T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI
SOSYOLOJİ BİLİM DALI

YERSİZ YURTSUZLAŞMA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR: THE SIMS 4 ÖRNEĞİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Kübra KORKMAN

BURSA – 2023

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI
SOSYOLOJİ BİLİM DALI

YERSİZ YURTSUZLAŞMA ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR: THE SIMS 4 ÖRNEĞİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Kübra KORKMAN

Danışman:
Mustafa Berkay AYDIN

BURSA – 2023

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 06/07/2023

Tez Başlığı / Konusu: Yersiz Yurtsuzlaşma Alanı Olarak Dijital Oyunlar

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 122 sayfalık kısmına ilişkin, 06/07/2023 tarihinde şahsım tarafından *Turnitin* adlı intihal tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 7'dir.

Uygulanan filtrelemeler:
1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı:	Kübra KORKMAN
Öğrenci No:	702044004
Anabilim Dalı:	Sosyoloji
Programı:	Sosyoloji
Statüsü:	☐ Y.Lisans ☐ Doktora

Danışman
Doç. Dr. Mustafa Berkay AYDIN

*** Turnitin programına Bursa Uludağ Üniversitesi Kütüphane web sayfasından ulaşılabilir.**

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Sosyoloji Anabilim Dalı, Sosyoloji Bilim Dalı'nda 702044004 numaralı Kübra Korkman'ın hazırladığı "Yersiz Yurtsuzlaşma Alanı Olarak Dijital Oyunlar: The Sims 4" başlıklı yüksek lisans tezi ile ilgili savunma sınavı, 08/08/2023 günü saat 10:15-12:00 saatleri arasında yapılmıştır. Alınan cevaplar sonunda adayın …….(başarılı/başarısız) olduğuna ……..(oybirliği / oy çokluğu) ile karar verilmiştir.

Üye (Sınav Komisyonu Başkanı)
Dr. Öğr. Üyesi Çağıl ÖMERBAŞ
Başkent Üniversitesi

Üye (Tez Danışmanı)
Doç. Dr. Mustafa Berkay AYDIN
Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ozan AŞIK
Bursa Uludağ Üniversitesi

08/08/2023

Yemin Metni

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Yersiz Yurtsuzlaşma Alanı Olarak Dijital Oyunlar: The Sims 4 Örneği " başlıklı çalışmanın bilimsel araştırma, yazma ve etik kurallarına uygun olarak tarafımdan yazıldığına ve tezde yapılan bütün alıntıların kaynaklarının usulüne uygun olarak gösterildiğine, tezimde intihal ürünü cümle veya paragraflar bulunmadığına şerefim üzerine yemin ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı: Kübra Korkman

Öğrenci No: 702044004

Anabilim Dalı: Sosyoloji

Programı: Sosyoloji

Tezin Türü: ☐ Yüksek Lisans / ☐ Doktora / ☐ Sanatta Yeterlilik

ÖZET

Yazar adı soyadı	**Kübra Korkman**
Üniversite	**Bursa Uludağ Üniversitesi**
Enstitü	**Sosyal Bilimler Enstitüsü**
Anabilim dalı	**Sosyoloji**
Bilim dalı	**Sosyoloji**
Tezin niteliği	*Yüksek Lisans*
Mezuniyet tarihi	**……/……/2023**
Tez danışmanı	**Doç. Dr. Mustafa Berkay Aydın**

Yersiz Yurtsuzlaşma Alanı Olarak Dijital Oyunlar: The Sims 4 Örneği

Yersiz yurtsuzlaşma kavramı Deleuze ve Guattari'nin modern dünyanın sistemlerine karşı özgürleşme yöntemi olarak ortaya atılmıştır. Dijital oyunların tarihsel gelişimi oyuncuların kusursuz bir düzende yeniden var olabilmelerini sağlamıştır. The Sims 4 oyunu bir yaşam simülasyonunu temsil etmektedir. Dünyanın en çok oynana oyunları arasında başarı gösteren The Sims 4 oyunculara diledikleri gibi yaşayabilecekleri alternatif bir yaşam sunmaktadır. Bu tezde The Sims 4 oynayan oyuncularla derinlemesine mülakat yapılmış ve gerçek hayatın sıkıcılığından dolayı kendisini yaşam simülasyonuyla eğlendiren oyuncuların yorumları işlenmiştir.

