (2009). Media events: The case of international terrorism. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 31, 21-39. <https://doi.org/10.1080/08838158709386643>
- Werbach, K. (2014). Re-defining gamification: A process approach. İçinde A. Spagnolli, L. Chiattaro, & L. Gamberini (Edtr.). *Persuasive technology* (ss:266-272). Springer. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5\\_23](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23)
- Von Behr, I., Reding, A., Edwards, C. & Gribbon, L. (2013). Radicalisation in digital era: The use of internet in 15 cases of terrorism and extremism. RAND. [https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research\\_reports/RR400/RR453/RAND\\_RR453.pdf](https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR400/RR453/RAND_RR453.pdf)



## Çevrim İçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinler Arasılık: “Smite” Örneği

Eser Yeşim ÇALIK\*

### Öz

Oyunlar, tarihsel süreç içerisinde teknolojinin gelişimi beraberinde dijitalleşmiş, internetin yaygınlaşması ile çevrim içi platformlarda yer almaya başlamıştır. Günümüzde çevrim içi dijital oyunlar üzerinden bir araya gelen kitleler gerek oyunun kendisiyle gerekse bireyler arasında fikir alışverişinde bulunabilmektedir. Zaman içerisinde konu ve işleniş anlamında çeşitlenen çevrim içi oyunlar, oyun-kullanıcı arası iletişim kaynağının da zenginleşmesine olanak sağlamıştır. Dijital oyunların bu yapısının onları, öncelikli üretim amaçları haricinde bir bilgi kaynağı konumuna getirmektedir. Oyuncuya sunulan anlatı ile mitsel metinler arasında bir bağ kurulabilmesi, dijital oyunların metinler arasılık bağlamında incelenebilmesine de olanak sağlamaktadır. Bu gerekçeyle içerik analizi ve metinler arası çözümleme yöntemlerine başvurulmuş, örnekleme oluşturan “Smite” isimli çevrim içi oyuna ait metinler, mitsel bağlamda metinler arasılık kapsamında ele alınmıştır. Elde edilen veriler ışığında, çevrim içi oyunlara ait anlatılarda, metinler arasılık aracılığıyla mitsel metinlere başvurulduğu saptanmıştır. Dijital oyunların anlatsında yer alan mitsel öğelerin tespiti, dijital oyun anlatsını derinlemesine irdelemek adına önemli bir husustur.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrim İçi Oyun, Dijital Oyun, Metinler Arasılık, Mit, Dijital Oyun Okuryazarlığı

\*Doktora Öğr., Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, e.yesimcakir93@gmail.com

Çalık, E. Y. (2022). Çevrimiçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinlerarasılık “Smite” Örneği. TRT Akademi, 7 (16), 916-937. DOI: 10.37679/trta.1130560

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 14.07.2022

Revizyon Tarihi: 31.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0002-9799-3218 DOI: 10.37679/trta.1130560

## Myth and Intertextuality in Online Games: Example of “Smite”

Eser Yeşim ÇALIK

### Abstract

Games have been digitalized along with the development of technology in the historical process, and they have started to take place on online platforms with the usage of the internet. Today, the masses that come together through online digital games can exchange ideas both between the game itself and gamers. Online games, which have diversified in terms of subject and processing over time, have also enabled the enrichment of the communication source between the game and the user. This structure of digital games makes them a source of information other than their primary production purposes. Establishing a link between the narrative presented to the player and the mythical texts also enables the examination of digital games in the context of intertextuality. For this reason, content analysis and intertextual analysis methods were applied, and the texts of "Smite", which constitute the sample, were discussed within the scope of intertextuality in a mythical context. In the light of the data obtained, it has been determined that in the narratives of online games, mythical texts are used through intertextuality. The determination of the mythical elements in the narrative of digital games is an important issue in order to examine the digital game narrative in depth.

**Keywords:** Online Game, Digital Game, Intertextuality, Myth, Digital Game Literacy

### Research Paper

---

Received: 14.06.2022

Revised: 31.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

Kristeva (1969), metinlerin oluşum esasında birbirleri ile kurdukları ilişkilerin öneminden bahsederek her eserin kendi içinde başkalaşım geçirdiğinden ve bir başka metnin benzerini ortaya koyduğundan söz etmektedir. Kristeva'nın bu açıklaması metinler arası ilişkilerin özünü oluşturmaktadır. Günümüzde popüler bir boş zaman geçirme aracı olarak görülen dijital oyunlarda da Kristeva'nın değindiği metinler arası etkileşime rastlanabilir. Çevrim içi oyun olarak tabir edilen, internet beraberinde ortaya çıkan ve internete bağlı cihazlara erişimin artmasıyla yaygınlaşan yeni oyun düzeni, oyun anlatısının oyunculara ulaşması adına önemli bir araçtır. Lévi-Strauss (1986), zihinsel olarak ortak kabiliyetteki insanlığın, mitsel öğeler ile kültürel değerlerin benzerlik ve farklarına bağlı olarak sahip olduğu ortak zihinsel yapıyı ele almaktadır. Uluslararası boyutta tüketilen çevrim içi dijital oyunlarda da ortak zihinsel yapıya hitap eden kültürel olgulara ve mitsel metinlere bağlı metinler arasılığına rastlamak mümkündür.

“Smite” isimli çevrim içi dijital oyun, anlatısı dolayısıyla metinler arasılık kuramı ile yakından ilişkilidir. Smite oyunu, içerisinde yer alan karakter hikâyeleri ile 16 adet panteona ait mitsel metinleri yeniden yazar. Bu durum Smite'ta yer alan İskandinav panteonunu, *Poetic Edda* ve *Prose Edda* metinleriyle karşılaştırmak adına uygun kılmaktadır. Makale içerisinde öncelikli olarak dijital oyunlar incelenecek, ardından metinler arasılık kavramı açıklanarak Smite oyunu ile *Poetic Edda* ve *Prose Edda* eserleri metinler arasılık kuramı bağlamında ele alınacaktır.

## 2. Gelişen Teknoloji Beraberinde Dijital Oyunlar

Teknoloji ve internet kullanımının yaygınlaşması sonucunda kültür ve sosyal hayat alışkanlıkları da değişime uğramıştır. “İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişimden etkilenen kültür dünyasında, artık dijital sistemler ve onun kuralları hüküm sürmektedir” (Güzel, 2016, s. 83). Dijital sistemlerin ve ağların bireyi veri temelli tüketime yönlendirmesi, geleneksel enformasyon araçlarının da bu yönde değişim geçirmesine sebep olmuştur. Bu doğrultuda bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik cihazların kullanımı yaygınlaşmaktadır. Multimedya kaynakları daha hızlı yayılım yolu bulurken yazılı kaynaklar da sanal uzamlarda, veri formunda depolanmaya ve paylaşılmaya başlanmıştır. Bilgisayarlar, yeni medyanın gelişmesiyle televizyonun yerini alarak tüketicisine çok kanallı ve çok katılımcılı iletişim imkânı tanımaktadır. Bu sayede bilgiye, zaman kısıtlaması olmaksızın, çeşitli internet-tabanlı platformlardan kolaylıkla ulaşılabilmektedir. Artık bloglar, WEB adresleri, çevrim içi/önceden kaydedilmiş yayınlar ya da dijital oyunlar gibi eğlence amaçlı tüketilen dijital ürünler, birer enformasyon aracı hâline gelmiştir.

Bilgi arayışında olan kişi, yeni medya beraberinde bilgi sağlayıcısı rolünde de bulunabilmektedir. Makro internet içerisindeki tüm blog sayfaları, sosyal medya uygulamaları, WEB adresleri, kullanıcıların mikro platformlar içerisinde bir araya gelebilmesi ve içerik üretmesi yönünden destekleyici bir tutum sergilemektedir. Bu durum internete ulaşımı bulunan her bireyin, dilediği vakit bilgi üretiminin bir parçası olmasını mümkün kılmaktadır. Nitekim, bu yol ile kaynaklar ve veri içeriği çeşitlense de denetim yetersizliğinden ötürü bilginin doğruluğuna olan güven de azalmaktadır.

“Kültürel, teknolojik ve bilimsel bir fenomen” olarak tanımlanan “Big Data Çağı” (Boyd ve Crawford, 2012, s. 633), günümüz toplumu için veri bolluğunun sonuçlarını tartışmaktadır. Büyük miktarlardaki verilerin, kültür ve iletişim amacıyla tüketildiği görülebilmektedir. Yerel kültürlere ait bilgiler, internet aracılığıyla dünyanın herhangi bir noktasına ulaştırılabilmekte, aynı ya da farklı kültürden bireyler arasında yeniden anlamlandırılabilir. Bununla beraber, özel hayat sınırları gün geçtikçe belirsizleşmekte, kişisel verilerin üçüncü şahıs şirketlerin ulaşımına açılması ve bu şirketlerce ekonomik amaçla kullanımı artmakta, gözetleme alışkanlığı da sosyal medya profilleri aracılığıyla yaygınlaşmaktadır. Sonuç olarak Big Data Çağı’nın hem olumlu hem olumsuz sonuçları olduğu ve internet çağında teknolojinin bu olumlu/olumsuz sonuçlar dâhilinde nötr bir tutum sergilediği söylenebilir.

Gülsoy’a göre (2019), oyunlar kültürle iç içe bir yapıdadır ve toplumları etkileyebilme yetisine sahiptir (s. 318). Platon da oyunları, benzer bir biçimde “bireysel ve toplumsal işlev yüklenen bir insansal etkinlik alanı” (Yengin, 2012, s. 99) olarak tanımlamaktadır. Dolayısıyla günümüzde dijital oyunlar, eğitim, ideoloji yayma, sistem eleştirisi, gerçeklikten kopma gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda geliştirilmektedir. Buna bağlı olarak pek çok dijital oyun, oyuncusu ile etkileşime geçebilmeyi amaç edinir. “Geleneksel medya araçlarına özgü pasif kullanıcı/dinleyici/izleyici kitlesi, yerini gelişen yeni medya teknolojileri ile etkileşime açık, daha aktif bir kitleye bırakmıştır” (Söğüt, 2022, s. 58). Steam, Epic, GoG ve benzeri internet tabanlı dijital oyun satın alma ve oynama platformları, dijital oyunların daha fazla ülkede, daha sık ve daha uzun süreler boyunca oynanmasını sağlamaktadır. Ilgaz ve Abay (2020), sosyal medya kullanıcılarının sayıca artışından söz ederken gün içinde bilgisayar kullanım sürelerinin ortalama 7 saati bulduğundan ve “sadece çevrim içi kanallarda oyun oynayarak sosyalleşen bir kitle” nin oluştuğundan bahsetmektedir (s.2). Dolayısıyla çevrim içi oyunlar, pek çok oyuncunun hem oyun içeriği hem de diğer katılımcı oyuncular ile iletişim kurabileceği bir ortam hâline gelebilmektedir. Mul (2008), etkileşimliliğin dijital oyun olgusunda tanımlayıcı bir

yapıya sahip olduğunu belirtmektedir (s. 45). Oyun içi etkileşim imkânlarının ortaya çıkması, internete karşı olan iyimser/kötümser tutumun bir benzerini de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlara karşı tekno-pesimist yaklaşımların büyük birçoğunun, oyun içeriğinde yer alan sakıncalı unsurlar ve oyuncular üzerindeki bağımlılığı arttırıcı yapıya odaklandığı görülmektedir. İki tutum da dijital oyunların sosyolojik yanlarını olumlu ya da kötümser olarak ele alabilmektedir. Oyun içi şiddet unsurlarının oyuncu üzerindeki olası etkileri (Anderson ve Bushmann, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Turkle, 1985) ve dijital oyun bağımlılığı (Grüsser, Thalemann, Griffiths, 2007) sıklıkla araştırılan konular arasındadır. Aynı sinema alanında olduğu gibi, şiddet içeriğine maruz kalan, özellikle de yaşı küçük oyuncuların bu davranış bütününe kabulleneceği (Anderson ve Bushman, 2001; Dill ve Dill, 1998; Funk, Baldacci, Pasold ve Baumgardner, 2004; Goldstein, 2005; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield ve Gross, 2000) görüşü, tekno pesimist görüşler arasında gelmektedir. Dijital oyunlar üzerine yapılan ilk araştırmaların büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması araştırmacıları, şiddetin yaşça küçük oyuncu kitlesinin psikolojisi üzerinde etkili olabileceği görüşüne yönlendirmiştir. Bu görüş ilk kez kamuoyu tarafından 1976 yılında, “Death Race” oyununun boykot edilmesi ile gündeme gelmiştir. 2015 senesinde yayınlanan “Hatred” adlı oyunun, içerdiği şiddet unsurları sebebiyle yasaklanması, buna karşın “Mortal Combat” gibi vahşi görselleri barındıran oyunların dijital oyun satın alma platformlarından kolaylıkla temin edilebilmesi, dijital oyun ve şiddet temelli araştırmaları desteklemektedir. Nitekim covid-19 salgısını sırasında yayınlanan New York Times makalesi, oyunların birer iş simülasyonu görevi üstlenebildiğini, oyuncuya hedef ve başarı duygusu aşılayarak acı, can sıkıntısı veya kişisel boşluk dönemlerinde hem beden hem de zihin için palyatif bakım vazifesi görebildiğini (Suderman, 2020) belirtmektedir. Barr ve Copeland-Stewart ise (2022) covid-19 sürecinde oyun oynama alışkanlıklarını ele alarak bireylerin “Kaçış, Sosyalleşme ve Stresten Kurtulma” ihtiyaçları için dijital oyunlara yöneldiklerini ve olumlu sonuçlar aldıklarını saptamıştır. Dijital oyunların, boş zaman olarak kabul edilen vakti geliştirici ve iyileştirici özelliklere sahip olduğu yönündeki görüşler, dijital oyunlara yönelik optimist araştırmalara zemin hazırlamaktadır. “Oyun”, “dijital oyun” ve “çevrim içi dijital oyun” kavramları arasında, içeriksel ve türsel olmak üzere birçok ayırt edici unsur bulunmaktadır. Dijital oyunlar yalnızca bilgisayar değil, oyun konsolları, telefon, hatta arcade makinelerinde herhangi bir internet bağlantısı ya da ekstra katılımı olmaksızın oynanabilir. Buna karşın çevrim içi oyunlar, genel olarak çok oyunculu oynanmakta ve internet altyapısına mutlak ihtiyaç duymaktadır. Teknolojik gelişmeler ve teknolojik altyapı, oyun türlerinde ayırt edici bir role sahiptir.

Entertainment Software Association'ın (2021) Amerika merkezli araştırmasına göre 227 milyon Amerika vatandaşı 2021 yılında dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu oranın %45'ini kadınlar, %55'ini erkeklerin oluşturması ve ortalama oyuncu yaşınının 31 olması, dijital oyun oyuncularının yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin dijital oyunlara yöneldiğini göstermektedir. Bunun yanı sıra oyuncuların %53'ü çevrim içi dijital oyunların dostları ve aileleriyle bir araya getirici özelliğinin bulunduğunu, %54'ü yeni insanlar ile tanışma aracı olabileceklerini, %42'si bu oyunlar sayesinde yeni arkadaş/ilişki/eş edindiklerini ve %89'u, dijital oyunları çeşitli kültürden oyuncuları bir araya getiren bir unsur olarak gördüğünü belirtmektedir. Buna bağlı olarak çevrim içi dijital oyunların, topluluk oluşturucu yapıya sahip olduğunu ve çeşitli kültürlerden kişilerin oyunların kendisi ve birbirleri arasında etkileşimde bulunmasına aracı görevi gördüğü söylenebilir.

Anlatı odaklı olmamasına karşın MOBA türüne ait çevrim içi oyunlar da güncellemeler aracılığıyla oyuncuya yenilikler sunan oyun türleri arasındadır. Bu şartlar altında, çevrim içi oyunların oyuncu talebini karşılayabilmek adına belli periyotlarla başkalaşım gösteren içeriklere sahip olması gerekmektedir.

### 3. Metinler Arasılık Kavramı ve Oyunlarda Mitsel Metinler Arasılık

Sağlam'a (2022) göre bir metin, yeni kültür ve eski kültür ile daimi bir etkileşim içerisinde olmasından ötürü, kendisinden önce ve sonra yazılmış metinler ile birlikte incelenmelidir (s. 304). Bu yaklaşım, metinler arasılık kavramını beraberinde getirir. Eserler mutlak ortak bir paydada bir araya gelmek zorunda olmasa da bir fikrin desteklenmesini ve güçlenmesini sağladıkları vakit eklenerek ortak paydada buluşabilirler. Duff'a göre (2002), metinler arasılık, bir metni oluşturan parçaların, diğer metinlere ait parçalar ile sonsuz bağlantıya sahip olması üzerine kuruludur. Anlamın yalın değil bir diğerleriyle etkileşim sonucu oluştuğu düşüncesi, çevrim içi oyunlarının yapısı gereği çeşitli alanla, özellikle de edebiyatla olan ilişkisi açısından oldukça önemlidir. "Edebiyat alanındaki tarihsel birikim, metinler arası ilişkiyi kaçınılmaz kılmaktadır. Hiçbir eserin kendisinden önceki yazılmış eserlerden etkilenmemesi gibi bir durum söz konusu olamaz çünkü geçmişi yeniden kurmak edebiyat için de kaçınılmazdır" (Avcıoğlu, Dağ İlhan, 2016, s. 353). Bu bağlamda, Grekoromen Dönem'den itibaren örüntülü bir biçimde gelişen eserler, yalnızca yazılı metinleri etkilemekle kalmamış, sanatın çeşitli alanlarına doğru da etkileşimci ve yayılcı bir politika sergilemiştir. Akyıldız (2010) metinler arasılığın etkilerinden şu şekilde bahsetmektedir:

"Metinler arası yaklaşım, sadece konuyu irdelemekle kalmaz, aynı zamanda içsel bir devinim yaratarak süjenin daha geniş bir alana yayılmasını, ayrıntıları-

nın ve biçeminin belirginleşmesini de sağlamaktadır. Bir metnin başka metinlere gönderme yapması ya da oradaki bir kurguyu, karakteri ya da çatışmayı yeniden üreterek model alması, metne teknik olarak bir zenginleşme etkisi getirir; zira metnin çağrışım gücü arttığı, başka metinlere uzanan birçok anlamlilik zeminine kavuştuğu gibi anlatıda tekdüzeliği kıran bir unsur olarak edebî türler arası bir geçişlilikle de tekniğini zenginleştirir.” (s. 716)

Dijital oyunlarda efsaneler, insan ile dünya arasında bir etkileşim şeması oluşturmak adına aracı görevi görmektedir. Oluşturulan yeni anlamlar, tanıdık gelen imgeler üzerinden oyuncuya sunulur. Dijital oyunlar, sanal gerçekliğe dayalı altyapıları ve gerçeküstü faktörleri aktarım yöntemleri dolayısıyla fantastik ve mitolojik ürünler olarak kabul edilebilirler. Dijital oyunların dayandırıldığı gerçeklik, oyun üreticisi firmaların ve çalışanlarının belirlediği sınırlar ve kurallar düzeni üzerinden kurulmaktadır. Oyuncu, ne kadar gerçek dışı olursa olsun oyun gerçekliğini, oyunu oynadığı sürece kendi gerçekliği olarak kabul etmektedir. Bu durum, oyunun oyuncu ile etkileşimini ve bilgi aktarımını da kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla, dijital oyunlar aracılığıyla kültürel unsurlar kolayca aktarılabilmektedir.

Lévi-Strauss (1986), yapı üzerindeki etkilerini göz önünde bulundurma kaydıyla mitleri, toplumu ilgilendiren ortak olayların sebep olduğu, farkındalık üstü bir birlik aracı olarak görmektedir. Kısacası, mitsel metinler ile ilişkili tüm konular, kullanıcısının zihninde hâlihazırda var olan bilgilere hitap ederek dijital üretimi temellendirmektedir. Bu sebepten ötürü dijital oyunlar, sıklıkla “yeniden yazım” sürecine başvurmaktadır. Yeniden yazım süreci, “Ayrışık unsurları, başka metinlere ait parçaları tutarlı bir bütün içerisinde bir araya getirmek, onları düzenleyerek aralarında uyum sağlamak, böylelikle yeni bir metin ortaya çıkarmak bir yeniden yazma işlemi olarak da görülür” (Aktulum, 2007, s. 313-321). Yeniden yazım yoluyla alıntılanan orijinal metin ile benzer özelliklere sahip yeni bir metin oluşturulmakta ve orijinal metni güçlendirici, çok sesli yeni bir ürün elde edilmektedir. Bu amaçla “yazar, bir başka metni kendi metninin bağlamında yeniden oluşturur” (Aktulum, 2014).

Huizinga (2013), oyunun gündelik yaşamdan ayrı bir düzlemde yaşandığını ve kendine has bir gerçekliğe sahip olduğunu savunmaktadır. Dijital oyunlar da geleneksel oyunlara benzer olarak sanal düzlemlere ait anlatıyı oluşturmak adına mitsel metinlere ve yeniden yazıma sıklıkla başvurur. Dijital oyun firmaları oyuna ait sanal düzlemi, gerçek dünyanın sosyopolitik yapısı ile birebir temellendirmek zorunda olmadığından, farklı kültürlere ait çeşitli mitleri yeniden yazım yöntemi için kullanabilmektedir. Bu sebepten ötürü, dijital oyunlar içerisinde yer alan kültürel oluşumlar, birden fazla kültüre ait mitsel metni tek çatı altında toplayıp yeni bir kültür yapılaşması ortaya koyabilmektedir.

Oyunlar, antik çağlardan itibaren var olmalarından ötürü metinler arasılık kapsamında ele almak adına ideal kaynaklardır. Latince kökenli "ludus" (game-oyun) kelimesinden türetilen Ludoloji (Oyun bilim), oyun kavramını genel hatlarıyla ele alır (Frasca, 2001). Birçok antik Batı ve Doğu kültürlerinde kural tabanlı, zar ya da oyun taşı görevi gören kemik, yontma taş ve benzeri materyallerin kullanıldığı oyunlar bulunmaktadır. Nitekim bu eski oyun sistemlerinin, eğlenceden ziyade genel anlamda rekabet ve eğitim amaçlı kullanıldığı tespit edilmiştir (Egenfeldt-Nielsen, v.d., 2008, s. 1). Örneğin Campbell ve Zimmer, "*Philosophies of India*" (1969) kitabında, Hindu doktrinleri içerisindeki "Lila" adlı "Tanrı'nın oyunu" kavramından söz etmektedir. Lila'ya göre dünya ve yaşam, ruhun oyuncu olduğu bir oyundur ve öğretici bir yapıya sahiptir. Antik Yunan Dönemi'nde ise hem edebi hem toplumsal açıdan oyunların bahsine sıkça rastlanmaktadır. Devdutt Pattanaik'ın "*World Mythology*" araştırmasında (2005), Antik Yunan Dönemi'nde oyunların edebiyattaki ve sosyal hayattaki yerini incelemiştir. Buna göre Achilles'in sevgilisi Patrolocus'un onuruna Truva sahillerinde düzenlediği cenaze oyunları, Apollo'nun Python'u, Herkül'ün de Nemean aslanını avlamasını kutlamak için düzenlenen Pythian ve Nemean oyunları, Antik Yunan'da oyunların, edebiyatın ve sosyal yaşamın ilişkisini de ortaya koymaktadır. Marcus ve Decimus Brutus'ün, MÖ 264'te Roma'da bir ilk olarak babaları adına düzenlediği gladyatör oyunları ile "ölümü insan kontrolü altına alındıklarına" (Pattanaik, 2005) inanılmaktadır. Gladyatör oyunları sayesinde savaş ve ölüm gibi Antik Yunan Dönemi'nde gündelik hayatın bir parçası olan konular yeniden yazılmakta, edebi eserlerde ve sosyal yaşamda yeniden anlamlandırılabilir. Dolayısıyla bu etkinlikler hem oyun hem spor hem de ritüel görevi görmektedir. Milattan önce 776 yılında gerçekleşen olimpiyat oyunları da aynı amaçlar için düzenlenmiş, zaman içerisinde ritüel ve oyun amaçlarından uzaklaşarak spor aktivitesi olarak kabul edilmeye başlanmıştır.

Günümüzde Antik Yunan ritüel/spor/oyunlarına dijital oyun olarak rastlamak mümkündür. Bunun yanı sıra, bilgisayar oyunlarına ait çok-katılımcılı turnuvalar "E-spor" olarak tanımlanmakta ve resmi bir spor türü olarak kabul edilmektedir. Gerçekleşmesi için dijital ağlara, internete ve diğer çevrim içi oyunculara ihtiyaç duyan e-spor, yapısı gereği olimpiyat ve gladyatör oyunlarını andırmaktadır. E-spor katılımcıları, oyun türüne bağlı olarak ya bireysel ya da takım hâlinde mücadele etmektedir. Gladyatör oyunlarındakine benzer olarak e-spor turnuva düzeni de takım/birey olarak rakipleri alt etme ve hayatta kalan son ekip/kişi olma çabası üzerine kuruludur. Savaş içerikli olmayan, oyuncuların kısıtlı süreler içerisinde yeteneklerinin test edildiği, olimpiyat oyunlarına benzer örnekler de görülebilir.



E-spor turnuvaları da aynı olimpiyat ve gladyatör oyunları gibi dijital oyun oyuncularının becerilerini test etmektedir. Nitekim e-spor mücadelelerinde eylemler, oyuncuların belirlediği avatarlar aracılığıyla gerçekleştirildiğinden bu etkinliklerde fiziksel güç ve dayanıklılık değil, strateji ve refleks gibi zihinsel yetiler test edilmektedir.

#### 4. Yöntem

Bu çalışmada, çevrim içi dijital oyunlar, mitler aracılığıyla metinler arası bağlamında analiz edilmiştir. Araştırma örneklemini, 2015 yılında “10 milyondan fazla oyuncuya sahip olan” (Crecente, 2015) MOBA (Çevrim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası) türüne ait “Smite” adlı çevrim içi dijital oyun oluşturmaktadır. Smite oyunu, karakter tasarımlarının ve karakterin yeteneklerinin (skill) mitsel metinler ile yakından ilişkili olmasından ötürü örneklem olarak seçilmiştir. Çalışma içerisinde, Smite oyununda bulunan oynanabilir karakterlere ait anlatı ele alınmış, bu karakterlerin doğrudan yer aldığı mitsel metinler incelenerek iki anlatı arasındaki benzerlikler irdelenmiştir. Smite oyunu, MOBA oyun türüne has özellikleri sebebiyle anlatı değil, karakter odaklı bir yapıya sahiptir. Bu sebepten ötürü, analiz aşamasında karakter yapıları üzerine yoğunlaşmıştır. Araştırmada, 16 adet pantheonu ait mitolojik tanrı ve kahraman temel alınarak 121 oynanabilir karakter içerisinden İskandinav mitolojisi ile ilişkili 15 adet karakter çerçevesinde sınırlandırılma gerçekleştirilmiştir.

Çalışma yöntemi olarak içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. Nitel araştırmalarda sıkça kullanılan içerik analiziyle, “birbirine benzeyen veriler, belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilmekte ve bunlar okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenlenerek yorumlanmaktadır” (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 227). Araştırma içerisinde, verilen örneklem üzerinden çevrim içi oyunlarda yer alan mitsel öğelerin tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Mitler ve oyun anlatısı arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların tespiti adına metinler arası çözümleme yöntemine de başvurulmuştur. “Metin inceleme yöntemlerinden biri olan metinler arası çözümleme yöntemi, metnin kendinden önce üretilmiş diğer metinlerle bağlantılı olabileceğini savlamaktadır” (Gündoğdu, 2012, s. 1894). Metinler arası çözümleme modeli ile çevrim içi oyunlara ait sanal evrenlerin anlatısında yer alan mitsel metinlerin yeniden yazım unsurları ortaya çıkarılmıştır. Metinler arası çözümleme ve içerik analizi yöntemleri, mitler ve dijital oyun arasındaki metinsel bağlamın irdelenmesi adına öncelikli adımlardır. Dijital oyun oyuncularının, oyunlar ait düzlemlerde gerçek hayata yönelik iz düşümlü tecrübeler edindikleri düşünüldüğünde (Binark, 2006, s. 3), bu araştırma oyuncuların oyun deneyimlerine ilişkin edinimlerini saptamak adına da önem taşımaktadır.

Amaç ile bağlantılı olarak araştırma içerisinde, "Çevrim içi platformda oynanan Smite oyunu, mitsel metinlerin alternatif bir yeniden yazım örneğidir" hipotezi üzerinden, metinler arası içerik analizi yöntemi ile hareket edilmektedir.

## 5. Analiz ve Bulgular

KÜNYE	
Geliştirici Şirket	Titan Forge Games
Yayıncı	Hi-Rez Studios
Tür	MOBA
Oynanabilir Platformlar	PC (Windows), Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch
Çıkış Tarihi	25 Mart 2014
Ortalama Oyuncu Sayısı	+ 30 milyon (Takahashi, 2019)

Şekil 1. SMITE Oyununa Ait Künye Bilgisi

Çalışma kapsamında MOBA türüne ait Smite adlı çevrim içi oyun, Poetic Edda ve Prose Edda eserleri ile bir arada ele alınmış ve metinler arasılık bağlamında içerik analizi yöntemine başvurulmuş ve incelenmiştir. Smite oyunu, oynanabilir karakterlerin doğrudan mitolojik metinlerden esinlendiği, oynanış anlamında da gladyatör oyunlarını andıran bir yapıya sahiptir. Ücretsiz (Free to Play) oynanabilen Smite, oyuncusuna mitolojik temsiller aracılığıyla "Thor'un çekicine hükmetmeyi", "düşmanlarını Medusa olarak taşla çevirmeyi" ve "Tanrısal olmayı" vadetmektedir (Smite Game). Oyun; Çin, Kelt, Arthur Devri, Mısır, Yunan, Hindu, Japon, Maya, İskandinav, Polinezya, Roma, Slav, Afrika (Vudu ve Yoruba) olmak üzere 16 adet panteon başlığı altında 121 adet temsil barındırmaktadır.

Panteon kelimesi, "tüm tanrılar" (Harper, t.y.) anlamına gelen Yunanca pantheon'dan gelmektedir. Bir panteon, bir kültürün tanrılarına ve tanrıçalarına genel bir bakışı oluşturarak toplumun değerlerini ve algısını yansıtmaktadır. "Yıldırım büken bir otokrat tarafından yönetilen panteon, ataerkillik ve savaşçı becerilerinin değerlendirilmesini ifade edebilmektedir." (Fee, 2004, s. 3). Aşağıda Smite oyununda yer alan "İskandinav Panteonu"na ait mitsel metinlerle örtüşen karakter özellikleri sunulmuştur:

İSİM	UNVAN	YETENEKLER
FAFNİR	Pırlıtlı Altın Efendisi	Cursed Strength, Coerce, Draconic Corruption,
FENRİR	Bağımsız	Unchained Seething Howl, Brutalize Ragnarok
FREYA	Valkyries Kraliçesi	Valkyrie's Discretion, Brisingamen's Blessing
HEIMDALLR	Uyanık	Piercing Sight Gjallarhorn, The Bifrost
HEL	Yeraltı Tanrıçası	Decay, Hinder, Repulse
JORMUNGANDR	Dünya Engereği	Venomous, Submerge, The World Serpent
LOKİ	Düzenbaz Tanrı	Vanish, Decoy, Assassinate, Behind You
ODIN	Her Şeyin Babası	Raven Shout, Gungnir's Might, Path to Valhalla
THOR	Yıldırım Tanrısı	Mjolnir's Attunement, Anvil of Dawn, Warrior's Madness
RATATOSKR	Kurnaz Haberci	Acorn Blast, Through the Cosmos, Acorn of Yggdrasil
SKADI	Kış Tanrıçası	Piercing Cold, Rune of the Hunt, Kaldr The Winter Wolf
SOL	Güneş Tanrıçası	Radiance, Stellar Burst
TYR	Kanuni	Fearless, Power Cleave, Law bringer, Unyielding
ULLR	Şanlı Olan	Expose Weakness, Wield Axes, Weapon Master
YMİR	Buz Devlerinin Babası	Ice Wall, Frost Breath

Şekil 2. SMITE Oyunundaki Oynanabilir Karakterlere Dair Bilgilendirme

Smite, İskandinav mitolojisinde yer alan kahramanlara da yer vermiş, bu esnada Tanrılar ile kahramanlar arasında bir ayırım gözetmemiştir. Antik Çağ’da kahramanların Tanrılar için dövüştüğü oyunlar, günümüz e-spor turnuvaları içerisinde, Tanrıların ve kahramanların oyuncu kitlelerinin başarı edinimi için karşı karşıya geldiği yeni bir düzen hâlini almıştır. Mücadelenin gerçekleştiği düzlem sanal bir ikincil dünya olduğundan, büyü gibi fantastik olgular bu evrenler için alışılmış birer araç olarak kullanılabilir. Dolayısıyla tür sınıflandırması ve karakter özellikleri aşamasında yeniden yazım aracılığıyla mitsel metinlere başvurulduğu görülmektedir.

Smite karakteri olarak Fafnir, açgözlülüğün temsili olarak ortaya çıkmaktadır. Eddic şiirlerden biri olan ve “Reginsmál” isimli bir başka Eddic şiir ile bütünlük sağladığı gözlemlenen “Fáfnismál” (Bellows, 1936) metnine göre, Andvari’nin yüzüğü ve altının laneti ile aklını kaybeden Fafnir bir ejderhaya dönüşmüş ve Sigurd tarafından katledilmiştir. Smite’da da aynı mitsel metinlerde olduğu gibi Fafnir, açgözlülükle babasını öldürüp lanetli altınlar yüzünden ejderhaya dönüşmüştür (Chabria, 2019). Nitekim oyun içinde cüce formuna sahip olan Fafnir, “Draconic Corruption” yeteneği ile ejderhaya dönüşerek rakiplerine saldırabilmektedir. Fafnir’in diğer saldırı taktikleri de, “Sonsuz Açgözlülük”, “Lanetli Güç” gibi, büyüsel tema içerisinde Fafnir’in mitsel kökenine göndermede bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Smite karakterlerin tanımlarında, İskandinav mitolojisinde kıyamet olarak tasvir edilen “Ragnarok”un bahsine de rastlanmaktadır. “Dünya baş aşağı gitmeden önce bir Rüzgâr Çağı, bir Kurt Çağı” (Dronke, 1997) olarak tanımlanan Ragnarok’u başlatan durumlardan birisi, Smite içerisinde “Bağımsız” unvanıyla oyunda yer alan Loki’nin oğlu Fenrir’in, tutsaklığından kurtulup Odin ile mücadelesi sırasında Odin’i yemesidir (Larrington, 1999). Fenrir’in Smite’da sahip olduğu orijinal “Standart Fenrir” skinine (kostüm) ait görselde Fenrir, kırık zincirlerin arasından doğrulmaktadır. “Zincirsiz” ve düşman karakteri ısırıp yutma eylemine odaklanılan “Ragnarok” özellikleri, İskandinav mitolojisi ile ilişkilendirilebilir. Odin karakterinin Ragnarok sırasında Fenrir tarafından öldürüldüğü bilinse de Smite’taki Odin’in karakter bilgisi “Görücüler, ölümünün büyük kurt Fenrir’in dişleriyle geleceğini iddia ediyor ve herkes gibi Odin de kaderini değiştirmeye çalışıyor.” (Smite Game) şeklindedir. Viking kıyameti Ragnarok mitsel metinlerde belli bir sıralamayla gerçekleştiyse de Smite içerisinde İskandinav mitolojisindeki önemli karakterlerin karşı karşıya gelebilmesi adına Ragnarok sonuçlarını göz ardı edilmiş, mitsel metinler ile örüntülü olmak kaydıyla oyuna özgü bir zaman çizelgesi yeniden yazılmıştır. Ragnarok bu açıdan karakterler arası iletişimi sağlayan ve karakterlere arka plan öyküsü kazandıran bir metin olarak yer almaktadır.

Odin'in oyun içi arka plan hikâyesinde mitsel metinler arasından Poetic Edda'ya ait olanlar ve Völuspá şiirinin önemli bir yeri bulunmaktadır. Poetic Edda, en önemli İskandinav tarihçilerinden biri olan Snorri Sturluson tarafından sunulan Edda'dan farklı olarak, antik İskandinav anonim şiirlerinin koleksiyonunun modern atfıdır. Codex Regius 31 versiyon içeren İzlanda Orta Çağ el yazması metnidir (Lindow, 2001). Völuspá, Codex Regius'ta bulunan şiirlerden biridir ve Smite'in oynanabilir karakterlerinden birçoğu, Völuspá metninden etkilenmiştir. Odin'in bilgilendirmesinde görücü olarak völvaların "volva" olarak kullanıldığı görülmektedir. Snorri Sturluson'un 13. yüzyılda kaleme aldığı Prose Edda'da, Odin'in gözünü kaybetmek uğruna bilgelik kuyusu olarak bilinen Mímisbrunnr'dan içtiğinden bahsedilmektedir. Aynı konunun, Poetic Edda'da da geçtiği görülür. Völuspá şiirinde yer alan Völvalar, Odin'i Ragnarok konusunda bilgilendirmeden önce görülerinin gerçekliğini ispatlamak için bu bilgiye başvurmaktadır. Smite oyunu Mímisbrunnr'u "Bilgelik Kuyusu" olarak özelleştirmiştir.

Karakter bilgilendirmesinde yer alan bir başka bilgi Huginn (düşünce) and Muninn (anı) olarak bilinen kuzgunlardır. Antik metinlerde Odin'in unvanlarından biri olan "Kuzgun Kral"ın bahsi Smite oyununda geçmemektedir; buna karşın Odin'in kuzgunları, karakterin "Kuzgun Haykırışı" özel yeteneğini şekillendirme üzerinde etkili olmuştur. Huginn ve Muninn, Odin'e ait oyun-içi bilgilendirmede bahsedildiği üzere, Midgard çevresinde uçup bilgi toplamakta ve gözlemlerini Odin'e iletmektedirler (Smite Game). Poetic Edda'da ise Odin'in Huginn ve Muninn'in günlük uçuşlarından geri dönmeyeceklerinden korktuğu ifade edilmektedir (Vigfússon, 1827). Snorri'nin Orta Çağ İzlandik yazıtlarından Eddic şiir "Grímnismál"ı alıntılaman McCoy (2016), kılık değiştiren Odin'in kuzgunlarını gönderdiğini ve geri dönmeyeceklerinden korktuğunu belirtir. Bunun yanı sıra Smite içerisinde, bu iki kuzgunun Hel tarafından hediye edildiğinden bahsedilmektedir. Resmî Smite sayfasının Hel karakteri hakkındaki bilgilendirmesine göre Hel, Odin'in kendisini sürgün ettiği yeraltı dünyası için minnettarlığını göstermek adına Huginn ve Muninn'i Odin'e hediye etmiştir (Smite Game). Nitekim mitsel metinlerde, "Yeraltı Tanrıçası" unvanlı Hel'in, kuzgunları Odin'e hediye etmesine yönelik çok sayıda kaynak bulunmamaktadır.

Smite oyununda Hel karakterine ait "Çürüme" gibi özel yetenekler, Hel'in ölümler diyarı ile ilişkisi üzerine kuruludur. Karakterin diğer özellikleri ise Hel'in çift kişilikli yapısına gönderme olarak yorumlanan, "yarı mavi ve yarı ten rengi yüzü" (Lindow, 2001, s. 172) üzerine kurgulanmıştır. Odin'in yeraltı dünyasını Hel'e vererek yalnızca savaşçıların kabul edildiği Valhalla'yı kendi yönetimine alması, oyun içinde Odin'in "Path to Valhalla" adlı pasif özelliğine yansımıştır. Mitsel metinlerde

önemli bir yeri bulunan Odin, Smite karakteri anlatısı içerisinde bir hükümdar olarak değil, bilgelik arayışında olan ve Ragnarok'a karşı hazırlık yapan bir karakter olarak sunulmaktadır. "Allfather" unvanına ve "Aesir'in En Güçlüsü" olarak tanımlanmasına karşın hükümdarlık bahsi geçmemekte, "Lanetli Tanrı" olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda Odin, diğer panteon karakterlerinin ve İskandinav mitine ait oynanabilir Tanrı/kahramanların arasında oyuncuyu belirli bir tercihe yönlendirmemek adına güçlü fakat sıradan bir savaşçı olarak yeniden yazılmıştır.

Smite'ta Hel'in karakter tanıtımında bahsi geçen "Hel ve kardeşleri Ragnarök ile sonuçlanan büyük bir felaket kaynağı olacaktı." (Smite Game) cümlesi, Ragnarok konseptinin yalnızca Fenrir ile Odin mücadelesinden değil, "Dünya Engereği" unvanıyla sunulan Jormungandr ile Thor karşılaşmasından da başlayacağına işaret etmektedir. Völuspá şiirindeki görücü völvalar, Thor ve Loki'nin oğlu Jormungandr'ın mücadelesine de değinmiştir. Thor, Jormungandr ile mücadelesinden galip çıkmış fakat Jormungandrın zehri yüzünden ölmeden önce ancak dokuz adım atabilmiştir (Ellis, 1965, s. 112). Antik metinlerde "yılan, engerek" olarak geçen Jormungandr, Smite içerisinde "engereksi bir ejderha" olarak tarif edilmektedir. 2015 yılında oyuna dâhil edilen Jormungandr'a dair Ragnarok'taki rolü hariç fazla bilgiye yer verilmemiştir. "God Reveal" ismiyle geçen karakter tanıtım videosu dahi, yalnızca Jormungandr'ın Thor'un karşısına çıktığı ana dair görselleri içermektedir. Ek olarak, resmî sitede yayınlanan karakter bilgisi de Ragnarok ile sınırlandırılmıştır. Bir ouroboros temsili olarak İskandinav Mitolojisi'nde yer alan Jormungandr'dan, Prose Edda'da "dünyayı sarıp kuyruğunu yakalayan yılan" olarak bahsedilmektedir. Odin'in Jormungandr'u derin denizlere hapsetmesi, Jormungandr'ın bir deniz yılanı olarak tanımlanabilmesine sebep olmaktadır. Bunun haricinde antik metinlerde Thor ile Jormungandr'ın mücadelesi, Ragnarok'tan da önceye, Thor'un Jormungandr'ı avlamak için denize açılmasına kadar uzanmaktadır. 11. yüzyıldan kalma Altuna rün taşında, Prose Edda'da bulunan "Gylfaginning" şiirinde bahsi geçen olay resmedilmiştir. Buna göre Thor, Hymir ile birlikte Jormungandr'u avlamak için denize açılır. Thor, Jormungandr'u oltasıyla yakalamayı başarır, nitekim Hymir'in olta ipini kesmesiyle Jormungandr kendini kurtarır (Sturluson, 1916, s. 69-70). Smite ise Jormungandr karakterini, yalnızca Thor ve Ragnarok ile ilişkilendirmiş ve Jormungandr'a ait özellikleri denizde değil, karada yaşayan bir yılanı uygun biçimde yeniden yazmıştır.

Thor'un karakter tanıtımında Jormungandr ile ilişkisine, Jormungandr'unki kadar ağırlık verilmediği gözlemlenmektedir. Thor karakterini şekillendirmede Thor'un çekici Mjöllnir'in çok daha önemli bir yeri bulunmaktadır. Sturluson'un Prose Edda'sında yer alan "Skáldskaparmál" şiiri (McCoy, 2006), Mjöllnir'in yapımını konu

alır. Buna göre Tanrı Loki, Thor'un karısı Sif'in saçlarını kestiğinde, Thor'un gazabından kurtulmak için Ivaldi cücelerinden Sif için bir altın taç, asla hedefi iskalamayan bir mızrak ve asla batmayan bir gemi yapmalarını ister. Sonuçlardan memnun olan Loki, Cüce Brokkr ve Sindri ile daha iyisini yapamayacakları konusunda kellesi üzerine iddiaya girer. Brokkr ve Sindri, Loki'nin tüm çabalarına karşın içlerinde Mjöllnir'in de bulunduğu hediyeler ile Odin'in karşısına çıkar. Brokkr ve Sindri'nin hediyelerinden hoşnut olan Odin, Brokkr ve Sindri'nin Loki'nin ağzını dikmelerine izin verir. Prose Edda ve Poetic Edda'da, İskandinav panteonunun en bilindik kahramanlarından olan, Yıldırım Tanrısı ve dünyanın koruyucusu Thor'un çekici Mjöllnir'in geçtiği birçok şiir bulunmaktadır. Buna karşın Smite oyunu Thor'un hikâyesini Mjöllnir'in yapım aşamasını "Skáldskaparmál" şiiri ile sınırlamış, yalnızca buz devleri ile mücadelesine değinmiştir. Oyun içinde Thor karakterinin tüm özel yetenekleri ise Mjöllnir odaklı şekillendirilmiştir. Öte yandan oyun, karaktere "Savaşçının Deliliği" özel yeteneğini eklemiş olsa da Thor'un mitsel metinlerdeki "Koruyucu" ve "Savaşçı" kimliklerini göz ardı ederek Thor'u "Suikastçi" türüne dâhil etmiş, karakteri bu bağlamda yeniden yazım sürecinden geçirmiştir. Aynı şekilde mitsel metinlerde "Koruyucu, Gözcü, Gardiyan" olarak bilinen ve Smite içerisinde de "Gardiyan" olarak adlandırılan Heimdallr, "Avcı" olarak sınıflandırılmış, Loki ise Poetic Edda ve Prose Edda içerisindeki birçok şiirde yer almasına karşın karakter özellikleri ve özel yetenekleri "Düzenbazlık" tanımı üzerinden şekillendirilmiştir. Poetic Edda'daki "Lokasenna" şiirinde (McCoy, 2006) büyücülükle suçlanmasına karşın Smite karakteri olarak Loki, arkanik özellikleri göz ardı edilerek "Suikastçi" sınıfına ait "Yakın dövüş taktiğiyle fiziksel hasar veren" bir karakter olarak yeniden yazılmıştır. Bu açıdan Loki karakteri, mitsel metinlerden bütünüyle farklı bir profil çizmektedir. Ek olarak, Lokasenna şiirini çeviren Hollander (2011), kitabının giriş bölümünde, günümüzde Loki ile ilgili popüler "kurnaz tanrı" görüşünün mitsel öğretiler içerisinde doğrudan kabul edilmediğini belirtmiştir. Smite ise Loki karakterini direkt olarak sinsi bir "kötü adam" (Smite Game) olarak öne çıkarmakta, karakter bilgilendirmesini bu yönde çerçevelenmektedir.

Ragnarok konsepti ile bütünlük kuramayan diğer panteon Tanrı ve kahramanları arasında, Thor ve Jormungandr arasında gözlemlenen türde ikili ilişkiler kurularak ya da İskandinav mitolojisinde yer alan önemli kavramlar ile ilişkilendirilerek bütünlük sağlanmaya çalışılmıştır. Örneğin Ratatoskr karakteri ile, İskandinav panteonunda sıkça bahsi geçen ve Dokuz Dünyayı birbirine bağlayan, İskandinav kozmolojisinde merkezi bir role sahip Yggdrasil ağacı arasında, "Acorn of Yggdrasil" özelliği üzerinden özdeşim kurulmuştur. Poetic Edda'da yer alan "Grímnismál" şiirinde (Bellows, 1936) Ratatoskr'a hitaben "Ratatosk dişbudak ağacı Yggdrasil'de

koşan olan sincaptır; Yggdrasil; taşıdığı kartal kelimesinin üstünden ve onların altındaki Nithhogg'a söyleyerek" cümleleri bulunmaktadır. Prose Edda'daki "Gylfaginning"de ise (Sturluson, 2005), Ratatoskr'dan "Ratatosk adı verilen sincap külün üstünde aşağı iner, kartal (Vedrfolnir) ve Nidhogg'u kışkırtan iftiralı dedikodular anlatır" olarak bahsedilmektedir. Bu bağlamda Smite oyunu, "Güneş Tanrıçası" Sol'ü "Güneş ve Ateş", Tyr'i "Azim ve Adalet", Ullr'i ise "Ok Bazlı Avcılık" olmak üzere konsept tabanlı tasarladığı gibi, Ratatoskr'ı da mitsel metinlerden etkilenmek kaydıyla, "Düzenbaz Haberci" unvanı altında sincabı andıran özellikler ile şekillendirmiştir.

Oyunun ilk öne sürdüğü oynanabilir karakterlerden biri olan "Buz Devlerinin Babası" Ymir ile "Kış Tanrıçası" Skadi arasında, "Kış, kar ve buz" konseptleri bağlamında benzerlik bulunmaktadır. Oyun içerisinde Ymir, Odin ve buz devleri arasındaki mücadele ile ilişkilendirilmiştir. Skadi'nin arka plan öyküsü ise Tanrıça olabilmek için Niord (Poetic Edda ve Prose Edda'da geçtiği isimle Njörðr) ile evlenmesi üzerine kuruludur. Mitsel metinlerde Skadi ile Loki arasındaki iletişimin güçlü olduğu görülmektedir. Poetic Edda'daki Lokasenna'nın girişinde Loki ile Skadi'nin tartışmasından bahsedilmektedir (Larrington, s. 93). Tanrılar Loki'yi yakaladığında Skadi, Loki'nin yüzüne zehirli bir yılan yerleştirir. Njörðr ile evlilikleri ise Prose Edda'daki "Gylfaginning" ve "Skáldskaparmál" şiirlerinde geçmektedir. Yaz iklimine uygun bir bölgede yaşayan Njörðr, karlı Prymheimr'da yaşamayı kabul etmediğinden, aynı şekilde Skadi de deniz kenarındaki Nóatún'da yaşamak istemediğinden Skadi Prymheimr'a döner ve yalnız yaşamaya karar verir (Sturluson, 2005).

Smite oyununda Skadi karakteri, mitsel metinlerde avcılık ile ilişkilendirilmesinden yola çıkılarak "Avcı" grubu altında kurgulanmıştır. Ne var ki, oynanabilir iki karakter olarak bulunmalarına rağmen, karakter arka plan anlatılarında Skadi ve Loki arasındaki iletişime, Eddic şiirlerdekinden farklı bir perspektif ile yaklaşmıştır. Smite'ta, Skadi için Odin ve Ullr gibi oyun içi kontrol edilebilen kahramanların yanı sıra "kötü adam" olarak sunulan Loki'nin de Skadi'nin "aile" olarak gördüğü gruptan olduğu belirtilmektedir. Nitekim Eddic şiirlerde buna dair bir bilgi bulunmasa da Lindow (2001), The Poetic Edda çevirisinde Gylfaginning şiirindeki Loki'nin, Skadi'yi güldürmeyi amaçlayan özel bir ayın düzenlediğinden bahsetmektedir (s. 269). Lokasenna içerisinde Skadi'nin Loki'nin yüzüne yılan yerleştiren kişi olduğu düşünüldüğünde Lindow, Loki ve Skaði'nin dikkate değer, garip bir ilişkilerinin bulunduğunu belirtmektedir.



## 6. Sonuç ve Öneri

Ludolojinin incelediği oyunlar, Antik Çağ'dan itibaren moral verici aktiviteler, cezaze ritüelleri, spor etkinlikleri olarak sosyal hayatın bir parçası hâline gelmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde, dijitalleşen dünya beraberinde dijitalleşen oyun konusuna değinilmiştir. Günümüz teknolojilerinin hızla gelişmesi, pek çok geleneksel oyunun dijital platformlara aktarımını kolaylaştırmıştır. Oyunların dijital oyun formu kazanması, oyuncuların oyuna ulaşımını ve küresel kapsamda tüketimini mümkün kılmıştır. Dijital oyunların sosyal hayata bu denli entegre olması, dijital oyunların oyuncu üzerindeki olumlu/olumsuz etkilerine yönelik tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Şiddete yönelme ve bağımlılık, dijital oyunların olumsuz etkilerine yönelik araştırma konularının başında gelmektedir. Bunun yanı sıra, dijital oyunların boş zamanı verimli hâle getirdiği, oyuncuların psikolojisi üzerinde faydalı etkiler yarattığı ve eğitici yapıya sahip olmaları olumlu görüşler arasındadır. Dijital oyunların, dijital ağlar aracılığıyla günün her vakti, her noktadan ulaşılabilir olması, oyuncular arası iletişimin güçlenmesini, mesaj aktarımının pratikleşmesini ve oyun içeriklerinin daha geniş kitleler tarafından tüketilmesini mümkün kılar. İletişimin ve içeriğin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Dijital oyuna yönelik olumlu ya da olumsuz tüm çıkarımlar, dijital oyunların yalnızca eğlence işlevine değil, anlatsında yer alan öğelerin bireyi ve topluları şekillendirici etkileri üzerine de odaklanarak ortak noktada bir araya gelmektedir. Dolayısıyla, dijital oyun içeriklerinin akademik araştırmalar kapsamında ele alınması, dijital oyunların kültür ve mesaj aktarımı rolünün de daha net anlaşılabilmesi adına büyük önem taşımaktadır.

İnternet, dijital oyunların küresel etkisini arttırıcı en önemli faktörlerden biridir. “Çevrim içi oyun” kavramı internet beraberinde ortaya çıkmış, uluslararası sınırların, oyun evrenini oluşturan sınırlar içerisinde ortadan kalkmasını sağlamıştır. Çevrim içi oyunlar aracılığıyla, sabit internet bağlantısı kurulabildiği ve teknolojik aracı görevindeki bilgisayar, telefon ya da oyun konsolu yardımıyla çevrim içi oyuna bağlanılabildiği sürece, dünyanın herhangi bir yerindeki bir başka oyuncu ile 7/24 iletişime geçmek mümkündür. Çevrim içi oyunlar sayesinde oyuncular hem kendi aralarında hem de oyunun sunduğu atmosfer, karakter ve oyun içeriği ile etkileşimde bulunurlar. Bu etkileşim, oyuncu-oyuncu ve oyuncu-oyun arası kültür aktarımını beraberinde getirmektedir. Çevrim içi oyun türlerinden biri olan MOBA, anlatı odaklı oyunların aksine “hayatta kalma” odaklı bir oyun türü olarak öne çıkmaktadır. Nitekim MOBA türü de bünyesinde, oyun mekaniğine bağlı karakter ve olay örgüsü anlatısı barındırabilir. Aynı oyun mekaniği, son hayatta kalan kişi/grup olma üzerine kurulu olduğundan, yapısı gereği gladyatör oyunlarına benze-

mektedir. Bu durum, dijital oyunlar ve metinler arası yaklaşımı beraberinde getirir.

Çalışmanın ikinci bölümünde metinler arasılık kavramı ele alınarak mitsel metinler ile oyunlar arasındaki ilişki incelenmiştir. “Her metnin eski alıntılarının yeni bir örgüsü” (Aktulum, 2014, s. 46) olduğu düşünülürse anlatı temellerini metinler arasılığa başvurarak kuran tüm dijital oyunlar, kendilerinden sonra gelen dijital oyun anlatıları ve toplumların temelini oluşturan antik metinler arasında bir köprü görevi görmektedirler. Oyuncular, yazılı kaynaklara başvurmaksızın, dijital oyunların sağladığı multimedya aracılığıyla o metinlere ait bilgilere ulaşabilir. Oyunların eğlence odaklı yapısı, bireylerin bu bilgileri daha kolay alımlaması için de kolaylaştırıcı bir faktördür. Bu durumda yeniden yazım yoluna başvuran dijital oyunlar, kendilerinden önceki eserleri dijital platformlara taşımak ve dijital oyun ilgilisi bireylere aktarmak konusunda da birer araç olarak görülebilir.

Analiz ve bulgular aşamasında, örneklem olarak seçilen MOBA türüne ait çevrim içi dijital oyun “Smite” ile, Poetic Edda ve Prose Edda eserleri içerik analizi yöntemi kullanılarak karşılaştırılmıştır. Smite oyunu bünyesinde, diğer pek çok antik metnin yanı sıra İskandinav mitolojisinde yer alan mitsel figürlere de yer verilmektedir. Smite oyununun gladyatör oyunlarını andıran yapısı, oyuncularının çatışma içerisinden ayrılan en güçlü karakter olma arzusunu tatmin etmek üzerine kuruludur. Buna bağlı olarak oynanabilir karakterler, güçleri mitsel metinlerde sıklıkla vurgulanan tanrılar ve mitolojik kahramanlar üzerine şekillenmiştir. Analiz sonucunda, hipotez ile bağıntılı olarak karakter anlatısında yer yer doğrudan, kimi zamansa yeniden yazım yöntemine başvurularak mitsel metinlerden faydalandığı görülmüştür. Smite oyunu ile Poetic Edda ve Prose Edda metinleri, doğrudan alıntılar ve gönderge aracılığıyla metinsel bir bağa sahiptir. Buna istinaden, karakter yeteneklerinin belirlenmesi aşamasında Poetic Edda ve Prose Edda’ya ait söylemler, Smite oyununun anlatısında yinelenerek “alıntı ile yalın bir söylemlerarası/ metinler arası ilişki” (Aktulum, 2014, s. 77) kurmaktadır. Bu ilişki, oyun karakterlerinin kavramsal bir temel edinmesi adına da faydalıdır.

Anlatısını mitsel metinlere dayandıran Smite gibi tüm dijital oyunlar, mitsel metinlere yeni bir form kazandırır. Aynı edebi eserler gibi, dijital oyunlar da tür ya da konu fark etmeksizin, diğer dijital oyun anlatıları ile metinler arası bir bağa sahiptir. Tüm dijital oyunlar kendilerinden önce piyasaya sunulan oyunlardan etkilenmekte, kendilerinden sonra çıkan oyunları da etkilemektedir. Dolayısıyla bu araştırma çerçevesinde, metinler arasılık ve dijital oyun anlatısını bir arada ele alan tekno optimist araştırmalar gerçekleştirilmesi önerilmektedir. Bu ve benzeri gelecek araştırmalar, mitsel metinleri anlatısında barındıran dijital oyunların oyuncuyu, toplumu ve kültürel yapıyı şekillendirici rolüne ilişkin faydalı veriler

sağlama potansiyeline sahiptir. Özellikle oyun oynayan genç nüfusun, dijital oyunların sundukları bilgileri doğrudan kabul etmeye yatkınlık göstermesi, gelecekte bu konu üzerinde gerçekleştirilecek araştırmaların, multidisipliner yapısı gereği ludoloji ve narratoloji gibi oyun çalışmaları başta olmak üzere pek çok alana fayda sağlayacağına inanılmaktadır.

#### Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### Kaynakça

- Aktulum, K. (2007). Borges, Yeniden yazmak-Metinler arasılık. *Uluslararası VII. Dil Yazın Ve Değişim Sempozyumu*, 313–321.
- Aktulum, K. (2014). *Metinler arası ilişkiler*. Kanguru.
- Akyıldız, H. B. (2010). Tanpınar'ın Romanlarında Metinler arası ilişkiler. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 5(3), 716–727.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *PsychEXTRA Dataset*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1037/e315012004-001>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2021). Playing video games during the KOVİD-19pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/155541202111017036>
- Bellows, H. A. (1936). *Fáfnismál. The Poetic Edda: Fafnismol*. Haziran 20 2022 tarihinde <https://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe24.htm> adresinden erişilmiştir.
- Binark, M. (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. İstanbul; Kalke-don.
- Boyd, D., & Crawford, K. (2012). Critical question for big data. *Information, Communication & Society*, 15(5), 662–679. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.678878>
- Chabria, P. S. (2019). *Fafnir's heart: A legend from Norse mythology inspires an anthology of poetry from across the world*. Scroll.in. 4 Haziran, 2022, tarihinde <https://flipboard.com/article/fafnir-s-heart-a-legend-from-norse-mythology-inspires-an-anthology-of-poetry-fr/f-6ac982a9b1%2Fscroll.in> adresinden erişilmiştir.
- Crecente, B. (2015, Temmuz 24). *Smite celebrates 10 million players with Kevin Sorbo hercules voice pack*. Polygon. 14 Mayıs 2022, tarihinde <https://www.polygon.com/2015/7/24/9035777/smite-celebrates-10-million-players-with-kevin-sorbo-hercules-voice> adresinden erişilmiştir.

- Dağ İlhan, Ü., & Avcioğlu, G. G. (2016). Anlatı içinde anlatı: Orhan Pamuk'un "Kırmızı saçlı kadın" eserinde Doğu-Batı sentezi. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 1(Sayı:40), 351–359. <https://doi.org/10.21563/sutad.270395>
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407–428. [https://doi.org/10.1016/s1359-1789\(97\)00001-3](https://doi.org/10.1016/s1359-1789(97)00001-3)
- Dronke, U. (1997). *The poetic edda; Volume li: Mythological Poems*. Clarendon.
- Duff, D. (2002). Intertextuality versus genre theory: Bakhtin, Kristeva and the question of genre. *Paragraph*, 25(1), 54–73. <https://doi.org/10.3366/jsp.2002.25.1.54>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Ekiz, T. (2007). Alımlama Estetiği Mi Metinler arasılık mı? *Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 119–127. [https://doi.org/10.1501/dtcf-der\\_0000000997](https://doi.org/10.1501/dtcf-der_0000000997)
- Ellis, D. H. R. (1965). *Gods and myths of Northern Europe*. Penguin Books.
- Entertainment Software Association. (2022, February 7). *2021 essential facts about the video game industry*. Entertainment Software Association. 18 Haziran 2022 tarihinde <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> adresinden erişilmiştir.
- Fee, C. R. (2001). *Heroes and Kings: The Battle for Myhtic Britain*. Oxford University Press.
- Frasca, G. (2001). *What is Ludology? A Provisory Definition*. Ludology. 29 Mayıs 2022, tarihinde <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> adresinden erişilmiştir.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2003). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2007). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127–141. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9206-2>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, 317–337.
- Gündoğdu, A. E. (2012). Metinler arasılık bağlamında Tahsin Yücel'in 'Yalan' adlı romanı. *Journal of Turkish Studies*, 7(4), 1893–1903. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.3470>
- Güzel, E. (2016). Dijital Kültür ve çevrim içi Sosyal Ağlarda Rekabetin Aktörü: "Dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(1). <https://doi.org/10.19145/guifd.26114>
- Harper, D. (t.y.). Etymology of Pantheon. Online Etymology Dictionary. . Etymology. 8 Haziran 2022 tarihinde <https://www.etymonline.com/word/pantheon> adresinden erişilmiştir.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

- Ilgaz Büyükbaykal, C., & Abay Cansabuncu, İ. (2017). Türkiye’de yeni Medya Ortamı ve dijital Oyun Olgusu. *Electronic Journal of New Media*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.17932/iau.ejnm.25480200.2020.4/1.1-9>
- Kristeva, J. (1969). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. Columbia University Press.
- Larrington, C. (1999). *The poetic edda*. Oxford University Press.
- Lévi-Strauss Claude. (2013). *Mit Ve Anlam*. İthaki.
- Lindow, J. (2002). *Norse mythology: A guide to gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford University Press.
- McCoy, D. (2016). *The viking spirit: An introduction to norse mythology and religion*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mul, J. D. (2008). *Siber Uzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. (A. Özdamar, Çev.). Kitap Yayınları.
- Pattanaik, D. (2005). *Devdutt Pattanaik Retells Greek Myths*. Devdutt. 23 Mayıs 2022 tarihinde <https://devdutt.com/> adresinden erişilmiştir.
- Raessens, J., & Goldstein, J. H. (2011). *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Sağlam, Ö. (2022). Metinler arasılık Kuramı çerçevesinde Güngör Dilmen’in Deli dumrul adlı oyunu. *Dil Ve Edebiyat Araştırmaları/Journal of Language and Literature Studies*. <https://doi.org/10.30767/diledeara.1063134>
- Smite Game. (2020, Haziran 18). *God*. Smitegame.com. 13 Haziran 2022 tarihinde <https://www.smitegame.com/gods/> adresinden erişilmiştir.
- Sturluson, S., & Anderson, R. B. (2005). *The Prose Edda: Norse mythology*. (J. Y. Byock, Çev.). Penguin Books.
- Sturluson, S., Young, J. I., & Nordal, S. (1916). *Gylfaginning. The Prose Edda*. (A. G. Brodeur, Çev.). The American-Scandinavian Foundation.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children’s activities and development. *The Future of Children*, 10(2), 123–144. <https://doi.org/10.2307/1602692>
- Suderman, P. (2020, Mart 23). *Opinion: It’s a perfect time to play video games. and you shouldn’t feel bad about it. (published 2020)*. Opinion | It’s a Perfect Time to Play Video Games. And You Shouldn’t Feel Bad About It. - The New York Times. 2 Haziran 2022 tarihinde <https://rb.gy/unhkmd> adresinden erişilmiştir.
- Söğüt, F. (2022). Dijital oyunlarda transmedya hikâyeciliği: Assassin’s Creed Serisi örneği. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 56–78. <https://doi.org/10.17336/igusbd.742234>
- Takahashi, D. (2019, Ekim 11). *How smite esports helps keep 30 million players engaged with the game*. Yahoo! 20 Haziran 2022 tarihinde [shorturl.at/adPQ7](https://shorturl.at/adPQ7) adresinden erişilmiştir.
- Turkle, S. (1985). *The second self: Computers and the human spirit*. Simon and Schuster.
- Vigfússon, G. (1827). *Corpus Poeticum Boreale, the Poetry of the old Northern Tongue from the Earliest Times to the Thirteenth Century*. (F. Y. Powell, Çev.) (Vol. 1). At the Clarendon Press.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. Beta.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Zimmer, H. R., & Campbell, J. (2020). *Philosophies of India*. Princeton University Press.





**SMITTE**

## Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı: Cyberpunk 2077 Örneği

Tülin SEPETCİ\*  
Ayhan KÜNGERÜ\*\*

Öz

2020 yapımı Cyberpunk 2077 adlı oyunun transhümanist yaklaşım çerçevesinden incelendiği bu çalışmanın temel amacı, dijital oyunların içerdikleri transhümanizm ideolojisini, Transhümanizm Deklarasyonu'ndaki ilkeleri oyunun anlatısı ve karakterler üzerinden analiz etmek ve transhümanizmin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamaktır. Oyunun ilk elden deneyimlenmesi esnasında Göçebe arka plan hikâyesi ve V takma adlı karakter tercih edilmiştir. Oyun, nitel analiz yöntemiyle betimsel olarak incelenmiş ve transhümanizm ideolojisine yönelik kavramsal çerçeveden hareketle Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkılarak oluşturulan kategoriler altında analiz edilerek yorumlanmıştır. Ortaya çıkan bulgularda, oyunun transhümanizm yaklaşımını mevcut egemen ideoloji çerçevesinden aktardığı ve transhümanizmi mevcut ekonomi politik koşulların geçerli olduğu bir gelecek dünyası tasavvuru üzerinden kurguladığı sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda bu değişikliklerin anlatıldığı ve haritalandırıldığı oyunun anlatısı, günümüzün tanıdık egemen ideolojisinden yani kapitalizmin geleneklerinden ve inanç sistemlerinden kaynaklanan görüntülerle aktarılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyunlar, Cyberpunk 2077, Transhümanizm, Siberpunk, Yapay Zekâ

\*Doç. Dr., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, tlin\_sepeti@yahoo.com

\*\*Dr. Öğr. Üyesi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, akungeru@gmail.com

Sepetci, T. & Kengürü, A. (2022). Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı Cyberpunk 2077 Örneği. TRT Akademi, 7 (16), 938-969. DOI: 10.37679/trta.1142986

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 11.07.2022

Revizyon Tarihi: 18.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0003-2584-4333 ORCID: 0000-0003-3175-2371 DOI: 10.37679/trta.1142986

## Transhumanism Narrative In Digital Games: The Case of Cyberpunk 2077

Tülin SEPETCİ  
Ayhan KÜNGERÜ

### Abstract

The main purpose of this study is in which the 2020 game called Cyberpunk 2077 is examined within the framework of the transhumanist approach, to analyze the ideology of transhumanism contained in digital games and to analyze the principles of the Transhumanism Declaration through the game's narrative and characters, and to question the way transhumanism is presented in the game's universe. During the first-hand experience of the game, the Nomadic background story and the character named V were chosen. The game was analyzed descriptively with the qualitative analysis method; based on the conceptual framework for the ideology of transhumanism, and it has been analyzed and interpreted under the categories created based on the Principles of the Transhumanism Declaration. In the findings, it was concluded that the play conveys the transhumanism approach from the framework of the current dominant ideology and constructs transhumanism through the imagination of a future world where current political economy conditions are valid. At the same time, the narrative of the play, in which these changes are told and mapped, is conveyed with images originating from the familiar dominant ideology of today, namely the traditions and belief systems of capitalism.

**Keywords:** Digital Games, Cyberpunk 2077, Transhumanism, Cyberpunk, Artificial Intelligence

### Research Paper

---

Received: 11.06.2022

Revised: 18.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---



## 1. Giriş

Günümüz iletişim ortamı özellikle son kırk yılda ekonomik, politik ve sosyal bağlamda çok büyük dönüşümler yaşamıştır. İnternet ve bilgisayar destekli teknolojilerdeki ilerlemeler ekonomik ve politik örgütlenmelerin ana motoru hâline gelmiş ve ağ mantığı içerisinde gelişen modellemelerin de önünü açmıştır. Dijitalleşmenin gündelik hayat ile eklenenecek şekilde gelişmesiyle birlikte de insanların maddi, bilişsel tutum ve davranışlarını belirleyen yeni medya ekolojilerinin ortaya çıkışı fütüristik toplumsal tartışmaların da gelişmesini sağlamıştır. Teknolojik gelişmelerle bilimkurgu eser ve çalışmaların getirdiği gelecek öngörülerini insanların nasıl bir toplumsal organizasyon içerisinde yaşayacakları ve bizatihi insanın tür olarak kendi varoluşuna yönelik fikirlerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Gelecekte nasıl bir toplumsal yaşamın olacağı ve insanın varoluşuna yönelik açıklama getirmeye çalışan yaklaşımlardan birisi de transhümanizmdir.

Transhümanizm teknolojinin merkeze alındığı bir toplum yapısı üzerinden, insanların biyolojik sınırlılıklarından kurtulduğu bir gelecek tasavvuru ortaya koymaktadır. Transhümanizm, “uygulamalı akıl yoluyla, özellikle yaşlanmayı ortadan kaldırmak, insanın entelektüel, fiziksel ve psikolojik kapasitesini büyük ölçüde arttırmak için geniş çaplı teknolojiler geliştirerek insanın içinde bulunduğu durumu iyileştirme olasılığını ve arzusunu onaylayan entelektüel ve kültürel hareket” ve ona eşlik eden diğer tanımda da “temel insani sınırlamaların üstesinden gelmemizi sağlayacak teknolojilerin sonuçları, vaatleri ve potansiyel tehlikelerinin araştırması ve bu tarz teknolojilerin geliştirilmesi ve kullanılmasında yer alan etik konuların ilgili araştırması” olarak ifade edilmektedir (Bostrom, 2003).

Transhümanizm ile ilgili tanımlamalardan ilkinde insanın fiziki ve bilişsel kapasitesinin artırılması için ortaya çıkan bir hareketten bahsedilmektedir. Burada önemli olan unsur insan ırkının biyolojik varlığının sınırlamalarından kurtulması için gerekli adımların atılması olarak ifade edilebilir. Burada da teknoloji yaklaşımının merkezindedir. Bir bakıma transhümanizm yaklaşımı insanın biyolojik varlığının üstüne çıkması anlayışıyla gelişecek teknolojilere de yön vermektedir. Diğer taraftan, tanımlamada da belirtildiği gibi bu teknolojilerin yaygın hâle getirilmesi konusu, temelinde teknoloji olan her gelişme için soru işaretlerinin kapısını aralamaktadır. Keza, ülkeler arasında ya da ülke içerisinde farklı bölgeler arasında teknoloji sahipliği ve kullanımından kaynaklanan bölünmeler yaşanabilmektedir. İkinci tanıma bakıldığında transhümanizmin taşıdığı veya taşıyabileceği faydalar ve risklere yönelik etik ilkelerin belirlenmesi ve politikaların oluşturulması hedeflenmektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken unsurlardan biri insanın biyolojik kısıtlılıklarının ötesine geçmesini sağlayacak teknolojik gelişmelerin her

insanı içine alabilecek bütünsel bir dünya anlayışını ortaya çıkarıp çıkarmayacağı sorunudur. Günümüzde tüm insanlığı içine alan ortak fayda oluşturacak girişimler veya politikalar yeteri kadar mevcut olmadığından, transhümanizm yaklaşımının tüm insanlığa yönelik etik kodları tasarlayıp sunması ve insanlık adına ortak fayda oluşturması ihtimalini zayıflatmaktadır. Gene de transhümanizm yaklaşımı geçmişten farklı bir gelecek öngörüsünü paylaşmaktadır.

Transhümanizm, insan ırkının iyileştirilmesine yönelik bir yaşam ve evren öngörüsünü paylaşmaktadır. Burada öncelikle insan, sahip olduğu biyolojik kısıtlamalardan kurtulmalıdır. Bunlar: yaşlanma, ölüm, hastalıklar, kısıtlı bilişsel yetiler olarak sıralanabilir. Transhümanizme göre insan kendi organik doğasının sınırlılıklarından kurtulmalı ve insan-sonrasına doğru evrilmelidir. İnsan-sonrası, insandan (homo-sapiens) sonra geçilecek aşama olarak görülmekte ve insandan daha gelişmiş bir varlık yaklaşımı ön plana alınmaktadır. Transhümanizm evreninde insanların yapay zekâ, siborglar gibi başka varlıklarla beraber yaşamaları öngörülmektedir. Günümüzde dünya yaşamının tekiliği göz önüne alındığında transhümanizm başka yaşam alanlarının da kolonileştirilmesiyle birlikte dünya dışı yaşam alanlarının da tartışılmasını gündeme almaktadır. Bu doğrultuda transhümanizm yaklaşımının fütüristik öngörülerinin gerçekleşmesi için merkezine aldığı unsur ise teknolojidir. Transhümanizm düşüncesinin temelinde teknoloji dolayimli bir toplum yapısı yatmaktadır. Genom teknolojileri, nanoteknolojiler, yapay zekâ teknolojileri gibi teknolojiler, insanlığın bir sonraki aşamaya geçmesi için kilit rolde kabul edilmektedir.

Gelecekte teknolojilerin nasıl işleyeceği veya insanların teknoloji dolayimli bir toplum yapısında nasıl var olacakları ile ilgili fikirler, düşünceler sadece bilimin konusu değil, bilimkurgu çalışmalarının da konusu konumundadır. Edebiyat ve sinema transhümanist bir evrende insan yaşamının nasıl olacağı ile ilgili fikirler ortaya çıkarırken, özellikle dijital teknolojilerin gelişmesi ile birlikte dijital oyunlar da transhümanist bir evren fikrinin paylaşılmasına katkı sağlamaktadır.

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin çok hızlı dönüşüme uğradığı 2000'li yıllar ile birlikte dijitalleşmenin enformasyonel ilerlemenin ana motoru hâline gelmesi dijital oyunları da transhümanist temaların ortaya çıkarılmasında bir alan hâline getirmiştir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve metaverse teknolojilerinin gelişmesi insanların gerçek hayat ile olan deneyimlerinin de dönüşmesini sağlamaktadır. Keza, sanal gerçekliğin bir gerçeklik alanı olarak deneyimlenebildiği bir ortam da dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, kullanıcıların, oyun evreni içerisinde aktif bir fail olarak yer alabildikleri ve transhümanist temaları yeniden üretebildikleri bir platform olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun evreninin oyuncular tara-

findan paylaşılma düzeyi, teknoloji dolayımı bir toplumun katılımcılar nezdinde paylaşılmasına da işaret etmektedir. Bu bağlamda, sinema, resim, edebiyat gibi diğer alanlara kıyasla dijital oyunlar, tasarımcıların yanında oyuncularını da oyun evreninin aktif unsurları hâline getirmektedir.

Çalışmada, dijital oyunlar ve transhümanizm yaklaşımı çerçevesinde Cyberpunk 2077 oyunu incelenmiştir. Transhümanizm dijital oyun türleri arasında bir alt kategori olarak karşımıza çıkmaktadır. Türün alt kategorilerinde çok sayıda oyun var olsa da Transhümanizm Deklarasyonu'nun ilkelerini içermesi noktasında özellikle öne çıkan bir oyun olarak Cyberpunk 2077 seçilmiştir. Cyberpunk 2077 "Cyberpunk 2077, güç, çekicilik ve vücut modifikasyonuna takıntılı bir megalopolis olan Night City'de geçen bir açık dünya, aksiyon-macera hikâyesidir" (cyberpunk.net, 2022). Oyuncular ölümsüzlüğü kovalayan bir karakter üzerinden transhümanizmin temalarını oluşturmakta ve siberpunk evreni üzerinden gerçekleştirilen distopik bir gelecek yaratsını paylaşmaktadırlar. Bu bağlamda, çalışmada Cyberpunk 2077 oyunu üzerinden dijital oyunlar içerisinde transhümanizm yaklaşımının nasıl bir anlatıyla aktarıldığı analiz edilmiştir.

## 2. Transhümanizm Yaklaşımı

Transhümanizm son birkaç on yıldan beri gelişme göstermekte ve seküler hümanizm ile aydınlanmanın bir sonucu olarak görülmektedir. Transhümanizme göre günümüz insan doğası uygulamalı bilimler aracılığıyla geliştirilebilir. Böylece, insan yaşamının uzaması, fiziksel ve bilişsel kapasitesinin gelişmesi, kendi ruh hâli üzerinde daha fazla kontrol sahibi olması mümkün olabilecektir. Transhümanizm ile ilişkili olarak genetik mühendisliği ve enformasyon teknolojilerinin yanında üç boyutlu sanal gerçeklik, makine-fazı nanoteknoloji ve yapay zekâ gibi gelecek teknolojileri de ifade edilmektedir (Bostrom, 2005b, s. 202-203).

Transhümanizm ile ortaya konulan hedeflerin gerçekleşmesinin nedeni bilimsel yöntemin geliştirilmesiyle ilişkilendirilmesidir. Bu bağlamda Francis Bacon'un Bilişimin İlerlemesi (The Advancement of Learning) (1605) ve Novum Organum (1620) eserlerinde tümevarımsal akıl yürütmeyi ve ampirik yöntemlere yönelmesini savunması öncü olarak kabul edilmektedir. Transhümanistler Aydınlanma düşüncesinin, ilerlemenin doğası ve kaçınılmazlığı ile insanların ilerlemenin devamını sağlamak için çok çabalaması gerektiği görüşlerinden etkilenmişlerdir. Diğer taraftan, postmodernistler ve postyapısalcılar Aydınlanma fikirlerini eleştirmişlerdir. Transhümanistler ise Aydınlanma düşüncesinin getirdiği idealleri savunmaya devam etmekte ve bu idealleri yeni bilgiler ışığında yeniden gözden geçirmektedir. Aydınlanma düşüncesinden önce transhümanizm evrimsel bir süzgeçten geç-

miştir. Darwin'in Türlerin Kökeni insanın doğada tek ve benzersiz olduğuna dair görüşü yıkılmış ve insanlığın evrimsel bir gelişim sürecinde olduğu yolundaki fikrini ortaya çıkarmıştır. Nietzsche ise duruma bilimsel açıdan ziyade felsefi açıdan yaklaşmış ve teknolojinin rolünü göz ardı etmiş olsa da insanın üstesinden gelinmesi gereken bir şey olduğunu savunmuştur (More, 2013, s. 9-10).

Transhümanizmin birçok farklı yönü genom, robotik, bilişim ve nanoteknoloji gibi ilişkili teknolojiler ile birlikte insan ırkının yeni bir evrede olduğunu ifade etmektedir ve bahsedilen teknolojiler ile birlikte insanın fiziksel ve bilişsel olarak gelişmesinin sonucunda günümüz biyolojik insanının yerini insan-sonrasına bırakacağı transhümanizm tarafından paylaşılmaktadır. Bu doğrultuda, insan sonrasının geçireceği süreç biyolojik insandan farklılaşarak çok daha hızlı ve kontrollü olacaktır. İnsanı bir tasarım projesine dönüştüren transhümanist senaryolar "iyileştirme devrimi (enhancement revolution)", "radikal evrim (radical evolution)" ve "tasarımcı evrim (designer evolution)", "bilinçli evrim (conscious evolution)" olarak da ifade edilmektedir. Yeni teknolojiler insanın biyolojik sınırlarını aşmasını sağlayacak ve insan-sonrasının ortaya çıkmasını sağlayacaktır (Tirosh-Samuels, 2018, s. 200). Geleceğe yönelik düşünceler, yaklaşımlar ve kuramların bazıları insanın gelişmesi ve daha ileri bir aşamaya geçeceği düşüncesini 'devrim' olarak görürken bir kısmı da bunu 'evrim' olarak görmektedir. Nihayetinde transhümanizm insanın biyolojik varlığına yönelik gerçekleşen radikal bir değişikliği öngörmektedir.

İnsan sonrasına geçmek için gerekli radikal değişiklikler de insanın sadece kendi ile ilgili düşünme biçimlerini değiştirmesi ile gerçekleşecek kadar basit değildir. Bu bağlamda insan bedeninde ve beyninde radikal değişiklikler gerekmektedir (Bostrom, 2003, s. 6). Burada da anahtar unsur insanın teknolojik açıdan gelişimidir. Bunun nedeni de transhümanizme göre insan evriminin teknolojik bir yöne girmiş olmasıdır (Bayne, 2015, s. 12-13).

Transhümanizm ve posthümanizm kavramları birbirleriyle karıştırılabilmektedir. Francesco Ferrando (2013) çalışmasında posthümanizm ve transhümanizm kavramları arasındaki farkları açıklarken, insan-sonrası kavramının transhümanizm ve varyasyonları da dâhil olmak üzere yeni materyalizm ve eleştirel posthümanizm olmak üzere çeşitli düşünce okullarına işaret eden şemsiye bir kavram olduğunu ifade etmektedir. Posthümanizm ve transhümanizm kavramlarının birbirleriyle sıklıkla karıştırıldığı belirtilmektedir. Transhümanizm kavramı insanın günümüzdeki algısını sorunsallaştırmaktadır. Bunu da insanın geçmiş ve günümüz mirası üzerinde değil, atfedilen muhtemel biyolojik ve teknolojik evrim üzerinden yapmaktadır. Buradaki ana unsur insanın iyileştirilmesidir. Transhümanizmin özgürlükçü transhümanizm (libertarian transhumanism), demokratik transhümanizm, ekstropaniyaizm gibi alt türleri de bulunmaktadır.

Transhümanizme göre insan ırkı/türü biyolojik kısıtlamalara tabidir ve daha gelişmiş bir versiyon için bu kısıtlamalardan kurtulmalıdır. İnsanın varoluşsal kısıtlamalarından bazıları şöyle sıralanabilir: “Yaşam süresi, entelektüel kapasite, bedensel işlevsellik, duyuşsal modaliteler, özel yetiler ve duyarlılıklar, ruh hâli, enerji ve öz kontrol.” Öncelikle üzerinde durulan konulardan biri insan ömrünün kısıtlı ve yetersiz oluşudur. İkincisi, entelektüel kapasitenin insanın gelişiminde oluşturduğu engeldir. Bilişsel sınırlılıkların insanların daha iyisini düşünmesine veya yapmasına yönelik engel oluşturduğu düşünülmektedir. Bedensel işlevsellikte insanların hayat kalitelerini yükseltmek için aşı vb. gibi yöntemlere başvurduğu ifade edilmektedir. Ancak, insanların bilinçlerini sanal ortama yükleme gibi daha radikal iyileştirmelerin olmasının bu işlevselliği daha farklı boyutlara taşıyacağı belirtilmektedir. Günümüz insanının duyuşsal yetilerinin de yetersiz ve eksik olduğu belirtilmekte ve bunun çeşitli şekillerde geliştirilebileceği ifade edilmektedir. Son olarak insanın ruh hâli ve enerjisindeki kısıtlılıkların daha mutlu olmasının önünde engel oluşturduğuna değinilmektedir (Bostrom, 2005a).

Max More, Natasha Vita-More, Anders Sanberg ve Nick Bostrom’un da aralarında bulunduğu bir grup yazar tarafından Transhumanist Deklarasyonu transhümanizm yaklaşımının gelecekte nasıl bir yaşam öngörüsü olduğuna dair bazı ipuçları vermektedir. Deklarasyon şu maddeleri içermektedir:

1. “İnsanlık gelecekte bilim ve teknolojiye derinden etkilenecek gibi durmaktadır. Yaşlanmanın, bilişsel eksikliklerin, istemsiz ızdırabın ve Dünya gezegenine hapsolmanın üstesinden gelerek insan potansiyelini genişletme olasılığını tasavvur ediyoruz.
2. İnsanlığın potansiyelinin büyük ölçüde gerçekleşmediğine inanıyoruz. Harika ve son derece değerli iyileştirilmiş (enhanced) insan koşullarına yol açan olası senaryolar vardır.
3. İnsanlığın, özellikle yeni teknolojilerin kötüye kullanılması nedeniyle ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değerli gördüğümüz şeylerin çoğunun veya hatta hepsinin kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar vardır. Bu senaryolardan bazıları sert, diğerleri incelikli. Tüm ilerleme bir değişim olsa da tüm değişim ilerleme değildir.
4. Bu olasılıkları anlamak için araştırma çabasına yatırım yapılması gerekmektedir. Riskleri en iyi şekilde nasıl azaltacağımızı ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandıracağımızı dikkatlice düşünmemiz gerekiyor. İnsanların yapıcı bir şekilde ne yapılması gerektiğini tartışabileceği forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir sosyal düzene de ihtiyacımız var.

5. Varoluşsal risklerin azaltılması ve yaşamın ve sağlığın korunması için araçların geliştirilmesi, ciddi acıların hafifletilmesi ve insan öngörü ve bilgeliğinin iyileştirilmesi acil öncelikler olarak izlenmeli ve yoğun bir şekilde finanse edilmelidir.
6. Politika oluşturma hem fırsatları hem de riskleri ciddiye alarak, özerkliğe ve bireysel haklara saygı göstererek ve dünyadaki tüm insanların çıkarları ve haysiyetiyle dayanışma ve alaka göstererek sorumlu ve kapsayıcı ahlâki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlaki sorumluluklarımızı da dikkate almalıyız.
7. İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki yapay zihinler, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekâlar dâhil olmak üzere tüm bilinçliliğin (sentience) refahını savunuyoruz.
8. Bireylere, yaşamlarını nasıl etkinleştirecekleri konusunda geniş kişisel seçeneklere izin vermeyi tercih ediyoruz. Bu, hafıza, konsantrasyon ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını içerir; yaşam uzatma tedavileri; üreme seçimi teknolojileri; kryonik prosedürler; ve diğer birçok olası insan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri” (humanityplus, 2021’den akt. Küngerü, 2021, s. 456-457).

Öncelikle deklarasyonda teknoloji ön plana alınmaktadır ve gelecekte insanlığı derinden etkileyeceği düşünülmektedir. Transhümanizm savunucuları insanın biyolojik kısıtlamalarından kurtulması gerektiğini ve insanlık için dünya gezegeni dışında da yaşam alanları olabileceğini ifade etmektedirler. İnsan potansiyelinin gerçekleşmediğini ve insan koşullarını iyileştirecek çeşitli varsayımların olduğunu belirtilmektedir. Yeni teknolojilerin getireceği riskler kabul edilmekte ve riskleri azaltmak için yeni bir sosyal düzene gereksinim olduğu ifade edilmektedir. Deklarasyonda sadece insanın değil, insan olmayan zekâlar dâhil tüm canlıların refahının savunulduğu ve insanların hayatlarını nasıl geliştirecekleri konusunda beden ve zihin modifikasyonu konusunda bir özgürlük alanı sağlanacağı söylenmektedir. Transhümanist deklarasyonda yaklaşımın ortaya koyduğu temalar da açıkça görülmektedir. Öncelikle yaşlanma, hastalık, bilişsel eksiklikler gibi biyolojik yaşama ait unsurların ortadan kaldırılması hedeflenmektedir. Teknoloji gelecek yaşamın ortaya çıkarılması için merkeze oturtulmaktadır. İnsanlık teknolojilerden yararlandığı kadar teknolojileri çatışma unsuru olarak da kullanmaktadır. Yaklaşım, teknolojiler ile gelecek risklerin doğru organizasyonlarla önüne geçilebileceğini iddia etmektedirler. Son olarak insanın teknoloji aracılığıyla modifikasyonun önü açılmaktadır.

Günümüzde dijitalleşme ile birlikte politik, ekonomik ve sosyal örgütlenmeler

dönüşüme uğramaktadır. Dijitalleşmenin insanın gündelik hayatını saran örgütlenmeyi değiştirmesi ve bunun akabinde ortaya çıkan etkinlikler aynı zamanda teknolojiyle birlikte ortaya çıkan ekolojik sürecin de gidişatını ortaya koymaktadır. İnsanın kendini aşma düşüncesi aynı zamanda insan olma hâllerinin de dönüşmesine neden olmaktadır. Bu bağlamda transhümanizm yaklaşımının ortaya koyduğu önermeler aynı zamanda günümüzde gerçekleşmemiş bir teknoloji merkezli yaşamın da kapılarını aralamaktadır:

“Bugün insan olmanın tüm yönleri-somutlaşma (embodiment), cinsellik, öznelilik, duygusallık ve sosyallik- organik ve mekanik yapay zekâ, yeni dijital ve sanallaştırılan medya, siberuzam, çevrim içi oyun, dijital kolektiviteler, ağ bağlantılı enformasyon ve yeni medya sanatlarının melezleşmesiyle tamamen dönüştürülmüştür. Çağdaş kültürümüzü anlamlandırmak istiyorsak onu saran transhümanist temaları görmezden gelemeziz” (Tirosh-Samuelson, 2018, s. 202).