Deleuze ve Guattari'nin yersiz yurtsuzlaşma kavramı dijital oyun evreninde yeniden yorumlanmıştır. Oyuncular The Sims 4 aracılığıyla gerçek dünyadan kopup sanal uzamda kendi hayat akışını belirlemektedir. Bu akışta oyuncunun arzularını engelleyecek hiçbir baskı bulunmamaktadır. Oyuncuların sanal uzamda bu şekilde özgürleşmesi Deleuze ve Guattari'nin yersiz yurtsuzlaşma kuramıyla örtüşmektedir. Yersiz yurtsuzlaşmış bir arzunun organsız bedene dönüşmesi kaçınılmazdır. Çağın organsız bedenleri ise kodlarla oluşturulmuş avatarlardır.

The Sims 4 oyunu bu tezde başta Baudrillard'ın simülakr ve simülasyon kurmıyla, ardından Deleuze'nin yersiz yurtsuzlaşma ve organsız beden kavramlarıyla açıklanmıştır.

Anahtar kelimeler: *dijital oyun, simülasyon, yersiz yurtsuzlaşma, organsız beden, The Sims 4*

ABSTRACT

Name & surname	**Kübra Korkman**
University	**Bursa Uludağ University**
Institute	**Institute of Social Sciences**
Field	**Sociology**
Subfield	**Sociology**
Degree awarded	*Master*
Date of degree awarded	**……/……/2023**
Supervisor	**Doç. Dr. Mustafa Berkay Aydın**

Digital Games as a Space of Deterritorialization: The Case of The Sims 4

The concept of "deterritorialization" proposed by Deleuze and Guattari serves as a method of liberation against the systems of the modern world. The historical development of digital games has allowed players to reemerge flawlessly within an ordered system. The Sims 4 game represents a life simulation, offering players an alternative life where they can live as they please. Being one of the most popular games in the world, The Sims 4 provides players with the opportunity to enjoy themselves through a simulation of life, as the monotony of real life can be dull.

Deleuze and Guattari's concept of deterritorialization has been reinterpreted within the digital gaming universe. Through The Sims 4, players detach themselves from the real world and determine the course of their own lives within a virtual space. In this flow, there are no pressures that hinder the desires of the players. The liberation of players within this virtual space aligns with Deleuze and Guattari's theory of deterritorialization. The transformation of a deterritorialized desire into a body without organs is inevitable, and the body without organs of our time are the avatars created through codes.

In this thesis, interviews were conducted in-depth with players of The Sims 4, and their comments regarding finding amusement in life simulation due to the boredom of real life were examined. The Sims 4 game is explained in this thesis through Baudrillard's theory of simulacra and simulation, followed by Deleuze's concepts of deterritorialization and body without organs.

Keywords: *digital game, simulation, deterritorialization, body without organs, The Sims 4*

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasına sosyoloji alanında yapılan araştırmaları inceleyerek başladım. O kadar çok dergi, makale, son çıkan yazıları kurcaladım ki en sonunda dijital oyun sosyolojisinin dikkatimi çekmesi üzerine bu konu hakkında okumalar yapmaya başladım. Açıkça bahsetmek gerekirse hayatımda bilgisayarına veya telefonuna dijital oyun indiren biri olmadım. Hatta çocukluğum oyuncak bebeklerle bile geçmedi. Yalnızca sokakta ip atlayıp top oynayan bir çocuktum. Her çocuğun bayılarak gittiği lunaparklar benim için gürültü, ışık ve kalabalıktan öteye gidemedi. Kılık kıyafetinden ve yüzündeki renkli boyalardan dolayı çocukların en sevdiği oyun arkadaşı olan palyaçolara uzaktan bakan biri oldum. Dolayısıyla bu konu başta akademik bir çalışma olarak dikkatimi çekse de üzerinde okumalar yaptıkça kendi çocukluğum ve oyun arasında küçük detaylar bulduğum bir araştırma oldu.