Teknoloji dolayımı bir gelecek anlayışını ortaya koyan transhümanizmin politik bağlamda ortaya çıkmasında ve kitleler tarafından bilinirliğinin artmasında Zoltan Istvan’ın 2016 yılında tabut şeklindeki otobüsüyle Transhümanist Partinin başkan adayı olarak ülkeyi gezmesinin etkisi vardır. Zoltan Istvan “ölümsüzlük otobüsü” ile ülke genelinde ölümü sona erdirme sözü vererek transhümanizm yaklaşımına dikkat çekmiştir. 2020 yılında Istvan bu sefer de Cumhuriyetçilerin başkanlık için ön seçimlerinde yarışarak gene gündem olmuştur. Buradaki amacı da transhümanist düşüncenin yaygınlaşmasını sağlamaktır (humanize.today, 2022). Diğer taraftan gene Istvan tarafından 2015 yılında sunulan Transhümanist Haklar Bildirgesi transhümanizm yaklaşımına bir yol çizmeye çalışmıştır. Bildirge zaman içerisinde kullanıcıların katkılarıyla değişikliğe uğramış ve gelişmiştir. Bildirgede duyarlı yaşam formları içerisinde sadece insanların değil “genetiği değiştirilmiş insanlar, siborglar, dijital zekâlar, entelektüel olarak gelişmiş önceden zeki olmayan hayvanlar, zeki olma kapasitesine sahip olacak şekilde geliştirilmiş herhangi bir bitki veya hayvan türü, diğer gelişmiş akıllı yaşam formları” gibi yaşamların da kastedildiği belirtilmektedir (Transhumanist-party, 2022). Günümüzde insanları dönüştürmek adına birçok proje geliştirilmektedir. Google X ve Facebook internet ve elektriğin olmadığı yerler için kaynak ayırırken Space X’in sahibi Elon Musk, beyne ve vücuda bağlanan çiplerin yardımıyla insanların ağa bağlanabileceği Neuralink projesi üzerinde çalışmaktadır. ABD ordusuna hizmet eden araştırma ve geliştirme ajansı DARPA, beyinlerinde çip olan siborg askerler üzerinde deneyler yapmaktadır. X Prize Foundation gibi kuruluşlar yeni geleceğin kapılarını aralamak için yarışmalar düzenlemektedirler (Bulut, 2021).

Her ne kadar transhümanizm yaklaşımının temelinde teknoloji olsa da transhü-

manist teknolojilere ulaşılmadan da insanın kendi sınırlamalarını aştığına yönelik kurgusal yapıtlar bulunmaktadır. Transhümanizm yaklaşımının arkasındaki üretkenliğin en fazla görüldüğü içerikler roman ve sinemadır. Belli başlı eserler arasında roman olarak “M. Shelley-Frankenstein veya Modern Prometheus/1818, A.E. Voght-Slan/1946, W. Gibson-Neuromancer/1984, C. Stross-Glasshouse/2005, G. Egan-Transhümanist Wager/2013”, sinemada ise “Metropolis-1927, 2001: A Space Odyssey-1968, Gattaca-1997, Matrix-1999, Wall-E-2008, Avatar-2009 ve Elysium-2013” sayılabilir (Dağ, 2018, s. 92-93).

Günümüzde sinema ve romanın yanında transhümanizm yaklaşımının yeniden üretimini sağlayan medya içeriklerinin başında dijital oyunlar gelmektedir. Gerçek hayatta gerçekleşmesi mevcut teknolojilerle çok da mümkün olmayan unsurlar dijital oyunlarda kolaylıkla kendine yer bulabilmektedirler. Dijital oyunların sinema ve romandan en önemli farkı ise oyuncunun aktif bir şekilde sürecin içerisine katılabiliyor olmasından kaynaklanmaktadır.

### 3. Dijital Oyunlar ve Transhümanizm

Sinema, roman, müzik veya resim insanları izleyici konumunda medya evrenine sokarken dijital oyunlar sayesinde insanlar olmayan bir evrenin parçası olabilmektedirler. Böylece, dijital oyun evreninde oyuncular, aktif bir şekilde oyunun içinde olduklarından transhümanist temalara ve gelecek öngörüsüne daha hâkim olabilmektedirler. Bu nedenle dijital oyunlar sanal dünyaların bir örneği olarak transhümanizmde önemli rol oynamaktadır. Robert M. Geraci “Video Oyunları ve Transhümanist Eğilimler (Video Games and Transhumanist Inclination)” başlıklı çalışmasında tasarımcıların sıklıkla transhümanist fantezilere göre dijital oyunları oluşturduğunu ve transhümanistlerin, oyunların insanların gerçeklik algılarını yeniden şekillendirmelerine yardımcı olmasını beklediklerini ifade etmektedir. Özellikle dijital oyunların dijital dünyalara açtığı kapı, transhümanist düşünce biçiminin tasavvurunda etkili bir araç konumundadır. Dijital oyunlar, tasarımları aracılığıyla oyuncular için transhümanizmin hâkim olduğu bir gelecek düşüncesini mümkün kılar ve etkinleştirdikleri seçenekler ve sahip oldukları etki yoluyla transhümanizmin ideolojisine katkıda bulunur (Geraci, 2012, s. 735).

Tasarımcılar oyun evrenini fütüristik temalara göre belirlerken aynı zamanda insanların dış dünyayla kurdukları ilişkiler ile oyun evreni arasında bir bağ da kurmasını istemektedirler. Böylece oyuncular oyun evreninde karşılaştıkları dünyayı gerçek hayattan da talep edebileceklerdir. İnsanlar sanal dünyalarda biyolojik sınırlarını aşma şansını elde ederler. İnternet ile birlikte, birbirlerinden uzak yerlerde bulunan insanlar birbirleriyle bağlantı kurabilmektedirler. Bilgisayar kullanı-



cılarının olağanüstü şeyler görmek istemelerinden ötürü de programcılar uçma, ışınlanma, dövüş yeteneği veya olağanüstü şeyler yaratmak için çeşitli araçlarla birçok süper yeteneği oyunculara sağlarlar. Sanal dünyada yaşayanların büyülü bir ortamda yaşadıkları ve aşkınlığı elde etmek için geleneksel öbür dünya anlayışı yerine bilgisayarlarında oturum açmalarıyla bunu elde ettikleri belirtilmektedir (Geraci, 2012, s. 736). Bu bağlamda dijital oyunlarla gelen sanal dünyada katılımcılar normal hayatta yapamadıkları ve gerçekleştiremediklerini deneyimleme olanağına sahip olurlar. Bu durum katılımcıların geleneksel öbür dünya anlayışlarını da oyun evreni dışında bırakmalarına neden olmaktadır. Keza, transhümanist düşüncenin temeli insanın ölüm, hastalık ve bilişsel birtakım kısıtlamalarından kurtulmasıdır. Oyunlar da buna uygun şekilde katılımcılara sonsuzluğu elde edebilecekleri bir dünya vadedebilmektedir. Katılımcılar hem süper yeteneklere sahip olmanın hazzını yaşarken hem de bunun sürekliliği konusunda bir kaygıya düşmemektedirler. Keza, transhümanizm yaklaşımı süresiz bir yaşamın elde edilebilirliği hususunu tartışmaktadır.

“Transhümanizm dijital oyunlarda hem örtük hem de açık bir şekilde ortaya çıkar: ilk olarak, oyunlar transhümanist varlık durumlarını mümkün kılar ve ikincisi transhümanist fikirleri keşfederler. Birincisi tüm dijital oyunlar ve sanal dünyalar için geneldir, kullanıcıların sıradan hayatta imkânsız olan şeyleri yapmalarına izin verir. Dijital oyunlar, muazzam güçler elde ettiğimiz büyülü ortamlarda yaşamımıza ve güçlerimizin veya yeteneklerimizin elimizdeki görev için yetersiz olduğu anlarda kendimizi ölümden diriltmemize imkân vermektedirler” (Geraci, 2012, s. 739-740).

Dijital oyunlarda transhümanist tasarım özellikleri iki düzeyde çalışmaktadır. İlki daha örtük bir işleyişe sahip olarak, oyunların transhümanist bir tasarım etiğinin ürünü olduğu yolda, oyunlar kullanıcıları yetkilendirmekte (empower) ve onları büyüme fırsatları, yeni benlik algıları, yeni kapasiteler ve günlük yaşam üzerinde genel bir aşkınlık ile donatmaktadır. Transhümanist tasarımın açık olarak işleyen ikinci unsuru ise tasarımcıların oyunculara kendi konumlarını belirlerken üzerinde çalışmaları ve düşünceleri için transhümanist temalar ve hikâyeler vermesiyle gerçekleşmektedir. Bu tasarım amaçlarına paralel olarak hareket etmek transhümanist yaklaşımın ideolojisiyle de uyumludur. Birçok transhümanist, dijital oyunları topluluk oluşturma, gelecek kuşakların transhümanist düşünce ve uygulamaya kendilerini adanmalarını ve uyum sağlamalarını teşvik etme yerleri olarak takdirle karşılanmaktadır. Ayrıca oyunları hem tesadüfen hem de kasti olarak kendilerine yardımcı olabilecek etkili platformlar olarak görmektedirler (Geraci, 2012, s. 751).

Gerçekten de bakıldığında transhümanizm dijital oyun türleri arasında bir alt ka-

tegori olarak oyunseverler tarafından oldukça rağbet görmektedir. Bu tür oyunların oyunseverlerden rağbet gördüğü ölçüde devam oyunları yapılmakta ve hazır bir tüketici kitlesine sahip olmaları nedeniyle de çok satanlar listesinde hep ilk sıralarda yer almaktadırlar. Türün alt kategorileri arasına çok sayıda oyun dâhil edilebilirse de Transhümanizm Deklarasyonu'nun ilkelerini içermesi kapsamında özellikle öne çıkan oyunlar şunlardır: ([https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Category:Transhumanism\\_in\\_video\\_games?from=C](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Category:Transhumanism_in_video_games?from=C))

- **Crysis Serisi:** Crytek tarafından geliştirilen, Electronic Arts tarafından dağıtımı yapılan bir bilimkurgu ve birinci sınıf nişancı oyun serisidir. Crysis, antik bir uzay mekiğinin keşfedildiği dönemden itibaren gerçekleşen olaylar ve gelecek kurgusu içerisinde başlamaktadır. Serideki olaylar; gelişmiş fiziksel güç, hız, savunma ve gizlenme yetenekleri kazanmalarını sağlayan teknolojik olarak gelişmiş zırh takımları olan “nanosuitler” ile bir grup askeri kahramanın etrafında dönmektedir. Serinin ilk oyunu 2007’de çıkmıştır ([https://crysis.fandom.com/wiki/Crysis\\_series](https://crysis.fandom.com/wiki/Crysis_series)).
- **Deus Ex: Human Revolution:** Oyun 2011 yılında yayınlanmıştır. Eidos-Montréal tarafından geliştirilmiş ve Square Enix tarafından yayınlanmış bir aksiyon-rol yapma oyunudur. Oyun aslında 2000 yılı yapımı Deus Ex’in devamı niteliğindedir ve serinin üçüncü oyunudur. Oyuncular, 2027 yılında geçen oyunda “arttırılmış/büyütülmüş/güçlendirilmiş (augmented)” olarak adlandırılan yapay organları geliştiren Sarif Industries tarafından Detroit’teki bir araştırma laboratuvarını korumak için istihdam edilen bir güvenlik danışmanı olan Adam Jensen rolünü üstlenmektedirler. Sarif’e yapılan bir saldırının ardından Jensen, kapsamlı bir güçlendirmeden geçer ve suçluları aramaya başlar. Oyunun anlatısı Cyberpunk 2077’ye çok benzer bir biçimde, transhümanizm, siberpunk ortamlarını, büyük şirketler ve bunların toplum üzerindeki etkilerini ve sınıfsal ayrımın buhranlarını içermektedir ([https://deusex.fandom.com/wiki/Deus\\_Ex:\\_Human\\_Revolution](https://deusex.fandom.com/wiki/Deus_Ex:_Human_Revolution)).
- **Metal Gear Rising: Revengeance:** Platinum Games ve Kojima Productions tarafından geliştirilmiş; Konami Digital Entertainment tarafından 2013 yılında yayınlanmış aksiyon oyunudur. Bu oyun da serinin yan hikâyesi olarak transhuman kategorisine girmektedir. Oyunda oyuncular, özel bir askeri şirketle karşı karşıya gelen bir siborg olan Raiden’i kontrol etmektedir. Askerlerin yeteneklerini düzenlemek için kullanılan Patriot kontrollü nanomakine teknolojisinin ortadan kaldırılmasıyla, gelişmiş siborg teknolojisine dönüşerek dayanıklı insanüstü askerler yaratılması neticesinde gelişen olaylar oyunun ana temasını oluşturmaktadır ([https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal\\_Gear\\_Rising:\\_Revengeance](https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance)).
- **Call of Duty: Black Ops III:** Treyarch tarafından geliştirilen, Activision tarafından yayımcılığı yapılan birinci şahıs nişancı türünde bir oyundur. 2015 yılında yayımla-

nan oyunun hikâyesi 2065 yılında geçmektedir. Oyuncuları, yeni nesil Black Ops askerlerinin ortaya çıktığı ve insanlık ile ilerleme adına yarattığı teknoloji arasındaki çizgilerin bulanıklaştığı, en ileri askeri robotların savaşı tanımladığı bir dünyada, karanlık ve çarpık bir geleceğe götürmektedir ([https://callofduty.fandom.com/wiki/Call\\_of\\_Duty:\\_Black\\_Ops\\_III](https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty:_Black_Ops_III)).

- **Half-Life:** İlk olarak 1998 yılında Valve tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir bilim-kurgu, birinci şahıs nişancı oyunudur. Oyuncular, başarısız bir deneyden sonra bir yeraltı araştırma tesisinden kaçmaya çalışan bilim adamı Gordon Freeman görevini üstlenmektedir. Freeman, deney beklenmedik bir şekilde yanlış gittikten sonra, Resonance Cascade adı verilen bir fenomen meydana gelir ve büyük boyutlu yarılmalara neden olarak Dünya ile Xen arasında bir portal açar. Freeman uyanığında test odasından ayrılır ve etrafı keşfetmeye başlar. Tesisin tehlikeli uzaylı yaratıklar tarafından istila edildiğini öğrenir. Kendini silahlandıran Gordon yüzeye doğru yolculuğuna başlar (<https://half-life.fandom.com/wiki/Half-Life>).
- **Halo Serisi:** Xbox Game Studios tarafından yayımlanan ve 343 Industries tarafından geliştirilen bir bilimkurgu serisidir. Serinin ilk oyunu 2001 yılında yayımlanmıştır. Serinin ana teması Master Chief ve yapay zekâ yoldaşı Cortana'nın insanlık ve çeşitli yabancı türler arasındaki çatışma tecrübelerini konu alır (<https://www.space.com/halo-games-in-order>).
- **BioShock Serisi:** Irrational Games stüdyosu tarafından geliştirilen aksiyon-macera türünde birinci şahıs nişancı oyun serisidir. Serinin ilk oyunu 2007 yılında piyasaya sürülmüştür. Oyunun ana karakteri Jack, bir uçak kazasının ardından Rapture adlı distopik bir yeraltı şehrini keşfeder. Andrew Ryan adlı bir iş adamı tarafından yapılan şehirde Jack'e komuta eden oyunculardan oyuncudan her şeyi bir silaha dönüştürmesi istenmektedir: Plazmitlerle kendi vücudunu biyolojik olarak modifiye etmek, cihazları ve sistemleri hacklemek, silahlarını yükseltmek, yeni cephane çeşitleri hazırlamak. Jack'in yüzeydeki uluslardan birinin ajanı olduğuna inanan Andrew Ryan, Rapture'ın otomatik sistemlerini ve feromon kontrollü Splicer'larını Jack'e karşı kullanır. Jack ise buradan bir kaçış yolu arar (<https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock>).
- **Cyberpunk 2077<sup>1</sup>:** 10 Aralık 2020'de piyasaya sürülen CD Projekt RED tarafından geliştirilen ve yayınlanan bir açık dünya, aksiyon-macera rol yapma video oyunudur. Yapımı yedi yıl süren oyun, lansmanında ünlü oyuncu Keanu Reeves'in oyunda bir karakter olarak gözükmesiyle birlikte büyük bir halkla ilişkiler kampanyasıyla duyurulmuştur (Şanlı, 2021).

<sup>1</sup>Çalışmada incelenecek olan oyun Cyberpunk 2077 olduğu için bu bölümde oyunun detaylarına yer verilmemiştir.

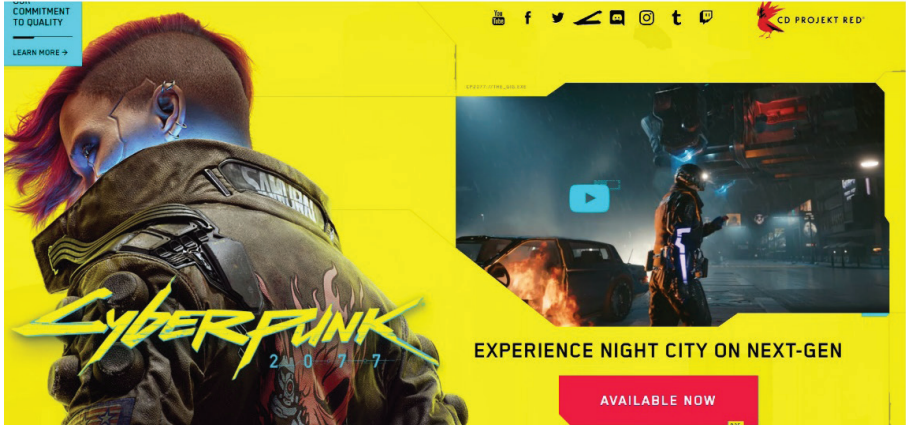
#### 4. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Literatürde yer alan çalışmalar doğrultusunda; dijital oyunların içerdikleri transhümanizm ideolojisinin, rol yapma ve bilimkurgu oyunu kategorisi alt türündeki Cyberpunk 2077 adlı oyunda, başta Transhümanizm Deklarasyonu'ndaki ilkelerini oyunun anlatısı ve karakterler üzerinden analiz etmek ve transhümanizmin oyunun evreninde sunulma biçimini sorgulamak çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. “Cyberpunk 2077 adlı oyunda Transhümanizme dayalı fütüristik bir bakış açısıyla gelecekte dünya nasıl kurgulanmaktadır?” sorusu, araştırma ile cevabı aranan temel sorudur. Diğer yandan cevabı aranacak bir diğer soru bu türde oyunlar aracılığıyla benimsenilmeye çalışılan egemen ideolojinin ekonomi politikasının nasıl işlediğidir.

Çalışmada, olasılığa dayalı olamayan ve amaçlı ya da yargısal bir örnekleme olan amaçsal örneklem tercih edilmiştir. Çünkü bu örneklem seçme türü, araştırmacının sorunsalına uygun gelen, belli ölçütleri ve özellikleri karşılayan belirli bir konu çalışılmak istenildiğinde tercih edilir. Amaçlı örnekleme çalışmanın amacına en uygun olan araştırma nesnesi örneklemeye dâhil edilmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2018, s. 132). Örnek oyun olarak 2020 yılında CD Projekt tarafından piyasaya sürülen ve 2022 yılı Nisan ayı itibarıyla 18 milyon satan Cyberpunk 2077 (<https://www.donanimhaber.com/gta-5-ve-rdr2-nin-son-satis-rakamlari-aciklandi--133607>) adlı oyun nitel analiz yöntemiyle betimsel olarak incelenmiştir. Betimsel analizin yapılmasının amacı, oyunun incelenmesi esnasında toplanan verilerin düzenlenmesi, sınıflandırılması ve yorumlanmasıdır. Betimsel analizde veriler önceden belirlenir; temalara göre sınıflandırılır; sınıflandırılan verilere ilişkin bulgular özetlenir; özetler de araştırmacının öznel birikimi ile yorumlanır (Baltacı, 2019). Bu çalışmada da bir medya metni olarak Cyberpunk 2077 adlı oyun transhümanizm ideolojisine yönelik kavramsal çerçeveden hareketle Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkılarak oluşturulan kategoriler altında analiz edilerek yorumlanmıştır.

##### 4.1. Cyberpunk 2077 Oyununa Genel Bakış

Oyunun adında geçen Cyberpunk kelimesi Türkçeye “Siberpunk” olarak çevrilen ve hem bir kültür hem de bir türü ifade eden bir terimdir. Siberpunk, yalnızca bilimkurgu edebiyat geleneği içinde değil, “aynı zamanda gerçek bir bilimkurgu dünyasında büyüyen ilk bilimkurgu kuşağıdır” (Biddick, 1993'den akt. Cavallaro, 2000, s. xi). Oyunun WEB sitesine bakıldığında, henüz oyunu satın almamış ya da oynamamış olanlar için ön hazırlık niteliğinde bir tasarımın mevcut olduğu görülmektedir. “Yeni jenerasyonda Night City’yi deneyimleyin” sloganı, siteyi ziyaret edenlerin gelecekteki bir dünyayı deneyimleyeceklerinin ipucunu verir niteliktedir.



Resim 1. Cyberpunk 2077 WEB Sitesi Giriş Ekranı  
Kaynak: <https://www.cyberpunk.net/tr/en/>

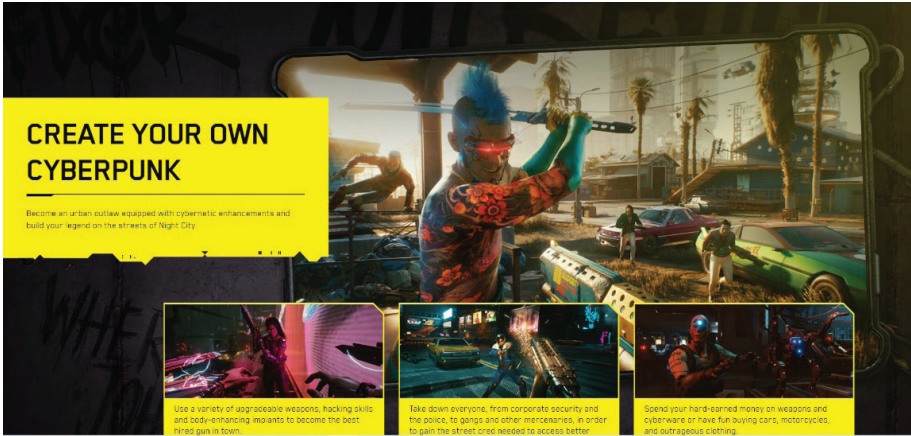
Ana sayfa aşağı doğru kaydırıldığında oyuncuyu karşılayan tanıtım yazısında ise şu sözler yer almaktadır (<https://www.cyberpunk.net/tr/en/>):

“Cyberpunk 2077, güç, çekicilik ve vücut modifikasyonuna takıntılı bir megalopolis olan Night City’de geçen bir açık dünya, aksiyon-macera hikâyesidir. Ölümsüzlüğün anahtarı olan türünün tek örneği bir implantın peşinden giden paralı bir kanun kaçağı V olarak oynuyorsunuz. Karakterinizin siber yazılımını, yetenek setini ve oyun stilini özelleştirebilir ve yaptığınız seçimlerin hikâyeyi ve etrafınızdaki dünyayı şekillendirdiği geniş bir şehri keşfedebilirsiniz”.

Bu tanıtım yazısında yer alan “megalopolis” hem Antik Yunan’da çok büyük şehir anlamında kullanılmakta hem de Francis Ford Coppola’nın 80’li yılların başında senaryosunu yazdığı fakat çeşitli nedenlerle bir türlü çekilemeyen epik bilimkurgu filmi “Megalopolis”e gönderme yapma amaçlı kullanılmış olabilir. Her iki durumda da hem Night City’nin büyüklük olarak hem de yönetmenin planlarıyla bir gelecek tasarımı olarak örtüştüğünü söylemek mümkündür. Cavallaro (2000) megalopolisleri siberpunk kültüründe “distopik siber şehrin vücudu” olarak tanımlar. Night City de oyundaki tüm olayların esas kaynağı olarak, uzamsal anlamda oyuncuya bir vizyon; aynı zamanda bir suçlu da verir. Nitekim ana sayfada bu durum şu cümleyle aktarılır: “Night City herkesi değiştirir”.

Ana sayfanın devamında oyuncunun kendini kaptırma (immersion) noktasında avatarla özdeşleşmesinde etkili olacak şekilde “Kendi siberpunkını yarat” yazısı görülmektedir. Bu kısımda oyunun temel amacı da aktarılmaktadır: “Sibernetik geliştirmelerle donatılmış bir şehir kanun kaçağı olun ve efsanenizi Night City sokaklarında inşa edin”. Geleneksel medyanın aksine, dijital oyunların etkileşimli

özellikleri, kullanıcıların hem biçimsel (örn. tasarım öğeleri, stil ve araç) hem de içeriği (örn. mesaj, hikâye, anlatı ve anlam) yaratma ve/veya manipüle etme açısından oyuncuya olanak tanır (Behr v.d., 2015, s. 286). Oyun ayrıca oyuncuların seçtikleri avatara göre farklı bir macera deneyimlemesine olanak verecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin seçilen bir avatar ile şehirdeki en iyi kiralık katil olmak için çeşitli yükseltilebilir silahlar, bilgisayar korsanlığı becerileri ve vücut geliştirici implantlar kullanılabilir. Diğer bir avatar ile Night City’de yer alan her şey daha rahat bir biçimde erişilebilir için gereken itibar sahibi olma, şirket güvenliğinden, polise, çetelerden ve diğer paralı askerlere kadar herkesin yok edilmesi amaçlanabilmektedir. Oyun içerisinde zor kazanılan paranın silahlara ve siber yazılımlara harcanması ya da araba, motosiklet ve sıra dışı kıyafetler satın alarak eğlenmek oyunun vadettikleri arasındadır (Bkz. Resim 2).



Resim 2. “Kendi Sinerpunkını Yarat”

Kaynak <https://www.cyberpunk.net/tr/en/>

Cyberpunk 2077, bir açık dünya oyunu olarak Night City’de yapılacak şeyler, görülecek yerler ve buluşacak insanlar sunmakta ve nereye gidileceği, ne zaman gidileceği ve oraya nasıl gidileceğini oyuncuların tercihine bırakmaktadır. Bir megalopolde yolculuk eden oyuncular çetelerin baskın olduğu savaş bölgelerini keşfedip, hareketli şehir merkezinde ticaret ya da avatar seçimi doğrultusunda sığınaklara baskın yapabilmektedirler. Hikâye, her etapta oyuncunun seçimlerine göre farklı bir hâle bürünebilmektedir.

#### 4.2. Oyunun Başlangıcı ve Avatarın Özelleştirilmesi

Oyunun başlangıcında üç adet arka plan ile oynanabilen ve oyuncunun kendine göre özelleştirebileceği karakter seçme aşaması gelmektedir. Seçilen her bir ha-



yat yolu oyuncunun avatarının oyunda yaşayacaklarını da değiştirmektedir. Bunlardan birincisi “Nomad-Göçebe”, ikincisi “Street Kid-Sokak çocuğu” ve üçüncüsü ise “Corpo-Şirket çalışanı” şeklindedir. Karakterin yaşantısının arka planı seçildikten sonra sırasıyla karakterin görünüşünü, cinsiyetini ve çeşitli kişisel özelliklerini belirlemek gelmektedir. Bu özelliklerle vücut tipi, zekâ, refleksler, teknik yetenekler, havalı ya da sakın gibi karakteristikler belirlenmektedir. Çalışmanın yöntem kısmı için oynanan oyunda Göçebe yaşam tarzına sahip erkek bir karakter seçilmiştir. Karakterin adı Vincent (kısaca V diye çağırılır)’dir.



**Resim 3.** Göçebe Arka Planında Yaratılan Karakter Vincent<sup>2</sup> ve Yan Karakter Jackie

Oyun, seçilen karakter göçebe olduğu için bir çölde başlamaktadır. Karakterimiz V, bir kargo işi alır. Bu kargo işinde, kaçak malı Kaliforniya sınırından Night City’ye götürebilmek için bir göçebeye ihtiyacı olan Jackie Welles ile temasa geçer. Jackie eski bir paralı askerdir ve vücudunun bazı parçaları robot olan bir siborgdur.

Buluşma noktasına giderken V, arabasını tamir ettirmek için Güney Kaliforniya’daki Yucca kasabasında durmak zorunda kalır. Yerel bir tamirci, arabasını tamir ettikten ve şerif onları kasabadan kovduktan sonra, Welles’i bulmak için eski bir arkadaşıyla temasa geçer. V, Jackie ile temas kurup kargoyu aldıktan sonra doğrudan sınır kapısına giderler. Sorunsuz bir şekilde sınırdan geçmeyi başarsalar da bunun bir tuzak olduğunu anlayıp kaçmaya başlarlar. Peşindekileri atlatıp terk edilmiş bir garaja sığınır. Taşıdıkları kargonun nesli tükenmekte olan canlı bir iguana olduğunu keşfettiklerinde Jackie V’ye Night City’deki işlerinde yardım etmeyi ve iguanayı başka bir alıcıya satarak parayı bölüşmeyi teklif eder ve bu da oyunun devamında hikâyenin anlatısında çok önemli olacak arkadaşlıklarının başlangıcı olur.

### 4.3. Araştırma Kategorileri ve Bulgular

Oyundaki analizler Transhümanizm Deklarasyonu ilkelerinden yola çıkarak elde edilen kategoriler altında yapılmıştır. Oyun oynanırken öne çıkan görüntüler, ko-

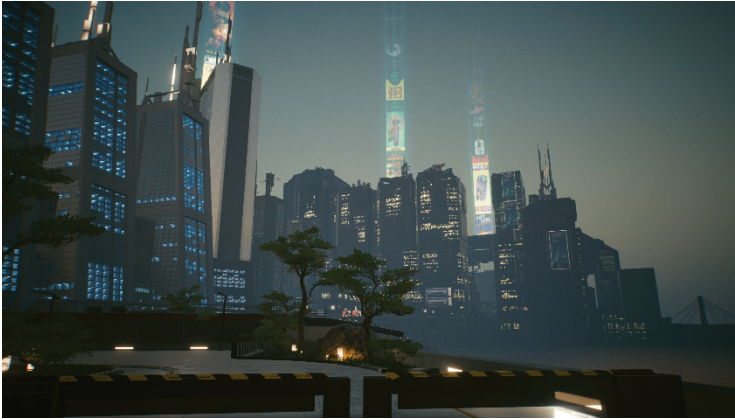
<sup>2</sup>Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

nuşmalar ve diğer unsurlar dikkate alınarak kategorilere örnek oluşturan unsurlar tartışılmıştır. Max More, Natasha Vita-More, Anders Sanberg ve Nick Bostrom tarafından oluşturulan Transhümanist Deklarasyonunun içerdiği maddelerden yola çıkarak oluşturulan kategoriler başlıklara dönüştürülmüştür.

#### 4.3.1. Kategori 1: İnsanın Gelecekte Bilim ve Teknolojiden Derinden Etkilenmesi

Madde 1: “İnsanlık gelecekte bilim ve teknolojiye derinden etkilenecek gibi durmaktadır. Yaşlanmanın, bilişsel eksikliklerin, istemsiz ızdırabın ve Dünya gezegenine hapsolmanın üstesinden gelecek insan potansiyelini genişletme olasılığını tasavvur ediyoruz”.

İnsanlık ile bilim ve teknoloji arasında temel ve karşılıklı bir bağlantı vardır. İyi ya da kötü, insani değerleri, doğa ve yaşam biçimleri ayrılmaz bir şekilde bilim ve teknolojiye bağlıdır ve insanlık ve teknoloji şimdi ve gelecekte birlikte gelişecektir. Bu durumun Cyberpunk 2077 oyununun her karesinde görmek mümkündür. Yukarıda adı geçen oyunların çoğunda distopik ve felaketle karşı karşıya kalmış bir dünya resmedilirken, Cyberpunk 2077’de bilim, teknoloji ve insanlık bağlantısının görece daha olumlu bir biçimde sunulduğu; Night City’nin çok kötü durumda olan yerleri olduğu kadar oldukça iyi gözükten yerlerinin de olduğu söylenebilir.



Resim 4. Night City’nin Gün Batarken Görünümü<sup>3</sup>

Şehrin her yerinde bilim ve teknolojinin sunduğu olanaklar mevcuttur. Bir tesise gidildiğinde robot görevliler hizmetlerini kusursuz bir biçimde yerine getirirken görülmektedir. Günümüz dünyasında hizmet sektöründe çalışan insanların işini gelecekte yerine getiren robotlar vardır.

<sup>3</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.





Resim 5. Resepsiyondaki Robot Görevli<sup>4</sup>

Son birkaç yüzyılda endüstriyel teknoloji, modern dünyadaki sosyal ve psikolojik fikirleri ve değerleri güçlü bir şekilde etkilemiştir. Bilim ve teknoloji temelli yeni fikirler, önümüzdeki yüzyıllarda insan zihninin, kültürünün ve insan toplumunun örgütlenmesinin, iş yapma biçimlerinin kavramsal çerçevesini değiştirecektir. Gelecekte teknolojik gelişmelerle bilimin değeri ve anlamı, geleneksel bilimin bilişsel, nicel, soyut ve olgusal özellikleriyle bütünleşecektir. Nitekim Lombardo (2004: s. 2)'ya göre insan bilgisinin gelecekteki büyümesi potansiyel olarak sonsuz görünmektedir. Gelecek, robotların hizmet sektöründe kullanılmasını getirmekle birlikte aynı zamanda farklı mesleklerin de ortaya çıkmasına gebecektir. Oyunda günümüzde mevcut olmayan çeşitli meslekler söz konusudur. Örneğin, beyin dansı düzenleyici hem oyunun anlatsında çok önemli bir yer tutmaktadır hem de transhümanist yaklaşımla uyumlu bir vizyondur. Beyin dansı, oyuncunun yaşanan tecrübeleri kayıt etmesini ya da başkalarının tecrübelerinin kayıtlarına ulaşmasını sağlayan bir teknolojidir. Beyin dansı düzenleyici ise (Judy Alvarez) V'ye bunların nasıl düzenleneceğini öğretmektedir.



Resim 6. Judy Alvarez V'ye Beyin Dansını Öğretirken<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

<sup>5</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Diğer yandan oyunda distopik bir gelecekteki olumsuz durumlar da mevcuttur. Şehrin bazı yerleri izbe, fuhuş ticaretinin siborglar ya da robotlar aracılığıyla sürdüğü, evsizlerin kenarda köşede yattığı, fakat iyi bir geliri olanların ise lüks koşullarda yaşadığı yerlerden oluşmaktadır. Günümüz toplumlarında metropollerde görülen sınıfsal ayrımın tüm olumsuzluklarıyla gelecek dünyasında da devam ettiği oyunun anlatısının tamamında aktarılmaktadır.



**Resim 7.** V'nin Evine Doğru Giderken Rastladığı Evsizler<sup>6</sup>

Son yıllarda gelecekte virüs kaynaklı hastalıkların dünya nüfusunu etkileyeceği söylemlerine -hâlihazırda kovid-19 etkisiyle de birlikte- hem medyada hem de gündelik konuşmalarda sıkça rastlanmaktadır. Cyberpunk'ta da biyolojik virüslerin dışında gelecekte insanların başına sorun olabilecek teknoloji kaynaklı virüsler kendine yer bulur. Bu duruma örnek olarak gösterilebilecek bir olay şöyledir: V ve Jackie'nin oyun içerisinde aldıkları bir kurtarma görevinde, bulmaları gereken kadın bir siborg olan Sandra Dorsett'tir. Sandra Dorsett oyunun anlatısında gelecek dünyasında olması öngörülen mesleklerden birini yapmaktadır: Ağ gezgini (netrunner). Ağ gezginleri uzman hackerlardır; vücutlarına implante edilmiş siberetik olarak güçlendirilmiş bir arayüz sistemi vardır. Beyin-bilgisayar arayüzü implantlarını kullanarak, hacklemek için sistemler ve tamircilere satmak için bilgi arayarak internette dolaşmaktadırlar (<https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Netrunner>) ve ağ gezgini adı da onlara bu nedenle verilmiştir. Sandra, Night Corp'un AI testleriyle ilgili içerikle şifrelenmiş bir veri parçasına sahipken görevini tamamlayamadan hurdacıların eline geçer. Hurdacılar da geleceğin dünyasında yasa dışı işler kategorisinde değerlendirilebilecek bir mesleği icra etmekte; siborg, robot vb. ellerine geçirdikleri taktirde parçalayarak satmaktadırlar.

<sup>6</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.



**Resim 8.** Hurdacıların Mekânından Parçalanmış Siborg Görüntüleri<sup>7</sup>

V ve Jackie, Sandra'yı zarar görmüş hâlde bir küvetin içerisinde bulurlar, V, biyo-monitöre bağlanıp Sandra'nın verilerine göz atar ve hemen ardından medikal yardım ekibini çağırırlar. Sandra'yı kurtarmak için gelen yardım ekibinin gelirken "Kurtarma protokolünün yüzde 90'ı sigortadan karşılanacak" denilmesi günümüz özelleştirilmiş ve sigorta şirketlerinin kontrolünde olan kapitalist sağlık sistemine gönderme yapar.



**Resim 9.** Küvette Bulunan Ağ Gezici Sandra<sup>8</sup>

Sandra'yı yakaladıklarının ertesi sabahı V, kendini kötü hisseder ve Jackie'ye Sandra'nın nörosoketine bağlanmaktan dolayı nanovirüs kapmış olabileceğini söyler. Transhümanist gelecekte virüs kaynaklı hastalıklar biçim değiştirirse de devam etmektedir.

Görüldüğü üzere bilim ve teknolojiye dayalı geleceğin dünyası oyunda bir yandan hayatın her alanına sirayet etmiş, bir yandan da insanların hayatının temeli ve onsun yapamayacakları adeta bir yaşam kaynağına dönüşmüştür.

<sup>7</sup> Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

<sup>8</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

### 4.3.2. Kategori 2: İnsanlığın Potansiyelinin Artması

Madde 2: “İnsanlığın potansiyelinin büyük ölçüde gerçekleşmediğine inanıyoruz. Harika ve son derece değerli iyileştirilmiş (enhanced) insan koşullarına yol açan olası senaryolar vardır”.

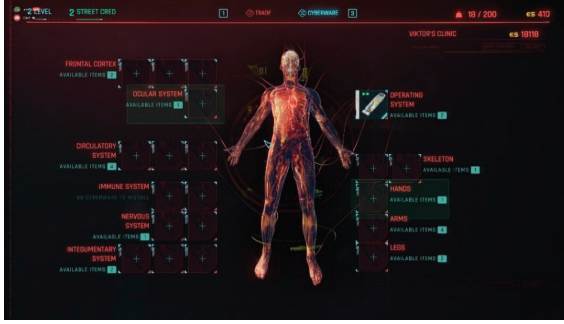
İnsanın teknolojik yetenekleri arttıkça, önünde yeni olasılıklar açılması ve insanın eskiden gerçekleştirdiği pek çok faaliyeti “daha” iyi yapabilmesi potansiyelinin artması nedeniyledir. Örneğin internetin siber alanı, bulut teknolojileri giderek daha önemli bir hafıza bankası hâline gelmekte, e-postalar, sosyal medya platformları, yazılı/görüntülü/işitsel mesajlaşma araçları iletişim becerilerini geliştirmektedir. Yapay zekâ ve robotik, özellikle tıbbi uygulamalarda transhümanist bir gelecekte insanın bedensel yeteneklerini de geliştirebilir. Bu nedenle Clark (2001)’a göre insanlardan siborg olarak bahsetmek artık bilim kurgu değil, bilimin gerçeğidir ve insanlar için biyo-teknik melezler olmak kadar doğal bir şey yoktur. Cyberpunk 2077’deki pek çok detay insanlığın gelecekte siborg teknolojilerle nasıl mevcut potansiyelini arttıracığının ipuçlarını vermektedir. Özellikle her yerde görülebilen reklam panolarında bu türden ürün ve hizmet alımları için duyurular yer almaktadır (Bkz. Resim 10).



**Resim 10.** İnsan Hafızasının 80 GB’a Kadar Arttırılmasına Yönelik Dijital Reklam Panosu<sup>9</sup>

Transhümanist gelecekte insanın aşkın bir varlık olması ve potansiyelinin artmasına yönelik bir diğer örnek oyuncunun avatarının oyun esnasında elde edilen yetenekler, ganimetler, silah kullanmak, hacklemeler, görev tamamlama vb. gibi ilerlemeleri sayesinde seviye atlama (Level-up) ekranında görülmektedir. Resim 11’de gösterilen seviye atlama ekranında insanın biyolojik sistemlerinin kapasitesini arttırmaya yönelik bir seviye atlama tasarlanmıştır.

<sup>9</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

Resim 11. Seviye Atlama Arayüzü<sup>10</sup>

#### 4.3.3. Kategori 3: Gelecek Yeni Teknolojilerin Kötüye Kullanılması

Madde 3: “İnsanlığın, özellikle yeni teknolojilerin kötüye kullanılması nedeniyle ciddi risklerle karşı karşıya olduğunun farkındayız. Değerli gördüğümüz şeylerin çoğunun veya hatta hepsinin kaybına yol açan olası gerçekçi senaryolar vardır. Bu senaryolardan bazıları sert, diğerleri incelikli. Tüm ilerleme bir değişim olsa da tüm değişim ilerleme değildir.”

Yukarıda bahsedilen hurdacılar da olduğu gibi Cyberpunk 2077’de yapay zekâ, robotik teknolojiler ve siborgları kötü amaçla ya da yasa dışı olarak kullanan pek çok insan ve kurum bulunmaktadır. Oyunun ana hikâyesinde temel teşkil eden Arasaka şirketi de bu tür kurumlardan başta gelenidir. Şirket, kurumsal güvenlik, bankacılık ve üretim alanlarında faaliyet gösteren küresel bir şirkettir. Şirketin neredeyse tüm dünyaya dağıtımını yaptığı ürünler arasında silahlar ve askeri araçlar vardır. Bununla birlikte şirket, Yakuza ile bağlantısı olan, suikastçıları kullanan ve karanlık işlerinin izlerini büyük bir avukat ordusunu kullanarak kapatan bir şirket olarak tanınmaktadır.

Geleceğe dair bir diğer karamsar öngörü nesli tükenen hayvanlardır. İguana, özellikle de bazı türleri-nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıyadır. Cyberpunk’ta ise bu tehlikenin gerçekleştiği ve İguana’nın V ve Jackie gibi özel kuryelerle teslimatı yapılan, hatta çatışma sonrası farklı bir alıcıya satarak kazandıkları parayı bölüşecek kadar değerli bir varlık hâline geldiği görülür. Nitekim bilim ve teknolojinin getirdiği endüstriyel hayatın en büyük tehdit ettiği iki olgu dünyanın iklimi ve doğal hayattır.

#### 4.3.4. Kategori 4: Ar-Ge Yatırımları

Madde 4: “Bu olasılıkları anlamak için araştırma çabasına yatırım yapılması ge-

<sup>10</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

rekmedir. Riskleri en iyi şekilde nasıl azaltacağımızı ve faydalı uygulamaları nasıl hızlandıracağımızı dikkatlice düşünmemiz gerekiyor. İnsanların yapıcı bir şekilde ne yapılması gerektiğini tartışabileceği forumlara ve sorumlu kararların uygulanabileceği bir sosyal düzene de ihtiyacımız var.”

Transhümanist yaklaşımda insanların neyin nasıl yapılması gerektiğine dair sorumlu kararların alınabileceği ve uygulanabileceği bir sosyal düzene ihtiyaç duyulduğu anlayışı vardır. Bunun için de gerekli araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin yapılması gereklidir. Bireyleri bilgi ve teknoloji temelli gelecek toplumlarında “hayatta kalması” adına arttırılmış uzuvlar, hafıza vs. ile yükseltmeye ikna eden egemen sistem, jeopolitik düzeyde de ortaya çıkacaktır. Nitekim, teknolojik Ar-Ge yatırımlarının “en büyük transhümanist potansiyele sahip olduğu alanlardan biri de savunmadır” (Thomas, 2017). Gelişmiş askerler, üstün askerler tarzında askeri teknolojiler geliştirmekten sorumlu olan bir ulus aşırı şirketlerin yönettiği bir post-kapitalist dönem, belirli bir sosyal sistemin çıkarlarının, radikal derecede dönüştürücü transhümanist teknolojilerin gelişimini nasıl belirleyebileceğinin açık bir örneğidir (Bkz. Resim 12).



Resim 12. Farklı Grupların Askerleri/Takımları<sup>11</sup>

#### 4.3.5. Kategori 5: Varoluşsal Risklerin Azaltılması

Madde 5: “Varoluşsal risklerin azaltılması ve yaşamın ve sağlığın korunması için araçların geliştirilmesi, ciddi acıların hafifletilmesi ve insan öngörü ve bilgeliğinin iyileştirilmesi acil öncelikler olarak izlenmeli ve yoğun bir şekilde finanse edilmelidir”.

Teknoloji; kozmetik cerrahi, genetik mühendisliği, implant ve protez yoluyla vücudun yeteneklerini geliştirmekte ve aynı zamanda ona soyut bilgi, temsiller ve veriler sağlamaktadır. Bu anlamda Cavallaro (2000, s. xv)’ya göre siberpunk, vücudun merkezietini vurgular. Cyberpunk 2077’de de oyuncuların yeteneklerini geliştirmek için sık sık bedeniyle ilgili birtakım değişiklikler yapmak zorunda ol-

<sup>11</sup>Görüntüler oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.



dukları görülür. V, oyunda daha rahat ilerlemesi adına gerekli dönüşümleri yapmak üzere transhumanist bir dünyanın doktoru olan Viktor'un yanına gittiğinde onun da kendi elindeki implantı tamir ettiği görülür.



Resim 13. Doktor Viktor Elindeki İmplantı Tamir Ederken<sup>12</sup>

Viktor, V'nin vücuduna görüş ve kavrama kabiliyetini geliştiren implantlar entegre edecektir. Böylelikle insan bedeninin sınırlılıkları Cyberpunk'ta biyoteknoloji ve fütürist cerrahi yoluyla vücudun geliştirilmesiyle ortadan kaldırılır. Zaten Viktor da V'ye tarayıcının bir süre sonra düşünce akışıyla senkronize olacağını ve aklından geçenleri bile okuyabileceğini, çektiği sıkıntının karşılığını çok daha güçlü bir bedenle alacağını müjdeler.



Resim 14. Viktor V'ye Uygulamayı Yaparken<sup>13</sup>

Varoluşsal risklerin azaltılmasına bir başka örnek ise V'nin ilk kez beyin dansını denerken kortizol ve adrenalinin yükselmesi nedeniyle zor anlar yaşaması verilebilir. Judy Alvarez (beyin dansı düzenleyici) V'yi bu dengesizliğin geçici olduğunu ve birazdan iyi hissedeceği konusunda temin eder. Çünkü yazılım hormonal dengesizlikleri bile engelleyebilmektedir.

<sup>12</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

<sup>13</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

#### 4.3.6. Kategori 6: Politika Oluşturma

Madde 6: “Politika oluşturma hem fırsatları hem de riskleri ciddiye alarak, özerkliğe ve bireysel haklara saygı göstererek ve dünyadaki tüm insanların çıkarları ve haysiyetiyle dayanışma ve alaka göstererek sorumlu ve kapsayıcı ahlâki vizyon tarafından yönlendirilmelidir. Gelecekte var olacak nesillere karşı ahlâki sorumluluklarımızı da dikkate almalıyız.”

Teknolojiler ilk ortaya çıktıklarında her zaman erişilebilirliği sınırlı ve fiyat açısından yüksek olmuştur. Bu teknolojiye ulaşan kesimler hep varıl kesim olmuştur. Transhümanist yaklaşım temelindeki bir gelecekte ise bu teknolojilere, sınıfsal ayrım olmadan her kesimden insanın ulaşabileceği öngörüsü vardır. Günümüzde olduğu gibi dijital bölünmenin olmayacağı bir dünya varsayımını ileri sürmektedirler. Transhümanizm liberalizm ideolojisinden yola çıkar. Dolayısıyla bilişsel kapitalizmin gelecekteki tezahürü olarak eşitsiz toplumsal ilişkilerin asimetrik görüntüleri Cyberpunk 2077’de küçük detaylarda bile göze çarpar. Duvarlarda yer alan çok sayıda reklamın arasında propoganda tarzında bir afiş görülür. Afişteki resimde bir aile vardır. Anne baba ve çocuklardan oluşan ailenin tümünün elinde silah bulunmakta ve hepsi gülümsemektedirler. Afişte ise “İkinci anayasa maddesi yalnızca zenginler için değildir.” yazmaktadır. İkinci anayasa maddesi ABD’deki meşru müdafaa kapsamında silah taşınmasına izin vermektedir. Hem yasal düzenlemelerin transhümanist bir gelecekte de ABD güdümlü olarak devam ettiği hem de fakir ve zengin arasındaki ayrımın sürekliliği oyunun içerisinde aktarılmaktadır.



Resim 15. Silah Taşıma Serbestliğine İlişkin Afiş<sup>14</sup>

Bilim ve teknolojinin demokratik özgürleşmeye mi yoksa aslında hiyerarşik yapıların sürekliliğine mi yol açacağı sorusu oyunun pek çok yerinde aslında bir cevap bulmaktadır. Öncelikle Night City’nin göze çarpan özelliği, özellikle hâkim olan ırk, sınıf, yaş, statü ve cinsiyet hiyerarşilerinin az olmasıdır. Her yerde farklı dillerde

<sup>14</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.



yazılmış reklam panolarının yanında farklı dilde konuşan insanlar görülmektedir. Sokaktan geçerken erotik dans edilen bir vitrinde hem kadın hem erkek hem eşcinsel hem de hologram bir insan aynı anda izlenebilmektedir. Nitekim transhümanizm, insanların kendi bedenleri üzerinde üreme ve cinsiyetini seçme özgürlüğü sağlama gibi konularda daha eşitlikçi bir yaklaşım olacağını öne sürmektedir.



Resim 16. Asansördeki Reklam Panoları<sup>15</sup>

#### 4.3.7. Kategori 7: Yapay zekâlar

Madde 7: “İnsanlar, insan olmayan hayvanlar ve gelecekteki yapay zihinler, değiştirilmiş yaşam formları veya teknolojik ve bilimsel ilerlemenin yol açabileceği diğer zekâlar dâhil olmak üzere tüm bilinçliliğin (sentience) refahını savunuyoruz”.

İnsan bedenlerinin ve makinelerin sanal değiştirilebilirliği, siberpunkta tekrar eden bir temadır ve siborg temsillerine içkindir. Cyberpunk 2077’de insan beyni ve bilgisayar arasında doğrudan bir sinirsel bağlantı olasılığı öne sürülerek sanal teknoloji daha da ileri götürülmektedir. Bu sinirsel bağlantı, çipleri alabilen ve böylece dijital belleğe erişim sağlayan, gözlere, el bileğine, kulağın arkasına ve vücut uzuvlarına yerleştirilmiş elektrotlar veya soketler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu araçlar bir kez yerlerine yerleştğinde, insan bedenleri ve zihinleri tüm bilgisayara, sanal alana ve siber uzaya erişebilir hâle gelmekte ve veriler aracılığıyla dünyadaki bütün diğer bedenler ve zihinlerle etkileşime girebilmektedirler.



Resim 17. V, Kendini Limuzinin Yapay Zekâsına Bağlarken<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

<sup>16</sup> Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir

#### 4.3.8. Kategori 8: İnsan Modifikasyon ve Geliştirme Teknolojileri

Madde 8: "Bireylere, yaşamlarını nasıl etkinleştirecekleri konusunda geniş kişisel seçeneklere izin vermeyi tercih ediyoruz. Bu; hafıza, konsantrasyon ve zihinsel enerjiye yardımcı olmak için geliştirilebilecek tekniklerin kullanımını içerir; yaşam uzatma tedavileri, üreme seçimi teknolojileri, kryonik prosedürler ve diğer birçok olası insan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri."

İnsan modifikasyon ve geliştirme teknolojileri, insan sağlığını sürdürmek veya vücudu onarmak için gerekli olanın ötesinde insan işlevini veya özelliklerini iyileştirmeyi amaçlayan müdahaleler olarak tanımlanır (Hogle, 2005: s. 296). "Bu mekanik güçlendirmeler, doğal vücut parçalarının yerine geçmekte ve kullanıcının süper güç veya süper dayanıklılık gibi gelişmiş yetenekler kazanmasını sağlamaktadır". Bu tarz modifikasyonlar bireylerin tercihine bırakılmıştır. Oysa oyun genelinde görülen sınıfsal ayırım nedeniyle bu tarz fırsatlara erişimin sınırlı olması hatta yasa dışı uygulamalara zemin hazırlayacak düzeyde bir piyasanın yaratılmış olmasıdır. Örneğin V ve Jackie'nin iş yaptığı kişilerden biri olan Dexter, yasa dışı işler yapan ve oldukça tanınmış bir simadır. Arasaka şirketinden yapılacak bir soygun için V ve Jackie ile kazancın yüzdesini görüşmek üzere bir araya gelirler. Bu esnada Dex'in boynundaki değerli mücevheratlar kadar kolundaki altın implant da göz çarpar.



Resim 18. Dexter DeShawn<sup>17</sup>

## 5. Sonuç ve Tartışma

Dijital oyunlar, tasarımcıların ve oyuncuların transhümanist temaları yeniden ürettikleri bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik teknolojilerinden yararlanan dijital oyun tasarımcıları transhümanizm ideolojisine ilişkin pek çok detayı da oyun içerisinde sunmaktadırlar. Dijital oyunlar, katılımcıların gerçek hayatta yapamadıklarını yaptıkları, var olmayan yaşamları

<sup>17</sup>Görüntü oyun esnasında ekran görüntüsü alınarak elde edilmiştir.

deneyimledikleri ve inanılmaz yetenekli karakterlere büründükleri bir oyun evrenini paylaşmaktadır. Oyun karakterlerinin çok güçlü olması, yeniden canlanması ya da ölmemesi, insan dışında başka zekâların bulunması, oyuncuların insan dışı varlıkları da kahraman olarak seçebilmesi gibi özellikler dijital oyunlarda transhümanist tasarımın işaretlerini vermektedir. Keza, oyunların beslendiği temalar daha çok var olmayan fütüristik dünyaların nasıl olduğu ile ilgilidir. Burada da tasarımcılar oyun içerisinde muhtemel gelecek teknolojilerinden ve teknolojilerin yapabileceklerinden yoğun bir şekilde faydalanmaktadır.

Diğer yandan bir dijital oyunu deneyimlerken oyun makinesiyle ilişkiye girmek ve avatar aracılığıyla başka bir role bürünmek, insan sonrası bir kimlik üstlenmek anlamına da gelmek olarak değerlendirilebilir. Nitekim fiziksel ve entelektüel kapasiteleri makine veya diğer protez araçlarla genişletilen insanların, yapay zekânın, modifikasyonların ve ar-ge yatırımların konu olarak ele alındığı türde oyunlar oyuncu için bir insan sonrası deneyimini canlandırmaktadır. Böylece dijital oyunlar aracılığıyla insanın ya da insan sonrası gelecekte nasıl görünebileceğinin bir benzetmesine ilişkin fikir sahibi olunabilir. Bu bağlamda Melnic ve Melnic (2018, s. 168)'in *The Witcher 3: Wild Hunt* ve *BioShock* adlı oyunlara ilişkin yaptıkları çalışmada da vurguladıkları üzere dijital oyunlar, “söylemin ve failliğin merkezi olarak insan benliğini yerinden etmeleri anlamında bir insan sonrası deneyim sunar”. Posthümanizm insana “özerk bir fail” olarak değil de “geniş bir ilişkiler sistemi içinde konumlanmış” olarak yaklaşırsa, dijital oyunlar oynandığında oyuncuya ya da makineye ait olan bir oyuncu öznelliğinden ziyade bir bileşenler ağıyla sonuçlanır.

Bu çalışmada ele alınan *Cyberpunk 2077* adlı oyun, oyunun birincil elden deneyimlenmesi aracılığıyla analiz edilmiş ve oyundaki transhümanizm anlatısı Transhümanizm Deklarasyonu İlkeleri bağlamında değerlendirilmiştir. Oluşturulan kategorilere örnek oluşturan söylemler ve göstergeler eleştirel bir paradigmadan ele alınmıştır.

Siberpunk kültürü kapsamında değerlendirilebilecek oyunda günümüz dünyasına ilişkin bir gerçeklikten söz edilemez; *Cyberpunk 2077* geleceğin distopik dünyasına dair bir tahmindir. Günümüz gerçekliğiyle ilgisi yoktur çünkü somut bir durumdan ziyade oyuncuya medya temelli imgelerin ve simülasyonların bir ürününü sunar. Bu açıdan dijital oyunlar toplumda transhümanist teknolojilere aşinalığı sağlayan bir yolu ilerletiyor olabilir. Oyun, kullanıcılara avatarları aracılığıyla güçlenmeleri ve büyümeleri için fırsat yaratmakta; yeni benlik algıları, kapasite arttırımı ve günlük yaşam üzerinde genel bir aşkınlık sağlamaktadır. İnsan bedeni ile robotik uzuvları, insan hafızası ile yapay zekâyı, fiziksel mekân, fiziksel eğlence

ile sanal mekân ve sanal eğlence arasındaki ayırım, oyuncunun kendine yarattığı avatarla özdeşleşerek oyuna kendini kaptırma ile gerçekleşen oyunun geçici etkisiyle yapılmaktadır. Oysa gerçeklik kavramlarının bu sanal uzamda yeniden değerlendirilmesi, temel olarak teknolojinin başlattığı kültürel değişimlerle sağlanır. Bununla birlikte, bu değişikliklerin anlatıldığı ve haritalandırıldığı oyunun anlatısı, günümüzün tanıdık egemen ideolojisinden yani kapitalizmin geleneklerinden ve inanç sistemlerinden kaynaklanan görüntülerle aktarılmaktadır. Yan karakter olan Jackie'nin ya da Dex'in boynundaki haç sembolü kolyeleri, ABD'nin silah taşıma ile ilgili anayasa maddesinin afişlerde görülmesi, tıpkı günümüzde olduğu gibi ötekileştirmenin farklı etnik kökenlerden ya da ırktan değil de robotlara yapılması post-kapitalist bir dünyanın, dolayısıyla kapitalizmin ezel ve ebed gibi gösterilmesinin bir örneğidir.

Dijital oyunlar, medya ve eğlence endüstrisindeki diğer tüm araçları geride bırakarak yediden yetmişe her bireyin hayatına girmiştir. Dijital oyunların görsel anlatı gücü arttığı ölçüde anlatsal ve sembolik erişimi de artmıştır. Cyberpunk 2077'de de görüldüğü üzere dini, etnik, ırksal vb. sembollere ya da söylemlere yapılan göndermeler, oyunların yalnızca mesajları ileten tarafsız araçlar değil, birer kültür endüstrisi ürünü olduğu göz önüne alındığında daha bir anlam kazanmaktadır. Oyunlar, transhümanizmi daha eşitlik ve heterarşi temelinde sunmak, hatta en basitinden yalnızca transhümanizmi anlama veya sorgulamayı sağlamaktan ziyade günümüz kapitalizmini anlatı ve sembollerle aktardıkları takdirde, egemen ideolojinin düşüncede ve uygulamada önemli araçları olmaya devam edeceklerdir.

Nitekim Cyberpunk 2077 dünyası, şirketler tarafından yönetilen bir dünyadır ve vahşi kapitalizm kuralları geçerli olmaya devam etmektedir. Oyundaki şirketler sadece topluma hizmet ve ürün sağlayan küresel holdingler olmanın yanı sıra dünyanın tüm imalat, tarım, medya, bilgi işlem ve sağlık hizmetlerini kontrol eden egemen ulus devletler olarak hareket ederler. Oysa transhümanistlere göre, transhümanizm yaklaşımı insanlı, çoğulcu ve eşitlikçidir. İnsanların etnik kökeni, yaşı, ırkı, cinsiyeti, dini, milliyeti, ideolojik görüşü, ekonomik durumu ne olursa olsun bireysel çeşitliliği ve çoğulculuğu destekler (Lee 2010'dan akt. Çavuş, 2021, s. 179).

Özetle Cyberpunk 2077 gibi lansmanıyla büyük sükse yapmış bir oyundaki geleceğin transhümanist dünyasında, Transhümanizm Deklarasyonu'nda olduğu gibi sınırların kalktığı, hiyerarşinin eşitsizlik anlamına gelmediği, bütün insanların teknolojinin nimetlerinden yararlandığı, yüksek teknolojinin insanlığın etkinlik ve verimliliğini artırıp, tüm ayrımcılıkları ortadan kaldırdığı bir dünya tasarımından söz edilemez. Bilakis yüksek teknolojinin küresel holdinglerin acımasız piyasa

koşullarını, sokak alt kültürlerinin anarşisiyle bütünleştirerek bir gelecek dünyası temsili sunar. Bu geleceğin dünyasının bizzat kendisi olmayabilir; oyuncuların zihinlerindeki geleceğe yönelik dünya tasarımlarını biçimlendirmede çok etkili bir kültürel araç olabilir.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %50 (1.Yazar) ve %50 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynakça**

- Bostan, B. (2022). Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı. İstanbul: The Kitap.
- Charrue, P. (Yöneten). (2022). League of Legends: Arcane [Sinema Filmi].
- Chatman, S. (1978). Öykü ve Söylem. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki.
- Emren, T. (2022). Dijital Oyunların Gücü. Populer Science, 66-86.
- Ersümer, A. O. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest.
- Gavin, R. (1996). "The Lion King" and "Hamlet": A Homecoming for the Exiled Child. The English Journal, 85(3), 55-57. doi:10.2307/820106
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler. İstanbul: Gece Kitaplığı.
- Hand, R. J. (2010). "It Must All Change Now" Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. D. Cutchings, L. Raw, & J. M. Welsh içinde, Redefining adaptation studies (s. 17-30). The Scarecrow Press.
- Hutcheon, L. (2006). Theory of Adaptation. Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2022, 07 03). Game Design as Narrative Architecture. Publications: Henry Jenkins: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 03.07.2022)
- Kozan, E. (2019). Dijital Kuşatma Bağlamında CGI Animasyon Teknolojisinin Televizyon Programlarında Yapım Estetiğine Yansıması. C. Kandemir içinde, Dijital Çağda Televizyon ve Medya (s. 61-91). İstanbul: Der Yayınları.
- Miller, A. (Yöneten). (2021). Dota: Dragon's Blood [Sinema Filmi].
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA Games: A Literature Review. Entertainment Computing(26), 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>.
- Necef, F. (2021, 03 28). Dota: Dragon's Blood İyi Bir Başlangıç Mı Oldu? Esport Times: <https://esporttimes.com/tr/Dota-dragons-blood-iyi-bir-baslangic-mi-oldu/> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Netflix Anime. (2021, 03 12). The World of Dota (feat. SirActionSlacks & Sheever & OD-Pixel) | Dota: Dragon's Blood | Netflix Anime. YouTube: <https://youtu.be/DDZnJswWZIA> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Riot Games. (2022, 07 07). League of Legends Evreni: Zaun. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-C5%9Fehrin%20karanl%C4%B1k%20bir%20yans%C4%B1mas%C4%B1n-%](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-C5%9Fehrin%20karanl%C4%B1k%20bir%20yans%C4%B1mas%C4%B1n-%)

- C4%B1%20and%C4%B1r%C4%B1yor. adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 07.07.2022)
- Riot Games. (2022, 07 08). League of Legends Evreni. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/?\\_gl=1\\*lz330o\\*\\_ga\\*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.\\*\\_ga\\_FXBJE5DEDD\\*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&\\_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/?_gl=1*lz330o*_ga*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092) adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 08.07.2022)
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006, Aralık). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination. *Motivation and Emotion*, 4(30), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- Wolf, M., & Perron, B. (2009). Introduction. B. Perron, & M. Wolf içinde, *The Video Game Theory* (s. 1-21). New York: Routledge.

## Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-Kazan Modelinin Yapısal Analizi

Mustafa AYDEMİR\*  
Vedat FETAH\*\*

### Öz

Yeni medya sistemi içinde sanal toplulukların çevrim içi yönelim alanlarından birisi oyun ortamları olarak görülmektedir. Oyun, bireylerin gündelik yaşamlarında ağ hareketleri içerisinde sosyal paylaşım ağlarının dışında en fazla etkileşim kurdukları alanlardır. Kullanıcılar, oyunlar aracılığıyla gerçek dünyadan soyutlanmış alternatif bir dünyaya geçiş yapmaktadır. İnternet tabanlı kullanım alanlarının daha fazla rağbet gördüğü dijital oyunlar, sanal bir kültür alanı olarak bireylerin sosyal ağ ve sanal davranış biçimlerini de şekillendirebilmektedir. Oyun alanları, toplumların uygarlaşma konusundaki düzeylerini göstermesinin yanı sıra, kültürel bilinç ve ortak bir dil kurabilmesinin de en önemli ögesi olarak düşünülmektedir. Günümüzde sanal ağların yayılım gösterdiği bir ekimleme alanı olarak dijital oyun ortamlarının kullanıcılar için manevi kazanımları dışında oyna-kazan modeli çerçevesinde maddi bir kazanç sağladığı da görülmektedir. NFT sistemi, WEB 3.0 sistemi içindeki dijital oyunlar, kullanıcılara bu alandaki becerilerini sanal cüzdan üzerinden sanal paraya çevirmelerini olanaklı hâle getirmektedir. Bu çalışmada NFT tabanlı dijital oyunların içerik endüstrisindeki temel özellikleri örnekler üzerinden yapısal göstergelerin analizi çerçevesinde yapılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** NFT, Oyna-Kazan, Dijital Oyun, Etkileşim, Yeni Medya, İçerik Analizi

\*Dr. Araştırmacı., dr.mustafa.aydemir@gmail.com

\*\* Siber Güvenlik Uzmanı, Ege Üniversitesi, Bilgi İşlem Daire Başkanlığı, Güvenlik Yönetim Birimi. vedat.fetah@ege.edu.tr

Aydemir, M. & Fetah, V. (2022). Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-Kazan Modelinin Yapısal Analizi. TRT Akademi, 7 (16), 970-1005. DOI: 10.37679/trta.1143010

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 11.07.2022

Revizyon Tarihi: 25.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0001-9414-4053 ORCID: 0000-0001-9196-1875 DOI: 10.37679/trta.1143010



## Structural Analysis of NFT Usage And Play To Earn Model In Digital Gaming Environment

Mustafa AYDEMİR  
Vedat FETAH

### Abstract

One of the areas of online orientation of virtual communities in the new media system is seen as gaming environments. Gaming is the areas where individuals interact the most in their daily lives within network movements outside of social networks. Through the games, users switch from the real world to an abstracted alternative world. Digital games, where Internet-based usage areas are more in demand, can also shape the social network and virtual behavior patterns of individuals as a virtual culture area. Playgrounds are considered to be the most important element of cultural consciousness and the ability to establish a common language, as well as showing the level of civilization of societies. Nowadays, as an cultivation area where virtual networks are spreading, it is also seen that digital gaming environments provide a material gain for users within the framework of the play to earn model, in addition to their spiritual gains. Digital games in the NFT system, WEB 3.0 system make it possible for users to translate their skills in this field into virtual money through a virtual wallet. In this study, the main characteristics of NFT-based digital games within the content industry and their structural indicators are analyzed through basic examples.

**Keywords:** NFT, Play to Earn, Digital Game, Interaction, New Media, Content Analysis

### Research Paper

---

Recieved:11.06.2022

Revised:25.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

Teknolojik gelişmeler bireylerin içinde buldukları toplumda kendini ifade edebilme, tanımlama ve kabul görme konusunda ilk iletişim deneyimlerinden birisi olan oyun alanını hızla şekillendirmektedir. Oyun, bireylerin diğer kişilerle kurdukları ilişkilerde eğlenme ve tanışma aracı olarak medeni bir dünya tasavvuru sunulmasına aracılık etmektedir. Bireylerin, gerçek zamanlı oynadıkları fiziksel yetenek, akıl ve hızlı kavrayış biçimlerini şekillendiren oyun kültürü toplumsal düzeyde grup dinamiğinin geliştirilmesinde olumlu etkiler sağlayabilmektedir. Oyun alanı, bireylerin ihtiyaçları ile gelişim gösterdikleri sosyal çevrelerindeki yaşamdan izler taşıyabilmektedir. Oyun, insanoğlu için yaratıcılıklarına ve kişisel gelişimlerine rehberlik edebilen eğlence temsilleridir. Oyunların; dayanışma, etkileşim, ortak düşünce, hamle becerisi sunma ve ortak duygu oluşturabilme özellikleri günümüzde bilgisayar tabanlı sosyalleşme ortamlarında sayısal tabanlı etkileşim alanlarına evrilmektedir. Sanal bir dünyada çevrim içi ve çevrim dışı oyun programlarına yönelim sağlayan bireylerin, yaşadıkları sosyal çevrenin ve yaşam şartlarından dolayı dijital ağlar üzerinden yeni bir kimliğe büründüğü gözlemlenmektedir. Oyun kimliği, kullanıcıların açtıkları hesaplar, kullanıcı isimleri ve şifreli iletiler üzerinden gerçekleştirilmektedir.

Yakın dönemde yaşanan ve etkileri devam eden salgın sürecinde bireylerin oyun alanını oldukça etkin kullandıkları görülmektedir. Bireyler, yaşamlarının rutin bir alanı olarak oyunları tercih edebildiği gibi zorunlu hâller nedeniyle (salgın, savaş, kişisel hastalıklar gibi) de evde kaldıkları süreyi daha eğlenceli ve nitelikli geçirmek üzere planlayabilmektedir. Oyun ortamı bu planlama alanlarından biri olarak bireylerin karşısına çıkabilmektedir. Oyun alanlarının fiziksel eksikliklerine rağmen duygusal, bilişsel ve psikolojik gereksinimleri karşılamak üzere öncelikli tercihler arasında yer almaktadır. Oyun, sanal toplulukların eğlence, dinlenme, zaman geçirme ve ekonomik kazanımlar konusunda yaptığı olumlu katkıların yanı sıra bireylerin ruhsal iklimlerini negatif düzeyde de şekillendirebilmektedir. Bu nedenle oyun alanı uzamsal dönüşümle bireylerin sanal dünyada ortaya çıkan ağ hareketlilikleri, kullanım amaçları ve düzey ilişkileri bağlamında çeşitli yönelimler oluşturabilmektedir. Bu yönelimlerin imaj, tanınırlık ve beğeni sağlama itibarıyla moral değerler bakımından tek başına yeterli olduğu görülmemektedir.

Oyun oynayan bireyler sadece oyunda seviye atlamak istememekte aynı zamanda bir ekonomik kazanç sağlama yoluna da gidebilmektedir. Sanal ortamlarda kullanıcı hesapları üzerinden oynanan gerçek ya da pasif zamanlı oyunlar bireylerin yeni deneyimler sağlamasına da etkide bulunmaktadır. Oyuncu kimliğiyle bir kullanıcının, ilgili oyunu ücretsiz edinmesi hâlinde reklam verenin etkisinde

kalması ve içeriği sürekli satın alma davranışları üzerinde çeşitli eylemlerde bulunması mümkündür. Bununla birlikte bir oyunun sanal hesaplar üzerinden satın alınarak kısıtlılık yaşamama çabası oyun alanının sektörel düzeyde temel hedeflerini de ortaya çıkarmaktadır. Oyun kültürü, bireylerin ekonomik alanlarını tahrip eden, satın alma davranışlarını şekillendiren medya alanlarına dönüşerek küresel oyun sektörünün hızlı bir gelişim gösterdiği son yirmi yıllık süreçte oyun ve yazılım üzerine çalışan birçok şirketin sayısal ve içeriksel noktada yönelimlerinin gerekçelerini de açıklamaktadır.

Günümüz iletişim ve teknoloji alanı, içerik endüstrisi olarak tanımlanan kurumsal ya da bireysel ölçekte paylaşım ağları üzerinden geniş kitlelere sunulan içerikler üzerinden inşa edilmektedir. Bu nedenle sanal dünyada var olabilmek ve kişisel gelişim alanı olarak sosyal paylaşım ağlarını “oyun” özelinde kullanmak önemli bir stratejiye dönüşmektedir. Ağ kullanıcıları, oyun üzerindeki deneyimlerini eğitim videoları ya da canlı yayın üzerinden video hilelerini paylaşarak bu alanı canlı tutmaya çalışmaktadır. Son yıllarda medyada sıklıkla yer alan “kavga, intihar, cinayet ve bunalım gibi” haberlerin, oyun kültüründe olumlu ve olumsuz içeriklerinin kullanım dereceleri açısından risk ve fayda değerlerini de ön planda tutulmasını gerektirmektedir. Bu durum, oyun kültürü içinde kullanıcıların dijital kimliklerini sanal dünyada topluluk çalışmaları ve etkileşim alanları üzerinde şekillendirmektedir.

## 2. Önceki Çalışmalar

Oyun konusunda yapılan çalışmalar, uygarlık ve oyun ilişkisinin art alanı üzerine inşa edilen etimolojik ve kültürel boyutlarda ortaya çıkmıştır. Huizinga'nın (1950) “Homo Ludens” adlı çalışması ile kuramsal düzeyde başlayan oyun alanı çalışmaları, dünya üzerinde toplumların oyun kültürlerinin dönüşümleri ile bireylerin bu alandaki etkilerinin boyutları üzerine odaklanmaktadır. Bu alanda ilköğretim üzerine yapılan çalışmalar arasında; (Çakır, 2013; Horzum v.d.,2008; Üstündağ, 2019; Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018; Oral ve Arabacıoğlu 2019; Güvendi v.d., 2019, Öner, 2020; Kuşay ve Akbayır, 2015; Gözüm ve Kandır, 2020; Özer, 2020; Aydoğdu, 2021; Marufoğlu ve KutluTürk, 2021; Kestane, 2019; Ekinci v.d., 2017; Hazar ve Hazar, 2018d; Öztürk Eyimaya v.d., 2020, Özmen,2019; Gökbulut,2020; Küçük ve Çakır, 2020; Talan ve Kalinkara, 2020); Lise Öğrencileri üzerine odaklanan çalışmalarda; (Taylan v.d., 2017; Taylan, Topal ve Ayaz, 2018, Göldağ, 2018; Soyöz-Semerçi ve Balcı, 2020; Temiz, Korkmaz ve Çakır, 2020); Üniversite öğrencilerinin dijital oyunlarda bağımlılık düzeyini inceleyen temel araştırmalarda; (Çavuş v.d., 2016; Aktaş ve Bostancı Daştan, 2021; Orak v.d., 2021); Dijital

tal oyunlar konusunu pandemi üzerinden ele alan (Dağ v.d., 2021; Küçükvardar ve Türel, 2022; Güzen, 2021; Karataş, 2021); Dijital Oyunlar konusunda sektörel bazlı yapılan araştırmalarda; (Yengin, 2011; Coşkun ve Öztürk 2016; Hazar, 2019b; Binark, 2009; Hazar v.d., 2017c; Griffiths ve Davies, 2005; Sepetçi, 2017; Alioğlu ve Algül, 2021) ; Cinsiyet ve Dijital oyun ilişkisi üzerine yapılan çalışmalarda (Quasier-Pohl v.d., 2006; Üngören, 2020); Şiddet ve zorbalık üzerine yapılan araştırmalarda (Anderson, 2004; Fischer v.d.,2010; Bluemke v.d., 2010; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Bushman v.d., 1999., Bushman v.d., 2006, Yücel, 2019); Oyun Bağımlılığı üzerinden konuyu ele alan (Binark ve Sütçü, 2008; Lemmens v.d., 2009a; Kuss v.d.,2012; Ögel, 2012; Ilgaz, 2015; Taş ve Güneş, 2019; Yalçın ve Bertiz, 2019; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015; Şengül ve Büber, 2016; Günüş, 2017; Ayhan ve Köseliören 2019; Kwon v.d., 2013; Wood, 2008; Kodaman ve Dinç, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Tanrıverdi ve Yekelenga, 2019; Uzunoğlu, 2021; Jeong v.d., 2017; Vatandaş, 2021; Baldemir ve Övür, 2019; Kneer v.d., 2014) ; Aile ve ebeveyn ilişkileri üzerinden ele alan çalışmalar (Toran v.d.,2016; Şenol, 2006; Uğurlu, 2010; Yurdakul v.d., 2013); Oyunlarda Bilişim ve Etik noktasında yapılan çalışmalar arasında (Ersoy, 2019; Fidan, 2016; Leymun ve Odabaşı, 2019; Söylemez ve Balaban, 2015; Çakmak, 2016) yer alırken; Oyun ve Kimlik üzerine yapılan araştırmalarda (Tajfel ve Turner, 1986; Herman v.d., 2006; Harrell, 2009; Giddens, 2010; Alpcan v.d., 2010; Yiğitoğlu, 2018; Cover, 2006; Thomas,2007; Shaw ve Black, 2008; Jones,1997; Turkle,1997; Klasttrup,2008; Beavis, 2005; Bessière v.d., 2005; Foster ve Shah, 2016; Xue v.d., 2019; Robinson,2018); Oyun ve Tasarım yönüyle dijital oyunlar alanını irdeleyen; (Bostan ve Tıngöy, 2015; Demirbaş, 2015a; Demirbaş, 2019b; Sayılğan, 2019; Dönmez Usta ve Turan Güntepe, 2019; Yaşar ve Alkan, 2019; Süygün ve Bozyiğit, 2019; Alkan, 2019; Alyaz ve Akyıldız, 2018) çalışmalarla birey ve grupların oyun konusunda kullanım amaçları, etkileşim yapıları, düzey araştırmalarla ekonomik ve özellikle ruhsal yönelimler üzerine odaklanılmaktadır.

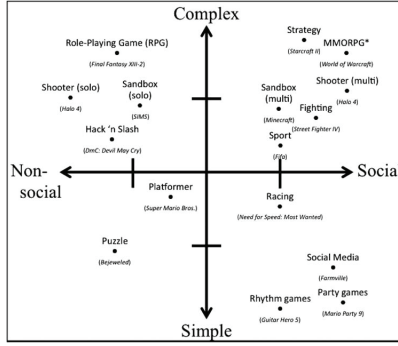
### 3. Oyun ve Oyuncunun Tasarımsal Etkileşimi

Oyun, bireyler üzerinde bilişsel, sosyal ve duygusal alanlarda etkileşim kurmaktadır. Video tabanlı oyunlar, sosyal etkileşim yapılarıyla kullanıcıların, kendileri, yakın çevreleri, aile ve arkadaş ortamları ile sanal ortamlar üzerinden etkileşim sağladığı tamamen yabancı topluluklar ile çevrim içi iletişim yapısını düzenlemektedir. Oyun; mobil, dijital, erişimli, ağ eklentili, site üzerinden veya alternatif uygulama modelleri üzerinden sınırları kaldırmaktadır. Oyuncular, geniş ölçekli coğrafi mesafeleri aşmakla kalmamakta aynı zamanda kültürel bakımdan sınırları ve muhtemel engelleri de kaldırmaktadır. Oyunun dili ve deneyimlenmiş seviye

yapılarıyla ortaya çıkan bilgi düzeyi, yaş ile nesil farklılıklarının, sosyo-ekonomik tabanlı sorunların, olası dil engellerinin aşılmasını sağlamaktadır. Oyun, sokak ve dış alanlardan kapalı mekanlarda ve masaüstü araçlara dönüşen kullanım amaçlarına göre mobil araçlar, geniş ekran, donanım ve internet hızı gibi güçlü teknik alt yapıya bağlı olarak nitelikli hâle gelmektedir. Oyun, kendi içinde belli serbestliklerine karşın (ara verme, durdurma ve araçsal düzenleme fırsatı sağlama) belirli bir alan ve zaman süreci çerçevesinde gerçekleşen bir yapıya sahiptir.

Oyun sunuları ilgili zaman dilimi içinde hareketlilik, gerilim, panik ve stres gibi negatif duygu temsillerini, başarı ve doyum hâlinde mutluluk ve keyif gibi pozitif ruh hâllerini etkin hâle getiren bir faaliyettir. Caillois; oyun, üzerinde uzlaşma sağlanmış bir alan ve zaman üzerinde geçerli olan kısıtlı, kapalı bir alan hatta evren ve uzay (2001) olarak değerlendirmesinde bulunurken And, başlayan ve belli bir noktada biten, bir sonuca yönelik özellikler gösteren süreklilik sağlanan, süre bakımından olmasa bile yer bakımından sınırlandırıldığını (1970) belirtmektedir. De Mul ise “Oyunu kurgudan ayıran bir şeyin, bir oyunda sonucun yazar tarafından değil; oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesi olduğunu” ileri sürerken; “Oyun her şeyden önce etkileşimlidir çünkü oyuncu, diğer oyuncular ve olaylar birbirini toplu olarak etkiler” (De Mul, 2008, s.93) şeklinde belirtmektedir. Chatfield, oyun konusunun psikolojik sürelerine odaklanırken oyun kavramını “Dijital ortamda insanların hayatlarının büyük bir bölümünü geçirdiği ve yaşamın çözülmemiş sorunlarından geçici olarak uzaklaştığı yer ve bireylerin rahat hissettiği çözüm önerilerini içeren alanlara girdiği hazzın sembolü” (2012, s. 113) olduğunu ileri sürmektedir. Oyunun temeli bir oyuncu eylemine dayanmaktadır. Oyuncunun günlük ruh hâlinin yanı sıra oyun üzerindeki deneyimlerinin etkileşim yapıları ve diğer konularla da ilişkili olduğu açıktır. Bununla birlikte bazı görüşlere göre, “Oyun oynamak, oyuncu olmak değildir.” tezi savunulurken (De Grove, v.d., 2015, s. 3) oyuncunun deneyimleriyle birlikte etkileşim yapısının oyunların tercih edilmesinde editoryal ve ideolojik bir rolü olduğu da anlaşılmaktadır.

Caillois, etkileşim tipolojilerine göre oyunları; Agon (Müsabaka), Ales (Şans), Mimicry (Rol) ve Ilinx (Denge ve Baş Dönmesi) şeklinde dört temel grupta toplamaktadır (2001, s. 14). Oyunlarda etkileşim yapısının ve video oyunlarının ana türlerinin (örneklerle) kavramsal haritasını Şekil 1’de görüldüğü üzere Karmaşık ve Basitlik ile Sosyallik ve Asosyallik denklemine ortaya çıkarmaktadır (Granic v.d., 2014). Karmaşık ve Sosyallik alanında Strateji, MMORPG, Atış, Sandbox, Spor ve Kavga; Sosyallik ve Basitlik alanında Yarış, Sosyal Medya, Ritim Oyunları ve Parti Oyunlarını; Basitlik ve Sosyal Olmayanlar alanında Puzzle, Platform Oyunları ile Karmaşık ve Sosyal olmayan oyun grupları arasında ise Rol Yapma Oyunları, Atış, Sandbox, Hack’n Slash oyunlarını sistemli hâle getirmektedir.



**Şekil 1.** Video Oyun Türlerinin Kavramsal Haritası  
Kaynak: Granic v.d., 2014, s. 70.

Whitebread, oyunları daha çok gelişim amaçları yönünden incelemiş ve oyunları, Fiziksel Oyun, Objelerle Oyun, Sembolik Oyun, Sosyo-dramatik Oyun ve Kurallı Oyun (2012) olarak sınıflandırmaktadır. Oyunlar bireysel temalı ve kullanıcı özellikleri gösterebildiği gibi çok oyunculu ve çoklu hareket gerektiren hatta canlı yayında gerçekleşebilen internet mecrasında oynama özelliklerine de sahiptir. Burada oyunun ve oyuncu arasındaki ilişki ağı ve tercihler konusu önem kazanmaktadır. Carlisle, oyunun oynandığı ortamın ve mecranın motivasyon değerine odaklanmaktadır. Carlisle'ye göre "İnternet oyunları için literatürde üç ana motivasyon alanı görülmektedir. Bunlar sırasıyla: başarı, sosyalleşme ve gerçek dünyadan kaçıştır. Başarı, genellikle güçlendirme, ustalık, kontrol, tanınma, tamamlama, heyecan, meydan okuma amaçları için ortak bir araştırmada bulunan ortak bir motivasyon faktörüdür" (2017, s. 26). Oyun oynama davranışı, süreklilik kazanması ve sanal bir deneyime dönüşmesi hâlinde kültürel yapıyı ortaya çıkarabilmektedir. Oyun ve oyuncu arasındaki ilişki kuşkusuz oyunun teknik altyapısına, tasarımsal özelliklerine ve fayda (maddi değer ya da moral değerler açısından) noktasında popülerlik kazanabilmekte ve kısa sürede ciddi ölçekte kullanıcı sayısına da erişebilmektedir.

Bir oyunun sağladığı faydalar arasında etkileşim yapısı da giderek önem kazanmaktadır. Zira birey eksenli bir yayıncılık sistemini ifade eden yeni medya düzeyinde WEB 3.0 teknolojisiyle birlikte etkileşim konusu yapay zekâ ve dolaylı teknolojilerin de katkısıyla büyük bir talep oluşturmaktadır. Son yıllarda MMORPG olarak bilinen çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunları, oyuncuların oyun davranış motivasyonları, sanal kimlikler ve diğer kimliklerle arasındaki zihinsel yapıları şekillendirebilmektedir. Öyle ki Kneer v.d., sanal dünyayı MMORPG gibi tüm sanal dünyada gerçekleşen çevrim içi oyunlar üzerinden ele alırken, "Bu oyunların potansiyel yapılarıyla gerçek yaşam sorunlarından uzakta, sanal bir hayata

dâhil olmayı kolaylaştırdığını, MMORPG oyuncularının, kullandıkları sanal ortamlarda ikili bir hayat kurabildiğini, sosyal etkileşim için kendi ideal karakterlerini yaratabileceğini, yeni arkadaşlar bulabileceğini ve seçtikleri uzun vadeli gruplarla akrabalıklar geliştirebilmelerini olanaklı kıldığını” (2014, s. 587) belirtmektedir. Buna göre oyunların, kullanıcı ve oyun arasında gerçekleştiği belirtilen etkileşimin dolaylı olarak diğer kişi ve gruplarla olan ilişkileri şekillendirdiği, sanal ağ toplumunun oluşumuna referans sağladığı ve sanal dünya üzerinden merkeziyetsiz bir kültürü oluşturmaya başladığı anlaşılabilmektedir.

#### 4. Dijital Oyun ve Sanal Kimliğin İnşası

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin küresel ölçekte yayılım göstermesi bireylerin kişisel ve grup etkileşim alanları konusunda internet tabanlı ağ modelleri üzerinden sanal dünya ile bağlantı kurmasına aracılık etmektedir. Telekomünikasyon alanında WEB uzay teleskopunun kızılötesi veri sağlaması amacıyla önemli bir maliyetle uzay yörüngesinde dolaşıma çıkması, dijital dünyanın gelişmişlik düzeyinin en güncel örneğidir. İnternet tabanlı mobil telefonların akıllı sistemleri sayesinde birden fazla uygulamayı ve yüksek ölçekli verileri bünyesinde taşıyabildiği bilinmektedir. Bu durum, bireylerin sahip olduğu teknolojik bir araç üzerinden kendi medyasını oluşturma ve yönetme potansiyellerine katkıda bulunabilmektedir.

Dijital dünyada bireyin sanal ağ hareketleri konusunda internet tabanlı eylemleri arasında sosyal mecralarda etkileşimde bulunması, veri taraması yapması, haber içeriklerine erişim sağlaması, kendi yayın içeriklerini ve akışını oluşturması, birey odaklı medya modelinin bir yansımasıdır. Bireylerin internet üzerinden diğer ağ gruplarıyla kurduğu sanal iletişim modelleri, yeni bir ağ toplumunun inşa edilmesine zemin oluşturmaktadır. Sanal toplum; kendi içinde etkileşimde bulunan, açık ya da gizli bilgi paylaşımını kullanan, veri setleri üzerinden sanal öğrenme biçimlerini yaygınlaştıran etkileşimsel bir toplumdur. Bu toplumun içinde enformatik alanın tasarım süreçlerine katkıda bulunan veri madencilerinin yanı sıra bu alandan beslenen ve kendi ekonomik kazanımlarını sistemli hâle getiren büyük bir kullanıcı grubu da bulunmaktadır. Söz konusu ağ topluluklarının içeriğinin diğer kişilere ücretli ya da ücretsiz sunulmasında kendi çıkarlarını ön planda tutarken, sanal ağ ortamını tasarlayıp erişim izni veren çok uluslu şirketlerin de dolaylı olarak kendi reklamlarını yapmalarına ve kendi kazançlarına iş ortaklığı çerçevesinde olumlu katkılar sağlamaktadır. Bireylerin ağ hareketleri içinde gerek mobil gerekse masaüstü yayıncılık ortamları üzerinden eğlenme ve boş zaman (özgür zaman) yönetimi konusunda özellikle oyun alanına yönelim gösterdikleri bilinmektedir.

Oyun alanı geleneksel çizgide bireylerin sokaktan sıyrıldıkları ve sanal bir mecrada

kendini biçimlendiren dijital tasarımı yapıları dönüşmektedir. Dijital oyun olarak kabul edilen yeni alan, oyun içerik hizmetlerinin sunulmasından, satış desteklerine, hizmet politikalarına ve çift adım korumalı şifrelemeye sahip endüstriyel oyun modellerini ifade etmektedir. Oyunun tek yönlü ve etkileşimsiz hâlinin pazarlanması ve oyuncu sayısının takip edilmesindeki pazar araştırmalarında kısıtlılık yaratmaktadır. Bu nedenle sanal oyunculara kullanıcı hesabı verilerek kişisel verileri ile temel gereksinimlerinin daha kolay takip edilmesi, güncellenmiş yeni içeriklere karşı cazibe yaratarak şirketlerin pazar paylarının korunması, kullanıcıların diğer kullanıcıları potansiyel müşteri olarak alana davet ederek oyun dinamiğine katkıda bulunması ve karşılığında kazanç ya da statü elde etmesi, oyun sektörünün çok hızlı gelişim göstermesinin bir nedeni olmaktadır. Sanal mecralarda çok uluslu şirketlerin oyun tasarımı faaliyetlerini kurumsal noktaya taşımaları ve yeni nesil üç boyutlu tasarımlarını sanal pazara aktarmaları konusunda giriştikleri rekabet ortamı, dijital oyun sisteminin genel kabul görmesine ciddi bir destek sağlamaktadır.

Dijital oyun alanı, yeni nesil medya ortamının temel prensiplerine göre şekillenmektedir. Buna göre dijital oyun konusu Yengin tarafından; “Dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine katan bireysel bir iletişim ortamı” (2011, s. 22) şeklinde ifade edilmektedir. Dijital oyunların tarihine baktığımızda ilk dijital oyunun; 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr ile Estle Ray Mann tarafından geliştirilen ve 1948 yılında patenti alınan “Cathode- Ray Tube” adlı eğlence cihazı olduğu görülmektedir (Uzunoğlu, 2021, s. 122). Dijital oyun, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biridir ve meta değeri için üretildiğini söylemek yanlış olmaz (Binark ve Sütçü, 2008; 41-42) görüşü karşısında, “Kişilerin kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusunu etkilemesinin” (Tekkurşun-Demir ve Bozkurt, 2019, s. 4), dijital oyuna karşı tutum ve yaklaşımda belirleyici bir rol üstlenebildiği tezi yer almaktadır.

Dijital oyunların temelini oluşturan oyun ortamının herhangi bir maddi menfaatten uzak, bağımsız bir etkinlik olarak görülmesiyle (Huizinga, 1950) birlikte oyunun önceden belirlenmiş bir mekânsal alanın sınırları içinde cereyan ettiğini kabul etmek (Huizinga, 2010), kendi sınırları içinde özel kurallara bağlı kalınan yerler olduğunu da onaylamayı gerektirmektedir. Juul, bu noktada oyunun “değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan, farklı sonuçlara farklı değerler atanan, oyuncunun sonucu etkilemek için çaba sarf ettiği, oyuncunun sonuca duygusal



olarak bağlı hissettiği ve aktivitenin sonuçlarına bağlı olduğu pazarlık edilebilen kural tabanlı bir sistem olduğunu belirtmektedir (2005, s. 36). Dijital oyun kültürü içinde oluşan sanal mecralar, oyuncular için ideal bir kişi olabilme, başarılı olmayı, iyi ve nitelikli ölçüde sosyal bağlantıları sunan bir ortam olarak düşünülmektedir. Oyunlar bu noktada bireylere gerçek dünyanın olumsuz iletilerini ve stresli hâllerini unutturma ve başa çıkabilme imkânı vermektedir.

### 5. Dijital Oyun ve Bağımlılık

Dijital oyun alanı bireylerin internet tabanlı olan ya da olmayan tüm oyun modellerinde kitle iletişim araçları üzerinden kurdukları bağlantıda olma hâlini temsil etmektedir. Oyun, oyuncu ya da kullanıcı olarak ifade edilen görsel tüketicinin, içerik üzerindeki dijital adımları ve deneyimleri ile satın alma davranışlarından oluşmaktadır. Oyunların olumlu olarak kabul edilen, bilişsel, duyuşsal ve sosyalleşme niteliklerine ek olarak kazanma reflekslerinin geliştirilmesini sağlaması, oyun ile oyuncu arasındaki ilişki yapısında bağımlılık hâlini tetiklemektedir. Bağımlı olma, bağlantıda olma davranışı dışında, iletişim, etkileşim ve kültürlenme konusunda belirli şartlara indirgenmiş zorunluluk hâllerinin toplamıdır. Bağımlılık, sistemin içinde kalabilmek ve sanal deneyimleri artırabilmek gibi dışsal gerekçelerle olduğu gibi, zaman yönetimi, çevreyi kaybetme endişesi, dışlanma korkusu ve gündemi kaçırma düşüncesi gibi içsel gerekçeler nedeniyle de oluşabilmektedir. İletişim alanı, taraflar arasında karşılıklı ve düzenli olduğunda nitelikli sonuçlar sağlayabilmektedir. İletişimin tek yönlü ya da bağımlı hâle gelmesi, taraflar arasında eşitlik ve enformasyon akışında sorunlar yaratabilmektedir. Bağlanma ve ortaklık duygusunun bağımlılık duygusuna dönmesiyle taraflardan birinin diğeri üzerinde baskın bir dil kullanması kaçınılmazdır.

Bağımlılık konusu, dijital oyunlar bağlamında değerlendirildiğinde, oyun oynama davranışlarının biliş ve dikkati geliştireceğini kabul eden bazı araştırmacılar tarafından (Dye v.d., 2009; Spence ve Feng, 2010) önemli görülürken, video oyunlarının bilişsel engelli bireyler için dengeleyici bir müdahale platformu potansiyeli sunabilmesini (Durkin, 2010; Ferguson, 2011) içeren çeşitli araştırmalar da yapılmaktadır. Dijital oyunların bağımlılık oluşturmalarının önemli bir gerekçesi Cansever ve Poyraz'a göre: "Kendisini üreten şirketin sahip olduğu egemen söylemleri, renkli görüntüleri, gizemli anlatıları, eğlenceli müzikleri ve çeşitli vaatleri içerisinde barındırmakta ve kullanıcılara çeşitli meta-ilettiler taşımakta ve bireylerin beyinde iz bırakmaktadır" (2021, s. 119). Akgöl ise bu noktada, vakit doldurma, eğlenme ve kendini geliştirme amacıyla oynanan oyunların dijitalleşmeyle birlikte hem sanal bir sosyalleşmeye hem de pazarlama aracına dönüştüğünü

(2019) ileri sürmektedir. Bağımlılık kavramı temelde gıda veya farmasötik toksinlerin neden olduğu vücudun işlevsel anormalliğini (Seay ve Kraut, 2007); kişinin yaşadığı patolojik bir durum (Lemmens v.d., 2011b) ve belirli fikir veya nesnelere nedeniyle rasyonel olarak yargılayamama- ayırt edememe hâlini (Shaw ve Black, 2008) temsil etmektedir. Dijital oyunların temel teknik ortamı genellikle internet olduğu için, interneti patolojik bir kavrama oturtan bazı görüşlere göre (Young, 1998; Savcı ve Aysan, 2017) bağımlılık konusunu belirten telefon, oyun ve diğer bağımlılıklar aslında bir mental bozukluk ögesi olarak patolojik internet kullanım bileşeni şeklinde kavramsallaştırılmaktadır. Aile ilişkileri, psikolojik ve sosyal faktörler gibi biyopsikososyal (Bhagat v.d., 2020) özelliklerin internet oyun bağımlılığının kaynağı olabileceği düşünülmektedir.

Medyanın şiddeti üzerinden saldırganlık eyleminin artış gösterdiğini ileri süren bazı çalışmalar (Bluemke v.d., 2010; Anderson 2004), bireylerin şiddet eğilimlerinin doğal gereksinimlerden ziyade medyanın üretimi olduğu konusunda hemfikir olabilmektedir. Bireylerin medya üzerinden gösterdiği şiddetin katarsis düzeyde olabileceği tezi, şiddetin yasallaşması gibi bir sonuç doğuracağından şiddet ve iletişim araçlarının ilişkisine mesafeli yaklaşılmaktadır. Zira bilgisayar temelli kullanımlarda bireyin saldırganlık eğilimlerinde oyunların nedensel etkisiyle ortaya çıkan davranışların saldırgan bilişsel duygular oluşturması, yardım etme ve nitelikli etkileşim kurma gibi iletişimsel uyarılmaların düzeyini de etkileyebilmektedir. İnsan zihninin içinde tüm fikirlerin uyarılar üzerinden kısmen etkinleştirilmesi ve onunla ilişkili olan davranışların hazırlanmasına odaklanan sinir bilimciler ve bilişsel psikologlara ait bazı görüşler (Bushman ve Huesmann, 2006) bireylerin zihinsel faaliyetlerinde ortaya çıkan olumlu ya da olumsuz davranış setlerinin aslında süreçler sonucunda ortaya çıktığını ileri sürmektedir.

Bushman ve Huesmann'a göre "Hem yetişkinler hem de çocuklar için medya şiddetine yaşamlarının erken dönemlerinde maruz kalma dereceleri ile daha sonraki uzun vadeli saldırgan senaryolar, inançlar ve şemaların sergilenmesi arasında olumlu ilişkiler bulunmaktadır. Senaryoların, şemaların ve inançların gözlem yoluyla öğrenilmesi ve şiddete karşı olumsuz duygusal tepkilerin duyarsızlaştırılmasının bu etkilere katkıda bulunan iki süreç" olduğunu belirtmektedirler (2006, s. 350). Medya alanının yoğun kullanımı sonrası ortaya çıkan gereksinim üstü ihtiyaçlar, bireylerin bu alanda sadece daha fazla zaman geçirmesine neden olmamaktadır. Aynı zamanda günlük yaşam pratiklerin ve rutinlerinin teknolojik araçlar ekseninde şekillenmesine ortaklık etmektedir. Bireyin ekran karşısında geçirdiği zamanın doyum ve rahatlama duygusunun artmasıyla bağımlılık eyleminin bağımlılık eylemine dönüşümüne zemin hazırlamaktadır.

Bağımlılık konusu doğası gereği çok boyutlu bir kavramdır. Psikologların bağımlı olma hâlini bilişsel, zihinsel yaşamın ve ilgili değerlerin bozulmasına neden olması, fizyolojik olduğu kadar sosyal düzlemde negatif sonuçlar da doğurabileceği yönünde çalışmaları mevcuttur. Sanal ortamda iletişimsel ve duyu çıkarımsal süreçlerin inşa edildiği alanlar olarak tanımlayabileceğimiz internet araçları, bireylerin kendileri ve diğer kişilerle olan ilişkilerinin sosyallik yerine asosyal davranış tiyolojilerine neden olabildiğinden proaktif kullanım biçimleriyle inşa edilen biyopsikososyal bakımdan da sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir.

Bağımlı olma hâli; sosyal ağların sürekli kontrol edilip geribildirimde bulunulması, çevrim içi oyunların sürekli oynanması, elektronik posta takiplerinin ve internet taramalarının yapılması, aşırı internet kullanımı ile ortaya çıkan bağımlılık konusunda mental düzeyde tartışma alanlarını ifade etmektedir. Bağımlılık konusunda kitle iletişim araçları içerisinde mobil telefon ve bilgisayarların etkisi büyüktür. Bilgisayarlar ve telefonların (özellikle internet tabanlı mobil telefonlar dikkate alınmaktadır) bilişsel, sosyalleşme süreçlerine katkısıyla birlikte; bilişsel süreç yönetiminde ve eğitimsel çabaların azalmasına da neden olabilmektedir. Bilgisayar ve diğer iletişim araçlarının internet üzerinden yoğun kullanımı neticesinde sağlanan tasarruf algısı, sosyal rollerde çatışma, ailevi süreçlere katılım düşüklüğü ve saldırganlık eylemleri yoluyla bireylerin ailevi ilişkilere zarar verebilmektedir.

Bireylerin saldırganlık konusunda ve enformasyon düzeylerinin belirlenmesinde duyarlılık yapısı etkili olmaktadır. Duyarsızlık hâli, bireylerin genel kişilik özellikleri üzerinde değişkenlik sağlamaktadır. Medya içeriklerinin genel anlamda şiddetin kaynağına dönüşmesi, tüketici olarak tanımlanan kullanıcılar üzerinde şiddet unsurlarını tekrarlaması, bakış açısında değişkenlik sağlaması, tutum, inanç ve davranış düzeyinde agresif etkiler oluşturabilmektedir.

Bireylerin, “diğer kişi ya da kişilere” saldırgan bir davranış yapısına dönüşmesinde etkili olan faktörler arasında medya içerikleri ön plana çıkmaktadır. Medya içeriklerinin dışında çevrim içi ya da çevrim dışı oyunlarda yaratılan karakterin sanal eylemleri, yetenekleri, savunma modelleri, kullandıkları araçlar ile karşısındaki kişi ya da hayali karakterin güçlülük ya da güçsüzlük durumu saldırganlık eylemlerinin sanal dünyadan gerçek düzleme dönüşmesine ve şiddet sarmalının sanaldan gerçeğe doğru kimlik kazanmasına neden olabilmektedir. Şiddet konusunu, acı eylemi üzerinden inşa eden bazı görüşlerin de belirttiği üzere saldırganlık konusu aslında saldırı yapanın haklı ya da haksız olması değildir. Saldırıya uğrayan nesnenin savunmama hâli ve acıyı talep edilen deneysel veya mazoşist (Baumeister, 1989) bir konu olarak görmesiyle de ilişkilendirilebilmektedir.

## 6. NFT Sistemi

Dijital oyunların ödemeli oynama modelinden, ücretsiz oynama modeline geçtiği yakın dönem içinde sanal ortamda üretilen karakterlere artan eğilim ve özdeşleşme, yeni nesil oyunlarda karaktere sahip olabilme, kendi sanal karakterini üretebilme ve diğer kişilere satışını yaparak ekonomik kazanım elde etme çabasına dönüşmektedir. Tüm bu değişimin oyun ekosistemi ile ekonomisi arasında yeni nesil oyun karakteri bazlı telif pazarlamasına NFT sistemi ile başladığı kabul edilmektedir. “The Nifty” lakaplı NFT, “değişmez madeni para” anlamında kullanılmaktadır. NFT üzerinden üretilen görsel içeriklerin sanal ortamda tekil bir ürün olarak diğer kişilere satılması ya da Bitcoin vb. sanal bir cüzdan üzerinden değerli madeni paralar ile takas edilerek kazanç elde edilebilmektedir. Zira bu yeni ürünler hem benzersizdir hem de başka birimlerle etkileşimi bulunmamaktadır. NFT’ler, kısa kripto para birimleri ile programlanmış blok zincirindeki dijital varlıklar olduğundan herkesin görebileceği hareketlere sahiptir.

NFT’ler genellikle kripto para birimi etherium veya dolar üzerinden satın alınmaktadır. NFT satın almak kullanıcıya (profil resmi olarak ayarlamak veya çevrim içi yayınlamak gibi) bazı temel haklar sunmaktadır. Bu yöntem, kullanıcıya takipçisi olduğu sanatçıyı maddi olarak destekleme fırsatı da sağlamaktadır. NFT oyunları genellikle etherium ve binance smart chaine (BSC) dayanmaktadır. NFT, blok zincirinde benzersiz bir dijital koleksiyondur. NFT’nin söz konusu özelliği, oyun içi karakterleri, oyunda kullanılan malzemeleri ve diğer takas edilebilir öğeleri temsil ederek oyunda kullanıma uygun duruma getirmesidir. Kullanıcıların oyun içi NFT’leri diğer koleksiyonculara ve oyunculara satabilmesi veya oyna-kazan modelinde jeton kazanabilmesi imkânıyla NFT oyunları, oyuncuların pasif gelir elde etmelerine zemin hazırladığından popülerliğini korumaktadır. Kovid-19 sürecinin bireyleri ya da topluları yeni yaşam düzeni oluşturmaya yönlendirirken yeni eğlence biçimlerini de beraberinde getirerek NFT oyunlarını dikkat çeken bir alana taşıyarak kullanıcı kitlesinin genişlemesini sağladı. Küresel düzlemde oyun sektörünün yeni bir hamlesi olarak en çok tercih edilen NFT sisteminin içinden üretilmiş yeni oyunların bulunması NFT oyunlarını son dönemlerde oldukça önemli bir değer hâline dönüştürmektedir. Bu yönüyle NFT dijital oyun sisteminde ekonomik, ticari, hukuki çerçevede etkin ve korumalı yayın politikalarının üretilmesi de önemli zorunluluk olarak gereksinim yaratmaktadır.

Türkiye Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisinin, Türk Dil Kurumu ile koordine edilmiş çalışmaları sonucunda NFT’nin Türkçe karşılığına öneri getirilmesi mevcut yasal zaruretten bir göstergesi konumundadır. Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi Başkanı Dr. Ali Taha Koç’un NFT’nin Türkçe karşılığının “Nitelikli Fikrî Tapu” olarak

kullanılması gerektiğini belirtmesi (TCDDO, 2022), yeni oyun alanında somut veri olarak ortaya çıkmaktadır. Çok fazla enerji tüketen geçerli şifrelemeyi sağlamak için NFT işlemleri Blok Zincir (İng. Blockchain) aracılığıyla doğrulanmalıdır. Araştırmacılar (Dowling 2022; Bao ve Roubaud 2022), sanat, koleksiyonlar, oyunlar, metaverse, diğer ve yardımcı programlar olmak üzere NFT'leri senaryolara göre altı ana kategoriye ayırmaktadır.

## 7. NFT Arayüz Tasarımı

NFT ticaret arayüzü çeşitli seçenekler ve özellikler içermektedir. Oturum açan bir kullanıcının yerel jeton bakiyesini görüntüleyebileceği bir alan olması gerekmektedir. Bu durum merkeziyetsiz uygulamasının (dApp) kullanıcı ekranında bulunması, kullanıcının NFT'leri satın almak için kullanılabilir jeton bakiyesini görebilmesini önemli kılmaktadır. Kullanıcının satış işlemlerinin yapılabileceği bir alanın da WEB sayfasında olması, kullanıcılara NFT'leri satın alma veya satma imkânı sunulması, kullanıcının işlem yapmaya karar verdiği NFT'leri görüntüleyen "Al / Sat" bölümü sisteme işlerlik kazandırmaktadır. Yine NFT arayüzünde oturum açan kullanıcının sahip olduğu koleksiyonlarını listeleyebileceği bir alanının olması diğer önemli bir niteliği barındırmaktadır.

NFT arayüz tasarımında pazarın yetkili sözleşmelerini yapan dApp (Merkeziyetsiz uygulama) ve akıllı sözleşmelerin oluşturulması iki temel unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Opensea.io sitesi NFT arayüz tasarımında etkin bir çıktı konumundadır. Yenilikçi ve hızla gelişen oyun endüstrisi, yeni iş modelleri ve özellikleri geliştirmektedir. NFT sistemi, oyunculara deneyimlerini oluşturmaları ve ekonomik kazanç temini için yeni yollar sağlamaktadır. Oyun pazarında hesap aktarımları ile NFT'ye dönüştürülmüş oyun içi para birimleri ve oyun etkinliğine katılan belirli sayıda kişiye özel ödül verilmesi oyuncunun liderliğini öne taşımaktadır. AAA geliştiricileri, eSports öğeleri, oyunculara ve oyuna taraf kitleye farklı opsiyonlar sunarak sistemin geçerliliğini güçlendirmektedir.

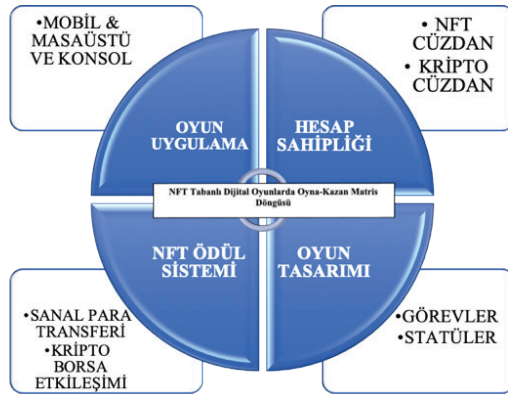
## 8. NFT Sisteminde Yeni Bir Model "Oyna ve Kazan"

Pandemi sonrası süreçte dijital göstergelerden birisi oyun sektöründe yaşanan gelişmelerdir. 2021 yılı itibarıyla NFT tabanlı oyunların etkinlik kazanmasıyla birlikte oyun ve telif konuları kapsamında oyun temalı popülerlik ve fenomen kavramlarının yaygınlık kazanması söz konusu gelişmenin kaçınılmaz bir unsurudur. Dolayısıyla NFT Gaming, GameFi ve Play to Earn gibi yeni kavramlar, oyun dilinin değişimi ile yeni alan araştırmalarının başlangıcını da oluşturmaktadır.

NFT oyunlarını kazanmak için oynayan kullanıcılar oyunu oynayarak gelir elde

etme fırsatına sahip olmaktadır. Oyuncular genellikle jetonlar (İng.Token) ve oyuna katılım süresinin uzamasıyla edinilen ödüller aracılığıyla bağımlı kazanç modelini sergilemektedirler. Oyun sektörünün yatay düzlemde gelişim süreci ödemeli-oyun, ücretsiz oyun ve oyna-kazan (P2E) olmak üzere üç dönemden oluşmaktadır.

Blok zincir üzerinden gerçekleşen NFT oyun modeli konusunda yapılan araştırmalar (Evans, 2019; Vidal-Thomas, 2022; Wang v.d., 2021; Manaboy, 2021; Guseva, 2021; Sepp,2022; Jacob,2022) genellikle oyna kazan modelinin varlık yönetimi, benzersizlik düzeyi, piyasası, mekanizma ve jeton tasarım yapıları, sanal para düzeyleri gibi konuları ele aldığı görülmektedir.



Şekil 2. NFT Tabanlı Dijital Oyunlarda Oyna-Kazan Matris Döngüsü

NFT tabanlı dijital oyunlar, yeni medya eko-politik değişim süreçlerinde imaj ve popülerlik görüşlerinin yanı sıra ekonomik kazanç sağlama amacına sahip yeni nesil ağ kullanıcıları ve oyuncular için yeni bir yönelim alanını temsil etmektedir. Yukarıda yer alan Şekil 2’de oyunlara erişim için uygulamanın ilgili medya mecra-sına (mobil ya da masaüstü gibi) indirilmesi, kullanıcı hesabının açılması ve NFT sanal cüzdanının bu oyuna eşleştirilmesi gerekmektedir. Oyun içinde görevler ve karakterin geliştirilmesi için uygulama içinde satın alma seçeneklerinin olması, oyunlarda cazibe yaratan ödül konusunun ilgili NFT Cüzdan ve Kripto Cüzdan üzerinden sanal para olarak aktarılması gerekmektedir. NFT oyunların bir bölümü bu hesaplara yapılan para aktarımlarının, oyunun yapısına bağlı olarak kripto borsaya uyumluluğu oyun ve borsa işlemlerinin birlikteliğini göstermektedir.

NFT sistemi, tekil ürün ya da sanal bir karakterin mülkiyetini ifade eden yeni nesil bir sistem olarak kullanıcılara oyunda geldikleri aşama ve başarılarına bağlı olarak oyun karakterinin yasal telif mülkiyetini de sunmaktadır. Kullanıcılara sanal

para dışında karakterin yasal haklarının verilmesi, NFT Cüzdan ve Kripto Cüzdan üzerinden mintleme adı verilen açık artırma ve ikinci satıştan pay alma işlemlerini sağlaması, sistemin oyun bazlı ekonomik modeline süreklilik kazandırmaktadır.

## 9. Araştırma Metodolojisi

### 9.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın temel amacı, dijital oyunların yeni bir yönelim olarak bireysel mülkiyet ve oyna-kazan denkleminde yeni nesil ağ pratiklerinin kullanım düzeyini ortaya çıkarmak, NFT tabanlı sanal cüzdan eklentili dijital oyun pazarının genel görünümünü irdelemek, dijital oyun sektörünün yeni medya ve içerik endüstrisi bağlamında geçirdiği dönüşümleri gelecek öngörülerini noktasında değerlendirmektir. Bu araştırmanın önemi, yeni nesil NFT oyun sektörünün güncel durumunu ortaya çıkarırken oyun telifi, dijital pazarlama ve kripto hareketlerindeki ilişkiler noktasında referans bir çalışmayla yeni bir bakış açısı sağlamasıdır. Çalışma aynı zamanda internet arama motorunun yeni ve önemli istatistiksel yöntemlerinden Trend uygulaması üzerinden analiz edilmektedir. Arama motorları ve dijital oyun arasındaki ilişkinin güncel gelişmeleri yeni bir düzlemde değerlendirilmektedir.

### 9.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Bu araştırma kapsamında Axie Infinity, Sorare, The Sandbox, Splinterlands ve Gods sanal cüzdan nitelikli NFT tabanlı dijital oyunlar seçilerek Unchained üzerinden analizi gerçekleştirilmektedir. Araştırmanın bilimsel ve istatistiksel değerlendirmesi için eşzamanlı değer fonksiyonu sağlaması bakımından Google arama motorunun uygulamaları arasında yer alan “Trends” uygulaması tercih edilmektedir.

### 9.3. Araştırmanın Yöntemi

Çalışma, dijital oyun sektörünün genel dönüşümünü ve NFT oyunlar bağlamında değişimini oyna-kazan eğilimi çerçevesinde içerik analiz yöntemi ile değerlendirmektedir. Analiz sürecinde ilgili oyunların genel özelliklerinin ortaya konulmasının yanı sıra istatistiksel temelli yorumlanmasının önemi de dikkate alınmaktadır. Araştırma kapsamında oyunlar bir yıllık süreçle incelemede sınırlı tutularak oyunların “ilgi, tercih, pazar ve dijitalleşme” eğilimleri ortaya çıkarılmaktadır.

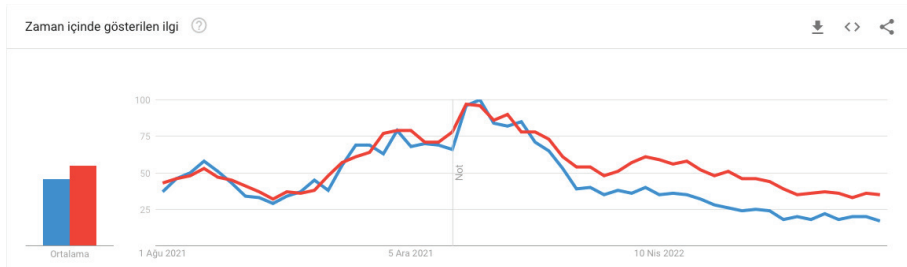
### 9.4. Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmada, NFT tabanlı sanal cüzdan özelliğine sahip olan ve araştırmanın odak noktasını oluşturan oyna-kazan niteliğindeki oyunlar tercih edilmektedir. Bu kap-

samda 1 Ağustos 2021 – 1 Ağustos 2022 arasındaki değişim yüzdelerinin referansı ile kategorisel değerlemeler yapılarak veriler incelenmektedir. Bununla birlikte sadece bir yıllık verilerin analiz edilmesi söz konusu olduğundan uzun vadeli karşılaştırmalar ve değerlendirmeler yapılmamaktadır. Araştırmada deney, gözlem ya da kullanıcı deneyimlerini belirleyen anket gibi analiz yöntemlerinin bulunmaması, sadece oyna kazan denklemindeki NFT tabanlı oyunların seçilmesi bir sınırlılık oluşturmaktadır. Araştırma kapsamını belirleyen oyunların değişimlerinin Trends uygulamasına sahip olması ve arama motorları arasında ilk sırada yer alan Google nitelikli veri sağlaması araştırmanın diğer sınırlılık hâlini oluşturmaktadır.

### 9.5. Bulgular ve Analiz

Bu çalışmada elde edilen verilerin değerlendirilmesinde ikili sınıflandırma yoluna gidilmektedir. İlk olarak NFT oyunların genel içeriği ve özelliklerini tanımlayıcı veriler incelenirken dijital oyun sektörünün genel eğilim yapıları değerlendirilmektedir. İkinci olarak mevcut oyunların kullanım yapıları ile kullanıcıların internet tabanlı yönelimlerini açığa çıkarabilmek adına arama motoru temelli yapılar tüm kategoriler, başvuru kaynakları, bilgisayar ve elektronik ürünler, bilim ve çevrim içi topluluklar gibi alt kategoriler şeklinde, Google WEB arama noktasında ise görsel arama, Google haberler arama, Google alışverişleri ve YouTube arama modelinde sıralanmaktadır. Bu kategorilerin ilgi düzeyleri, ülke-bölge bazlı grafiksel ölçümü ve NFT oyunların dijital oyun alanındaki güncel görünümünü istatistiksel bakımdan değerlendirmektedir.

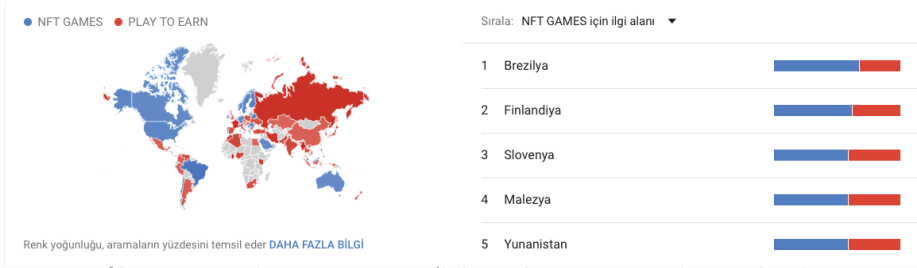


**Grafik 1.** NFT Oyunlar ve Oyna-Kazan İlişkisi Zaman İçinde Gösterilen İlgi Düzeyi

<https://trends.google.com.tr>

Yapılan taramalarda zaman içinde gösterilen ilgi düzeyleri konusunda yukarıdaki grafikte oyunların 1 yıllık değişim yüzdeleri ile dünya üzerindeki bölgelere göre renk yoğunluk yapıları bakımından karşılaştırmalı dökümleri incelenerek Oyna-Kazan modelinin NFT Oyunlar üzerinde baskılayıcı rolü görülmektedir.



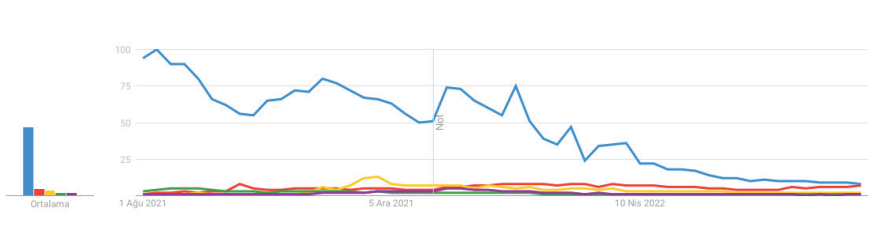


**Grafik 2.** NFT Oyunlar ve Oyna-Kazan İlişkisi Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

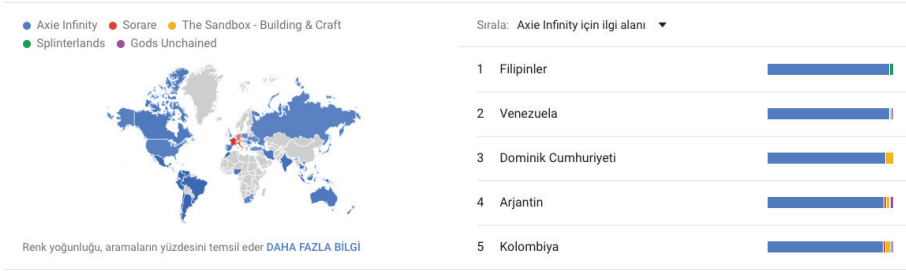
Zaman içinde gösterilen ilgi ve karşılaştırmalı döküm grafikleri detaylı olarak incelendiğinde NFT Games 46, Oyna-Kazan ilgi düzeylerinin 55 düzeyinde olduğu saptanmaktadır. Bölgelere göre ilgili kavramlar analiz edildiğinde ise Brezilya 68 ile ilk sırada yer alırken ilk beş sıralamada diğer ülkeler sırasıyla Finlandiya 62, Slovenya 59, Malezya 59 ve Yunanistan 59 olarak bulunmaktadır. Oyna-Kazan modelindeki ilk sırada 100 ile Myanmar yer alırken, Gana 100, Sri Lanka 100, Fransa 87 ve Rusya 81 şeklinde sıralamayı oluşturmaktadır. Bu verilere göre NFT oyunlara gösterilen eğilim analiz edildiğinde Oyna- Kazan modelinin daha fazla ön plana çıktığı anlaşılmaktadır.

Bu bakımdan NFT oyun piyasasının ve ortaya çıkan sanal cüzdan tabanlı kripto hareketlerin değişim düzeylerinde oynama eyleminin ikinci planda kaldığı, kazanç elde etme mantığının daha fazla tercih edildiği de anlaşılmaktadır. Buna göre oynama eylemi zaman geçirme ve eğlence sektörünün bir sonucu, kazanç elde etme ve ekonomik temelli yaklaşımlar sebebi oluşturmaktadır. NFT oyunları ve Oyna-Kazan modeli arasındaki ilişki altyapının üstyapıyı etkilemesi şeklinde gerçekleşmektedir.



**Grafik 3.** NFT Oyunlarda Zaman İçinde Gösterilen İlgi Düzeyi

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>



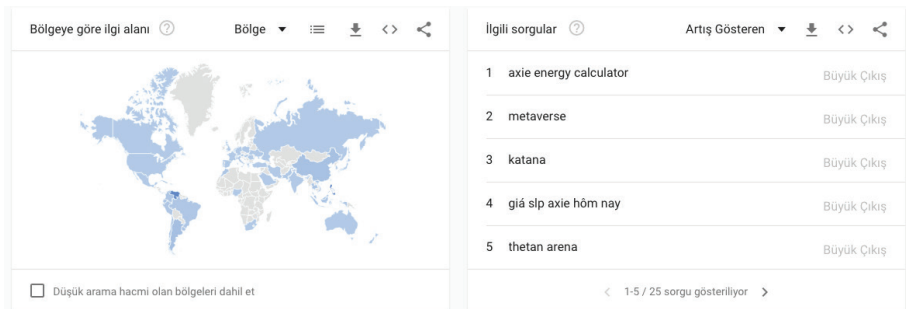
**Grafik 4.** NFT Oyunlarda Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm  
Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

Yukarıdaki grafikler ışığında her iki veri değerleri incelendiğinde gerek dijital oyun alanını gerekse NFT tabanlı oyna-kazan modelini tanımlayan ilgili oyunların gelişim düzeylerinde düzenli bir artış olduğu (Axie Infinity oyununda diğer oyunların pazardaki hakimiyet alanlarının gelişimi ve popülerlik kazanması süreçlerinin düşey eksenli grafiksel alana dönüşmesi ve negatif yönde seyretmiş olmasına karşın) görülmektedir. Araştırmada tercih edilen içerik analizi ve Google Trends uygulaması ile ilk olarak NFT Oyunlar ve Oyna-Kazan konuları grafiksel düzeyde incelenmiştir. İkinci olarak incelenen beş oyun kendi bölgesel ilgi alanları ve zaman içerisinde gösterilen ilgi düzeylerine göre değerlendirilmiştir.

## 9.6. Temel Örnekler

### 9.6.1. Axie Infinity

Axie Infinity, son dönemin en popüler Oyna-Kazan oyunlarından biridir. Oyun, üç eksenin satın alınması da dâhil olmak üzere bir başlangıç yatırımı gerektirmektedir. Oyunda başka bir oyuncudan ücretsiz burs alınabilmektedir. Başlangıç ekibi oluşturularak oyun aşamaları tamamlandığında, kullanıcı borsada alınıp satılabilen bir ERC-20 jetonu olan Smooth Love Potion (SLP) kazanabilmektedir. Oyuncular, yeni eksenler oluşturmak için SLP'yi kullanarak bu ürünün ekonomisini yaratmaktadır. Axie Infinity, Ethereum blok zinciri üzerinde yer alarak kullanıcılara Smooth Love Potion (SLP), Axie ve Axie Infinity Shard (AXS) alım satımı yaparak gelir elde etmelerini sağlamaktadır.

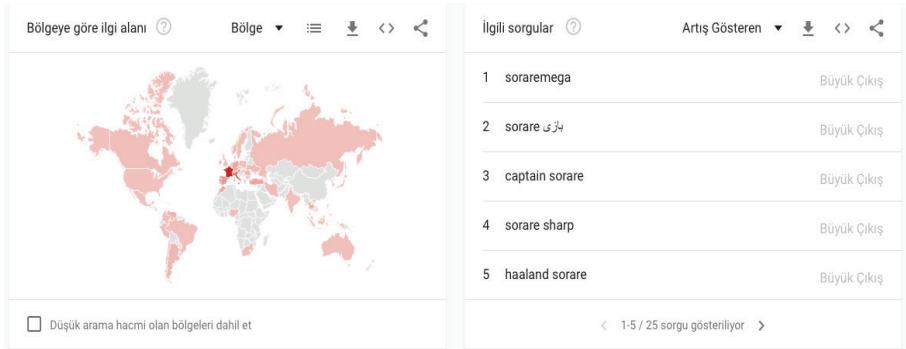


**Grafik 5.** Axie Infinity NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm  
Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

Axie Infinity, “NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm” grafiği renk yoğunluk değerlerine bakıldığında Asya ülkesi olan Filipinler ile Güney Amerika ülkesi olan Venezuela’nın ön plana çıktığı görülmektedir. Axie Infinity oyunu için ilgili sorular değerlendirildiğinde ise “Axie energy calculator, metaverse, katana, gia slp Axie hom nay ve thean arena” kavramlarının büyük çıkış ya da artış gösteren yapıda olduğu anlaşılmaktadır.

### 9.6.2. Sorare

Satın alınabilen ve takas edilebilen gerçek dünya futbolcularını içeren bir fantezi futbol oyunudur. Oyuna başlamak için ücretsiz bir kart kullanılır veya bir jeton kartı satın alınır. Seviye atlamak için kullanıcı kazandığı her bir oyun için puan kazanmaktadır.



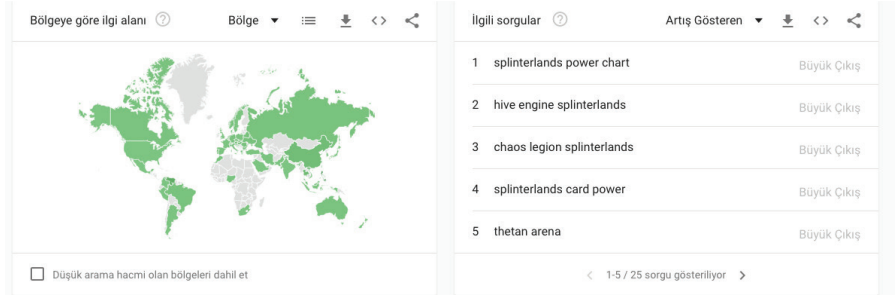
**Grafik 6.** Sorare NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

Sorare, “NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm” grafiği renk yoğunluk değerlerine bakıldığında Avrupa ülkesi olan Fransa’nın ön plana çıktığı görülmektedir. Sorare oyunu için ilgili sorular değerlendirildiğinde ise “soraremega, sorare, captain sorare, sorare sharp ve haaland sorare” kavramlarının büyük çıkış (artış gösteren) yapıda olduğu anlaşılmaktadır.

### 9.6.3. Splinterlands

Oyunda oyuncular turnuvalardan, dereceli oyunlardan ve görevlerden ödülleri kazanabilmektedir. Oyuncunun beceri seviyesi ile koleksiyon boyutu hangi düzeyde olursa olsun kazanma olanakları bulunmaktadır. Bu oyun içinde oyna-kazan sistemine uygun olarak koleksiyon kartları, kart paketleri, sihirli iksirler ile kara enerji kristalleri bulunmaktadır.

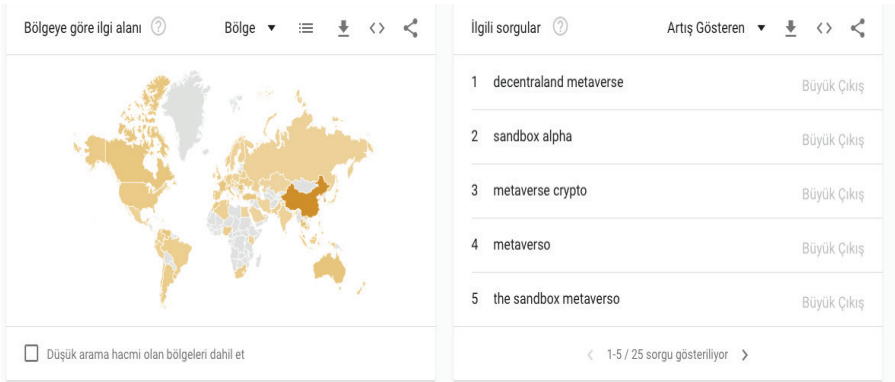


**Grafik 7.** Splinterlands Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm  
Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

Splinterlands, “NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm” grafiği renk yoğunluk değerlerine bakıldığında Güney Amerika ülkesi olan Venezuela ilk sırada yer almaktadır. Splinterlands oyunu için ilgili sorular değerlendirildiğinde ise “splinterlands power chart, hive engine Splinterlands, Splinterlands card power ve thean arena” kavramlarının büyük çıkış (artış gösteren) yapıda olduğu da anlaşılmaktadır.

#### 9.6.4. The Sandbox

Sandbox, oyuncuların sanal dünyalar yaratabilecekleri ve oyun deneyimlerinden para kazanabilecekleri sürükleyici bir metaverse oyun ortamıdır. Oyunda dijital gayrimenkul parçaları ile gayrimenkul satın alınabilmektedir.

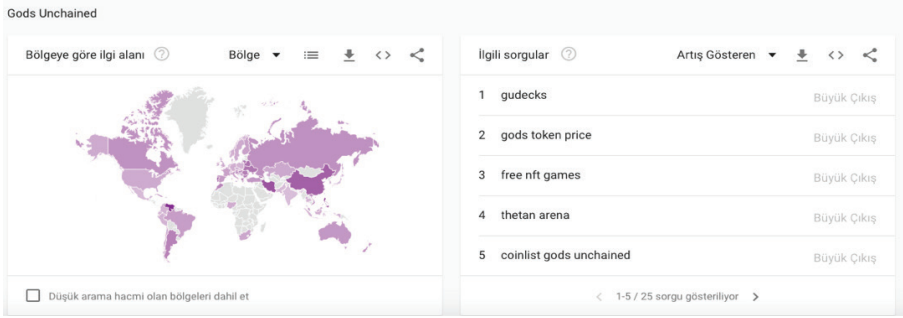


**Grafik 8.** The Sandbox Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm  
Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

The Sandbox, “NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm” grafiği renk yoğunluk değerlerine bakıldığında Asya ülkesi olan Güney Kore ve Çin (Hong Kong) ön sırada bulunmaktadır. The Sandbox oyunu için ilgili sorular değerlendirildiğinde ise “Decentraland metaverse, Sandbox alfa, metaverse Crypto, metaverso, the Sandbox metaverso” kavramlarının büyük çıkış (artış gösteren) yapıda olduğu da anlaşılmaktadır.

### 9.6.5. Gods Unchained

Bu oyun Ethereum blok zinciri üzerine inşa edilen, oyunculara kendi kart setleri üzerinde tam anlamıyla yetki veren bir yapıya sahiptir. Oyuncular bu oyunu oynadıklarında dijital çekirdek kartlara sahip olabilmektedir. Oyuncular elde ettikleri kartları gaz ücreti adı verilen bir yöntemle takas edebilmektedir. Oyuncular aynı zamanda turnuvalarda Gods jetonları kazabilmektedir.



**Grafik 9.** Gods Unchained Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

Gods Unchained, “NFT Oyunu Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm” grafiği renk yoğunluk değerlerine bakıldığında Güney Amerika ülkesi olan Venezuela’nın ve Asya ülkesi olan Çin’in ön plana çıktığı görülmektedir. Gods Unchained oyunu için ilgili sorular değerlendirildiğinde ise “gudecks, Gods token price, free nft games, thean arena ve coinlist Gods unchained” kavramlarının büyük çıkış (artış gösteren) yapıda olduğu da anlaşılmaktadır.

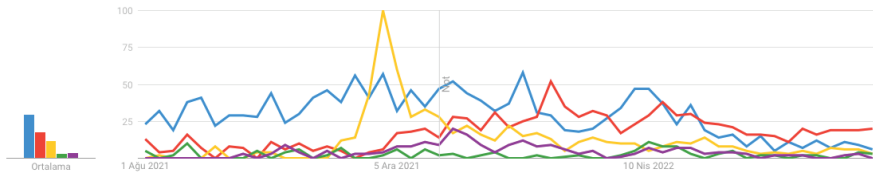
Sıra No	Oyun Adı	Ülke Sıra No	%	Ülke Sıra No	%	Ülke Sıra No	%	Ülke Sıra No	%	Ülke Sıra No	%
		1		2		3		4		5	
1	Axie Infinity	Filipinler	97	Venezuela	97	Dominik Cumhuriyeti	94	Arjantin	93	Kolombiya	92

2	Sorare	Fransa	77	İtalya	66	Avusturya	43	Almanya	42	Portekiz	31
3	Splinterlands	Rusya	11	Polonya	11	Ukrayna	9	Hong Kong	8	Güney Afrika	8
4	The Sandbox	Güney Kore	36	Hong Kong	25	ABD	24	Güney Afrika	22	İsrail	20
5	Gods Unchained	Yunanistan	21	İran	19	Ukrayna	16	Rusya	14	Macaristan	11

**Tablo 1.** NFT Tabanlı Oyna-Kazan Oyunlarda Ülke Sırası ve Yüzdeler Değerleri<sup>1</sup>

Yukarıda yer alan “NFT Tabanlı Oyna-Kazan Oyunlarda Ülke Sırası ve Yüzdeler Değerleri” tablosu incelendiğinde; Axie Infinity oyunu için özellikle Güney Amerika ve Asya ülkelerinin yoğunluk gösterdiği, Sorare, The Sandbox Splinterlands ve Gods Unchained oyunu için Avrupa ülkelerinin ön sıralarda olduğu ve yüksek yüzdeler değerlerine ulaştıkları ortaya çıkmaktadır.

Araştırmanın Türkiye bağlamında düzey ilişkilerine bakıldığında bu alanda merkez ve çevre ülkeler arasındaki çizgiye yakın olduğu, dijital oyun, oyna-kazan yönelimine yakın olduğu ortaya çıkmaktadır. NFT pazarında ciddi bir ilgi ve yönelime sahip olan kullanıcıların dışında araştırmada ele alınan 5 oyunda alt bölgeye göre karşılaştırmalı döküm analiz edildiğinde<sup>2</sup> Axie Infinity %42, Sorare %29, The Sandbox %18, Splinterlands %4 ve son olarak Gods Unchained oyunlarına %7 olarak görülmektedir. Mevcut eğilimlerin oyna kazan bağlamında ciddi bir oyun pazarının yanı sıra dijital altyapı ve kazanma kültürünün etkinlik kazandığını da açıkça göstermektedir.

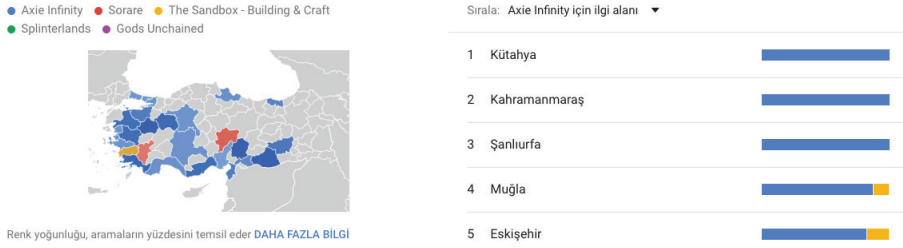


**Grafik 10.** NFT Oyunlar ve Oyna-Kazan İlişkisi Zaman İçinde Gösterilen İlgili Düzeyi Türkiye Ölçeği

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

<sup>1</sup> İncelemesi yapılan NFT tabanlı oyna-kazan modelini içeren oyunlarda yapılan sıralamalarda aynı değere sahip olanlar arasındaki minimal düzeydeki yüzde değerleri belirtilmemekle birlikte sıralama ilgili yüzde birimlerine göre yapılmaktadır.

<sup>2</sup> Grafikte yer alan sayılar, arama ilgisini belirli bir bölge ve zaman için grafikteki en yüksek noktaya görece olarak göstermektedir. 100 terimi, terimin en yüksek popülarlığına sahip olmasını, 50 değeri, yarısı kadar popüler olduğunu 0 değeri ise bu terim için yeterince veri olmadığını belirtmektedir.



**Grafik 11.** NFT Oyunlar ve Oyna-Kazan İlişkisi Bölgeye Göre Karşılaştırmalı Döküm Türkiye Ölçeği

Kaynak: <https://trends.google.com.tr>

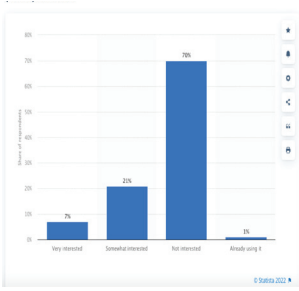
Sıra No	Oyun Adı	Dünya Geneli Sıralama		Türkiye Sıralaması	
		İlgi Sıralaması	Bölge Sıralaması	İlgi Sıralaması	Bölge Sıralaması
1	Axie Infinity	47	97	30	42
2	Sorare	5	78	18	29
3	Splinterlands	2	35	3	4
4	The Sandbox	4	100	12	18
5	Gods Unchained	2	100	4	7

**Tablo 2.** Oyunların Dünya Geneli ve Türkiye ile Karşılaştırmalı İlgi ve Bölge Sıralaması

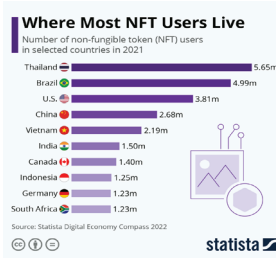
Yukarıdaki tabloda Türkiye ve dünya genelinde oyun sıralamasında ilk üç oyunda benzer bir ilgi sıralaması olduğu, dördüncü ve beşinci oyun sıralamalarında farklılık olduğu; bölge sıralamasında ise tüm sıralamaların Türkiye ve dünya geneli bazında farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. Bölge sıralamasında The Sandbox (Çin) 100 puan, Gods Unchained (Filipinler) 100 puan ile ilk değer sırasında yer alırken, Axie Infinity (Filipinler), Sorare (Fransa) ve Splinterlands (Venezuela) şeklinde sıralanmaktadır.

## 10. Oyun Sektörü ve NFT Etkileşim Analizi

Oyun sektörünün ekonomik temelli bir yansıması olan NFT sistemi aynı zamanda görsel alanda telif sahibi olarak sektörel düzeyde tanınırlık hakkını ilgili paydaşlara sağlamaktadır. Statista, NFT ile ilgilenen oyun geliştiricilerinin payı üzerine yapılan araştırmada; kullanıcıların %7'sinin çok ilgili, %21'inin biraz ilgili, %70'inin ilgisiz ve %1'inin genel kullanımda olduğu yönünde sonuç bildirmektedir.



**Grafik 12.** Dünya Genelinde Oyun Geliştiricilerin NFT İlgileri  
Kaynak: Statista, 2022a



**Grafik 13.** NFT Kullanıcıları En Çok Nerede Yaşıyor  
Kaynak: Statista, 2022b



**Grafik 14.** Küresel Video Oyun Geliri, Oyuncu Ölçeği ve En Büyük Oyun Pazarı  
Kaynak: Statista, 2022c

Statista tarafından yapılan Dijital Ekonomi Pusulası araştırmasına göre NFT kullanıcılarının en çok nerede yaşadığı (nereli olduğu) sorusuna karşılık Tayland 5,65 milyon kullanıcı ile ilk sırada yer alırken; Brezilya 4,99 milyon; Amerika 3,81 milyon; Çin 2,68 milyon ve Vietnam 2,19 milyon kullanıcı ile sıralamada yer almaktadır. Dünya genelinde toplam kullanıcı sayısının 25,93 milyon olarak değer bildirdiği görülmektedir.

NFT tabanlı Oyna-Kazan modeline göre tasarlanan oyunların toplam piyasa değerlerinde “Coin Market Cap” internet sitesinden karşılaştırmalı analiz ile elde edilen güncel veriler ışığında NFT pazarının genel piyasa değerinin 2.187.059.783.27\$ düzeyinde olduğu; Axie Infinity 20.292.418.073\$; Sorare 2.194.041.97\$; The Sandbox 1.415.798.205\$; Splinterlands 767.984.536\$ ve son olarak Gods Unchained 462.225.613\$ oyunlarının ciddi bir ekonomik çıktı değerine ulaştığını göstermektedir (<https://coinmarketcap.com>).

## 11. Tartışma ve Sonuç

NFT ve Oyna- Kazan modelinde yeni bir maddi kazancın yansıması olarak milyonlarca kişinin dijital mecralara yöneldiği görülmektedir. Kullanıcının 1 bitcoin sahibi olmak için 100 milyon Satoshi'ye sahip olması gerekmektedir. Bu durum kullanıcının günlük olarak binlerce Satoshi kazanabilmesi adına, oyunda geçirmek zorunda olduğu zaman göz önüne alındığında kullanıcının oyuna bağımlı olma hâlinin inşası önem arz etmektedir.

Elde edilen kripto varlıklarının paraya dönüştürülmesi ve NFT koleksiyonlarının güvenli bir şekilde tutulmasına rağmen kripto para birimleri diğer taraftan borsa-



lar ve yatırımcılar aracılığıyla sürekli değişime uğramaktadır. Bununla birlikte kripto para birimlerinin ve merkeziyetsiz yapılarının yüksek maddi değerlere ulaşması ihtimalinin yanı sıra değişen pazar ekonomileri ve borsanın kırılğan yapısı nedeniyle yatırımcıların ilgi düzeylerinin düşmesi hâlinde ilgili varlıkları sıfır düzeyinde bir seviyeye dönüşmesi ihtimali de bulunmaktadır.

Araştırmada, NFT tabanlı dijital oyunların dijital cüzdan ve oyna-kazan arasındaki bağlantısı ele alınmaktadır. NFT oyunlar, diğer oyun türlerinin tek yönlü ve seviye atlama temeline dayanan ödül alanı sınırlı olan algoritmalarını değiştirmesi bakımından oyun ve oyuncu arasındaki alanı iletişim denkleminde yeniden düzenlemektedir. Bu oyunlarda etkileşim ve kazanma eylemi tamamen yeniden düzenlenmektedir. Oyuncu, oyun içi eylemlerinde bir dizi kurallar ve sınırlamalar ile sanal uzamda kısıtlılık hâlinde olsa da hamleleri ve oyundaki rakiplerinden ayrılan teknik kabiliyetleri düzeyinde sınıf atlayabilmektedir. Oyuncular iletişimsel bakımdan bireysel özellikler taşımış olsa bile eylemlerinin beceri karşılığının ekonomik çıktı değerine dönüşmesi günümüzde etkisi giderek artan oyun ve içerik endüstrisi ilişkisini daha uyumlu hâle getirebilmektedir.

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular arasında merkeziyetsiz uygulamalar (dApp) şeklinde tasarlanan NFT sistemi ile dijital oyun alanının iletişim ekseninden merkez-çevre iletişimi bakımından benzerlikler gösterdiği anlaşılmaktadır. Çevre ülkelerce (gelişmekte olan ve merkeze uyumlu olma eğilimi bulunan) dijital oyun alanının kullanıldığı, içerik olarak sağlanan tüm oyun seviyelerinin karşılığı olan maddi değer (Kripto para değeri olarak Coin cinsinden) NFT şirketlerin yürütücülüğünde ilgili küresel borsalara aktarılması, burada işlenmesi, ilgili şirketlerin borsa yapısına hareket biçimleri yoluyla iktidar alanlarını güçlendirdikleri anlaşılmaktadır. Bu bakımdan oyun ve oyuncu arasındaki sanal düzeyde gerçekleşen iletişim yöntemleri, sanal-ekonomi ölçeğinde belirleyici bir rol üstlenebilmektedir. NFT oyunlara duyulan ilgi yukarıda yer alan küresel verilerin ışığında özellikle Uzakdoğu ve Güney Amerika ülkeleri üzerinden merkez ülkelere oranla daha fazla yönelim gösterildiği anlaşılmaktadır. Bu konu, sanal ve dijitalleşen kültürün yarattığı yeni nesil ekimlemenin boyutunu göstermesinin yanı sıra elektronik ortamda geçirilen zamanın kazanç elde etme prensiplerindeki değişim politikalarını doğrudan etkilediğini açığa çıkarmaktadır.

Çevre ülkelerde yer alan kullanıcılar, sistemi canlı tutarak iletişim kültürünü güçlendirirken oyun ve ilgili hukuki kuralları belirleyen merkez ülkeler arasında bağımlılık ve tahakküm yapısı iletişimsel eylem süreçlerini derinden etkilemektedir. Zira, gelişmekte olan ülkeler arasında iletişim ve teknolojik araçlara yapılan yatırımlarla doğru orantılı gelişim gösteren NFT pazarında özellikle birkaç ülkenin

ön plana çıktığı (Filipinler, Tayvan, Venezuela, Çin ve Güney Kore gibi) gözlemlenirken dijital mecraların eşitlik, adalet ve katılımcılık noktasında evrensel iletişim ilkeleri üzerinde dijital diktatörlüğe dönüşen ve engelleyici noktaya eriştiği de anlaşılmaktadır. Afrika'da Fas, Nijerya ve Güney Afrika gibi birkaç ülke dışında bu alanda genel internet, dijital elektronik altyapı ve yapılan yatırımlarla doğrudan ilişkili olduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Kapitalist sistemde güç odağına dönüşmeyen ülkelerin bu alanda yer alamaması, sanal iletişim konusu ile kültürel emperyalizm ve küreselleşme politikalarının dijital ortamlarda karşılığını da açıklamaktadır.

Kovid-19 süreci ile birlikte bireylerin dijital dünya kavramına yaklaşması ve yatırımlarını bu yönde şekillendirmesi, merkezîyetçi yapıların öngörülemez devlet politikaları, savaşlar ve diğer belirsizlikler nedeniyle yeni medya alanında dönüşümler kaçınılmaz olmaktadır. Merkezîyetsiz yapı sayesinde edinilen kripto paralar ile ilgili bütün veriler, her cüzdanda tutulduğu için bireyin kontrolünde olmadan daha kolay doğrulanmasına olanak sağlamaktadır. NFT bir tür "mülkiyetin geleceği" olarak tanımlanabilmektedir. Kripto para ve NFT tabanlı hırsızlık süreçlerinin olasılığı bu alanın hızla gelişim göstereceğine, küresel hukuk sistemlerinde yasal karşılığının olacağına ve ticari alanda devletler arası yeni düzenlemelerin yapılacağına bir işaretir.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %80 (1.Yazar) ve %20 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynakça**

- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de E-Spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme, TRT Akademi, 4(8), 208-224.
- Aktaş, Berna ve Bostancı Daştan, Nihal (2021). Kovid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi, Bağımlılık Dergisi, 2021; 22(2):129-138, Doi: 10.51982/bagimli.827756
- Alioğlu, M. & Algül, A. (2021). Türkiye'de Dijital Oyun Durumu: E-Spor Oyuncularının Değerlendirmeleriyle League of Legends Örneği. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13(1), 121-154.
- Alkan, Selçuk (2019). Dijital Olarak Tasarlanmış Bir Eğitsel Oyun Ortamında Ortaokul Öğrencilerinin Alan Kavramının Gelişiminin İncelenmesi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Matematik Eğitimi Anabilim Dalı, Doktora Tezi, Eskişehir.
- Alpcan, Tansu; Örencik, Cengiz; Levi, Albert; Savaş, Erkan (2010). A Game Theoretic Model for Digital Identity and Trust in Online Communities, ASIACCS'10 April

- 13–16, 2010, Beijing, China.1-4.
- Alyaz, Yunus ve Akyıldız, Yusuf (2018). Yabancı Dil Öğretimi İçin 3B Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırılmış Uygulamalar Geliştirme, *Diyalog* 2018/1: 131-158.
- And, Metin (1974). *Oyun ve Bögü*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Anderson C. A. (2004). An Update on the Effects of Playing Violent Video Games, *J Adolesc*, 27 (1):113-122. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.009
- Aydoğdu, Fatih (2021). 4-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarında Kardeş Etkisi: Nomofobi, Akıllı Telefon Kullanma, Dijital Oyun Oynama, *Çocuk ve Gelişim Dergisi* 2021, Cilt 4, Sayı 7, 34-49.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *The Journal of International Social Research*, 8(36), 806-818.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık, *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Baldemir, H. ve Övür, A. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığının Yeni Yüzü Olarak Pubg Mobile. *Journal of Communication Science Researchs*, 1 (2), 139-153.
- Bao, Hong; David Roubaud. (2022). Non-Fungible Token: A Systematic Review and Research Agenda. *Journal of Risk and Financial Management* 15: 215. <https://doi.org/10.3390/jrfm15050215>
- Baumeister RF. (1989). *Masochism and the Self*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ.
- Beavis, C (2005) *Pretty Good for a Girl: Gender, Identity and Computer Games*. Proceedings of: DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, Vancouver, Canada. (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2022) Link: <http://www.digra.org/db/06276.30483.pdf>
- Bessière, M.A., Katherine; Seay, A. Fleming and Kiesler, Sara (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft, *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 10, Number 4, 2007, Mary Ann Liebert, Inc,530-535. DOI: 10.1089/cpb.2007.9994
- Bhagat, Sarbottam; Jeong, Eui Jun; Kim, Dan J. (2020). The Role of Individuals Need for Online Social Interactions and Interpersonal Incompetence in Digital Game Addiction, *International Journal Of Human-Computer Interaction* 2020, VOL. 36, NO. 5, 449–463. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>
- Binark, M ve Sütçü, G; (2008a). *Dijital Oyun*, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Binark, M. (2009b). *Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular*, *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50 (13), 11-23.
- Bluemke, M., Friedrich, M., Zumbach, J. (2010). The Influence of Violent and Nonviolent Computer Games on Implicit Measures of Aggressiveness, *Aggress Behav*, 2010; 36(1):1-13.
- Bostan, Barbaros ve Tingöy, Özhan (2015). *Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi*, *AJIT-e: Online Academic, Journal of Information Technology* 2015 Spring/Bahar– Cilt/Vol: 6, Sayı/Num:19, 7-21. DOI:10.5824/1309--1581.2015.2.001.x
- Bushman BJ, Huesmann LR. (2006). Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults, *Arch Pediatr Adolesc Med*, 160:348-

352.

- Bushman BJ, Baumeister RF, Stack AD. (1999). Catharsis, Aggression, and Persuasive Influence: Self-Fulfilling or Self-Defeating Prophecies? *J Pers Soc. Psychol.* 76:367–376.
- Caillois, Roger (1958a) *Man, Play and Games*, Les Jeux Et Les Homines, Paris.
- Caillois, Roger (2001b). *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Chicago.
- Cansever, A.B. ve Poyraz, E. (2021). Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: The Sims 4 Örneği". *Intermedia International e-Journal*, 8(14) 117-137. doi: 10.21645/intermedia.2021.104
- CBDDO (2022). NFT'nin Türkçe karşılığı belli oldu [https://cbddo.gov.tr/haberler/6354/nft-ninturkcekarasiligibellioldu#:~:text=Cumhurbaşkanlığı%20Dijital%20Dönüşüm%20Ofisi%2C%20Türk,Tabu"%20olarak%20kullanmayı%20düşündüklerini%20açıkladı.](https://cbddo.gov.tr/haberler/6354/nft-ninturkcekarasiligibellioldu#:~:text=Cumhurbaşkanlığı%20Dijital%20Dönüşüm%20Ofisi%2C%20Türk,Tabu) (Erişim Tarihi:06.05.2022)
- Chatfield, T. (2012). *Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız.* (L. Konca, Çev.) Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Coşkun, Engin ve Öztürk, Mesude Canan (2016) Steam Dünyası: Dijital Oyun Bloglarına Yönelik Bir Değerlendirme, *E-Gifder*, Cilt:4, Sayı: 2 Eylül 2016, 677-702.
- Cover, Rob (2006). *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in The Production of The Gamer Addiction Myth*, the *International Journal of Computer Game Research*, Volume 6 Issue 1, December 2006, <http://gamestudies.org/0601/articles/cover>
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2013; 9(2): 138-150.
- Çakmak, Veysel (2016). Çocuk ve Dijital Oyun Etkileşimine Etiksel Bir Bakış, *Social Sciences: A Fresh Start*, ICHACS Humanities And Cultural Studies International Conference On, Uluslararası Sosyal Bilimler ve Kültürel Çalışmalar Sempozyumu 6–10. 11. 2016, Prag, 430-438.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265–289.
- Dağ, Yeliz Suna; Yayan, Yakup Ömür ve Yayan, Emriye Hilal (2021). COVID-19 Sürecinde Çocukların Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Uyku ve Akademik Başarılarına Etkisi, *Bağımlılık Dergisi*, 2021; 22(4):447-454. Doi: 10.51982/bagimli.930996
- De Grove, F., Courtois, C.; Van Looy, J. (2015). How to be a Gamer! Exploring Personal and Social Indicators of Gamer Identity, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), 346-361.
- Demirbaş, Kerem Yavuz (2015a) Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" Türü Örneği, *Selçuk İletişim*, 2015, 9 (1): 363-387, doi: 10.18094/si.05694
- Demirbaş, Y. (2019b). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyun Türü, *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), 15-32.
- De Mul, Jos. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu bir Yolculuk* (Çev. Ali Özdamar). Kitap Yayınları, İstanbul.
- Dowling, M. (2021). Is Non Fungible Token Pricing Driven by Cryptocurrencies? *Finance*

Research Letters, Page 102097.

- Dönmez Usta, Necla ve Turan Güntepe, Ebru (2019). Dijital Oyun Tasarlamasının Öğrenmeye Etkisi, Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Yıl: 9, Cilt:9, Sayı:18, Güz 2019, 1213-1232. Doi: 10.29029/busbed.562553
- Durkin K. (2010). Videogames and Young People with Developmental Disorders, Review of General Psychology 2010;14(2):122-140.
- Dursun, Asiye ve Eraslan-Çapan, Bahtiyar (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs For Teenagers İnönü University Journal Of The Faculty Of Education Vol 19, No 2, 2018, 128-140. DOI: 10.17679/İnuefd.336272
- Dye, M.; Green, C.; Bavelier, D. (2009). Increasing Speed of Processing with Action Video Games, Current Directions in Psychological Science 2009;18(6):321-326.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., Kara, T. (2017). An Investigation of the Digital Game Addiction Between High School Students. Journal of Human Sciences, 14(4), 4989-4994. Doi:10.14687/jhs.v14i4.4936
- Ersoy, A. (2019). Ahlak Felsefesi/Etik. H. F. Odabaşı ve Ş. O. Leymun (Eds.), Bilişim Etiği ve Güvenliği içinde (ss. 3-24). Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Evans, Tonya M. (2019). Cryptokitties, Cryptography, and Copyright. AIPLA QJ, 47:219-247.
- Guseva, Yuliya (2021). A Conceptual Framework for Digital-Asset Securities: Tokens and Coins as Debt and Equity, 80 Md. L. Rev. 166 <https://digitalcommons.law.umaryland.edu/mlr/vol80/iss1/7> (Erişim Tarihi: 3.6.2022.)
- Ferguson, Christopher J. (2011). The Influence of Television and Video Game Use on Attention and School Problems: A Multivariate Analysis with Other Risk Factors Controlled, Journal of Psychiatric Research 45 (2011) 808-813.
- Fidan, M. (2016). Bilişim Etiği Boyutlarına Göre Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının İncelenmesi, Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(4), 1641-1654.
- Fischer, P., Kastenmueller, A., Greitemeyer, T. (2010). Media Violence and The Self: The Impact of Personalized Gaming Characters İnaggressive Video Games on Aggressive Behavior, Journal of Experimental Social Psychology, 46(1), 192-195.
- Foster, Aroutis and Shah, Mamta (2016). Knew Me and New Me: Facilitating Student Identity Exploration and Learning Through Game Integration, International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, Volume 8, Issue 3, July-September 2016, 39-58. DOI: 10.4018/IJGMS.2016070103
- Giddens, A. (2010). Modernite ve Bireysel Kimlik, Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum. (Çev. Ümit Tatlıcan) Say Yayınları, İstanbul.
- Google Trends NFT Games ve Play to Earn <https://trends.google.com.tr/trends/explore?q=nft%20games,play%20to%20earn> Erişim: 10.8.2022.
- Google trends NFT Oyun Tipolojileri ve Oyna-Kazan Analiz <https://trends.google.com.tr/trends/explore?date=2021-08-01%202022-08-01&q=%2Fg%2F11fpjwy-y5z,%2Fg%2F11kfc9gbn0,%2Fm%2F0120wm2g,%2Fg%2F11h5nt3qz,Gods%20Unchained> Erişim: 10.8.2022.
- Gökbulut, Bayram (2020). The Relationship Between Peer Challenge and Digital Game Addiction of Secondary School Students, Karaelmas Journal of Educational Sciences 8 (2020) 89-100.

- Göldağ, Battal (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi, *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1),1287-1315.
- Gözüm, A.İ.C. ve Kandır, A. (2020). Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre Oyun Eğilimi ile Konsantrasyon Düzeylerinin İncelenmesi, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Granic, Isabela; Lobel, Adam and Engels, Rutger C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games, *American Psychologist*, American Psychological Association, January 2014, Vol. 69, No. 1, 66–78 DOI: 10.1037/a0034857.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein; J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, 359– 368. MIT Press, Boston.
- Günüç, S. (2017). Peer Influence in Internet and Digital Game Addicted Adolescents: Is Internet/ Digital Game Addiction Contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2), e33681 Doi: 10.5812/ijhrba.33681.
- Güvendi, Burcu; Tekkurşun Demir, Gönül ve Keskin, Burçak (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık, *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, Yıl: 9 Cilt:11 Sayı:18, Haziran 2019, 1194-1217. DOI: 10.26466/opus.547092.
- Güzen, Müzeyyen (2021). Kovid-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi, *T.C. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Denizli*.
- Harrell, D. Fox (2009). Computational and Cognitive Infrastructures of Stigma: Empowering Identity in Social Computing and Gaming. *C&C '09: Proceedings of the Seventh ACM Conference on Creativity and Cognition*, C&C'09, October 26–30, 2009, Berkeley, California, USA.49-58.
- Hazar, Z. (2019a). An Analysis of the Relationship Between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction Among Children, *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Hazar, Zekihan; Tekkurşun Demir, Gönül ve Dalkıran, Hasan (2017c). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması, *Sportmetre*, 2017, 15 (4), 179-190.
- Hazar, Zekihan ve Hazar, Muhsin (2018b). Effect of Games Including Physical Activity on Digital Game Addiction of 11-14 Age Group Middle School Students, *Journal of Education and Training Studies* Vol. 6, No. 11; November 2018,243-253. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i113645>
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., Türkeli, A. (2017d). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Herman, Andrew; Coombe, Rosemary J.; Kaye, Lewis (2006) *Your Second Life?*, *Cultural Studies*, 20:2-3, 184-210, DOI: 10.1080/09502380500495684
- Horzum, M. B., Ayas, T., Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Huizinga, Johan (2010). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Ay-

- rıntı Yayınları, İstanbul.
- Huizinga, Johan (1950). *Homo Ludens*, Beacon Press, Boston.
- İlgaz, H. (2015). Adaptation of Game Addiction Scale for Adolescents Into Turkish, *Elementary Education Online*, 14(3), 874-884.
- Jacobs, Harrison (2022). The Counterfeit NFT Problem Is Only Getting Worse, So Artists are Joining Together to Fight Back, By Feb 8, 2022. <https://www.theverge.com/22905295/counterfeit-nft-artist-ripoffs-opensea-deviantart> Erişim: 1.5.2022.
- Jeong, Eui Jun; Kim, Dan J. & Lee, Dong Min (2017) Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from a Psychosocial Health Perspective, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33:3, 199-214, DOI: 10.1080/10447318.2016.1232908.
- Jones, S. (Ed.) (1997) *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. Thousand Oaks: Sage, US.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge.
- Karataş, B. (2021) Pandemi Sürecinde Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi, *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(2), 195-207.
- Kestane, Mustafa (2019). Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi, T.C. Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Psikolojik Danışmanlık Ve Rehberlik Yüksek Lisans Programı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Klastrup, L (2008) What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. 143-166. In Hilde G Corneliussen and Jill Walker Rettberg (Eds.) *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft READER*. The MIT Press, Cambridge.
- Kodaman, U. ve Dinç, M. (2016). *Teknolojiye Bağımlı Yaşama! Kültür Sanat Basımevi*, İstanbul.
- Kneer; Julia; Rieger, Diana; Ivory, James D.; Ferguson, Christopher (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors, *Int. J. Ment Health Addiction* (2014) 12:585-599 DOI 10.1007/s11469-014-9489-y
- Kuss, D. L., Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Kuşay, Yeliz ve Akbayır, Zuhâl (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk: “Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma”, *Akdeniz İletişim Dergisi*, 135-154.
- Küçük, Yavuz ve Çakır, Recep (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Turkish Journal of Primary Education (TUJPED)*, 2020, 5 (2), 133-154.
- Küçükvardar, Mert ve Türel, Elif (2022). Kovid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma, *Elif Selçuk Ün. Sos. Bil. Ens. Der.* 2022; (47): 47-58. Doi: 10.52642/susbed.1010309
- Kwon M, Lee J-Y, Won W-Y, Park J-W, Min J-A, et al. (2013) Development and Validation of



- a Smartphone Addiction Scale (SAS). Plos One 8(2): e56936. Doi: 10.1371/journal.pone.0056936.
- Lemmens, Jeroen; Patti, S.; Valkenburg, M.; Peter, Jochen (2009a) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents, *Media Psychology*, 12:1, 77-95, DOI: 10.1080/15213260802669458.
- Lemmens, J.S.; Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2011b). Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming, *Computers in Human Behavior*, Vol. 27, No.1, 2011, 144-152.
- Leymun, Ş. O. ve Odabaşı, H. F. (2019). Bilişim etiğinin tarihçesi. H. F. Odabaşı ve Ş. O. Leymun (Eds.), *Bilişim Etiği ve Güvenliği içinde* (ss.55-64), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Manahov, Viktor (2021). Cryptocurrency Liquidity During Extreme Price Movements: Is There A Problem With Virtual Money?, *Quantitative Finance*, 21:2, 341-360, DOI: 10.1080/14697688.2020.1788718
- Marufoğlu, Semra ve Kutlutürk, Seval (2021). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisi, *Bağımlılık Dergisi*, 2021; 22(2):114-122, Doi: 10.51982/bagimli.817756
- Mustafaoğlu, Rüstem ve Yasacı, Zeynal (2018) Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri, *Bağımlılık Dergisi- Journal of Dependence*. 2018;19 (3):51-58.
- NFT Games Currencies <https://coinmarketcap.com/tr/currencies/axie-infinity/> Erişim: 1.8.2022.
- Orak, M. E., Üzüm, H. ve Yılmaz, E. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.
- Oral, A. H.; Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60.
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Öner, Demet (2020). The Using Technology and Digital Games in Early Childhood: An Investigation of Preschool Teachers' Opinions Inonu University Journal of the Graduate School of Education, Volume: 7, Issue: 14, October 2020, 138-154. DOI: 10.29129/inujse.715044
- Özer, F. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi, *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (AUJEF)*, 4(4), 380-398.
- Özmen, Mehmet (2019) Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması, T.C. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Denizli.
- Öztürk Eyimaya, Aslihan; Uğur, Sevim; Sezer, Tufan Aslı ve Tezel, Ayfer (2020). Dijital Oyun Bağımlılığının Uyku ve Diğer Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Journal of Turkish Sleep Medicine* 2020;2:83-90, DOI: 10.4274/jtism.galenos.2020.30502
- Quasier-Pohl, C., Geiser, C., Lehmann, W. (2006). The Relationship Between Computer-Game Preference, Gender, and Mental-Rotation Ability. *Personality and*



- Individual Differences, 40 (3), 609-619.
- Robinson, Laura (2018) The Identity Curation Game: Digital Inequality, Identity Work, and Emotion Management, *Information, Communication and Society*, 21:5, 661-680, DOI: 10.1080/1369118X.2017.1411521
- Savcı, Mustafa ve Aysan, Ferda (2017). Düşünen Adam, *The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences* 2017; 30:202-216. DOI: 10.5350/DAJPN2017300304
- Sayılgan, Özge (2019) Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun, *Anadolu Üniversitesi, Sanat & Tasarım Dergisi*, Cilt.9, Sayı:2,322-339.
- Seay, A.F.; Kraut, R.E. (2007). Project Massive: Selfregulation and Problematic Use Of On-line Gaming, *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM, 829-838.
- Sepetçi, Tülin (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Ana Bilim Dalı Doktora Tezi, Antalya.
- Sepp, Artur (2022) Blockchain and Distributed Ledgers: Mathematics, Technology, and Economics, *Quantitative Finance*, 22:1, 23-24, DOI: 10.1080/14697688.2021.2007989
- Shaw, M., Black, DW. (2008). Internet Addiction: Definition, Assessment, Epidemiology And Clinical Management. *CNS Drugs* 22: 3, 53-65.
- Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği, *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3): 538-567.
- Söylemez, M. ve Balaman, F. (2015). Bilişimin Etik Olarak Kullanımının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(54), 115-128.
- Spence, I. and Feng, J. (2010). Video Games and Spatial Cognition, *Review of General Psychology* 2010;14(2):92-104.
- Statista (2022a). Dünya Geneline NFT ile İlgilenen Oyun Geliştiricisi Stüdyoların Payı <https://www.statista.com/statistics/1288947/game-developers-studio-interest-nfts/> (Erişim Tarihi: 5.6.2022.)
- Statista (2022b). NFT Kullanıcıları En Çok Nerede Yaşıyor <https://www.statista.com/chart/27571/where-nft-users-live/> Erişim: 5.6.2022.
- Statista (2022c) Küresel Video Oyun Geliri, Oyuncu Ölçeği ve En Büyük Oyun Pazarı <https://www.statista.com/markets/417/topic/478/video-gaming-esports/#overview> Erişim: 5.6.2022.
- Süyğün, M. Sami ve Bozyiğit, Sezen (2019). Dış Ticaret ve Lojistik Eğitiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme: Kavramsal Bir İnceleme, *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 16, Sayı 1,37-50.
- Şengül, C. ve Büber, A. (2016). Dijital Oyun Bağımlılığında Tanı ve Tedavi, Davranışsal Bağımlılıklar, *Psikiyatride Güncel*, 6(3). 175-182ss.
- Şenol, S. (2006). Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı, HYB Yayınları, Ankara.
- Tajfel, H., Turner, J. C. (1986). The Social Identity Theory of Inter-Group Behavior. In S. Worchel & L. W. Austin (Eds.), *Psychology of Intergroup Relations* (pp. 7-24). Nelson-Hall, Chicago.
- Tanrıverdi, Müberra ve Yekelenga, Sultan (2019). Genç Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Sağlıklı Yaşam Parametreleri Üzerine Etkisi, *Bağımlılık Dergisi- Journal of Dependence*, 2019; 20(4):224-231.

- Taş, İ. ve Güneş, Z. (2019). 8-12 Yaş Arası Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Aleksitimi, Sosyal Anksiyete, Yaş ve Cinsiyetin İncelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83-92.
- Talan, Tarık ve Kalinkara, Yusuf (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği, *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, Cilt 9, Sayı 1, 2020,1-13.
- Taylan, Hasan Hüseyin; Topal, Murat ve Ayas, Tuncay (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi, *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2018, 5(1), 53-68.
- Taylan, H., Kara, Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma, *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tekkurşun-Demir, G. ve Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18. Doi:10.33468/sbsebd.79
- Temiz, Evren; Korkmaz, Özgen; Çakır, Recep (2020). Meslek Lisesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının, Akıllı Telefon ve Bilgisayar Bağımlılıkları Çerçevesinde İncelenmesi, *TÜBAD Cilt V, Sayı II, Aralık, 2020*, 117-133.
- Thomas, A. (2007). *Youth Online: Identity and Literacy in the Digital Age*. New York: Peter Lang.
- Toran, Mehmet; Ulusoy, Zeynep; Aydın, Büşra; Devci, Tuğba ve Akbulut, Aslınur (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi, *Kastamonu Eğitim Dergisi Aralık 2016 Cilt:24 No:5* 2263-2278.
- Turkle, S (1997) *Life on the Screen -Identity in the Age of the Internet*. Phoenix, London.
- Uğurlu, Ö. (2010). Elektronik Dünyanın Çocuk Dünyasına Yansımaları: "Temassız Oyun" Kavramı Bağlamında Eleştirel Bir İnceleme, 7. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, Ankara, 20-22 Ekim 2010, 52-62.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık, *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Üngören, Yasin (2020). Dijital Oyun Yayını İzleyicilerinin Kişilik Yapıları Ve Kullanım Davranışları İle Yayın İzleme Motivasyonlarının İncelenmesi: Twitch Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı, Sakarya.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş Arası Çocuklar Tarafından Tercih Edilen Dijital Oyunlar, *ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi/ Journal of Institute of Social Sciences Cilt/ Volume: 10, Sayı/Number: 2, (Kasım/November 2019): 1-19*.
- Xue, Hanhan; Newman, Joshua I.; Du, James (2019) *Narratives, Identity and Community in Esports*, *Leisure Studies*, 38:6, 845-861, DOI: 10.1080/02614367.2019.1640778
- Vatandaş, Saniye (2021) Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi), *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (E-Gifder)*, 9 (1) 399-424.
- Vidal-Tomas, David (2022). *The New Crypto Niche: Nfts, Play-To-Earn, And Metaverse Tokens*, MPRA Paper No. 111351, Posted 04 Jan 2022, <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/111351/>. (Erişim Tarihi: 6.6.2022.)

- Wang, Q., Li, R., Wang, Q., Chen, S. (2021). Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges. arXiv Preprint arXiv:2105.07447.
- Whitebread, D. (2012). The Importance of Play. Toy Industries of Europe (TIE). <http://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-playreport.pdf> (Erişim Tarihi: 14.05.2022.)
- Wood, T. A. (2008). Problems with The Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178. doi:10.1007/s11469-007-9118-0.
- Yalçın, S., Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalçın Irmak, Aylin ve Erdoğan, Semra (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği, *Anatolian Journal of Psychiatry* 2015; 16-1, 10-18.
- Yaşar, Ş., Alkan, G. (2019). Muhasebe Eğitiminde Oyunlaştırma: Dijital Tabanlı Öğrenme. *Muhasebe ve Vergi Uygulamaları Dergisi*. 12 (2), 331-352.
- Yengin, Deniz (2011). Digital Game as a New Media and Use of Digital Game in Education, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication- TOJDAC* July 2011 Volume 1 Issue 1, 20-25.
- Yiğitoğlu, Vedat (2018). Oyun Değer-Dijital Oyunlar Ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To The Moon Örneği, T.C. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder, *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Yurdakul, I.K; Dönmez, Onur; Yaman, Fatih; Odabaşı, Hatice Ferhan (2013). Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller, *JSS* 12(4) (2013) :883-896.
- Yücel, Volkan (2019). Zararlı Dijital Oyunlar ve Çocuklar, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, Cilt:6, Sayı:7, Yıl:2019, 340-353.

## Y ve Z Kuşağına Ait Oyuncuların Dijital Oyunlardaki Şans Paketlerine İlişkin (Loot Box) Değerlendirmelerini Tespit Etmeye Yönelik Bir Araştırma: FIFA Ultimate Team Örneği

Mahmut Enes AĞCA\*

### Öz

Dijitalleşme ekseninde dönüşen günlük yaşam tüketimlerinde dijital oyunlar her yaşta kullanıcıların ilgisini çekmesi itibarıyla önemli bir araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır. Bireylerin pek çok farklı motivasyonla yöneldiği dijital oyunlar aynı zamanda ekonomik değer taşımaktadır. Bu çalışmada, dijital oyunlardaki ekonomik değer taşıyan öğelerden biri olan şans paketleri (loot box) kavramına yönelik Y ve Z Kuşağındaki oyuncuların değerlendirmelerini öğrenmek amaçlanmıştır. Bu amaçla, FIFA Ultimate Team oyun modunu en az 3 yıldır ve haftada en az 1 saat bu oyun moduna zaman harcayan Y kuşağından 6, Z kuşağından 6 oyuncu olmak üzere 12 katılımcının şans paketlerine ilişkin değerlendirmeleri tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırmada, nitel araştırma yöntemi kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Çalışma sonucunda, oyuncuların şans paketlerini kumar olarak nitelendirdikleri, satın alınabilir şans paketlerinin beklentileri karşılamadığı, paket satın almayan oyuncuların ise oyun içinde daha fazla zaman harcamak durumunda kaldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, Y kuşağından oyuncuların, dijital oyunlardaki şans paketlerini satın almak istemedikleri anlaşıırken Z kuşağındaki oyuncular için şans paketlerini satın almanın normal karşılandığı ancak paket içeriklerinin beklenen faydayı sağlamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Lootbox, FIFA Ultimate Team, FIFA 22, Dijital Oyunlar, Dijital Oyun Çalışmaları

\*Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Doktora Programı, mahmutenesagca@gmail.com.

<sup>1</sup>Literatürdeki yaygın kullanımı Loot Box olan kavrama ilişkin Türkçe alan yazında henüz bir tanımlama yapılmadığı görülmüştür. Bu nedenle bu çalışmada, "Loot Box" kavramının Türkçe karşılığı olarak "şans paketleri" kullanımı tercih edilmiştir.

Ağca, M. E. (2022). Y ve Z Kuşağına Ait Oyuncuların Dijital Oyunlardaki Şans Paketlerine İlişkin (Loot Box) Değerlendirmelerini Tespit Etmeye Yönelik Bir Araştırma: FIFA Ultimate Team Örneği. TRT Akademi, 7 (16), 1006-1031. DOI: 10.37679/trta.1130560

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 14.06.2022

Revizyon Tarihi: 22.08.2022

Kabul Tarihi: 13.09.2022

ORCID: 0000-0003-1944-5635 DOI: 10.37679/trta.1130560

## A Study to Determine Generation Y and Generation Z Gamers Assessment of (Loot Box) Content in Digital Games: The Case of FIFA Ultimate Team

Mahmut Enes AĞCA

### Abstract

Digital games stand out as an important field of research in terms of attracting the attention of users of all ages in daily life consumption, which has transformed on the axis of digitalization. Digital games, which individuals turn to with many different motivations, also have economic value. In this study, it is aimed to learn the evaluations of the players in Generation Y and Z regarding the concept of loot boxes, which is one of the economic value items in digital games. For this purpose, it has been tried to determine the evaluations of 12 participants, 6 players from the Y generation and 6 players from the Z generation, who spend at least 1 hour a week on the FIFA Ultimate Team game mode for at least 3 years. In the research, semi-structured interview technique was used within the scope of qualitative research method. As a result of the study, it was concluded that the players described the loot boxes as gambling, the purchasable loot boxes did not meet the expectations, and the players who did not buy the package had to spend more time in the game. In addition, while it was understood that the players of the Y generation did not want to buy the loot boxes in digital games, it was concluded that it was normal for the players in the Z generation to purchase the loot boxes, but the contents did not provide the expected benefit.

**Keywords:** Loot Box, FIFA Ultimate Team, FIFA 22, Digital Games, Digital Games Studies

### Research Paper

---

Received: 14.06.2022

Revised: 22.08.2022

Accepted: 13.09.2022

---

## 1. Giriş

Dijitalleşme süreci, bireylerin günlük yaşantılarına nüfuz etmekte, sosyal yaşamının dijital olanaklar ekseninde yeniden yapılandığı görülmektedir. Bireyin dijital oyun tüketimine yönelmesinde sosyalleşme, rekabet ve kazanma arzusunun yaşama gibi isteklerini tatmin etmeyi amaçladığı düşünülebilir. Dijital oyun üretimindeki teknolojik gelişmeler, oyun şirketlerinin dijital oyun satışı yapabilmeleri gerekli olan için kaset, disk gibi fiziki nesnelerin zorunluluğunu kaldırmıştır. Çevrim içi mağazalar sayesinde dijital oyun dağıtımını anlık hızlarla gerçekleştirmektedir ve dünya üzerindeki herkes aynı anda dijital oyunlara erişme imkânına kavuşmuştur. İnternet teknolojisindeki gelişmeler ekseninde, internete erişim maliyetlerinin düşmesine paralel olarak internetin herkes için ulaşılabilir olması ile çevrim içi oyunların tüketimi yaygınlık kazanmıştır. Nisan 2022 verilerine göre; Fortnite, Minecraft, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends ve Valorant bilgisayar üzerinden en çok oynanan 5 oyundur (Newzoo, 2022). Bu oyunlarının tamamının ortak özelliği ise çevrim içi oyunlar olmalarıdır. Buradan çıkarımda bulunarak bilgisayar üzerinden oyun oynayan bireylerin çevrim içi oyunları daha fazla tercih ettiği sonucuna ulaşılabilir. Çevrim içi oyunlarda yaygın bir şekilde görülen şans paketleri bulunmaktadır. Bu paketlerde oyun içinde karakter özelleştirmesinde kullanılacak öğeler, diğer oyunculara üstünlük kurmayı sağlayacak öğeler yer alabilmektedir. Dolayısıyla, şans paketlerini gerçek para karşılığında satın alanlar ile satın almayanlar arasında oyun içi rekabet bakımından eşitsizlikler oluşabilmektedir.