Oyun ile ilişkili olarak gerçeklik ve sahte arasındaki bağ bu tezin yazılma amacını oluşturdu. Palyaçolara, çarpışan arabalara, müze ve eğlence yerlerinde bulunan bal mumu heykellerine olan mesafemi bu tezi yazarken yeniden hatırladım. Gerçek olmayan ve gerçeğe çok benzeyen her türlü oyun ve oyuncağı düşündüm. Ve tabii ki attığım ilk adım oyun ve dünya arasındaki ilişki oldu. Kitaplığım dünyayı bir oyun olarak gören yazarlar ve şairlerle dolu. Hepsi hayatın oyun olduğunu kabul etmiş ve kendilerini yazgıların akışına bırakmış. Yazdıkları türlü metinlerle hayatın oyun anlatısını eleştirmiş, oyunun kurallarına karşı tutkularının peşinden giderek direnmeyi tercih etmişlerdir.

Ölü Asker İçin İlk Türkü'nün son mısrası *"Bir oyun kuralı değiliz artık, sevin."* ya da Tutunamayanlar'ın "*Hayatım, ciddiye alınmasını istediğim bir oyundu."* cümlesi bize oyun ve hayat arasında ikilemde kalmış insanların yaşadıkları dramı anlatır. *Tutunamayanlar'ın* Turgut ile Selim'i, *Oyunlarla Yaşayanlar'ın* Coşkun'u, *Tehlikeli Oyunlar'ın* Hikmet'i yazgılarına karşı çıkmış, hayatı kendilerine oyun eden, ölmeyi bile tam anlamıyla becerememiş karakterlerdir. Hayat ve oyun onlar için ayırt edilemeyecek seviyeye öyle ulaşmıştır ki, anlatının sonuna geldiğinizde adı geçen bazı karakterlerin gerçekten ölüp ölmediğini bile anlayamazsınız.

Ben de oyunda gerçeklik ve sahtelik üzerine eğilmeye karar vererek bu tezi yazdım. Bu tezi, dünyayı anlamak için yazdım. Oğuz Atay'ın oyunlarının neden tehlikeli olduğunu, neden bir oyun oynayıp oyalandığımızı, bu dünyanın bize yetip yetmediğini, hayat hikayemizi kime nasıl anlattığımızı, hayat öykümüzün yükünü neden üzerimizden atmak istediğimizi, vermek zorunda olduğumuz kararların sorumluluklarını cesaretle omuzlayıp omuzlayamadığımızı, bir başka dünyada yaşamayı neden bu kadar çok istediğimizi, olmadığımız gibi görünmeyi oynayacak gücü nereden bulduğumuzu, kim olmayı merak ettiğimizi, neyi yaşamaktan kaçtığımızı bilmek için yazdım. Ama gördüm ki Eugen Fink'in de dediği gibi oyun üzerine düşünmek tam bir baş ağrısıymış.

Bu tezi yazarken fikirlerimi büyük bir ilgiyle dinleyen, yol gösteren, süreçte yaşanan aksiliklere rağmen her zaman olumlu yönlerinden bakan, yazma konusunda cesaretlendiren değerli danışman hocam sayın Doç. Dr. Mustafa Berkay Aydın'a teşekkürlerimi sunarım.

Kendisini Manifold dergisindeki dijital oyunlar üzerine yazdığı yazılarla tanıdığım ve yine dijital oyunlar üzerine yazdığı doktora tezinden ilham aldığım jüri hocam Dr. Öğr. Üyesi sayın Çağıl Ömerbaş'a tezime olan katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Bir baş ağrısı gibi geçen düşünme ve yazma süreçlerinde benimle birlikte bu ağrıya ortak olan, desteğini esirgemeyen, üzerinde çalıştığım işe her zaman saygı duyan, değer veren, beni bu yolda yalnız bırakmayan anneme ve babama en içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu tezi yazmaya karar verdiğim andan itibaren tezi yazacağıma dair inancımı diri tutan, her fırsatta konuyla alakalı düşüncelerimi sıkılmadan dinleyen, yorum yapan, eleştiren, hayatım boyunca yazılarımın ilk okuyucusu kardeşim Büşra'ya sabrından dolayı minnettarım. Çok sevgili kardeşim Sema'ya manevi desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

Benden önce bu süreci başarıyla tamamlamış, süreçte edindikleri tüm tecrübeleri benimle cömertçe paylaşan, endişe ve kaygılarımı dinleyip motive olmamı sağlayan, konuyla alakalı fikirlerini esirgemeyen dostlarım Esad ve Serra'ya teşekkürü borç bilirim.

Son olarak bana bu yolda yalnız olmadığımı hissettiren, yüksek lisans eğitim dönemimi hatırladığımda güzel anılar bırakan Rabia ve Özge'ye arkadaşlıklarından dolayı teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

ÖNSÖZ ..... **iii**

İÇİNDEKİLER ..... **v**

TABLOLAR VE ŞEKİLLER ..... **v**

GİRİŞ **1**

1. OYUN VE OYNAMAK **5**

1.1. OYUNUN ONTOLOJİK VARLIĞI 6

1.2. OYUNUN ANLAMI 13

1.3. KLASİK OYUN TANIMLAMASI VE KURAMLARI 19

1.4. DİJİTAL OYUNLAR 31

1.4.1 Dijital Oyun Kavramı *31*

1.4.2. Dijital Oyunların Tarihçesi *33*

1.4.3. Dijital Oyun Türleri *37*

2. BAŞKA BİR EVRENDE VAR OLMAK **41**

2.1. İNSANIN VARLIK ARAYIŞINDA YOLLARI ÇATALLANAN BAHÇE: POSTMODERN OYUN 41

2.2. BAUDRİLLARD VE GERÇEĞİN YERİNİ ALANLAR 43

2.3. DELEUZE, YERSİZYURTSUZLAŞMA VE ORGANSIZ BEDENLER 52

2.3.1. Dijital Oyunlarda Yersiz Yurtsuzlaşma ve Yeniden Yer yurt Edinme *57*

3. MATERYAL VE YÖNTEM **60**

3.1 ARAŞTIRMANIN KONUSU VE AMACI 60

3.2 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ 61

3.3. ARAŞTIRMANIN KAPSAMI VE SINIRLILIKLARI 61

3.4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ 62

3.5 ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ 65

3.6 ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI VE SORULARI 65

3.7. DERİNLEMESİNE MÜLAKAT GÖRÜŞMELERİ İÇİN HAZIRLANAN SORULAR 67

4. SİMÜLASYON VE ORGANSIZ BEDEN BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR: THE SIMS 4 ÖRNEĞİ **69**

4.1. THE SİMS SERİSİNİN ORTAYA ÇIKIŞI VE THE SİMS 4 70

4.2. THE SİMS 4 VE TÜKETİMİ YENİDEN YARATMAK 78

4.3. THE SİMS 4 VE PAZARLAMA STRATEJİLERİ 83

4.4. THE SİMS 4 OYUNCU DENEYİMLERİ 87

4.5. OYUNCU DENEYİMİNDE YERSİZ YURTSUZLAŞMA VE ORGANSIZ BEDEN 92

SONUÇ **101**

KAYNAKÇA **105**

Şekiller Listesi

Şekil 1: Elektromekanik makine Nimatro 34
Şekil 2: Küresel Oyuncu Tahminleri 38
Şekil 3: I Met You Belgeselinden Bir Kesit 49
Şekil 4: I Met You Belgesel Stüdyosu 49
Şekil 5: La maladresse sexuelle de Dieu – 1946 / Antoinin Organsız Beden Çizimi 56
Şekil 6: Pac-Man Oyun Haritası 58
Şekil 7 The Sims Microsoft Windows Oyun Kapağı 70
Şekil 8: The Sims 2 Oyun Kapağı 73
Şekil 9: The Sims 3 Oyun Kapağı 74
Şekil 10: The Sims 4 Oyun Kapağı 75
Şekil 11: The Sims 4 Sim Yaratma Ekranı 76
Şekil 12: The Sims 4 Oyununu Tanımlayan Kavramların Dağılımı 85

Tablolar Listesi

Tablo 1: Caillois'e Göre Oyunların Sınıflandırılması 25
Tablo 2: The Sims Serisi Marka İçerik Tablosu 80
Tablo 3: The Sims Serisi Ek Paket Tablosu 84

GİRİŞ

Oyun, insanın varoşundan bu yana canlılığını korumuştur ve her yaştan insan bir şekilde kendisini oyun oynarken bulmuştur. Oyun insanın hayatında mutlaka uğradığı bir istasyon gibidir. Yalnızca insanlar değil, hayvanlar da oyunlarla büyür. Bu sebeple oyunun canlılar üzerindeki etkisi yadsınamaz.