Sosyal bilimler alanında dijital oyunlara yönelik yapılan çalışmalar incelendiğinde, uluslararası alan yazındaki ilk çalışmaların dijital oyunlar ve eğitim ilişkisi üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Hsiao (2007), oyunların öğrenmeye yardımcı özelliklerinden olmasından, simülasyon temelli oyunların herhangi bir konuda deneyim kazanmayı teşvik etmesinden, yaratıcılık potansiyeli için bir alan olması ve sosyalleşmenin aracı olarak görülebileceğinden söz etmektedir. Dijital oyunları, eğitim alanında değerlendiren başka bir çalışmada (Ger, Burgos ve Torrente, 2009) dijital oyunların “öğrenme” kavramına olumlu yönde katkıda bulunacağı öngörülmüştür. Buna ilişkin başka bir çalışmada benzer biçimde dijital oyunların etkileşimi teşvik eden yapısı sayesinde teknoloji temelli öğrenmeye sağlayacağı katkılardan söz edilmiştir (Gros, 2007). Ulusal alan yazında ise sosyal bilimler alanında dijital oyunlar konusundaki ilk çalışmaların dijital oyun kültürü üzerine olduğu görülmektedir. Binark (2007) tarafından yürütülen TÜBİTAK destekli proje çalışması, ulusal düzeyde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların temelini oluşturmaktadır. İlgili proje kapsamında, dijital oyun kültürüne yönelik yayınlar üretilmiş ve

çalıştay düzenlenmiştir. Oyun kültürünü temel alan bu çalışmalar dizisi dışında, dijital oyun sektörünün sektörel görünümünü değerlendiren (Karahisar, 2013) ve dijital oyun bağımlılığına yönelik ölçek geliştirme ve dijital oyun bağımlılık düzeyi ölçümlene çalışmaları (Irmak & Erdoğan, 2015; Erboy & Vural, 2010) olduğu görülmektedir.

Yakın dönemde uluslararası alan yazında dijital oyunların eğitimle ilişkisini konu edinen çalışmaların önemini sürdürdüğü görülmekte (Zhao, Kaiyuan, & Ding, 2022; Steinkeller & Grosse, 2022), dijital oyunlardaki kumar mekanizmalarına yönelik çalışmalar (Brock & Johnson, 2021; Zendle, Mayer, Cairns, Waters, & Ballou, 2020; Greer, Rockloff, Browne, Hing, & King, 2019) bulunduğu görülmektedir. Ulusal alan yazındaki yakın dönemdeki çalışmalarda ise dijital oyun bağımlılığına yönelik çalışmalar önemini sürdürmektedir (Gülbetekin, Güven, & Tuncel, 2021; Aydoğdu, 2021). Bununla birlikte dijital oyun kültürünü değerlendiren çalışmalar da bulunmaktadır. Biricik ve Atik (2021) tarafından ortaya konan çalışmada, çocukların dışarıda oyun oynamak yerine, dijital dünyada oyun oynamaya yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmanın konusu olan dijital oyunlardaki şans paketlerine ilişkin çalışmalar incelendiğindeyse uluslararası alan yazında, dijital oyunlarda görülen kumar mekanizmalarını sınıflamaya yönelik Johnson ve Brock tarafından (2020) tarafından yürütülen çalışmada şans paketlerini kumar olarak tanımladıkları ve oyun geliştiricilerin bu sayede gelirlerini daha fazla artırdığı ortaya konmuştur. Benzer biçimde, gerçek para ile satın alınması ya da oyun içi para birimi ile satın alınması fark etmeksizin şans paketlerinin gerçek dünyada ekonomik değere dönüştürülebileceği, bu nedenle kumar olarak tanımlanabileceği ortaya konmuştur (Drummond, Sauer, Hall, Zendle, & Loudon, 2020). Ulusal alan yazında bu konuya ilişkin bir çalışma bulunmaktadır. Yapılan çalışmada, dijital oyunlardaki öğelerin çeşitli aracı internet siteleri, uygulamalar aracılığıyla gerçek paraya dönüştürülmelerinin mümkün olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Sezgin & Uzunoğlu, 2022).

Bu çalışmada, ulusal alan yazında eksikliği tespit edilen dijital oyunlardaki şans paketlerine ilişkin oyuncuların değerlendirmeleri konusu ele alınmıştır. Dijital oyunlarda sıklıkla yer alan şans paketlerine ilişkin Y kuşağından 6, Z kuşağından 6 olmak üzere 12 oyuncunun değerlendirmeleri alınmıştır. Çalışma, Türkiye’de en çok oynanan oyunlardan biri olan FIFA serisinin Ultimate Team<sup>1</sup> oyun modunu, 3 yıldır düzenli olarak haftada en az 1 saat zaman ayıran katılımcılarla gerçekleştiril-

<sup>1</sup> Oyuncuların, istedikleri oyuncuları transfer ederek kendi takımlarını kurarak diğer oyuncularla rekabet ettiği çevrim içi oyun modudur.

miştir. Çalışmada, Y ve Z kuşağının şans paketlerine ilişkin değerlendirmelerinde bir farklılık olup olmadığı, şans paketi satın alanlar ile şans paketi satın almayan oyuncuların değerlendirmelerinde ve oyun içi davranışlarında farklılık olup olmadığının ortaya konması amaçlanmıştır.

## 2. Kuşaklara Göre Farklılık Gösteren Tüketim Pratikleri

Kuşak kavramı, belirli bir tarihsel aralıkta doğmuş olan insanları tanımlayabileceği, bir önceki nesil ile belirli bir zaman farkını temel almaktadır. Kuşak ayrımı, derin toplumsal etkileri bulunan olayların ve toplum koşullarının varlığı altında yetişmiş, belirli konularda ortak kanaat sahibi olabilen insanların kategorilere ayırmak için kullanılmaktadır. (Rogler, 2002). Bireyler, içerisinde buldukları dönemin yetişme koşullarının benzerlik göstermesi, benzer değer yargıları ve fikirlerin etkisine maruz kalarak yetişmeleri nedeniyle kuşak kavramı ile belirli dönem aralığındaki insanlar olarak tanımlanmaktadır. (Ropes, 2013). Bu tanım göz önünde bulundurularak, kuşak kavramının belirgin tarih aralıkları ile sınırlandırılmasının kuşaklar arasındaki farklılıkları tam olarak yansıtmayabileceği, kuşak ayrımlarında önemli toplumsal olayların dönüm noktası olarak değerlendirilebileceği öne sürülebilir. Alan yazında yer alan kuşak bölümlenmeleri incelenerek yaygın olan kuşak ayrımının şu şekilde olduğu görülmüştür: 1925-1945 arası tarih aralığını ifade eden sessiz nesil, 1946 ile 1964 arasını kapsayan Baby Boomer kuşağı, 1965 ile 1980 yıllarını kapsayan X kuşağı, 1981 ile 90'lı yılların ortalarına değin süreci kapsayan Y kuşağı ve 1997 ve sonrasında doğan bireylerin Z kuşağı olarak tanımlandığı görülmektedir (Dries, Pepermans, Kerpel, 2008; Williams Page, 2011; The American Psychological Association, 2018).

Kuşak ayrımının temelinde yer alan farklı dönemlerde, farklı toplumsal olayların etkisi altında yaşama durumu, kuşakların tüketim pratiklerinde de benzerlikler ve kuşaklar arasında farklılıkları doğuran bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu farklılık yalnızca kuşaklar arasında değil, kuşakların kendi içerisinde de söz konusu olabilmektedir. Y kuşağı üzerine yapılan bir çalışmada, 1990 senesinden önce doğanlar, sosyal medya hesaplarını günde 9 kez kontrol ettiklerini belirtmişlerdir, bu oran aynı araştırmanın X kuşağına ilişkin bulgusu olan sosyal medya hesaplarını günde 6 kez kontrol edenler ile yakın bir değeri ifade etmektedir; 1990 senesinden sonra doğanlar ise günde 23 kez sosyal medya hesaplarını kontrol ettikleri ifade etmişlerdir, bu sayı sosyal medya hesaplarını günde 25 kez kontrol ettiği sonucuna ulaşılan Z kuşağının sonucuna yakındır (Roland Berger, 2019, s. 11). Dolayısıyla, kuşaklar arasındaki ayrım tarihleri birbirine yaklaştıkça, kuşaklar arasındaki farklılıkların azaldığı, benzerliklerin ise artış eğiliminde olduğu düşüncesi



öne sürülebilir. Bireyin içerisinde bulunduğu sosyal çevrenin özellikleri, sahip olduğu değer yargıları, geleneksel medyayı ve yeni medyayı tüketim alışkanlıkları da bireylerin tüketim alışkanlıklarında değişimlere neden olmakta, dijital ortamda analitik araçları ile kullanıcı davranışlarının ölçülebilmesi neticesinde, geleneksel medya ve sosyal medyanın gündeminden, pazarlama faaliyetlerine değin değişime neden olan döngüsel bir iletişim sürecini söz konusu kılmaktadır (Dunas A. Vartanov, 2020).

Kuşakların tüketim alışkanlıklarında birtakım farklılıklar görülmektedir. Baby Boomer kuşağının alışveriş tercihlerinde mağazadan satın alma %60, X kuşağının mağazadan satın alma oranı %51 iken bu oran çevrim içi alışverişe daha fazla ağırlık veren Y kuşağı için mağazadan satın alma %38 ve Z kuşağı için mağazadan satın alma tercihi ise %37 seviyesindedir. (Haller, Wallace, Cheung, Gupta, 2022).

Kuşaklar arasındaki tüketim farklılıkları medya tüketimi noktasında da kendini göstermektedir. Dünya genelindeki eğilimi ölçmek adına farklı kıtalardan 6 bin katılımcı ile yapılan araştırmada, Baby Boomer kuşağının Facebook ve YouTube'a ilgi göstermesine rağmen önemli bir bölümünün geleneksel medyayı tüketmeye devam ettiğini; X kuşağının ise dijital medya olanaklarından yararlanmakla birlikte geleneksel medyayı da tercih ettiğini; Y kuşağının dijital medyayı aktif kullandığını ve dünyadaki gelişmeleri, Instagram, Twitter gibi sosyal ağlardan takip ettiğini, Z kuşağının ise medya tüketimi noktasında haber kaynağı olarak değerlendirmek yerine etkileşim kurmak için sosyal medya hesaplarını kullandığını, oyun oynamak ve internetten dizi-film izleme etkinliklerinin medya tüketiminin temelini oluşturduğu ortaya konmuştur (Westcott, ve diğerleri, 2022). Dijital oyunların tüketiminde reklamların ya da promosyonların da etkisi olduğu düşünülebilir. Dijital oyun şirketleri hem oyunların satışını artırmada hem de oyun içerisinde, oyun içi öğelerin satışını artmasına yönelik bir dizi reklam ve promosyon faaliyetleri yürütmektedir. Tüketimi artırmaya yönelik unsurlardan biri olan reklamlar, dijital oyunların tüketimine yöneltme, bu oyunlarda geçirilen zamanı artırmaya yönelik etkili olduğu düşünülebilir. Dijital oyunlara yönelik reklamcılık faaliyetlerini değerlendiren bir çalışmada, 2022 yılı itibarıyla dijital oyunlardaki reklam pazarının 4,41 milyar dolar seviyesinde olduğu 2024 yılı itibarıyla bunun 4,80 milyar düzeyine çıkacağı öngörülmektedir (PWC, 2022).

Dijital oyunların satışına yönelik, oyun içi satın almaları artırmaya yönelik reklam ve promosyon faaliyetleri ile sıklıkla karşılaşmaktadır. Bu çalışmanın konusu olan FIFA isimli futbol oyunları serisinde de bir dizi reklam ve pazarlama çalışmaları yürütülmektedir. Örneğin, FIFA oyununun disk formunda satılacağı ülkelere göre özel kapak tasarımları geliştirilmiştir. Bu doğrultuda dünya genelinde satışa

çıkan FIFA 16 oyununun kapak görselinde Lionel Messi isimli futbolcu yer alırken Türkiye’de satışa çıkan FIFA 16 oyununun disk versiyonlarında Türk futbolcu Arda Turan’ın görseli yer almıştır (Electronic Arts, 2015). FIFA serisinin 2023 yılına özel olarak piyasaya sürdüğü FIFA 23 oyununu dijital olarak satın almak isteyen kullanıcılar için Standart Sürüm ve Ultimate Sürüm seçenekleri bulunmaktadır. Standart Sürüm’ü satın alan oyuncular oyunun resmî olarak dünya genelinde kullanıma açılacağı tarihte oyuna erişim sağlayabilme imkânına sahipken Ultimate Sürüm satın alan kullanıcılar dünya geneline kıyasla 3 gün önce erken erişim sağlayabilmektedir (Electronic Arts). Bu durumda rakiplerinden öne geçmek isteyen oyuncuların Ultimate Sürüm’ün sağlayacağı erken erişim imkânına sahip olmak istemesi mümkündür. Bu durumda, temelde aynı oyunu satın almakla birlikte 3 gün erken erişim imkânının teşvik etmesi nedeniyle daha yüksek ücretli olan Ultimate Sürüm’ü tercih etmek isteyebilir.

Dijital oyunların tüketimine ilişkin bir çalışmada; Z kuşağındaki bireylerin %81’i mobil cihazlar, oyun konsolları ya da bilgisayar üzerinden düzenli olarak oyun oynamaktadır. Bu oran Y kuşağı için %77, X kuşağında %60 ve Baby Boomer olarak adlandırılan kuşak için ise %42 olarak görülmektedir (Newzoo, 2021, s. 6). Dolayısıyla, dijital oyunların yalnızca Y ve Z kuşağının tükettiği bir medya içeriği olarak değerlendirmenin hatalı bir yaklaşım olduğu düşünülebilir.

### 3. Dijital Oyunlarda Şans Paketleri

Dijital oyunların tüketiminde boş zamanların değerlendirilmesi, eğlence isteği, arkadaşlık kurma ve belirli bir haz tatmini yaşamak gibi nedenler (Wu, Wang, Tsai, 2010) olabileceği gibi aynı zamanda kullanıcıların oyun içerisinde diğer rakiplerine üstünlük kurma, profesyonel e-sporcu olma isteği motivasyonlarını da kapsamaktadır. Ayrıca, dijital oyunlar günümüzde önemli bir ekonomik değer taşımaktadır ve oyunun lisanslı sürümünün satın alımı dışında, oyun içi satın alımlar da söz konusu olmaktadır. Dijital oyunları tüketen bireyler içerisinde Y kuşağının %70’i, Z kuşağının %69’u, X kuşağının %52’si ve Baby Boomer kuşağının %29’u, dijital oyunlarda oyun içi satın alım yapmaktadır (Newzoo, 2021, s. 7). Bununla birlikte, oyunlarda belirli görevler yerine getirilmesi, birtakım başarılar elde edilmesi hâlinde oyun tarafından oyuncunun ödüllendirilmesi hemen hemen bütün oyunlarda görülmektedir. Özellikle çevrim içi oyunlarda ise bu durum rastgele ödül mekanizması biçiminde kendini göstermektedir. Şans paketleri, ganimet kutuları, vb. oyundan oyuna özgün isimlendirmelere sahip olan rastgele ödül mekanizması, üç şekilde kendini göstermektedir (Nielsen Grabarczyk, 2019):

1. Oyuncuların oyun içi para karşılığı satın alamayacağı ve diğer oyunculara oyun içi para birimi karşılığı satamayacağı rastgele ödüller.
2. Oyuncuların oyun içi para karşılığı satın alamayacağı ancak diğer oyunculara oyun içi para karşılığı satabileceği rastgele ödüller.
3. Oyuncuların oyun içi para karşılığı satın alabileceği ve diğer oyunculara da oyun içi para karşılığı satabileceği rastgele ödüller (s. 198).

Rastgele ödül mekanizmasının bir parçası olan şans paketleri ile dijital oyun yapımcısı şirketler daha fazla para kazanma, oyunların kendisinin satılmasından daha fazla ekonomik girdi elde etmektedirler. FIFA, NFL, NHL ve UFC gibi spor oyunu serilerini bünyesinde bulunduran Electronic Arts (EA) şirketinin, toplam kârının %29'u bu oyunlarda yer alan Ultimate Team oyun modu üzerinden elde ettiği bildirilmektedir (Sinclair, 2021). Dijital oyunlarda yer alan şans paketlerinin her yıl %5 oranında daha fazla ekonomik değer ürettiği saptanmıştır ve 2025 yılına gelindiğinde bu ögelere harcanan paranın 20 milyar doları aşacağı öngörülmektedir (Hunt Moar, 2021). Steam mağazası üzerinde en çok oynanan 50 oyunun %36'sında şans paketleri mekanizmasının varlığı tespit edilirken Google Play Store'daki en çok oynanan 100 oyunun %58'inde, Apple App Store'da ise en çok oynanan 100 oyunun %59'unda şans paketlerinin var olduğu bilinmektedir (Zendle, Mayer, Cairns, Waters, Ballou, 2020).

Şans paketleri, şirketler için önemli bir gelir kaynağını oluştursa da kumar riski taşıdığına dair kaygılar bulunmakta, özellikle dijital oyunlara erişebilen çocuklar için kumar bağımlılığı riski taşıdığına yönelik kaygılar bulunmaktadır. Bu paketlerin belirsiz bir satın alma içerdiği, oyuncuların sahip oldukları öğelerin paketler içerisinden tekrar tekrar elde edilmesi neticesinde arzu edilen oyun içi nesnelere ulaşmak için ne kadar satın alım yapması gerektiğini bilmemesi nedeniyle eleştirilen odağındadır. Ayrıca, oyuncular tarafından da bu içeriklerin bir çeşit kumar olarak tanımlanması nedeniyle kumar olarak değerlendirilmektedir (Greer, Rockloff, Browne, Hing, King, 2019; Drummond, Sauer, Hall, 2019; Brooks Clark, 2019).

Dijital oyunların hedef kitlesinin oldukça geniş olması, her yaşta bireyin oyun oynamayı hobi hâline getirmesiyle birlikte çeşitli ülkelerin karar alma mekanizmaları, dijital oyunlarda yer alan şans paketlerini incelemeye karar vermişlerdir. Bu incelemeler sonucunda, Belçika'da dijital oyunlarda şans paketlerinin para karşılığı satışı yasaklanmış, Çin ve Japonya'da ise paketlerden çıkabilecek öğelerin oranlarının oyunculara açık biçimde belirtilmesi talep edilmiştir (Drummond, Sauer, Hall, 2019). İngiltere'de dijital oyunlardaki şans paketlerinden elde edilen öğelerin gerçek paraya dönüşmediği müddetçe kumar olarak nitelendirilemeye-

ceği kararına varılmıştır (Abarbanel, 2018). Amerika’da ve Türkiye’de ise bu konuya ilişkin herhangi bir karar bulunmamaktadır. Ancak, oyun şirketleri tarafından, oyun içerisindeki diğer rakiplere üstünlük kurulabilecek değerli oyun içi öğelerin çok az bir oranla yer aldığı şans paketlerinin satın alımını teşvik etmesi, satın alım miktarını artırmaya yönelik çalışmalar yapılması ve özellikle reşit durumda olmayan gençlerde kumar bağımlısı olma riskini artırdığı öne sürülerek Türkiye’de dijital oyunlardaki şans paketleri kavramının yasal çerçeveye alınmasının gerekliliğine vurgu yapılmıştır (Abut, 2021).

Alan yazın incelendiğinde, şans paketleri ile kumar bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ölçmeyi amaçlayan Zendle ve Cairns (2018) tarafından yapılan çalışmada şans paketi satın alınması ile kumara bağlı sorunların artması arasındaki ilişkinin %37,7 oranında ilişkili olduğu, oyuncuların şans paketi içeriklerini ne kadar satın alırsa kumara bağlı problemlerin de o oranda arttığı sonucuna ulaşılmıştır (s. 12). Şans paketleri satın alınması ile bahis oyunları oynama arasındaki ilişkiyi 12 ile 17 yaş arasındaki Avustralyalı gençler üzerinden inceleyen bir çalışmada (Hing, ve diğerleri, 2022) 4 hafta içerisinde şans paketi satın alan oyuncuların e-spor bahisleri, araba yarışları, piyango biletleri, slot makineleri gibi kumar etkinliklerine eğilim gösterdiği, dolayısıyla şans paketi satın alınmasıyla kumar oynama arasında bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda yapılan başka bir çalışmada ise şans paketlerinin kumara bağlı sorunların ortaya çıkmasında slot makineleri ya da bahis oyunlarından çok daha yüksek bir etki düzeyinde bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Wardle Zendle, 2021).

Şans paketlerinin yalnızca oyun içi bir kazanca neden olduğu ya da bu mekanizmadan elde edilen öğelerin oyun ile sınırlı kaldığını düşünmek ise hatalı bir yaklaşım olarak görünmektedir. Katılımcı gözlem yoluyla yapılan bir çalışmada, FIFA Ultimate Team oyunu özelinde oyun içi para birimlerinin gerçek para karşılığında alışverişinin yapılmasına aracılık eden internet siteleri incelenmiş, yapılan çalışma sonucunda çeşitli elektronik ödeme sistemleri kullanılarak oyun içi kazançların gerçek para birimlerine dönüştürüldüğü ortaya konmuştur (Sezgin Uzunoğlu, 2022).

#### 4. FIFA Ultimate Team Oyun Modu

FIFA serisindeki diğer oyuncularla oyun oynamaya izin veren FIFA Ultimate Team oyun modu içerisinde satın alınabilir öğeler barındırmaktadır. FUT Coin ya da FIFA Points karşılığında satın alınabilen şans paketlerinden futbolcu kartları, antrenman öğeleri ve kulüp öğeleri elde edilebilmektedir. FIFA oyun serisinde, dünyada futbolun kurallarını belirleyen ve 211 ülke futbol federasyonunun üyesi olduğu

Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği (FIFA) tarafından düzenlenen futbol oyun kuralları uygulanmaktadır. Bu yönüyle oyunun bir simülasyon olma özelliği de bulunmaktadır.

FIFA Ultimate Team oyun modu içerisinde farklı alt oyun modları yer almaktadır. Bunlar: Division Rivals, Squad Battles, FUT Draft, FUT Champions ve değişkenlik gösteren dostluk maçları modlarıdır. Ayrıca, oyun içerisinde kadro kurma görevleri, dostluk görevleri, dönüm noktası görevleri biçiminde isimlendirilen oyun içi görevlendirmeler bulunmaktadır. Bu görevler yerine getirildiğinde oyuncular ödüllendirilmektedir.

FIFA 22 oyununda yer alan şans paketleri üç tür olarak sınıflandırılabilir: Standart paketler, promosyon paketler ve ücretsiz paketler. Standart paketler; Premium bronz paket, Premium gümüş paket, Premium altın paket olarak oyunda yer almaktadır. Oyun içerisinde paket açılımı yapabilmek için FUT Coin ismi verilen oyunu oynadıkça kazanılan ve transfer pazarında oyuncu satışlarından elde edilen oyun içi para birimi ile paket açılabilmesi gibi oyun şirketi tarafından satılan FIFA Points aracılığıyla da paket açılımı yapılabilmektedir.

FIFA Points	Ücret (TL)
100	12,00 TL
250	26,00 TL
500	50,00 TL
750	74,00 TL
1050	99,99 TL
1600	150,00 TL
2200	200,00 TL
4600	400,00 TL
12000	1000,00 TL

**Tablo 1.** FIFA 22 Oyununda Yer Alan FIFA Points Ücretlerini Gösterir Tablo<sup>2</sup>

FIFA 22 oyununda yer alan FIFA Point ücretlerini gösterir tablo incelendiğinde, FIFA Points içeriklerinin 100 FIFA Points satın alınmasının 12 TL, 250 FIFA Points'in 26 TL, 500 FIFA Points'in 50 TL, 750 FIFA Points'in 74 TL, 1050 FIFA Points'in 99,99 TL, 1600 FIFA Points'in 150,00 TL, 2200 FIFA Points'in 200,00 TL, 4600 FIFA Points'in 400 TL ve en yüksek miktar olan 12000 FIFA Points'in 1000,00 TL olduğu görülmektedir.

<sup>2</sup> 24.05.2022 tarihi itibarıyla Playstation 4 ve Playstation 5 oyun konsolları için geçerlidir. Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://store.playstation.com/tr-tr/search/fifa%20points>

Paket Türü	FUT Coin	FIFA Points
Premium Bronz Paketi	750	-
Premium Gümüş Paketi	3.750	75
Premium Gümüş Ön izleme Paketi	3.750	75
Premium Altın Paketi	7.500	150
Premium Altın Ön izleme Paketi	7.500	150

**Tablo 2.** FIFA Ultimate Team Oyun Modundaki Şans Paketlerini Gösterir Tablo

Standart paketler, Tablo 2'den de görüldüğü üzere kendi içerisinde üçe ayrılmaktadır: Bronz paketler, gümüş paketler ve altın paketler. Bu paketlerin isimlendirilmesinde, paket içerisinde yer alan öğelerin türleri temel alınmıştır. Her bir paket içerisinde 12 öğe yer almaktadır. Premium gümüş ön izleme paketi ve Premium altın ön izleme paketi oyunculara bir paketin içerisinde yer alan öğeleri ücretsiz biçimde göstermektedir. Oyuncu, paketi satın almaya karar verirse FUT Coin ya da Fifa Points karşılığında hangi öğelere sahip olacağını görebilmektedir. Bu paket türü satın alım gerçekleştiği takdirde yenilebilir bir paket türüdür. Ancak satın alım gerçekleşmemesi hâlinde bir sonraki ön izlemeli paket 24 saat sonra aktif hâle gelmektedir.

FIFA Ultimate Team oyun modunda yer alan paket içeriklerinden bir diğeri de ücretsiz paketlerdir. Bu paketler, oyun içindeki görevlerin sonucunda kazanılan ya da birtakım dönüm noktası olarak adlandırılan başarıların elde edilmesi neticesinde oyunculara sunulmaktadır. Bu paketlerin sayısı ve niteliği değişkenlik gösterdiğinden analizin dışında bırakılmıştır.

FIFA oyununda yer alan üçüncü paket türü de promosyon paketlerdir. Dinamik olarak her hafta oyuna eklenen bu paketler satın alınabilir durumdadır. Standart paketlerden çok daha yüksek miktarda FUT Coins ya da FIFA Points bedeli ile alınmaktadır. Promosyon paketlerin satın alınması belirli süreler ile sınırlıdır. O nedenle bu çalışmada, 3 Mayıs 2022 tarihi itibarıyla FIFA 22'de yer alan promosyon paketleri Tablo 3'te gösterilmiştir.

Paket Adı	FUT Coins	FIFA Points
Premium Altın Oyuncu Paketi	25.000	350
Üst Düzey Altın Oyuncu Paketi	45.000	600
Nadir Oyuncu Paketi	50.000	1.100
Jumbo Nadir Oyuncu Paketi	100.000	2.000
Ultimate Paket	125.000	2.200

**Tablo 3.** FIFA Ultimate Team Oyun Modundaki Promosyon Şans Paketlerini Gösterir Tablo

FIFA Ultimate Team oyunundaki Promosyon şans paketlerini gösterir tablo incelendiğinde, Premium Altın Oyuncu Paketi'nin 25 bin FUT Coin ya da 350 FIFA Points karşılığında satın alınabildiği, Üst Düzey Altın Oyuncu Paketi'nin 45 bin FUT Coin ya da 600 FIFA Points karşılığında satın alınabildiği, Nadir Oyuncu Paketi'nin 50 bin FUT Coin ya da 1100 FIFA Points karşılığında satın alınabildiği, Jumbo Nadir Oyuncu Paketi'nin 100 bin FUT Coin ya da 2000 FIFA Points karşılığında satın alınabildiği, Ultimate Paket'in ise 125 bin FUT Coin ya da 2200 FIFA Points karşılığında satın alınabildiği görülmektedir.

Paketler içerisinde yer alabilecek öğeler FIFA 19 oyununa değin oyuncular tarafından bilinmemektedir. Oyun yapımcısı Electronic Arts, FIFA 19'dan itibaren oyun içerisindeki paketlerde yer alan öğelerden hangi oyun içi öğelerin yer aldığına dair olasılık bilgilerini de oyun içerisine eklemiştir (EA Sports FIFA, tarih yok). Bu sayede oyuncular, oyun içerisinde kullanmak istediği öğelerin hangi paketler içerisinde nasıl bir olasılıkla yer alabileceklerine yönelik bir bilgi akışına kavuşmuştur. FIFA serisinin 2019 yılından önceki sürümlerinde bu bilgi yer almamaktadır.

## 5. Araştırma

### 5.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, dijital oyunlarda yer alan şans paketlerine ilişkin Y kuşağındaki ve Z kuşağındaki oyuncuların, dijital oyunlarda yer alan şans paketlerine ilişkin değerlendirmelerini tespit etmektedir. Dijital oyunlardaki şans paketlerinin oyun bağımlılığına ve kumar bağımlılığına yol açtığına yönelik eleştiriler bulunmaktadır. Bu çalışmanın, Türkiye'de dijital oyun oynayan bireylerin şans paketlerine yönelik değerlendirmelerini ölçmeye çalışan ilk çalışma olarak öne çıkmaktadır. FIFA serisi, mobil platformlar, bilgisayar, oyun konsolları gibi pek çok farklı platformdan erişilebilmektedir ve oyun her yıl ekim ayında yeni bir sürüm ile satışa çıkmaktadır.

Çalışmanın araştırma soruları şu şekildedir:

- Y kuşağındaki oyuncuların, FIFA 22'de yer alan satın alınabilir şans paketlerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Z kuşağındaki oyuncuların, FIFA 22'de yer alan satın alınabilir şans paketlerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Şans paketi satın almak istemeyen oyuncular, paket satın almak yerine oyun içinde hangi yollarla gelişmeye çalışmaktadır?

## 5.2. Yöntem

Araştırmada nitel araştırma yöntemi çerçevesinde, amaçlı örnekleme tekniğinden yararlanarak en az 3 yıldır FIFA Ultimate Team oyun modunu haftada en az 1 saat oynayan Y kuşağından 6; Z kuşağından 6 katılımcı olmak üzere toplamda 12 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, araştırılan konuda detaylı bilgi sahibi olmayı sağlayacak olması, görüşmenin gi-dişatına göre detay öğrenmeyi sağlayacak soruların da sorulabilmesi, yüz yüze görüşülerek katılımcıdan bilgi toplanmasına olanak tanınması gibi nedenlerle tercih edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme sayesinde, katılımcının konuya ilişkin görüşlerini daha rahat ifade edebileceği düşünülmekte, ayrıca araştırma için her bir katılımcıdan elde edilecek veriler sayesinde veri çeşitliliğini artırma olanağı sağlamaktadır.

Araştırmanın geçerliğini ve güvenilirliğini artırmak adına bir dizi işlem yapılmıştır. İç geçerliğin sağlanması adına, yarı yapılandırılmış görüşmelerde kullanılacak olan soru formu için iletişim alanında uzman olan 2 akademisyenden görüş alınmıştır. Uzmanların incelemesi neticesinde soruların yalın, açık ve anlaşılır olması adına gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ayrıca, araştırmada yer alacak katılımcıların seçilmesinde araştırmanın amacına uygunluk hususuna dikkat edilmiştir. Araştırmada dış geçerliğin sağlanması adına, katılımcıların sorulara verdikleri yanıtlar aynen alıntılanarak kullanılmıştır. Araştırma tamamlandıktan sonra verilerin doğruluğunun, inandırıcılığının kontrol edilmesi adına nitel araştırma yöntemlerine hâkim bir akademisyen tarafından uzman incelemesi yapılmıştır. Araştırmanın güvenilirliğini artırmak adına, yapılan görüşmelerin tamamı katılımcıların izni doğrultusunda ses kaydı altına alınmıştır. Bu sayede, verilerin işlenmesi esnasında olası veri kayıpları ihtimali ortadan kaldırılarak araştırmanın iç güvenilirliği artırılmaya çalışılmıştır. Toplanan verilerin sonuç kısmında tartışılması ile araştırmanın dış güvenilirliği sağlanmaya çalışılmıştır.

## 5.3. Çalışma Grubu

20 Mayıs 2022 ile 1 Haziran 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıların demografik bilgileri Tablo 4’te sunulduğu gibidir.

Katılımcı	Yaş	Eğitim Durumu
Y1	27	Lisans Mezunu
Y2	29	Lisans Öğrencisi
Y3	27	Lisans Mezunu
Y4	27	Yüksek Lisans Mezunu



Y5	29	Lisans Mezunu
Y6	34	Doktora Öğrencisi
Z1	19	Lisans Öğrencisi
Z2	18	Lisans Öğrencisi
Z3	21	Lisans Öğrencisi
Z4	22	Lisans Öğrencisi
Z5	21	Lisans Öğrencisi
Z6	21	Lisans Öğrencisi

**Tablo 4.** Katılımcıların Yaş ve Eğitim Durumunu Gösterir Tablo

Katılımcıların yaş ve eğitim durumunu gösterir tablo incelendiğinde; Y kuşağı katılımcıların 27 ile 34 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Z kuşağındaki katılımcıların yaş aralığı incelendiğinde ise 18 ile 22 yaş aralığında oldukları görülmektedir. Eğitim durumu incelendiğinde, y kuşağındaki katılımcıların lisans mezunu (n=3), yüksek lisans mezunu (n=1) ve doktora öğrencisi (n=1) şeklinde sıralandığı görülmektedir. Z kuşağındaki katılımcıların eğitim durumu incelendiğinde ise katılımcıların tamamının lisans öğrencisi (n=6) olduğu görülmektedir.

#### 5.4. Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşmeler 20 Mayıs 2022 ile 27 Mayıs 2022 tarihleri arasında katılımcılarla yüz yüze yapılmıştır. Verilerin analiz edilmesi için görüşmeler esnasında ses kaydı alınması noktasında hem onam formunda yazılı izin alınmış hem de görüşmeden önce katılımcılardan sözlü olarak ikinci kez izin alınmıştır. Görüşmeler yaklaşık 45 dakika sürmüştür. Görüşmelerden elde edilen veriler, MAXQDA 2022 yazılımından yararlanılarak betimsel analize tabi tutulmuştur.

Katılımcı	Kaç Yıldır Oynuyor	Haftada Ayrılan Zaman (saat)
Y1	6	14
Y2	5	9
Y3	8	20
Y4	5	10
Y5	3	8
Y6	6	35
Z1	5	8
Z2	6	15
Z3	6	40

Z4	3	22
Z5	6	7
Z6	3	12

**Tablo 5.** Katılımcıların FIFA Ultimate Team Oyun Modunu Kaç Yıldır Oynadığı ve Bir Haftada Ne Kadar Zaman Ayırdığını Gösterir Tablo

Tablo 5’te yer alan bilgiler göz önüne alındığında; Y kuşağındaki katılımcıların FIFA Ultimate Team oyun modunu 3 ile 8 yıl arasında oynadığı; Z kuşağındaki katılımcıların ise 3 ile 6 yıl arasındaki oynadığı görülmektedir. Y kuşağındaki katılımcıların ve Z kuşağında 6 yıldır düzenli olarak oynayanların sayıları (n=5) göze çarpmaktadır. Katılımcıların FIFA Ultimate Team’e bir haftada ne kadar zaman ayırdıkları incelendiğinde Y kuşağındaki oyuncuların 8 ile 35 saat arasında oynadığı; Z kuşağındaki katılımcıların ise 7 ile 40 saat arasında oynadıkları dikkat çekmektedir.

Katılımcı	Rekabetçi Ortam	Kendi Takımını Kurmak	Transfer Pazarında Ticaret Yapmak
Y1		+	
Y2		+	+
Y3	+		
Y4	+		
Y5	+		
Y6	+		
Z1	+		
Z2	+		
Z3	+		
Z4	+		
Z5	+		
Z6		+	

**Tablo 6.** Ultimate Team Oyun Modunu Oynama Nedenleri ve Oyun İçerisindeki Seviyenin Özellikleri

Katılımcıların FIFA Ultimate Team oyun modundaki sevdiği özellikleri gösterir tablo incelendiğinde; Y kuşağındaki katılımcıların rekabetçi ortam (n=4), kendi takımını kurmak (n=2) ve transfer pazarında ticaret yapmak (n=1) şeklinde yanıtlar verdikleri görülmektedir. Z kuşağındaki katılımcıların ise rekabetçi ortam (n=5) ve kendi takımını kurmak (n=1) şeklinde yanıt verdikleri görülmektedir.

Katılımcılara, “Neden Ultimate Team oyun modunu oynuyorsunuz? Sizi bu oyun

*modunu oynamaya yönelten motivasyon nedir?” sorusu yönetilmiştir. Katılımcıların büyük çoğunluđu, Ultimate Team oyun modunun hem FIFA serisi içerisindeki diđer oyun modlarından hem de diđer futbol temalı oyunlardan daha rekabetçi bir deneyim sağladığını belirtmişlerdir. Y kuşuđı ve Z kuşuđındaki oyuncular için Ultimate Team’i oynama nedenleri benzerlik göstermektedir. Oyuncuların bu soruya verdikleri yanıtlardan Y kuşuđından bir katılımcının cevabı şu şekildedir:*

Rekabetçi alanda mücadele etmeyi seviyorum. Bu amaçla da ne kadar geniş bir oyuncu havuzu varsa kendimi daha iyi ispat edebileceğimi düşünüyorum. Ben 5 yaşından beri oyun oynuyorum. Çocukluğumdan beri rekabet etmeyi severim. Bu iştahımı giderebileceğim alanlardan biri Ultimate Team. Diđer oyun modlarından ziyade Ultimate Team oynamamın nedeni en geniş oyuncu havuzunun orada bulunması ve en iyi oyuncuların da Ultimate Team oynaması. Bir bakıma sertifika olarak değerlendirebiliriz. Ama eđer ki PES oyunu en çok kabul gören oyun olsaydı onu oynardım. Amacım manevi bir tatmin (Katılımcı Y3).

Z kuşuđından bir katılımcı ise şu şekilde yanıtlamıştır:

Ultimate Team oyununda kendi takımını kurmak, sevdiğin oyuncuları almak daha çok cezbediyor beni. Bir de diđer modlarda özelleştirme yapamıyorsun. Belli takımlar ve belli oyuncularla oynayabiliyorsun. Onu çok sevmiyorum. Ben kendim kadro kurmayı seviyorum. O yüzden daha çok Ultimate Team oynuyorum (Katılımcı Z4).

Katılımcı	Momentum <sup>3</sup>	Şans Paketleri	Para Harcadıkça Oyunda Üstünlük Kazanılması
Y1		+	
Y2	+	+	
Y3		+	
Y4	+		
Y5			+
Y6	+		
Z1	+	+	
Z2			+
Z3		+	
Z4		+	
Z5		+	
Z6	+		+

**Tablo 7.** Ultimate Team oyun Modunun Sevilmeyen Özellikleri

Oyuncuların Ultimate Team oyun modundaki sevmedikleri özellikler incelendiğinde; Y kuşağındaki oyuncuların momentum (n=3), şans paketleri (n=2) ve para harcadıkça oyunda üstünlük kurulması (n=1) olarak görülmektedir. Z Kuşağındaki oyuncuların sevmedikleri özellikler incelendiğinde ise, şans paketleri (n=4), para harcadıkça oyunda üstünlük kurulması (n=2) ve momentum (n=1) olduğu anlaşılmaktadır.

Katılımcılara, “FIFA Ultimate Team oyun modundaki sevmediğiniz özellikler nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların yanıtları incelendiğinde, momentum, şans paketleri ve para harcadıkça oyundaki diğer oyunculara karşı üstünlük kurulması yanıtları alınmıştır. Y kuşağından bir katılımcının bu soruya verdiği yanıt şu şekildedir. “...Sevmediğim özellikler ise oyun içerisindeki hatalar diyebilirim. Buna en büyük örnekte sarı kart ve kırmızı kartlardaki sıkıntılardır. Bir de momentum olduğunu düşünüyorum. Dönem dönem oyunun müsaade ettiğini düşünüyorum. (Katılımcı Y3)”. Aynı soruya, Z kuşağından bir katılımcının verdiği yanıt ise şu şekildedir:

Ultimate Team ile ilgili momentum olayını sevmiyorum. Kötü oynayan bir adam herhangi bir şekilde gol atıp her şeyi değiştiriyor. 10 pozisyondan 9’unda gol olacak şeyler gol olmuyor. Adam bir kez geliyor kazanıyor maçı. Rakibi bir şekilde maça dâhil ediyor oyun. Biraz gerçek dışı buluyorum. Hele geçen yıl durum çok daha kötüydü. Sağmalıklar var biraz. Paket olaylarını sevmiyorum. Paket olayları bence biraz kumara dönmüş durumda. Ben de çok paket açtım ama bunu nasıl düzeltirler bilemiyorum ama değişmesi lazım bence. Büyük bir gelir kaynağı bence oyun için (Katılımcı Z5).

<sup>3</sup>Momentum: Katılımcılar momentum kavramını oyun mekaniğinin geriye düşen oyuncuya yardım ettiğini anlatmak amacıyla bu terimi kullandıklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcı	Para Harcamaya Teşvik Ediyor	Kumar Olarak Nitelendirme	Paket Kazanmak için Görev Yapma
Y1	+		
Y2	+	+	
Y3	+	+	
Y4	+	+	
Y5	+		
Y6	+	+	
Z1	+		+
Z2			+
Z3	+		+
Z4	+		+
Z5			+
Z6	+		

**Tablo 8.** Şans Paketlerine İlişkin Genel Değerlendirmeler

Oyuncuların satın alınabilen şans paketlerine ilişkin değerlendirmelerini gösterir tablo incelendiğinde; Y kuşağındaki oyuncular tarafından satın alınabilen paketler, oyuncuları para harcamaya teşvik ettiği (n=6) ve oyuncular tarafından bu paketlerin kumar olarak görüldükleri (n=4) dikkat çekmektedir. Z kuşağındaki oyuncuların görüşlerinde ise oyun içerisindeki paketleri ağırlıklı olarak tamamlanan görevler sonucunda elde ettikleri (n=5) görülmektedir. Ayrıca, oyun içindeki paketlerin oyuncuları para harcamaya teşvik ettiği (n=3) görüşü bulunmaktadır.

Katılımcılara, “*Ultimate Team* oyun modundaki paket içerikleri hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların önemli bir bölümü paket içeriklerinin oyuncuları para harcamaya teşvik ettiğini düşünmektedir. Y kuşağından bir katılımcının bu soruya verdiği yanıt şöyledir:

EA büyük bir şirket, tacir. Ticaret yapıyorlar. Buna yönelik kârı artırmak bence oyuncuların memnuniyetlerinden önce geliyor onlar için. Tabii FIFA birçok oyuna göre her yıl oyun satarak zaten çok ciddi bir para kazanıyor. FIFA paket satmasa bile kendine yeter. Paketlerde az oyuncu olması bence bir eşitsizlik. Para yatırılarak açılan paket sisteminin ben bir kumar olduğunu düşünüyorum. Bunun sonucunda da tamamen şans yani. İyi bir şey de çıkabilir. Kötü bir şey de çıkabilir. O bakımdan buna bel bağlarsanız üzülersünüz. (Katılımcı Y3)

Z kuşağından bir katılımcının yanıtı ise şu şekildedir:

Paketler bence oyunun tamamıyla para harcamak üzerine kurulu olmasına neden oluyor. Bazı ülkelerin hatta oyundan kaldırttığını biliyorum. Bence ülkelerin tek tek değil de genel olarak oyundan kaldırılması daha iyi olur. Bence paket sistemi oyuna sizi bağımlı yapıyor. Yani iyi bir kadro kurmak için ya sürekli oyunun oynamanız lazım ki Coin kazanasınız ya da para harcamanız lazım, paket açmanız lazım istediğiniz kadroyu kurmak için. Bence bu hem bağımlı yapıyor hem de bir yerde paket dediğimiz şey kumar. İçinden ne çıkacağı belli değil. Aslında belli değil diyorum ama algoritma işte yani. Aslında belli. Siz bilmiyorsunuz (Katılımcı Z3).

Katılımcı	Fifa Points İle Satın Alı Nabilen Paketler	Ödül Olarak Kazanılan Paketler
Y1		+
Y2	+	
Y3		+
Y4		+
Y5		+
Y6		+
Z1		+
Z2	+	
Z3		+
Z4		+
Z5	+	
Z6		+

**Tablo 9.** Oyundaki Yüksek Değer Taşıyan öğelerin Hangi Paketlerde Yer Aldığına İlişkin Değerlendirmeleri Gösterir Tablo

Oyuncuların, oyun içerisindeki yüksek değer taşıyan öğelerin hangi tür paketlerde yer aldığına ilişkin görüşlerinin yer aldığı Tablo 6'da görüleceği üzere, Y kuşağındaki oyuncuların büyük çoğunluğu (n=5) ödül olarak kazanılan paketlerden daha değerli öğelerin elde edildiğini düşünmektedir. Z kuşağındaki oyuncuların görüşlerin incelendiğinde de bu durum göze çarpmaktadır. Z kuşağındaki oyuncuların çoğunluğu (n=4), ödül olarak kazanılan paketlerde daha yüksek değerde öğelerin yer aldığını düşünmektedir.

Katılımcılara, *“Satın alınabilen paketler ile ödül olarak verilen paketlerin içerikleri sizce benzer midir? Farklılaştıkları noktalar var mıdır?”* sorusu yöneltilmiştir. Ka-

tılımcıların verdikleri yanıtlar incelendiğinde ödül olarak kazanılan paketlerden daha değerli oyun içi öğelerin yer aldığı düşüncesinin hâkim olduğu görülmüştür. Bu soruya Y kuşağından bir katılımcının cevabı şu şekildedir:

Bence satın alınabilen paketlerden çok bir şey çıkmıyor. Satın alınmayanların da bazısından iyi şeyler çıkıyor ama genel olarak onlarda da çok bir şey yok. Bence iki türlü de paketlerden iyi bir şey çıkmıyor. Ben paket yerine oyun içi ticaret yapıyorum. Ticaret yapmak daha avantajlı oluyor (Katılımcı Y4).

Z kuşağından bir katılımcının yanıtı şu şekildedir: *“Satın alınabilir paket ile görev paketleri kesinlikle aynı değil. Ben bunu çok test ettim. İçerisinde iyi oyuncu olan paketler kesinlikle daha ucuz paketlerde. Çok pahalı paketlerden genelde bir şey çıkmıyor ama ucuz paketlerin içinden daha iyi şeyler çıkıyor”* (Katılımcı Z4).

Katılımcı	Evet	Hayır
Y1		+
Y2	+	
Y3		+
Y4		+
Y5		+
Y6	+	
Z1		+
Z2	+	
Z3	+	
Z4		+
Z5	+	
Z6	+	

**Tablo 10.** Oyuncuların Para İle Şans Paketi Satın Alma Durumu

Oyuncuların para ile şans paketi satın alma durumlarının gösterir tablo incelendiğinde; Y kuşağındaki oyuncuların çoğunlukla oyuna para harcadıkları görülmektedir (n=6). Y kuşağından iki katılımcı ise para harcamadığını ifade etmiştir. Z kuşağındaki katılımcıların yanıtları incelediğinde ise, katılımcıların çoğunun (n=4) oyuna para harcadıkları, 2 katılımcının para harcamadığı görülmektedir.

Katılımcıların *“Oyun içerisinde ödül olarak kazandığınız paketler haricinde, para yatırarak paket satın aldınız mı? Satın aldıysanız neden? Almadıysanız neden? Kısaca açıklar mısınız?”* soruna verdikleri yanıtlar incelendiğinde ise Y kuşağındaki oyuncuların oyun içerisinde para harcamadıkları görülmüştür. Z kuşağındaki oyuncuların ise oyun içinde para harcamaya daha yatkın oldukları görülmüştür. Y

kuşağından bir katılımcının bu soruya verdiği yanıt şu şekildedir:

Ben oyunu satın alırken zaten oyuna para veriyorum. Bu sene 600 lira verdim. Ondan sonra da oyuna ayrıca para vermeyi hiç sevmiyorum. Şirket bu konuda çok açgözlü ama hani oyunu öyle bir tasarlamış ki. Bir yerde ben dahi dedim ki paket alsam mı? Ama şu an bakıyorum FIFA Pointsler de çok pahalı. O yüzden sadece basit görevler yapıp ödül paketlerini toplamaya çalışıyorum. Onun dışında paket hiç almadım (Katılımcı Y5).

Z kuşağından bir katılımcının yanıtı ise şu şekildedir:

Paket alıyorum. Ama dediğim gibi paketlerden çok bir şey çıkmıyor. Takımı geliştirmek için ya sürekli maç yapmak lazım ya da paket almak lazım. Ben de hem biriken Coin ile hem de FIFA Points olarak paket açıyorum. Nedeni de aslında daha iyi bir takım kurabilmek için başka bir nedeni yok. (Katılımcı Z2).

Paket satın alan oyuncuların satın almaya ilişkin değerlendirmeleri incelendiğinde ise Y kuşağından bir katılımcının yanıtı şu şekildedir:

Ben paket aldım. Oyuna çok para yatırdım. Kendim bin lira yatırdım arkadaşım da hediye etti mesela 500 lira onun sayesinde aldım. Ama hiçbir şey çıkmadı. Dedim bu iş böyle olmaz yani. Bir de pre-orderlarda da vermişlerdi. Paket satın almayı bıraktım sonra. Oyuna ilgim kesildi ama döviz bazlı yani. Ben gamer bir adamım. Bence asıl etken paket benim harcadığım paranın hakkını vermiyor. Hakkını vermek için benim gibi paralar değil de çok daha fazla para verip paket alman gerekiyor ki bir işe yarasın. Boks maçı gibi düşünüyorum. Tek yumrukta deviremiyorsun ama 4-5 tane üst üste olunca deviriyorsun gibi. Tam paketlerden iyi şeyler gelmeye başladı diyorsun açarken tam geldi gelecek diyorsun ama yine gelmiyor mesela. (Katılımcı Y2).

Z kuşağından bir katılımcının görüşü şöyledir:

Bu yıl almadım ama geçen yıl aldım. Oyun zaten bana başlarken de biraz FIFA Points verdi. Onu harcadım. Geçen yıl aldım ama. Bir şey çıkmadı. Paketle alakalı şu var bence. Bunu Twitter'da falan da gördüm. Daha çok paketlerden bir şey vermesi için senin oyun olarak biraz kötü durumda olman lazım. Yani aslında kötü bir oyuncu olursan oyun seni oyunda tutmak için açtığın paketlerden iyi oyuncular çıkarıyor. Hesap geçmiş i var ya. Orada mesela kötü bir performansın varsa paketlerdeki şansın daha yüksek. Ama genelde kazanan biriyse oyun sana iyi oyuncular çıkarmıyor paketten. Çok iyi oyunculara, ben yayınları da izliyorum. Profesyonel oyunculara bile paketlerden çok yüksek düzeyde iyi kartlar çıkmıyor. Ama normal adamlara çıkıyor. Paket olayı bu yüzden saç-



ma yani. (Katılımcı Z5).

Katılımcı	Kadro Kurma Görevleri	Oyun İçi Görevler
Y1	+	+
Y3	+	
Y4		+
Y5	+	
Z1	+	+
Z4	+	+

**Tablo 11.** Paket Satın Almayan Oyuncuların Oyun İçi Gelir Elde Etmek İçin Yaptığı Oyun İçi Davranışlar

Oyun içi para birimi olan FUT Coin ile ya da FIFA Points ile paket satın almayan oyuncuların davranışlar incelendiğinde, kadro kurma görevlerini yapma (n=5) ve oyun içi görevlerin yapılması (n=4) öne çıkmaktadır. Y kuşağından bir katılımcının değerlendirmesi şu şekildedir:

Görev ödülleri gelen ödüller mesela satılmaz ödüller oluyor. Aslında bu iyi ben-  
ce. Çünkü satılmaz paketlerdeki oyuncuların daha iyi olduğunu düşünüyorum. Yani iyi  
bir oyuncu çıkma ihtimali daha yüksek. Ama oyun para biriktirmenizi istemediği için  
satılabilir paketlerdeki oyuncular çok daha kötü oyuncular oluyor genellikle (Katılımcı  
Y1).

Z Kuşağından bir oyuncunun değerlendirmesi şu şekildedir:

Geçen sene dostluk maçları dahil her şeyi yapıyordum. Paket kazanmak için. Ama bu  
sene daha çok kadro kurma görevi yapıyorum. Squad Battles maçlarını bile yapmadım  
bu sene. Geçen sene hepsini oynuyordum. Oyuna hiç para yatırmadım ama o açığı  
kapatmak için bunları yaptım hep. Vaktim vardı. Boş zamanım genişti (Katılımcı Z4).

## 6. Sonuç

Dijital oyunlardaki şans paketlerine ilişkin Y ve Z kuşağından katılımcılar ile yapılan bu çalışmada, katılımcıların 18 ile 34 yaş aralığında olması, araştırmadan elde edilecek verilerin çeşitliliğini artırmıştır. Katılımcıların, oyuna harcadıkları zaman da oyun hakkında yeterli deneyime sahip olduğu görüşünü kuvvetlendirmektedir. Katılımcıların FIFA Ultimate Team oyun modunu oynamayı tercih etmelerinin ana nedeni, bu oyun modunu rekabetçi bulmaları nedeniyle olduğu görülmektedir. Ayrıca, “kendi takımını kurma” yani oyun içi özelleştirmeler sayesinde oyuncu-

ların takımlar oluşturmasına olanak tanınması da oyuncuların sevdiği özellikler arasında yer almaktadır. Katılımcıların Ultimate Team oyundaki sevmediği özellikler değerlendirildiğinde, oyun içindeki momentum hem Y kuşağından hem de Z kuşağından oyuncuların ortak görüşüne sahiptir. Momentum ile geriye düşen rakibin daha avantajlı bir konuma geldiği, skor farkının açılmasının oyun tarafından önlenmediği düşünülmektedir. Bu çalışmanın odak noktasında olan şans paketleri ise oyuncular tarafından seilmeyen bir başka özellik olarak görülmektedir. Y kuşağındaki oyuncular paket içeriklerini kumar olarak nitelendirme eğilimi gösterirken Z kuşağındaki oyuncuların da şans paketlerini sevmemelerine rağmen bu şekilde bir tanımlama yapmadıkları görülmüştür. Hem Y hem de Z kuşağındaki oyuncuların ana düşüncesi paketlerin para harcamaya teşvik eden bir yapıda olduğudur.

Paket içerikleriyle ilgili diğer sorularda, katılımcıların ödül olarak kazanılan paketlerdeki içeriklerin satın alınabilir paketlerden daha iyi içeriklere sahip olmalarına bilmelerine rağmen paket satın alımını sürdürdükleri anlaşılmıştır. Bu duruma neden olan faktörün ödül olarak kazanılan paketlerin oyun içi görevler yapılması ve oyunda daha fazla zaman harcanmasını gerektirmesi olarak düşünülebilir. Oyunda gereksiz gördükleri etkinliklere vakit ayırmak istemeyen oyuncular para karşılığında paket satın alarak oyun içi öge elde etmeye çalışmaktadır. Paket içeriklerini satın almayan oyuncuların ise oyun içi daha fazla zaman harcadıkları, kadro kurma görevleri ve oyun içi görevler yaparak oyunda gelir elde etmeye çalıştıkları görülmektedir.

Y kuşağındaki oyuncular FIFA Ultimate Team içerisindeki paketleri satın almaya mesafeli durmaktadırlar. Z kuşağındaki oyuncular ise paket içeriklerini satın almaktadır ancak paket unsurunun oyun içinde daha fazla satın almaya teşvik eden bir yapıda olduğu görüşündedirler. Hem Y kuşağındaki hem de Z kuşağındaki katılımcılardan paket içeriklerini satın almayanların ise oyunda gelir elde edebilmek amacıyla oyun içerisinde daha fazla zaman harcamak durumunda kaldığı anlaşılmaktadır. Alan yazında, şans paketlerinin kumar olduğuna ilişkin görüşler, bu araştırmanın katılımcılarının kendilerine bu konuda herhangi bir soru sorulmasına rağmen şans paketlerini kumar olarak tanımlamaları eleştirilerin haklılık payını güçlendirmektedir. Oyunu oynayan oyuncuların şans paketlerinden genel olarak memnun olmadıkları, bir kısmının bunu kumar olarak tanımlarken bir kısmının tüketim tercihi olarak gördüğü anlaşılmaktadır. Ayrıca, paket içeriklerinin satın alınmayıp görevlere odaklanılması nedeniyle oyun içindeki harcanan süre artmaktadır. Bu çalışmadan yola çıkılarak 18 yaş altında olan ve dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirmesi muhtemel olan çocuk katılımcılar ile benzer bir ça-

İşmanın yapılması daha kapsamlı veri elde edilmesini sağlayabilir. Ayrıca, en çok oynanan oyunlardan biri olan FIFA serisini temel alan bu çalışmanın bulgularından yararlanılarak dijital oyunları tüketen her yaştan bireyleri kapsayacak şekilde bir anket çalışması aracılığıyla dijital oyunlardaki şans paketlerine ilişkin daha genellenebilir sonuçlara ulaşılabilir.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Kaynakça**

- Abarbanel, B. (2018). Gambling vs. gaming: a commentary on the role of regulatory, industry, and community stakeholders in the loot box debate. *Gaming law Review*, 22(4), 231-234. doi:10.1089/blr.2018.2243.
- Abut, A. (2021, Ekim 22). *Haksız Ticari Uygulama Kavramı Perspektifinden "Loot Box"*. KHAS Hukuk Bülteni: <https://hukukbulteni.khas.edu.tr/bulten/54> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Aydoğdu, F. (2021). 4-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarında Kardeş Etkisi: Nomofobi, Akıllı Telefon Kullanma, Dijital Oyun Oynama. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 34-49. doi:10.36731/cg.935669.
- Binark, F. M. (2007). Dijital oyun kültürü ve Türkiye’de gençliğin internet kafe kullanım pratikleri: çevrim içi ve çevrim dışı kimlik egzersizleri, hareketsiz toplumsallaşma ve sanal kariyer yapma-Ankara’da etnografik alan çalışması. Proje No: 107K039. <https://search.trdizin.gov.tr/yayin/detay/608684/dijital-oyun-kulturu-ve-turkiyede-gencligin-internet-kafe-kullanim-pratikleri-cevrim-ici-ve-cevrim-disi-kimlik-egzersizleri-hareketsiz-toplumsallasma-ve-sanal-kariyer-yapma-ankarada-etnografik-alan-calismas> adresinden alındı.
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı Ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. doi:10.19145/e-gifder.818532.
- Brock, T., & Johnson, M. (2021). The gamblification of digital games. *Journal of Consumer Culture*, 21(1), 3-13. doi:10.1177/1469540521993904.
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviours*, 96, 26-34. doi:10.1016/j.addbeh.2019.04.009.
- Dries, N., Pepermans, R., & Kerpel, E. D. (2008). Exploring four generations’ beliefs about career: Is “satisfied” the new “successful”? *Journal of Managerial Psychology*, 23(8), 907-928. doi:10.1108/02683940810904394.
- Drummond, A., Sauer, J. D., & Hall, L. C. (2019). Loot box limit-setting: A potential policy to protect video game users with gambling problems? *Addiction*, 144(5), 935-936. doi:10.1111/add.14583.
- Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C., Zendle, D., & Loudon, M. R. (2020). Why loot boxes could be regulated as gambling. *Nature Human Behaviour*, 4, 986-988. doi:10.1038/s41562-020-0900-3.
- Dunas, D. V., & A.Vartanov, S. (2020). Emerging digital media culture in Russia: modeling the media consumption of Generation Z. *Journal of Multicultural Discourses*, 15(2), 186-203. doi:10.1080/17447143.2020.1751648.
- EA Sports FIFA. (2018). Pack Probability In fifa 19 Ultimate Team. <https://www.ea.com/>

- en-gb/games/fifa/news/fifa-19-pack-probabilities#:~:text=Pack%20probabilities%20in%20FIFA%2019,process%20with%20every%20content%20update. adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 03.05.2022).
- Electronic Arts. (2015). fifa 16 Cover Stars. <https://www.ea.com/games/fifa/news/fifa-16-cover-athletes> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 24.08.2022).
- Electronic Arts. (tarih yok). fifa 23. <https://www.ea.com/tr-tr/games/fifa/fifa-23/buy/pc?steps=join#description> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 24.08.2022).
- Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 39-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/egeefd/issue/4908/67233> adresinden alındı.
- Ger, P. M., Burgos, D., & Torrente, J. (2009). Digital Games in eLearning Environments: Current Uses and Emerging Trends. *40(5)*, 669-687. doi:10.1177/1046878109340294.
- Greer, N., Rockloff, M., Browne, M., Hing, N., & King, D. L. (2019). Esports Betting and Skin Gambling: A Brief History. *Journal of Gambling Issues*, 43(20), 128-146. doi:10.4309/jgi.2019.43.8.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education. *The Design of Games-Based Learning Environments(1)*, 23-38. doi:10.1080/15391523.2007.10782494.
- Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Fiziksel Aktivite Tutum ve Davranışlarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 148-160. doi:10.51982/bagimli.866578.
- Haller, K., Wallace, M., Cheung, J., & Gupta, S. (2022). *Consumer want it all: Hybrid Shopping, sustainability, and purpose-driven brands*. IBM Institute for Business Value. <https://cdn.nrf.com/sites/default/files/2022-01/Consumers%20want%20it%20all.pdf> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 26.05.2022).
- Hing, N., Rockloff, M., Russel, A. M., Browne, M., Newall, P., Greer, N. Thorne, H. (2022). Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *Journal of Behavioral Addictions*, 1-10. doi:10.1556/2006.2022.00015.
- Hsiao, H.-C. (2007). A Brief Review of Digital Games and Learning. *2007 First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL'07)*, 124-129. doi:10.1109/DIGITEL.2007.3.
- Hunt, N., & Moar, J. (2021). *In-game Gambling & Loot Boxes*. Juniper Research. <https://www.juniperresearch.com/researchstore/content-digital-media/in-game-gambling-loot-boxes-research-report> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 24.05.2022).
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 10-18. doi:10.5455/apd.170337.
- Johnson, M. R., & Brock, T. (2020). The 'gambling turn' in digital game monetization. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(2), 145-163. doi:10.1386/jgvw\_00011\_1.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu*, (s. 107-113). Sakarya..
- Newzoo. (2021). *How Different Generations Engage with Games*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-generations-report-how-different-generations-engage-with-games/> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 26.05.2022).
- Newzoo. (2022). *Most Popular PC Games – Global*. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-pc-games> adresinden alındı.

- Nielsen, R. K., & Grabarczyk, P. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171-207. doi:10.26503/todigra.v4i3.104.
- PWC. (2022). *2022 Outlook segment findings: Markets and Industries*. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-findings.html> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 24.08.2022).
- Rogler, L. H. (2002). Historical Generations and Psychology: The Case of the Great Depression and World War II. *American Psychologist*(57), 1013-2023. doi:10.1037/0003-066X.57.12.1013.
- Roland Berger. (2019). *Decoding Gen Y means recoding your business model*. <https://www.rolandberger.com/en/About/Events/de/Decoding-Generation-Y/> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 26.05.2022).
- Ropes, D. (2013). Intergenerational learning in organizations. *European Journal of Training and Development*, 37(8), 713-727. doi:10.1108/EJTD-11-2012-0081.
- Sezgin, S., & Uzunođlu, S. (2022). Loot Box Ekonomisi ve Dijital Karaborsalar: FIFA Örneđi. *The Journal of Social Science*, 6(11), 125-138. doi:10.30520/tjsos-ci.1059661.
- Sinclair, B. (2021). *Ultimate Team modes make up 29% of EA's business*. GamesIndustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-27-ultimate-team-modes-make-up-29-percent-of-eas-business> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 24.08.2022).
- Steinkeller, A. v., & Grosse, G. (2022). Children are more social when playing analog games together than digital games. 6. doi:10.1016/j.chbr.2022.100195.
- The American Psychological Association. (2018). *Stress in America Generation Z*. <https://www.apa.org/news/press/releases/stress/2018/stress-gen-z.pdf> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 25.05.2022).
- Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 267-274. doi:10.1089/cyber.2020.0299.
- Westcott, K., Arnabas, J., Arkenberg, C., Auxier, B., Loucks, J., & Downs, K. (2022). *2022 Digital media trends, 16th edition: Toward the metaverse*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html> adresinden alındı. (Erişim Tarihi: 26.05.2022).
- Williams, K. C., & Page, R. A. (2011). Marketing to the Generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*, 1-17..
- Wu, J.-H., Wang, S.-C., & Tsai, H.-H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behaviour*, 26(6), 1862-1871. doi:10.1016/j.chb.2010.07.033.
- Zendle, D., & Cairns, P. (tarih yok). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 13(11), e0206767. doi:10.1371/journal.pone.0206767.
- Zendle, D., Mayer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 115(9). doi:10.1111/add.14973.
- Zhao, J., Kaiyuan, & Ding, Y. (2022). Digital Games-Based Learning Pedagogy Enhances the Quality of Medical Education: A Systematic Review and Meta-Analysis. *The Asia-Pacific Education Researcher*(31), 451-462. doi:10.1007/s40299-021-00587-5.

## Understanding Motivational Factors Influencing Intention to Play Esports Games in Türkiye

Mikail BATU\*  
Celal KOCAÖMER\*\*  
Onur TOS\*\*\*  
Neslihan KOCAÖMER\*\*\*\*

### Abstract

The purpose of this study is to investigate Turkish esports players' motivations for their intention to play esports games. The factors influencing esports players' intention to play esports games were tested with PLS-SEM. An online survey was conducted with 502 esports players to test the research model. The results demonstrate that fantasy, competition, and challenge statistically influence the intention to play esports games. In addition, it was determined that social interaction and diversion didn't have a statistically significant effect on the intention to play esports games. Challenge, competition, and fantasy motivations explain 65.5% of the variance in intention to play esports games. In particular, it has been determined that challenge motivation has a large impact on the intention to play. Examining the gaming motivations of Turkish esports players, who represent a different culture, differentiates the study from its counterparts. This study makes new theoretical and practical contributions by showing that fantasy, competition, and challenge play important roles to predict on the intention to play esports games.

**Keywords:** Online Games, Esports, Players, Motivations, Intention To Play Esports Games

\*Doç.Dr., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, mikail.batu@ege.edu.tr

\*\*Arş. Gör., Süleyman Demirel Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım, celalkocaomer@sdu.edu.tr

\*\*\*Öğr.Gör., Tarsus Üniversitesi Pazarlama ve Reklamcılık Meslek Yüksekokulu, onurtos@tarsus.edu.tr

\*\*\*\*Doktorant, Süleyman Demirel Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım, nslhn\_uzn@hotmail.com

Batu, M. & Kocaömer, C. & Tos, O. & Kocaömer, N. (2022). Understanding Motivational Factors Influencing Intention to Play Esports Games in Türkiye. TRT Akademi, 7 (16), 1032-1051. DOI : 10.37679/trta.1141742

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 07.07.2022

Revizyon Tarihi: 12.08.2022

Kabul Tarihi: 23.09.2022

ORCID: 0000-0002-6791-0098 ORCID: 0000-0001-9593-1761 ORCID: 0000-0003-4992-9315

ORCID: 0000-0003-2802-105X DOI: 10.37679/trta.1141742

## Türkiye'de Espor Oyunları Oynama Niyetini Etkileyen Motivasyonel Faktörleri Anlamak

Mikail BATU  
Celal KOCAÖMER  
Onur TOS  
Neslihan KOCAÖMER

### Öz

Bu çalışmanın amacı, Türk esportüncülerinin esportü oyunlarını oynama niyetlerine yönelik motivasyonları araştırmaktır. Esportü oyuncularının esportü oyunlarını oynama niyetini etkileyen faktörler, PLS-SEM ile test edilmiştir. Araştırma modelini test etmek için 502 esportü oyuncusuyla çevrimiçi bir anket yapılmıştır. Sonuçlar, fantezinin, rekabetin ve meydan okumanın istatistiksel olarak esportü oyunları oynama niyetini etkilediğini göstermektedir. Ayrıca sosyal etkileşim ve oyalanmanın istatistiksel olarak esportü oyunlarını oynama niyeti üzerinde “anamlı bir etkisinin olmadığı” belirlenmiştir. Meydan okuma, rekabet ve fantezi motivasyonları, esportü oyunları oynama niyetindeki varyansın %65,5'ini açıklamaktadır. Özellikle meydan okuma motivasyonunun oyun oynama niyeti üzerinde büyük etkisi olduğu tespit edilmiştir. Farklı bir kültürü temsil eden Türk esportü oyuncularının oyun oynama motivasyonlarının incelenmesi, çalışmayı benzerlerinden farklılaştırmaktadır. Bu çalışma, fantezi, rekabet ve meydan okumanın esportü oyunlarını oynama niyetini tahmin etmede önemli roller oynadığını göstererek yeni teorik ve pratik katkılar sağlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrimiçi Oyunlar, Esportü, Oyuncular, Motivasyonlar, Esportü Oyunlarını Oynama Niyeti

### Research Paper

Received: 07.07.2022

Revised: 12.08.2022

Accepted: 23.09.2022

## 1. Introduction

Esports, one of the notable research areas of recent years, has been regarded as a research topic by many researchers with different aspects (Argan et al., 2006; Jonasson & Thiborg, 2010; Lee & Schoenstedt, 2011; Seo, 2013; Lee et al., 2014; Martončík, 2015; Ströh, 2017; Hamari & Sjöblom, 2017; Kocaömer, 2018; Jang & Byon, 2020; Hedlund, 2021). Many different topics such as game motivations, entertainment dynamics, leisure habits, esports gameplay intentions, esports sponsorship, esports players' types, and interaction types of players with other players are some of these researches.

With the increase in internet connection speed, online games have become an important platform where players spend time (Rahmawati et al., 2019). Esports, which have an important place among these online games, have increased their popularity with the pandemic. Due to the lockdowns and restrictions, people's normal lives were affected. One of the important areas affected was sports. Especially at a time when the whole world was affected by COVID-19, esports has become an alternative to traditional sports as it is accessible anytime and anywhere and does not require people to be together physically (Marta et al., 2021). The basic components of esports that increased the popularity with the pandemic include teams, professional players, leagues, events, consumers, game developers, brands, and media channels (Newzoo, 2015). Within the scope of this study, information about consumers is given as the motivations of esports consumers to play games are analyzed. Esports consumers are divided into three groups: those who play the game, those who watch the game, and those who both play and watch the game (Newzoo, 2015). Digital platforms can affect the behavior of consumers by creating an effective playground through esports. To Weiss (2011), esports provides content that pleases and satisfies the needs of consumers. In addition, esports, which allows a competitive environment, gives data on the maximization of consumer movements, provides the basis of needs, and affects the motivation of the players to continue playing the game (Weiss & Schiele, 2013; Wu et al., 2007; Yee, 2006).

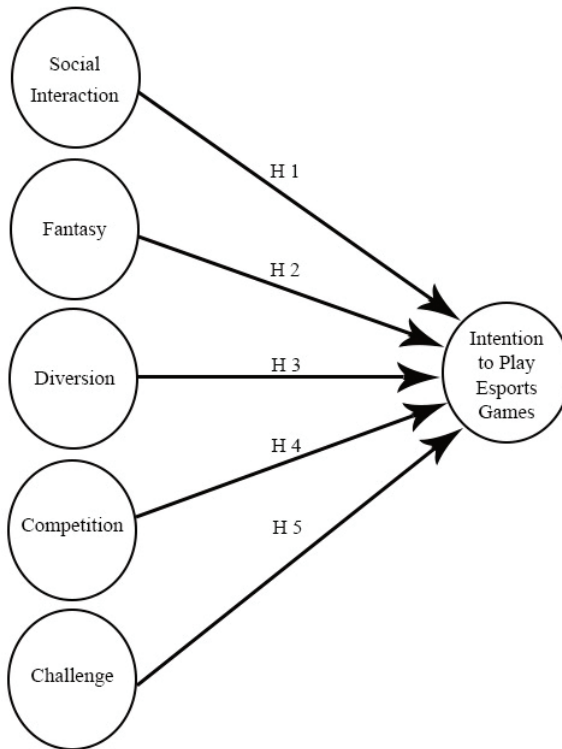
There are different studies in the literature analyzing the motivations of people to play games (Yee, 2006; Sherry et al., 2006; Hsu & Lu, 2004; Williams et al., 2008; Lee, 2009; Wu et al., 2010; Shin & Shin, 2011; Wei & Lu, 2014; Hamari & Keronen, 2017). The purpose of this study is to determine the effect of gaming motivations (social interaction, fantasy, diversion, competition, challenge) on the intention to play esports games. This study is one of the initial studies to examine the effect of the above-mentioned motivations on the intention to play esports



games. At that point, it is believed that examining the effect of Turkish esports players' gaming motivations on their intention to play esports games will be a significant source for similar studies. At the same time, understanding motivational factors influencing the intention to play esports games of Turkish players, who represent a different culture, and differentiate the study from its counterparts.

## 2. Research Model and Hypotheses

In this study, a research model is created with the assumption that motivational factors (Sherry et al., 2006; Kim & Ross, 2006) particular to online games or video games affect the intention to play esports. In light of this, the research model is demonstrated in Figure 1.



**Figure 1.** -Research Model-

The hypotheses for the research model are as follows:

There is a powerful social interaction in the essence of online games (Dongseong & Jinwoo, 2004; Tan et al., 2017). Many people play video games to interact with other people and obtain the information they are curious about (Sherry et al., 2006). It is also possible to say that social relations developed in games

increase the attractiveness of multiplayer games (Klimmt et al., 2009). Tan et al. (2017) conduct a survey interview with 233 people in their study on the role of MMORPG social interaction element in the intention to play games. According to the results, social interaction affects social motivation, and this is directly related to the process of attachment to the activity. Hamari et al. (2017) survey with 519 people in their research on in-game content, and at the end of the study, they find out a significant relationship between social interaction and continuity to play the game. Yee (2006) mentions that socialization and success in playing online games are important sources of motivation. In light of this, the first hypothesis of the study is as follows:

H1. Social interaction motivation significantly affects the intention to play esports games.

Those who play online games are motivated to use information technologies with fantasy thinking and pleasure orientation (Wu & Holsapple, 2014). Games become meaningful through fantasies that users can empathize with characters or stories about them (Zillmann & Cantor, 1972). Souza and Freitas (2017) conduct a survey interview with 600 electronic game players in their research on the intention to play and payout of electronic players. In this study, it is examined which features of the games influence the players to play and pay for them. At the end of the study, it is determined that fantasy, challenge, and entertainment positively affect the intention to play. Previous research on online gaming also explains that fantasy is a significant motivation for people to play online games (Jansz et al., 2010; Xu, 2014). In light of this, the second hypothesis of the study is as follows:

H2. Fantasy motivation significantly affects the intention to play esports games.

In the contemporary age, electronic games can be seen as an escape or relaxation area due to workload, stress, and many other socio-cultural effects (Souza & Freitas, 2017). In this process, users can play games for reasons such as their features, distraction, or entertainment (Albrechtslund & Dubbeld, 2005; Kim & Soojin, 2011). Features such as ease of use, content structure, attractiveness, and enjoyment of the game can affect the duration of the game and the intention to stay in the game (Rodrigues et al., 2016; Chen et al., 2016; Souza & Freitas, 2017). Within the framework of the idea of procrastination, the reason for the attractiveness of online games can be explained as relaxing, reducing boredom and stress, or making it easier to escape from some situations related to social life (Lucas & Sherry, 2004). In light of this, the third hypothesis of the study is as follows:

H3. Diversion motivation significantly affects the intention to play esports games.

Competition refers to the person or people performing specific actions to achieve certain goals (Salvador & Costa, 2009). Jin (2014) interviews 560 people through a survey in his study on users' motivation to play games. He investigates which motivations lead the players to the games, and at the end of the study, it is indicated that the social network players seek fantasy, entertainment, and competitive struggle while playing these games. In their study on the scale of playing video games, Kahn et al. (2015) interview 18,627 players of League of Legends (LoL) and 18.819 players of Chevaliers' Romance 3 through a survey. In the competitive dimension of the study, a positive relationship is found between self-identification and competitor typology. From this point of view, it can be mentioned in this study that the competitive motivation of the person influences the intention to play the games. In light of this, the fourth hypothesis of the study is as follows:

H4. Competition motivation significantly affects the intention to play esports games.

Merikivi et al. (2017) conclude that difficulty is effective in their studies in which they research what makes playing mobile games enjoyable all the time. Difficulty positively affects the perceived pleasure in the game process (Schüler, 2007). Users who are motivated by challenge desire to continue playing games to move to the "next level" or increase their success in the game (Giammarco et al., 2015). Besides, if the skill levels of the players are higher than their difficulties with the game, the motivation of the players may not continue to play games. On the other hand, if the difficulties are above their skill level, players may become more anxious to continue to play games (Liu, 2017). In light of this, the fifth hypothesis of the study is as follows:

H5. Challenge motivation significantly affects the intention to play esports games.

### 3. Method

#### 3.1. Data Collection & Participants

The survey was used as a data collection technic to understand the general opinions and characteristics of LoL players. The data were collected through an online questionnaire created over Google Forms. The unit of analysis was LoL players who stated they played LoL. Since LoL is an online game, it was preferred to collect data over the internet. To reach LoL players, the questionnaire form was shared on Instagram and Twitch by two gaming influencers. The study procedures received approval from the research ethics committee of Süleyman Demirel

University in Turkey.

We ran a pilot test to make sure the questionnaire items were understood. The pilot test was applied to 100 respondents before the main study. The main data were collected during two weeks (14-27 September 2020) and 544 respondents completed the survey. Data collection was conducted in Turkey. Participants who reported that they played LoL were included in this study. The analysis phase started with a total of 502 valid responses. Participants were mostly men (95%). Female participants comprised 5% of our data. Respondents' average age was 18.45 and their average playtime per week was 11.17 hours. Demographic information of LoL players is presented in Table I.

	Frequency (F)	Percent (%)		Frequency (F)	Percent (%)
<b>Gender</b>			<b>Education Level</b>		
Women	25	5	Primary- Secondary School	10	2
Men	477	95	High School	300	59.8
<b>Total</b>	<b>502</b>	<b>100</b>	Bachelor	180	35.9
			Masters- Doctorate	12	2.4
			<b>Total</b>	<b>502</b>	<b>100</b>
<b>How many years have you been playing LoL?</b>			<b>Age</b>		
Below 1 year	69	13.7	Below 15	60	12
2-3 years	170	33.9	16-20	343	68.3
4-6 years	200	39.8	21-25	80	15.9
Above 7 years	63	12.5	Above 26	19	3.8
<b>Total</b>	<b>502</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>502</b>	<b>100</b>

Table I. Demographic information of LoL players

### 3.2. Measures

To measure the six factors in this study, items were adopted from the literature. Fantasy, competition and challenge constructs were taken from the study conducted by Sherry et al. (2006). Diversion constructs and social interaction were taken from the study of Kim and Ross (2006). The intention to play construct was

taken from the study of Wu and Liu (2007).

The questionnaire form included three parts. The first part included questions to determine the motivations of LoL players to play games, the second part consisted of questions to determine the intention to play LoL, and the third part included demographic questions.

#### **4. Analysis and Results**

The data were analyzed initially with SPSS 23. Demographic data and the results of Harman's single factor test were obtained by SPSS. A measurement model and structural model evaluation were conducted through PLS-SEM. Analyzes were performed by using Smart PLS (v. 3.3.3) (Ringle et al., 2015). Within the scope of this study, all analyzes were conducted using the consistent PLS algorithm.

##### **4.1. Measurement Model Evaluation**

Internal consistency, indicator reliability, discriminant validity, and convergent validity were examined to assess data reliability and validity. Indicator reliability was evaluated through outer loadings. Internal consistency was assessed with Cronbach's alpha ( $\alpha$ ), rho\_A, and composite reliability (CR). Outer loadings of each item should be above the minimum value of 0.70 (Hair et al., 2010). All factor loadings of items were above 0.70, except for two items (SI2, C1). Since the outer loading of SI2 was 1.016, it was excluded from the study. The outer loading value of C1 was slightly lower than 0.7. We retained this indicator in the study because there was no significant change in average variance extracted (AVE) and CR values if we deleted this indicator (Hair et al., 2010). After one item was deleted, indicator reliability was restored. CR for each construct ranged from 0.88 to 0.96. CR of each construct was found to be above 0.70 (Fornell & Larcker, 1981; Hair et al., 2017; Hair et al., 2010). Thus, CR values were acceptable.  $\alpha$ , and rho\_A of each construct were above 0.70.  $\alpha$  was greater than the recommended threshold of 0.70 (Hair et al., 1998). These results indicate acceptable reliability. All relevant values are displayed in Table II.

Constructs&Items	Outer Loadings	( $\alpha$ )	rho_A	CR	
<b>Social Interaction</b>					
SI1	.84	.88	.89	.88	Kim & Ross, 2006
SI2	Deleted				
SI3	.73				
SI4	.95				
<b>Fantasy</b>					
F1	.87	.92	.92	.92	Sherry et al., 2006
F2	.81				
F3	.85				
F4	.92				
<b>Diversion</b>					
D1	.90	.92	.92	.92	Kim & Ross, 2006
D2	.95				
<b>Competition</b>					
C1	.69	.88	.89	.88	Sherry et al., 2006
C2	.79				
C3	.94				
C4	.79				
<b>Challenge</b>					
CH1	.83	.89	.89	.89	Sherry et al., 2006
CH2	.75				
CH3	.78				
CH4	.89				
<b>Intention to Play</b>					
IP1	.93	.96	.96	.96	Wu & Liu, 2007
IP2	.93				
IP3	.95				

**Table II.** Outer loadings,  $\alpha$ , rho\_A, and CR results of constructs

Convergent validity of observed variables and latent variables was evaluated with outer loadings and AVE. All standardized outer loadings met the acceptable criteria. AVE ranged from 0.65 to 0.88. Each construct must have an AVE above 0.50 (Hair et al., 2010; Fornell & Larcker, 1981). These results indicate acceptable convergent validity. AVE values are displayed in Table III.

	AVE	a	b	c	d	e	f
a. Social Interaction	0.71	<b>0.84*</b>					
b. Fantasy	0.74	0.44	<b>0.86*</b>				
c. Diversion	0.85	0.50	0.50	<b>0.92*</b>			
d. Competition	0.65	0.43	0.53	0.46	<b>0.81*</b>		
e. Challenge	0.67	0.53	0.45	0.49	0.69	<b>0.82*</b>	
f. Intention to play	0.88	0.44	0.45	0.41	0.49	0.79	<b>0.94*</b>

**Table III.** The square root of average variance extracted and correlations among constructs

\* “Bold values are the square roots of the average variance extracted. Other values are correlations among constructs”.

**Note.** Correlations are significant at  $p < .001$  level.

We examined cross-loadings, the “Fornell-Larcker criterion” (FL criterion), and the “heterotrait-monotrait ratio of correlations” (HTMT) to evaluate discriminant validity. It was observed that all items had higher loadings on their associated factors (Hair et al., 2017). The square root of the AVE of each construct was higher than the correlations between the corresponding construct and all other constructs (Jöreskog & Sörbom, 1996; Fornell & Larcker, 1981; Hair et al., 2017). The HTMT values should be below 0.90 (Henseler et al., 2015). In light of this, these results reveal that discriminant validity is accepted. FL criterion is shown in table III. HTMT values are shown in Table IV.

	Challenge	Competition	Diversi-on	Fantasy	Intention to play	Social interaction
Challenge						
Competition	0.70					
Diversion	0.49	0.46				
Fantasy	0.45	0.53	0.50			
Intention to play	0.79	0.49	0.41	0.44		
Social interaction	0.53	0.43	0.50	0.43	0.44	

**Table IV.** The HTMT values

Common method bias was investigated with three tests. First, Harman's single-factor test was assessed. The total variance extracted by a consideration was below the recommended 50% threshold (Podsakoff et al., 2003). Second, there were no extremely high correlated factors in our study (Table III). The correlations between factors were lower than 0.90 (Pavlou et al., 2007). Third, the variance inflation factor (VIF) values were assessed. VIF values of our model ranged from 1.61 to 2.27 below the acceptable threshold of 3.3 (Kock, 2015). These results demonstrate that common method bias was not an issue.

#### 4.2. Structural Model Evaluation

After the measurement model met all the criteria, PLS-SEM was conducted to test our hypothesized relationships (bootstrapping sample: 5000). Assessment criteria in this study contain the statistical importance and relevance of the path coefficients, the coefficient of determination ( $R^2$ ), effect size ( $f^2$ ), and the cross-validated redundancy measure ( $Q^2$ ) (Hair et al., 2019; Hair et al., 2017). Before assessing the structural model, VIF must be examined for collinearity (Hair et al., 2019). VIF values were below 3 (Hair, Ringle, & Sarstedt, 2011; Hair et al., 2019). This indicates that there was no collinearity issue.

The results of structural equation modeling showed that fantasy ( $H2 \beta = 0.156$ ,  $p < 0.001$ ), competition ( $H4 \beta = -0.175$ ,  $p < 0.01$ ) and challenge ( $H5 \beta = 0.846$ ,  $p < 0.001$ ) significantly affected intention to play esports games. A moderate percent (65.5%) of intention to play esports games was explained by fantasy, competition, and challenge.

Besides, social interaction ( $H1 \beta = 0.000$ ,  $p > 0.05$ ), and diversion ( $H3 \beta = 0.001$ ,  $p > 0.05$ ) did not influence intention to play esports games. Figure 2 illustrates the estimates in the path diagram. Table V also demonstrated the summarized SEM results. Consequently, three hypotheses were supported, and two were not supported.

Hypothesis	Path Coefficients ( $\beta$ )	t-values	Support
<i>H1</i> : Social Interaction-Intention to play esports games	0.000	0.005	No
<i>H2</i> : Fantasy-Intention to play esports games	0.156	3.513***	Yes
<i>H3</i> : Diversion-Intention to play esports games	0.001	0.023	No

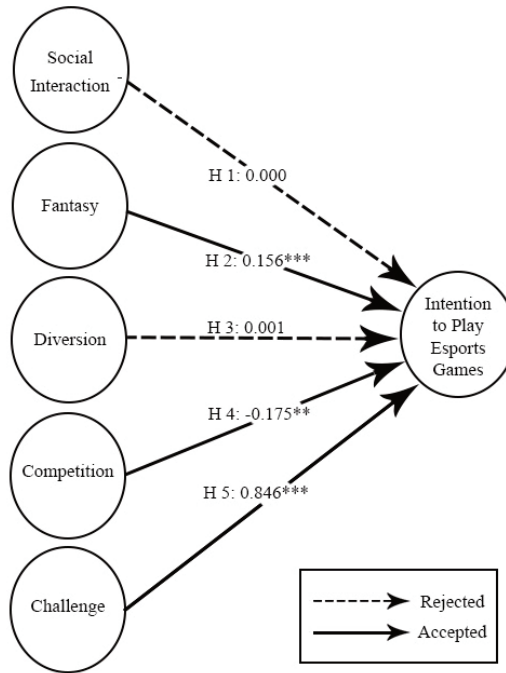


H4: Competition-Intention to play esports games	-0.175	2.876**	Yes
H5: Challenge- Intention to play esports games	0.846	15.329***	Yes

**Table V.** Results of hypothesis testing

Notes. \*p < 0.05, \*\*p < 0.01, \*\*\* p < 0.001

**Figure 2.** Structural model path coefficients.



Notes. \*p < 0.05, \*\*p < 0.01, \*\*\*p < 0.001

The effect size between latent variables was reported because it helps to understand how much an exogenous variable contributes to an endogenous variable.  $f^2$  values for the challenge, competition, and fantasy were respectively 0.91, 0.04, and 0.04.  $f^2$  values of 0.02, 0.15, and 0.35 sequentially, mean small, medium, and large effects (Cohen, 1988). These values mean large effects for the challenge and small effects for competition and fantasy. There was no effect of diversion ( $f^2$ : 0.000), and social interaction ( $f^2$ : 0.000).

Blindfolding in SmartPLS was conducted to analyze the predictive relevance of the model. The omission distance was 7. This was a recommended distance of between 5 and 10 (Hair et al., 2011). Since cross-validated redundancy ( $Q^2$ ) is greater than 0, it shows that the path model has pronostic power for the endogenous variables (Hair et al., 2017; Sarstedt et al., 2017). Values greater than 0, 0.25, and 0.50 means small, medium, and large predictive power (Hair et al, 2019).  $Q^2$  for intention to play was respectively 0.509.  $Q^2$  value for intention to play means large predictive relevance.