İlk Çağ'dan modern döneme kadar oyun kavramı üzerinde yorumlar yapılıp kuramlar ortaya atılsa da oyunun ne olduğu hakkında kesin bir tanım yapmak mümkün değildir. Bu sebeple tezin birinci bölümünde Herakleitos'un 52. Fragman'ından Nietzsche'nin tehlikeli oyun kuramına kadar oyunun varlığı ve kavramsal analizine yer verilmiştir.

Oyun kavramı İlk Çağ metinlerinde insan ve tanrı arasında kurulmuş bir düzen olarak var olmaktadır. Tanrı dünyayı yaratmıştır, dünya hayatı bir oyundan ibaret görülmektedir ve insan da bu oyun alanında -dünyada- bir kukladır. Yunan Olimpiyat Oyunları, dini ve kültürel ritüeller, yağmur duaları tanrı ile insan arasındaki ilişkinin oyun düzeninde kurulması demektir. Oyun, hayatın ve insanın bir parçası olmuş ve ilk dönemlerde bu eylemin gerçekleştirilme sebebinin merkezi tanrıdır. Tanrı ile iletişim kurmak, tanrıdan merhamet dilemek, tanrıya bağışta bulunmanın yolu oyundan geçmektedir.

Orta Çağ dönemindeki kültürel ritüeller, savaş oyunları, tiyatral gösterilerin hepsi aynı şekilde tanrıya adanmıştır. Modern döneme gelindiğinde ise Durkheim'ın deyimiyle dünyanın büyüsü bozulmuş ve tanrının gölgesi dünyanın üzerinden çekilmiştir. İlk başlarda da söylendiği gibi dünya aslında oyunun varlık alanıdır. Bu sebeple dünyanın bozulan büyüsü oyunun da büyüsünü bozmuştur. Tanrının kural koyucu olduğu bir oyun anlayışında insan ve oyun baş başa kalmıştır. Modern dönemin en önemli özelliklerinden biri her *şey*in ölçüsünün insan olmasıdır. Teknolojinin gelişimi, kapital sistemlerin oluşumu insanı alternatif bir evren arayışına sürüklemiştir.

Dönemin endüstriyel devrimleri ile oyun da veri tabanına aktarılarak dijital sıfatını almıştır. Veri tabanına sahip her oyun dijital oyun olarak tanımlanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte 1940'lı yıllarda bilgisayar tabanlı oyun çalışmalarına başlanmış ve

1960'lı yıllara gelindiğinde ilk dijital oyun Tic-Tac-Toe kabul edilmiştir. Günümüze kadar dijital oyunlar çeşitlenmiş ve her biri farklı türlere ayrılmıştır.

Tezin dördüncü bölümünde incelen The Sims 4 oyunu dijital oyun türleri arasında simülasyon kategorisine girmektedir. Bu tezde The Sims 4 dijital oyunun incelemesinin temel sebebi, oyunun oyunculara veri tabanı olarak alternatif evren sunmasıdır. Bu sebeple tezin ikinci bölümünde Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kuramı derinlemesine incelenmiştir. Simülasyon kuramı, insanlığın bulunduğu çağı ve bu çağın geleceğe olan etkilerini görmek adına belirli olaylar üzerinden işlenmiştir. Baudrillard'ın bu kuramına göre ikonalardan günümüze kadar neredeyse her çağda imaj üretimi görmek mümkündür. Bugün dijitalin yarattığı sanal uzam, kişiler için simülasyon düzeni oluşturmaktadır. İnsanlar avatar kullanabildiği her türlü ortamlarda kendi imajlarını üretmektedir. Bu bir sosyal medya uygulaması ya da dijital oyun olsa da durum böyledir. Sanal uzam insanlara kendilerini yeniden üretebilme imkanı sağlar. Baudrillard insanlığın ulaştığı bu çağı şu şekilde aktarır:

> "İstediğimiz şey, dünyanın geri kalanını bizimle aynı maskeli balo ve aynı parodi düzeyine getirerek onları bir simülasyona sokmaktır; böylece tüm dünya tam bir aldatmaca haline gelsin ki orada her şeye gücü yeten mutlak tek güç biz olalım. Bu bir oyun."[1]

Baudrillard'ın bu sözü insanlık tarihindeki değişim ve oyun kavramı üzerindeki değişimin birbirlerini ne kadar desteklediğinin göstergesidir. Nietzsche tanrı ölmüştür diyerek felsefede yeni bir çağı başlatmıştır. Baudrillard tanrısı ölen ve başı boş kalan dünyanın mutlak gücünün insan olduğunu söylemiştir tabii bunun maskeli baloya dönen bir oyun olduğunu belirterek.

[1] James Baudrillard, Question for Jean Baudrillard, NYT Magazine, son güncelleme: 20 Kasım 2005 https://www.nytimes.com/2005/11/20/magazine/continental-drift.html

The Sims 4 başlangıçtan bu yana kadar anlatılan tüm açıklamaları ve kuramları barındıran bir oyundur. The Sims 4 oyuncuların kendisini tanrı gibi hissedeceği bir oyundur. Oyunculara var olabilecekleri, diledikleri hayatları yaşayabilecekleri alternatif bir evrendir. Oyunun yöneticisi tamamen insandır ve bu insan yaşamak istediği dünyayı, şehri, mahalleyi, evi kurabilmektedir. Kendi zevklerine ve beden algısına göre bir avatar karakter oluşturarak oyunu oynamaya başlayabilir. Tüm bunlarla birlikte sosyal yaşantısını, ailesini, eşini, dostunu dilediği gibi yaratabilme şansına sahiptir. Oyuncular bu dünyada kusursuzluklar içinde Baudrillard'ın tabiriyle sanki bir maskeli balodaymışçasına yaşayabilmektedir.

Bu tezde The Sims 4 oyuncularının oyun içerisinde özgürce beden yaratması, yaratılan bedendeki özelliklerle oyuncuların gerçek hayattaki bedenleri, oyunda yaşanılan hayat hikayesiyle oyuncuların gerçek hayatlarındaki ilişki Deleuze'nin yersiz yurtsuzlaşma ve organsız beden kavramı üzerinden ele alınmıştır. Bu sebeple tezin ikinci bölümünde yersiz yurtsuzlaşma ve organsız beden kavramlarının açıklamasına, dijital oyunlarla olan ilişkisine yer verilmiştir.

Deleuze ve Guattari'ye göre kapital sistem ve kültürün modern anlatıları insanın özgürleşmesinin önüne geçmektedir. Birçok psikolog ve sosyal bilimci tarafından arzular baskılanması gereken duygular olarak görülmektedir. Onlara göre modernitenin ortaya çıkardığı devlet, kurum, postkapital ekonomi gibi sistemler arzuları körleştirmektedir. Bu düşünürlere göre arzu üretkendir, yaratıcıdır. Dolayısıyle modern dünyada arzuların özgürleşmesinin tek yöntemi yersiz yurtsuzlaşmaktır.

The Sims 4 gibi yaşam simülasyon kategorisindeki oyunlar oyuncuların arzularını gerçekleştirme fırsatı sunmaktadır. Bu tezde Deleuze'nin organsız beden kavramı yeni bir bakışla değerlendirilmektedir. Bedenin organsız olması yalnızca sanal uzamda beden yaratmakla mümkündür. Özgürleşen bedenlerin organsızlaşması bedenlerin dijital tabanlı kodlara dönüşmesi olarak ele alınmıştır.