## 5. Discussion & Conclusions

In this study, research is conducted to determine the Turkish esports players' motivations for the intention to play esports games. Assuming that culture may be a significant variable on game playing motivations, the motivations of Turkish players who represent a different culture are examined apart from similar studies. In addition, the inclusion of five different motivations in the model while creating the research model, and examining the influence of these motivations on the intention to play esports games makes the research different from similar studies.

As a result of the analysis, statistically significant effects of fantasy, competition, and challenge on the intention to play are found. Moreover, it is determined that social interaction and diversion do not have a statistically important effect on the intention to play games. Challenge, competition, and fantasy motivations demonstrate 65.5% of the variance for intent to play games.

As a result of the analysis, it is seen that similar findings have been obtained from some studies in the literature, as well as different results. These findings are examined below. Since there is no study directly related to the effect of dimensions such as challenge, competition, fantasy, social interaction, and diversion on the intention to play esports, the findings of the study are examined with the findings that may be closely related.

The hypothesis that social interaction influences intention to play is rejected. Social interaction motivation is a significant factor in the intention to play social mobile games(Wei & Lu, 2014), time spent in the game(Sherry et al., 2006; Jansz & Tanis, 2007), and motivation to continue playing online games(Wu et al., 2010). Unlike these findings, other researchers have found out that social interaction does not affect the time spent in esports games (Lee & Schoenstedt, 2011), and the intention to play mobile location-based augmented reality (MLAR) games (Hamari et al., 2018). In the light of this information, it has been determined that the social interaction dimension is not a significant factor in the intention to play esports in this study.

The hypothesis that the diversion variable affects the intention to play is rejected. In other words, while diversion is expected to affect the intention to play esports, no significant effect has been determined. An important effect of diversion motivation on time spent in video games and esports has been identified in the literature (Sherry et al., 2006; Lee et al., 2011). Lee and Schoenstedt (2011) conclude in their study that diversion does not affect the time spent in esports games.

While social interaction and diversion variables are expected to have statistically significant effects on intention to play, the results are the opposite of what is expected. The main reasons for this are the fact that people from different cultures create the sample, particularly esports players are taken into consideration, and LoL is preferred as an esports example. In their study that uses the meta-analysis method, Hamari and Keronen (2017) reveal that different types of games can have various motivations for use. In light of this, the fact that different types of games are taken into account can be shown as the reason for the above results to be opposite to what is expected. It is beneficial to examine the results in this direction for esports and LoL, which is a MOBA game type.

The hypothesis that the fantasy variable affects the intention to play is accepted. Previous studies on online gaming also show that fantasy is a significant motivation for people to play online games (Jansz et al., 2010; Xu, 2014). Within the scope of this study, it is seen that the fantasy variable affects the intention to play esports. Unlike the findings in this study, Jansz and Tanis (2007) find out that the fantasy variable does not affect the time spent on playing games. In addition, another study similar to the study of Jansz and Tanis (Lee & Schoenstedt, 2011) demonstrates that the fantasy variable does not affect the time spent on esports games.

The hypothesis that the competition variable affects the intention to play is accepted. Competition affects time spent on playing games (Jansz & Tanis, 2007), time spent on playing esports games (Lee & Schoenstedt, 2011), and the use of esports (Weiss & Schiele, 2013). Similarly, in the study of Sherry et al. (2006), competition is identified as a significant determinant of playing video games. Considering the competitive nature of esports, the emergence of a negative effect is a vital result while it is expected to be an important positive determinant of the intention to play. For instance, in the research of Weiss and Schiele (2013), it is determined that competition has a negative impact on the use of esports. On the other hand, in another study, it is determined that competition does not affect the intention to play MLAR games (Hamari et al., 2018). This consequence

can be elucidated by the fact that players from different cultures are included in the sample, and different types of games are examined, as aforementioned. This is an issue that should be carefully considered for future scientific studies.

The hypothesis that the challenge variable affects the intention to play is accepted. A significant reason to play video games is a challenge(Sherry et al., 2006). In other studies, it is concluded that challenge significantly affects the use of esports(Weiss & Schiele, 2013) and the intention to play MLAR games(Hamari et al., 2018). Unlike these findings, Jansz and Tanis(2007) find out that challenge does not significantly affect the time spent on playing games in their research. It should also be considered that the game examined in the study of Jansz & Tanis(2007) is an FPS Type online game, and a MOBA-type game is analyzed in this study. However, the findings are seen to be compatible with the studies of Weiss & Schiele(2013), Sherry et al.(2006), and Hamari et al.(2018).

Within the scope of this study, determining the motivations behind the intention to play is important data for game developers. In particular, it has been determined that the motivation of the challenge has a great effect on the intention to play. A good comprehension of the motivations behind the intention to play games can allow game developers to attract more new players to their games. In this context, game developers' development of challenging games can dramatically increase the players' intention to play that game; it can also enable them to keep people who play their games.

These results are important for the literature, as there is no study examining the effect of motivational dimensions on the intention to play esports games within the scope of the research. However, the uses of media motivations vary according to media, genre, and culture (Sherry et al., 2006). Therefore, the effect of the related motivation dimensions on the intention to play is peculiar to a country with a different culture such as Turkey offers considerable opportunities for comparative analyses to be made in the future.

## **6. Limitations and Recommendations**

The fact that the participants are Turkish esports players can be regarded as an obstacle to the generalization of the study to other cultures. The results may have been affected by the cultural characteristics of Turkish society. Therefore, this study can be repeated in other cultures and countries. In addition, the selection of LoL as an example in terms of representing esports is another limitation of the study. The results obtained within the scope of the study may have been affected by the selected game or game type. In this context, it may be beneficial

to study different game genres similarly or together. Another limitation is the inclusion of five motivational concepts in the model, and the determination of the effect of these concepts on the intention to play. The number of these concepts can be increased in other studies. In addition, it is seen that the popularity of esports has increased more rapidly due to COVID-19 (Cranmer et al., 2021). Consequently, it may be a significant research topic to analyze the effects of gaming motivations on intention to play in global pandemics such as COVID-19.

#### Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar makaleye %28 (1.Yazar), %26 (2.Yazar), %24 (3.Yazar) ve %22 (4.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

### References

- Albrechtslund, A., & Dubbeld, L. (2005). The plays and arts of surveillance: Studying surveillance as entertainment. *Surveillance & Society*, 3(2/3), 216-221.
- Argan, M., Özer A., & Akin, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Chen, A., Lu Y., & Wang B. (2016). Enhancing perceived enjoyment in social games through social and gaming factors. *Information Technology & People*, 29(1), 99-119.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associate.
- Cranmer, E. E., Han D. D., Gisbergen M. V., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 1-12.
- Souza, L. L. F., & Souza, A. A. F. (2017). Consumer behavior of electronic games players: A study on the intentions to play and to pay. *Revista de Administração*, 52(4), 419-430.
- Dongseong, C., & Jinwoo, K. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 11-24.
- Fornell, C., & Larcker D. F. (1981). Structural equation models with unobservable variables and measurement error: Algebra and statistics. *Journal of Marketing Research*, 18(3), 382-388.
- Giammarco, E. A., Schneider, T. J., Carswell, J. J., & Knipe, W. S. (2015). Video game preferences and their relation to career interests. *Personality and Individual Differences*, 73, 98-104.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Babin, B. J., & Black, W. C. (2010). *Multivariate data analysis: A global perspective*. New Jersey: Pearson.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (1998). *Multivariate data analysis*, London: Prentice Hall.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139-152.

- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt M. (2017). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2-24.
- Hamari, J., Malik, A., Koski, J., & Johri, A. (2018). Uses and gratifications of pokémon go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(9), 804-819.
- Hamari, J., Alha, K., Jarvel, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behaviour*, 68, 538-546.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 37(3), 125-141.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hedlund, D. P. (2021). A typology of esports players. *Journal of Global Sport Management*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/24704067.2021.1871858>
- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of Academy of Marketing Science*, 43(1), 115-135.
- Hsu, C. L. & Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended tam with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41(7), 853-868.
- Jang, W. W., & Byon, K. K. (2020). Antecedents and consequence associated with esports gameplay. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(1), 1-22. <http://dx.doi.org/10.1108/IJMS012019-0013>
- Jansz, J., Avis, C., & Vosmeer M. (2010). Playing the sims2: An exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. *New Media & Society*, 12, 235-251.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 133-136.
- Jin, C. H. (2014). The role of users' motivations in generating social capital building and subjective well being: The case of social network games. *Computers in Human Behavior*, 39, 29-38.
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- Jöreskog, K. G., & Sörbom, D. (1996). *LISREL 8: User's reference guide*. Lincolnwood, IL: Scientific Software International.
- Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., Meng, J., Osborn, J., & Williams, D. (2015). The trojan player typology: a cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354-361.
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8(1), 28-40.
- Kim, Y., & Soojin, K. (2011). Segmenting sport video game users by need gratifications: A cluster analysis. *19th Conference of the European Association for Sport*

*Management.*

- Klimmt, C., Schmid, H., & Orthmann J. (2009). Exploring the enjoyment of playing browser games. *Cyberpsychology and Behaviour*, 12(2), 231–234.
- Kocaömer, C. (2018). Elektronik spor faaliyetlerinde sponsorluğun marka değeri üzerine etkisi: League of Legends örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E Dergisi*, (5), 46-82.
- Kock, N. (2015). Common method bias in PLS-SEM: A full collinearity assessment approach. *International Journal of e-Collaboration (IJeC)*, 11(4), 1-10.
- Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of esports and traditional sports consumption motives. *Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39-44.
- Lee, M. C. (2009). Understanding the behavioural intention to play online games an extension of the theory of planned behavior. *Online Information Review*, 33(5), 849-872.
- Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014). The relationship between esports viewing motives and satisfaction: The case of league of legends paper presented at the International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility. Available at: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Relationship-between-E-Sports-Viewing-Motives%3A-Lee-An/4699a26461a6f-f5659eeda201e465ed11a642626> (Erişim Tarihi: 17.12.2020)
- Liu, C. C. (2017). A model for exploring players flow experience in online games. *Information Technology & People*, 30(1), 139-162.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523.
- Marta, R. F., Syarnubi, K. L., Wang, C., Cahyanto, I. P., Briandana, R., & Isnaini, M. (2021). Gaining public support: Framing of esports news content in the COVID-19 pandemic. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 13, 71-86.
- Martončík, M. (2015). Esports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- Merikivi, J., Tuunainen, V., & Nguyen, D. (2017). What makes continued mobile gaming enjoyable? *Computers in Human Behavior*, 68, 411-421.
- Newzoo (2015). *The global growth of esports trends, revenues, and audience towards 2017*, Newzoo.
- Pavlou, P. A., Liang, H., & Xue, Y. (2007). Understanding and mitigating uncertainty in online exchange relationships: A principal-agent perspective. *MIS Quarterly*, 31(1), 105-136.
- Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J. Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common method biases in behavioral research: A critical review of the literature and recommended remedies. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 879-903.
- Rahmawati, D., Mulyana, D., & Safitri, D. (2019). Knowledge sharing dynamics among Dota 2 Online gamers at Indonesian internet cafes. *SEARCH (Malaysia)*, 11(3), 41-53.
- Ringle, C. M., Wende, S., & Becker J. M. (2015). SmartPLS 3. available at [http://www.researchgate.net/publication/270883448\\_SmartPLS\\_3](http://www.researchgate.net/publication/270883448_SmartPLS_3) (accessed 08.01.2022)

- Rodrigues, L. F., Oliveira, A., & Costa, C. J. (2016). Playing seriously- how gamification and social cues influence bank customers to use gamified e-business applications. *Computers in Human Behavior*, *63*, 392-407.
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hair J. F. (2017). Partial least squares structural equation modeling. Homburg, C., Klarmann, M., Vomberg, A. (Eds.), *Handbook of market research*. Cham: Springer.
- Salvador, A., & Costa, R. (2009). Coping with competition: Neuroendocrine responses and cognitive variables. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, *33*, 160–170.
- Schüler, J. (2007). Contribution to the special section arousal of flow experience in a learning setting and its effects on exam performance and affect. *Erschienen in: Zeitschrift für Pädagogische Psychologie*, *21(3)*, 217-227.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, *29(13-14)*, 1542-1560.
- Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., & Lachlan, K. A. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, *8*, 213-224.
- Shin, D. H., & Shin Y.J. (2011). Why do people play social network games? *Computers in Human Behavior*, *27(2)*, 852–861.
- Ströh, J. H. (2017). *The esports market and esports sponsoring*, Tectum Verlag.
- Tan, W. K., Yeh, Y. D., & Chen, S. H. (2017). The role of social interaction element on intention to play MMORPG in the future: From the perspective of leisure constraint negotiation process. *Games and Culture*, *12(1)*, 28-55.
- Wei, P. S. & Lu, H. P. (2014). Why do people play mobile social games? An examination of network externalities and of uses and gratifications. *Internet Research*, *24(3)*, 313-331.
- Weiss, T. & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing esports consumer needs. *Electron Markets*, *23*, 307-316.
- Weiss T. (2011). Fulfilling the needs of esports consumers: A uses and gratifications perspective paper presented at the *24th Bled eConference eFuture: Creating Solutions for the Individual, Organisations and Society*, 12-15 June, Slovenia, Bled, (accessed 20.01.2021).
- Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*. *13(4)*, 993–1018.
- Wu, C.G., Gerlach, J. H., & Young, C. E. (2007). An Empirical Analysis of Open Source Software Developers' Motivations and Continuance Intentions. *Information & Management*, *44(3)*, 253-262.
- Wu, J. H., Wang, S. C., & Tsai, H. H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, *26(6)*, 1862-1871.
- Wu, J. & Holsapple, C. (2014). Imaginal and emotional experiences in pleasure-oriented it usage: A hedonic consumption perspective. *Information & Management*, *51*, 80–92.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of Electronic Commerce Research*, *8(2)*, 128-140.
- Xu, X. (2014). Understanding users' continued use of online games: An application of



UTAUT2 in social network games, MMEDIA 2014: The Sixth International Conferences on Advances in Multimedia IARIA. Available at <http://cite-seerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.886.5966&rep=rep1&type=pdf> (accessed 05.02.2021)

- Yee, N. (2006). Motivations for playing online games. *Cyberpsychology and Behaviour*, 9(6), 772–775.
- Zillmann, D. & Cantor, J. R. (1972). Directionality of transitory dominance as a communication variable affecting humor appreciation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24(2), 191-198.

## MOBA Oyun Hikâyelerinin Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon's Blood

Abdullah Güray BAŞAKCIOĞLU\*  
Mehmet EROL\*\*

### Öz

Video oyunları, bireyin alternatif bir gerçekliğe interaktif olarak geçtiği, dijital çağın getirdiği en yeni anlatım yollarından biridir. Son yıllarda popülerlik kazanarak yükselişe geçen gerçek zamanlı oyunların başında gelen MOBA tabanlı oyunlar, yakın zamanda dijital platformlardan olan Netflix'e dizi olarak uyarlanmış ve oyuncu/izleyicilerin dikkatini çekmiştir. Dizi ve film sektörü, hikâye anlatımlarında orijinal hikâyelerle birlikte, başka kaynaklardan gelen hikâyeleri de kendi anlatısına uyarlayarak kullanmayı sürdürmektedir. Bu kaynakların en yenisi de dijitalleşme ile öne çıkan video oyun hikâyeleridir. Yakın zamanda ilk uyarlamaları yapılan MOBA oyunları, sinemanın kaynak yelpazesine katılmış ve sinemacılar tarafından işlenmeye değer bulunmuşlardır. Oyun öykülerinin sınırlı mekân ve karakter derinlik ve detaylandırmalarına karşın oyunlardan uyarlanan dizi anlatılarında çok sayıda yeni karakter ve olay eklendiği görülmektedir. Kurulan yan hikâyelerle dizinin olay örgüsü genişletilmiş, oyunlar anlatı bakımından uyarlamalarda değişime uğratılmıştır. Bu çalışmanın amacı da oyun öykülerinin sinematik ortama nasıl uyarlandığını ve oyun ile dizi anlatısının benzerliklerini ve farklılıklarını sorgulamaktır. Çalışmada Dota: Dragon's Blood ve League of Legends oyunları ile bu oyunların Arcane ve Dragon's Blood isimli uyarlamaları örneklem olarak seçilmiş, oyunlarda kısıtlı olarak işlenen hikâye örgüsü ile karakterler arası ilişkilerin dizilerde yaratıcı unsurlarla pekiştirilmesi ve uyarlamanın doğasınınca değişime uğrayan anlatı unsurları, anlatı analizi yapılarak uyarlamanın beş yaratıcı unsuru üzerinden incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Uyarlama, Dijital Oyunlar, MOBA, Netflix, Sinema

\*Arş. Gör., Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, agbasakcioglu@kastamonu.edu.tr

\*\*Arş. Gör., Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, merol@kastamonu.edu.tr

Başakcioğlu, A. G. & Erol, M. (2022). MOBA Oyun Hikâyelerinin Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon's Blood. TRT Akademi, 7 (16), 1052-1075. DOI: 10.37679/trta.1145187

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 18.07.2022

Revizyon Tarihi: 22.08.2022

Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0003-3879-956X ORCID: 0000-0003-1763-6374 DOI: 10.37679/trta.1145187

## Alteration of MOBA Game Stories into Cinematic Stories: Arcane and Dota: Dragon's Blood

Abdullah Güray BAŞAKÇİOĞLU  
Mehmet EROL

### Abstract

Video games are one of the newest ways of expression brought by the digital age, in which the individual passes interactively to an alternative reality. MOBA-based games, one of the leading real-time games that have gained popularity in recent years, have recently been adapted to Netflix, one of the digital platforms, as a series and attracted the attention of players/viewers. The TV series and film industry continues to use original stories in storytelling, as well as adapting stories from other sources to their narrative. The most recent of these resources is video game stories that come to the fore with digitalization. MOBA games, the first adaptations of which have been made recently, have joined the cinema's resource range and have been found worthy of processing by filmmakers. Despite the limited space and character depth and elaboration of the game stories, it is seen that many new characters and events have been added in the series narratives adapted from the games. The plot of the series has been expanded with the side stories established, and the games have been changed in adaptations in terms of narrative. This study questions how the game stories are adapted to the cinematic environment and the similarities and differences between the game and the series narrative. In the study, Dota: Dragon's Blood and League of Legends games and the adaptations of these games called Arcane and Dragon's Blood were chosen as samples, reinforcing the relations between the characters in the series with the limited storyline in the games, and the narrative elements that changed by the nature of the adaptation were analyzed by making narrative analysis and examined through adaptation's five creative elements.

**Keywords:** Adaptation, Digital Games, MOBA, Netflix, Cinema

### Research Paper

---

Received: 18.06.2022

Revised: 22.08.2022

Accepted: 21.09.2022

---

## 1. Giriş

İlk ortaya çıktığı zamandan beri, görsel sanatlarla yakın ilişkiler kuran sinema, teknolojinin gelişmesi ve dijital çağa adım atılmasıyla evrim geçiren görsel sanatlardan farklı bir şekilde yararlanmışır. Dijitalleşme ile beraber ortaya çıkarak medya ile sanatın dijital yüzünde bulunan, görüntülerle hikâye anlatmaları noktasında sinemayla benzeşen video oyunları, alıcısının hikâyeyi belli bir çerçevede belirlemesi yönüyle sinemadan farklılaşmıştır. Bu bağlamda gerek karakter hikâyeleri gerekse olay örgüleri bazında dikkat çeken video oyunları, sinemacılar tarafından da dikkate değer bulunmuş ve sinemacıları video oyunlarının kimi zaman renkli, kimi zaman ise karanlık hikâyelerinden faydalanmaya, onları sinemanın gerçekliğinde tekrar kurmaya itmiştir. Video oyunlarından çevrilen filmler veya diziler, bazen izleyici tarafından başarılı bulunup, bazen oyunu tam olarak yansıtamadığı gerekçesiyle yerilseler de oyunsever izleyiciler tarafından ilgi ile karşılanmışlardır.

Sinema, ortaya çıkışından itibaren diğer sanatlarla yakın ilişkiler kurabilen disiplinler arası bir sanat dalı olmuştur. Tüm sanatlarda olduğu gibi doğanın içsel bir öykünülmesi fakat kendine has olarak bunu devinimli bir şekilde yapmasıyla farklılaşan modern dünyanın bu yeni sanatı, sonradan kendisinin de içinde sayıldığı görsel sanatlarla yoğun ilişkiler içinde bulunmuştur. Görsel sanatlar, doğayı yaratıcılarının benliğiyle birleştirerek alıcılarının gözleri önüne sererler ve onlar üzerinde yoğun etkiler bırakırlar. Işık, mekân, atmosfer yaratımı, görülenin deformesi gibi öğelerden ortak olarak güç bulan görsel sanatlar ve sinema birbirlerine karşılıklı olarak güç kazandırmışlardır. Genç bir sanat sayılabilen sinema, diğer sanat dallarından öykündüğü anlatım biçimlerinden faydalanarak, kendine özgü bir anlatıma ulaşmış fakat öykündüğü sanat dalları ile bağlarını yitirmeyerek bu sanatlardan kendine uydurabildiklerini bünyesine almıştır.

Video oyun teknolojisi, Bilgisayar Üretimli İmgeleme veya kısaca CGI (Computer Generated Imagery) temeli üzerine oturtulmuştur. Bu imgeleme sistemi aslen bilgisayar temelli grafiklerin yüzeye uygulanması olarak tanımlanabilmektedir. Teknolojinin gelişimi, bu sistemin sanattan, basılı medyaya, oyunlara hatta sinema filmlerine kadar kullanımını yaygınlaştırmış ve hayali görsel imgelerin yaratımında etkili bir yol hâline gelmiştir (Kozan, 2019). Sistem, görsel efekt teknolojisini üç boyutlu olarak geliştirdiğinden sinemanın video oyunlarındaki karakterleri de ele almasına olanak sağlamıştır. Güzel sanatların resim, heykel, mimari, dans, edebiyat ve müzikten ibaret geleneksel altı dalına yedinci sanat olarak eklenen sinemadan sonra, sekizinci sanat olup olmadığı tartışılan video oyunları, hikâye anlatıcılığı konusundaki sinemadan aşağı kalmamış, öykü anlatıcılığında muazzam bir başarı yakalamıştır. Kendinden önceki ortamlarda neredeyse hiç mümkün

olmamış anlık etkileşim gücüyle öyküyü birleştirmiş, bu birleşim meydana sanatsal anlamda yoğun, yeni bir grafik sanatlar örneği çıkmasına olanak tanımıştır. Üstelik dijital oyunlar; sinema, müzik ve edebiyat gibi diğer sanatları da kendi içlerinde, kendilerine uygun biçimlerde barındırabildiklerinden, bu sanatlarla da yoğun ilişkiler içinde bulunmuşlardır. Özel olarak sinema ve video oyunları birbirlerinden sıklıkla faydalanmışlar ve etkileşimde kalmışlardır (Emren, 2022, s. 73). Bu iki medya arasındaki ilişkinin katmanlı olduğu belirtilebilir. Bu katmanlılık, dijital oyunların sinemayı kendi içinde, oyun sinematikleri olarak, başka deyişle oyun içi hikâyeyi bağlayan videolar çerçevesinde kullanması veyahut sinemanın da dijital oyunların hikâyelerini alarak kendi dinamikleriyle kullanması olarak açıklanabilmektedir. Bu iki medya aracı; yalnızca metinler arasılık bazında birbirine bağlı değildir, birbirlerini biçim ve içerik olarak etkilemekte ve birbirlerinden bu şekilde faydalanmalarından öte, aynı zamanda uygulama ve uygulamalara eşlik eden teorilerde de birbirleriyle bağlıdırlar.

Oyun ve film sektörünün çok yakın olmadığı zamanlarda yani bundan hemen yirmi yıl önce Mark J.P.Wolf; bu iki medya arasındaki estetik, görsel kodlar, ikonografiler, uygulamalar ve sosyal alanlar da dâhil olmak üzere karakterlerin ve olay örgüsünün ötesinde sinema ve video oyunları arasındaki yoğun ilişkiyi vurgulamıştır (Wolf ve Perron, 2009, s. 11). Video oyunlarından farklı olarak sinema; kavramsal bazda görsel işitsel geleneksel medya araçları altında kategorize edilir ancak bu medya araçlarının ikisi de benzer üretim modelleri göstermekte, profesyonel figürleri paylaşmakta ve tanıdık tüketim davranışları sergilemektedirler.

Son on yılda teknolojinin gelişimi simüle edilmiş eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim için kullanılan ortamların çeşitlenmesine vesile olmuştur. Bilgisayar gücündeki üstel artış, internetin ana akım toplumla bütünleşmesiyle birleştiğinde, giderek daha karmaşık, sürükleyici, ilgi çekici ve çok çeşitli etkinliklerin, hedeflere ulaşmayı ve sosyal davranışların çeşitlenmesini sağlayan sayısız oyun ortamı ve kendi dinamiklerine sahip olan “sanal dünyalar” doğurmuştur. Bu sanal dünyalara katılımın en büyük paydaya sahip olan yollarından biri de video oyunlarıdır. Bireysel veyahut ekip hâlinde eğlencenin en hızlı büyüyen ve çeşitlenen biçimi hâline gelen video oyunları, bu hızlı büyüme neticesinde akademik olarak da incelenmeye değer bulunmuş, video oyunlarının ona yakın olan sanatlarla ilişkileri ise özel olarak incelenen bir konu alanına dönüşmüştür. Bu dönüşümde oyunların bir parçası olmanın, gençler veyahut yetişkinler arasında olsun, yaygınlaşmaya başlamış olması ve boş zamanlarını oyun oynayarak değerlendiren demografik grupların çeşitlenmesi de etkili olmuştur. Geleneksel video oyunları, çevrim içi toplulukların çeşitli karakterleri yöneterek savaş alanlarında etkileşimli olarak

bulunduğu (MOBA) veya “devasa çok oyunculu çevrim içi” (MMO) maceralar biçiminde olsunlar, bilgisayar oyunları insanların zamanını geçirdiği ve enerjisini yönlendirebildiği platformlar olarak çok büyük bir paya sahip olmuştur (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006, s. 344).

Video oyunları ve dijital platformlar farklı medya ortamları olduğu ve bu platformların içeriklerinin birbirlerinden ayrıştıkları, farklı biçimsel özelliklerle ortaya çıktıkları söylenebilir. Anlatı kuramlarıyla beraber incelenecek olsun veya olmasın, video oyunlarının da anlam iletmek üzere kendi kod dizimleri, göstergeleri başka bir deyişle dilleri vardır (Bostan, 2022). Türler bazında farklılaşan video oyunları hikâyelerini karakterler, görevler, oyun sinematikleri, oyuncu bazında interaktif olarak değişebilen anlatıları ve bazen sinematografileriyle, aynı sinemada olduğu gibi görüntü ve sesin imgesel yardımıyla anlatmaktadır. Ek olarak, farklı alanlarda da incelenedursunlar, sinema ve oyunların anlatıları bazen çok fazla kesişime rastlamakta ve bu iki anlatı yolu birbirinden aktif olarak faydalanmaktadır. Video oyunları, hikâyelerini bağlayan sinematikleri sinemadan faydalanmış, sinema ise ilginç video oyunlarının ilginç hikâyeleri ve karakterleri bazında oyunlardan yararlanıp video oyunlarını sinematik hikâyeler bazında kendine adapte etmiştir.

## 2. Amaç ve Yöntem

Stam’a göre (2000, s. 54-76) bir ortamdan başka bir ortama hatta aynı ortam içinde yapılan geçişlerde, her zaman değişim veya geçişin sağlandığı medyanın dilinde yeniden biçimlendirme gerekli görülür, bu geçişlerde ise her zaman hem kazançlar hem de kayıplar olacaktır. Uyarlamalarda daha çok edebiyat üzerine çalışan Hutcheon (2013, s. 7) adaptasyonun ortaya çıkan yeni ürünün bir replikası yapılmadan, başka bir deyişle ucuz bir kopyalamadan ibaret olmadan tekrarlama olduğunu söylemektedir. Ona göre uyarlanan ürünün de kendine has özellikleri ve özgün bir değeri vardır. Dolayısıyla, herhangi bir uyarlamanın orijinal metinden farklılıklar gösterdiği, faydalandığı anlatıyı yeniden yorumladığı ve orijinal metinle bazı yönlerden benzerlikler taşısa ondan farklılaşarak ayrıştığı söylenebilmektedir. Bu yönleriyle genel olarak uyarlamalar, kendi özgünlüklerini yakalamış, özgün değere sahip ve yalnızca bir replika olmanın dışında metinlerdir.

Çalışmada MOBA oyun türü, evren ve karakter hikâyeleri incelenmiş, oyundaki evren ve karakterlerin dizi hikâyelerinin kurulumunda uğradıkları değişimler, olay örgüsü kurulumu ve karakter derinlikleri karşılaştırılmalı ve nitel olarak analiz edilmiştir. Oyunun diziye adapte edilme sürecinde uğradığı değişimler, geliştirmeler ve hikâyelerin klasik anlatı yapısına göre kurulumları ortaya konularak oyundaki karakterlerin hikâyesel ilişkileri bazında değerlendirilmiş ve bu değer-

lendirmede Hand'in (2010, s. 17) edebi eserlerin sinemaya uyarlanması üzerine ortaya koyduğu "Beş Yaratıcı Adaptasyon Stratejisi", video oyun hikâyelerinin sinemaya aktarılması çerçevesinde şekillendirilmiş, anlatı çözümlemesi yöntem olarak seçilmiştir.

Çalışmanın amacı MOBA oyunlarının sinematik evrenleri oluşturulurken uyarılmanın doğası gereği hikâyelerde ne tür değişimler yaşandığını tespit etmek, uyarlama stratejilerinin hikâyelerin gelişimine ve derinleşmesine olan etkisini belirgin kılmak bununla birlikte MOBA oyunları ile sinema arasında kurulan bağın bir ortamdan başka bir ortama aktarım açısından değerlendirmesini yapmaktır.

Çalışmanın kapsamı, son dönemlerde dijital dizi platformlarından olan Netflix'te yayınlanan Arcane (Charrue, 2022) ve Dota: Dragon Blood (Miller, 2021) animasyon dizilerinin yaratıcı uyarlama stratejilerine göre incelenmesi, MOBA oyunlarının, dizi evrenine nasıl adapte edildiğinin saptanması ve bu bağlamda video oyunları ile sinema ilişkisinin açıklanmasından meydana gelmektedir. Bahsedilen Dota2 ve League of Legends MOBA oyunları ile bu oyunların uyarlamaları olan Arcane ve Dota: Dragon's Blood dizileri henüz başka bir MOBA uyarlaması yapılmadığından çalışmanın sınırlılığını oluşturmuştur.

MOBA oyunlarında karakter ilişkilerine ve hikâyelerine büyük önem verildiğinden bu oyunlara ait hikâye evrenleri olduğu görülmüş, 2021 ve 2022 yılında yayınlanmaya başlayan iki dizi örneği ile bu evrenlerin sinemaya uyarlanarak derinleştirilip, genişlediği saptanmıştır. Bu nedenle çalışma MOBA türü oyun evrenlerinden sinemaya çevrilen hikâyeleri incelediğinden yeni bir uyarlama yönelimini inceleme önemini taşımaktadır.

Yapılan literatür taramasında bu çalışmadan önce MOBA oyun türünden sinemaya uyarlanan dizileri inceleyen başka bir akademik çalışma görülmemiş, Çalışmanın gerek oyun-sinema uyarlamaları genelinde gerek MOBA oyun türü-sinema ilişkisi özelinde özgün bir niteliğe sahip olduğu saptanmıştır.

## 2.1. Beş Yaratıcı Uyarlama Stratejisi

Akademik yazın ve sinema araştırmaları nazarında farklı bakış açılarıyla çeşitli sınıflandırmaların pek çok kez odağında bulunmuş olan uyarlama kavramı, hâlihazırda var olan bir metnin, olduğu ortamdan farklı bir ortama taşınarak orada yeniden işlenmesi olarak düşünülebilmektedir. Bununla beraber çoğu uyarlama teorisi uyarlamalarda ortak payda olan ana etmenin, diğer bir deyişle özün anlatı olduğunu söylemektedir. Bir anlatının uyarlanma sürecinde, uyarlanacak öykünün çeşitli öğeleri için farklı işaret sistemlerinde "eş değerlikler" aranmaktadır:

Bu eş değerlikler öykülerin temaları, olayları, dünyası, karakterleri, motivasyonları, bakış açıları, sonuçları, bağlamları ve simgeleri olarak sayılabilir. Bir metne “uyarlanmış” denebilmesi için yeni platform için transpoze edilmiş anlatının bu eş değerlikleri taşıması gerekmektedir (Hutcheon, 2006, s. 10).

Richard J. Hand bir ortamdan başka bir ortama yetkin bir uyarlamının yapılabilmesi için beş stratejiden bahsetmektedir. Onun daha yetkin bir uyarlama için öğrencilerine önerdiği beş bileşen “Eksiltme (omission), Ekleme (Addition), Marjinalleştirme (Marginalization), Genişletme (Expansion), Değişim (Alteration), bir platformdaki metnin diğer bir platforma aktarımında hangi değişimlerin açığa çıktığının açıklanabilmesi bakımından önemli görüldüğünden, oyun hikâyelerinin, sinematik hikâyelere dönüştürülmesinde de önem arz etmektedir. Anlatının yeni ortam için şekillendirilmesinde kullanılan bu yaklaşımlar açıklanacak olursa eksiltme stratejisinde, anlatıyı dramatize eden unsurlar yoğunlukta ve aktarılan ortama uyum sağlayamıyorsa kaldırılmalıdır. Ekleme stratejisinde, anlatı diğer ortama geçirilirken dramatik manada ve anlatım bazında eksik kalıyorsa anlatıya dramatik unsurlar veyahut yeni karakterler eklenerek hikâye geliştirilir. Marjinalleştirme stratejisinde asıl metindeki tematik unsurlar göz ardı edilir ve aktarımda bu tematik unsurlar yapıbozumuna uğratılabilir. Genişletme stratejisinde, aktarımı yapılan anlatı, olay akışına fazladan bir olay eklenmeden; dramatisasyonun geliştirilmesi, anlatı bölümlerinin genişletmesi ve orijinal metnin tematik unsurlarının asıl metin minvalinde detaylandırılmasıyla yeni ortamına geçirilir. Değişiklik stratejisinde ise orijinal anlatının anlatı şekli ve ana fikir aynı kalsa bile, temalar, karakterler ve olay anlatısı, aktarılan platforma uygun şekilde değiştirilir. Değişiklik stratejisine en uygun örneklerden biri, Disney’in Aslan Kral (Lion King) çizgi filmi olarak söylenebilmektedir. Çizgi film, Shakesphere’in Hamlet’indeki motifleri taşıyor olsa da ana karakterler hayvanlardan seçilmiş, tema bu doğrultuda değişikliğe uğratılmış ve anlatı bozulmadan farklı bir ortamda yeniden işlenmiştir (Gavin, 1996). Hand’ın belirttiği bu yaklaşımlar, anlatının ortam geçişi yaparken yetkinliğini yitirmemesi ve yüksek derecede bozuma uğramaması için önem arz etmektedir.

### 3. Sinema-Video Oyunu İlişkisi

Oyunların hikâye anlatma zorunluluğunun bulunmamasına nazaran çoğu oyunun belli bir hikâye çerçevesinde kurulması, onları edebiyat ve sinemaya yakınlaştırmış ve bu kavramların birbiri içine geçmesine neden olmuştur. Rastgele anlatılara ek olarak birçok video oyunu anlatıyı geleneksel anlamda başarılı bir şekilde kullanır. Bostan’a (2022, s. 24) göre oyun türlerinden bağımsız olarak, oyunlarda



hikâyelerin nasıl anlatıldığına ilişkin sınıflandırmaların birinin de Jenkins tarafından yapıldığını söylemektedir. Jenkins (2022), oyun tasarımcılarının yalnızca hikâye anlatmadıklarını, evrenler, dünyalar tasarlayıp mekânlar şekillendirdiklerini söylemiş ve oyunlarda hikâye anlatmanın dört farklı yolu olduğunu ortaya koymuştur. Jenkins bu sınıflandırmayı; Anımsatan Mekânlar, Sahnelenen Hikâyeler, Gömülü Hikâyeler ve Gelişen Hikâyeler başlıkları altında yapmıştır. Bu dört unsur açıklanacak olursa; Anımsatan Mekânlar kavramı, fiziki veyahut sanal mekânların, oyuncu beklentilerini yönlendirecek şekilde, oyuncuya rehberlikte bulunan hikâye veya tür (janr) geleneklerinden faydalanması olarak söylenmektedir. Örneğin Silent Hill 2 oynayan biri, oyunda yer alan sis, pas ve yıkıntıların oluşturduğu mekânları ve bu mekânlara eşlik eden sesleri deneyimlediğinde, daha önce ister bir romandan, ister bir filmde bu deneyimi edinmiş olsun, bu unsurların çağrışım yapıp ona rehberlik etmesiyle oyuna karşı olan beklentilerini şekillendirecektir. Sahnelenen Hikâye, anlatıyı oluşturan olayların, oyunu oynayan birey tarafından gerçek zamanlı şekilde sahnelenmesi olarak söylenmektedir (Bostan, 2022, s. 25). Örneğin The Witcher serisi ele alındığında, oyunun diyaloglar üzerine kurulu bir rol yapma aktivitesi olduğu görülebilmektedir. Oyun diyalog, görsel eylem ve oyunun dünyasına dağılmış ve ilerlemeyi sağlayan bilgilerle doludur. Karakterler ve olaylar, oyun tasarımcılarının planladığı şekilde ortaya çıksa da olayların sıralamasını oyuncunun belirlediği görülmektedir. Başka bir deyişle oyun oynayan bir bireyin, senaryo sınırları çerçevesinde kendi filminin yönetmeni olduğu söylenebilmektedir. Bu yönetmenlik ilk oyunlarda hikâye bazında gelişmiş olmasa da yine oyuncunun yaptığı seçimler bazında ortaya çıkmıştır. Rol yapma oyunları kadar olmasa da MOBA türü oyunlarda da bu sahnelemenin olduğu söylenebilmektedir. Bu tür oyunlarda, on kişi gerçek zamanlı olarak stratejilerini bir savaş arenasında belirler, husumeti olan karakterlerin kısıtlı diyaloglarıyla birbirlerini kışkırtabilir veyahut oyun evreninin hikâyesi doğrultusunda ortaya çıkan görevleri yapmayı seçerek mücadelelerini sürdürebilmektedirler. Belirtilen bir diğer sınıf Gömülü Hikâyeler olarak ortaya çıkmaktadır. Gömülü Hikâyelerde, anlatı, evrenin içine gömülmüş bir şekilde keşfedilmeyi beklemektedir. Gömülü hikâyelerde, oyuncu karşısına ne çıkacağına dair tahmin yürütemez, anlatsının parçalarını edinir ve eylemler bu şekilde gelişime uğrar. Dark Souls III ele alındığında oyunun, oyuncuyu doğrudan bir hikâyeye maruz bırakmadığı görülmekte, fakat oyuncu oyuna devam ettikçe ve karakterle mücadelelerini ilerlettikçe belirli bir hikâyenin içine dâhil olabilmektedir. Gelişen Hikâyelerde ise oyuncu, hiçbir anlatı örgüsüne dâhil değildir. Ortada herhangi bir hikâye, ana karakter veyahut düşman yoktur. Oyuncu ana karakterini, hasmını ve olay örgüsünü, mekân sınırlılıkları içinde kendisi kurar, etkileşime geçeceği karakterleri kendisi seçer ve senaryosunu baştan

sona kendisi yazar. Bu kavram içerisinde birçok World of Warcraft, Knight Online gibi MMORPG oyunu girebilmektedir. Bostan (2022, s. 25), açıklanan hikâye anlatım şekillerinin bir arada da kullanıldığı söylemektedir. Red Dead Redemption oyununda, oyuncunun hem diğer medya ortamlarından western türüne ait çağrışım unsurlarını özümlediği, hatta at üstüneyken isteği doğrultusunda western müziği eşliğinde sinematik olarak ilerlediği bile görülebilmektedir. Buna ek olarak oyuncu bir yandan hikâyeyi kendi yazarken bir yandan gömülü hikâyelerle, oyun içindeki farklı öyküleri de yakalayabilmektedir. Video oyunlarına dâhil anlatı unsurları üzerine yapılmış bu sınıflandırmalar, video oyunları ve sinemayı birbirine yaklaştırmış ve ortam aktarımlarının kolaylaşmasına neden olarak, oyun hikâyelerinin, film ortamına uyarlanarak yeniden yorumlanmasına olanak sağlamıştır.

Video oyunları ile sinemanın en çok yakınlaştığı kavramlardan birinin anlatı olduğu ve ortam aktarımlarının, başka deyişle uyarlamaların da daha çok bu kavram üzerinden yapıldığı düşünüldüğünde, kavram üzerinde durmak kaçınılmaz olacaktır. Anlatı kavramı hem sinema, hem de video oyunları için önemi yadsınamaz bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Anlatı, mantık çerçevesi içinde, tutarlılık gösteren olayların bir bütünlük içinde birbirine bağlanarak sunulması olarak açıklanabilmektedir (Ersümer, 2013, s. 19). Bostan ise anlatının tanımını “zamansal ve nedensel biçimde birbirine bağlanan olaylar dizisinin göstergesel temsili” olarak yapmıştır. Çoğu video oyununun da sinema filmleri gibi bir anlatısı vardır ve bu anlatı mantıklı olayların birbirlerine eklenerek kurulsu da oyuncunun interaktif eylemleri neticesinde geliştirilir. Özellikle rol yapma oyunlarında, oyuncu kendi filminin yönetmeni olur ve senaryosunu kendisi yazar. Olay örgüsünü, hikâye içi sınırlılıklarda kendisi kurar ve bunları belirli bir zaman içinde sıraya koyarak anlatısını oluşturur.

Seymour Chatman yapısalcı kurama göre anlatıyı açıklarken her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürmektedir. Bu bölümlerin ilki olan öykü, içerik, olaylar örgüsü, karakterler, evren, zaman ve uzamın unsurlarını bünyesinde barındırır. Başka deyişle öykü, anlatının “Ne?” sorusudur. Söylem unsuru ise anlatının bir diğer unsurudur ve olayların gelişimine odaklanır ve anlatının “Nasıl” sorusu olarak düşünülebilir (Chatman, 1978, s. 17). Bu durumda MOBA oyunları anlatı bazında, Chatman’in bahsettiği “Ne?” sorusuna daha çok odaklanmaktadır. MOBAların “Nasıl?”ı ise onların sinemaya uyarlanmasıyla dikkate değer bulunur. Karakterler, uzam ve zaman olarak zengin olan MOBA’ların, sinematik hikâyelere nasıl sorusuna odaklanılarak dönüştürüldüğü dile getirilebilir.

#### 4. MOBA’nın Tanımı

“MOBA” türün İngilizce adının kısaltılmış hâlidir ve türden bahsedilirken genellikle bu kısaltma kullanılır. Asıl adı Multiplayer Online Battle Arena olan türün adının Türkçe karşılığı türü var eden unsurların da belirginleşmesini sağlamaktadır. Bir dijital oyunun MOBA olarak isimlendirilmesi için “çok oyunculu” (multiplayer) olması, “çevrim içi” (online) oynanması ve bir “savaş arenası” (battle arena) içermesi gerekmektedir. Özetle MOBA’larda birden fazla oyuncu iki farklı takıma ayrılarak, farklı rollerdeki değişik özelliklere sahip karakterlerle, aynı savaş arenası içerisinde çevrim içi olarak karşılaşır ve oyun müsabakalara dayalı olarak oynanır. Bir müsabakayı kazanan veya kaybeden oyuncu bir sonraki müsabakada yine aynı savaş arenasında aynı veya farklı kişilerle, aynı veya farklı rollerde, karakterleri yöneterek stratejik bir müsabaka daha gerçekleştirir.

MOBA oyunları strateji oyunlarının bir alt türü olan gerçek zamanlı strateji oyunları kategorisine dâhildir fakat gerçek zamanlı strateji oyunlarında sıkça görülen bina inşa etme ve savaşacak birlikler üretme mekaniklerini barındırmaz (Yang, Harrison ve Roberts, s. 1). Ayrıyeten MOBA’larda sadece bir karakter yönetilir. Her karakter farklı yeteneklere sahiptir ve karakterlerin yetenek setlerine göre karakteri yönetme zorluğu farklılıklar gösterir. Bu açıdan MOBA’ların diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarına göre daha fazla el-göz koordinasyonu ve yetenek gerektirdiğini söylemek yanlış olmaz. MOBA’lar genellikle beşer kişilik takımlar hâlinde oynanır (Yang, Harrison ve Roberts, s. 1). Her oyuncu bir karakteri yönlendirir ve takım arkadaşlarının her müsabakada birlikte yapması gereken harita görevleri olur. Bu nedenle takım arkadaşları arasındaki uyum ve stratejik ortaklık müsabakanın kaderini belirleyen temel dinamiklerden biri olarak konumlanır. MOBA’ların strateji oyunlarından ve diğer gerçek zamanlı strateji oyunlarından farkının anlaşılması için önce strateji oyunlarının tanımlanması gerekir.

Strateji oyunları, adından da anlaşılacağı üzere oyuncunun amaçladığı sonuca ulaşmak için stratejik kararlar aldığı ve buluşlarına güvendiği oyunlardır (Hâlaçoğlu, 2020 s. 60). Strateji oyunlarında oyuncunun elde edebileceği çeşitli hammadde kaynaklarının kazanımına verdiği önem ve bu kaynakları nasıl yönettiği önemli bir oyun dinamiği olarak öne çıkar (Halaçoğlu, 2020, s. 65). Age of Empires oyun serisinde strateji oyunlarının bahsedilen özellikleri belirgin şekilde görünür. Seride her oyuncu birer medeniyeti yönetir. Oyuncu altın ve taş madenlerinde işçi çalıştırarak, tarım yaparak ve ormancılık faaliyetleri yürüterek inşa edeceği binalar, araştıracağı teknolojik gelişmeler ve üreteceği savaş üniteleri için hammadde kaynağı sağlar. Oyuncunun hammadde kaynaklarını kullanarak gösterdiği ilerlemeler üreteceği savaş birimlerinin gücüne de doğrudan etki eder ve oyunun temel oynanış mekanikleri belirlenmiş olur. Gerçek zamanlı stratejilerde temel

amaç rakip medeniyeti haritadan silmek olduğundan er ya da geç iki taraf arasında savaş meydana gelir ve savaşın kazananı oyunun galibi olur. Teknolojik gelişmeler ve hammadde kaynaklarının yönetimi savaşta galip gelmek için bir araçtır. Oyun senaryo modunda oynandığında oyuncunun amacı senaryo görevlerini yerine getirerek rakibi mağlubiye uğratmak iken oyun internet bağlantısı ile başka bir oyuncuya karşı oynandığında amaç oyuncuların dilediği şekilde gelişip rakibin medeniyetini yok etmesi olarak karşımıza çıkar. Aynı zamanda iki oyuncunun karşılıklı olarak oyunu oynaması Age of Empires oyunlarını strateji oyunu olmakla beraber gerçek zamanlı strateji oyunları kapsamına da sokar. Fakat MOBA'lar amaç ve oynanış dinamikleri olarak gerçek zamanlı strateji oyunlarından ayrılır. MOBA'larda oyuncu bir medeniyeti değil yalnızca bir karakteri yönetir. Maden kazmak veya tarımsal faaliyetler göstermek gibi oyun dinamikleri yerine "minion" adı verilen küçük canavarları katlederek katlettiği minion başına altın kazanır ve bu altınlarla dükkândan çeşitli güçlendirmeler satın alarak yönettiği karakterin verdiği hasarı, canını, zırhını veya direncini artırır. Her ne kadar "kaynak" üretimi farklılık gösterse de MOBA'larda da temel amaç savaşlarda galip gelmektir. Kaynaklar savaşta rakibe üstün gelebilmek adına satın alınan güçlendirmelere kullanılır.

#### 4.1. Bir Tür Olarak MOBA'nın Doğuşu

MOBA oyun türünün doğuşu endüstriyel firmaların eliyle olmamıştır. Blizzard yapıcılığında piyasaya çıkmış olan Starcraft isimli strateji oyun serisinin bir haritasının modlanması (oyun kodlarının değiştirilerek yeni dinamikler ile başka bir ürüne dönüştürülmesi) sonucu ilk MOBA örneği ortaya çıkmıştır. Starcraft çeşitli ırkları kontrol ederek oynanan geleneksel bir gerçek strateji oyunudur. Oyuncular oyun kodlarını değiştirerek üç koridorlu bir harita ve bu harita üzerinde hâkim olmaya çalışan iki taraf yaratır. Her oyuncu bir karakteri yönetir ve yeni bir tür doğmuş olur. Bu yeni tür zamanla gelişir. 2002 yılında çıkış yapan Warcraft III: Reign of Chaos oyununun modlanması ile Defense of the Ancients (Dota) oyunu popüler hâle gelen ilk MOBA oyunu olur. 2009 yılında yayınlanan League of Legends oyunu ücretsiz olarak yayınlanır. RIOT Games tarafından yayınlanan oyun kısa sürede büyük bir popülerite kazanır. Oynaması ücretsiz olan oyuna gösterilen talep sonrası rakip firma Dota2 isimli oyunu çıkarır. Bu iki oyunun rekabeti öyle geniş kitleleri kapsar ki 2018 yılında en çok oynanan ilk üç oyundan ikisi League of Legends ve Dota2 olur (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018, s. 128).

MOBA'larda karakter çeşitliliği büyük önem arz eder. Her ne kadar bir karakteri yönetmekteki ustalık zaman alsın da devamlı aynı haritada aynı görevi yerine ge-

tirerek -koridor rakibinize üstünlük sağlayıp takım savaşlarında başarı elde ederek rakip üssünü yok etmek- oynanan bir oyunda devamlılığın sağlanması için oyunculara yönetilebilecek farklı karakterler sunmak oyun devamlılığını sağlar. Bu nedenle League of Legends oyununda yüz kırktan fazla karakter bulunur ve düzenli aralıklarla oyuna yeni karakterler eklenir. Oyunun en büyük rakibi olan Dota2' de ise yüz yirmi iki karakter bulunur ve karakter sayısındaki artış bu oyunda da görülür. Oyunların yapımcı firmaları bu karakterlerin içinde yaşadığı evrenler oluşturmuş ve evren içerisinde karakterlerin birbirleri ile etkileşim kurmasını sağlayarak karakter hikâyeleri üretmiştir. Her karakterin oyuna katılmadan evvel yaşamına dair bir arka plan hikâyesi mevcuttur. Karakterler arasında dostluklar ve husumetler, bu unsurlara dayalı eğlenceli diyaloglar ve kışkırtmalar bulunur. Karakter hikâyelerinin evrene ve oyuna olan etkisi ve bu hikâyelerin sinemaya uyarlanması incelenmeden evvel MOBA evrenleri ve karakter hikâyelerinin temel yapılarının göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

#### 4.2. MOBA'larda Evren, Karakterler ve Hikâyeler

Bilgisayar oyunlarında alternatif evrenlerin kurulumu yapılırken diğer iletişim mecralarından da sık sık yararlanmış, metinler arasılığın da etkisiyle kurgusal dünyalar bir ortamdan diğer ortama taşınmış veyahut oyunlar kendi eşsiz evren kurulumlarını da yapmışlardır. İster bir ortamdan diğer ortama aktarılmış olsun, ister yeni bir evren kurulsun; bu evrenler oyunculara canlı, fantastik olsalar dahi tutarlı ve inanılması güç olmayan bir ortam sunma amacı güderler (Bostan, 2022, s. 63). Bu bağlamda sinemayla hemen hemen aynı amacı güden video oyunları, oyuncuyu gerçek dünyadan bir anlığına koparıp, oyunun geçtiği evrene oynama süresince dâhil etmeye çalıştıklarından, evrenin, karakterlerin ve olay örgüsünün kurulumu üzerinde düşünceyi yoğunlaştırıp evreni geliştirmek için büyük çaba sarf ederler. Oyunun evreni daha önce sinemada gösterilip detaylandırılmış da olabilmekte, öte yandan hiçbir unsurun etkisi olmadan, sıfırdan da kurulabilmektedir. Bostan, oyunun evrenini "oyuncunun vakit geçireceği ve alternatif gerçekliğe adım atacağı yer" olarak tanımlar ve "tasarımın ilk adımlarından birinin bu sanal dünyanın planlanması" olduğunu söyler (Bostan, 2022, s. 63).

MOBA oyunları, belirli bir hikâye örgüsü boyunca oynanan oyunlar olmasalar da bu türde her karakterin bir yaşam öyküsü, kendine has özelliği, arena içi görevi, ülkesi ve mizacı vardır. Her MOBA oyununda karakterlerin yaşadığı bir evren bulunur. League of Legends oyununda bu evren Runeterra'dır. Zaun, Piltower, Demacia, Noxus ve Ionia gibi 13 farklı bölgeden oluşan Runterra'da farklı ırklar ve medeniyetler türemiş ve tarih içinde çeşitli çıkarlar için birbirleriyle savaş içinde

olmuşlardır (Riot Games, 2022). Örneğin Bundle şehrinde Yordle adı verilen kısa boylu ve tüylü, hayvanlara benzeyen varlıklar yaşarken Noxus ve Demacia'da insanlar yaşar. Bu bölgelerin kendi aralarında dostluk veya düşmanlık ilişkileri vardır fakat bu hikâyelerde tamamıyla iyi veya kötü medeniyetler görülmediği gibi karakterler de ne iyi ne de kötüdür. Her karakterin hikâyesini oluşturan davranışlarını şekillendiren haklı sebepleri vardır. Örneğin Riven isimli karakter geçmişinde onlarca can almıştır fakat bunu bir Noxus askeri olarak yapmak zorunda kalmıştır. Yasuo karakteri, bağlı olduğu kralı öldürmekle suçlanan bir sürgün samuraydır fakat aslında sadece iftiraya uğramıştır. Her ne kadar mazlum gibi görülse de karşısına çıkan birlikleri acımadan katleder. Darius karakteri, Noxus Krallığı'nın önemli bir generalidir. Savaşlarda en ön safta bulunur ve Noxus adına diğer bölgeleri işgal eder. Noxus'un adalet ve eşitlik götürdüğüne inansa da diğer yandan köyleri yakıp yıkan, savaşlarda can almaktan çekinmeyen bir askerdir. Garen'in bağlı olduğu Demacia Krallığı adalet ve refah dağıtması ile bilinir iken diğer yandan düzeni bozduğunu düşündükleri büyücüleri çocuk yaşlarında dahi olsa katletmekten çekinmezler (Riot Games, 2022). Oyundaki her karakterin Runeterra üzerinde bir ideali vardır ve bu ideal uğruna savaşır. Her biri kendince haklıdır.

Dota2'de ise League of Legends evreninden daha farklı, daha az detaylı ve oyun içinde daha sınırlı olan bir evren hikâyesi vardır. Dota'nın hikâye kurulumu uyarlama dizi nazarında detaylandırılmış, hikâye ilkel zihinle, yani evreni oluşturan neredeyse her şeyle başlatılmış, zihnin zamanla ikiye bölünmesi ise Radiant ve Dire, başka deyişle düşünce ve aksiyon taraflarını oluşturarak bunların yaratılış üzerine mücadele içinde olmasına neden olmuştur. Hikâye, sonrasında sonsuzluğun kaosunun dünyayı kapladığını anlatarak devam etmekte, kaos neticesinde ise evrendeki karakterlerin birbirleriyle mücadele içinde olduklarını vurgulamaktadır (Netflix Anime, 2021). Belirgin antik karakterler ise Oracle ve İblis olarak nitelenen Terrorblade'dir. Evrendeki her karakter denge arayışındadır, dengeyi korumak ve bozmak neticesinde mücadele verir.

Her karakterin seçilebilir ve oynanabilir olması için her iki oyunda da karakterlerin haklı sebepler ve çıkarları, karakter hikâyeleri üzerinden meşrulaştırılmış, ana hikâyedeki iyiler ve kötüler keskin çizgilerle ayrılmamıştır. Dota2'nin hikâye yapısında da aynı benzerlik görülür. Bu durumda MOBA hikâyelerinin öne çıkan en belirgin özelliklerinden birinin de antagonist veya protagonist olarak nitelenen saf iyi veya saf kötü denilebilecek ve salt biçimde tarafı tutulabilecek bir karakter yapısı sunmamaları olduğu söylenebilir. Sinemada veya diğer hikâveli oyunlarda, bu ayrım çok net yapılabilirken MOBA oyunlarda ayrımın tam olarak yapılamadığı ve özdeşleşilen karakterin oyuncu tarafından o an seçilen karakter

olduğu söylenebilir ve oyuncuya göre o an seçilen karakter, hikâye örgüsündeki eylem ne olursa olsun oyuncu tarafından özdeşleşilen karakter olarak kabul edilir. Bu karakter bir sonraki oyun raundunda değişecek ve oyuncu başka bir karakterle özdeşleşerek onu yönlendirmeye başlayacak, onun hikâyesine dâhil olacaktır. Buna nazaran Dota2'de antagonist ve protagonist ayrımı, ondan sonra gösterime çıkan Arcane dizisine göre çok daha nettir. Bu netliğin, Dota2'nin evren hikâyesi olarak League of Legends: Arcane'den çok daha zayıf olarak tanımlanmasından kaynaklandığı da dile getirilmektedir (Necef, 2021). Oyunun hikâyesindeki boşluklar, Dragon Blood animasyonu neticesinde doldurulmaya çalışılarak evren hikâyesi genişletilmeye çalışılmıştır.

MOBA hikâyelerinde bir diğer önemli unsur bölgeler ve bölgeler arasındaki etkileşimdir. Aynı bölgeden olan karakterler genel itibariyle birbirlerine dostane yaklaşır. Birbiri ile savaş hâlinde olan veya husumetli olan bölgelerden karakterler ise bu nedenle birbirleri ile karşı karşıya gelebilirler. Örneğin Runeterra'da Noxus ile Ionia savaş hâlinindedir. Ionia Noxus tarafından işgal edilmiştir. İoniali bir kahraman olan Irelia henüz küçük yaşta iken Noxus askerleri tarafından ailesinin katledilmesine tanık olur. Bu travma ile içindeki büyülü gücü uyandıran Irelia ailesinin parçalara ayrılan büyülü armasını büyü gücü ile yönlendirmeye ve arma parçalarını bir bıçak gibi kullanmaya başlar. Anlaşılacağı üzere Irelia'nın kahramana dönüşmesinde Ionia ve Noxus ilişkisi önemli bir yer tutar. Benzer bir bölge çekişmesi de Piltover ile Zaun arasında görülür. Aynı bölgede kurulan bu iki şehirden Piltover teknolojik gelişmelere öncelik etmesiyle bilinen ve refahın temsili hâline gelmiş bir şehir iken Zaun bir yer altı şehri olarak karşımıza çıkar. Piltover ne kadar temiz ise Zaun o kadar kirlidir. Piltover ne kadar asil ise Zaun o kadar avamdır (Riot Games, 2022). Piltover'a düzen hâkim iken Zaun'da kaos hüküm sürer. Her ne kadar Zaun kötücül görünse de aslında Piltover'ın baskıları altında ezilen, dışlanan, özgürlüğü kısıtlanan ve hor görülen insanların yaşadığı bir alt şehir devletidir. Vi, Jinx, Warwick gibi pek çok karakter Zaun'dan çıkmışken Heimerdinger, Jayce ve Caitlyn gibi karakterler Piltover kökenlidir (Riot Games, 2022). Nitekim Netflix'te yayınlanan Arcane dizisi de bu karakterler ve Zaun-Piltover ilişkisi üzerine kurulmuştur ve özellikle Violet (Vi) ve Powder (jinx)'in hikâyesine odaklanır.

League of Legends evrenindeki tüm karakterlerin bir arka plan hikâyesi vardır fakat oyunda gerçekleştirilen müsabakalar bu hikâyelere doğrudan etki etmez. Çünkü müsabakalar Runeterra'nın özel bir bölgesi olan Sihirdar Vadisi'nde yapılır. Sihirdar Vadisi bir gladyatör arenasına benzetilebilir. Evrende bilinen kahramanlar lige katılarak Vadi'ye adım atar ve meşru davalarının duyulması için müsabakalar gerçekleştirir. Böylece evren hikâyeleri ile müsabakalarda yaşananlar da ayrılmış

olur. Bir örnekle açıklanacak olursa Sihirdar Vadisi'nde yaşananlar bir simülasyon gibidir. "Büyük Noxus generali Darius ile kamuflaj ustası küçük Yordle Teemo savaşlardı acaba kim galip gelirdi?" sorusuna yanıtı ancak Vadi'de simüle edilen bir müsabaka cevap verebilir. Bu nedenle Vadi'de yaşananların evrenin oluşumuna ve karakter hikâyelerine bir etkisi yoktur. Aynı şekilde Dota2'de de arenada yaşananlar genel evren hikâyesini etkilemez, hikâyede husumetli olan karakterler bazen aynı takıma düşerek geçici olarak dost, bazen kardeş karakterler ise karşı karşıya gelerek düşman olabilmektedirler. Oyun evreninin çok farklı koşullara sahip yerlerinden gelen karakterlerin, birbirlerini kışkırtacak etkileşimli diyalogları vardır ve bu diyaloglar karakter hikâyeleri ve onların ilişkileriyle aynı doğrultuda giderek oyuncuya kısa hikâyeler anlatmaktadır. Çalışmanın örneklemini oluşturan League of Legends ve Dota 2 oyun hikâyeleri ile bu hikâyelerden uyarlanan Netflix dizilerinin incelemesi bir sonraki bölümde yapılacak ve uyarlamalar ile ana metinlerin ilişkileri çözümlenecektir.

## 5. Bulgular

Video oyunları, sinemayla benzer dinamiklere sahip olduğundan, bu iki ortam birbirlerine sık sık evrenler, karakterler ve hikâyeler bazında yakınlaşmışlar, bu yakınlaşmalar ise ortamlar arası geçişleri, başka deyişle uyarlamaları doğurmuştur. Filmlerin oyunları, oyunların ise sinema filmleri ve dizileri belirli unsurlar kullanılarak yapılabilmektedir. Hand'in edebiyat uyarlamaları özelinde söylediği yaratıcı uyarlama stratejilerinin, video oyunlarından uyarlanan filmlerde kullanıldığı görülmektedir. Bu kullanımların görüldüğü yakın uyarlama örneklerinden ikisi League of Legends: Arcane ve Dota: Dragon's Blood olarak ortaya çıkmakta, çok detaylı olmayan MOBA oyun hikâyeleri sinema vasıtasıyla bu örneklerde geliştirilmekte ve farklılaştırılmaktadır.

### 5.1. League of Legends'in Film Hâli: Arcane

Arcane animasyon dizisi Piltover ve Zaun arasında yaşananlara, Violet ve Powder'in hayat hikâyesi üzerinden odaklanır. Bu iki şehir arasındaki husumet her ne kadar yüzyıllara dayansa da Arcane dizisinde iki şehrin arasındaki gerilimin tavan yaptığı anlar ve önemli karakterlerin ortaya çıkışı dizinin ele aldığı döneme sıkıştırılmış olarak gösterilir. Piltover şehrinde keşfedilen Hextech teknolojisi ve bu teknolojinin şehre olan etkisi, Zaun'daki kimya baronlarının faaliyetleri ve bu faaliyetler sonucu ortaya çıkan olayların zamanları hikâye evreninde net olarak belirtilmemiş olsa da Arcane bu yaşananları belirli bir zaman diliminde, kronolojik olarak sıralayarak ve sebep sonuç ilişkilerine dayanarak işler. Böylece dizi uyarlamasında ilk öne çıkan uyarlama yöntemi "ekleme" yöntemi olur.



Oyunda, Zaun ve Piltower'ın arasındaki husumet, bu bölgelerdeki karakterlerin aralarında geçenler yalnızca karakterler arası kışkırtmalar ve diyaloglardan anlaşılacaktır. Fakat dizi bunu çok daha detaylı ele alarak hikâyeyi, karakterlerin kendi hikâyeleriyle serim, düğüm, çözüm şeklinde vermeyi seçmiş, hatta gerilimin tırmandığı noktada sezon sonlandırılmıştır. Buna ek olarak, hikâyeye, oyunda olmayan birçok olay eklenmiştir, oyunun sinemaya aktarımında, oyunda olmayan birçok karakter ve birçok olay ön plana çıkarılmıştır. Bu durumda, uyarlama yapılırken, Hand'in bahsettiği Ekleme (Addition) unsurunun, oyunun hikâyeleştirilerek, filme dönüştürülme sürecinde yardımcı olduğu ve oyun hikâyesindeki boşlukları doldurarak bir devamlılık sağladığı söylenebilmektedir (Hand, 2010).

Dizide olay akışına ve neden sonuç ilişkilerine yapılan eklemelerle beraber karakter hikâyelerine ve karakter arası ilişkilere de eklemeler yapıldığı görülmektedir. Örneğin Riot Games'in yayınladığı Jinx biyografisinde Jinx'in Vi'a olan takıntısının nedeninin bilinmediği söylenirken Arcane'de bu takıntının nedenini detaylı olarak öğrenilir. Jinx ve Vi iki kız kardeştir ve Jinx'in çocukluğunda kazara neden olduğu bir felaket sonucu iki kız kardeşin arası açılmıştır. Biri Piltower'a zoraki götürülerek alıkoyulmuş, diğeri ise oyunda yer almayan, yalnız dizi için eklenmiş suç baronu Silco tarafından kandırılmış ve suçlu olarak yetiştirilmiştir. Jinx'in oyun hikâyesinde, onun Silco tarafından büyütüldüğüne yer verilmemiş olsa da dizide karakter eklenerek bu boşluk doldurulmuş ve tutarlılık yakalanmıştır. Yanlış anlaşılabilir sinematik hikâyeye eklenmiş ve kardeşlerden iki tarafın da aslında aralarının açılmasını istemediği, dizide vurgulanmış ve öne çıkmıştır.

Uyarlama'da eklemeler olduğu gibi "eksiltmeler" de görülür. Yine Jinx'in hikâyelerinden yola çıkılacak olursa Jinx'in biyografisinde eşek şakası yapma amacıyla Piltover şehrindeki tüm tabelaların yönünü değiştirdiği yazmaktadır fakat Arcane'de henüz bu konu işlenmemiş, Jinx Piltower'a yalnızca bir iki kez gitmiştir. Dizide Jinx'in "şakacı" kimliğinden ziyade, akıl hastası ve psikopat olduğu, psikolojik bunalımlar yaşadığı vurgulanmış, onun şakacı kimliği, dizi hikâyesi nazarında eksiltmiştir. Dizi anlatısında Jinx, psikolojik travmaları sonucu kendini şiddet gösterileriyle ifade etmeye çalışan, hiçbir şeyi önemsemeyen, ablası Violet'i her gün usanmadan bekleyen, inatçı bir yapıya sahiptir. Tüm bu unsurlar, Hand'in anlatının bir ortamdan başka bir ortama uyarlanma sürecinde eksiltme stratejisine (omission) örnekleri oluşturur (Hand, 2010). Eksiltme sadece Jinx ve Violet'in ilişkisi üzerinden yapılmaz. Oyunda Zaun'da ve Piltower'da yaşadığı bilinen diğer karakterlerden dizide bahsedilmeyerek yalnızca ilgi odağı karakterler olan Violet ve Powder, onların hikâyesinde yardımcı olan diğer karakterler üzerinde durulmuş, yan hikâye olarak da Hexcore anlatılmıştır. Piltower ve Zaun'daki karakterlerden

yalnızca ana anlatıya yardımı dokunacak karakterler seçilmiş, Ionia, Demacia ve Noxus'a kısmen değinilmiş, bu bölgelerde yaşayan karakterlerden ise hiç söz edilmeyerek oyun hikâyesi eksiltilmiş, belirli bir çerçevede odak alanı yaratılmıştır.

Arcane dizisinde kullanılan bir diğer uyarılma stratejisi “genişletme”dir. Genişletme, hikâyeye yeni unsurların eklenmesi, anlatının ve karakterlerin derinleştirilip, geliştirilmesiyle yapılmaktadır. Bu yöntem, MOBA oyunlarının sınırları belirli hikâyelerinin geliştirilmesi, derinleştirilmesi ve bir bağlama sokulabilmesi açısından öne çıkmaktadır. Oyun evreninden Piltower'ın, büyüü teknolojiyle birleştirerek Hextech adı altında kullanıldığı bilinmekte fakat bu Hextech'in kimler tarafından icat edildiği detaylandırılmamaktadır. Dizide, anlatıyı geliştirmek ve genişletmek amacıyla, bu teknolojinin, Jayce adındaki mucit tarafından keşfedildiği, Victor'un yardımıyla geliştirildiği vurgulanmış ve hikâye bu doğrultuda kurulmuştur. Oyunda Hextech araç gereçleri kullanan, Heimerdinger karakterinin, başta Hextech'e karşı olduğu da yine dizide karşıtlık unsuru olarak hikâyenin geliştirilmesi amacıyla kullanılmıştır. Caitlyn karakterinin Vi ile dostluğunun nasıl geliştiği, Victor ve Singed'in nasıl değiştiklerinin detaylı anlatıları, yine oyunda eksik kalıp, dizide anlatılan unsurlar olarak anlatıyı genişletmek amacıyla değinilen noktalar olmuşturlar. Violet, Ekko ve Powder'in husumetleri, oyunda olmayan karakterlerin dizi anlatısına eklenmesi ve eklenen karakterlerin trajik sonlarının vurgulanması açısından dramatize edilmiştir. Oyunda, Zaun'da üzerinde uygulanmış çeşitli deneyler sonucu avcı, katil bir kurt olarak hikâyeleştirilen Warwick karakterinin geçmişini hatırlamadığı, sadece kan istediği anlatılır fakat Arcane'de oyuncu/izleyici, Warwick'in kan isteyen bir kurt olmadan önceki hâli ile karşılaşır ve onun da bir zamanlar insan olduğu, Jinx ve Vi' yi yetiştirdiği, Zaun'un lideri olduğu detaylarına ulaşır. Böylece Warwick'in hikâyesi de sinematik evrende genişletilmiş olur.

Jayce, Victor, Singed ve Ekko karakterlerinin işlenişi ise bir “marjinalleştirme” örneği olarak karşımıza çıkar. Jayce'in biyografisinde Piltover kentine yaptığı katkılardan ötürü artan popülaritesinden rahatsız olduğu yazar. Arcane'de ise Jayce'in Hextech teknolojisini geliştirdikten sonra Piltover senatosuna seçildiği, başkanlık gücü ile gelen popülariteden haz aldığı, toplumun ilgisinden hoşlandığı hatta konsey üyesi bir kadına âşık olup onunla ilişki yaşadığı görülür. Böylece Jayce'in hikâyesi özünden koparılarak marjinalleştirilmiş olur. Viktor, League of Legend evreninde bilince sahip insansı bir robot olarak tanımlanmaktadır fakat bu bilince nasıl sahip olduğu bilinmemektedir. Dizide Viktor, eskiden Zaun'da yaşayan, ölümcül hastalığı olan bir bilim insanı olarak marjinalleştirilmiştir. Ayrıyeten oyunun hikâyesinde, Jayce ile Viktor'un önceleri çok iyi anlaşamadıkları, sonrasında ezeli düşmanlar oldukları bilinmekte fakat dizide ikisinin yakın dost oldukları iz-

leyiciye vurgulanarak aralarındaki ilişkide de marjinalleştirmeye başvurulmuştur. Yine dizide Singed, mutantlara ilgi duyan bir profesör olarak, Ekko ise Alazışık isimli kanunsuz grubunun lideri olarak oyun hikâyesinin ötesinde marjinalleştirilmiştir.

Dizinin genelinde ise karakter biyografilerinin sinema diline uygun aktarılabilmesi adına “değiştirme” stratejisine başvurulmuştur. Karakter biyografilerinde karakterler arası diyaloglar yoktur, diyaloglar oynanış içinde karakterler karşı karşıya geldiğinde ortaya çıkar fakat dizide karakterler birbiri ile aktif diyaloglar kurarlar. Karakterlerin oyun içindeki görünümüleri, kıyafetleri ve tavırları da dizide değişime uğratılan unsurlar arasındadır. Bu değişimler, dizi sonrasında oyuna satın alınabilen ek kostümler neticesinde getirilseler de oyunun temel hikâyesinde karakterlerin görünümünü etkilemezler. Dizide yalnızca fiziki bir mücadele söz konusu değildir. Hikâyelerin geçtiği şehirler illüstrasyon çalışmaları ile görselleştirilmenin yanı sıra genelde metinlerde geçen betimlemelere dayalıyken, Arcane’de tüm mekânlar hareketli görseller olarak sinemanın estetik öğelerinin kullanımının da yardımıyla pekiştirilerek karşımıza çıkar. Böylece Piltover-Zaun ilişkisi yalnızca edebi metinler olmaktan çıkıp birer görsel-işitsel unsur olarak değiştirilir, sabit ve kuş bakışı olan MOBA’ya bu sayede yeni boyutlar kazandırılır. Başka deyişle anlatının “Ne?” sorusu, “Nasıl?” sorusuyla birleştirilir ve MOBA, sinematik evrende yeniden vücut bulur.

## 5.2. Vadideki Ejderhanın Hikâyesi: Dota Dragon's Blood

Valve firmasının geliştirdiği Dota2 ise sinematik evrene yine Netflix tarafından Dota: Dragon's Blood ismiyle uyarlanmıştır. Şimdiye kadar on altı bölümden oluşan dizide, başta Dota evreninin oluşumu ve kırılma noktasından bahsetmektedir. Asıl hikâye ise Dragon Knight karakteri özelinde geliştirilmiştir. Dizinin ana anlatısında oyundaki meşhur karakterlerden ejderha katili olarak nam salmış Dragon Knight Davion’un hayatından bir kesitle ejderhaya dönüşüm yeteneğini nasıl kazandığı konu edilmiş, dizi Luna ve Mirana, Darci karakterleriyle güçlendirilmiş ve onların hikâyelerini de anlatmıştır. Davion’un hikâyesinde yoğunlaşan dizide hem evrendeki sorunlar, mücadeleler hem de Davion’un beklenmedik yeteneği karşısında verdiği reaksiyonlar ile iç yolculuğu konu edilmiş ve anlatı bu şekilde sürdürülmüş, evrenin diğer dinamikleriyle geliştirilmiştir. Arcane’e göre; antagonist ve protagonist ayrımının daha net olduğu dizide, yine kendi çıkarları doğrultusunda iyi veya kötücül eylemlerde bulunan karakterlerin olduğu, öte yandan Terrorblade karakterinin dizinin baş kötücül karakteri olduğu söylenebilir.

Dota2’nin oyun hikâyesinin, dizi hikâyesinde uyarlanmasında yine Hand’in ortaya

attığı “Beş Yaratıcı Uyarlama Stratejisi’nin kullanıldığı söylenebilmektedir. Dizide, oyunun harici eklenen, bahsi geçmeyen, değiştirilmiş veyahut marjinalleştirilmeye uğratılmış karakterler ve mekânlar bulunmakta, dizi anlatısı bu şekilde oyun anlatısına tutunduğu hâlde onu gelişime uğratabilmektedir.

Dota2’nin evren hikâyesinin League of Legends’e göre çok daha kısıtlı olması, onun sinema anlatısına dönüştürülme sürecinde, hikâyeye birçok ekleme yapılmasına neden olmuştur. Dizi, evrenin oluşum hikâyesiyle başlar, ejderha avcısı olan Davion, antik ejderin lütfu vasıtasıyla ejderhaya dönüşmekte, katliamlar yapmakta fakat bunu hatırlamamaktadır. Ön planda duran bu hikâye, oyun evreninde detaylandırılmamış olduğundan, ejderha şövalyesinin değişim hikâyesi, oyun film ortamına uyarlanırken yapılan eklemelerdendir. Diziye yapılan bir diğer ekleme, Lotus Orb denilen, dizi evrenindeki bazı ırklar tarafından değerli görülen objelerdir. Bu unsurlar dışında diziye, oyun içinde olmayan karakterler de ekleme unsuru kullanılarak eklenmiştir. Dizi öncesi oyunda bulunmayan, dilsiz bir kadın savaşçı olan Darci karakteri, dizinin izleyicisi tarafından çok sevildiğinden, oyun firması tarafından oynanabilir bir karakter olarak dizi sonrası oyuna dâhil edilmiştir. Bu durumda eklemelerin, uyarlandıkları oyunlar üzerinde de etkilerinin bulunduğu kolaylıkla söylenebilmektedir.

Dota2 oyununda bulunan çoğu karakter, dizi uyarlamasında konulmamış ve dizinin odağı gereği bu uyarlamada da eksiltmeye gidilmiştir. Oyunda yüzün üzeri karakter bulunmasına karşın, dizide gözükken karakterler yalnızca, Dragon Knight, Oracle, TerrorBlade, Luna, Invoker, Crystal Maiden, Lina, Sand King, Winter Wyvern ve Pangolier’dir. Bu karakterlerin çoğu odakta bulunmasalar da dizinin olay örgüsünde yer edinmişler ve dizi yapımcıları tarafından izleyiciye gösterilmişlerdir. Dizide diğer karakterlerden ya çok az ya da hiç söz edilmemektedir. Bu bağlamda dizi kurulumunun olay örgüsü gereğince oyun karakterlerinde eksiltmeye gidildiği söylenebilmektedir.

Dota2 uyarlamasında kullanılan uyarlama stratejilerinden en çok önem arz edeninin “genişletme” olduğu söylenebilmektedir. Dota2’nin sınırlı bir evrene sahip olması neticesinde, dizide hikâyenin detaylandırıldığı, karakter hikâyelerinin ve ilişkilerinin genişletildiği ve uyarlamanın bu sayede yapılabildiği söylenebilmektedir. Bu genişletme daha sonrasında oyun firmasına da fikirler vermiş ve oyunun hikâyesinin de olumlu yönde gelişmesine vesile olmuştur. Genişletme sayesinde karakter altyapıları kurulmuş, oyun evrenine yeni objeler dahil edilmiş, evren kurulumunun taban metni hazırlanmış ve karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri, husumetleri, çatışmaları geliştirilerek oyunun popülerliğinin artmasında önemli rol oynamıştır.

Dota özelinde uyarlamanın marjinalleşen unsurlarının karakterlerin fiziki betimlemeleri veyahut eylemleri bazında olduğu söylenebilmektedir. Luna karakteri oyunda bir prensistir fakat dizide izleyici karşısına sürgün bir prenses, bir kolcu olarak çıkarılmıştır. Ejderha şövalyesine âşık olur ve dramatisasyon bu şekilde yapılır. Oracle karakteri, dizide görülen ilk kahraman olarak izleyici karşısına çıkar, karakter antik bir tanrı gibi gösterilmiş ve bu şekilde marjinalleştirilmiştir. Terrorblade'in hikâyesi, yenilmesinin imkânsız olduğu şekliyle, evrenin dengesini içinde bulundurduğu hikâyesi ile marjinalleştirmeye uğratılmıştır.

Dizide değiştirme unsurundan ziyade, geliştirme, ekleme ve marjinalleştirme unsurları öne çıkmaktadır. Oyunun hikâyesi çok detaylı olmadığından, dizide eklemelerle karakterler geliştirilmiş, derinleştirilmiş ve film anlatısına uyarlanacak şekilde ortaya çıkarılmıştır. Değiştirmenin de karakterlerin görünüşleri ve kıyafetleri bazında yapıldığı söylenebilmektedir. Örneğin Davion karakteri oyunda miğferini çıkarmayan, görece çirkin bir karakterdir fakat dizide yakışıklı ve savaş zamanı haricinde miğfer takmayan bir karakter olarak görülür. Terrorblade karakteri, dizide, oyunda olduğundan çok daha heybetli biçimde gösterilir ve bu şekilde değişime uğratılır.

## 6. Tartışma ve Sonuç

Çalışmanın ilk tartışma konusu beş yaratıcı uyarlama unsurunun uyarlama esnasında eserlere olan etkisidir. İncelenen örneklerde görüldüğü üzere ilk uyarlama stratejisi olan “eksiltme” bir türden diğer türe aktarımda uyarlamanın olay örgüsü, hikâye bütünlüğü gibi unsurları sağlamak adına kullanılır ve orijinal metinden bu unsurlara katkı sağlamayacağı düşünülen parçaların uyarlama dışında bırakılması ile oluşur. İkinci strateji olan “ekleme” yine aynı güdüler ile hikâye derinliği yaratılma çabasının bir sonucu olarak var olur. Orijinal metinde bulunan fakat uyarlamada daha geniş yer tutması istenen unsurlar ile karşılaşıldığında ise “genişletme” stratejisinin öne çıktığı görülür. Uyarlama esnasında herhangi bir karakterin veya olayın ana metinden radikal bir biçimde ayrıldığı örneklerde ise “marjinalleştirme” stratejisinin uygulandığı görülür. MOBA hikâyeleri yazılı metinlerden ve müsabaka esnasında karakterler arasındaki kısıtlı diyaloglardan meydana geldiğinden sinematik evren oluşumlarında hikâye anlatımlarının bir değişime uğraması, doğal olarak sinemanın görsel işitsel dünyasına uyarlanması gerekir. Bu uyarlamayı sağlayan temel strateji ise “değişim” olarak öne çıkmıştır. Her bir uyarlama stratejisi hikâyeler üzerinde farklı etkiler sağlamış oyundan sinemaya dönüşümü sağlamıştır. Nitekim bu dönüşüm sonucunda MOBA temelli dizilerin ana metinler ile organik bağı koparmadan özgün yeni eserler olarak var olduğu saptanmıştır.

MOBA oyunlarında karakterler, karakterlerin özellikleri ve evren detaylandırıl-  
sa da bu tür oyunlarda eksik kalan olay örgüsü ve anlatının kurulumu, sinema  
evrenine geçtiğinde yoğunlaşmakta ve bu yoğunluk, oyuncuların oyun evreni  
ve karakter mücadeleleri üzerine aklında kalan soru işaretlerini gidermektedir.  
Oyunun evreninde yer almayıp dizi hikâyesine eklenen çok sayıda yeni karakter  
ve yan olaylarla sinema evrenine aktarımı yapılan bu popüler oyunlar, dizilerle  
beraber daha da popüler olmuş ve dikkatleri üzerlerine çekmişlerdir. Oyunlardaki  
sığ kalmış hikâyelerin aksine, sinema öyküsünde belirli bir odağın detaylı işlendiği  
anlatı kurulumlarıyla özellikle oyuncu/izleyicilerin dikkatini çeken bu uyarlamalar,  
hem MOBA türünün ilk uyarlama örnekleri olmalarıyla hem de izleyici nazarında  
başarılı bulunmalarıyla hikâyesi kısıtlı olan oyunların dahi uyarlamanın yaratıcı  
unsurlarından faydalanılarak geliştirilip sinemaya aktarımlarının yetkin örnekleri  
olmuşlardır.

Bu iki oyunun dizi ortamına aktarımında dikkat çeken bir diğer önemli unsur ise  
odak karakter seçimleridir. League of Legends evreninde birçok farklı şehir devle-  
ti ve yüzü aşkın karakter olmasına rağmen Arcane'in hikâyesi yalnızca Piltower ve  
Zaun şehirlerinde bulunan bazı karakterler üzerine kurulmuştur. Yine Dota2'nin  
hikâyesi de eskiden ejderha avlayan fakat sonrasında kendisi de ejderhaya dönüş-  
mekle lanetlenen ejderha şövalyesi Davion ana karakter seçilerek karakterin ken-  
diyle çatıştığı bir çerçevede anlatılmaktadır. Bunun nedeni ise sinemada drama-  
tizasyonu yaratmada en dikkat çekici unsurların, aile içi çekişmeler ve "zıtlıkların  
bir araya gelmesi" veyahut öz çatışma olması ile örtüştüğü düşünülebilmektedir.  
Öte yandan dizide verilen şehirlerarası çıkar çatışmaları ve farklılıkların çok belir-  
gin olmasının da bu karakterlerin seçiminde önemli rol oynadığı dile getirilebilir.  
Zaun suç ile kırılan varoş bir alt şehir, Piltower ise bilim ve büyü'nün ışığında bir  
üst şehirdir. Dota evreninde ise düşünce ve şiddet çatışması, bu iki unsurun den-  
gesi ve dengeyi bozan kötü karakter olgusu ortaya çıkmakta, şiddet ile erdemin  
mücadelesi fark edilmektedir. Tematik olarak alt sınıf üst sınıf çatışmasının da,  
oyundan farklılaştırılarak dizi evreninde verilmeye çalışılması, önemli bir değişim  
olarak göze çarpmaktadır. Dolayısıyla yalnızca savaşa üzerine bir savaş arena-  
sında temellenmiş MOBA oyunlarının, film ortamına geçtiklerinde kendilerine  
dertler edindikleri, anlatılarını geliştirdiklerinden temalarını yoğunlaştırdıkları ve  
fikirlerini izleyicilere sunmalarını görev olarak sinemanın gayesini edindikleri söy-  
lenebilmektedir.

Yapılan literatür taramasında MOBA oyunlarının genel yapısı, müsabaka türleri  
ve oyunların devamlılığı üzerine çalışmalar yapıldığı görülmüş fakat bu oyunların  
karakter hikâyeleri ve sinematik uyarlamaları üzerine bir çalışmaya rastlanmamış-

tır. Bu çalışmadan sonra yapılacak çalışmalarda MOBA oyun türüne ve sinematik uyarlamalarına olan izleyici ilgisinin nedenleri, sinematik evrenlerin oyunların popüleritesi üzerine olan etkileri incelenebilir. Oyun sektörü ile sinema sektörü arasında giderek yoğunlaşan bağın nedenleri irdelenerek eğlence sektöründe önemli bir paya sahip bu iki endüstrinin kesişen dinamikleri çözümlenebilir.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %60 (1.Yazar) ve %40 (2.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynakça**

- Bostan, B. (2022). Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı. İstanbul: The Kitap.
- Charrue, P. (Yöneten). (2022). League of Legends: Arcane [Sinema Filmi].
- Chatman, S. (1978). Öykü ve Söylem. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki.
- Emren, T. (2022). Dijital Oyunların Gücü. Populer Science, 66-86.
- Ersümer, A. O. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest.
- Gavin, R. (1996). "The Lion King" and "Hamlet": A Homecoming for the Exiled Child. The English Journal, 85(3), 55-57. doi:10.2307/820106
- Halaçoğlu, B. N. (2020). Video Oyun Evreninde Yol Bulmak: Sınıflandırma ve Türler. İstanbul: Gece Kitaplığı.
- Hand, R. J. (2010). "It Must All Change Now" Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. D. Cutchings, L. Raw, & J. M. Welsh içinde, Redefining adaptation studies (s. 17-30). The Scarecrow Press.
- Hutcheon, L. (2006). Theory of Adaptation. Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2022, 07 03). Game Design as Narrative Architecture. Publications: Henry Jenkins: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 03.07.2022)
- Kozan, E. (2019). Dijital Kuşatma Bağlamında CGI Animasyon Teknolojisinin Televizyon Programlarında Yapım Estetiğine Yansıması. C. Kandemir içinde, Dijital Çağda Televizyon ve Medya (s. 61-91). İstanbul: Der Yayınları.
- Miller, A. (Yöneten). (2021). Dota: Dragon's Blood [Sinema Filmi].
- Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA Games: A Literature Review. Entertainment Computing(26), 128-138. <https://doi.org/10.1016/j.ent-com.2018.02.005>.
- Necef, F. (2021, 03 28). Dota: Dragon's Blood İyi Bir Başlangıç Mı Oldu? Esport Times: <https://esportimes.com/tr/Dota-dragons-blood-iyi-bir-baslangic-mi-oldu/> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Netflix Anime. (2021, 03 12). The World of Dota (feat. SirActionSlacks & Sheever & OD-Pixel) | Dota: Dragon's Blood | Netflix Anime. YouTube: <https://youtu.be/DDZNJswWZIA> adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 22.05.2022)
- Riot Games. (2022, 07 07). League of Legends Evreni: Zaun. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/region/zaun/#:~:text=Zaun%2C%20varl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sonsuz%20ve%20puslu,%-)

C5%9Fehrin%20karanl%C4%B1k%20bir%20yans%C4%B1mas%C4%B1n%-  
C4%B1%20and%C4%B1r%C4%B1yor. adresinden alındı, (Erişim Tarihi:  
07.07.2022)

Riot Games. (2022, 07 08). League of Legends Evreni. League of Legends: [https://universe.leagueoflegends.com/tr\\_TR/?\\_gl=1\\*iz330o\\*\\_ga\\*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.\\*\\_ga\\_FXBJE5DEDD\\*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&\\_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092](https://universe.leagueoflegends.com/tr_TR/?_gl=1*iz330o*_ga*NjQxMzgwOD-YwLjE2NTc0MTIwOTI.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY1NzQxMjA5MS4xLjEuMT-Y1NzQxMjA5Ny41NA..&_ga=2.88511576.255259573.1657412092-641380860.1657412092) adresinden alındı, (Erişim Tarihi: 08.07.2022)

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006, Aralık). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination. *Motivation and Emotion*, 4(30), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8

Wolf, M., & Perron, B. (2009). Introduction. B. Perron, & M. Wolf içinde, *The Video Game Theory* (s. 1-21). New York: Routledge.