Tezin üçüncü bölümünde The Sims 4 oyunu temelinde yapılan analizlerin ve bu araştırmanın yönteminden bahsedilmiştir. The Sims 4 oyununun oynayan 15 oyuncu ile

derinlemesine mülakat yapılmıştır. Bu mülakatların analizleri The Sims 4 üzerine yapılan Ekşi Sözlük yorumlarıyla desteklenmiştir. Araştırmanın diğer bir ayağını oluşturan söylem analizi yöntemiyle The Sims 4 oyununu pazarlayan şirketlerin oyunu hangi vaatlerle pazarladığı ölçülmüştür.

Tüm bu kuramsal analiz ve yöntemlerle bu tezde;

- Oyun, insan ve dünya arasındaki ilişkinin tarihsel süreçteki değişimi,
- Hakikat ve simülasyon,
- Simülasyon oyunlarda gerçeklik algısı,
- Oyuncu deneyimlerinin gerçekliğe etkisi,
- Oyuncuların sanal uzamda oluşturdukları avatarların benlikleriyle ilişkisi,
- Oyuncuların simülasyon ortamda yersiz yurtsuzlaşması ve arzuların peşinden gitmesi incelenmiştir.

Yöntemin uygulanmasıyla elde edilen bulgular tezin dördüncü bölümünde tartışmaya açılmıştır. Oyunun simülasyon özelliği Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kuramı üzerinden yeniden değerlendirilmiştir. Oyuncu deneyimlerinin gerçeklikle olan ilişkisi mülakata katılan oyuncuların yorumlarıyla aktarılmıştır. Oyuncuların oyun içinde oluşturdukları avatar karakterlerin bedenleri ve tasarladıkları hayat yaşantıları Deleuze'nin arzunun üretkenliği ve yaratıcılığı üzerinden yeni bir bakışla sunulmuştur.

Tezin sonuç kısmında ise elde edilen bulgular raporlanmıştır. Bu bulguların araştırma açısından önemi ve gelecek araştırmalara katkısı yorumlanmıştır. Oyun dünyasındaki gerçekliğe yakın simülasyonların gelecekte insanların başka bir evren arayışına nasıl destek olduğundan bahsedilmiştir. The Sims 4 oyununun veri tabanının Metaverse gibi yeni bir evren oluşumunu destekleyecek çözümlemeler yapılmıştır.

1. OYUN VE OYNAMAK

"Ey çocukluk saatleri,
figürlerin arkasında geçmişimiz yoktu yalnız,
gelecek değildi yalnız önümüzde olan.
Büyümesine büyüdük;
zorladık kimi zaman kendimizi büyümeye,
biraz da onların,
büyümüşlükten başka şeyi olmayanların hatırı için.
Ama kendi başımıza gittiğimiz zamanlar,
sevinip oyalanırdık kalıcı olanla,
evren ve oyuncak arasındaki uzayda dururduk,
başlangıçlardan beri arık bir olay için kurulmuş yerde."[2]

Oyun, insanın var oluşundan bu yana sosyal yaşantısından tanıdığı, bildiği, sürekli karşılaştığı bir kavramdır. İnsan hayatına şöyle bir göz gezdirdiğinde oyunla çok küçük yaşlarında tanıştığını görmesi mümkündür. Herkes hayatında oyun oynamış, oyun izlemiş, oyun kurmuş, oyun bozmuş ya da bir oyunun oyuncusu olmuştur. İnsanı, sosyal, kültürel, biyolojik, antropolojik, ekonomik bağlamlarda inceleyen birçok bilim onu tarif edebilmek adına sayısız sıfatlar kullanmayı tercih etmiştir. Özellikle Aydınlanma çağında insanın konumu, her şeyin ölçüsü olarak belirlenmiştir. En temel özelliği akıl sahibi ve rasyonel olması ile bilinen insana *Homo sapiens*[3] adı verilmiştir. Zamanla bu tanımın da yetersiz kalmasıyla *Homo faber*[4] sıfatı tanımlara eklenmiştir. İmalat yapmak, imal etmek birçok hayvanı nitelendirdiği için istenilen tarife uymamıştır.

[2] (Rainer Maria Rilke 2020), Duino Ağıtları, Çev.: Can Alkor, İstanbul: Norgunk Yayıncılık, 2020, s.23-24

[3] (Lat.) Akıllı insan. (ç.n.)