## Silent Games: Influence of German Expressionism In Dystopian Video Games- Inside, Little Nightmares, Monochroma

Volkan EROL\*

### Abstract

As tools of game development become accessible to more people, video games come closer to being an art form, rather than mere entertainment, without losing their entertainment value. Albeit the artistic value of video games has been accepted in time, the word 'game' causes people to overlook its relationship with art. The aim of this paper is to focus on this problem by analyzing Little Nightmares, Inside and Monochroma, in the context of German Expressionism as well as other art movements and the silent movie era, and try to explain how these games use art as a means of artistic expression while creating psychological horror and dystopian worlds. Studied games are independent games that are similar both visually and thematically. These aspects determined the boundaries of the study. In this qualitative study, chosen games are analyzed through semiotic analysis. The study showed that expressionist techniques such as distorted images, and strong contrasts in lighting have been used to build the game world and create an uncanny, totalitarian atmosphere; developers took advantage of the silent movie era and cinematic techniques to convey the narrative visually, without using dialogs. Their interactivity and unique mechanics transform art into a medium that can be experienced rather than a spectacle.

**Keywords:** Video Games, Art, Expressionism, Dystopia, Horror

\*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Galata Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi İletişim ve Tasarımı Bölümü, volkan.erol@hotmail.com

Erol, V. (2022). Silent Games: Influence Of German Expressionism In Dystopian Video Games- Inside, Little Nightmares, Monochroma. TRT Akademi, 7 (16), 1076-1095. DOI: 10.37679/trta.1142904

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 10.07.2022

Revizyon Tarihi: 05.09.2022

Kabul Tarihi: 23.09.2022

ORCID: 0000-0002-7508-5454 DOI: 10.37679/trta.1142904

## Sessiz Oyunlar: Alman Dışavurumculuğun Distopik Oyunlardaki Etkisi-Inside, Little Nightmares, Monochroma

Volkan EROL

### Öz

Oyun geliştirme araçları gittikçe daha çok insanın ulaşabileceği duruma geldikçe, video oyunları da salt eğlence olmaktan çıkarak, ancak eğlence değerini de kaybetmeksizin, bir sanat formu olmaya yaklaşmıştır. Ancak her ne kadar video oyunlarının sanatsal değeri daha fazla kabul görse de, 'oyun' tanımlaması, sanatla olan ilişkisinin çoğu zaman gözden kaçırılması problemini doğurmaktadır. Bu çalışmanın amacı, Little Nightmares, Inside ve Monochroma adlı oyunları merkezde Alman Dışavurumculuk olmak üzere oyunlarla bağlantılı diğer sanat akımları ve sessiz sinema çerçevesinde incelemek; bu oyunların psikolojik korku ve distopik dünyalar yaratırken sanatı nasıl bir dışa, vurum aracı olarak kullandığını açıklamaya çalışmaktır. İncelenen oyunlar, görsel ve tematik olarak benzer olmakla birlikte bağımsız oyunlardır. Bahsedilen noktalar, çalışmanın sınırlarını oluşturmuştur.

Bu nitel çalışma için seçilen oyunlar göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile analiz edilmiştir. Gerek oyun dünyasının inşası gerekse tekinsiz, baskıcı bir atmosfer oluşturmak için dışavurumculuğun imgeleri çarpıtma gibi tekniklerinden, ışık kontrastlarından; anlatılarını yalnızca görüntülerle, diyalog kullanmadan anlatabilmek için sessiz sinema döneminin yapısından ve sinematografik aygıtlardan faydalandıkları görülmüştür. Etkileşimli yapıları ve kendilerine has mekanikleri ise sanatı seyirlik olmaktan çıkarmakta, deneyimlenen bir mecraya dönüştürmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Video Oyunları, Sanat, Dışavurumculuk, Distopya, Korku

### Research Paper

Received: 10.07.2022

Revised: 05.09.2022

Accepted: 23.09.2022

## 1. Introduction

Video games have proved themselves as a new art form with unique instruments. But no matter how unique they are, they are still influenced by other art forms and movements and used as a tool for expression. From AAA games to indie games, art becomes increasingly an integral part of the design more and more. Recent and one of the best examples is Bioshock by 2K where artistic design shines. From colors to architecture, music to lighting, Bioshock series is a cornerstone in video game history that proves video games are not just entertainment.

The immediate visual impact of Bioshock, depending on its employment of cutting-edge high-definition 3D computer graphics, is striking. The aesthetic qualities of the water, in particular, have drawn wide praise. The world of Rapture is also presented in an engaging and excellent style. To depict this decaying world, Bioshock draws on the architectural motifs and cultural themes of the 1930s and 1940s America. Portrayals of decaying art deco facades faded Hollywood socialites, and echoes of Hearst, Hughes, and Citizen Kane, are combined with period music and philosophical and literary references to produce a coherent artistic statement. (Tavinor, 2009, s. 92).

Indeed, right from the first moment, Bioshock manages to fascinate players with its beautiful world. Its art-deco heavy retro-futuristic design is mesmerizing. Even though beauty itself is not enough to be considered art, and many artworks can not be considered as beautiful, Gombrich pointed out in his *The Story of Art*, beauty is a part of art that shouldn't be dismissed, and yet there are people "who become so proud of their knowledge that they pretend to like only those works which are neither beautiful nor correctly drawn." (Gombrich, 1989, s. 17).

Huizinga emphasizes that we assume the act of play is the opposite of seriousness but this is not strictly true.

We can say: play is non-seriousness. But apart from the fact that this proposition tells us nothing about the positive qualities of play, it is extraordinarily easy to refute. As soon as we proceed from "play is non-seriousness" to "play is not serious", the contrast leaves us in the lurch-for some plays can be very serious indeed. Moreover, we can immediately name several other fundamental categories that likewise come under the heading "non-seriousness" yet have no correspondence whatever with "play". Laughter, for instance, is in a sense the opposite of seriousness without being bound up with play. Children's games, football, and chess are played in profound seriousness; the players have the slightest inclination to laugh. (Huizinga, 1949, s. 5).

Video games have also been overlooked as products of entertainment. Video games are entertaining for sure, but they are also thought-provoking, engaging,

and most certainly beautiful, like cinema. Again, like cinema, independent games focus on art more than AAA games. They are influenced by many art forms, and movements and use them to convey a message, tell a story, or just make art for the sake of art. Whatever direction they choose, they benefit from a powerful tool: interactivity. Players don't sit back and watch video games –sure, there are games with minimum interaction, but still, interactivity is there-, they interact with it and change it, unlike any other art form. Players are what make video games tick.

Video games are visual constructs and they are similar to movies in that way. In the era of silent movies, directors had to tell their stories with images, rather than dialogues and other supportive elements. Alfred Hitchcock, a director who directed lots of successful movies from the 1920s to the 1970s, and most of his movies are considered masterpieces, frequently emphasized his love of silent movies, for him a director “should resort to dialogue only when it's impossible to do otherwise” (Truffaut, Interview with Hitchcock 2017, s. 61).

Due to technical restrictions, directors tried to express themselves through images. In this day and age though, making silent movies is just a matter of artistic choice. Some video game developers chose the same path and make their games silent. They design their world to not only tell their story but also to shape their players' movement and perception. “The level design of a game world can present a fictional world and determine what players can and cannot do at the same time.” (Juul, 2005, s. 163).

In this paper, I will try to analyze three recent video games and their influence of German Expressionism: Little Nightmares (Tarsier Studios, 2017), Inside (Playdead, 2016), and Monochroma (Nowhere, 2014). All of those games are visually and thematically similar, they are independent, puzzle-platform games and they don't contain any dialogue or text that explains the story. Those are the reasons why I chose them. In this context, I will make an introduction to German Expressionist Cinema, then, with the help of semiotics, I will try to analyze and show how those games were influenced by expressionism and use it to create a dystopian setup. Following Eco's approach to semiotics, I am going to use “a broader range of sign-phenomena” (Eco, 1976, s. 16). Eco, defines a sign as “everything that, on the grounds of a previously established social convention, can be taken as something standing for something else” (Eco, 1976, s. 16). So, in this context, everything we see is a sign, and we interpret these signs as “something standing for something else”. Furthermore, video games (especially those I am going to analyze) are generally visual products. So, they share a common visual language with

cinema, “rhetoric of the screen (montage figures, camera movements, splicings, etc.)” (Metz, 1974, s. 59). But their ludic structure, specific game mechanics also add another layer to the process. The purpose of this study is to analyze visual signs and game mechanics to understand their design and narrative structure.

## 2. Distorted Dreams: German Expressionism

The Expressionist movement was born in Germany in the early 20th century and reach its peak after World War I. It arose from poetry and spread to other art forms like painting, theatre, music, and so on. Expressionism was a reaction to impressionism “which reflects the iridescent ambiguities, disquieting diversity, and ephemeral hues of nature. At the same time, Expressionism sets itself against Naturalism with its mania for recording mere facts and its paltry aim of photographing nature of daily life.” (Eisner, 1969, s. 10). They aim to bring to the surface the dark side of city life and its effects on its inhabitants; a noisy machine that never stops consuming. Berlin was the main inspiration for expressionists. “The sense of separation, rootlessness, and alienation in the city was at the root of many Expressionist visions of modern life.” (Bassie, 2008, s. 77).

Expressionists were not interested in the obvious. They turned their eyes to the unseen. In that regard, expressionism was a fantastic journey to the self, a journey full of dangers and unpleasant sights.

Sigmund Freud’s research into the unconscious and the processes of repression – whereby painful memories or unacceptable impulses are consigned to the unconscious – only appeared to confirm the existence of a powerful and conflict-ridden ‘inner life. In attempting to give expression to repressed aspects of the psyche, Expressionist art, literature, theatre, dance, and music, therefore, tended to emphasize what was unruly, violent, chaotic, ecstatic, or even demonic. (Bassie, 2008, s. 51).

In order to achieve their goals on reflecting the essence of things, expressionists heavily used metaphors that viewers had to interpret. Expressionists “invent mystical allegories which amount to little once we attempt to translate them. This language of symbols and metaphors is intentionally obscure, designed to be intelligible only to the initiated.” (Eisner, 1969, s. 10).

Its reflection on cinema became very influential. Especially for film noir and horror movies. *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Cabinet of Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) is considered one of the most important movies of German Expressionist Cinema and it defined the aesthetic look which I will go into detail in the next chapter.



### 3. The Kids Aren't Alright

The first game that I will discuss is Little Nightmares. It begins with a blurry, black and white image of a woman who looks like an Asian. Then protagonist, a child named Six, with a yellow raincoat awakes upon an open suitcase in a place that looks like a basement with lots of pipes lying around. The first thing we notice is the size of the child. She is too little, or her surroundings are too big, and sometimes everything is in her size. This weirdness in size becomes more obvious as the game progresses. The second thing that strikes our attention is the color palette. Except for the raincoat, colors are mostly faded, sometimes nearly black and white, albeit there are some places where the colors are brighter.

Little Nightmares is a 2.5 D platformer, which provides extra depth as well as more creative puzzles. The game also benefits from cinematography very creatively. Camera angles and focal lengths change not only depending on the situation but also to create horror, and anxiety and emphasize how the child- thus, the player- is indeed very little.



**Figure 1.** An Extreme Long Shot Where The Protagonist is Almost Invisible

Surroundings are full of curved and distorted objects which are conventions of German Expressionism. "It is through the curved walls, oblique windows, slanting doors, and strange radial patterns on the floor that the film establishes its nightmarish atmosphere," says Scheunemann, when he talks about Dr. Caligari (2003, s. 136). Eisner points out that the aesthetics of Expressionism creates "states of anxiety and terror" and "provoke emotions" through "unexpected curves and sudden and downs" (1969, s. 21).

Like Caligari, Little Nightmares aims to disturb players through its art design and cinematography.



**Figure 2.** Das Cabinet Des Dr. Caligari



**Figure 3.** Distorted Environment- Little Nightmares

One of the characteristics of the game is the camera movement. It is rolling, sometimes slightly, sometimes stronger, through the entire game. It creates an unstable, unsettling atmosphere.

Now I will take a break and mention the other two games that I chose and from now on, I will analyze them simultaneously after introducing them, rather than give each of their chapters. By doing so, I believe their similarities, as well as differences, come to light more clearly.

Inside begins in a dark forest. The protagonist is a kid. Like Little Nightmares, even more so, the game is almost black and white, except for the kid's red shirt and even it is not bright unless a light source hits. We soon discover, he is on the run, escaping from some dangerous people who kill him if he gets caught.



**Figure 4.** A Long Shot from Inside

Unlike Little Nightmares which the player understands Six is in a different universe right away, in Inside, at first everything seems like our world. There is no weird architecture, no monsters, just a kid escaping from bad guys despite the vast background that provides a great depth. Inside differs from Little Nightmares with its use of camera, environment design, and movements of the protagonist but it feels similar for the reasons I will attempt to explain.



The first thing we notice is the protagonist moves in a way that it feels like he is alive. He runs or sneaks automatically when he needs to do so, much like the game's camera. Even though the camera in Little Nightmares also moves according to the situation, generally it gets closer or moves away from the subject. In Inside, the camera moves more fluidly and organic. Combining it with the protagonist's movements and background, Inside feels more cinematic whereas Little Nightmares feels like a theater, almost everything looks jammed together and even though Little Nightmares is 2.5 D, it feels flat. Of course, it is on purpose, like Dr. Caligari. Dr. Caligari looks flat too, everything is a decor. But "the depth comes from deliberately distorted perspectives and from narrow, slanting streets which cut across each other at unexpected angles." (Eisner, 1969, s. 21). In a visual sense, Little Nightmares is akin to Dr. Caligari.

At one point, the player comes across a strange technology, a helmet that allows the protagonist to control some puppet-like people. That's also one of Inside's game mechanics to solve puzzles as well as a narrative device.



Figure 5. Mind Control Device- Inside

Technology, industrialization, surveillance, and tyranny are focus points of the game; however, they are subjects of all three games. Fear of technology is also one of the themes that Expressionism dealt with. As Eisner points out, German Expressionism fused technology, mysticism, and magic to create horror. This "apocalyptic doctrine of Expressionism" is the result of "the face of death on the battlefields" (1969, s. 9).

Kracauer says that "Caligari is a very specific premonition in the sense that he uses hypnotic power to force his will upon his tool-a technique foreshadowing, in content and purpose, that manipulation of the soul which Hitler was the first to practice on a gigantic scale." (2004, s. 72,73). Movies like Metropolis (Fritz Lang, 1927) and The Golem (Guido Sieber, 1915) are great examples of fear of technology fused with dark magic.

All three games manifest elements like technology, mysticism, and dark forces to some degree and they focus on tyranny like German films between 1920 and 1924, as Kracauer stated, “the soul being faced with the seemingly unavoidable alternative of tyranny or chaos exerted extraordinary fascination” (2004, s. 77).

Monochroma begins in the outskirts. The protagonist is, again, a kid. This time though, he –even though it is not possible to be certain, it is safe to assume the protagonist is a male- is not alone but with his little brother. He is both a game mechanic and a narrative device.

Monochroma is monochrome as the name suggests. Except for the red muffler of the kid, and occasional red color and red lights in the background –and except for the very colorful scene through the end, it is black and white.



**Figure 6.** The Beginning - Monochroma

This monochrome look of the game reminds silent movies and film noir more than *Little Nightmares* and *Inside*. But this resemblance is not limited to look. Like silent movies, music is very dominant in *Monochroma* whereas *Little Nightmares* and *Inside* use music very rarely and in the background as an ambient.

Its stylistic use of color and strong contrast between black and white also bears a striking resemblance to a neo-noir film: *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005). The use of color in *Sin City* is not just stylistic, but also delivers a meaning, and codes that feeling with a particular color, like a leitmotif. *Monochroma* similarly uses red, implying danger, but at the same time, it gives life to a monochrome world, like the muffler of the kid or his brother’s kite.

At the beginning of the game, the little brother injures himself while flying his kite, thus he needs his brother’s help to move. This plot device also becomes a clever game mechanic. The protagonist can’t jump high enough with him on his shoulders when he needs to do so. Little brother fears the dark, so he can only put him to the ground if there is a light source. For a game that is almost only black and white, fear of the dark is a suitable theme.

Throughout the game, we see billboards that show people and machines with a big red M letter on them or just red M letters. Those billboards remind us of Soviet propaganda posters of the 1930s and 40s' which use "certain aspects of the Constructivist style, such as photomontage and diagonal composition." (Moore, 2010, s. 127). Constructivism was a result of "taking the art into the factories" (Moore, 2010, s. 125) desires of artists who wanted to bring together art, life, and production: the art of the machine age. "This 'production art' became the basis of the Russian design method known as Constructivism, which was explored in painting but found its true expression in architecture and graphic design." (Moore, 2010, s. 125).



**Figure 7.** A Soviet Propaganda Poster from the 1930s  
Kaynak: <https://pbs.twimg.com/media/CuUlwqfUIAAYkIG.jpg>

**Figure 8.** A Billboard from Monochroma

The city is highly industrialized. There are factories, smoke, and machinery –which seem out of place from time to time- everywhere. We understand that industrialization and technology come with poverty. If we compare some billboards from the game to propaganda posters of the Soviets, we can see the similarities, both ideally, a father figure that praises the technology and advancement- and visually simple, geometrical shapes, order-. Monochroma successfully manages to blend the chaos of Expressionism with the order of constructivism to create a totalitarian dystopia.

All the games have a sense of timelessness and placelessness. This is especially true for Little Nightmares, which doesn't look like belongs to our world at all. There are weird monsters in a very huge, industrialized vessel called The Maw. Little Nightmares feels like a psychological journey rather than a dystopian future, but after all, this is what expressionism is all about: inner demons.

When Six is on her way to escape, she passes a playroom, cafeteria, and nur-

sery. The doors of the playroom have bars with electricity, the cafeteria has iron bars too, much like a prison. In the nursery, we see sleeping children, and our first monster: Blind Janitor. Even though he is blind, he has a quite strong sense of smell. When the janitor makes his appearance first time, the scene reminds Nosferatu (F.W. Murnau, 1922) a lot: a misshaped, uncanny silhouette in front of strong light.



Figure 9. Nosferatu



Figure 10. The Janitor

All of the games have a sense of fear of the unknown, outworld horror, and an uncanny feeling. According to Freud, even though “we are tempted to conclude that what is ‘uncanny’ is frightening precisely because it is not known or familiar” (2004, s. 418), it is “nothing new or foreign but something familiar and old-established in the mind that has been estranged only by the process of repression” (2004, s. 429). So, what we define as uncanny and fear is just the return of the repressed.

The uncanny atmosphere is one of the definitive aspects of Expressionism. While Little Nightmares create it with distorted space, creepy human-like beings –we can also say that they are distorted reflections of their real-life equivalents- the way Inside and Monochroma chose is slightly different. Nearly deserted and destroyed city, zombies, mind control and anti-gravity devices, entities that are probably results of experiments, and weird phenomena in Inside help to create the uncanny.

In Monochroma, the chase and uncanny feeling begin when the brothers enter a strange facility where some children are kept in tubes. A man with a red sweater sees and chases them throughout the game.



Figure 11. Children in Tubes

At this point, the similarities between the games become clear. Even though Little Nightmares looks a little bit different than the others, it is essentially the same. All games build their narratives around kids, dangerous and advanced technologies, and/or supernatural. Both Little Nightmares and Monochroma revolve around kidnapped children. In the case of Little Nightmares, what happened to children is gruesome and graphic. Janitor captures them –at one point, he captures Six with a food trap when she suffers from hunger too-, and sends them to the Twin Chefs, they cook them and probably serve them to grotesque-looking guests.

In the case of Monochroma, what they do with the children is unknown, some experiments for sure, but we don't know what those experiments are nor their purposes. But putting together the clues, we can make some educated guesses at the end.

Monochroma highly resembles a silent movie. Even though there is no indication when the events of the game(s) take place, cars, dominant art deco style, and jazz music that sometimes plays feel like it's the 1920s or 30s, though the game is anachronistic. We see some machinery and drones –which looks out of place and supports the anachronistic feeling of the game- here and there.

After the little brother has been kidnapped, the protagonist heads toward to factory to rescue him in the chapter called Factory. Then we witness alien technology and understand where all the kids go.



**Figure 12.** Factory

This place is full of children in huge tubes and to save his brother, the player has to pass this section without being seen by the huge red eye. This brings me one of the most striking similarities between the games: being watched.

All the games have at least one section that the player should avoid being seen by a machine/s.



Figure 13. Mechanical Eye- Monochroma



Figure 14. Mechanical Eye Little Nightmares



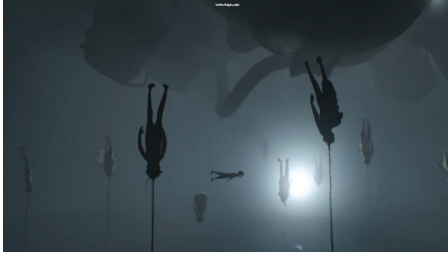
Figure 15. Mechanical Eye-Little Nightmares

This emphasis on surveillance reminds us of totalitarian regimes. The games present totalitarian imagery heavily: In Monochroma, we see the red letter M everywhere and understand that M –whoever he is- owns and controls everything. The man chasing the protagonist and his brother also work for M. One of the most striking images in the game is a flag, again, with the letter M on it. It is easy to see that it resembles a Nazi flag.



Figure 16. M Flag

In Inside, mind control and lots of experiments are going on. They control the minds of the beings they created and they are searching the ways to control nature as they already manage to control gravity to some extent. Later in the game, some people flow in the water, connected with cables to somewhere we can't see. As the player proceeds, we notice that the water is levitated, and the people in the water are connected to devices on the floor.



**Figure 17.** Experiment Subject on the Water



**Figure 18.** Control Boxes

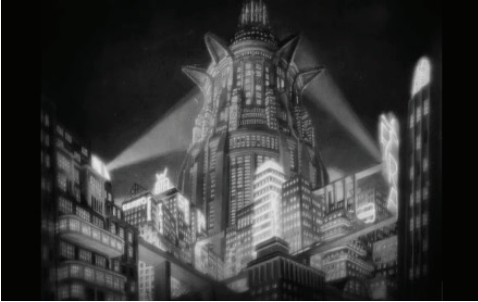
If we compare fig 12 to fig 17, even though devices in Monochroma look like alien technology rather than human-made like in Inside, the feeling is quite similar: a horrifying control mechanism.

One of the biggest differences between Inside and Monochroma is that Inside looks deserted while Monochroma looks like a populated city with lots of houses in it. That's why it is so strange that there is no one in the streets, even the mall is empty. This way, the player can sense a fear that prevents citizens to go out, or leaving their homes, since we see abandoned houses along the game, maybe the population slowly decreases because children are kidnapped. Inside does the opposite, its city is deserted, but there are lots of people in it. Some of them are just zombies, others are workers, failed test subjects, or 'evil' scientists. While Monochroma sets its dystopian and totalitarian atmosphere with colors, and machinery and combines nostalgia with advanced technology, Inside chooses to set a dystopian future. So, while Monochroma feels anachronistic, Inside does not. But like Monochroma, its use of technology and overall visual design is enough to assume that the regime is totalitarian. Though, unlike Monochroma, it looks like there is a group of people in charge rather than one man.

Now let's turn our eyes to Little Nightmares again. It is more of a psychological horror story and less of a dystopian future. Everything in Little Nightmares looks unearthly and grotesque. There are monsters and little gnomes which we know nothing about. The game creates an atmosphere that has familiar yet alien. Like distorted space, humanoid creatures, Japanese architecture, and the antagonist called Geisha. The game feels like it is about the inner nightmares of Six. Throughout the game Six suffers from hunger from time to time. Every time she eats, she changes. First, he eats bread, then a rat, a gnome, and lastly, she bites the neck of the Geisha. Then she takes her powers and leaves the Maw. She lives but loses her humanity. It is a distorted reflection not only of Six psyches but our world's as well. It is an expressionist art at its best.



Monochroma, resembling a silent movie classic, uses art deco –much like 1920s movies- and decor-like flat backgrounds, similar to Caligari. By doing so, it sets its silent German expressionism style, and also, because art deco was a style that presents wealth, it emphasizes the gap between rich and poor. It is very similar to Metropolis which consists of a lower and an upper city. While the art deco style upper city is “the abode of big-business owners, high-ranking employees and pleasure-hunting gilded youth. In the lower city, shut off from daylight, the workers tend monstrous machines” (Kreucer, 2004, s. 149).



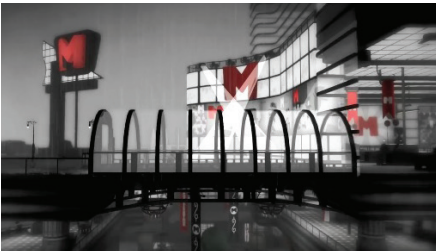
**Figure 19.** Tower in Art Deco Style



**Figure 20.** Lower City and Workers

Monochroma also has steampunk influences, which involve wealth, and machinery and are heavily influenced by art deco. Zeppelin is one of the conventions of the steampunk genre and Monochroma’s last chapter takes place on a huge Zeppelin. Because art deco has an anachronistic design, it helps the anachronistic style of Monochroma further.

[...]the art deco designers sought to blend ancient imagery-from classicism to the symbolic repertoire of ancient Egyptian and Aztec art-with the futurist imagery of Buck Rogers and Flash Gordon. [...] The impulse to synthesize, to bridge antagonistic realms –past and the future, conservative and radical-was a defining quality of art deco and its role in the world of design (Striner, 1990, s. 22,24).



**Figure 21.** Mall in Art Deco Style



**Figure 22.** Ghetto in Expressionist Style

Albeit steampunk generally glorifies technology and the Victorian Era which “witnessed the advent of amazing new devices and machines in the area of



communication technology (the electric telegraph, cinema, and telephones) and transportation modes (aircraft, automobiles, railroads, and steamships)” (Hall and Gunn, 2014, s. 5), Monochroma takes the dark side, similar to movies like *Dark City* (Alex Proyas, 1998) and *Brazil* (Terry Gilliam, 1985). In this kind of approach, machines “tend to be worrisome things, found and repurposed objects that need to be controlled and contained—they are not part of a utopian future but are more often remnants of a dystopian, weaponized (and capitalist/fascist) past.” (Birmigham, 2014, s. 64).

Towards the end, we see the only colorful area in the game, a waterfall, and trees. In this dystopian and dark world of Monochroma, M kidnaps the children, plugs them into his machines, and sucks their energy, and their dreams. It has similarities with *The City of the Lost Children* (Marc Caro, Jean Pierret Jeunet, 1995), which is a steampunk movie. In an interview, one of the developers stated that one of their influences is *The City of the Lost Children*, and he also stated that he admires film noir and German Expressionism (Kökçeoğlu, Interview with Tezateşer, 2013).



Figure 23. The Garden

At the end of the game, it is revealed that M is a half-octopus half human alien. After a fight, Zeppelin crashes, M dies, and along with Zeppelin, the protagonist falls. The game never shows his fate and his brother when the game concludes.

Zeppelin, designed in the late 19th century and became popular in the early 20th century, “made one of the strongest impressions on European collective memory of any machine” (de Syon, 2002, s. 3) and “as they became fascinated with dirigibles, Europeans [...] projected a future where airships would act as trains or buses do, while airplanes would be like private cars.” (de Syon, 2008, s. 80) So, it is not a surprise that Zeppelin, a strong symbol of advancement also became a powerful theme for steampunk. Monochroma’s ending with a destroyed zeppelin is meaningful then. It symbolizes technology, tyranny, and power; to destroy it is to destroy all the things it symbolizes.

The protagonist of Inside makes his way through a factory too, where the experiments take place. In one of the failed experiments in the water, a naked child drowns him. Then he gains the ability to breathe underwater and control the zombies without a helmet. In this facility, we see a giant blob, imprisoned in an aquarium with lots of helmets connected to it. It is a mind control organism, a hive mind that contains test subjects in it. The protagonist joins the hive mind and it escapes in the end. It looks like a happy ending but some fan theories beg to differ. Max Derrat points out in a video, the whole game is an experiment, the actions of the kid are controlled and he meant to free the hive mind. He backs this theory up by showing a diorama from the game. Diorama is a replica of the last section of the game. So, everything is planned, and there is no escape. They just want to make perfect their hive mind (2016). There is an alternate ending of Inside that the protagonist finds a secret entrance underground and unplugs a cable, probably the main control mechanism, because after he unplugs it, he becomes idle in a posture that resembles zombies. That means he is controlled too, probably by the hive mind.



Figure 24. Hive Mind and Diorama



Figure 25. Final Scene of Inside

#### 4. Conclusion and Discussion

Video games are still considered as sole entertainment, even a time-consuming activity by many. But more and more people began to understand that they are also works of art. They provoke thoughts, criticize society, and make people think. They use other art forms to achieve their goal and their closest kin, cinema. Even though video games have their aesthetics, they often use cinematic techniques to tell their stories.

Little Nighmares, Monochroma, and Inside are highly cinematic games in that context. Their approach is similar to silent movies, especially German Expressionism. They use strong shadows, distorted environments, pale or black and white colors, themes like fear of technology, modernism, totalitarian regimes, mysticism and dark forces, and symbolism.

For a better understanding, it will be helpful to see the findings above with a chart:

	<b>Inside</b>	<b>Little Nightmares</b>	<b>Monochroma</b>
<b>Color Palette</b>	Pale colors (except the main character with a bright red sweater)	Pale and generally earth colors (except the main character with a bright yellow raincoat)	Almost entirely black and white (except the main character with a red scarf and occasional red colors)
<b>Camera Angle</b>	Generally, side-view camera. It gets closer- further away from the subject, according to the scene	Side-view camera. Generally fixed angle.	Generally, side-view camera. It gets closer- further away from the subject, according to the scene.
<b>Genre</b>	Side Scroll Puzzle-Platform	Side Scroll Puzzle-Platform	Side Scroll Puzzle-Platform
<b>Themes</b>	Technology, mind control, dystopian future, mystery,	Mystery, horror, fantastic and grotesque elements, dystopian atmosphere	Technology, mind control, dystopian future, mystery
<b>Visual Style</b>	German expressionist art style	German expressionist art style	German expressionist art style

Those silent games don't bother to explain themselves but leave it to the imagination and force players to think. Their vague narratives and heavy symbolisms cause lots of fan theories. Using the benefits of interactivity, they offer a more immersive experience than cinema. Players have to solve the puzzles, escape, and try to live. As the protagonists of the games, their journey becomes the players' journey.

They all have words to say and they express themselves through their visuals. Their dark worlds become ours, and those worlds are reflections of ours. No matter where to go, there is no escape, no salvation in these worlds of machines. We are doomed to be controlled and sacrifice ourselves to an uncertain end, or become one of them to escape.

Expressionism, the art of despair, is one of the most suitable art movements for

these kinds of narratives and the games use it masterfully, along with other art movements like art deco and constructivism, combining them with cinematic techniques and their interactive structures. All things considered; they manage to create powerful artworks.

More and more indie games are developed day by day and some of them are genuinely unique. I believe indie developers will be the ones who make people understand video games are just another art form.

Future studies that focus on relations between art and video games will help to reveal video games' potential and give them their well-deserved place as a new art form, like cinema. With the help of available technology, the language of video games is influenced by their closest kin: cinema, as well as other art forms, constantly. Analyzing these interactions may provide a new understanding of this new medium, and a guide to developers as well as consumers.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **References**

- Bassie, A. (2008). *Expressionism*, New York: Parkstone International.
- Birmingham, E. (2014). "Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk Anime." In *Clockwork Rhetoric*, edited by Barry Brummett, Mississippi: University Press of Mississippi, 61-79.
- de Syon, G. (2002). *Zeppelin! Germany and the Airship 1900-1939*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- de Syon, G. (2008). *Science and Technology in Modern European Life*, London: Greenwood Press.
- Derrat, M. (2016). "Inside- Story Explanation and Analysis", Youtube video, Accessed June 15, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=P2NXvDuz520>.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eisner, L. H. (1969). *The Haunted Screen*. Translated by Roger Greaves. London: Thames and Hudson.
- Freud, S. (2004). "The Uncanny." In *Literary Theory: An Anthology*, edited by Julie Rivkin and Michael Ryan, Second Edition. Maiden: Blackwell Publishing. 418-430.
- Gombrich, E. H. (1989). *The Story of Art*, London: Phaidon Press.
- Hall, M.M., Gunn J. (2014). "There is Hope for Future." In *Clockwork Rhetoric*, edited by Barry Brummett, Mississippi: University Press of Mississippi. 3-18.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens*, London: Routledge.
- Juul, J. (2005). *Half-Real Video Games Between Real Rules Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- Kökçeoğlu, S. (2013). "Film Gibi ve Farklı Bir Oyun: Monochroma." Accessed June 10, 2022, <http://www.otekisinema.com/film-gibi-ve-farkli-bir-oyun-monochroma/>.

- Kracauer, S. (2004). *From Caligari to Hitler*, New Jersey: Princeton University Press.
- Metz, C. (1974). *Language and Cinema* (D. Jean, U. Sebeok trans.), Paris: Mouton.
- Moore, C. (2010). *Propaganda Prints*, London: A&C Black.
- Scheunemann, D. (2003). "The Double, The Décor, and the Framing Device: Once More on Robert Wiene's the Cabinet of Dr. Caligari" In *Expressionist Film New Perspectives*, edited by Dietrich Scheunemann, 125-56. London: Camden House.
- Tavinor, G. (2009). "Bioshock and Art of Rapture." In *Philosophy and Literature*, Volume 33, Number 1. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. 91-106.
- Truffaut, F. (2017). *Hitchcock, 1962*. London: Faber&Faber.

## Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz

Azra Kardelen NAZLI\*  
Miray BEŞBUDAK\*\*  
Onur Orkan AKŞİT\*\*\*

### Öz

Sanal ve gerçek gibi iki fenomenin bir araya gelmesiyle biçimlendirilmiş yeni bir evren olan Metaverse, insanın en büyük ideallerinden olan yaratma çabasının teknoloji ve bilim ile birleşerek zirveye ulaşmasını temsil etmektedir. İlk Çağ'dan başlayarak felsefenin, daha sonra edebiyatın ve en sonunda teknoibilimin kurguladığı insan yaratımına dayalı evren düşüncesi günümüzün gerçekliği haline gelmiştir. Bu bağlamda insanın teknoloji ile ilişkisi insanlık tarihi ile paraleldir ve evrimsel bir gelişim çizgisine sahiptir. Ancak özellikle 1940'lı yıllardan itibaren dijitalleşmenin temellerinin atılması ile beraber tamamen insanın duyuusal bağlantılarının ötesinde yeni bir doğanın inşası başlamıştır. Dijital dönüşümün tüm teknolojik dönüşümlere kıyasla dramatik bir hızla gerçekleştiğinden hareketle son otuz yıldaki teknolojik gelişmeler, bundan sonrasını tahmin edilemez kılmaktadır. Metaverse evreninin bileşenleri bu çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmanın problemi, Metaverse evrenine yönelik kapsamlı bir çerçeve sunulmasının gerekliliğinden hareketle oluşturulmuştur. Bu çalışmanın araştırması nitel desende tasarlanmıştır. Araştırma, durum çalışması olarak dizayn edilmiştir ve içerik analizi uygulanmıştır. Çalışmada Metaverse'ün kaynakları temalar üzerinden incelenmiş olup ilgili temaların sıklığı grafikler üzerinden görselleştirilmiştir. Çalışmanın ana bulgusu, 3D/ Sanal alanlar temasının Metaverse'te öne çıktığı ve sosyal platform, dijital finans ve kurumsal yapı olmak üzere anahtar kelimelerin baskın olduğudur. Bu verinin ışığında, araştırma kapsamında incelenen Metaverse ekosisteminin siberuzam, fikri mülkiyetler ve tüketim etrafında şekillendiği bulgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijitalleşme, Sanal Gerçeklik, Metaverse, Birey, Nitel Analiz

\*Arş. Gör., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım, azranazli@live.com

\*\*Arş. Gör., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım, miraybesbudak@gmail.com

\*\*\*Dr. Öğr. Üyesi, Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, onur.orkan.aksit@ege.edu.tr

Nazlı, A. K. & Beşbudak, M. & Akşit, O. O. (2022). Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz. TRT Akademi, 7 (16), 1096-1119. DOI: 10.37679/trta.1139103

### Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 06.07.2022

Revizyon Tarihi: 18.08.2022

Kabul Tarihi: 02.09.2022

ORCID: 0000-0003-0565-1278 ORCID: 0000-0002-7610-6368 ORCID: 0000-0002-1648-122X  
DOI: 10.37679/trta.1139103

## A Thematic Analysis on Some Applications in the Metaverse Universe

**Azra Kardelen NAZLI**  
**Miray BEŞBUDAK**  
**Onur Orkan AKŞİT**

### Abstract

Metaverse, which is a new universe formed by the combination of two phenomena such as virtual and real, represents one of the greatest ideals of humanity, the effort of creation, to reach its peak by combining technology and science. Starting from the First Age, philosophy, then literature and finally technoscience, the idea of the universe based on human creation has become the reality of today. In this context, humanities' relationship with technology is parallel to human history and has an evolutionary development line. However, especially since the 1940s, with the foundations of digitalization, the construction of a new nature beyond human sensory connections has begun. Since digital transformation takes place at a dramatic rate compared to all technological transformations, technological developments in the last thirty years make the future unpredictable. The components of the metaverse universe constitute the sample of this study. The problem of the research created based on the necessity of presenting a comprehensive framework for the Metaverse universe. The research of this study was designed in a qualitative design. The research was designed as a case study and content analysis was applied. In the study, the sources of Metaverse were examined through themes, and the frequency of the relevant themes was visualized through graphics. The main finding of the study is that the 3D/Virtual Spaces theme stands out in Metaverse and keywords such as social platform, digital finance and corporate structure are dominant. In the light of this data, it has been found that the Metaverse ecosystem examined within the scope of the research is shaped around cyberspace, intellectual property and consumption.

**Keywords:** Digitization, Virtual Reality, Metaverse, Individual, Qualitative Analysis.

### Research Paper

---

Received: 06.07.2022

Revised: 18.08.2022

Accepted: 02.09.2022

---

## 1. Giriş

Popüler hale gelmesinden bu yana üzerinde daha fazla araştırma yapılan Metaverse kavramı ve teknolojileri; eğlence, eğitim, sağlık, sanat gibi daha birçok alanda daha yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Facebook şirketinin adını “Meta” olarak değiştirmesi ve onlarca şirketin Metaverse alanına yoğun bir şekilde yatırım yapması, önümüzdeki yıllarda bu kavramın günlük hayat pratiklerinde çok daha ön plana taşınacağını göstermektedir. Günümüzde kullanılan Metaverse teknolojileri nihai bir geçiş için yeterli olmasa da gerçek zamanlı sanal bir yaşam çok uzak olmayan bir gelecekte mümkün gözükmektedir.

Metaverse, teknolojinin gelişmesiyle kurgusal bir fikir olmaktan çıkıp şekillenerek (Parazit, 1992) günümüzde merkezi olmayan, 3 boyutlu, sanal platformları adlandırmak ve değerlendirmek için kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde insanlar avatarlarını kontrol ederek zahmetsizce Metaverse içinde varoluş gösterebilmektedir. Sanal bir avatara sahip olmak, yaratılan evren üzerinde daha fazla kontrole sahip olmamızın yanı sıra, kullanıcıların siber mekanda özgürce dolaşmasına izin vermektedir.

Birçok çevrimiçi oyun, tanışma sitesi ve sosyal ağ için sanal dünyalar 90’ların sonundan itibaren yaratılmıştı. Web 2.0’dan 3.0’a dönüşüm; *cryptocurrency* (kripto para birimi), *blockchain* (blok zinciri), *NFT’ler* (*Non Fungible Token – Türkçe öneriyle “Nitelikli Fikri Tapu”*) gibi merkezi olmayan teknolojilerin varlığını ve gelişmesini sağlamıştır. Günümüzde sanal dünyaların birleşeceği ve şekilleneceği merkezsiz evrene Metaverse denmektedir. Başka bir deyişle Metaverse, dijital ortamların kullanımını destekleyen her türlü teknolojik cihaz üzerinden erişilebilen sanal dünyaların 3 boyutlu olarak yeniden oluşturulduğu yerdir (Thomason, 2021, s. 13). Sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileri bu görselliği deneyimlemek amacıyla geliştirilmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri ile gerçek dünyada yapılması zor ya da imkânsız görülen her türlü şey mümkün olabilmektedir. Bu sonsuz imkanlar gerçek hayatı etkilemekte ve çalışma, eğitim veya eğlence ortamlarını daha kolay ulaşılabilir ve daha etkili olabilecekleri bir noktaya taşımaktadır.

Sanal ve fiziksel dünyalar arasındaki bağlantılar ekonomi, sağlık, eğitim ve kullanılan tüm uygulamalar aracılığı ile giderek daha fazla birbirine bağlı hale gelmiştir. Bireylerin hayatlarını kolaylaştırmak ve yönetmek için kullandığı teknolojik donanımlar (uygulamalar, sanal gerçeklik gözlükleri, kulaklıklar vb.) bir butona dokunarak istediğine hemen ve zahmetsiz erişim sağlamaktadır. Ayrıca sadece erişmekle kalmayan kullanıcılar kendi içeriklerini üretebilmekte ve başkalarının erişimine açabilmektedir. Son trend ise kripto ekosistemidir. NFT’ler (dijital bir varlığın benzersiz olduğunu gösteren ve dijital bir defterde depolanan veri biri-



mi), blockchain (uçtan uca şifreleme) oyunları ve kripto ödemeleri artık sadece kripto ile ilgilenen kullanıcılar ile sınırlı kalmamaktadır. Artık hepsi gelişmekte olan bir meta veri deposunun parçası olarak merak eden herkesin kolayca erişebileceği durumdadır.

Metaverse, diğer bir ifade ile meta evreni, birden çok farklı sanal alanı birleştiren kalıcı, çevrimiçi, 3 boyutlu bir evrendir. İnternet üzerindeki sanal ortamların gelişmiş bir sürümü olarak açıklanabilmektedir (Kuş, 2021, s. 245). Metaverse, kullanıcılarına 3 boyutlu alanlarda birlikte çalışma, buluşma, oyun oynama ve sosyalleşme olanağı sağlamaktadır. Bu çoklu sanal evren üzerinde dijital oyunların yeri oldukça fazladır. Bu sayede kullanıcılar iletişim kurmakta ve bir bakıma sosyalleşebilmektedir. Şu anda sunulan video oyunlar kullanıcılara bu evrene en yakın deneyimi sağlamaktadır. Bireyler kendilerine benzer ya da hayal ettikleri, sahip olmak istedikleri özellikleri bünyesinde bulunduran sanal kimlikler oluşturmaktadır. Oyun geliştiriciler, oyun etkinliklerine ev sahipliği yaparak ve sanal ekonomiler yaratarak içinde buldukları oyunun sınırlarını zorlayabilmektedir.

## 2. Metaverse ve Birey

“Metaverse” terimi, Neal Stephenson tarafından yazılan bilim kurgu romanı Snow Crash’ten (Türkçe çevirisiyle Parazit, orijinal basım tarihi 1992) gelmektedir (Duan v.d., 2021). Kullanıcılarını yeni varoluş düzlemlerine ve sanal gerçeklikte yer alan yeni deneyimlere sürükleyen Meta kelimesi “ötesinde” ve verse kelimesi ise “evren” anlamına gelmektedir (BybitLearn, 2022). Başta dijital bir oyun platformu olarak ortaya çıkmış olsa da Metaverse aslında kullanıcılarına e-mağazalar, iş yeri araçları, sosyal medya platformları, yatırım araçları sunmakta; festivaller ve etkinlikler düzenlemelerine olanak sağlamaktadır. Bu sayede fiziki hayata bir alternatif olduğu düşünülmektedir.

Metaverse kullanıcılarının avatarlar ve yazılım uygulamalarıyla aracılığı ile birbirleriyle üç boyutlu (3B ya da 3D) sanal ortamda etkileşime girebildiği yeni nesil internet tabanlı bir platformdur ve birçok teknolojik gelişimin çıktısıdır. Temel noktası; sanal gerçeklik (VR) oluşturma, hayatın her alanında bulunan algıları değiştirme, dokunsal bir geri bildirim beklemezsizin fiziksel dünyanın modellenmesi için ekran (HMD), kulaklık, gözlük vb. cihazları kullanma ve bu cihazlar ile oluşturulan verileri kullanıcıların ulaşması kolay bir yerde depolamadır. Bu da kullanıcılar için kendi gerçekliklerini oluşturmada ve oluşturulan sanal ortamları kullanmada uygun fırsatlar sunmaktadır. Bu sayede bireylerin çalışma, oynama ve yaşama şekillerini değiştirmektedir.

3 boyutlu sanal dünyalarda etkileşim kurmak; kimlik inşası, mevcudiyet ve birlik-

te hareket etme gibi ek olanaklara yol açabilmektedir (Riva, 1999, s. 87). Çevrim içi bir kimliğin inşası, öncelikle benliğin sanal dünyalarda dijital olarak somutlaşmış temsili olan avatarlar aracılığıyla sağlanmaktadır. Avatar, sanal ortamda insan biçiminde ya da insana özgü özelliklerle oluşturulan ve bireyin duygu durumuna işaret eden bir temsildir. Benzer şekilde, sosyal sanal gerçeklik ortamlarında her kullanıcı bir dijital ajan, kişi veya avatar olarak kendini somutlaştırmakta ve böylelikle ortamda görünür hale gelmektedir (Dalgarno ve Lee, 2010, s. 11). Avatarlar, katılımcılar kendi avatarlarını kontrol ettikleri için üstün aidiyet duygusunu pekiştirmektedir. Avatarların özellikleri, kullanıcıların kendini ifade etme özgürlüğünü ne şekilde yansıttıkları ile doğru orantılıdır. Avatarlar kişiselleştirilebilmekte, insan özelliklerine benzeyen veya tamamen fantastik biçimde oluşturulabilmektedir. Kişinin sanal bir ortamda avatarıyla özdeşleşmesi, avatari aracılığı ile sanal ortamda sergilediği davranış, öğrenme süreci üzerinde psikolojik etkiye sahip olabilmektedir. Bireyler sanal gerçeklik platformlarında kullandıkları avatarlar ile deneyimlerini kişiselleştirebilmekte, bu deneyimleri fiziksel dünyaya aktarabilmektedirler. Sosyal bir perspektiften bakıldığında, daha sürükleyici sanal deneyimlerin geliştirilmesi, insanların yeniden yarattıkları sanal ortamlarda ortak değerlere dayalı topluluklar oluşturmalarına ve kendilerini daha özgün yollarla ifade etmelerine yardımcı olmaktadır.

### 2.1. Metaverse’de Dijital Ekonomi ve Bitcoin

Multimedya teknolojileri yani sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik vb. dijital ekonominin şeffaf, istikrarlı ve sürdürülebilir olmasını sağlamakta yeterli olması için geliştirilmiş her şey aslında verilerin depolanması ile ilgilidir. Amaç bir şekilde mevcut fiziksel düzene alternatif olarak dijital bir ekonomi oluşturmak, bunu gerçekleştirirken de merkezi operatörler (örneğin Tesla (ABD) gibi büyük şirketler) tarafından üretilen sanal paraları kullanmaktır. İlk olarak Chaum (1979, s. 2) tarafından önerilen Bitcoin’in tüm dünyada oldukça ilgi gördüğü bilinmektedir. Bitcoin, sanal gerçeklik ile var olan bir para birimi olarak tanımlanmakta ve verinin anahtar sahibi tarafından blok olarak şifrelenmesi sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu para sayesinde kullanıcılar dijital mülkleri satın alabilmekte, kurduğu sanal gerçekliğini ve parasını büyütmektedir. Değerine üretici operatörler karar vermektedir. Bu sanal paraya sahip olmak için kullanıcılar fiziksel ve reel para kullanmaktadır. İnternette ticaret, elektronik ödemeleri işlemek için neredeyse yalnızca güvenilir üçüncü taraflar olarak hizmet veren finansal kurumlara güvenmeye başlamıştır. Türkiye’deki bankaların çoğu ilk çıktığında Bitcoin işlemlerini desteklemediğinden BtcTurk ve Paribu gibi uygulamalar üzerinden işlem yapılmış olsa da günümüzde Akbank, Denizbank, Fibabanka, Türkiye İş Ban-

kası, Vakıf Bank, Yapı Kredi ve Ziraat Bankası güvenilir yerli kripto para borsaları (Paribu, BtcTurk, Bitexen) üzerinden alım-satım işlemi gerçekleştirmektedir. Bu da her geçen gün daha fazla kullanılan ve bireyler tarafından kabul gören bir para birimi olduğunun kanıtıdır. Yine de akıllarda soru işareti oluşturan bir konu vardır ki aslında paranın ve değerinin kontrolünün kullanıcılardan ziyade operatörlere ait olması ve bu mantıkla kazancın da operatörlere ait olabileceğidir.

## 2.2. Metaverse'ün Bileşenleri

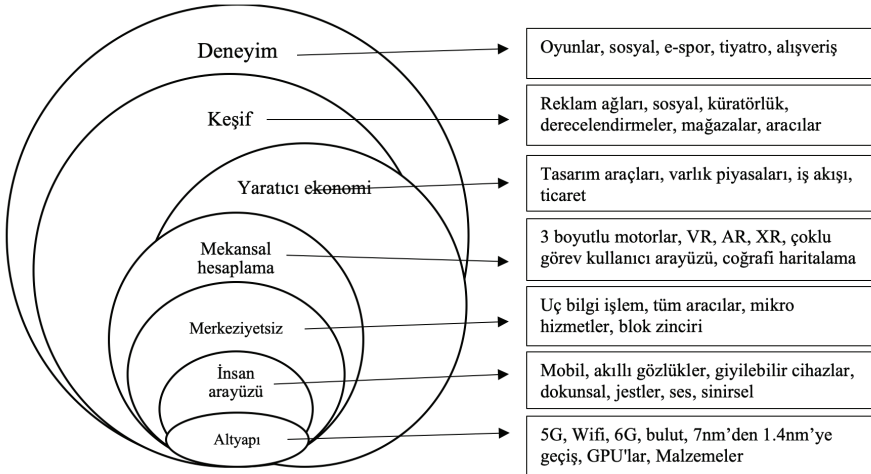
Bireyler metaverse üzerinde kendi markalarını yaratıp sunarken Metaverse'in bileşenlerinden yararlanmaktadır. Bu bileşenleri bazı alt başlıklar ile değerlendirmek mümkündür fakat bileşenlerden ve katmanlardan farklı olarak sanal ortamlarda bireylerin önemsedığı bazı önemli konular bulunmaktadır. Bu konular bazı kişilerin Metaverse evrenine endişe ile yaklaşmalarını da açıklamaktadır. Bu konulardan ilki kişiselleştirme. Katılımcıların Metaverse'te önemseyebilecekleri nokta kendi kişiselleştirilmiş sanal deneyimleri olabilmektedir. Bunu kendi avatarlarını geliştirme ve ortamlarını kişisel olarak oluşturma imkanı ile sağlayabilmektedirler. İnsanlar Metaverse'de farklı biri olmak isteyebilirler, bu yüzden onlara kendilerini ifade etmeleri için verilen bu fırsat oldukça kıymetlidir. İkinci önemli konu ise mahremiyettir. Daha çok yetişkin kullanıcıların ve özellikle yatırım yapanların mahremiyet konusunda titiz davranabilecekleri öngörülebilmektedir. Sanal verilerden oluşa da kullanılan birimin Bitcoin olması ve karşılığında fiziksel para ile değerlendirilmesi özellikle gizlilik ilkelerini önemli hale getirmektedir. Sonrasında ise bireylerin ürettiği içeriklerin paylaşılması, erişiminin sınırlanması ve benzeri durumlarda yine mahremiyet ilkelerinin fiziksel hayattakine benzer şekilde işlenmesi beklenmektedir. Aynı durum çocuk kullanıcıların oyun oynama ve içerik paylaşma noktasında da ön plana çıkmaktadır. Bir diğer önemli konu ise netliktir. Bireylerin Metaverse hakkında her gün gelişen ama buna rağmen bilmediği çok şey olması endişelere neden olabilmektedir. Kullanıcılar ve tüketiciler çok daha fazla bilgiye ihtiyaç duymakta, bu nedenle Metaverse ile ilgili çalışmalar artmaktadır. Son olarak kullanıcıların birbirleri ile kurdukları bağlantı oldukça önemlidir. Kullanıcıların Metaverse ile ilgili en büyük endişesi, beklenilenden daha az insan bağlantısına sahip olmaktır. Kullanıcıların bağlantı tercihleri oldukça önemlidir. Bazı kullanıcıların yüz yüze bağlantıları çevrimiçi olanlara tercih etmesi bu durumu zorlaştırmaktadır. Metaverse stratejinizi tasarlarken, insan bağlantısı bunun merkezinde olmalıdır. Metaverse söz konusu olduğunda henüz belirlenmemiş çok şey bulunmakta ve tüketici duyarlılığı buna paralel olarak değişmektedir.

Bilim ve teknolojinin sürekli gelişmesi ile bireylerin internet temelli ve dijital or-

taamlar hakkında aktif algısı sürekli bir deęişim içindedir. Algısal deneyimin henüz tam olarak keşfedilmemiş ve daha az incelenen bir bileşeni olarak Metaverse şaşırtıcı bir sanal kavrayış sunmaktadır. Dijital araçlarla somutlaşmış ama algısal anlamda bireyin içerisine sürüklendiği bir ortam olarak ifade edilebilmektedir. Bu ortam ile ilgili çalışmalarda beden, araç ve algı bağlantısı incelenmiştir (Joshua, 2017, s. 17). Metaverse birçok kullanıcı tarafından “dijital dünya” olarak açıklanmaktadır (Karabulut, 2015, s. 12). İnsanlar her yeniliğe karşı gösterdikleri şüpheci yaklaşımı, Metaverse ve beraberinde getirdiği yenilikler için de göstermişlerdir. Bilinmeyenden korkma içgüdüğü ile katılımcıların kavram ile ilgili bilgilerinin sınırlı olduğu dönemde yani ilk bahsedilmeye başlandığında merak, kafa karışıklığı ve endişe gibi duygular ön plandayken, belirsizlik azaldıkça bu duygular yerini olumlu duygulara bırakmaya başlamıştır (Young, 2022). Bu durum açıkça gösteriyor ki, kullanıcıların Metaverse ile ilgili farkındalığı ilerleme kaydettikçe, Metaverse’in gelecekte nasıl görüneceği ve ne oranda kabul göreceği, kullanıcıların bu konusunda ne hissedeceği hala merak konusudur.

### 2.3. Metaverse’ün Temel Unsurları

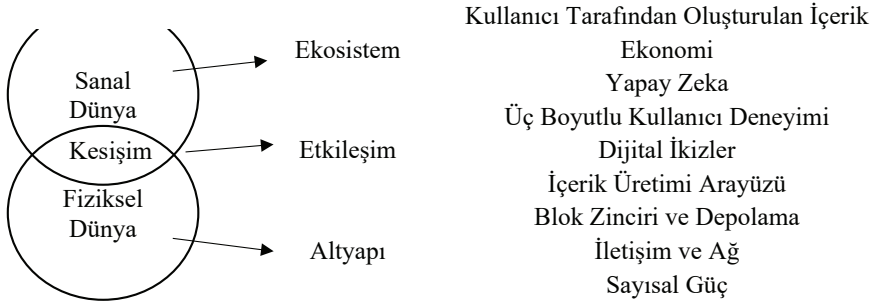
Metaverse hala gelişmekte olan ve bilinmeyenlerinin çok olduğu bir kavramdır. Bu nedenle, tutarlı bir mimari tanımı bulunmamaktadır. Jon Radoff (2021), yedi katmanlı bir mimari önermiştir. Bu mimarinin; altyapı, insan arayüzü, insan merkezli, mekansal hesaplama, yaratıcı ekonomi, keşif ve deneyimden oluşan yedi katmanı bulunmaktadır.



Şekil 1. Metaverse’ün Yedi Katmanı

Kaynak: Radoff, 2021, <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afcf9e09e3a7>, (Erişim Tarihi: 27.06.2022).

Sosyal, ekonomik ve endüstriyel birçok bölümü temsil eden bu mimariye farklı bir bakış açısı ile yaklaşmış ve üç katmanlı bir mimari daha ortaya atılmıştır. Bunlar; altyapı, etkileşim ve ekosistemdir (Duan v.d., 2021, s. 3). Metaverse'in temel gereksinimleri, bu mimari yapının fiziksel bir dünyadan sanal bir dünyaya geçişini gerektirmektedir. Bunlar Şekil 2'te belirtilmiştir.



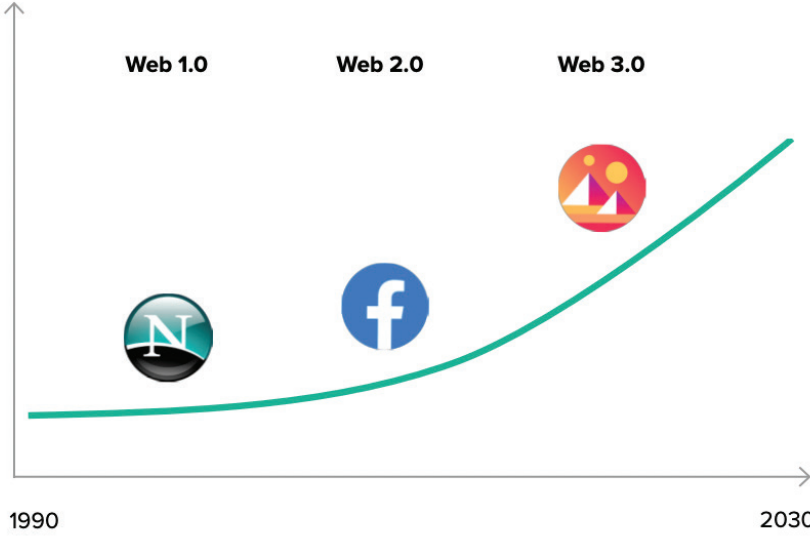
Şekil 2. Metaverse'ün 3 Katmanlı Mimarisi

Kaynak: Duan v.d., 2021, s. 3.

Kullanıcılar tarafından oluşturulan içerikler, belirli bir kitleye hitap edecek şekilde hazırlanıp kazanç sağlamak amacıyla platformlarda yer almaktadır. Beğeni ya da takip yöntemi ile (örneğin TikTok videoları) bireylerin sosyal olarak birbirleri ile etkileşim halinde olmasını sağlamaktadır. Ayrıca, dijital platformun bu içerikleri sergilemeye ve depolamaya yarayacak şekilde altyapıya sahip olması da oldukça önemlidir. Tüm bunlar ile yaratılan sanal ortam, fiziksel ortam gibi algılanarak kitleler tarafından kabul görmektedir.

İnternet her zaman insanları birbirine bağlamakla ilgili olmuş, bu sanal yaratıların gerçekleştirilebilmesi için kullanılmıştır. Son yıllarda, özellikle pandemi sürecinde hayatın tüm alanlarında mobil cihazların ve internet tabanlı uygulamaların kullanılmaya başlaması ile, internet teknolojisi oldukça fazla gelişme göstermiştir. Bu süreç 3 aşamada açıklanabilmektedir (Grayscale Research, 2021). Bu aşamalar aynı zamanda teknolojik gelişimin dönüm noktaları olarak da ifade edilebilmektedir.

- **Web 1.0** – Netscape'in çevrimiçi bağlantı sağlaması
- **Web 2.0** – Facebook'un kullanıcılarını sosyal olarak birbirine bağlaması
- **Web 3.0** – Decentraland'ın kullanıcılarını bir topluluğa ait sanal dünyaya bağlaması.



Şekil 3. Web Topluluklarının Evrimi

Kaynak: Grayscale Research (2021) The Metaverse, [https://grayscale.com/wp-content/uploads/2021/11/Grayscale\\_Metaverse\\_Report\\_Nov2021.pdf](https://grayscale.com/wp-content/uploads/2021/11/Grayscale_Metaverse_Report_Nov2021.pdf), (Erişim Tarihi: 27.06.2022).

Metaverse; çalışma, oyun, eğlence, hesaplama ve sosyalleşme imkanlarını birleşik bir şekilde sunan, sanal bir topluluk yaratarak fiziksel ve dijital yaşamların birleştirilebileceği bir platformdur. Bununla birlikte, meta evreninin ne olduğuna ve gelişme göstererek ne duruma gelebileceğine dair arayışlar devam etmektedir. Kilit nokta ise tek bir sanal dünya değil, insanların sosyal etkileşimleri ile dijital olarak derinleşen ve genişletilen evrenler arasında geçişin sağlanabileceği beklentisidir. Metaverse, gelişmiş web uygulamaları ile erişilebilirliği kolaylaştırma, sınırlandırmalardan kaçınma ve önemli ürünlere, hizmetlere ve deneyimlere erişimi kolaylaştırma olanaklarını kullanıcılara sunmaktadır. Sürekli gerçekleşen gelişmeler ile Web 2.0 özellikleri ile ortaya çıkan Metaverse, Web 3.0'ün sağladığı özelliklerle de kapsamını genişletmektedir. Aşağıda Tablo 1'de, Web 2.0 ve 3.0 arasındaki temel metaverse özelliklerine ilişkin özellikler görülebilmektedir.

		Web 2.0	Web 3.0
<b>Platform Özellikleri</b>	Sanal dünya örnekleri	Roblox	Decentraland
		Fortnite	The Sandbox
		World of Warcraft	Somnium Space
	Organizasyon yapısı	-Merkezi sahiplik -Kararlar hissedar değeri eklemeye dayalıdır.	Topluluk tarafından yönetilen ve genellikle merkezi olmayan kuruluş sahipliği
			Yerel belirteçler verilir ve yönetime katılım sağlar.
			Kararlar, kullanıcı fikir birliğine dayalıdır.
	Veri depolama	Merkezi	Merkezi olmayan (oyun varlıkları)
Platform formatı	-Bilgisayar/ konsol -Sanal gerçeklik (VR)/artırılmış gerçeklik (AR) donanımı -Mobil uygulama	Bilgisayar	
		Sanal gerçeklik (VR)/ artırılmış gerçeklik (AR) donanımı	
		Mobil uygulama	
Ödeme altyapısı	Geleneksel ödeme yöntemi, kredi kartı	Kripto cüzdan	
<b>Kullanıcı Etkileşimi</b>	Dijital varlık sahipliği	Satın alınan platformda kiralanır.	NFT
	Dijital varlık taşınabilirliği	Platform içinde kilitli	Aktarılabılır
	İçerik yaratma	Oyun stüdyoları ve/veya geliştiriciler	Toplum
			Oyun stüdyoları ve/veya geliştiriciler
	Aktiviteler	-Sosyalleşme -Çok oyunculu oyunlar -Oyun akışı -Rekabetçi oyunlar (ör. espor)	Kazanmak için oynanan oyunlar
Deneyimler			
Web 2.0 ile aynı etkinlikler			
Kimlik	Platform içi avatar	Kendi kendine egemen ve birlikte çalışabilir kimlik	
		Anonim özel anahtar tabanlı kimlikler	

Reklamlar	Ödemeler	Platform içi sanal para birimi (ör. Roblox için Robux)	Kripto para birimleri ve jetonlar
	İçerik gelirleri	Platform veya uygulama mağazası, satın alınan her oyunun %30'unu kazanır; %70 geliştiriciye gider (örnek model)	Eşler arası; geliştiriciler (içerik yaratıcıları) doğrudan satışlardan gelir elde eder.
			Kullanıcılar/oyuncular, oyun oynayarak veya platform yönetimine katılarak kazanabilir.
			NFT'lerin içerik oluşturuculara ikincil ticaretinde telif hakları.

**Tablo 1.** Metaverse'ün Web 2.0 ve Web 3.0 Yaklaşımı

Kaynak: Moy, 2022, s. 4.

Metaverse, kullanıcıların çalışabileceği, oynayabileceği, rahatlayabileceği, işlem yapabileceği ve sosyalleşebileceği sanal bir topluluk yaratan fiziksel ve dijital yaşamların bir birleşimidir. Yukarıdaki tablo, web 2.0 ve web 3.0 arasındaki temel metaverse özelliklerine ilişkin farklılıkları vurgularken, giderek daha fazla geleneksel hale gelen sanal ve blok zinciri tabanlı dünyaların unsurlarını ortaya koymaktadır.

### 3. Analiz Materyali

Bu çalışma, nitel araştırma deseninde tasarlanmıştır. Ali Yıldırım'ın ifadesi ile nitel araştırma, "teori oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşımdır" (Yıldırım, 1999, s. 10). Bu araştırmanın yöntemi, nitel bir araştırma yöntemi olan tematik içerik analizi olarak belirlenmiştir. Araştırmada örneklem olarak belirlenen web siteleri doküman olarak ele alınmış bağlı buldukları çevre olan Metaverse evrenini tanımlayıcı bir nitelik olmaları dolayısı ile yorumlamaya tabi tutulmuştur.

Çalışmanın analiz evrenini oluşturan metaverseresources.org adresindeki web siteleri, araştırma materyali olmak üzere ayıklanmıştır ve Kategori, İsim ve Açıklama başlıkları altında veri seti haline getirilmiştir. Veriler aşağıdaki tabloda detaylı olarak sunulmuştur.



Kategori	İsim	Açıklama
3D/ Sanal Alanlar	<b>AltspaceVR</b>	Sosyal bir sanal gerçeklik (VR) platformu
	<b>A-Frame</b>	3D/AR/VR deneyimleri oluşturmak için web çerçevesi
	<b>Bigscreen</b>	VR'de film izleme ve arkadaşlarınızla vakit geçirme
	<b>Breakroom</b>	3D sanal dünya platformu
	<b>CryptoVoxels</b>	Sanal bir dünya ve Metaverse
	<b>Decentraland</b>	Sanal bir sosyal dünya
	<b>Gather</b>	Özelleştirilebilir sanal alanlar
	<b>Hubs</b>	Mozilla tarafından desteklenen özel 3D alanlar
	<b>Parcel</b>	Metaverse üzerinde alana sahip olmak
	<b>Party Space</b>	3D sanal alanlar
	<b>Pocket Worlds</b>	İnsanların oyun yoluyla dünyalar yaratmasını sağlayan şirket
	<b>Realm</b>	Daha küçük mikro evrenlere sahip bir Metaverse
	<b>Room</b>	Sanal etkinlikler için hepsi bir arada çözüm
	<b>Second Life</b>	Çevrim içi bir sanal dünya
	<b>Somnium Space</b>	Açık, kalıcı bir sanal gerçeklik dünyası
	<b>Spatial</b>	İnsanları bir araya getiren sanal alanlar
<b>Stageverse</b>	Paylaşmak ve bağlanmak için 3 boyutlu mekanlar	
<b>The Wild</b>	Her yerden sanal gerçeklik işbirlikleri	
Meta- verse'te Sanat	<b>Museum of Crypto Art</b>	Kripto sanatı için bir kültür kurumu
	<b>Sotheby's Metaverse</b>	Sotheby's'den 3 boyutlu bir mekan deneyimi
Avatar Yaratma	<b>Alethea AI</b>	Yapay Zeka (AI) ile NFT avatarlarını yaratmak
	<b>Avatar SDK</b>	AI destekli 3 boyutlu avatarlar
	<b>CryptoAvatars</b>	Avatarlar oluşturma ve toplama
	<b>Genies</b>	Bireyin fantezi versiyonu
	<b>Ready Player Me</b>	"Cross-game" avatar platformu
Dijital Moda	<b>DressX</b>	Dijital modada çok markalı perakendeci
	<b>PlatformE</b>	Kitlesel kişiselleştirme için moda platformu
	<b>Replicant</b>	Dijital moda marketi
	<b>Republique</b>	Sürdürülebilir dijital giyim
	<b>RTFKT</b>	Yeni nesil spor ayakkabılar ve koleksiyonlar
	<b>The Fabricant</b>	Dijital moda evi
	<b>Tribute Brand</b>	Temassız siber moda

<b>Oyun</b>	<b>Axie Infinity</b>	NFT tabanlı oyna-kazan oyunu
	<b>Bloktopia</b>	Öğren-kazan-oyna-yarat
	<b>Fortnite</b>	Epic Games'ten bir hayatta kalma oyunu
	<b>Horizon Worlds</b>	Facebook tarafından sanal gerçeklik yaratma ve oynama
	<b>Roblox</b>	Bir oyun platformu oluşturma sistemi
	<b>Star Atlas</b>	Uzay keşif strateji oyunu
	<b>The Sandbox</b>	Sanal dünya "sandbox" oyunu
	<b>Treeverse</b>	Bilim kurgu/fantezi tabanlı MMORPG
	<b>Upland</b>	Gerçek dünyayla eşleştirilmiş bir metaverse
	<b>Metaverse.GG</b>	Keşfet, oyna, arkadaşlarla vakit geçir
<b>Proto-koller ve Standartlar</b>	<b>Ethereum</b>	Merkezi olmayan açık kaynaklı blok zinciri
	<b>Solana</b>	Ölçeklenebilir blockchain altyapısı
	<b>Open Metaverse Interoperability Group</b>	Metaverse protokollerini teşvik etmek

**Tablo 2.** Platformlardan Oluşturulan Veri Seti

Kaynak: Metaverse Resources, metaverseresources.org, (Erişim Tarihi: 08.06.2022).

Makalenin devamında; yukarıdaki tablodan hareketle Metaverse'e dair verilerin ana tema ve alt temalar bağlamında analizi bulunmaktadır.

#### 4. Verilerin Analizi

Nitel desende tasarlanan bu çalışma, durum analizi yaklaşımı ile gerçekleştirilmiştir. Veri toplama yöntemi, doküman analizidir. Verilerin analizi Tablo 2'de yer alan kategorilerin temalaştırılması ile Tablo 3 üzerinden şekillendirilmiştir. Kategoriler araştırmanın örneklemini oluşturan metaverseresources.org tarafından oluşturulan başlıklardan yola çıkılarak analize dahil edilmiştir. Analizin örneklemini oluşturan Metaverse Resources tarafından oluşturulmuş olan kategorilerden iletişim alanı ile ilişkilenenler veri havuzunu oluşturmuş ve veri setinde kullanılmak üzere ayıklanmıştır. Belirtilen web sitesindeki linkler arasında araştırmaya uygunluk gösteren başlıklar ayıklanarak örneklem oluşturulmuştur. Metaverse Resources sitesince belirlenen kategoriler ve açıklamalar Tablo 2'de, bu siteler üzerinden gerçekleştirilen analiz ise Tablo 3'te sunulmaktadır.

Bu çalışmada verilerin analizi tematik içerik analizi ile tamamlanmıştır. Tematik analizi yöntem bilimsel olarak öne çıkaran nokta, toplanan verilerin nasıl yorumlanacağına yönelik karar süreçleridir. Aronson'un ifadesi ile (1994, s. 1) tematik analizde önemli olan nokta, halihazırda sınıflandırılmış kalıplarla ilgili tüm verileri

tanımlamaktır. Çalışmada Metaverse'ün bileşenleri olarak ifade edilmiş olan platformlar kalıplar olarak ele alınmış ve bu siteler anahtar kelimeler ile tanımlanmıştır. Web siteleri derinlemesine incelenerek her bir web sitesi için üç anahtar kelime belirlenmiştir, bundan hareketle siteler için alt temalar oluşturulmuştur. Bu araştırmada web siteleri incelemeye alınarak sitelerin ana sayfasındaki iadeler üzerinden tümevarımcı bir biçimde temalara ve alt temalara ulaşılmıştır. Anahtar kelimeler, web sitelerinin araştırmacılarca incelenmesi ile belirlenmiştir. Web sitelerinin incelenme süreci endüktif olarak gerçekleştirilmiş ve ortak anahtar kelimeler belirginleşmiştir. Alt temalar ile genişletilen analiz, temaları belirginleştirmiştir. Kodlama sürecinde üç araştırmacı arasında iş bölümü gerçekleştirilmiştir. Araştırmacılarından ilki veri setini belirtilen web sitesindeki verileri ayıklayarak oluşturmuştur. Aynı araştırmacı kodlama sürecini gerçekleştirmiştir. Diğer iki araştırmacı ise, kodlama cetvelini değerlendirmiş ve bulguları yorumlamış ve verileri grafiklere dökmüşlerdir. Ayrıca kodlama sürecinde bağımsız bir araştırmacıdan analizin güvenilirliğine yönelik görüş alınmıştır.

Kodlama sürecinin tamamlanması ile bulgular nicel veri olarak ifade edilmiştir. Veri setinde oluşturulan ve Tablo 3'te sunulan bulgular anahtar kelimeler ve alt temalar şeklinde ifade edilmiş, bu verilerin sayısallaştırılması ise her bir web sitesinin üç anahtar kelime ile ifade edilmesiyle gerçekleştirilmiştir. Böylelikle her bir anahtar kelime grubu bir web sitesini temsil etmektedir. Anahtar kelime gruplarının diğer bir deyişle web sitesi sayısının fazlalığı alt temaların ve dolayısı ile ana temaların baskınlığını da belirlemektedir. Bu veriler, bulgular bölümünde pasta grafikler aracılığı ile ifade edilerek görselleştirilmiş ve analizin nicelleştirilmesi sağlanmıştır.

## 5. Bulgular

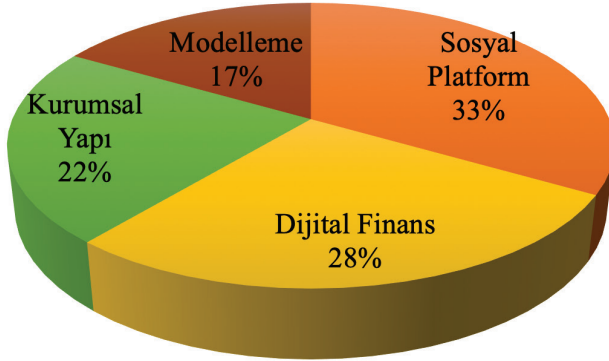
Tablo 2'nin tematik analize tabi tutulması ile gerçekleştirilen Metaverse platformlarının tematik analizi Tablo 3'te sunulmuştur. Ana tema, alt tema ve anahtar kelimelerden oluşturulmuş olan analiz tablosunun bulguları aşağıdaki grafikler aracılığı ile açıklanmıştır. Her bir anahtar kelime grubu bir Metaverse platformunu temsil etmektedir. Ana temalar ise metaverseresources.org adresindeki başlıklardan yola çıkılarak oluşturulmuştur.

ANA TEMA	ALT TEMA	ANAHTAR KELİMELELER
3D/Sanal Alanlar	Sosyal Platform	Sosyal platform, avatarlar, sanal gerçeklik
		Sanal öğrenme, etkinlik yönetimi, sosyal platform
		Sosyal platform, sanal gerçeklik, film kiralama
		Sosyal platform, sanal gerçeklik, avatarlar
		Sanal gerçeklik, sanal öğrenme, sosyal platform
		Sosyal platform, etkinlik yönetimi, sanal gerçeklik
	Dijital Finans	Kullanıcı merkezlilik, sanal gerçeklik, parsel arazi
		Sanal gerçeklik, avatarlar, sanal emlakçılık
		NFT ekosistemi, ücretli arayüz, güvenlik
		Parsel arazi, sanal emlakçılık, NFT ekosistemi
		Sanal emlakçılık, NFT ekosistemi, kurumsal arayüz
	Kurumsal Yapı	Kurumsal arayüz, NFT ekosistemi, dijital oyun
		Modelleme, NFT ekosistemi, kurumsal arayüz
		Kurumsal arayüz, etkinlik yönetimi, dijital pazarlama
		Sanal gerçeklik, kurumsal arayüz, dijital pazarlama
Modelleme	Arayüz, sanal gerçeklik, modelleme	
	Dijital oyun, NFT ekosistemi, dijital sanat	
	Dijital oyun, NFT ekosistemi, sosyal platform	
Meta-verse'te Sanat	Müzecilik	Dijital müze, kripto sanat, dijital sanat
	Kuratörlük	Dijital sergi, NFT sanat, dijital sanat
Avatar Yaratma	Ticari Avatarlar	Kurumsal avatar, beden avatari, biyometrik avatar
		Kripto avatar, NFT avatar, ticari avatar
	Bireysel Avatarlar	Fantezi avatar, 2D avatar, koleksiyon avatar
		Oyun avatari, NFT avatar, merkezsiz protokol
		Merkezsiz protokol, iNFT, oyun avatari
Dijital Moda	Stil Tasarımı	Dijital gardrop, perakende moda, elit moda
		Arttırılmış gerçeklik, NFT moda, sokak modası
		NFT moda, dijital moda, siber moda
	Ekolojik Tasarım	Kişisel üretim, reel tasarım, çevre dostu tasarım
		Çevre dostu tasarım, sanallaştırma, NFT moda
	Dijital Tasarım	NFT moda, dijital moda, moda teknolojileri
NFT moda, dijital moda, moda teknolojileri		

Oyun	Ticari kazanç	Strateji oyunu, kripto para, NFT
		Sanal yapı, kripto para, NFT
	Eğlence	Görev yapma, çevrimiçi oyun, eşli oynama
	Yaratıcılık	Yaratıcılık, hayal gücü, simülasyon
Proto-koller ve Standartlar	Merkeziyetsiz	Blockchain, kripto para, açık kaynaklı kod
	Para Birimi	Blockchain, NFT, açık kaynaklı kod
	Kullanıcı İşbirlikli Oluşumlar	Sosyal medya, hikaye anlatımı, gruba üyelik

**Tablo 3.** Metaverse Platformlarının Tematik Analizi

Tablo 3 üzerinden gerçekleştirilen tematik analiz doğrultusunda ortaya çıkan bulgular, aşağıdaki grafikler aracılığı ile detaylı incelemeye alınmıştır. Pasta grafikler aracılığı ile veri setinin incelenmesi, veri setinin görselliğe ve sayısal veriye dökülmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Aşağıdaki grafiklerdeki oranların elde edilmesi veri seti üzerinden gerçekleştirilmiştir. Her bir anahtar kelime grubu, diğer bir ifade ile anahtar kelime sütunundaki her bir satır bir web sitesini ifade etmektedir. Dolayısı ile anahtar kelime gruplarının yoğun olarak kümelendiği alt temalar baskın alt temalar olarak şekillenmektedir.



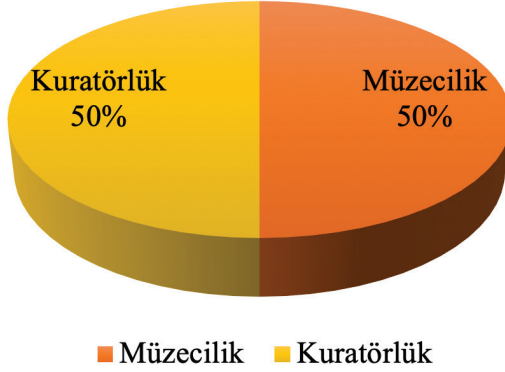
■ Sosyal Platform ■ Dijital Finans ■ Kurumsal Yapı ■ Modelleme

**Şekil 4.** 3D Sosyal Alanlar Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

Şekil 4'te sosyal alanlar ana temasının verileri sunulmaktadır. Dijital finans ve sosyal platform en fazla yüzdeye sahip olmak üzere kurumsal yapı ve modelleme adlı iki alt teması daha bulunan bu kategoride, toplam 4 adet alt tema bulunmaktadır.

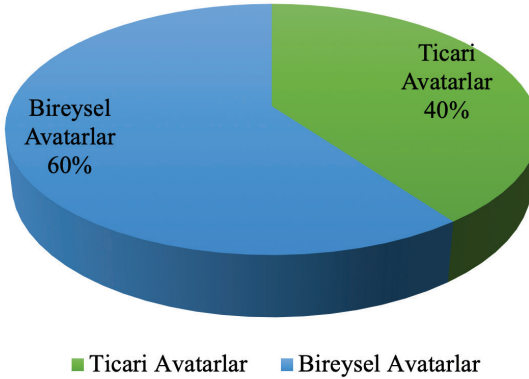
Dijital finans alt temasında 5 ve sosyal platform alt temasının altında 6 anahtar kelime bulunmaktadır. Kurumsal yapı ve modelleme alt temalarında ise toplamda 7 anahtar kelime olduğu ortaya çıkmıştır.

Metaverse’de sanat ana temasının altında 2 adet alt tema bulunmaktadır. Bunlar müzecilik ve küratörlük alt temalarıdır. Bu ana temaya ait detaylar Şekil 5’te verilmiştir.



Şekil 5. Metaverse’te Sanat Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

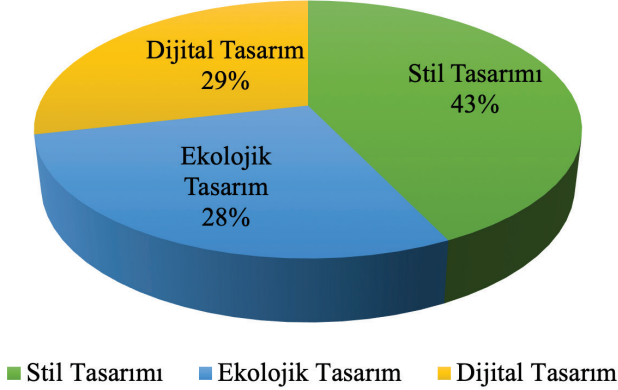
Müzecilik ve küratörlük alt temalarında ortak noktalar olduğu görülmüştür. Bu ortak noktaların sebebi kullanıcıların yaratıkları içerikleri sergilenmek ve depolanmak için bu platformları kullanmasıdır. Müzecilik alt temasının altında dijital müze, kripto sanat ve dijital sanat yer alırken küratörlük alt temasında dijital sergi, NFT sanat ve dijital sanat anahtar kelimeleri yer almaktadır.



Şekil 6. Avatar Yaratma Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

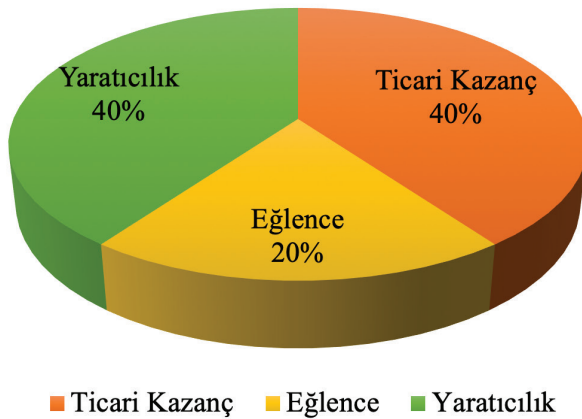
Bireysel ve ticari olarak 2 alt teması bulunan avatar yaratma temasının içeriksel dağılımına göre bireysel avatar yaratmanın daha baskın olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre ticari bir kazanç ya da kripto para kazanmak için yaratılan avatarların, oyunlarda kullanıcıları ifade eden ve yaratıcılık ürünü olan avatarlardan daha düşük olduğu söylenebilmektedir. Kullanıcılar için oyunda kullanılacak bir avatar

yaratmak ve bunu gerçekleştirirken de hayal gücünün ve yaratıcılığın kullanılması önemlidir. Ticari avatarlar alt temasının altında kurumsal avatar, beden avatari, biyometrik avatar, kripto avatar ve NFT avatar yer almaktadır. Bireysel avatarlar alt temasında ise fantezi avatar, 2D avatar, koleksiyon avatar, oyun avatari, NFT avatar ve merkezsiz protokol anahtar kelimeleri bulunmaktadır.



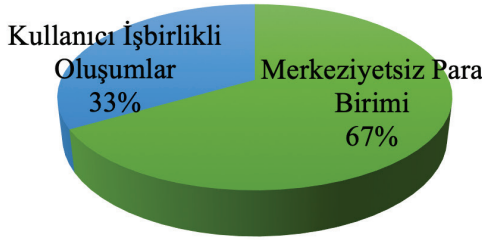
Şekil 7. Dijital Moda Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

Dijital moda ana temasının stil tasarımı, dijital tasarım ve ekolojik tasarım olmak üzere 3 alt teması bulgulanmıştır. Stil tasarımı en baskın alt temadır ve içerisinde dijital gardrop, perakende moda, elit moda, arttırılmış gerçeklik, NFT moda, sokak modası ve siber moda anahtar kelimeleri bulunmaktadır. %29 ile ikinci baskın alt tema dijital tasarımdır ve NFT moda, dijital moda, moda teknolojileri anahtar kelimeleri bu alt temadadır. Ekolojik tasarım alt temasında ise daha sanatsal ve çevre dostu bakış açısı ile kişisel üretim, reel tasarım, çevre dostu tasarım, sanallaştırma ve NFT moda anahtar kelimeleri yer almaktadır.



Şekil 8. Oyun Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

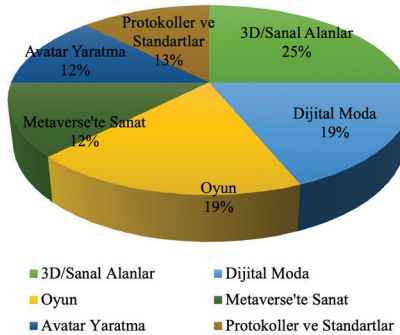
Oyun ana temasında yaratıcılık, ticari kazanç ve eğlence alt temaları bulunmaktadır. Avatar oluşturma ana temasında analiz sonucunda kullanıcıların avatarlarını ticari bir kazanç amacıyla değil, oyunlarda ya da eğlence için kullanma amaçlarıyla bireysel avatar alt temasının daha baskın olduğu görülmüştür. Fakat oyun ana temasında yaratıcılık ve ticari kazanç alt temalarının eşit değerinde olduğu görülmektedir. Yaratıcılık alt temasının anahtar kelimeleri yaratıcılık, hayal gücü, simülasyon ve oyun geliştirmedir. Ticari kazanç alt temasının anahtar kelimeleri ise strateji oyunu, kripto para, NFT ve sanal yapıdır. Eğlence alt temasında ise bireysel değil de grup olarak çevrimiçi oynanan oyunların bulunduğu görev yapma, çevrimiçi oyun ve eşli oynama anahtar kelimeleri yer almaktadır.



■ Merkeziyetsiz Para Birimi ■ Kullanıcı İşbirlikli Oluşumlar

Şekil 9. Protokoller ve Standartlar Ana Temasının İçeriksel Dağılımı

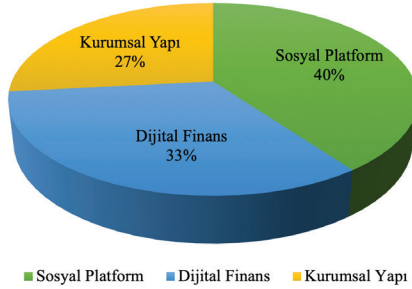
Merkeziyetsiz para birimi teması, protokoller ve standartlar ana temasının baskın teması olarak öne çıkmaktadır. Yüzdeler dilim olarak ele alındığında, %67 değerinde olup iki adet anahtar kelime grubu bulundurmaktadır. Kullanıcı işbirlikli oluşumlar alt teması protokoller ve standartlar temasının %33 değerindeki diğer teması olarak öne çıkmaktadır. Kullanıcı işbirlikli oluşumlar alt temasının kapsadığı bir adet anahtar kelime grubu bulunmaktadır. Protokoller ve standartlar ana temasında öne çıkan anahtar kelimeler blockchain, kripto para, açık kaynaklı kod olarak sıralanabilmektedir.



Şekil 10. Baskın Ana Temaların Dağılımı



Çalışmada 6 adet ana tema öne çıkmaktadır. Yüzdeler ifade edildiğinde ana temalardan en baskını %25 ile 3D/Sanal alanlar kategorisi olarak bulgulanmıştır. 3D/Sanal alanlar ana temasında 4 alt tema ve toplamda 54 anahtar kelime mevcuttur. İkinci baskın ana temalar, %19 yüzde ile oyun ve dijital moda ana temalarıdır. Dijital moda ana temasında 3 alt temada toplamda 21 anahtar kelime belirlenmiştir. %19 yüzdeler dilim ile ikinciliği paylaşan baskın ana teması ise oyun ana temasıdır. Oyun ana temasının altında 15 adet anahtar kelime bulgulanmıştır. Protokoller ve Standartlar ana teması en baskın üçüncü tema olup, %13'lük bir baskınlığa sahiptir ve 9 adet anahtar kelime barındırmaktadır. Avatar oluşturma ve metaverse'te sanat ana temaları %12'lik eşit yüzdeler dilimde yer almaktadır. Avatar oluşturma ana temasında 2 alt tema ve 15 adet anahtar kelime bulunmaktadır. Metaverse'te sanat ana temasında ise toplamda 6 adet anahtar kelime belirlenmiştir.



Şekil 11. Baskın Anahtar Kelimelerin Dağılımı

Baskın anahtar kelime grupları alt temalar bazında incelendiğinde öne çıkan üç alt tema bulunmaktadır. Bunlar yüzdeler sırası ile 3D/Sanal Alanlar Ana Temasının altında bulunan Sosyal Platform (%40), Dijital Finans (%33) ve Kurumsal Yapı (%27) alt temalarıdır. Bu sonuç araştırmanın baskın teması olan 3D/Sanal alanlar ana temasını öne çıkarıcı niteliktedir. Bu ana temada öne çıkan anahtar kelimeler sanal gerçeklik, kurumsal arayüz, NFT ekosistemi olarak listelenmektedir. Bu veriler göstermektedir ki, araştırma kapsamında Metaverse ekosistemi siberuzam, fikri mülkiyetler ve tüketim etrafında şekillenmektedir. Bu sonuca ulaştıran veriler, araştırma tasarımını oluşturan Metaverse evrenini temsil edecek ve iletişim alanı ile ilişkilendirilen web sitelerinden elde edilen tematik içerik analizine dayanmaktadır.

## 6. Tartışma ve Sonuç

Chiu (2021, s. 22) Metaverse'ü; kalıcı, reaktif, müşterek, yaratıcı, kullanıcı merkezli, merkeziyetsiz, gündelik, limitsiz ve sosyal olarak kavramsallaştırmıştır. Bu bağ-

lamda araştırmanın evreni olarak incelenen Metaverse'ün temel bileşenleri, yeni bir ekosistemi ifade etmektedir. Bu ekosistem, ekonomiden yeni teknolojilere, haberleşme ağlarından sanata kadar yaşamakta olduğumuz sosyoekonomik ve sosyokültürel çevrenin sanal bir yansımasıdır. Sanal gerçekliğin hüküm sürdüğü bu evren, dijital yerliler olarak ifade bulan Z kuşağı ve sonraki nesiller için içselleştirilmiş durumdadır ve sosyal, ekonomik, bilişsel ve kültürel etkilerinin zamanla görünür kılınacağı tahmin edilmektedir.

Buradan hareketle, araştırmanın örneklemi olan Metaverse evrenini oluşturan bileşenler, tematik içerik analizi ile incelemeye alınmıştır. Araştırmanın temalarını oluşturmak üzere metaverseresources.org adresinde listelenen platformlar incelenmiştir. Bu adreslerin her biri Metaverse evrenine ait bir boyutu temsil etmekte olup araştırma kapsamında oluşturulan kodlar dahilinde açıklanmıştır. 45 adet Metaverse destekli web sitesi analize dahil edilmiştir.

Çalışmada 6 adet ana tema öne çıkmaktadır. Yüzdeler ifade edildiğinde ana temalardan en baskını %25 ile 3D/Sanal Alanlar ana teması olarak bulgulanmıştır. Bu temada 18 anahtar kelime grubu mevcuttur. Bu ana temanın baskın olmasının nedeni Metaverse'ün yeni bir alan olarak kullanıcıların ilgisini ilkin sanal görsellik anlamında çekmesidir. İkinci baskın ana temalar %19 ile, Dijital Moda ve Oyun'dur. Bu temalarda sırasıyla 7 ve 5 adet anahtar kelime grubu belirlenmiştir. Bu ana temalar yoğun olarak etkileşim ve eğlence içerdikleri için kullanıcıların dikkati çeken ve zaman harcadıkları temalardır. Üçüncü baskın ana tema ise %13 ile Protokoller ve Standartlar'dır. Bu ana tema altında altında 3 adet anahtar kelime grubu bulgulanmıştır. Bu ana tema yatırım odaklıdır ve kullanıcıların alternatif, merkeziyetsiz bir ekonomik sistemde maddi kazanç sağlayabilmesini olanaklı kılar. Son olarak Avatar Yaratma ve Metaverse'te Sanat kategorisi dördüncü ana temalar olup, %12'lik bir orana sahiptir ve sırasıyla 5 ve 2 adet anahtar kelime barındırmaktadır. Bu ana temalar ise kullanıcıların yaratıcılık tarafına ve ihtiyacına sunduğu etkileşim imkanlarıyla cevap vermektedir.

Bu analizin bulgularının, yeni medya çalışmaları, sosyoloji, işletme, sosyal psikoloji ve görsel iletişim tasarımı gibi alanlara katkı sunması beklenmektedir. Çalışmanın bulgularıyla belirtilen bilimsel alanlara yeni ufuklar açılması öngörüler dahilindedir. Ülkemizde de akademisyenler, bu alana birçok çalışma ile son yıllarda artarak katkı sunmaktadır. Bu durum, Metaverse alanının gitgide akademik alanda görünürlüğünün arttığını göstermektedir. Dijital çalışmalar üzerine gerçekleştirilen diğer araştırmalarda olduğu gibi, Metaverse üzerine yapılan çalışmalarda da güncellik önem arz etmektedir. Bu bağlamda 2022 yılında Türkçe olarak yapılmış çalışmalara tartışma kısmında yer verilmesi uygun görülmüştür.

2022 yılında bu alanda Türkçe akademik çalışmalar öne çıkmış durumdadır. Bunlardan bazıları bu paragrafta açıklanacaktır. Örneğin Ramazan Çelik (2022), Metaverse kavramına yönelik kavramsal bir değerlendirme gerçekleştirmiş ve Metaverse üzerine bir literatür çalışması yapmıştır. Yeni bir alan olan Metaverse'e yönelik literatür çalışması alanyazın için önemli bir katkı sunmaktadır. Büyükbaykal ve Sönmezer (2022), Metaverse ile toplumsal yaşam arasındaki ilişkiyi tartıştıkları inceleme makalesinde Metaverse'ü fırsatlar ve tehditler çerçevesinde analiz etmişlerdir. Sanal bir habitat ya da yeni bir doğa olarak nitelenebilecek olan Metaverse, sosyolojik bir çerçevede incelenmesi gereken ve toplumsal bağlamda ortaya çıkabilecek olası tehditlere yönelik akademik çalışmaları gerekli kılmaktadır. Türk, Bayrakçı ve Akçay (2022), internetin geleceği olarak ele aldıkları Metaverse'ü benlik sunumu açısından değerlendirmişlerdir. Metaverse, sosyal psikoloji ve kişilerarası iletişim ile ilişkilenebilmektedir ve bireylerin benlik sunumlarında yeni bir alan açacağı öngörülebilmektedir. Yine Türk (2022), diğer bir çalışmasında yönelimsel iletişim ve Metaverse ilişkisi üzerine bir çalışma gerçekleştirmiştir.

Yeniceler (2022) ulusal ve uluslararası basında Metaverse teknolojisinin yer aldığı haberleri incelediği makalesinde, elde ettiği sonuçlar, Metaverse'ün uluslararası basında ağırlıklı olarak teknoloji başlığı altında verilerek yeni bir olgu olarak ele alındığını göstermekte, ulusal basın ise Metaverse'ü özellikle ekonomik çerçevede ele alarak Metaverse'ün bireyler açısından yatırım fırsatı olarak değerlendirildiğini işaret etmiştir. Yılmaz ve Ceranoğlu (2022) modanın dijital geleceği üzerine yapmış oldukları çalışmada; 3 boyutlu giysiler, Metaverse ve NFT'yi incelemiştir. Yılmaz ve Canoğlu'nun çalışması bu araştırmanın ana temalarından "dijital moda" ile paralellik göstermektedir.

Ensar Ağırman ve Osman Can Barakalı (2022), "Finans ve Finansal Hizmetlerin Geleceği: Metaverse" başlıklı çalışmalarında Metaverse'ü finansal hizmetler bağlamında değerlendirmişlerdir.

"Dijital finans" bu araştırmanın baskın anahtar kelime gruplarından ikinci sıradaki anahtar kelime grubu olarak öne çıkmıştır. Bu bağlamda, Ağırman ve Barakalı'nın çalışmasında da vurgulandığı gibi Metaverse evreninin finansal yönü baskın durumdadır. Orkunoğlu Şahin ve Çiftçi (2022) Metaverse'te gerçekleştirilen işlemlerin vergilendirilmesi üzerine çalışmışlardır. Demir (2022) ise, Metaverse teknolojisinin otel sektörünün geleceğine etkileri üzerine bir inceleme yapmıştır. Ağaoglu, Ekinci ve Tosun (2022), Metaverse ve sağlık hizmetleri üzerine bir değerlendirme yaptıkları çalışma ile, Metaverse ve sanal gerçeklik teknolojilerinin hastalıkların teşhis ve tedavisinde, cerrahi uygulamalarda, sağlık eğitimi gibi alanlarda önemli bir geleceğe sahip olduğunu saptamışlardır.

Bu çalışmanın sınırlılıkları ve sınırlılıkların aşılması için gelecekte yapılacak araştırmalara yönelik önerilenler bu kısımda açıklanmaktadır. Öncelikle, bu araştırmanın örneklemini oluşturan internet siteleri, tüm metaverse evrenini kapsamamakta olup her bir temadan belli siteleri içeren bir veri tabanı listesine dayanmaktadır. Araştırmanın bu sınırlılığının gerekçesi, Metaverse evreninin limitsizce genişleyen bir dijital evren olması ve her alandan web siteleri aracılığı ile kategorisel çeşitliliği temsil etmeyi sağlayabilecek bir çerçeveye ihtiyaç duyulmasıdır. Buna rağmen çalışma, birçok platformu araştırmanın dışında bırakarak sınırlılık yaratmış olmaktadır. Belirtilen sınırlılığın aşılmasına yönelik olarak araştırmacıların önerisi, daha kapsamlı bir çalışma gerçekleştirmek adına bu alanda tez çalışmalarının gerçekleştirilmesi ve projelendirmelerin yapılmasıdır.

Bu çalışmanın diğer bir sınırlılığı yöntemden kaynaklanmaktadır. Araştırmanın yöntemi olan içerik analizi, analiz sürecinde semantik ve determinist bir yaklaşım ile ele alınmış olup, platformların görsel yapılarını ve etkilerini analizin dışında bırakmıştır. Bu durum, görselliği ile ön plana çıkan bir ortam olan Metaverse analizinde bir sınırlılık oluşturmaktadır. Öte yandan analizin amaçları çerçevesinde bu sınırlılık bu araştırma için bir eksiklik ifade etmemektedir. Yine de, ileride yapılacak çalışmalarla bu sınırlılık giderilebilir ve göstergibilimsel analiz gibi görselliğe dayanan yöntemlerle Metaverse'ün görsel yapısı anlamlandırılabilir.

Bu çalışmanın önemi ise, Metaverse'e yönelik kapsayıcı bir perspektif sunması ve alan yazındaki birçok çalışmanın aksine örnekleminin çerçevesini genişleterek sosyolojik bir kapsayıcılığa sahip olmasıdır. Analiz ile Metaverse'ün bir alanına ya da parçasına yönelmek yerine genel bir çerçeve sunulmuş ve birçok tema arasındaki hiyerarşi anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda çalışma görece yeni bir inceleme alanı olan Metaverse evreni için tartışmalara izin verecek bir ortam sağlamaktadır. Çalışmanın ortaya koyduğu temaların ileriki çalışmalar için analiz cetveli olarak değerlendirilmesi umulmaktadır.

#### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Makale yazarları herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

#### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Yazarlar makaleye %35 (1.Yazar), %35 (2.Yazar) ve %30 (3.Yazar) oranında katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

#### **Kaynaklar**

- Ağaoğlu, F. O. Ekinci, L. O. Tosun, N. (2022) Metaverse ve Sağlık Hizmetleri Üzerine Bir Değerlendirme, EBYÜ İİBF Dergisi, 4(1), 95-102.
- Ağırman, E. Barakalı, O. C. (2022) Finans ve Finansal Hizmetlerin Geleceği: Metaverse, Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 9 (2), 329-346.

- Aronson, J. (1994) A Pragmatic View of Thematic Analysis, *The Qualitative Report*, 2 (1), 1-3.
- Büyükbaykal, C. I. Sönmezer, Z. (2022) Metaverse ile Toplumsal Yaşam Arasındaki İlişki, *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*, 8 (1), 139-148.
- Bybit Learn (2022) “Metaverse Nedir ve Kripto Dünyası İçin Neden Önemlidir?”, Erişim:25.06.2022, <https://learn.bybit.com/tr/defi/what-is-metaverse/>.
- Chiu, E. (2021). “Into The Metaverse”, (Erişim Tarihi: 18.09.22). [https://www.dx2025.com/wp-content/uploads/2021/11/new\\_trend\\_report\\_entering\\_the\\_meta\\_universe-1.pdf](https://www.dx2025.com/wp-content/uploads/2021/11/new_trend_report_entering_the_meta_universe-1.pdf).
- Çelik, R. (2022) Metaverse Nedir? Kavramsal Değerlendirme ve Genel Bakış, *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 67-74.
- Dalgarno, B., Lee, M.J.W. (2010) What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technologies*, 41, 10–32.
- Demir, Ç. (2022) Metaverse Teknolojisinin Otel Sektörünün Geleceğine Etkileri Üzerine Bir İnceleme, *Journal Of Tourism And Gastronomy Studies*, 10 (1), 542-555.
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., Cai, W. (2021). Metaverse For Social Good: A University Campus Prototype (Tam metin bildiri) 29th ACM International Conference on Multimedia. 153-161.
- Joshua, J. (2017) Information Bodies: Computational Anxiety in Neal Stephenson’s *Snow Crash*, *Interdisciplinary Literary Studies*, 19 (1), 17–47.
- Karabulut, B. (2015) Bilgi Toplumu Çağında Yerliler, Göçmenler ve Melezler, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 11-23.
- Kuş, O. (2021) Metaverse: Dijital Büyük Patlamada Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar, *Intermedia International E- Journal*, 8(15), 245-266.
- Moy, C. (2022) Opportunities in the Metaverse, *JP Morgan*, <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>, Erişim Tarihi: 30.06.2022).
- Orkunoğlu Şahin, I. F. Çiftçi, T. E. (2022) M(etaverse’de Gerçekleştirilen İşlemlerin Vergilendirilmesi, *Fiscaoeconomia*, 6 (2), 677-698.
- Radoff, J. (2021) “The Metaverse Value Chain”, *Building The Metaverse*, (Erişim Tarihi: 25.06.2022), <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afcf9e09e3a7>.
- Riva, G. (1999) From technology to communication: Psycho-social issues in developing virtual environments. *Journal of Visual Languages and Computing*, 10(1), 87–97.
- Thomason, J. (2021) Metahealth- How will the Metaverse Change Health Care?, *Journal of Metaverse*, 1(1), 13-16.
- Türk, G. D. (2022) Yönelimsel İletişim (Intentionality), Yapay Zeka ve Metaverse İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme, *Uluslararası İktisadi ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 19-39.
- Türk, G. D. Bayrakçı, S. Akçay, E. (2022) Metaverse ve Benlik Sunumu, *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12 (2), 316-333.
- Yeniceler Kortak, İ. (2022). Ulusal ve Uluslararası Basında Metaverse Teknolojisinin Yer Aldığı Haberlerin İncelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24 (2), 501- 519.
- Yıldırım, A. (1999) Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi, *Eğitim ve Bilim*, 23(112), 7-17.
- Yılmaz, H. Ceranoğlu, M. (2022) Modanın Dijital Geleceği: 3 Boyutlu Giysiler, Metaverse ve NFT, *SDÜ ART-E*, 15 (29), 642-672.
- Young, T. (2022) “Evolving Perceptions of the Metaverse in the US”, (Erişim Tarihi: 23.06.2022), <https://tolunacorporate.com/evolving-perceptions-of-the-metaverse-in-the-us/>. \_ (2022) Metaverse Resources, (Erişim Tarihi: 08.06.2022), <https://metaverseresources.org>.

Prof. Dr. Ayşe Bilge SELÇUK

Dijital Oyunlar, Çocuk ve Denge

Röportaj: Şeyma SITKI BÖYÜK - Recep ORHAN

RÖPORTAJ



Dijital oyunların çocukların zihin dünyasına etkisi nedir? Çocuklarımızı dijital oyun bağımlılığında nasıl koruyabiliriz veya korumalı mıyız? Dijital oyun oynama isteği duygusal bir açlıktan mı kaynaklanıyor? Çocuklarımızı oyunlara gizlenen mesajlara karşı nasıl bilinçlendirebiliriz?

MEF Üniversitesi Psikoloji Bölümü Öğretim Üyesi, Gelişim ve Ebeveyn Psikoloğu Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk ile “Dijital Oyunlar” sayımıza özel bir röportaj gerçekleştirdik.

**TRT Akademi Dergisi:** Dijital oyunlar, zihinsel ve ruhsal anlamda çocukları nasıl ve ne oranda etkiliyor?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Maruz kaldığımız her şey bizi etkiliyor. İnsan beyninin yakıtı simülasyonlardır, uyarılardır. Nasıl arabanın çalışması için benzin gerekirse insanın beyninin gelişimi için de uyarın gerekir. Uyarın dediğimiz zaman yalnız çevredeki cansız varlıklardan, oyunlardan, kitaplardan söz etmiyoruz. İnsanlardan ve insanların birbiriyle olan ilişkisi, etkileşiminden söz ediyoruz. Çevre de sadece insan etkileşiminden konuşmalardan, sözel olan ya da olmayan iletişimden ibaret değil. Maruz kaldığımız eğitici olan ya da olmayan her şey çevreyi oluşturur. Burada “insanın gelişiminin sağlıklı olması” diye bir kavramdan söz etmeliyiz. İnsan sosyal bir varlık ve toplum içerisinde yaşıyor. İnsanın sağlıklı olması, içinde yaşadığı ortamın, durumun gereklerini yerine getirebilmekle ve uyumlanmayla ilişkilidir. İnsanın sağlıklı gelişmesinin temel koşulu, çevreye uyumlanarak gelişmesidir.

Dünya dijital yönde hızla değişiyor. İnsanın sağlıklı gelişimini ele alırken bugünkü çok hızlı ilerleyen dijital dünyaya bakarak nasıl uyumlandığını tanımlayacağız. İnsan değişime dirençlidir bazen. Var olanı, bildiğini korumak ister. Bunun için bir miktar bilmediğinden kaçır. Her yenilikte olduğu gibi dijitalleşmeye karşı da korku, kaygı gibi eğilimlerin olduğunu gördük. Bunun bir çare olmadığı da ortaya çıktı. Eğitim sistemi çok beğenilen Finlandiya’da anaokulunda akıllı telefon kullanmayı öğretiyorlar. Sonuçta bir şey mutlak olarak kendi başına olumlu ya da olumsuz değildir. Onu nasıl, ne için, ne kadar kullandığımız önemlidir.

Dijital oyunları da nasıl, ne kadar kullandığımız onların içerikleri esas farkı yaratan hususlardır. Bir şeyi doğru kullanmayı onu tanıdıkça öğreniriz. Bir şeyi tanıyalım ki neyi doğru kullanacağız veya kullanmayacağız, neden uzak duracağız veya durmayacağız öğrenebilelim. Hemen her şey için bu böyledir. Oyunlar için de bu geçerlidir. Çocukların bilişsel gelişiminde dijital oyunlar da bir yer edinecektir. Ruhsal iyiliğimiz duygusal sağlığımızın önemli bir bileşeni. Orada çocukların neyi anlayabildikleri, neye maruz kalmamaları gerektiği kısmı çok önemli. Duygusal beyin gelişimleriyle paralel olan anlayabilecekleri, kaldırabilecekleri bir içeriğe

maruz kalmaları gerekiyor. İlk öğrenme en kuvvetli öğrenmedir. İnsan hayat boyu öğrenmeye devam eder. Onun için çocukların maruz kaldıkları, zaman geçirdikleri içeriklerin doğru seçilmesi çok önemli.

**TRT Akademi Dergisi:** Bir dönem çocuklar sokaklarda oynuyordu, şimdi vakitlerinin çoğunu tablet ya da dijital oyunlar başında geçiriyor. Burada bir bağımlılık mı var yoksa dijital oyunlar zamanın ruhu mu?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** İnsan iki ayağı üzerinde hareket edebilen bir varlık. Bütün medeniyeti bu sayede kurdu. Ruh sağlığı, vücut sağlığı, beyin sağlığı da hareket etmekle çok yakından ilişkili. Bir şeyi ayarında ya da kararında kullanmak ve yapmak gibi bir meselesi vardır insanın. İnsanı en çok zorlayan da budur. Oturduğunuz yerden her şeyi yapabilecek durumdayken kalkıp hareket etmeniz gerekiyor. Sağlıklı olmak için bu gerekli. Bu dengeyi bulmak önemli.

Büyük şehirler ve metropollerde çocukların güvenli oyun oynayabileceği alanlar çok azaldı. Evin içinde de spor yapmak, hareket etmek, dans etmek mümkün. Dijital ortam, insanın dışarı çıkmadan ekran karşısında hareket etmesini sağlayacak araçları da geliştiriyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Bireylerin dijital ortamlarda duygusal açlığını giderdiğini söyleyebilir miyiz? Dijital oyunlar veya farklı dijital platformlar annenin, babanın veya arkadaşın bıraktığı boşluğu mu dolduruyor?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Duygusal açlığı elbette kapatmıyor fakat duygusal açlıktan dolayı oynanıyor mu? Evet, duygusal açlıktan yemek de yeniyor ya da dizi de seyredilebiliyor. Yani insanın kendi kendisiyle kalması kendisiyle temas etmesi baş etmekte zorluk çektiği pek çok duygusuyla temas etmesine sebep oluyor. Dijital oyunların da böyle yatıştırıcı bir etkisi var, özellikle kaygıyla baş etme konusunda. Yani pek çok kaygılı genç ve çocuk, dijital oyunlarda çok fazla zaman geçiriyor. Elbette orada bağımlılık oluşmasına sebep olan bazı bilerek geliştirilen teknolojiler var, onlardan söz etmiyorum ama onların ayrıca ele alınması gerekiyor. Evet, kaygıyla baş etmek için bilgisayar oyunu oynamak çok yaygın gördüğümüz bir şey. İnsan keyif aldığı bir şeyi yaptığı zaman rahatlıyor, dopamin salgılıyor. Özellikle sosyal kaygısı olan çocuklarda ve gençlerde sosyal olarak kimseyle yüzleşmeden, bu az önce saydığımız sıkıntıları yaşamadan birileriyle etkileşmeyi sağlıyor. O tabii kolayca kaçmak oluyor. O zaman o beceriler de gelişmeden kendi konfor alanında kalarak sevdiği şeyleri yapmış oluyor. Peki bu, anne-baba ile olan ilişkideki duygusal sıkıntılardan eksiklikten mi kaynaklanıyor? Hayır, öyle olmayabilir. Anne baba ile çocuğun ilişkisi iyi olduğu hâlde kaygılı bir çocuk olabilir, arkadaş ilişkilerinde zorluk çekişiyor olabilir. Araştırmalar bize şunu gösteriyor: Yalnızlık duygusu



çocuklarda giderek artıyor. İngiltere’de yapılan bir boylamsal araştırmanın sonuçları bunlar. Çocuklar kendilerini daha yalnız hissetmeye başlıyorlar. Bazı çocuklar anne babalarının telefonda ya da bilgisayarda çok zaman geçiriyor olmasından şikâyetçiler. Aynı evin içerisinde oturdukları hâlde bir kamera koysak ve bir ev gözlemi yapsak mesela ne kadar az konuştukları ve konuştukları şeylerin de hiç suya sabuna dokunmayan, genel geçer konuşmalar olduğunu, aslında çok da bir şey paylaşmadıklarını görürüz. Yakınlık dediğimiz şey iç dünyayı paylaşmayla olur. Bunu hep söylerim ben. İç dünyayı paylaşmak giderek azalan bir şey oluyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Oyun oynamak ya da dijital ortamda vakit geçirmek bireylerin hayatında büyük bir yer kaplıyor. “Dijital ortam yoksa hayat yok.” gibi bir algı var. Bu algıyı nasıl kırabiliriz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Dijital oyun dediğimiz şey çok yeni bir şey değil. Ben 51 yaşındayım ve ben ilkokuldayken de “Game Watch” diye bir şey vardı. O zaman da çok basit dijital kol saatleri vardı. Onların bazılarında oyunlar vardı, atariler vardı. Seksenli yıllardan bahsediyoruz. Yani bu çok yeni bir şey değil. Yukarıda önce uyumlanmaktan bahsettik, çocuklar olan bir şeyi denemek, yapmak istiyorlar. Yapsınlar. Yani yasaklamamak lazım. Toptan yasaklamanın, fanatik seviyesinde karşı olmanın yanlış bir şey olduğunu düşünüyorum ama yapmadan kalabilmek lazım. Yani bağımlılık geliştirmemek gerekiyor. Her konu için geçerli bu. Dijital oyunlar için de geçerli, illa her gün yediğiniz bir yemek varsa ya da abur cuburlar atıştırma için de geçerli. Tabi dijital oyunlar doğrudan beyin ile ilgili olduğu için, beyin sürekli istiyor onu ve onun altında kalan uyarılar fazlasıyla sıkıcı geliyor. Günlük hayata, derslere, işine odaklanamıyor. İşte dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu dediğimiz şey bu. Yani benim beynim sürekli dijital ortamdaki gelen hızlı değişen uyarılara maruz kalırsa bunun altında kalan şeyler benim artık ilgimi çekmiyor, dikkatimi oraya odaklayamıyorum. Dikkatimi odaklayamadığım zaman da öğrenme olmuyor ve kendimi sakinleştiremiyorum. Artık beyin bilişsel işlevlerini yerine getiremez hâle geliyor. Onun için bir şey olmadan, yapmadan da kalabilmek lazım. Fakat anne-babaları en fazla zorlayan gelişme alanlarından biri bu. Yeniye açık olmaları ve yeniye anlamaya niyet etmeleri lazım. Öte yandan çocuğun her konuda olduğu gibi o bulmakta zorlandığı dengeyi bulabilmesi için yardımcı olmaları lazım.

**TRT Akademi Dergisi:** Burada anne-babanın bağımlılığından da söz edebilir miyiz? Baba işten çıkıyor, bir mekâna gidiyor ve orada 4-5 saatini geçirebiliyor ya da anne bir ev hanımı ise saatlerce bir kadın programı veya farklı şeyler izliyor. Yani duygusal açlığını, bir tatmin duygusunu orada gideriyor. Çocuk da oyunda gideriyor. Buna bağlı olarak anne-babanın da bir bağımlılığı söz konusu mu?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Anne, baba ve çocuk özelinde aile ilişkilerine ya da genelde arkadaş ilişkilerine baktığımızda eğer bireylerin sağlıklı ilişkileri varsa arta kalan zamanda çocuk bilgisayarda oynayabilir, anne ve baba da dilediği programları izleyebilir, arkadaşlarıyla buluşabilir. Herkes dilediği başka şeyleri yapabilir. Burada önemli kavram bence 'denge'dir. Fakat beraber zaman geçirmek önemli. Bunu korumak lazım. Yoksa eskiden dijital oyun yoktu, çocuk, odasında bir şeyler yapardı. Fakat illa anne, baba ve çocuk sürekli zaman geçirirdi diye bir şey yoktu. O da dışarıda arkadaşlarıyla oynardı. Kimse anne ve babası ile birlikte sürekli zaman geçirmezdi. Burada tam olarak neyden bahsettiğimiz çok önemli. Şirketler bağımlılık yapıcı unsurları biliyor ve bunları kullanıyorlar. Ekran başında daha çok vakit geçirilmesi için gerekli bağımlılık yapıcı şeyleri biliyorlar. Bu nedenle daha tedbirli, bilgili olmamız ve kendimizi korumamız gerekiyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Anne-baba ilişkisinden bahsetmişken çocuk bilgisayar oyunundan kalkmıyor deniliyor ya da bizimle yemeğe gelmiyor gibi şikâyetler oluyor. Bu kopuk ortamı nasıl düzeltebiliriz ya da o çocuğu oradan kopartıp nasıl günlük hayatın içine sokabiliriz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Anne-baba ilişkisinde bir miktar çatışma her zaman doğaldır. Her yaşta farklı konularda, bir-iki yaşından başlayıp ergenliğe kadar hatta yetişkinlikte bile çatışmalar olması doğaldır. Anne-baba arasında bir çatışma olabilir. Çocuk kendine alan açmak isteyebilir. Anne-baba da çocuğun bunu ayarlamasını, dengeyi bulmasını istiyor. Çocuk, anne babayı bilmemekle suçluyor; anne baba da çocuğu dürtüsel, benmerkezci, egoist olmakla suçluyor. Yani böyle bir ortayı bulma durumu söz konusu. Dolayısıyla eğer bir çatışma oluyorsa, bir anlaşmazlık varsa bu anne babanın görevini yerine getiriyor olduğunun bir işareti olarak görülebilir. "Çocuğumu üzdüm, kızdırdım." gibi bir vicdan azabı ya da kendini kötü hissetme durumuna çok girmeden yapılması gereken şey yapılabilir. Orada anne-babanın bakması gereken şey, "Ama ben de çok kendi tarafımdan kendi bakış açımdan mı olaya yaklaşıyorum, yeteri kadar alan tanıyor muyum, esnek ve bir açık bir zihinle mi duruma yaklaşıyorum?" gibi sorularla çözüm yolu aramasıdır. Anne-baba ve çocuk arasında bir miktar çatışma doğaldır derken anne ve babanın daima olduğu yerde kalmasından ve bir şeyleri otoriter bir tavırla çocuğa benimsetmeye çalışmasından bahsetmiyorum. Yani bir denge bulma, anlaşma, anlama ve çocuğu ortaya çekme gayretinden bahsediyorum. Bu her yaşta olabilir ve sağlıklı olduğu da düşünülebilir. Bu noktada anne babanın dijital okuryazarlık dediğimiz beceriyi geliştirebilmesi çok önemli. Bence yetişkinlerin önündeki en zorlayıcı alan burası. Bilmiyorlar, biz de bilmiyoruz ve zaten sürekli değişiyor. Gençler, çocuklar bile her gün yeni bir şey öğrenirlerken bu konuyla

zaten hiç ilgisi olmayan anne babaların yetişkinlerin bu hıza yetişmeleri çok zor. Yine de öğrenmeleri lazım. Kendilerini mümkün olduğu kadar güncellemeleri ve ilgi göstermeleri lazım.

**TRT Akademi Dergisi:** Günümüzde çocukların oynadığı oyunların birçoğunda sübliminal ve ideolojik mesajlar var. Çocukları bunlardan korumamız mümkün mü? Mümkünse nasıl koruyabiliriz ya da korumalı mıyız?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Sübliminal mesajları çocukların ya da yetişkinlerin fark etmesi pek mümkün olmuyor. Fakat bizim yapabileceğimiz şey nedir? Ancak bilinç farkındalık düzeyimiz seviyesinde olan şeyler hakkında konuşabiliriz çocuklarla genel olarak. Zaten çocuğa öğretmemiz gereken önemli noktalardan birisi muhakeme becerisidir. Bu, dijital oyunlar için sübliminal mesajlar için ve arkadaşlar için de geçerli. Yani mesela Ayşe ile arkadaşlık yap, Fatma'yla yapma gibi. Tek tek çocukların arkadaşlarını biz seçmiyoruz, sadece genel değerleri öğretiyoruz. İşte şunu yapıyorsa bak, yalan söylüyorsa dikkat et, falan işaretlere dikkat et. Evet, çocuk kızabilir ama bunu söylemek bizim görevimiz. Diğer konularda da bu durum aynen geçerliliğini koruyor. Yani dijital oyunlar da buna dâhil. Birini kontrol edersiniz, ikisini kontrol edersiniz, yarın bir gün arkadaşının yanındayken veya başka bir yerdeyken onun yine önüne başka bir sürü şey çıkar. İşte bu zamanlarda kendi muhakeme becerisini kullanarak orada karar vermesi yani iradesini kullanması gerekecektir. Onun için anne babanın hep üzerinde durması gereken şey muhakemedir. Çocuğun gerekli muhakemeyi yapıp kararını alabilmesini sağlamaktır görevi, yoksa çocuğa otoriter bir şekilde yaklaştığımızda çocuk sadece uyma davranışı gösterir. Hiç sorgulamadan, neyi nasıl değerlendireceğini bilmeden sadece uyma davranışını çocuktan beklediğimizde, muhakeme becerisini geliştirmesini çocuktan bekleyemeyiz. Bizim istediğimiz şey muhakeme becerisi gelişmiş çocuk. Bunu da muhakeme yapabilen anne-babalar sağlıyorlar, ortaya çıkarıyorlar. O zaman sübliminal mesajlar da açık mesajlar da çocuk hepsine karşı daha tedbirli, temkinli ve daha dengeyi bulabilen bir vaziyette olur.

**TRT Akademi Dergisi:** 3-4 yaştan itibaren çocuklar başlıyorlar oyunlar oynamaya ve bu 30-35 yaşına kadar gidebiliyor. Bu oyunların içeriklerini seçerken bir ebeveyn olarak nelere dikkat etmemiz gerekiyor? "Çocuğum muhakeme yeteneğini kazandı." düşüncesiyle her şeye izin verilmeli mi? Burada ebeveyn nasıl davranmalı?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Öncelikle gelişim aşaması diye bir şey var. Çocuğun sadece yaşına değil gelişimsel aşamasına uygun içeriklere maruz kalması önemli. Mesela çocuk 3 yaşındaysa 2-3 ya da 4-5 yaş için olan şeyler de geliştirici olabilir.

Ama şunun bir marifet olmadığını anne babalarının anlaması gerekiyor: Mesela, “Çocuğum korku filmi izliyor ama hiç etkilenmiyor.” diyorlar. Böyle olunca çocuk başkalarının duygularını anlayamaz, kendi duygularını anlayamaz. Kontrol becerisinde problem olur. Bir de bastırılan duygu kendisini farklı şekillerde ortaya çıkarır. Mesela tırnak yeme, saçını yolma ya da farklı tikler şeklinde kaygı ortaya çıkabilir. Bu nedenle gelişim aşaması çok önemlidir çocuğun. Bu hususlara dijital oyunlarda da dikkat etmek gerekiyor. Burada çocuğun yaşına uygun içeriklerin seçilmesi en önemli meseledir. Sonra da onun süresi belirlenmeli. Ama önce içerik, sonra süre. Şunu da belirtmeliyim ki süre kendi başına hiçbir anlama gelmiyor. “Üretmek ya da tüketmek için mi kullanıyorsun?” diye bir ayırım duydum ben bir uzmandan, yanlış bir ayırmadır bu. Mesela ben burada saatlerce kitap okusam kimse bana, “Neden saatlerdir kitap okuyorsun?” demeyecek. Ben o kitabı bilgisayardan da okuyabilirim, bir sürü şey okuyabilirim ve araştırabilirim. Dolayısıyla bir şey üretiyor muyum? Hayır. Bir şey tüketiyorum. Demek ki bunlar yapay ayrımlar. Yararlı şeyler diyecek olursak bilgisayar da telefonlar da bizler için var. Kitaplar ve kaynaklar da orada mevcut. Bunu ne için kullandığımız çok önemli. Yani bilgisayarı artık başka beceriler için kullanmak, kullanırken keyif almak. Yeri gelmişken keyif almak da öğretilebilecek bir şey. Anne-babaların ya da okulların bunu çocuğa öğretmeleri gerekiyor. İnsan yapabildiği şeylerden keyif alırken yapamadığı şeylerden uzak durur. Demek ki küçük çocuğa kullanmadığı şeyleri öğretirsek o da yapabilir hâle geldikçe daha çok keyif alacaktır. Başka işler için bilgisayar kullanabilmeyi öğrenecektir. Bu nedenle içerik oldukça önemli.

**TRT Akademi Dergisi:** Oyun dünyasında gerçekliği olmayan, sanal bir alan söz konusu. Küçük yaşlardan itibaren de çocuğun eline telefon veriliyor. Burada oyunlar oynuyor, gerçekliği olmayan içerikler izliyor. Bu noktada çocukların sanal dünya ile gerçek dünyayı ayırt etmelerini nasıl sağlayabiliriz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Gerçek ve sanal her zaman iç içe girmiştir. Eskiden de öyle, mesela masal anlattığımda sanal bir dünyaya girmiş oluyoruz. Masal dünyası bir bilgisayarda ya da uygulamada değil de annemizin ve babamızın dilindedir. Onlar bize masal anlattığı zaman da hayal gücünü geliştirir. Bir yerde insanın bilişsel gelişiminin en önemli belirleyicilerinden biri ne kadar çok bilgi sahibi olduğu değil de ne kadar düşünebildiği, ne yaratabildiği olsa gerek. Bu nedenle hayal gücünü kullanmak çok önemli. Mesela kitap okumaya çok övgü vardır, bu yüzden çocuklarımıza kitap okumayı teşvik ederiz. Fakat ben bunda yaratıcılığı öldüren bir şey olduğunu düşünüyorum. Eğer kitap okumak masal anlatmanın önüne geçiyorsa kitapta çocuğun hayal gücüne alan var mı? Kitaplarda çocuğun hayal gücü kısıtlanabiliyor. Masal dünyasına gittiğinizde orada çocuğun hayal gücünü besle-

yen her şey var. Çocuklar için ilham almak çok önemlidir. Örneğin biz bazı şeylerden besleneceğiz, onlara maruz kalacağız, sonra biraz da kendi kendimize kalacağız. Bazen zihnimizi olanlara odaklayacağız, onlardan öğreneceğiz, sonrasında yaratıcılık ve hayal gücü devreye girerek bizim yeni şeyler üretmemizi mümkün kılacak. Bu araç kitap olur, uygulama olur. Somut şeyler aracılığıyla ilham alacağız ve bunları biraz çocuğumuza vereceğiz. Öte yandan biraz da çocukluk anılarını anlatmanın, hikâyeler, masallar anlatmanın, herhangi bir görsel olmadan yaratıcılığı geliştirdiğini düşünüyorum. Bunlara da alan açmak gerekiyor. Diğer türlü çocuklar daima spesifik şeyleri görmek istiyorlar. Onun için somut bir nesne olmadan düşünebilmeye ve biraz serbest bırakılmış bir zihne de ihtiyaç var. Bunları dengede yapmamız gerekiyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Hocam, mahremiyet de önemli bir konu biliyorsunuz. Dijital ortamlarda özellikle küçük yaştaki çocukları kandırmak daha kolay olabiliyor. Bu konuda ne söylersiniz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Çocukların hem fiziksel hem bilişsel olarak korunmasız olması çok önemli bir konu. Kendilerini korumanın zor olduğu bir yaş dönemidir çocukluk. Fakat çocukların bu kadar korunmasız oldukları için hedef alındıkları da başka bir konudur. Çocuğu bilgilendirmek ve gözetlemek çok önemli. Eskiden, “Dışarıda tanımadığın bir kişiyle konuşma, bir şey verirse alma, sana dokunmasına izin verme.” derdik. Şimdiyse dijital ortamlarda da çocuklarımızın uyanık olmasını ve kendilerini korumalarını geliştirecek şekilde onlara bilgi vermemiz gerekiyor. Bir şeyin görüldüğü gibi olmayabileceği, masallardan örnek vererek farklı şeylerle karşılaşabileceğimizi çocuklara ifade etmemiz gerekebilir. Bunları çocukları korkutmadan ifade etmek, uygun yaşlarda daha anlamlı olabilir. Temkinli olmak gerektiğini çocuklara ifade etmek gerekebilir. Yine muhakemeye geliyoruz. Çünkü biz her zaman çocukların yanında olamayız, olamıyoruz. Bizim görevimiz onları donatmak, onların gelişmesini sağlamak. Çok önemli bir konu bu. Bu konuda çok ciddi bir lobi olduğunu düşünüyorum. Çocuk cinselliği üzerinden yürütülen, tuhaf ve ne olduğunu anlamadığımız büyük fonlarla desteklenen bazı hareketler var. Bizim kontrol edebileceğimiz şey en nihayetinde kendimiz, tedbirlerimizi almamız gerekiyor. Çocuklarımızı bilgilendirmek gerekiyor. Bunlar çok önemli. Bunun için anne-babaların da bilgilenebilirliğe ihtiyaçları var. Nasıl bilgilenecekleri ve nasıl bilgilendirecekleri konusunda bilgilendirilmeye ihtiyaçları var. Bunun için anne babalara eğitimler ve seminerler verilmesi gerekiyor. Bu konuda farkındalık yaratmak çok önemli. Ben bazen okullara gidiyorum, anne-babalar bu konulara ihtiyaç duyduklarını söylüyorlar.

**TRT Akademi Dergisi:** Ünlü isimler çocuklarını sosyal medyada paylaştığı zaman fotoğrafı üzerinden maketini yaptırınları, bunun gerçeğine tıpatıp benzeyen maketini almak isteyenler olduğunu okumuştuk, günümüzde maalesef bu şekilde sapkınlıklar var. Dolayısıyla çocuk konusu çok hassas bir konu olarak karşımıza çıkıyor. Bu konuda ne söylersiniz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Evet, bahsettiğiniz gibi bu konu oldukça önemli bir konu. Eskiden anne-babalar çocukları için endişelendikleri zaman: “Şu saatte evde ol, oraya gitme.” gibi uyarılarla kontrol etmeye çalışırlardı. Artık bilgisayarın başına geçtikleri ya da telefonu eline aldığı zaman maalesef bütün bu tehlikeler söz konusu. Bu yüzden artık çevre dediğimiz yer bizim burası. Çocuk neye maruz kalıyorsa onun için çevre orasıdır. Maalesef burası da bir dünya ve bunun içerisinde de her şey var. Çocuğun dünya içerisinde neyi, nasıl tartacağı ve değerlendireceği de çok önemli bu konuda. Çocukların kaygısının çok arttığı bir dönemdeyiz, boş yere de artmıyor bu. Eskiden yavaş yavaş maruz kalınırdı bu duruma, yavaş yavaş değişen bir çevre söz konusuydu. Ancak şu an çocuklar çok küçük yaşlardan itibaren kendilerinin çok üstünde kalan değişimlere maruz kalıyorlar. Şu anda o kontrolün sağlanması gerekecek, bu da anne-babanın görevi olarak karşımıza çıkmaktadır.

**TRT Akademi Dergisi:** Hocam, anne-babalar, çocukların dijital varlıklarına içgüdüsel olarak kontrol amaçlı bakma ihtiyacı hissedebiliyor. Bu konuda uygun olan oran nedir? Yapılmalı mı, yapılmamalı mı? Mesela anne, çocuğun Instagram hesabına, mesajlarına, arkadaşlarına bakabiliyor ya da oynadığı oyunlardaki mesajlarına konuşmalarına bakıyor. Bu konudaki sınır ne olmalı?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Bu konuda çocuğun özellikleri çok önemli. Bazen çok sorunlu şeyler olabiliyor orada. Kontrolün kaybedildiği, sorunlar yaşandığı olabiliyor. Bu konuda çocuğa duyulan güven çok önemli, yani bazı belirtilere dikkat ediyor olması lazım anne babanın. Endişe verici bir durum, bir davranış değişikliği görüldüğü zaman bunlar hemen tedbir alınması gereken zamanlardır. Ancak onun dışında oralar, çocukların çok riskli şeyler de yapmadan birbirleriyle etkileşim hâlinde oldukları bir yer de olabiliyor. Tabi Instagram hesabı olmasının bir yaşı var diyoruz. Ancak bu yaş giderek erkene çekiliyor. Mesela ben bir kızıma 12 yaşında telefon aldıysam diğerine 10 yaşında almak zorunda kaldım. Çünkü artık okullardaki uygulamalardan ya da WhatsApp gruplarına çocuklar girmek zorundalar. Bir şey tamamen yasaklandığı zaman, arka yollardan çözüm bulunur. Instagram hesabına sizin telefonunuzdan değil de okuldaki bir arkadaşının telefonundan girebilir. Önemli olan çocuğa alan açmak, çocuğa muhakeme yapmasını öğretmek, onu gözlemlemek. Çünkü çocuğun henüz yaşam deneyimleri bizim

kadar olmadığı için bazı şeyleri tam ayarlayamaz. Dolayısıyla bizim de gözlemlerimizle bu konuda çocuklarımıza yardımcı olmamız gerekir. Fakat çocuğa alan tanımak gerekiyor. Hangi yaşlardan itibaren olduğu tabii ki çok önemli bu noktada.

**TRT Akademi Dergisi:** Dijital oyunların zararı ya da ebeveyn kontrolü noktasında uluslararası otoriteler ne gibi çalışmalar yapıyor? Bu konuya yönelik hangi çözüm önerilerini getiriyorlar?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Bu konuda çok çalışma yapılıyor. “Dijital ebeveynlik” dediğimiz bir şey var. Bir diğeri de farkındalık geliştirmek. Bu, sadece bilgisayar oyunları için, telefonlardaki uygulamalar için değil ama. Mesela televizyonda da bu gelişimsel psikoloji alanındaki araştırmacıların yıllardır yaptığı araştırmalar bunlar. Bugs Bunny vardır, Sünger Bob vardır. Çok masum şeylerdir bunlar. Ama Sünger Bob çok kaotiktir. Çok hızlı değişir sahneler ve bunun dikkat eksikliği artırıcı bir özelliği olduğunu ortaya çıkardı araştırmacılar.

Beynimizde ayna nöronlar var, öğrenmeyi sağlayan kendin görmeden yapmanı sağlayan nöronlar bunlar. Maruz kaldıkça insan, kendisi de o hareketleri sosyal davranış repertuarına ekliyor, gördüklerini öğrenmiş oluyor ve şiddete duyarlılığı azalıyor. Anne-babalarda bu farkındalığın gelişmesi çok önemli. Güvenlik ve ebeveynlik üzere bu iki alan üzerinden ilerliyor çalışmalar. Bir kol çocuklara odaklanıyor, çocukları kuvvetlendirmek üzerine, bir taraf da ebeveynlere odaklanıyor ve onları kuvvetlendiriyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Gençlerde ve çocuklarda özellikle de ilkökul çağındaki çocuklarda başkalarının oynadığı oyunları izleme gibi bir durum var, kendileri o oyunu oynamayıp çok yoğun bir şekilde oyun videosu izliyorlar. İkincisi de bir üst yaş grubunda ortaokul ve lise grubundaki ergenlik çağındaki çocuklarda dijital oyunlarda oyun oynayıp, yayın açan kişilere yoğun bir bağlılık eğilimi var. Bunlar, “İsmimi söyler misin, şu videoyu izler misin?” gibi sorularla gerçekleşiyor. Burada söz konusu olan bağlam oyun olduğu için ortaya bir edilgenlik de çıkıyor. Bu ortaya çıkan edilgenliğin ileride çocukların ve gençlerin psikolojisine olan etkileri ne olacak?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** İlk olarak bazı çocuklar dediğiniz gibi izliyorlar, gerçekten kendileri oynamıyor. Orada şöyle düşünebiliriz: Bir performans kaygısı var, çocuk kendisi oyunu oynayıp kaybetmekten kaçınıyor ya da öğreniyor. Başkası oynarken onu izleyerek öğreniyor. Birisinin araba kullanımını izleyip öğrenmek gibi bir durum bu. Keza televizyonda tenis, bilardo, futbol maçı izleyerek öğrenmek de buna benzer. Sadece izleyerek keyif de alınabilir bunda da bir problem yok. Bu çocukların bazıları da farklı kimliklerle, kendilerini ortaya çıkartmadan bu tur-

nuvalara, yarışmalara katılıyorlar. İnsanın hayattaki en büyük kaygılarından olan beğenilmek, beğenilmemek, kabullenilmek, reddedilmek gibi duygular oyunlar için de geçerlidir. Yani bir kaçınma davranışı olarak görebiliriz. Çocuk bunu hep yapıyorsa, her konuda yapıyorsa bu problemlili bir durumdur. Çocuğu bir bütün olarak değerlendirmek lazım. Arkadaş ilişkilerine girmekten kaçınıyor ve kaygı duyuyor mu, sosyal becerileri eksik ve bunları yapamamaktan kaygılanıyor mu? Öyleyse onu desteklemememiz gerekiyor. Yani ufak ufak yapmasını teşvik etmek ve o kaçındığı alandan konfor alanının dışına çıkararak konforlu hissettiği alanları genişletmenin sağlanması gerekiyor. Diğer yandan da dediğim gibi pek çok şey izleriz ama pek çok şey yapmayız. O da öyle bir şey olabilir. Çocuk genel olarak sosyal ve öyle her konudan kaçınan bir tip değilse endişelenecek bir durum da söz konusu değil. Diğer soruya gelecek olursak her konuda her şey var. Dijital dünyada da dış dünyada da var. Başka cazip şeyler koymak, çocuğun cazip gördüğü başka şeyler olması gerekiyor. Ben sporun çok önemli ve faydalı olduğunu, çocukları spora yönlendirmenin de yararlı olacağını düşünüyorum. Çocuk için dış hayattaki cazip şeyler olmadığı zaman bunların çok içine çekiliyorlar. Bu durumda giderek sıkıntılı bir hal alıyor. Diğer sorduğunuz, o farklı şekillerde kendini göstermek, iyi hissetmek o mecralar var ve olacak. Eskiden müsamereler için okulun sahnesine çıkmakla şimdi oyunlarda izleyici karşısına çıkmak da benzer. Bir sürü farklı izleyici oluyor. Diğer yandan da kaygılı çocukların etkileşim kurması için de belki bir pratik alanı oluşturabilir. İlk araba kullanmaya başladığınızda tali yollarda veya bir arsada falan kullanırsınız da ondan sonra çıkarsınız ya trafiğe, biraz onun gibi de görüyorum bu durumu. Pandemi döneminde de bazı kaygılı çocuklar daha iyi hissettiler kendilerini kameranın arkasında ders dinlerken. Bir yandan bazı çocukların kaygısı arttı, diğer yandan da bu durum bazılarında da iyi geldi. Biraz pratik yapıyorlar. Başkalarını gözlemlene fırsatının bulunması da çok önemli bir şey. İnsan madem görerek öğrenen bir varlık, bu durumda birbirimizi görme fırsatımız oluyor. Ben 19 yıldır hocayım üniversitede, hiçbir zaman başka bir hoca arkadaşımın dersine girmemişim. Ama şimdi ilk defa burada başka hocaların ders anlatmasını izledim. Bunlar bir yandan gelişme alanları olarak görülmeli.

**TRT Akademi Dergisi:** Hocam, biz bir yerde klasik eğitim nesliyiz. Teknoloji ilerledikçe daha sonra dijital eğitim geldi. Klasik eğitimde biliyorsunuz ki oyunlaştırma ve oyunun yeri çok az. Oyun teneffüste olan, ödevler yapıldıktan sonra arta kalan zamanda gözetim altıdayken yapılabilen bir faaliyet. Şimdi ise oyunlaştırma vasıtasıyla yabancı dil öğretimi gibi çeşitli öğretimler yapılıyor. Oyunlaştırma vasıtasıyla dijital ortamlarda eğitimin niteliğinin değişmeye başladığını gözlemliyoruz. Sizce bu durum ilerleyen aşamalarda tamamen klasik eğitimin yerine geçecek



bir konuma gelebilir mi? Ayrıca şu andan itibaren klasik eğitimden koparak tamamen dijital eğitime doğru bir akış söz konusu. Daha ihtisaslaşmaya dayalı bir dijital eğitime doğru kayış söz konusu. Bu aşamada bizim aşına olduğumuz bilgi ve bilim dallarının yerini oyunlaştırma ve oyunla ilgili temalar mı alacak? Mesela matematiğin yerini oyun teorisi, edebiyatın yerini estetik ve görsellik mi alacak?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Ben bir fütürist değilim ve nereye gidiyor dünya onu çok bilmiyorum açıkçası. Dünyada otoriter, totaliter anlayışların hâkim olduğu dönemler vardı. 2. Dünya Savaşı zamanları gibi. Kaynaklar kısıtlı oldukça toplumlar daha otoriter olmaya eğilim gösteriyor. Çünkü toplumların hayatta kalması için belli şeylerin belli şekillerde yapılması gerekiyor. Başka şekilde yapılmasına kimse için alan açmıyorlar çünkü insanları ancak hayatta kalma ve yükselme moduyla kontrol altında tutmaya çalışıyorlar. Almanların, Japonların 1. Dünya Savaşı sonrası yükselmesi disiplinli bir eğitim anlayışıyla oldu. Daha sonra dijital teknolojinin gelişmesiyle beraber görsellik çok önem kazandı. Görselliğin de eşlik ettiği bir öğrenme söz konusu oldu. Bu da daha önce konuştuğumuz gibi yaratıcılığı yani yaratmanın ne kadar önemli olduğunu ortaya çıkardı. Artık eski eğitim anlayışı kendisini daha işlevsel daha esnek daha zengin bir içeriğe bırakıyor. Bir şeyleri yaratmak gerekiyor, bu iyi bir durum. Olanı ezberleyerek gelişme olmuyor. Neyin nasıl yapıldığını bilmek çok önemli ama diğer şeylere de alan açmak lazım. Bunun için görsellik ve hayal gücü kullanılıyor. Daha önce söylediğimiz gibi biz bir şeyi sunuyoruz, o ilham versin diye. Ben ders anlatırken Freud şunu demiş diyorum mesela. Öğrenci hemen bilgisayarından o yılda değilmiş, şu yıl demiş, aynı zamanda bunu da demiş gibi cevaplar veriyor. Bunlar çok güzel şeyler. Eskiden mesela kimse bilgisayarını açmayacak, telefonunu açmayacak gibi durumlar söz konusu olurken şimdi bugünlere geldik. Sistemler esniyor. Esnemesi de gerekiyor. Uyumlanmamız gerekmekte yetişebilmek için. Eğitim artık değişiyor ve bir mekânla da sınırlı olmayacak. Başka bir okulda aldığım nitelikli olan bir şeyi ben kendi okulumda da saydırabileceğim. Gelecekle ilgili olan sorunuzu bilmiyorum. Ama her şey çok hızlı değişiyor öyle söyleyeyim. Biz biliyoruz ama bildiklerimiz bilmediklerimiz yanında çok küçük kalıyor.

**TRT Akademi Dergisi:** Dijital oyunlar konusunda özellikle günümüz çocukları için dijital oyunların, aşırı ve hızlı yapılaşmada hem dünyada hem ülkemizde nüfusun da hızla artmasından dolayı artık bir zorunluluk hâli aldığını söyleyebilir miyiz? Çocukların dışarıda oyun oynayacağı bir alan kalmadı. Kaldıysa da çok kısıtlı ve onda da o mahallenin çocuklarına yetecek düzeyde değil. Bu da onları acaba dijital alana itti diyebilir miyiz?

**Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk:** Tabii itti. Arkadaşsızlık önemli bir sorun. Çekirdek aileler hâlinde yaşıyoruz artık. Geniş aile giderek azalan bir şey oldu ya da aile arasında hâlâ böyle bir yakın görüşme varsa bile artık büyük şehirlerde bir yerden bir yere ulaşmak çok zor. Hayat çok hızlı akıyor ve o çocuklar için artık çok istisnai bir durum hâline geldi. Onun için dijital oyunlar çocuklar için çok önemli bir etkileşim mecrası oldu. Eskiden atari oynarken veya başka bir şey oynarken ekrana tek taraflı maruz kalarak oynuyorduk. Şimdi oyunlar etkileşimli. Çocukların yeni oyun mecrası orası oldu. Herkes evinden çıkmadan belirli bir saatte buluşuyor, onların programları da var ve bir sürü oyun oynayabiliyorlar. Sadece bilgisayar oyunları da değil. Bence insan ilişkilerinin sağlıklı olmasını sağlayan en önemli şey duygusal becerilerimiz. Duyguyu tanıma, anlama, kontrol edebilme. Bu da insan ilişkisi içerisinde gelişiyor. Diğer oyunların yerini tutmayacak ama günümüz koşullarında bu bir hem imkân hem de zorunluluk.





## Dijital Dünyada Çocuk Olmak

Neriman ARAL\*

### 1. Giriş

Teknolojideki değişimi ve gelişimi kapsayan dijital dünya, insan hayatında oldukça önemli etkilere sahip olup insanların ve toplumların sosyal, ekonomik, siyasal ve kültürel yapısını etkilemede büyük rol oynamaktadır. Dijital dünyada yaşanan ve etki payı çok yüksek olan gelişmeler, günümüzde de devam etmekte, ilerleyen yıllarda da gelişmenin katlanarak artacağı ön görülmektedir (Kuyucu, 2017). TÜİK tarafından hane halkı bilişim teknolojileri 16-74 yaş kullanımına ilişkin temel göstergeler araştırma sonuçlarına göre Türkiye’de internet erişimine sahip olan evlerin oranının 2011 yılında %42,9 iken 2021 yılında %92 olduğu, son on yılda net bir şekilde arttığı görülmektedir. Aynı şekilde düzenli internet kullanan bireylerin sayısının da 2011 yılında %45’ten 2021 yılında %82,6’ya yükseldiği gözlenmektedir (TÜİK, 2022). Elde edilen sonuçlarda da görüldüğü gibi gün geçtikçe bireyler dijital dünyanın sunduğu imkânlardan daha fazla yararlanmakta, her yaşta insan dijital dünyanın etkisi altına kalarak kendilerine yönelik yeni bir dünya kurmaya başlamaktadır. Hatta, dijitalleşmeye karşı çıktığını söyleyen insanlar bile, bankada, alışverişte, iletişimde, dünyadaki haberlere ulaşmada farkında olarak ya da olmayarak dijital dünyanın kendisine sunmuş olduğu imkânlardan yararlanmaktadır (Baran ve Erdem, 2017; Darinskaia ve Moskvicheva, 2019; Küçükvardar ve Tingöy, 2018; Taipale ve Hanninen, 2018).

Dijital dünyadaki ilerlemeler her ne kadar 1965’li yıllardan sonra etkisini göstermeye başlamış olsa da 21. yüzyılda bu etki daha da artmış görülmektedir. Günümüzde dijital araçlar hayatı kolaylaştırması, hayatı zevkli hâle getirmesi, kişinin kendine ve etrafına ayırabileceği zamanı arttırması gibi nedenlerle hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından daha fazla istenmeye ve kullanılmaya başlanmıştır. Bu doğrul-

\*Prof. Dr., Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, aralneriman@gmail.com

ORCID: 0000-0002-9266-938X DOI: 10.37679/trta.1181774



tuda özellikle Z ve A kuşağı olarak ifade edilen yeni nesil çocuk ve gençler dijital dünyayı adeta bir yaşam tarzı hâline getirmişlerdir. Z kuşağı olarak adlandırılan ve 2003 yılından sonra dünyaya gelen çocuklar, önceki kuşaklardan farklı olarak dijital dünyadaki gelişmeleri yakından takip ederken farklı ve çok sayıda sosyal medya iletişim kanalını da etkin bir şekilde kullanmaktadır. Alfa kuşağı olarak isimlendirilen ve 2010 yılından sonra dünyaya gelen çocuklar ise adeta doğdukları andan itibaren dijital araçlarla birlikte olmaya başlamakta, oyun arkadaşı olarak robotları ya da dijital/sanal arkadaşları seçebilmektedir. Bu çocuklar aynı zamanda makineleri insanlara tercih edebilmekte, sözel iletişim ve sosyalleşme açısından sorun yaşamakta, çocuklarda dikkat dağınıklıklarına sıklıkla rastlanmakta, obezite ve kalp-damar hastalıklarına yatkınlık görülebilmektedir. Bu çocuklar yapmış oldukları hataları adeta bir tuşa dokunarak düzeltereklerini düşünmekte, yaptığı her çalışma ve işte ödül ve övgü beklemektedir. Şüphesiz ki tüm bu olumsuzlukların altında dijital araçlarla çocukların adeta doğar doğmaz yaşadıkları birliktelikler yatmaktadır (Kadan ve Aral, 2021).

Alfa kuşağında olduğu gibi tüm çocuklar neredeyse doğdukları andan itibaren kendilerini saran dijital bir dünyaya gözlerini açmakta, onlar için, oyun oynamak, ders çalışmak, film izlemek dijital araçlar aracılığıyla gerçekleşmektedir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Razak Özdingler, 2018; Razak Özdingler v.d., 2019; Yengil, Döner Güner ve Topakkaya, 2019). Nitekim TÜİK tarafından yapılan çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması verilerine göre Türkiye’de 6-15 yaş aralığındaki çocukların %82,7’sinin, 16-24 yaş aralığında olan çocuk ve gençlerin ise %95,7’sinin düzenli olarak internet kullandığı, 6-15 yaş aralığındaki çocukların %64,4’ünün, %96,7’sinin düzenli cep telefonu kullandığı belirlenmiştir (TÜİK, 2022).

Çocukların teknolojik araçlarla bu kadar iç içe olmalarında ebeveynlerin etkili olduğu vurgulanmaktadır. Ebeveynler, çocukların davranış kontrolünü sağlamak için dijital araçları yoğun bir şekilde çok erken dönemlerden itibaren kullanmakta, aynı zamanda ebeveynlerin teknolojik araçlara olan ilgileri de kullanımı artırmaktadır. Bunların sonucunda da dijital araçlar çocukların en önemli uğraşı, arkadaşı, bakıcısı hâline gelebilmektedir (Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020). Aral ve Doğan- Keskin (2017) tarafından 6 yaş döneminde çocukları olan ebeveynlerle yürütülmüş, araştırma sonucunda ebeveynlerin %63’ü çocuklarının bilgisayar, tablet, cep telefonu ile dijital oyun oynadığını, %70,2’si ise çocuklarının televizyon seyrettiğini ifade etmiştir. Ebeveynler çocuklarının %64,2’sinin bilgisayar ve/ya tablet kullandığını, bilgisayar ve/ya tablet kullanan çocukların ise %43,1’inin tablet, %21,1’inin bilgisayar kullandığını, %44,8’inin cep telefonu kullandığını belirtmişlerdir. Çalışmada da görüldüğü gibi çok erken yaşlardan itibaren çocukların dijital araçları kullandıkları or-

taya konulmuştur. Her ne kadar dijital araçlar yaşamın bir gereği olarak karşımızda dursa da özellikle erken çocukluk döneminde çocukların gelişimsel özellikleri kapsamında da dikkatli ve özenli kullanılması gerekmektedir. Nitekim dijital dünyanın bir fırsat olduğu belirtile de yanlış kullanımı durumu bir tehdit hâline gelebilmektedir. Çocukların doğumdan kısa bir süre sonra dijital araçları kullanmaları tehdidin boyutunu arttırmaktadır. Tüm bunlar göz önüne alınarak bölümde, çocukların dijital dünyada nasıl yer aldıkları irdelenerek gelişim dönemleri doğrultusunda çocuklar üzerinde dijital dünyanın olumlu ve olumsuz etkileri açıklanmış, dijital araçları kullanmada dikkat edilmesi gereken özelliklerin neler olduğuna ilişkin açıklamalar yapılmıştır.

## 2. Dijital Dünyada Çocuk Olmak

Dijital araçlar, günümüzde çocuklar tarafından oyun oynama, dünyayı keşfetme ve yeni şeyler öğrenme amacıyla da sıklıkla kullanılmaktadır (Goodwin, 2018). Çocuklar tarafından oldukça sık kullanılan bu araçlar ise çocukların gelişimini hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilemektedir. Aşağıda çocukların gelişim dönemlerine göre dijital dünyada nasıl yer aldıkları ve bu dijital dünyanın çocukları olumlu ve olumsuz yönden nasıl etkilediğine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

## 3. Bebeklik Dönemi

Bebekler dünyaya geldikten kısa bir süre sonra, yabancı olan dünyaya uyum sağlamak amacıyla etrafındaki nesne ya da insanlarla iletişime geçmek istemektedir. Bu kapsamda etrafında olan her şeye dokunmakta, her türlü uyarıyı dinlemekte ve anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu uyarılar, ebeveynler, kardeşler, akranlar ya da herhangi bir yetişkin olabileceği gibi, oyuncaklar ve dijital araçlar da olabilmektedir. Özellikle elleriyle, parmaklarıyla dokunmayı ve keşfetmeyi seven bebeklere verilen tablet ya da cep telefonu gibi araçlar da bu bağlamda bebeğin sevdiği araçlar hâline gelmektedir. Dijital araçlardan dinlediği müziklerdeki nağmeler onları büyülemektedir (Günüç ve Atlı, 2018). Yapılan araştırmalar, bebeklerin dijital dünyadan gelen mesajları tam olarak anlamlandıramasalar da görmüş ve duymuş olduklarını aldıklarını ve almış oldukları bu içeriklerin ertelenmiş taklit ile daha sonraki zamanlarda ortaya çıktığını ve genel olarak bu iletilerin bebeğin gelişmekte olan beynine zarar verdiğini göstermiştir (Kurtoglu Erden ve Uslupehlivan, 2021; Lerner ve Barr, 2014; Radesky, Schumacher ve Zuckerman, 2015). Ebeveynlerin bu durum karşısında verdikleri tepkiler ya da davranışlar ise bebeklerin davranışlarını çok erken dönemden itibaren şekillendirmeye başlamaktadır. Bebeğin gelişen beyin sinapsları arasındaki bağlantılarda ve miyelinleşmede çevreden alınan uyarılar etkili olmaktadır. Öğrenmede oldukça önemli işlevleri olan miyelinleşmenin iki yaşından sonra arttığı

ifade edilmektedir. Aynı zamanda bebek iki yaşına kadar olan süreçte konuşabilmek için gerekli olan dil yapılarını oluşturmakta ve ebeveynleri başta olmak üzere sosyal etkileşimler içine girme arayışında bulunmaktadır (Yıldız Bıçakçı ve Aral, 2017).

Bebeğin gelişim görevlerini yerine getirebilmesinde ise etkileşimin karşılıklı olması gerekliliği ortadadır. Dolayısıyla bu dönemde hem bebeğin dijital araçlarla iletişimi hem de ebeveynlerin tutumları önemli hâle gelmekte ve bebeğin gelişim alanlarını doğrudan etkileyebilmektedir. Bu nedenle bebeklerin iki yaşından önce dijital araçlarla tanıştırılmamasının uygun olacağı vurgulanmaktadır. Bunlara rağmen Common Sense medya grubu raporuna göre iki yaşından küçük bebeklerin günlük 49 dakika ekran karşısında buldukları, televizyon videolara göre YouTube’u daha fazla kullandıkları, özellikle son üç yıl içinde (2017-2020); iki yaş ve altındaki çocukların YouTube’u izleme oranlarının %8’den %17’ye çıktığı görülmektedir (Rideout ve Robb, 2020).

Amerikan Pediatri Akademisi (2016) ekran başında çok fazla zaman geçiren çocuklara yönelik endişeyi gidermek amacıyla yaptığı araştırmada, 24 aydan küçük çocukların görüntülü sohbet dışında ekran kullanımının engellenmesini tavsiye etmektedir. Amerikan Pediatri Akademisi iki yaşından büyük çocuklarda ekran süresinin günde bir saat ve yüksek kaliteli programlarla sınırlandırılması gerektiğini önermektedir. Aynı zamanda erken çocukluk döneminde bulunan çocukların yemek sırasında ve yatmadan bir saat önce ekran kullanılmaması gerektiğinin de altını çizmektedir. Amerikan Pediatri Akademisi aynı zamanda bebeklik döneminden sonra çocuklara verilecek dijital araçların etkileşimli özellik taşıyan programlar olması gerektiğini de vurgulamaktadır. Bu noktada kaliteli ve belirli eğitim hedefi olan programlar ile etkileşimli programların erken okuryazarlık ve dil gelişimi üzerinde katkısının olduğu, bilişsel gelişimde yaratıcılık yeteneklerini destekleyeceğine yönelik araştırma sonuçları bulunmaktadır (Courage ve Howe, 2010; Kucirkova, 2014; Linebarger ve Vaala, 2010; Radesky, Schumacher ve Zuckerman, 2015; Roseberry, Hirsh Pasek ve Galinkoff, 2014). Ancak bu araştırmalarda da belirtilen Amerikan Pediatri Akademisinde olduğu gibi dijital araçların iki yaşından sonra çocuklara sunulması gerekliliğidir. İki yaşından küçük olan çocukların günde iki saatten daha fazla süre dijital araçlara maruz kalması sonucunda, dil gelişiminde gecikme (Chonchiya ve Pruksananonda, 2008), günde yedi saatten daha fazla süre dijital araçlara maruz kalmaları sonucunda ise dikkat problemleri yaşadıkları belirlenmiştir (Lerner ve Barr, 2014). Ayrıca bebeklerin beş yaşından önce süresine bakılmaksızın maruz kaldıkları dijital araçlar sonucunda sadece gelişim alanlarında değil, bebek için çok önemli olan ebeveyn-çocuk ilişkisine de geri dönüşü olmayan zararlar verdiği ortaya çıkarılmıştır (Courage ve Howe, 2010; Courage ve Setliff, 2010; Lapierre, Piotrowski



ve Linebarger, 2012; Lillard, Li ve Boguszewski, 2015). Yapılan bir başka araştırmada (2016) da yürümeye başlayan çocukların göz hareketleri ile saklanan bir nesneyi bulma çalışması video ya da yüz yüze çalışılarak incelenmiştir. Çalışma sonucunda, video ile etkileşime giren çocukların nesnenin saklandığı yere daha fazla baktıkları ancak yüz yüze etkileşime giren çocuklara göre bakma davranışının daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu çalışma küçük çocuklar için yüz yüze etkileşimin önemli olduğunu ortaya koymaktadır (Kirkorian v.d., 2016).

#### 4. İlk Çocukluk Dönemi

İki yaşından sonra çocuğun gelişim alanlarında ilerlemeler gerçekleşmekte ancak bu ilerlemeler bir önceki döneme göre nispeten daha durgun bir özellik taşımaktadır. Bu dönemde önceki dönemde de olduğu gibi çocuklar için en önemli etkinlik hiç kuşkusuz oyun oynamaktır. Oyunla çocuk dünyayı anlamlandırmakta, yeni alışkanlıklar kazanmakta, duygusal anlamda rahatlamaktadır. Bu dönemde çocukların gelişim alanlarındaki ilerlemelere bağlı olarak meraklı olmaları ve etraflarında olan her şeyi özümsemeleri de onların öğrenmelerine destek olmaktadır. Sosyal anlamda akranlarıyla paylaşma becerisi geliştiren çocuklar, sorumluluk almakta ve aldığı sorumluluğu da büyük bir istekle yerine getirmektedir. Çocukların gelişimsel özelliklerine dayalı olarak onlara sunulacak dijital oyunlar, dijital bilgiler ise çocukların eğlenerek, yaparak, yaşayarak öğrenmelerine yardımcı olmakta, öğrenilenlerin kalıcılığını arttırmaktadır (Durualp ve Aral, 2015). Nitekim yapılan araştırmalarda dijital araçlarla öğrenme sonucunda çocukların gelişim alanlarının desteklendiği, erken okuryazarlık becerilerini edindikleri, sorumluluk alabildikleri, problem çözme becerilerinde ve yaratıcılıklarında önemli ilerlemeler yaşandığının altı çizilmektedir (Aral ve Kadan, 2020; Bencik Kangal ve Özkızıklı, 2015; Cristia v.d., 2012). Özellikle iki dilli çocuklarla yapılan araştırmalarda, eğitici tarzda dijital yayınların çocukların ikinci dili kısa zamanda öğrenmelerine yardım ettiği, çocuğun bulunduğu ortama uyum yeteneğini geliştirdiğini ve okula uyumda akademik yeteneklerini desteklediği yönünde sonuçlara ulaşılmıştır (Aubrey ve Dahl, 2014; Marklund ve Dunkels, 2016; Rowe ve Miller, 2016).

Çocukların dijital araçlarla oyun oynamalarının yanında YouTube üzerinden yapılan yayınlardaki sağlığın korunmasına yönelik verilen bilgilerin de çocuklar üzerinde olumlu etkilerde bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır (Collins ve Harverson, 2018). Özellikle teknolojik inovasyonlar geleneksel eğitim anlayışını yıkmakta ve çocuklara yeni kapılar açmaktadır. YouTube yanında Podcasting, Bloklar, Wikis ve RSS gibi program ve yazılımlar, çocukların kendilerine yabancı olan dünyayı anlamlandırmalarını ve öğrenme ortamına aktif katılımlarını sağlamaktadır. Tüm bu özellikler ise

çocukların dijital dünyalarını genişleterek geleceğin inşasında da önemli rol oynamaktadır (Taşdelen, 2019). Common Sense medya grubu raporuna göre televizyon videolara göre YouTube’u daha fazla kullandıkları, özellikle son üç yıl içinde (2017-2020) YouTube’u izleme oranları iki- dört yaş arasındaki çocuklarda %27’den %29’a; beş-sekiz yaş arasındaki çocuklarda %30’dan %39’a çıktığı görülmektedir (Rideout ve Robb, 2020).

Video kanallarının yanında mobil uygulamalarda yer alan eğitici oyunlarla çocukların gelişimleri üzerinde önemli etkilerde bulunduğu altı çizilmektedir. Özdemir ve arkadaşları (2013) tarafından yapılan araştırma mobil eğitici oyunların çocukların gelişimlerini hangi alanlarda destekleyebileceklerini de açıklamaktadır. Nitekim araştırmacılar Android ve İOS sistemindeki eğitsel oyunları inceledikleri araştırmalarında, sistemlerde yer alan mobil oyunların %45 oranında çocuk kategorisinde yer aldığını ve bu kategorideki oyunların %17’sinin okul öncesi dönem çocuklarına yönelik geliştirildiğini, %16’sının okuma- yazmayı destekleyici olduğunu, %13’ünün hayvanlar ve %12’sinin boyama alanında olduğunu belirtmişlerdir. İfade edilen bu oyunlar ise çocukların dijital dünyada öğrenmelerini, araştırma yapmalarını, yaratıcılıklarını, problem çözme becerilerini geliştirmektedir (Taçgın, 2019).

Son yıllarda dijital dünyada yapılan gezilerin okul öncesi dönem çocuklarında da kullanıldığı görülmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanan bilim, oyuncak müzeleri, bu kapsamda çocukların sanal bir ortamda gezmelerini, eğlenmelerini ve öğrenmelerini de desteklemekte önemli roller oynamaktadır (Cemelelioğlu Altın, 2019). Ancak ifade edilen bu programların hazırlanmasında ya da hazır olan programlarla ilk çocukluk dönemindeki çocukların bir araya gelmesinde dikkat edilmesi gereken en önemli özellik, çocukların gelişimlerine uygun olmasıdır. Aksi takdirde istenmeyen sonuçların kısa sürede gelişebileceği unutulmamalıdır.

Çocukların gelişim alanlarının olgunlaşmamasından kaynaklanan sanal ile gerçeği birbirinden ayırt edememe, sanal dünyada gördüklerini gerçek olarak algılamalarına neden olabilmekte, hatalı dil kullanımları ya da kültürel yapıya uygun olmayan programlar, çocuklar tarafından özdeşim nesnesi olarak kullanılabilir. Dil yapısına uygun olmayan programları taklit eden çocuk, ana dil yapısından tamamen farklı dil kalıpları kazanabilmektedir. Saldırganlığın normal bir olgu olarak görülmesi ve çocukların da saldırganlığı sıradanlaştırmasına, başlangıçta yakın çevresi ve akranlarına yöneltmesine ve zamanla antisosyal bir kişilik yapısı kazanmasına da yol açmaktadır (Bencik Kangal ve Özkızıklı, 2015; Mustafaoğlu v.d., 2018; Okkay, 2019).

## 5. Orta Çocukluk (Okul) Dönemi

Okul dönemi olarak adlandırılan orta çocukluk dönemindeki çocuklar, formal olarak okula başlamış olsa da henüz oyun çocukluğu döneminin özelliklerini de beraberinde taşımaktadır. Dolayısıyla oyun, bu dönemdeki çocuğun da hayatının en önemli bileşenleri arasında yer almakta, dijital ortamda oynanan oyunlar da gelişimlerini desteklemektedir. Dijital araçlarla oynanan oyun sayesinde çocukların yaratıcılık, problem çözme becerileri artmakta, yaparak, yaşayarak öğrenme gerçekleşmekte, öğrenmede kalıcılık artmaktadır (Yücelyiğit ve Aral, 2020). Hayal güçleri desteklenen çocuklar, öğrenmeleri üzerinde sorumluluk almakta, öğrenme bir ömür boyu devam etmektedir. Dijital araçlarla çocuklar arasında akran iletişimi de artmakta, özellikle akranlarıyla yüz yüze iletişim kuramayan çocukların bu bağlamda dijital ortamda kurmuş oldukları iletişim, onların sosyal gelişimlerini desteklemekte, öz güven duygularının gelişmesine yardımcı olmaktadır (Büyükkarcı ve Müldür, 2017).

Çocukların tüm duyu organlarına hitap eden öğrenme ortamları, çocuklardaki başarıyı ve motivasyonu da olumlu yönde etkilemektedir. Aynı zamanda dijital araçlardaki yazmaya yönelik programlarda çocukların yazmaya yönelik motivasyonlarını artırırken aynı zamanda yazma becerileri üzerinde de olumlu etkilere yol açabilmektedir (Sylvester ve Grenidge, 2011). Özellikle son zamanlarda oldukça yaygın kullanılan ve farklı isimlerle anılan dijital siteler, çocukların okuma becerilerini de olumlu yönde etkilemekte, bu sayede çocuklar okumayı sevmekte, bu durum akademik becerilerine önemli katkılar sağlamaktadır (Dias, 2017; Türe, 2021). Çocuklar tarafından oldukça sık kullanılan internet ise çocuğun sosyalleşme sürecinde kendini tanımasını, kendi doğru ve yanlışları ile kural ve değerlerini değerlendirmesini sağlayan bir araç işlevi görmektedir (Karayağız Muslu ve Bolışık, 2009).

Günümüzde okul döneminde uygulanan dijital dünyaya yönelik çalışmalar arasında simülasyonlar da önemli bir yer tutmaktadır. Çocuklar bilimsel faaliyetleri simülatörler aracılığıyla gerçekleştirmekte, problem çözmede farklı bakış açıları yakalamakta, iletişim ve iş birliğini gerçekleştirmekte, sosyal ilişki ve duygusal zekâları üzerinde olumlu kazanımlar sağlamakta ve böylece bilgi teknolojilerinin nasıl kullanılacağı ile ilgili bir öngörü geliştirebilmektedir (Cemelelioğlu Altın, 2019).

Çocukluk döneminde çocukların duygularını rahatlıkla ifade edebileceği ve duygusal anlamda boşalım sağladığı bir diğer etkinlik ise resim ve sanat çalışmalarınıdır. Çocuklar yaptıkları resimlerle kendilerini ifade etmektedir. Bir başka ifadeyle çocukların çizdikleri figürler ve kullandıkları renkler, onların iç dünyalarında ifade edemedikleri duygularını ortaya koymada aracılık yapmaktadır (Mattheows ve Seow, 2014). Günümüzde resim ve sanat çalışmalarının da bu kapsamda dijital ortama taşındığı görülmektedir. Çocuklar dijital ortamda duygu ve düşüncelerini yaptıkları

resimlerle ifade etmekte, hatta bu yaptıklarını paylaşarak kendisi ile aynı yaş ya da aynı düşüncede olan akranlarıyla sanal bir ortamda bir araya gelerek duygusal katarsis sağlamaktadır. Bu programlardan biri olan Media Lab da yer alan Scratch programı sayesinde çocuklar animasyon, oyun ve interaktif sanatsal çalışmaları gerçekleştirebilmektedir (Barlas Bozkuş, 2019). Üstelik bu programları sadece normal gelişim gösteren çocuklar değil, özel gereksinimi olan çocuklarda da kullanabilmektedir.

Japonya’da Asahi Özel İlgi Gerektiren Çocuklar Okulunda yapılan medya sanatı atölye çalışmalarında, fiziksel ve hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan çocuklara teknolojik destekli programlar sunulmuştur. Çocuklar bu program sonucunda tişört tasarımı, dijital davul ile müzik oluşturma, kuşun ya da arının gözünden bir uçuş serüvenine katılma, top oyunu ile sesleri yakalama gibi etkinlikleri gerçekleştirmişlerdir. Bu programlar sonucunda, çocukların sosyal anlamda desteklendikleri ve gelişimlerinde de olumlu yönde kazanımlar sağladıkları belirlenmiştir. Bunun yanında Sasayama Çocuk Müzesinde sanat ve atölye çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Okul dışı öğrenme ortamlarında gördüklerini, çocuklar dijital ortama yansıtma fırsatı elde etmişlerdir. Bu kapsamda çocuklar, okul dışında gördükleri ve ilginç olan nesnelere resimlerini dijital fotoğraf makinesi ile çekmişler, kayıtları da dijital ortama aktarmışlardır. Çocuklar dijital ortama aktardıkları bu resimleri kendi iç dünyalarında olduğu gibi resimlendirmiş ve böylece bir anlamda duygusal rahatlama sağlamıştır. Japonya’daki bu etkinlikler dışında İngiltere’de Dijital Keşif Merkezi tarafından organize edilen ve “Kendi Mozaik Maskeni Yarat Etkinliği” (Akt. Karadeniz ve Çıldır, 2014), 2018 yılında “Küçük Ayaklar Hayvan Serileri”, “Manga Mizah Atölyesi”, “Kıvrımlı Hazine” gibi etkinlikler dijital ortam ile sanatın bir araya getirildiği önemli etkinlikler arasında yer almaktadır. Ancak dünyada yer alan bu çalışmalara rağmen Türkiye’de teknolojik altyapıdan kaynaklanan eksiklik nedeniyle sanat ve dijital ortamın bütünleştirilemediği ve çocukların dünyadaki örneklerden yararlandıkları görülmektedir (Barlas Bozkuş, 2019).

Çocukluk döneminde dijital dünyada önemli yer tutan bir diğer uygulama ise kodlama ve STEM eğitimidir. Kodlama eğitimi 21. yüzyıldaki önemli becerilerden biri olup okullarda geliştirilmesi için çeşitli çalışmalar yapılmakta ve uygulamalar gerçekleştirilmektedir. STEM eğitiminde de teknolojinin eğitimle entegrasyonuna önem verilmektedir. STEM eğitimi Türkiye’de 2015 yılından itibaren önem kazanmaya başlamıştır. Gerek STEM eğitimi, gerekse robotik kodlama eğitimleri birbirini tamamlayan bir bütün oluşturmaktadır. Üretken, eleştiren ve teknolojiyi kullanabilen bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir (Kara, Şilbir ve Yıldız, 2018). Çocukların bilişsel gelişimlerini besleyen ve onları destekleyen eğitimler okul tabanlı verilmekte ve

çocuklar okulda öğrenmiş oldukları bu kodlama eğitimini evde de uygulamaktadır (Polat ve Bardak, 2019). Kodlama eğitimi çocuklara okul öncesi dönemde Scratch, Alice gibi kodlarla tanıştırılmaktadır. Burada çocuklara görseller sunulmakta ve çocuklar kodlamanın mantığını öğrenmektedir (Calou, Moreno Le'on, Carrea ve Robles, 2015). Programlamada yap boz eşliğinde parçalar yerleştirilmekte ve çocuklar bu parçaları uygun yere yerleştirerek kodlama eğitimine de geçiş yapmaktadır. Özellikle okul öncesi ve ilkokul birinci sınıf çocukları için geliştirilen kodlama eğitimi sayesinde çocuklar kelime ve harf karmaşıklığı yaşamadan kodlama pratiği yapmaktadır (Kelleher ve Pausch, 2005).

Dijital araçların uygun olmayan şekil ve sürelerde kullanılması ya da uzun süre dijital araçlarla ilgilenmek çocuklar üzerinde birtakım olumsuz etkilere de neden olabilmektedir. Çocukların uzun süre bilgisayar önünde hareketsiz hâlde kalmaları alınan enerjinin harcanmamasına, harcanmayan bu enerji obeziteye, obezite de kolesterol seviyesinin yükselmesiyle birlikte birtakım kalp damar hastalıklarına neden olabilmektedir. Çocukların uzun süre bilgisayar karşısında kalmaları sonucunda postür bozuklukları, göz rahatsızlıkları da ortaya çıkabilmektedir (Mustafaoğlu v.d., 2018). Ancak buna koşut olarak dijital teknolojinin kullanıldığı beden eğitimi derslerinin bu tip sağlık problemlerini önlediği günümüz çocuklarının ilgi alanlarına yönelerek onların doyum sağlamasına da yardımcı olduğu da ifade edilmektedir (Casey, Goodyear ve Armour, 2017; Lee ve Gao, 2020).

Dijital araçların bilinçsizce kullanılması çocuklarda sosyal gelişim ile ilgili birtakım sorunlara da yol açabilmektedir. Özellikle çocukların bilgisayarla uzun süre vakit geçirmesi, onların kendilerini çevrelerinden soyutlamasına, yalnızlaşmasına, okulda ve evde performansta düşme yaşamasına, akademik başarısızlık gibi durumların ortaya çıkabilmesine neden olabilmektedir (Ediş, 2020). Aynı zamanda çocukların şiddet içerikli oyunları oynamaları, bu davranışları içselleştirebilmelerine de neden olabilmekte, içselleşen bu davranışlar çocuğun saldırganca davranışlarını ebeveynlerine, yetişkinlere ve akranlarına yöneltmesiyle sonuçlanmaktadır (Gaete v.d., 2017; Lupton, 2015; Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018). Bu tip oyunlar aynı zamanda çocuklarda korku ve kaygılara da neden olabilmektedir (Budak, 2017). Çocukların internette karşılaştıkları argo kelimeler ya da gerçeğine uygun olmayan yazım tarzları da onların hem dil ve sosyal gelişimlerini etkilemekte hem de bu tarz bir yazım şekli geliştirmelerine yol açabilmektedir (Sylvester ve Grenidge, 2011). Okul dönemindeki çocuklarla yapılan araştırma sonucunda çocukların tamamının kendine ait bilgisayarın bulunduğu, bu cihazlardan internete bağlandıkları, interneti altı yaşından önce kullanmaya başladıkları, internette bir saatten fazla zaman geçirdikleri belirlenmiştir. Çocukların çoğunun interneti oyun oynamak, sosyal paylaşım site-

lerine girmek için kullandıkları, çocukların tamamının Instagram ve Facebook gibi sosyal paylaşım sitelerine üye oldukları görülmektedir (Aysu, Gürsoy ve Aral, 2016).

Çocuğun uzun süre internette vakit geçirmesi, kısa bir sürede bağımlılık geliştirmesine de neden olabilmektedir (İnci, Akpınar ve Kandır 2017; Karayağız Muslu ve Bolışık, 2009; Uludaşdemir ve Küçük, 2021). İnternet bağımlılığı çocuğun tüm yaşamını derinden etkileyerek çocuğun hem okulda hem sosyal çevrede ve hem de ailede başarısız ilişkiler geliştirmesine, psikolojik problemlere de neden olabilmektedir. İnternet bağımlılığı gelişen çocuklarda bir diğer tehlike ise çocukların yasaklı sitelere girmeleri, bu sitelerde yaşına ve gelişim düzeyine uygun olmayan cinsel içerikli görüntü ve kişilerle karşılaşmaları, kimlik bilgilerinin ele geçirilmesidir. Tüm bunlarda çocuğun yaşından çok üst seviyede cinsel bilgileri edinmesine, cinsel rol karmaşası yaşamasına, sağlıksız cinsel bilgiler edinmesine, karşı tarafın niyetinin anlaşılması sonucu ihmal ve istismara uğramalarına da neden olabilmektedir (Odabaşı v.d., 2007).

## 6. Son Çocukluk (Ergenlik) Dönemi

Son çocukluk olarak adlandırılan ergenlik dönemi temelde çalkantıların olduğu bir süreçtir. Ergen hem kendi vücuduna uyum sağlamaya hem bireyselliğini ispatlamaya çalışmaktadır. Bu kapsamda da ergenler, aileleriyle çatışmakta ve ailelerinden uzaklaşarak dijital dünyada kendilerine bir kimlik yaratma çabası içine girmektedirler. Ancak ergenlerin bu kapsamda kendilerini ispatlama yarışına girmeleri onların bazen istenmeyen şekilde dijital dünyada yer almalarına neden olmakta ve bu kapsamda da ergenler, sanal zorbalığa, ihmal ve istismara kolaylıkla uğrayabilmektedir (Ektiricioğlu, Arslantaş ve Yüksel, 2020; Kadan ve Aral, 2021). Ayrıca ergenin uygun olmayan dijital araçlarla bir arada olması sonucunda yalnızlık, sosyal yalıtım, saldırganlık gibi duygusal ve davranışsal sorunların yanında depresif belirtilerin ortaya çıktığı, sağlık problemlerinin yaşandığı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu görüldüğü yapılan araştırmalarla ortaya konulmuştur (Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Karayağız Muslu ve Bolışık, 2009; Yılmaz, 2022).

Ergenlik döneminde gelişim özelliklerine hitap eden dijital araçlar sayesinde çocuklarda dijital bağımlılık kolaylıkla gelişebilmektedir. Bağımlılık sonucunda siber zorbalığa maruz kalan çocuklarda ortaya çıkan belirtilerin bu noktada endişe verici olduğunun altı çizilmektedir. Siber zorbalığa maruz kalan çocuklarda kişilik değişimi, internet adreslerini değiştirme eğilimi içinde olmaları, aşırı uyku, tırnak yeme gibi davranışsal bozukluklar, akademik başarıda dalgalanma, okula gitmek isteme, internet kullanım sonrası hüzün ya da öfke durumları, sık hastalanma, kendine zarar verme davranışları ve aile içi ilişki kalitesinde düşme yaşanabilmektedir

(Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019; Yaman ve Sönmez, 2015). Ancak tüm bu olumsuzlukların yanında dijital dünyanın ergenler üzerinde önemli kazanımları bulunmaktadır. Teknolojik araçların uygun şekilde ergenlere sunulması sonucunda, ergenin problem çözme becerilerinin geliştiği, eleştirel düşünebildikleri, yaratıcılık becerilerinin geliştiği, akranları arasında kendilerini daha rahat ifade edebildikleri yapılan araştırmalarla ortaya çıkarılmıştır (Bayrak Çelik, 2020; Çelik ve Ulusoy, 2019; Iliomaki, Paavola, Lakkalo ve Kantasalo, 2016; Vaitis v.d., 2016). Ergenler internet sayesinde doğru- yanlış kavramlarını, kendi kural ve doğrularını sorgulamaktadır. Bu sorgulamalar da ergenin kimlik gelişimine yardımcı olmaktadır (Karayağız Muslu ve Bolışık, 2009).

Günümüzde ergenlerin tıpkı çocukluk döneminde olduğu gibi, sanal müze programları, dijital sanat etkinliklerini birleştirme, sosyal medyayı etkili kullanma ve kodlama eğitimi yanında Prensky tarafından öne sürülen “Çocukların Dünyalarını Geliştirme Eğitimi” de kullanılmaktadır. Çocukların dünyalarını geliştirme eğitiminin dayandığı görüş, ergenlik dönemindeki çocukların gelişim alanlarındaki olgunlaşmayla paralel olarak gerçek dünyanın sorunlarını daha iyi ifade edecekleri ve bu sorunlara yönelik problem çözme stratejileri kullanabilecekleri ve farklı bakış açısı geliştirebilecekleri noktasıdır. Ergenlik dönemindeki çocuklara uygulanacak bu tarz bir eğitimle, çocukların 21. yüzyıl becerilerini kazanmalarının daha kolay olabileceği vurgulanmaktadır (Arslan, Şahin ve Odabaşı, 2019; Prensky, 2016). Bu görüşlerden hareketle eğitimde STEM eğitimi, sosyal bilimler ve sanat eğitiminin bütünleştirilmesi çalışmaları gerçekleştirilmektedir. Öğretmenin eğitim koçluğunu üstlendiği bu uygulamada, çocukların bireysel farklılıkları göz önünde tutulmakta, çocukların düşünceleri ve sorgulamaları desteklenmektedir (Prensky ve Kuzu Demir, 2017). Uygulamanın Google Play de yayınlanan mobil uygulama bölümü de bulunmaktadır. Bu bölümde ergenler istedikleri bir konu hakkında projelerini dijital ortamda üretmekte, ürettiklerini paylaşmaktadır ([http://www.bs.org.tr/?gclid=CjwKCAjwj-bCDBhAwEiwAiudBy\\_2U\\_TOft8EWC5nkcCiMByjWlciF3AQBWjJGZeJxor3lhCF9Df-Gb4RoCot8QAvD\\_BwE](http://www.bs.org.tr/?gclid=CjwKCAjwj-bCDBhAwEiwAiudBy_2U_TOft8EWC5nkcCiMByjWlciF3AQBWjJGZeJxor3lhCF9Df-Gb4RoCot8QAvD_BwE)).

Prensky'nin bu eğitim modelinin yanında üstün yetenekli çocukların eğitimine yönelik BİLSEM'lerde aynı şekilde ergenlik dönemindeki çocukların dijital ortamda buluşmalarını sağlama görevini üstlenmektedir. BİLSEM'ler de çocuklara uygulanan eğitimler ile çocuklar farklı düşüncelere sahip olmakta, eleştirel düşünmekte ve proje üretiminde bulunmaktadırlar (Arslan, Şahin ve Odabaşı, 2019). Özellikle günümüz ve geleceğin meslekleri arasında sayılacak dijital mesleklerle ergenlerin tanışmaları ve aynı zamanda bu tanışmayla paralel olarak seçecekleri mesleklere doğru bir şekilde karar vermeleri de dijital dünyanın onlara sunduğu önemli avan-

tajlar arasında sayılmaktadır (Kadan ve Aral, 2021).

Dijital dünya, çocukların severek içinde yer aldıkları çok erken dönemlerden başlayarak ergenlik dönemine kadar çocukların gelişimlerini olumlu yönde etkileyen bir gerçektir. Ancak bu olumlu özelliklerin yanında “dijital dünyanın” olumsuz özelliklere neden olduğu da bilinmektedir. Bunun için gelişim seviyelerine uygun programların belirli sürelerde çocuklara sunulmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Nitekim Pedagoji Derneği (2015) çocuklardaki dijital araç kullanımını iki- altı yaş arasında çocuklar için günlük 20- 30 dakika; altı- dokuz yaş çocukları için günlük 40- 50 dakika; dokuz- on iki yaş çocukları için günlük 60- 70 dakika ve on iki yaş ve üzerindeki çocuklar için günlük 120 dakika ile sınırlandırılması gerektiğini belirtmektedir.

## 7. Sonuç ve Öneriler

Teknoloji ve teknolojinin görünür hâli olarak düşünölebilecek dijital araçlar, insan hayatında oldukça önemli bir konumdadır. Bu önemli konum her an etkisini daha fazla hissettirmektedir. Özellikle 21. yüzyılda aranan ve beklenen insan profilinin çocukluk döneminden itibaren bilinçli olarak dijital yetkinliğin artırılmasıyla olanaklı hâle gelebileceği açıktır. Tüm bu gerçekler ışığında dijital dünyada sağlıklı çocuk yetiştirebilmek amacıyla aşağıdakiler önerilebilir.

Çocukların iki yaşından önce dijital araçlarla bir arada olmamasına dikkat edilmelidir. İki yaşından itibaren interaktif özellik taşıyan dijital ortamda, uygun sürelerde ve uygun programlarla etkileşimin sağlanmasının uygun olduğu düşünülmektedir. Ebeveynlerin ve toplumun dijital dünyanın gereklerini, özelliklerini bilmesi ve bu kapsamda çocuklarını yetiştirmeleri önemli görölmektedir.

Çocukların dijital ortamda yoğun bir şekilde oyun oynadığı düşünöldüğünde güvenli kullanım için oynanan oyunların derecelendirilmesine yönelik bilinçlenmeye ihtiyaç bulunmaktadır. Bu kapsamda dünya çapında kullanılan derecelendirme sistemlerinden Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu (ESBR- Entertainment Software Rating Board-Amerika) ve Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemini (PEGI- Pan European Game Information- Avrupa) kullanmanın ve oyunların içeriğinde ne olduğu ve kaç yaş için uygun olduğuna yönelik bilgileri öğrenmenin, aynı zamanda Common Sense Medya grubunu takip ederek güncel bilgilerin edinilmesinin önemli olduğu düşünölmektedir.

Dijital araçlarla sanat eğitimleri birleştirilerek sistemli ve planlı hâle getirilmesine yönelik çalışmalar yapılması ve yapılan bu çalışmaların tüm topluma genellemesi için toplantıların düzenlenmesi ailelerin ve toplumun bilinçlenmesine önemli katkılar sunabilecektir.



Dijital araçların erken yaşlardan itibaren bilinçli kullanılması için ebeveynlerin çocuklarına olumlu rol model olması, yerel yönetimlerin çocuklara ve gençlere yönelik daha fazla program ve mekân oluşturmalarına yönelik çalışmalar yapılması da dijital dünyada çocuklara ailelere ve topluma önemli kazanımlar sağlayacaktır.

### Kaynakça

- Amerikan Pediatri Akademisi (2016). Ekran süresi 1-3 yaş arası çocukların gelişimini olumsuz etkileyebilir mi? 10.03.2021 tarihinde <https://www.bbc.com/turkce/haberler-47071017>
- Aral, N. & Doğan- Keskin, A. (2017). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta. The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 317-348. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- Aral, N. & Kadan, G. (2020). Technology and teachers in the preschool period. M. Durnalı & E. Limon (Eds.). *Enriching teaching and learning environments with contemporary technologies*. İçinde (pp. 221-240). IGI Global.
- Arslan, H., Şahin, Y.L. & Odabaşı, H.F. (2019). Prensky'nin "Çocukların dünyalarını geliştirme eğitimi" yaklaşımı kapsamında Türkiye için potansiyellerin incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi: Kuram ve Uygulama*, 8(1), 81- 101. <https://doi.org/10.17943/etku.319874>
- Aubrey, C. & Dahl, S. (2014). The confidence and competence in information and communication Technologies of practitioners, parents and young children in the early foundation stage. *Early Years*, 34, 94-108. <https://doi.org/10.1080/09575146.2013.792789>
- Aysu, B., Gürsoy, F. & Aral, N. (2016). Çocuk ve ailelerin internet ve internet güvenliği hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Kongresi 18-20 Mart, Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Kongresi Bildiri Kitabı (s.532-540)*, İstanbul.
- Baran, A. & Erdem, M.T. (2017). Bilgi toplumunda dijital bölünme: Bilişim ve iletişim teknolojileri kullanım yetenekleri üzerinde bir tartışma. *SDÜ İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, Kayfor*, 15(Özel Sayı), 155-1518. <https://dergi-park.org.tr/en/download/article-file/1014588>
- Barlas Bozkuş, Ş. (2019). Medya teknolojileri bağlamında sanat müzelerinde çocuk eğitimi programları. A. M. Kırık (Ed.). *Yeni medyada çocuk ve iletişim*. İçinde (s. 201-235). Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Bayrak Çelik, S. (2020). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının olumlu ve olumsuz etkileri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(110), 365-377. <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.46049>
- Bencik Kangal, S. & Özkızıklı, S. (2015). Teknoloji ve eğitim P. Bayhan (Ed.) *Okul öncesi eğitimde teknolojinin rolü* İçinde (s. 10-31). Ankara: Hedef Yayınları.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerinin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13, 158-172. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/564343>
- Büyükkarcı, A. & Müldür, M. (2017). Teknoloji kullanımının yazma becerisine yansımaları-

- na ilişkin öğretmen görüşleri Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2(27), 22-38. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/616569>
- Calou, L.A., Moreno- Le'on, J., Carrea, H.E. & Robles, G. (2015). Developing mathematical thinking with scratch an experiment with 6th grade students. Design for Teaching and Learning in a Networked World. [http://jemole.me/replication/2015sectel/CodeMath\\_Draft.pdf](http://jemole.me/replication/2015sectel/CodeMath_Draft.pdf).
- Casey, A., Goodyear, V.A. & Armour, K.M. (2017). Rethinking the relationship between pedagogy: Technology and learning in health and physical education. Sport, Education and Society, 22(2), 288-304. <https://doi.org/10.1080/13573322.2016.1226792>
- Cemelelioğlu Altın, N. (2019). Çocuk gelişiminde bir eğitim aracı olarak etkileşimli medya tasarımı ve müze deneyimi. A. M. Kırık. (Ed.). Yeni medyada çocuk ve iletişim. İçinde (s. 69-97). Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Chonchaiya, W. & Pruksananondo, C. (2008). Television viewing association with delayed language development. Acta Paediatr, 97(7), 977-982. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.0831.x>
- Collins, A. & Halverson, R. (2018), Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling, USA: Teachers College Press.
- Courage, M.L. & Howe, M.L. (2010). To watch or not to watch infants and toddlers in a brave new electronic World. Developmental Review, 30(2), 101-115. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.002>
- Courage, M.L. & Setliff, A.E. (2010). When babies watch television: Attention- getting, attention- holdnig, and the implications for learning from video material. Developmental Review, 30(2), 220-238. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.003>
- Cristia, J.,Ibarraran, P., Cueto, S., Santiago, A. & Severin, E. (2012). Technology and child development: Evidence from the one laptop per child program USA: Inter-American Development Bank.
- Çelik, S. & Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. The Journal of Social Science, 5(3), 46-60. <https://doi.org/10.30520/tjsosci.522570>
- Darinskaia, L. & Maskvicheva, N. (2019). Intergenerational education as a resource of digital socialization of older people. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 315, 448-451. <https://doi.org/10.2991/icpcs-19.2019.99>
- Dias, L. (2017). Teaching and learning with mobile devices in the 21st century digital World: Benefits and challenges. European Journal of Multidisciplinary Studies, 2(5), 339-344. <https://doi.org/10.26417/ejms.v5i1.p339-344>
- Durualp, E. & Aral, N. (2015). Oyun temelli sosyal beceri eğitimi Ankara: Vize Yayıncılık.
- Ediş, K. (2020). Batman'da 6-12 yaş aralığındaki çocukların dijital medya araçları kullanımına annelerin bakış açısı. Universal Journal of History and Culture, 2(1), 57-76. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1067038>
- Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H. & Yüksel, R. (2020). Ergenlerde çağın hastalığı: Teknoloji bağımlılığı. Arşiv Kaynak Tarama Dergisi, 29(1), 51-64. <https://doi.org/10.17827/aktd.498947>

- Eryılmaz, S. & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912. <https://doi.org/10.17755/esosder.311314>
- Gaete, J., Valenzuela, D., Rojas- Barohana, C., Valenzuela, E., Araya, R. & Salmivalli, C. (2017). The Kiva antibullying program in primary schools in Chile, with and without the digital game competenr: Study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, 18(75), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-1810-1>
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütmek: Teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (T.Er: Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Aganta Kitap Yayınları.
- Günüç, S.& Atli, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5(2), 205-226. <http://dx.doi.org/10.15805.addicta.2017.5.2.0047>
- Güvendi, B., Tekkurşun- Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researchers*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- [http://www.bs.org.tr/?gclid=CjwKCAjwjbCDBhAwEiwAiudBy\\_2U\\_TOft8EWC5nkcCiM-ByjWlciF3AQBWjJGZeJxor3lhCF9DfGb4RoCot8QAvD\\_BwE](http://www.bs.org.tr/?gclid=CjwKCAjwjbCDBhAwEiwAiudBy_2U_TOft8EWC5nkcCiM-ByjWlciF3AQBWjJGZeJxor3lhCF9DfGb4RoCot8QAvD_BwE)
- Iliomaki, L., Paavola, S., Lakkalo, M. & Kantasalo, A. (2016). Digital competence an emergent boundary soncept for policy and educational research. *Education and Information Technologies*, 21(3), 655-679. <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9346-4>
- İnci, M.A., Akpınar, Ü. & Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(2), 493-522.
- Kadan, G. & Aral, N. (2021). The digital identity of the Z generation and their use of digital technology. P.M. Chernopolski, N.L. Shapekova & B. Ak. (Eds.). *İçinde Academic researches in health sciences*. (pp. 643-675). Sofia: St Kliment Ohridski University Press.
- Karadeniz, C. & Çıldır, Z., (2014), İngiltere’de müze eğitimi “Londra’dan izlenimler. Antalya. Kalem Kitap.
- Karal, H., Şilbir, G.M. & Yıldız, M. (2018). STEM eğitiminde bilişimsel düşünme ve kodlamanın rolü. S. Çepni (Ed.). *Kuramdan uygulamaya STEM eğitimi*. İçinde (s. 397-421). Ankara: Pegem Akademi.
- Karayağız Muslu, G. & Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8 (5), 445- 450. <https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=15a6797a-a081-40d6-800d-47e-25df32678%40redis>
- Kelleher, C. & Pousch, R. (2005). Lowering the barriers to programming: A survey of programming environments and languages for novice programmers. *ACM computing surveys*. <https://www.cs.cmu.edu/~caitlin/papers/NoviceProgSurvey.pdf>.
- Kirkorian, H. L., Lavigne, H. J., Hanson, K. G., Troseth, G., Demers, L. B. & Anderson, D. R. (2016). Video deficit in toddlers’ object retrieval: What eye movements reveal about online cognition. *Infancy*, 21, 37–64. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/inf.12102>
- Kucirkova,N. (2014). *IPads in early education: Seperating assumptions and evidence*.

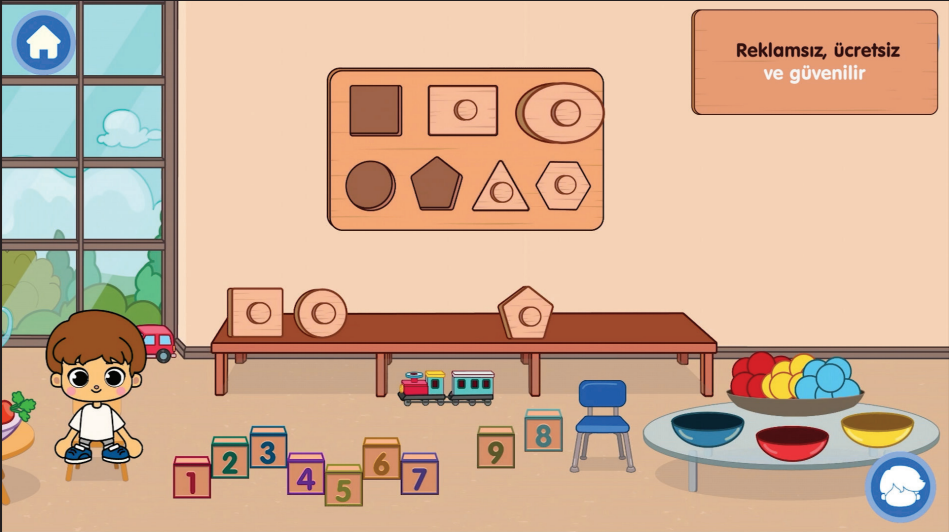
- Frontiers in Psychology, 5, 1-3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00715>
- Kurtoğlu Erden, M. & Uslupehlivan, E. (2021). Dijital çağda değişen ebeveynlik rolleri: Teknoloji kullanımında anne-babalar rehber mi, engel mi olmalı? Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, 21(51), 447-474. <https://doi.org/10.21560/spcdvi.671929>
- Kuyucu, M. (2017). Y kuşağı ve teknoloji: Y kuşağının iletişim teknolojilerini kullanım alışkanlıkları. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 5(2), 845-872. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.285714>
- Küçükvardar, M. & Tingöy, Ö. (2018). Teknoloji bağımlılığının semptomlar temelinde incelenmesi. AJIT-e: Academic Journal of Information Technology, 9(35), 111-123. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.5.008.x>
- Lapierre, M.A., Piotrowski, J.T. & Linebarger, D.L. (2012). Background television in the homes of US children. Pediatrics, 130(5), 839-846. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2581>
- Lee, J.E. & Gao, Z. (2020). Effects of the iPad and mobile application integrated physical education on children's physical activity and psychosocial beliefs. Physical Education & Sport Pedagogy, 25(6), 567-584. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1761953>
- Lerner, C. & Barr, R. (2014). Screen sense: Setting the record straight: Research-based guidelines for screen use for children under 3 years old. [https://nyssep.org/applcation/files/4015/0005/1044/Screen\\_Sense\\_White\\_Paperpdf](https://nyssep.org/applcation/files/4015/0005/1044/Screen_Sense_White_Paperpdf).
- Lillard, A.S., Li, H. & Boguszewski, K. (2015). Television and children's executive function. Developmental Psychology, 48, 219-248. <https://doi.org/10.1037/a0039097>
- Linebarger, D.L. & Vaala, S.F. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. Developmental Review, 30(2), 176-202. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.006>
- Lupton, D. (2015). Data assemblages, sentient schools and digitised health and physical education (Response to Gard). Sport, Education and Society, 20(1), 122-132. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.962496>
- Matthews, J. & Seow, P. (2014). "Electronic paint: Understanding children's representation through their interactions with digital paint. S. Hame (Ed.) Reading in primary art education. In. (pp. 270-286). UK: Intellect Books.
- Marklund, L. & Dunkels, E. (2016). Digital play as a means to develop children's literacy and power in the Swedish preschool. Early Years, 36, 289-304. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1181608>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Razak Özdiñçler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. Addicta: The Turkish Journal on Addiction, 5, 227-247. <http://dx.doi.org/10.15805/addicata.2018.5.2.0051>
- Odabaşı, F., Çoklar, A.N. & Kavakçı, I. (2007). İnternet, çocuk ve aile. Ankara: Nobel Yayınları
- Okkay, İ. (2019). Dijital oyunların çocuklar üzerinde yol açtığı etiksel sorunlar. A. M. Kırık (Ed.). Yeni medyada çocuk ve iletişim. İçinde (s. 115-143). Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Özdemir, Ş., Akadal, E., Çelik, S., & Reis, Z. A. (2013). Uygulama marketlerinin eğitim kate-

- gorisi altındaki uygulamalarının incelenmesi. [Konferans Bildiri Özeti] Akademik Bilişim, 23- 25 Ocak, 2013, Antalya.
- Pedagoji Derneği (2015). Çocuk ve Ekran. [http://mebk12meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar106122/754109/dosyalar/2015\\_03/30032035\\_cocukveekran.pdf](http://mebk12meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar106122/754109/dosyalar/2015_03/30032035_cocukveekran.pdf)
- Polat, Ö. & Bardak, M. (2019). Stem approach in early childhood in Turkey. *International Journal of Social Science Research*, 8(2), 18-41. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/912217>
- Prensky, M. (2016). Education to better their world - the emerging vision of a new K-12 education for the empowered kids of tomorrow.[Conference presentation abstract] Asia- Pacific Annual Conference, March, Hyderabad, India.
- Prensky, M. & Kuzu Demir, E. (2017). Çocukların dünyalarını geliştirme eğitimi yoluyla 21. Yüzyıl çocuklarımızın gücünü ortaya koymak. H.F. Odabaşı (Ed.). *Dijital yaşamda çocuk. İçinde* (s. 193-204). Ankara: Pegem Akademi.
- Radesky, J. Schumacher, J. & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Razak Özdiñçler, A., Azim Rezaei, D., Şeker Abanoz, E., Atay, C., Aslan Keleş, V., Tahran, Ö. & Körođlu, F. (2019). Okul çağındaki çocuklarda teknoloji bağımlılığının postür ve vücut farkındalığı üzerindeki etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 20(4), 185-196. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/791897>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Roseberry, S., Hirsh- Pasek, K., Galinkoff, R.M. (2014). Skype me: Socially contingent interactions help toddlers learn language. *Child development*, 85(3), 956-970. <https://doi.org/10.1111/cdev.12166>
- Rowe, D.W. & Miller, M.E. (2016). Designing for diverse classrooms: Using iPads and digital cameras to compose eBooks with emergent bilingual/biliterate four-year-old. *Journal of Early Childhood Literacy*, 16, 425-472. <https://doi.org/10.1177/1468798415593622>
- Sylvester, R. & Greenidge, W.L. (2011). Digital story telling: extending the potential for struggling writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 284-295. <http://doi.org/10.1598/RT.63.4.3>
- Taçgın, Z. (2019). Çocukların eğitiminde mobil teknolojilerin kullanımı. A. M. Kırık (Ed.). *Yeni medyada çocuk ve iletişim. İçinde* (s. 169-201). Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Taipale, S. & Hanninen, R. (2018). More years, more Technologies. *Aging in the Digital Era*, 14(3), 258-263. <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201811224833>
- Taşdelen, B. (2019). Okul öncesi çocuklar için sağlık içerikli eğitici videoların youtube aracılığıyla kullanılması. A. M. Kırık (Ed.). *Yeni medyada çocuk ve iletişim. İçinde* (s. 97-115). Ankara: Çizgi Kitabevi.
- TUIK (2022). İstatistik veri portalı. <https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?=Bilim-Teknoloji-ve-Bilgi-Toplumu-102>
- Türe, G. (2021). Dijital dünyanın okuma ve yazma becerileri üzerindeki etkisi. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 4(2), 148-164. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1976999>
- Uludaşdemir, D. & Küçük, S. (2021). Siber zorbalığın önlenmesinde önemli bir kavram: Dijital ebeveynlik ve pediatri hemşireliği. *Türkiye Sağlık Bilimleri ve Araştır-*

- maları Dergisi, 4(3), 54-70. <https://doi.org/10.51536/tusbad.988837>
- Vaitsis, C., Stathakarou, N., Barman, L. Zary, N. & McGrath, C. (2016). Using competency-based digital open learning activities to facilitate and promote health professions education (OLAMED): A proposal. *JMIR Research Protocols*, 5(3), e143. <https://doi.org/10.2196/resprot.4974>
- Yaman, E. & Sönmez, Z. (2015). Ergenlerin siber zorbalık eğilimleri. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 18-31. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/290288>
- Yengil, E., Döner- Güner, P. & Topakkaya, Ö.K. (2019). Okul öncesi çocuklarda ve ebeveynlerinde teknolojik cihaz kullanımı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Tıp Dergisi*, 10(36), 14-19. <https://doi.org/0.17944/mkutfd.496531>
- Yıldız Bıçakçı, M. & Aral, N. (2017). Dil gelişimi N. Aral & T. Duman (Ed.) *Eğitim psikolojisi* içinde (s. 132-150). Ankara: Pegem Akademi.
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama davranışlarının farklı zamanlarda incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129. <https://doi.org/10.51982/bagimli.948872>
- Yiğit Açıkgöz, F. & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerindeki etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29(Özel Sayı), 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- Yücelyiğit, S. & Aral, N. (2020). Dijital teknolojiyi üretim ve tüketim amacıyla kullanan çocukların ve ebeveynlerinin tercihlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 1071-1084. <http://doi.org/10.17679/inu-efd.739564>
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö. & Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies Social Sciences*, 15(4), 2245-2265. <http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>









## TRT Çocuk ve Dijital Oyun

### M. Bora DURMUŞOĞLU\*

Dijital dönüşüm, her alanda etkisini göstermeye başladı. Günümüzde bir kültürü, bir medeniyeti ya da ticari bir faaliyeti başka coğrafyalara, insanlara ve milletlere ulaştırmak için adeta bir araç olarak kullanılan medya sektörü ise bu alanlardan yalnızca biridir. Medya ve etkileşimde bulunduğu diğer sektörler, dünyadaki gelişmeleri yakından takip edebilmek için dijital dönüşüme ayak uydurmak zorundadır.

Teknolojinin oyun amaçlı kullanılması olarak tanımlanan “dijital oyun” da gelişen teknoloji ile hayatımıza giren kavramlardan biridir. Çocukların gelişimlerini desteklemede en önemli etkinliklerden biri olan oyun, dijitalleşme ile birlikte geleneksel anlamını da barındırmanın yanı sıra artık yepyeni bir çehreye bürünmüş bir kavram hâline gelmiştir. Türkiye’deki başarısını dünyaya taşıyarak uluslararası çocuk yayıncılığında sektöre yön veren, tüm mecralarda çocukların bildiği ve tercih ettiği bir yayın sunmayı hedefleyen TRT Çocuk da bu kavramın doğrudan muhataplarından biridir.

İnternetin sınırsız dünyası ve gelişen teknoloji, dijitalleşen dünyada büyüyen çocukların bunların kullanımı hakkında bilgi sahibi olmasını gerekli kılmaktadır. Bu durumun farkında olan ve kendi dijital varlığını geliştiren TRT Çocuk, çocukların da dijital dünyada güvenli bir şekilde bilgilenmesi için çalışmalarını titizlikle yürütmektedir.

“Çocukların olduğu her yerdeyiz.” misyonuyla yayın hayatını sürdürmekte olan TRT Çocuk kanalı, teknolojinin gelişmesiyle birlikte televizyon içeriklerinin yanı sıra internet sitesi, sosyal medya hesapları ve mobil uygulamaları aracılığıyla dijital içerikler üretmektedir. TRT Çocuk, çocukların gelecekte yerli ve millî teknoloji

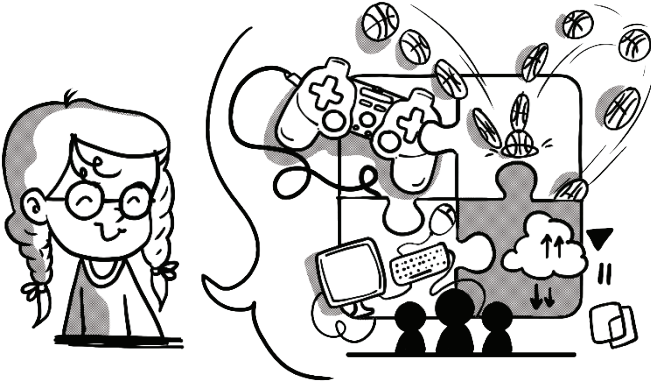
\*TRT Çocuk Kanal Koordinatörü

DOI: 10.37679/trta.1181781

üretimine katkı sunmasını, yazılımlar, oyunlar geliştirebilen bir nesil olmasını da hedef edinerek şimdiden dijitalleşmeye ayak uydurabilmesi için tüm mecralarında yer verdiği içeriklerle bunu desteklemektedir. Yarının teknoloji ve oyun geliştiricilerinin bugünün çocukları olduğu bilinciyle çocukları eğlendirmenin yanı sıra bu alanlardaki gelişimlerini destekleyici içeriklere yer vermeye çalışmaktadır.

### Sektörler Arası Bir Köprü: TRT Çocuk

Dijital dönüşüm bütünsel olarak ele alınması gereken bir olgudur. Dolayısıyla çocuk ve akıllı cihaz arasındaki bağ kadar, bu bağı kuran sektörlerin birbirleri arasındaki bağ da önemlidir. Medya sektöründe, teoride çalışılan her şeyin bir medyacı reaksiyonuyla sahaya sürülmesi gereklidir. TRT Çocuk, dünyadaki örnekleri de takip ederek ülkemizdeki gelişmeler doğrultusunda sektörler arası bağı ve kendi dijital gücünü geliştirmeye çalışmaktadır. Kanalın teknolojik gelişmelerin son örneği olan dijitalleşmeyle ilgili içerik üretimi noktasındaki çalışmaları yıllardır gerek sayıca gerek nitelik açısından artan bir grafiğe sahiptir. Bunu yaparken yukarıda bahsedildiği gibi çocuklar ve akıllı cihazlar arasındaki ilişkiyi yakından takip ede-



rek ilgi gösterdikleri mecralarda içerik üretmek için kamu yayıncısı hassasiyetiyle çalışmaktadır.

TRT Çocuk, dijital dönüşümün itici güçlerinden olan yazılım sektörü ve etkileşim içinde olduğu dijital endüstrilerin toplam büyüklüğünün daha da artmasının beklediği günümüz dünyasında, dijital oyunları çocuk medyasının en önemli araçlarından biri olarak görmekte ve doğru kullanılması şartıyla desteklemektedir. Oyun sektörünün ülkemizdeki en önemli ihtiyacının istihdam olduğu farkındalığıyla bu konudaki tüm çabaların yanında olmayı önemli bir görev olarak görmektedir. Bu sebeple Türkiye’de animasyon sektörünün lokomotifini olma başarısının yanı sıra

geleceği çocuklarda görmekte ve onlara destek olacak alanlarda sektörel gelişimi destekleyen tüm çalışma ve organizasyonlarda yer almaya çalışmaktadır.

### Oyunun Kuralları Değişiyor

Geleneksel oyun, eğlence ve öğrenme biçimleri içinde bulunduğumuz yüzyılda büyük bir değişim sürecine girmiştir. Günümüze kadar birçok farklı şekilde evrilen ve bambaşka amaçlara hizmet eden oyun, genel itibarıyla bir bilinç oluşturma görevi üstlenir. Oyun denince akla ilk gelen çocuk oyunları olsa da yetişkin bireyler de oyun oynamaya yatkındır. Geleneksel öğrenme tekniğine sahip eski oyunlara kıyasla günümüz oyunlarında öğrenme tekniği de yenilenmiştir. Çocukluktan baş-



layan oyun serüveni bilgisayar oyunları ile devam ettiği gibi her an her yerde oynanabilmesi için mobil platformlara taşınmıştır. Böylece tüm oyun türlerine kolay ulaşılabilirlik sağlanmıştır.

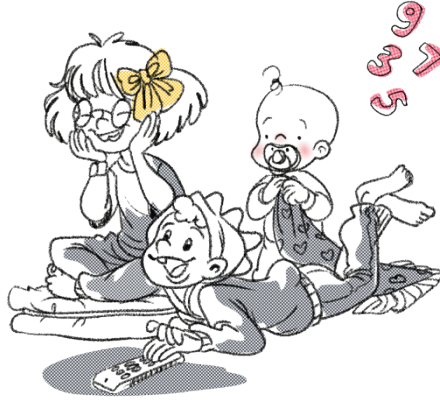
Konvansiyonel medyadan yeni medyaya doğru bir evrilmenin gerçekleştiği günümüz koşullarında, çocuğa farklı platformlardan ulaşmak, çocuk ve aileyi aynı ekran başında buluşturabilmek yadsınamaz büyüklükte bir öneme sahiptir. Ana akım medyanın içinde yer alan içerikleri sürdürürken aynı zamanda dijital mecralarda çocukları ekran karşısında eğlendiren, eğitimi ve kazanımların da yer aldığı içerik ve oyunlar sunabilmek ise büyük bir çaba gerektirir. Bunu yapabilmek için öncelikle dijital davranış eğilimini okuyabilmek ve öngörmek, gelişen teknolojilerle birlikte izleme alışkanlıklarında meydana gelen değişimi yakından takip etmek gereklidir. Tüm dünyada yükseliş trendine sahip bir sektör hâline gelen dijital oyun endüstrisi de gerek çocukların gerek yetişkinlerin ekran alışkanlıklarıyla doğrudan bir ilişki barındırır.

Dijitalleşmeyle birlikte çocuk medyasının herhangi bir unsuru ile karşılaşmadığımız hiçbir mecra kalmadığı için çocuk medyası altında değerlendirdiğimiz her materyal, içerik üretiminde daha büyük önem arz etmeye başlamıştır ve dijital

oyunlar da bu materyaller ierisinde yer almaktadır. Dolayısıyla bu anlayış gozetilererek ocuĐun ilgisini canlı tutabilmek, birbirini destekleyen ierikler retebilmek ve ocuk medyasını gvenilir kılarak geliŐtirebilmek TRT ocuk'un hedefleri arasında yer almaktadır.

### İerik Yonetiminde Hedef Kitle Analizi

ocuklara yonelik ierik retimi mercek altına alındığında yaŐ kategorizasyonu byk neme sahiptir. Her ocuĐun ilgi alanı yaŐına, cinsiyetine ve yaŐadığı coĐrafyaya gore deĐiŐim gostermektedir. Dolayısıyla ihtiyaları ve yetenekleri geliŐim dzeylerine baĐlı olarak deĐiŐen bu ocukların tmne aynı ierikleri sunmak olası deĐildir. Boylesi bir yayın anlayışı pedagojik aıdan yanlıŐ olmanın yanı sıra eĐence ve eĐitcilik aısından da faydalı olmayacaktır. Bu sebeple ocukların yaŐ gruplarına ayrılması ve her bir yaŐ grubunun kendine zg biliŐsel zelliklerinin



belirlenmesi onların kazanım dzeyini arttırmaktadır.

YaŐ kategorizasyonu, kazanım dzeyini arttırmanın yanı sıra ocukların oyun tercihlerini belirleyen en nemli faktrlerden biridir. 3-6, 6-9 ve 9-12 yaŐ gruplarına ayırdığımız ocuklar, farklı oyun deneyimi beklentilerine sahip olduĐu iin farklı uygulama tercihlerinde bulunmaktadır.

Oyun oynama srecinde yaŐ kategorizasyonuna baĐlı olarak dikkat edilmesi gereken diĐer bir nokta ekran baŐında geirilen sredir. 0-3 yaŐ aralıĐındaki ocukların biliŐsel ve zihinsel geliŐimlerinin zarar gormemesi amacıyla herhangi bir ekrana maruz kalmamaları nemlidir. 3 yaŐın zerindeki yaŐ gruplarında ise ekran sresi ebeveyn kontrolnde olmalıdır. ocuklar zihinsel, algısal ve dil yetilerini ge-

liştirdikleri çocukluk döneminde herhangi bir süzgeç olmaksızın her türlü bilgiyi almaya açıktırlardır. Ebeveyn kontrolünün önemi ise burada ön plana çıkar. Dijital dünyada faydalı bilgiye ulaşmak için içerik ve süre denetimi sağlamak gerekmektedir. Kontrolsüzce geçirilen vakit fiziksel ve zihinsel olarak istenmeyen sonuçlar doğurabilir veya erişilen zararlı içerikler çocuğun gelişimini olumsuz yönde etkileyebilir.

### **Kamu Yayıncısı Tematik Bir Kanal Olarak TRT Çocuk ve Dijital Oyun**

Türkiye'nin en çok izlenen (2021 ve 2022 yılı reyting verilerine göre) çocuk kanalı olan TRT Çocuk, yalnızca televizyon ekranından ibaret değildir. Her gün en çok izlenen ilk 100 program listesinde günlük ortalama 25-30 içeriği yer alan kanal, bu başarıyı diğer mecralara yansıtmak ve dijitalleşen dünyaya ayak uydurmak için yoğun bir biçimde çalışmalarını sürdürmektedir.

TRT Çocuk, Türkiye'nin ilk yerli mobil oyun üreticisi çocuk kanalı olma unvanına sahiptir. Kanal, ücretsiz ve reklamsız olarak sunduğu 80 milyonu aşkın indirilmeye



sahip 39 adet mobil oyun ve uygulamasını kullanıcılarla buluşturmaktadır.

Türkiye'nin en çok ziyaret edilen çocuk kanalı WEB sitesi olan [trtcocuk.net.tr](http://trtcocuk.net.tr); canlı yayın, müzik klipleri, her yaş grubuna hitap eden programlar, çizgi filmlerinin arşiv bölümleri ve 37 adet oyunu ile çocukların evde geçirdikleri zamanı çok daha eğlenceli hâle getirmeyi hedefleyen bir platformdur. Mobil cihazlar için geliştirilen bu 37 adet oyun, TRT Çocuk'un WEB sitesinde de oynanabilmektedir.

TRT Çocuk'un kullanıcı deneyimine sunduğu mobil uygulamaları, diğer tüm içeriklerinde de olduğu gibi pedagojik değerlendirmeler dikkate alınarak uzman bir

ekip tarafından hazırlanmaktadır. Editörler tarafından tavsiye edilen uygulamalar, IOS ve Android mağazalarında ücretsiz ve popüler oyun kategorilerinde en üst sıralarda yer almaktadır. “En popüler”, “aile”, “eğlence” ve “müzik” kategorilerinde ilk 100’de yer alan mobil oyunlar, Türkiye’nin yanı sıra Azerbaycan, Türkmenistan,



Gürcistan başta olmak üzere tüm EMEA (Avrupa, Orta Doğu ve Afrika) bölgesi tarafından tercih edilmektedir.

Türkiye’nin en çok indirilen mobil uygulamalarının TRT Çocuk’a ait olmasında içeriklerin çocuklar tarafından sevilmesinin yanı sıra ebeveynlerin güveni de oldukça etkilidir. Psikolog, pedagoğ ve çocuk gelişim uzmanları tarafından denetlenen tüm içerikler, anne ve babalar tarafından da özellikle tercih edilmektedir.

Dijital oyun ve uygulama çeşitliliğini arttırmak için çalışmalarını titizlikle sürdüren TRT Çocuk’un 2022 yılının ilk yarısında kullanıcı deneyimine sunduğu “TRT Çocuk Oyun Dünyası” kanalın en yeni mobil oyun uygulaması olma özelliğine sahiptir. Eğlenceli ve birbirinden farklı pek çok oyun ve karakterin yer aldığı bu uygulamada oyunlar farklı mekân ve karakterlerle oynanabilmektedir.

“TRT Çocuk Oyun Dünyası”nda bulmaca, spor, işletme, aksiyon ve eğlence, su, sanat, müzik, rakam ve şekil kategorilerinde iki kişilik oyunlar da yer alıyor. Kanalın en yeni oyun uygulaması, ücretsiz ve reklamsız olarak kullanıma sunulmasının yanı sıra uygulama içi yönlendirmeler de içermiyor. Böylelikle çocuklara güvenli bir oyun deneyimi sunuluyor. TRT Çocuk Oyun Dünyası, kullanıcılara sunulmasının ardından kısa sürede uygulama mağazalarında çocuk ve aile kategorisinde en çok oynanan ücretsiz oyunlar listesinin 1’inci sırasına yerleşmiştir.

Dijitalleşen dünyaya ayak uydurabilmek için uluslararası projeler geliştirmenin gerekliliğinin bilincinde olan TRT Çocuk’un en yeni uygulaması “TRT Çocuk Oyun Dünyası” Türkçe, İngilizce ve Arapça dil seçenekleriyle oynanabiliyor. Kullanıcılar,

kanalımızın tüm mobil oyun ve uygulamalarına istedikleri her an ve her yerde akıllı telefon ve tabletlerden erişim sağlayabiliyor.

TRT Çocuk, yukarıda bahsettiğimiz uluslararası projelerinden elde ettiği verilerle de bu alandaki başarısını göstermektedir. Bu başarı, İngiltere'nin kamu yayıncısı kanalı BBC'nin çocuk kanalı olan CBeebies'in verileriyle karşılaştırıldığında açık ortaya çıkmaktadır. App Store ve Google Play uygulama mağazalarından elde edilen verilere göre TRT Çocuk'un yaklaşık 75 milyon indirilen 37 adet mobil oyununa karşın Cbeebies'in kullanıcılara sunduğu 13 adet mobil oyununun indirilme sayısı 2 milyona dahi ulaşmamaktadır.

Oyun, çocuğu hayata hazırlar ve gündelik yaşamın ipuçlarını sunar. Çocuk, oyunla birlikte en basit ifadeyle şekilleri, sayıları, kelimeleri ve benzeri birçok olguyu öğrenmekle kalmaz, aynı zamanda bilişsel ve davranışsal gelişimler kaydeder. Büyüdükçe farklı çocuklarla oyunlar oynayarak iletişim kuran çocuk, çeşitli toplumsal kazanımlar elde etmeye başlar. Kazanma ve kaybetme duygularıyla başa çıkabilme kabiliyeti, adil rekabet, saygı gibi kavramlarla karşılaşır. Bu sebeple oyun, çocuğa hitap ettiği alanlarda büyük öneme sahiptir. Dijital oyun, çocuğa hitap ettiği alanlar dışında da büyük potansiyel barındıran bir sektör ve TRT Çocuk olarak her işitsel ya da görsel çocuk içeriği üretiminde Türkiye'nin öncüsü olan kanalımızla bu sektörün sadece ülkemizde değil ulaşabildiğimiz tüm coğrafyalarda gelişimi konusunda üzerimize düşen ne varsa yapmak için gayret gösteriyoruz.



Uz. Dr. Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM - Prof. Dr. Betül ULUKOL  
/ Dijital Oyunlar ve Şiddet





## Dijital Oyunlar ve Şiddet

**Uz. Dr. Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM\***  
**Prof. Dr. Betül ULUKOL\*\***

Oyun Türk Dil Kurumunun Türkçe Sözlük'ünde, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır. Ancak bu tanımlama tek başına oyunun önemini ve hayatımızdaki etkisini açıklamak için yeterli değildir. Oyun; kişinin büyümesi, gelişmesi ve sosyalleşmesi üzerine olan etkilerinin yanı sıra öğreticiliği, çeşitleri, özellikleri ve önemine göre farklı şekillerde tanımlanabilir.

Oyun, çocuğun farklı gelişim alanlarına katkı sağlayan önemli bir etkinlik ve çocuklar için bir anlaşma yoludur. Çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağlarken nesnelere ilişki kurmasına da yardımcı olur. Aynı zamanda çocuğun özgürleşmesi, bireyselleşmesi ve toplumsallaşmasında önemli bir etkiye sahiptir (1). Oyunlar özellikle çocukların toplum kurallarını öğrenmesini, hayata hazırlanmasını ve yeni nesillere kültürün aktarılmasını da sağlamaktadır (2). Zaman içerisinde, özellikle tarım toplumundan sanayileşmeye geçiş ile birlikte kalabalık ve ev dışında olan oyun ortamları yerini daha az sayıda çocuğun bulunduğu, sınırlı oyun alanlarına bırakmıştır. Bu değişimi sonraki yıllarda bilgi toplumuna geçiş izlemiştir. Gerek sanayileşme ve beraberinde gelen şehirleşme gerekse teknoloji alanında yaşanan gelişmeler gerçek dünyada oyun alanlarının daralması ile sonuçlanmıştır. Gerçek dünyanın sunduğu oyun alanları bu kadar daralırken diğer tarafta sanal dünyanın sunduğu oyun alanları ise bir hayli genişlemiştir. Bireyler ihtiyaçları olan oyunu artık farklı yollardan oynamaya başlamışlardır. Geleneksel oyunların yerini bilgisayar, konsol, tablet, telefon gibi teknolojik aletlerle oynanan oyunlara bırakmıştır. İletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı ilerlemeler sonucunda, oyunlar da sanal

\*Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD.

\*\*Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD.

DOI: 10.37679/trta.1181795

dünyaya taşınmış ve dijital oyunlar olarak adlandırılmışlardır (3). 1950’li yıllarda başlayan dijital oyunlar serüveni bugün bütün dünyada büyüyen bir pazar olmaya devam etmektedir. İki bin yirmi yılında yayınlanan verilere göre aktif oyuncu sayısının 2,69 milyar olduğu görülmektedir. Yıllık büyüme hızı ve önceki veriler göz önüne alındığında, aktif oyuncu sayısının artmaya devam edeceği, 2023 yılında 3,07 milyarı bulacağı tahmin edilmektedir (4).

Dijital oyunları konsol, masaüstü oyunları, çevrim içi oyunlar ve mobil oyunlar olarak sınıflandırmak mümkündür. Dijital oyunların çeşitliliğinin artışı; eğlence ve zaman geçirme aracı olarak popülerliğinin artması bir çok insan için günlük hayatın vazgeçilmezlerinden olmasına yol açmıştır (5). Bu denli yaygın hâle gelen dijital oyun oynamanın, kişilerin işlevselliğini bozması sonucu diğer davranışsal bağımlılıklar gibi değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışma konusu hâline gelmiştir (6). İki bin on sekiz yılında, Dünya Sağlık Örgütü tarafından ICD-11’de oyun bağımlılığı bir ruh sağlığı problemi ve davranış bozukluğu olarak tanımlanmıştır (7). Buna göre çevrim içi oyun bağımlılığı, bir kişinin hayatında önemli ölçüde bozulmaya veya sıkıntıya yol açan oyunlara katılmak için sürekli ve tekrarlayan bir internet kullanımı olarak tanımlanabilir. Medyaya ilişkin raporlar, 2020 yılından beri süregelen pandemi ile birlikte, çocuklar ve genç yetişkinler arasında çevrim içi cihazlarla geçirilen zamanın arttığını, çevrim içi oyun bağımlılığının yoğunlaştığını öne sürmektedir (8). Çevrim içi oyun oynama davranışını güdüleyen ve motive eden unsurlardan biri de kişilik özelliklerine dair farklılıklardır. Yee’nin oyuncu motivasyon modelinde çevrim içi oyun oynama davranışını motive eden unsurlar üç başlıkta toplanmıştır. Bunlar: başarı (oyunda güç ve statü kazanma), sosyalleşme (ilişkiler kurma ve sürdürme) ve kendini kaptırma (immersion) olarak ifade edilmektedir (9). Chory ve arkadaşlarının “Beş Faktörlü Kişilik Modeli”ni kullanarak üniversite öğrencileri ile yürüttükleri çalışmada kişilik özelliklerinin oyun oynama davranışlarını, tercihlerini etkilediği gösterilmiştir (10). 2022 yılında Kore’de yayınlanan bir çalışmada benzer şekilde kişilik özelliklerinin oyun tercihlerine ve bağımlılığa etkisini göstermiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre yüksek vicdan duygusuna sahip olan çocukların mantıklı ve hedef odaklı oldukları, başarı arzularının güçlü olduğu, görevlerini ertelemeden gerçekleştirdikleri için özdenetim becerilerine sahip oldukları ve bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu saptanmıştır (11). Yapılan çalışmalar göstermektedir ki gerek bağımlılığa olan yatkınlık gerekse kişilik özellikleri ve beraberinde gelen çevrim içi oyun oynama motivasyonları bireylerin oynadıkları oyun tercihlerini de etkilemektedir. Bunların beraberinde bu özellikler ve tercihler dijital oyun oynama ve saldırganlık - şiddet eğilimli davranışlar ile ilişkisinin anlaşılması için de önemlidir.

Teknolojinin ilerlemesi ve görsel-işitsel iletişim araçlarının yaygınlaştığı dönemlerin başında şiddet içerikli yayınların en çok televizyonlarda yer bulduğu bilinmektedir (12). Medyada şiddet içerikli yayınlara maruz kalmanın saldırganlık ve şiddet düzeyini etkilediği yapılan çalışmalarla da gösterilmiş ve yıllar içerisinde dijital oyun dünyasında şiddet içerikli oyun ve yayınların da benzer şekilde toplumu etkilediğini gösteren çalışmalar yapılmıştır (13).

### Şiddet Kavramı

Şiddetin tek bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Felsefe, hukuk, siyaset, din bilimleri, sosyoloji, etik ve insan hakları gibi alanlarda çok sayıda farklı tanıma rastlamak mümkündür. Kelime olarak şiddet Arapça kökenli bir sözcük olup “peklik”, “sertlik”, “sıkılık” anlamlarına gelmektedir (14). Türk Dil Kurumu şiddeti “Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik, duygu ve davranışta aşırılık, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma” olarak tanımlamaktadır. İngilizce violence sözcüğü temelde Latince violentus ve violare’den kavramlarından gelmektedir, bu kavramlarda violentus kuvvetli, hiddetli, sert, zorlu, taşkın kelime anlamları ile “bir şeyin yapılma tarzını”, violare ise incitmek, zarar vermek, bozmak, lekelemek, tecavüz etmek, zorlamak, çiğnemek, ihlal etmek kavramlarını vurgular (15). Yapılan tanımlamaların çoğu şiddeti bedene yönelik tanımlarken Paul Wolff, şiddetin ahlaki bir kavram olduğunu ve bedene kuvvet uygulama ile sınırlı olmadığını düşüncesini savunur. Bu ayrıntıdan yola çıkarak fiziki şiddet tanımının yetersizliğine ilişkin önemli bir saptamada bulunur (16). Sanal dünyada gördüğümüz şiddet kimi zaman gerçek dünyada fiziksel şiddet olarak kendine yer bulsa da duygusal, psikolojik ve davranışsal olarak da kişileri etkilemektedir. Dijital oyunlar ve saldırganlık-şiddet ilişkisi üzerine çalışan araştırmacılar farklı teorilerle bu ilişkiyi açıklamaya çalışmışlardır. Bunlardan en dikkat çeken kuramlar aşağıda kısaca özetlenmiştir.

Genel saldırganlık modeli; bu teoriye göre kişilik değişkenleri (yaş, cinsiyet, ırk, kişilik özellikleri duygusal durumları, zekâ düzeyleri ve çevresel değişkenler (çevrede bulunan saldırgan kişilik özelliklerine sahip bireyler, medyada şiddete maruz kalma, alkol ve uyuşturucu kullanımı vb.) bireyin içsel süreçlerini etkiler. Bu etkilenim duygusal, fiziksel ve bilişsel yollarla olmaktadır. Birey tüm bu değerlendirmeler sonrasında bir davranışta bulunmaktadır. Yapılan çalışmalar, şiddet içerikli dijital oyunların içsel süreçleri olumsuz yönde etkilediğini ve bunun saldırgan davranışları tetiklediğini ve saldırganlığın arttığını göstermektedir (17, 18).

Sosyal bilişsel teori; Bandura’ya göre bireyler diğer insanları gözleme ve deneyimleme yolu ile öğrenirler. Yapılan çalışmada yetişkin birinin, oyuncak bir

bebeğe karşı saldırgan davranışları sonucunda cezalandırıldığı, ödüllendirildiği ve nötr kalındığına dair bir video izletilen üç ayrı çocuk grubunun aynı oyuncak ile oynaması istenmiştir. Saldırgan davranışı ödüllendirilen videoyu izleyen grubun diğer çocuklara göre oyuncuğa daha saldırgan davrandığı gözlenmiştir. Bu gözlemden hareketle, ödüllendirme ile sonuçlanan saldırgan davranışları içeren dijital oyunları oynayan çocukların bu davranışları öğrenebileceğini ve gerçek hayatta da uygulayabileceğini söylemek mümkündür (19).

Engellenme saldırganlık kuramı; bu hipoteze göre bireyin hedefine, amacına ulaşmasına ket vurulması, engellenmesi saldırgan dürtülerin artarak açık saldırganlık davranışına dönüşebilir (20). Dijital oyun dünyasında geçilmesi zorlayıcı bölümler ya da çevrim içi oynanan oyunlarda diğer oyuncular tarafından kazanmasının engellenmesi de oyuncuda benzer dürtüleri ortaya çıkarabilir.

Bu kuramlar çerçevesinde baktığımızda kişilik özelliklerimiz, duygularımız ve bunların davranış olarak hayatımıza yansması hem gerçek dünya da hem sanal dünyada saldırganlık ve şiddet tutumumuzu etkiler. Özellikle son yıllarda oyun yapım şirketleri oyuncunun karakterlerle duygusal bağ kurup senaryoyu yönlendiriyor muş gibi hissetmesini sağlayan oyun türlerine ağırlık vermektedir. İki binli yılların başından bu yana, yapımcılar oyunlarda oyuncuların yönlendirdikleri karakter ile duygusal bir bağ kurmalarını arzulamaktadır. Bu amaca ulaşabilmek amacıyla karakter ve oyun dinamikleri dizayn edilmektedir. Aslına bakılırsa bu tarz dijital oyunlarda oyuncular sanki bir filmin içerisindeymiş ve başrol oyuncusunu yönlendiriyorlarmış gibi hissetmektedirler. Başka bir deyişle oyuncular sadece oyun oynamakla kalmayıp senaryonun bir parçası hâline gelmekte ve karakterle duygusal bağ kurabilmektedir.

Her ne kadar eğlence ve zaman geçirmek dijital oyunların ana amaçları olsa da, aynı zamanda bazı temel duygularımızın da ortaya çıkmasına yol açmaktadır (21). Dijital oyunların duygularımızın düzenlenmesi için uygun bir ortam sağlayacağını savunan çalışmalar olmakla beraber (22) bağımlılık düzeyinde oyun oynayan kişilerde duyguları bastırma, korku, öfke hissi, depresyon ve anksiyetenin daha fazla görüldüğünü belirten çalışmalar da mevcuttur (23). Duyguların davranışlara yansması oyun ya da karakter ile bütünleşme saldırgan davranışların artması ile sonuçlanabilir (24). Daha çok aksiyon, dövüş gibi şiddet içeren oyunlar oynayarak yetişen bireyler bir süre sonra kendi yaşamlarında da saldırgan eğilimler gösterebilirler.

Ulukol ve arkadaşlarının yaptıkları bir çalışmada şiddet görüntülerinin otonom sinir sistemini etkilediği ve biyolojik yanıt oluşturduğu gösterilmiştir (25). Buradan

hareketle, dijital oyunlardaki şiddet görüntülerinin otonom sinir sistemini etkileme ve buna bağlı nöronal değişiklikler oluşturma riski olduğu söylenebilir. Hâlen birçok dijital oyunun artırılmış gerçeklik teknikleri ile görüntüleniyor olması, animasyonun yerini gerçeğe çok yakın görüntülerin alması şiddeti gerçek hayatta olduğundan daha yoğun ve ağır şekilde algılamaya neden olabilir. Kişi oyun oynarken bir kurmacanın içinde olduğunu düşünse de gerçeğe çok yakın görüntüler otonom sistemini kişinin denetiminden bağımsız olarak etkileyebilir. Bu nedenle oyunlardaki şiddet görüntülerinin santral sinir sisteminde stres etkisine yol açabileceği dikkate alınmalıdır (25).

Dijital oyun tercihini oyuncunun motivasyon kaynakları ve kişilik özellikleri de büyük ölçüde etkilemektedir. Dikkat eksikliği ve dürtüsellik problemleri olan kişilerin dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdığı ve düşünmeden hareket etmeye daha yatkın olduğu bilinmektedir. Ayrıca bu kişiler saldırganlık gibi zararlı etkilere yol açan oyun mekanikleri (ör. yüksek aksiyon) ve temalar (ör. intikam) içeren oyunları tercih etmeye daha yatkındır (26).

Literatürde dijital oyunlarda şiddet içeriklerinin günlük hayata yansımalarının da saldırganlık şeklinde olacağını belirten yayınlar ön plandadır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının içeriğinde yer alan şiddet davranışlarının gerçek yaşam alanlarında da bireylerin şiddete karşı duyarsızlaşmasına yol açabileceği, bunun da önemli bir sorun olduğu vurgulanmaktadır (27). Bu durum günlük hayatta agresiflik, empatide azalma ve şiddete karşı duyarsızlaşma, bireylerin iç dünyasında karmaşıklığa yol açma ve vicdan duygusunun zedelenmesi şeklinde görülebilmektedir (28).

Şiddet içeriğine maruz kalma süresinin de şiddete yatkınlığı arttırdığı düşünülmektedir. Ülkemizde yapılan bir çalışma sonucunda, şiddet içeren dijital oyunlar oynayan çocukların saldırgan davranış sergileme eğiliminde olduğu ve yedi saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyinin diğerlerine göre yüksek olduğu saptanmıştır (29).

Dijital oyunlarda var olan psikolojik ödüllendirme mekanizmalarının da bireylerin davranışlarının pekişmesi üzerine olan etkisi unutulmamalıdır. Kişiler oyunlardaki karakterleri model alarak saldırgan tavırlar gösterebilmekte ve bu da uzun vadede saldırgan bir kişilik gelişimine yol açabilmektedir. Oyun sürecinde sıklıkla karşılaşılan bir durum da şiddet seviyesinin artmasına paralel olarak oyuncunun artan düzeyde puanla ödüllendirilmesidir. Her bir şiddet davranışında oyuncunun ödüllendirilmesi şiddet davranışını pekiştirmesine neden olabilmektedir (30).

Dijital dünyada şiddet içerikli oyunlara/yayınlarla maruz kalmak saldırgan davra-

nışların gerçek dünyaya yansımalarını tek başına açıklayacak bir faktör olmasa da, aralarındaki ilişki yadsınmayacak düzeydedir. Oyunların içerdiği temalar değerlendirildiğinde özellikle küçük yaş grubundaki çocukların oynayacağı dijital oyunların mutlak ebeveyn denetiminde olması gerekmektedir. Şiddet ve saldırganlığın normalleştirilmemesinde ve günlük hayatta problem çözme yolu olarak şiddete başvurmanın normal bir davranış olarak algılanmamasında ailelere ve eğitimcilerle büyük görev düşmektedir. Günümüzün vazgeçilmezi hâline gelen sanal dünya ve dijital oyunların, şiddet ve saldırganlık açısından her yaş grubunu olumsuz etkileme riski taşıdığı aşikârdır. Bu durumun ortadan kaldırılması ya da asgari düzeye indirilmesi için bazı öneriler aşağıda yer almaktadır:

- Şiddetli duyguların, öfke patlamalarının, nefret söylemlerinin sizi etkilemesine ve bu gibi içeriklerin sizleri olumsuz eylemlere sürüklemesine izin vermeyin.
- Şiddet içerikli dijital oyunlar konusunda çocuğunuzu engellemek, yasak koymak gibi tedbirler almak yerine, oyun tercihlerinde çocuklarınıza rehberlik edebilmek için dijital okuryazarlık becerilerinizi arttırın (31).
- Dijital oyun oynarken harcanan süre, kullanım yeri ve zamanı, içerikler konusunda kuralları çocuklarınızla birlikte belirleyin, gerekirse zararlı içerikleri filtrelemek amacıyla geliştirilen uygulamalardan faydalanın.
- Dijital oyun satın alırken Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) olarak adlandırılan, 5 farklı yaş aralığı (3, 7, 12, 16 ve 18 yaşlar) uygunluk derecesi kategorisi ve 8 tane de içerik belirleyici sembol içeren oyun derecelendirme sistemini rehberlik amacıyla kullanabilirsiniz (32).
- Çevrim içi sohbet özelliği olan dijital oyunlarda çocukların başka bir oyuncu tarafından istenmedik bir konuşma ile karşılaşmaları riskine karşı denetimi sağlanmalıdır.
- Çocuk ve gençleri dijital dünyadaki olumsuz davranışlardan korumak için eğitimciler siber zorbalık ve dijital şiddeti önleme ve müdahale programlarının geliştirilmesine katkı sağlamalı ve ailelerle iş birliği içerisinde olmalıdır.

### Kaynakça

1. Özdemir N. Türk çocuk oyunları: Akçağ; 2006.
2. Gülsoy S. Oyun, kültür ve zaman. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi. 2019(62):317-37.
3. Yengin D. Dijital oyunlarda şiddet. 2012.

4. Bilişim Teknolojileri Kurumu DİJİTAL OYUNLAR RAPORU. 2020.
5. Griffiths M. Gaming addiction in adolescence (revisited). *Education and Health*. 2014;32(4):125-9.
6. Petry NM, Rehbein F, Ko C-H, O'Brien CP. Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*. 2015;17(9):1-9.
7. Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC, Nincic V, Sharpe JP, Ghassemi M, et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*. 2020;9(1):1-10.
8. Rosendo-Rios V, Trott S, Shukla P. Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*. 2022:107238.
9. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*. 2006;15(3):309-29.
10. Chory RM, Goodboy AK. Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2011;14(4):191-8.
11. Kim D, Nam JK, Keum C. Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*. 2022;17(2):e0263645.
12. Palabiyikoğlu R. Medya ve şiddet. *Kriz Dergisi*. 1997;5(2).
13. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*. 2001;12(5):353-9.
14. Dursun Y. Şiddetin izini sürmek: Şiddet nedir? *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. 2011(12):1-18.
15. Betz J. Violence: Garver's definition and a Deweyan correction. *Ethics*. 1977;87(4):339-51.
16. Wolff RP. On violence. *The Journal of Philosophy*. 1969;66(19):601-16.
17. Greitemeyer T, Mügge DO. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*. 2014;40(5):578-89.
18. Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*. 2010;136(2):151.
19. Bandura A. Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of personality and social psychology*. 1965;1(6):589.
20. Berkowitz L, LePage A. Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1967;7(2p1):202.
21. Hemenover SH, Bowman ND. Video games, emotion, and emotion regulation: Expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*. 2018;42(2):125-43.
22. Villani D, Carissoli C, Triberti S, Marchetti A, Gilli G, Riva G. Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*. 2018;7(2):85-99.

23. Yen J-Y, Yeh Y-C, Wang P-W, Liu T-L, Chen Y-Y, Ko C-H. Emotional regulation in young adults with internet gaming disorder. *International journal of environmental research and public health*. 2018;15(1):30.
24. Prot S, Anderson CA, Gentile DA, Brown SC, Swing EL. The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*. 2014;109:2010-4.
25. Ulukol B, Topçu S, Arı F, Baltacı S, Gökçay D. Gençlerin Görsel Etkileniminin Pupil Yanıtı İle Değerlendirilmesi. *International Child and Information Safety Congress "Digital Games"*. April 11-13, 2018, Ankara , Turkey
26. Solak MŞ. Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi: Marmara Üniversitesi (Turkey); 2012.
27. Engelhardt CR, Bartholow BD, Kerr GT, Bushman BJ. This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2011;47(5):1033-6.
28. Burak Y, Ahmetoğlu E. Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Turkish Studies (Elektronik)*. 2015;10(11):363-82.
29. Şelimen M, Ceylan H. Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri. *Journal Of International Social Research*. 2018;11(60).
30. Darici S. Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algisi Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Electronic Turkish Studies*. 2015;10(14).
31. Bilgi teknolojiler ve İletişim Kurumu Güvenli İnternet Merkezi, Güvenli Web. <https://www.guvenliweb.org.tr> , (Erişim tarihi : 10.08.2022).
32. Pan European Game Information (PEGI). <https://pegi.info/> (Erişim tarihi:10.08.2022).



# GAMES



Prof. Dr. Halil İbrahim BÜLBÜL / Dijital Oyunlar Üzerine



Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi  
Dijital Okuryazarlık Kitap Serisi #2

# DİJİTAL OYUNLAR

**Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler**

Editörler

Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu

Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül

Dr. Ahmet Kılıç

Dr. Mustafa Küçükali

Dr. Şahin Bayzan

Doç. Dr. Yavuz Samur



## Dijital Oyunlar Üzerine<sup>1</sup>

### Halil İbrahim BÜLBÜL\*

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler; toplumlara, onların yaşayışlarını, kültürlerini, iş modellerini, ticaretlerini, satış ve pazarlama stratejilerini, eğitimlerini, kişisel ve toplumsal gelişimlerini etkilemeye devam etmektedir. Her çağın hafızalarda kalmış önemli bir dönüm noktası olmuştur. Buharla çalışan makinelerin icadı, elektriğin icadı, matbaanın bulunması ve diğer birçok buluşlar, bugünkü teknolojik gelişmelerin önemli birer mihenk taşı olmuşlardır. Bulduğumuz çağın şüphesiz en önemli olayı da bilgi ve iletişim kaynağı olan internettir.

İnternet, haberleşmeye, eğitim-öğretime, alışverişe, finansa, bankacılığa, insan kaynaklarına, sosyal ilişkilere, medyaya, gazeteciliğe, ticarete, devlet işlerine, sağlığa, eğitime ve araştırmaya, istihdama, oyundan eğlenceye birçok alanda insanların ve toplumların yaşam tarzlarını, davranışlarını ve değerlerini etkiledi, etkilemeye de devam etmektedir. Teknoloji baş döndürücü bir hızla gelişmekte ve insanlığı şaşkına çevirmektedir. Teknolojideki bu değişim ve gelişim hızı, toplumların yaşayışını ve davranışını değiştirmekte; bu da yeniden bir kavrama arayışı ortaya çıkarmaktadır.

İnternet, tüm bu alanlarda insanlara yenilikçi ürünler oluşturabilmek için fırsatlar sunmaktadır. Ancak internetteki tüm bu imkân ve fırsatların yanında, problemler içerik, dijital araçların ve platformların istismar amaçlı kullanımı, etik sorunlar, güvenlik riskleri, mahremiyet ihlalleri, sağlıksız kullanım gibi birçok etken dijital ortamlardaki riskler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada, dijital okuryazarlık kavramı önem kazanmaktadır. Dijital okuryazarlık, kullanıcıların dijital ortamda etkin şekilde çalışabilmeleri için gerekli olan bilişsel, sosyolojik ve duygusal bece-

\*Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, bhalil@gazi.edu.tr DOI: 10.37679/trta.1181801

<sup>1</sup>Bu yazı Dijital Oyunlar kitap serisi editörleri adına H.İbrahim Bülbül tarafından kaleme alınmıştır.

rilere sahip olması anlamına gelmektedir. Dijital dünyayı anlamak, fırsatlarından faydalanmak, teknolojiyi etkin ve verimli şekilde kullanabilmek, dijital dünyanın risklerinin farkında olmak, tehdit ve tehlikelerden korunmak için iyi bir dijital okuryazar olmak gerekmektedir.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), 2019 yılında açık kaynak yaklaşımının gelişimine katkıda bulunmak, internet ve bilişim teknolojileri konularında çalışan uzmanların çalışmalarına herkes tarafında ücretsiz olarak erişilmesini sağlamak, “Dijital Okuryazarlık” konusunda zengin içerik üretilmesini ve bu konuda farkındalığın artırılmasını desteklemek amacıyla ‘Açık Kaynak Dijital İçerik Üretme Projesi’ni başlatmıştır. Proje kapsamında geliştirilecek içeriklerle, internetin ve teknolojinin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla pozitif içerik geliştirilmesi, farkındalıkların davranışlara dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Bu sayede bireylerin; internet ve iletişim teknolojilerinin sunduğu fırsatları ve riskleri bilmesi, fırsat ve tehditler konusunda farkındalıklarının artırılması, kullanım becerilerinin geliştirilmesi, tehdit ve tehlikelerinden korunabilmesi, gelişen ve değişen internet terminolojilerini, dünyasını, altyapısını, uygulamalarını, oluşturacağı olumlu ve olumsuz etkilerini ve bunlardan korunma yöntemlerini bilmeleri amaçlanmıştır. Bu amaçla alanında uzman kişilerin ve öğretim elemanlarının bilgi birikimlerinin toplumun her kesimiyle kolaylıkla buluşmasını temin edecek bir açık kaynak içerik geliştirme platformu oluşturulmuş olup üretilen içerikler bu platform üzerinden kullanıcıların ve kamuoyunun istifadesine sunulmaktadır. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) Güvenli İnternet Merkezi (GİM)’nin oluşturduğu açık kaynak içerik üretme platformu, tamamen gönüllülük esası ile ilgili konularda çalışmakta olan uzmanların katkılarıyla yürütülmektedir.

Bu kapsamda, GİM tarafından açık kaynak kitap üretme projesi hayata geçirilmiştir. On üç bölümden oluşması planlanan kitap serisinin ilki “Dijital Okuryazarlık: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler” kitabının ilk baskısı Ekim 2020’de çıkmış ve açık kaynak olarak GİM internet portalında ([www.gim.org.tr](http://www.gim.org.tr)) son kullanıcıların hizmetine sunulmuştur.

Açık kaynak içerik üretme projesi kapsamında, serinin ikinci kitabı olarak toplumun her kesimini yakından ilgilendiren dijital oyunlar hakkında güncel ve zengin içerik üretmek için Dijital Oyunlar başlıklı kitap serisi oluşturulmuştur.

Oyun kavramı hem fiziksel hem de sosyal bir olgudur ve insanlık tarihi kadar eskidir. Zaman içerisinde kültürden kültüre oynanış şekilleri ve türleri değişmiş olsa da insan hayatındaki yerini hep korumuştur. İnternet başta olmak üzere bilgi ve

iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte oyunların oynandığı ortamlar değişerek sanallaşmış, oyunlar sokaklardan ekranlara taşınmış, dijitalleşmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hızla gelişen dijital oyunlar, cezbedici, ilginç, fantastik ve zengin içerikleri ile çocuktan yaşlısına kadar her kesimin ilgisini çekmektedir.

Dijital oyun; eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra hayatın deneyimlendiği, kişinin yaratıcılığını, stratejik düşünme becerisini artıran, düşünsel ve ruhsal gelişimini, alışkanlıklarını ve karakterini destekleyen, sosyalleşmesini sağlayan önemli bir olgudur. Ayrıca, klasik oyunların eğlence anlayışını araç olarak kullanan ve temel olarak eğitimi ve belirli hedefler doğrultusunda oyuncuları yönlendirmeyi amaçlayan ciddi oyunlar olarak kavramlaştırılabilecek dijital oyun teknolojileri, hayatımızdaki gerçek olay simülasyonları olarak kullanılmaktadır. Bu teknolojiler kullanıcılara analiz yapma, karar verme, planlama gibi gerçek hayatta karşılaşacakları süreçleri, aynı şartlar altında, sanal ortamda gerçekleştirme ve deneyimleme imkânı sunmaktadır. Ciddi oyun teknolojileri; eğitim, sağlık, savunma teknolojileri, finans, akademik araştırmalar, mühendislik-mimarlık, proje yönetimi, reklamcılık gibi stratejik planlama ve karar verme süreçleri yoğun alanlarda kullanılmaktadır.

Bununla birlikte aşırı ve kontrolsüz oynanan dijital oyunlar, çocuklar başta olmak üzere bireyleri olumsuz etkilemektedir. Aile ilişkilerinde bozulma, akademik başarının düşmesi ve başarısızlık, şiddet eğilimleri, bağımlılık, uzun süre hareketsiz oturma kaynaklı kilo alımı, sırt fizyolojisinde bozulma, gözlerde çeşitli rahatsızlıklar gibi birçok olumsuzluğa neden olabilmektedir. Ayrıca birçok çevrim içi oyun, oyuncuların birbirleriyle sohbet edebilmesine, yazılı, sesli ve görüntülü iletişimlerine imkân sağlaması sebebiyle, çocukların ve gençlerin uygun olmayan içeriklere (cinsel içerikli mesajlar, müstehcen görüntüler, şiddet, siber zorbalık, kişisel verilerin korunması, siber tehditler vb.) maruz kalabilme riski barındırmaktadır.

Günümüzde dijital oyunlar, tüm dünyada milyarlarca takipçisi, büyük cirolara sahip küresel üreticileri ve geliştiricileri, isim ve marka değerleri, teknolojsi, konu, tasarım, kurgu, ses ve görsel zenginliği/çeşitliliği, oyun cihaz ve aparatları, üretimden tüketime dağıtım, reklam, pazarlama ağı, fuarları, e-spor yarışmaları, oyun salonları ve doğrudan veya dolaylı etkilediği tüm ticari faaliyetler ile devasa bir sektör hâline gelmiştir. Araştırma kuruluşları tarafından yayınlanan raporlara göre küresel dijital oyun pazarının büyüklüğü 2026 yılında 321.1 milyar dolara yükselecektir. Türkiye'nin 2021 ve 2026 yılları arasında %24,1 bileşik büyüme oranıyla en hızlı büyüyen video oyunları pazarı olması beklenmektedir. Türkiye şu anda Avrupa'nın oyun yatırımları anlamında en çok yatırım alan ülkesi konumundadır. 2022 yılının ilk 6 ayında Türk oyun girişimlerinin 333 milyon dolar yatırım alması Türkiye'nin bu konuda Avrupa birincisi olmasını sağlamıştır. Bu nedenle di-



jital oyunlar, ekonomik etkilerinden sosyal, kültürel ve psikolojik etkilerine kadar önem verilmesi gereken bir alandır.

Taşıdığı riskler, sağladığı faydalar ve sunduğu fırsatlarla dijital oyunlar birçok uzman ve akademisyeni bu alanda çalışmaya yöneltmiştir. Bu alanda yapılan çalışmalara katkı sunmak, çalışanları desteklemek ve çalışmaların daha çok kişiye ulaşmasını sağlamak amacıyla BTK Güvenli İnternet Merkezi, 'Açık Kaynak Dijital İçerik Üretme Projesi'nin ikinci kitabını iki cilt olarak Dijital Oyunlar konusunda hazırlamıştır. 'Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi' kapsamında oluşturulan iki ciltlik Dijital Oyunlar kitap serisi her biri 17 bölümden oluşan 2 cilt olarak hazırlanmıştır. Her bir bölüm; alana katkı sağlayan, alanda çalışmalar yapmış eğitmen, akademisyen, kamu çalışanı ve üst düzey yöneticiler tarafından hazırlanmıştır. Bölümler, birbirinden bağımsız olarak hazırlansa da konu bütünlüğü ve devamlılığının sağlanmasına mümkün olduğunca dikkat edilmiştir. Dijital Oyunlar kitap serisinin amacı, dijital oyunların bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla açık kaynak pozitif içerik geliştirilmesi ve ülkemizdeki bireylerin dijital oyunların yararları, zararları ve riskleri konusunda farkındalıklarını artırmaktır.

Bu amaç doğrultusunda, bireylerin dijital oyunların tehdit ve tehlikelerinden kendilerini koruyabilmelerini sağlamaya hizmet edecek ve bunun içinde sürekli gelişen dijital oyun uygulamaları, özellikleri, davranışları, teknolojileri, etiği, güvenli ve etkin kullanımı, vb. pek çok konuda, alanında uzman kişilerin ve akademisyenlerin bilgi birikimlerini toplumun her kesimiyle kolaylıkla paylaşabileceği bir açık kaynak içerik geliştirme platformu oluşturmak ve bunu kamuoyu ile paylaşmak hedeflenmiştir. Bu kapsamda dijital oyunlarda farkındalığı, üretkenliği, fırsatları, riskleri ve sonuçta da bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı özendirici bir çalışma yapılmıştır. Bu çerçevede dijital oyunlar konusu sosyal, kültürel, psikolojik, ekonomi, ticaret, hukuk, regülasyon, sağlık, eğitim, teknoloji, inovasyon, güvenlik, etik vb. tüm boyut ve yönleri ile ele alınmaya ve bu bütüncül bakış ile dijital oyunların sunduğu imkân ve fırsatlar, tehdit ve riskler, sorunlar ve çözüm yolları ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu sayede, hem daha fazla Türkçe dijital içerik üretilecek hem de öğrencilere, son kullanıcılara, girişimcilere, kendini geliştirmek veya risklerinden korumak isteyenlere fırsat eşitliği sağlayacak, erişilebilir makaleler, içerikler veya kaynaklar sunulabilecektir. Böylece, ülkemizin sahip olduğu dijital bilgi birikiminin hızla artması ve yaygınlaşmasına da katkılar sağlanabilecektir.

Dijital Oyunlar kitap serisi; dijital oyun seçimlerinde bilinçli ve güvenli tercihler yapılabilmesine, dijital oyun konusunda toplumsal farkındalık oluşturulmasına, dijital oyunlarla ilgili açık kaynak pozitif içerik üretilmesine, dijital oyunlar konu-

sunu her yönüyle ele alan kapsamlı bir eser olmasına, dikkat edilerek hazırlanmaya çalışılmıştır. Alanında uzman kişilerin, öğretim elemanlarının katkılarıyla oluşturulan bu kitabının iyi bir akademik kaynak olmasının yanı sıra ülkemizde dijital oyunların fırsatları ve riskleri konusunda farkındalıkları artırmaya yönelik önemli bir kaynak eser olacağı değerlendirilmektedir.

Her biri on yedi bölümden oluşan ve açık kaynak olarak yayımlanan bu eser, Güvenli İnternet Merkezi internet portalında ([www.gim.org.tr](http://www.gim.org.tr)) okuyucuların istifadesine sunulmuştur.

### Kitap Editörleri

Prof. Dr. Şeref SAĞIROĞLU (Gazi Üniversitesi), Prof. Dr. Halil İbrahim BÜLBÜL (Gazi Üniversitesi), Dr. Ahmet KILIÇ (BTK), Dr. Mustafa KÜÇÜKALİ (BTK), Dr. Şahin BAYZAN (BTK), Doç. Dr. Yavuz SAMUR (Bahçeşehir Üniversitesi).

### Kitabın 1. ve 2. ciltlerinin bölümleri aşağıdaki gibidir;

#### Cilt 1

1. Gelenekselden Dijitale Oyunlar
2. Dijital Oyun Tarihi ve Türk Oyun Medyası
3. Dijital Oyunların Kişilik, Duygu ve Davranışlar Üzerindeki Etkileri
4. Dijital Oyun Kültürü ve Sosyal Etkileşim
5. Sanal ile Gerçeğin Muğlaklaşan Sınırları: Kutsallaştırılan Dijital Oyunlar ve Etkileri
6. Dijital Oyunlarda Yaratıcılık (Creativity)
7. Dijital Oyunların Çocuk/Ergenlerin Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Etkiler
8. Dijital Oyunlarda Sosyal ve Psikolojik Riskler ve Oyuncu Psikolojisi
9. Dijital Oyun Bağımlılığı
10. Dijital Oyun Bağımlılığı, Etkileri ve Önleme
11. Dijital Oyunlar ve Siber Zorbalık
12. Dijital Oyunlarda Siber Zorbalık ve Siber Agresyon ve Adli Düzenlemeler
13. Dijital Oyunlarda Siber Aylaklık Ve Dijital Yorgunluk
14. Eğitimde Dijital Oyunlar ve Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme
15. Öğretimde Dijital Oyunlar
16. Dijital Oyun ve Kendine Zarar Verme Davranışı
17. Dijital Oyunlarda Güvenlik

#### Cilt 2

1. Dijital Oyunların Derecelendirilmesi
2. Dijital Oyunlarda Zaman, Mekân ve Benlik Algısı
3. Dijital Oyunlarda Sanal Kurgusal Cinsellik, Kadınlık ve Beden Temsili
4. Dijital Oyunlar ve Görsel Kültürün Gücü
5. Dijital Oyunu Tüketmek: Oyuncunun 5N1K'sı

6. Yenilikçi ve Rekabetçi İşletmeler İçin Oyun ve Oyunlaştırma: Kitlelerin Bilgeliği
7. Dijital Oyun Ekonomisi
8. Dijital Oyunlarda Reklam ve Etkileri
9. Dijital Oyunların Geliştirilmesi Sürecinde Dikkate Alınabilecek Bilişsel ve Teknolojik Yaklaşımlar
10. Dijital Oyunlarda Yapay Zekâ ve Sanal/Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları
11. Oyuncu Deneyimi ve Oyun Kullanılabilirliği
12. Görsel ve Anlatsal Çerçeve Sinema-Dijital Oyun Etkileşimi
13. Dijital Oyunlarda Etik
14. Dijital Oyun Yayıncılığı: Twitch
15. Elektronik Spor (E-Spor)
16. Dijital Oyunlarda Telif ve Fikri Mülkiyet Hakları
17. Dijital Oyunlar ve Güvenli İnternet





Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi  
Dijital Okuryazarlık Kitap Serisi #3

# DİJİTAL OYUNLAR

# 2

**Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler**

Editörler  
Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu  
Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül  
Dr. Ahmet Kılıç  
Dr. Mustafa Küçükali  
Dr. Şahin Bayzan  
Doç. Dr. Yavuz Samur



- TRT Akademi Dergisi, TRT'nin ana hizmet alanına uygun olacak şekilde ağırlıklı olarak iletişim bilimini odağına alan ancak diğer sosyal bilim üretimlerine ve disiplinler arası çalışmalara da yer veren, yılda 3 defa (Ocak, Mayıs, Eylül) yayınlanan akademik, hakemli bir dergidir.
- Her sayıda farklı bir dosya konusu tema olarak belirlenmekte ancak tema dışında da makaleler yayınlanabilmektedir. Derginin akademik literatüre katkı sağlayan, dinamik, etkin bir yayın olması ve referans niteliği taşıması hedeflenmektedir.
- TRT Akademi Dergisinde yayınlanmak üzere gönderilecek çalışmaların, iletişim bilimi veya iletişim biliminin alt disiplinleriyle ya da iletişim bilimiyle disiplinler arası ilişki içinde bulunan bilim dalları çerçevesinde konuları ele alan, Türkçe ve İngilizce bilimsel, özgün araştırmalar ve / veya derlemeler, değerlendirme makaleleri, kitap eleştirileri veya çeviriler olması gerekmektedir. Gerekli görülmesi halinde dergide röportaj ve soruşturmalara da yer verilecektir.
- Dergiye değerlendirilmek üzere gönderilen makaleler için benzeşim raporu alınmaktadır. Benzeşim oranı yüksek çıkan çalışmalar iade edilmektedir.
- Gönderilen çalışmaların başka bir yayın organında yayınlanmamış olması ya da yayınlanma aşamasında olmaması gerekmektedir.
- Çalışmalar; önce TRT Akademi Dergisi editör ekibi tarafından yazım kılavuzu ve yayın ilkeleri doğrultusunda incelenir, sonrasında (Kör hakemlik sisteminde olduğu gibi) değerlendirilmesi için derginin sayı editörüne ve Yayın Kuruluna sunulur. Sayı editörünün ve Yayın Kurulunun onayını alan çalışmalar, uzmanlık alanlarına göre Hakem Kurulunda yer alan iki hakeme değerlendirilmek üzere gönderilir. Çalışmalar gerek duyulması halinde üçüncü hakeme değerlendirilmek üzere gönderilir. (Hakem değerlendirme zaman dilimi süreleri ve yazar revizyon zaman dilimi süreleri editör tarafından ilgililere iletilen zaman dilimleridir.)
- Gerekli durumlarda gerekçesi ile sayı editörü, yayın kurulu ve derginin editoryal ekibi makaleler için red ve iade verebilir.
- Düzeltme istenen yazıların, TRT Akademi Dergisinin belirttiği sürede düzeltmeler yapılmış bir şekilde editörlüğe gönderilmesi gerekmektedir. Belirtilen sürede geri gönderilmeyen yazılar iade edilebilir veya TRT Akademi Dergisinin daha sonraki sayılarında yeniden değerlendirilmek üzere bekletilebilir veya kabul edilir.
- Yayınlanması uygun görülen veya görülmeyen çalışmalar geri gönderilmez. Yazar(lar)a sadece bilgi gönderilir.
- TRT Akademi Dergisinde hakemlik yapan akademisyenlere bir ücret ödemesi yapılmaktadır. Bunun yanında gerekli durumlarda röportaj, analiz ve değerlendirme yazılarına da ödeme yapılmaktadır.
- TRT Akademi Dergisinde yayınlanan her türlü içerik TRT Yayın İlkeleri çerçevesinde değerlendirilmektedir.

## YAZIM KURALLARI

- Çalışmalar 5 bin-8 bin kelime aralığını aşmamalıdır. 2000-3000 kelimelik daha kısa değerlendirme yazıları veya tercümelemler de kabul edilmektedir. (Tercüme metinlerinde yazarın KPDS, ÜDS veya denk bir belgedeki notunun C ve üzeri olması koşulu aranmaktadır)
- Çalışmalar A4 kâğıdının bir yüzüne, sol ve sağ taraftan 2'şer cm'lik boşluk bırakılarak, 12 punto harf karakteri, times new roman fontu ve 1,5 satır aralık ölçüsü kullanılarak yazılmalıdır. Alt başlıklar, ana başlığa göre bir küçük punto ve küçük harf kullanarak koyu ve sola bitişik şekilde yazılmalıdır.
- Yazar/yazarların isimleri çalışmanın başlığının hemen altında sağa bitişik şekilde verilmeli ayrıca yıldız dipnot şeklinde (\*) yazarın kurumu, unvanı sayfanın en altında dipnot şeklinde belirtilmelidir. Yazar/yazarlar, çalıştıkları kurum ismini; üniversite, fakülte ve bölüm olarak Türkçe ve İngilizce bildirmelidirler.
- Yazar/yazarlar, TRT Akademi Dergisine tüm iletişim bilgilerini (Adres, telefon, orcid ve e-posta) bildirmelidirler.
- Girişten önce 200 kelimeyi geçmeyecek şekilde çalışmanın kapsamını, amacını, ulaşılan sonuçları ve kullanılan yöntemi özetleyen İngilizce özet verilmelidir. İngilizce çalışmalarda ise Türkçe özet hazırlanmalıdır. 5 (Beş) adet anahtar kelime yazılmalıdır.
- Giriş bölümü "1. Giriş" şeklinde belirtilmelidir. Alt bölümler her bölüm içinde bölüm numarası kullanılarak "1.1.", "1.2." şeklinde numaralandırılmalıdır. Son bölüm sonuç/tartışma bölümü olmalı ve bunu sırasıyla notlar, kaynakça ve varsa ekler kısmı takip etmelidir.
- Türkçe yazılarda Türk Dil Kurumunun Yazım Kılavuzu, İngilizce yazılarda Oxford English Dictionary örnek alınmalıdır. Türkçe çalışmalarda yabancı sözcükler yerine olabildiğince Türkçe sözcükler kullanılmalıdır. (Örneğin makale içerisinde & kullanılmalıdır)
- Çalışmanın değerlendirilmek üzere teslimi sırasında Türkçe ve İngilizce özetlerinin de eklenmesi gereklidir.
- Çalışmanın ve çalışmanın özetinin üzerinde, başlığa yer verilmelidir.
- Çalışmanın özetinde; çalışmanın problematiği, amacı, kuramsal perspektifi, araştırma metodu ve bulgularına yer verilmelidir.

- TRT Akademi Dergisi'ne gönderilen makalelerde APA kullanılmalıdır.
- Tüm referanslar metin içinde, sırasıyla yazarın soyadı, tarih ve gerekiyorsa sayfa numaraları yazılarak verilmelidir. Aynı kaynaklara yapılan göndermelerde de bu yöntem uygulanmalı ve "a.g.e.", "ibid.", "op. cit." gibi kısaltmalar kullanılmamalıdır.
- Metin içinde numaralandırılan notlar metnin sonunda, numara sırasına göre ve kaynakça bölümünden hemen önce verilmelidir.
- Yazarın adı metinde geçmiyorsa ve kitaba atıf yapılıyorsa yazarın soyadı ve tarih verilmelidir (Jarvick, 1996).
- Yazarın adı metinde geçmiyor ve belli sayfalar söz konusuysa yazarın soyadı, tarih ve sayfa numarası verilmelidir (Jarvick, 1996, s. 111).
- Yazarın adı metinde geçmiyor ve birbirini takip etmeyen sayfalar söz konusuysa yazarın soyadı, tarih ve sayfa numaraları ayrı ayrı verilmelidir (Jarvick, 1996, s. 111-3).
- Yazarın adı metinde geçiyorsa ve kaynakçada yazarın birden fazla eseri mevcutsa sadece bahis konusu olan kitabın yayın tarihi ve sayfa numarası yazılmalıdır (1996, 111).
- Yazarın adı metinde geçiyorsa ve kaynakçada bu yazarın bir eseri mevcutsa sadece sayfa numarası verilir (2017, 111).
- İki yazarlı kitaplarda her iki yazarın da soyadları yazılarak verilmelidir (Frantzich ve Sullivan, 1996, s. 89).
- Yazarlar ikiden fazlaysa ilk yazarın soyadından sonra "ve diğerleri" anlamında "v.d." ibaresi kullanılmalıdır (Caroline Pauwels v.d. 2000, s. 89).
- Yazarın aynı yıl içinde yayınlanmış birden fazla eserine gönderme varsa basım yılına a. b. c gibi harfler eklenerek kaynaklar birbirinden ayrılmalıdır (Noam, 1991a: 34).
- Birden fazla kaynağa yapılan göndermeler noktalı virgülle ayrılmalıdır (Jarvick, 1996, s. 234; Noam, 1991, s. 45; Dörr 2000, s. 456).
- Metin içindeki alıntılar için çift tırnak kullanılmalıdır. 40 kelimedenden uzun alıntılar, tırnak kullanılmadan girintili paragrafta ve ana metne göre bir küçük punto ile veril-

melidir. Alıntı içinde vurgulanan sözcükler ise tek tırnak ile verilmelidir. Kitap, film isimleri gibi özel nitelemeler italik harfler ile yazarın vurgu yapmak istediği sözcükler ise tek tırnakla belirtilmelidir.

- TRT Akademi Dergisi APA yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimini esas almaktadır.
- Yazar/yazarlar çalışmanın içerisinde kullandıkları görsel öğeleri yüksek çözünürlükte ayrı bir klasörde Dergiye iletmekle mükelleftir.