[4] (Lat.) İmalat yapan insan. (ç.n.)

Bugün insanın varoluşuna rasyonel bir temel yerine kültürel perspektifle bakan Johan Huizinga 1938 yılında insanı *Homo ludens* yani "oyun oynayan insan" terimi ile ilişkilendirmiştir.

Tezin bu bölümünde oyunun kavramsal tarihi, ontolojik varlığı, insan ve dünya ile kurduğu ilişkiler ele alınmaktadır. Tarihsel süreçte oyun oynayan insanın anatomisine dair genel bir bakış sunmaktadır. Oyun ve oyuncu kavramlarını tanımlamakta, iki kavramın Antik çağdan modern döneme kadar nasıl değişimler geçirdiğini gözlemlemektedir.

1.1. Oyunun Ontolojik Varlığı

Bilinen metinler üzerinde oyun kavramının felsefede ilk sorgulanışı Herakleitos'un 52. Fragmanıyla başlamıştır. Herakleitos Fragmanlar kitabında şöyle bir ifade kullanmıştır:

> "Yaşam bir çocuk oyunudur dama taşlarıyla oynanan, krallık çocuğa aittir." [5]

Herakleitos, eserlerinde düşüncelerini kısa ve öz bir şekilde anlatmaya dikkat etmiş ve bu fragmandaki oyun kavramı felsefi olarak tartışmaya açılan ilk adım olmuştur. Herakleitos'un Fragmanlar eserinin Türkçeye aktarılması 1930'larda başlamıştır. Günümüze kadar çeşitli yayıncılar ve çevirmenlerin yorumlarıyla 52. Fragman için farklı yaklaşımlarda bulunulmuştur. Dergah yayınları tarafından yapılan çeviriye göre:

> αἰὼν παῖς ἐστι παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη.
>
> aiôn pais esti paizôn, pesseuôn; paidos hê basilêiê.
>
> "Ömür, oyun oynayan bir çocuktur, yani bir dama oyunu; çocuğun krallığıdır o."[6]

---

[5] Herakleitos, *Fragmanlar*, Çev.: C. Cengiz Çevik, İstanbul: Türkiye İş Bankası, 2022, s.19

[6] Herakleitos, *Fragmanlar Testimonia-Fragmenta-Imitationes,* Çev.: Erdal Yıldız, Güvenç Şar, İstanbul: Degah Yayınları, 2016, s.162-163

Herakleitos'un metinlerinde gösterdiği kısa, öz aynı zamanda kapalı üslubu sebebiyle 52. Fragmanın anlaşılması için filolojik ve etimolojik araçlardan faydalanılmıştır. Türkçede 52. Fragmanın tarihsel süreçteki çevirileri aşağıdaki gibi derlenmiştir.

> "Zaman, zar ile oynayan bir çocuktur. Zaman, bir çocuğun saltanat çağıdır."[7]
> "Zaman (aion) oynayan, dama taşı süren bir çocuktur. Bir çocuğun hakan oyunu."[8]
> "Zaman daima taşlarıyla oynanan bir çocuktur. Kralın gücü ise, çocuğun gücüdür."[9]
> "Zaman, dama oynayan bir çocuktur; hükümdarlık gücü, bir çocuğun gücüdür.[10]
> "Yaşam bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun krallığı."[11]
> "Dama oynayan/ bir çocuktur zaman/ Krallık çocukta!"[12]
> "Sonsuzluk, oynayan, dama oynayan bir çocuktur: Krallık bir çocuğundur."[13]
> "Yaşam, taşları ileri geri sürerek oynayan çocuktur. Krallık çocuğundur."[14]
> "Zaman dama oynayan bir çocuktur. Gerçek kral çocuktur."[15]
> "Zaman dama oynayan bir çocuk, kralın gücü bir çocuğun gücüdür."[16]

Tüm bu çevirilere bakıldığında Herakleitos'un fragmanının kolay anlaşılmadığı ve açık bir şekilde yorumlanamadığı görülmektedir. Erdal Yıldız ve Güvenç Şar'ın 2016 yılında hazırladığı Heakleitos'un Oyunu adlı eserdeki 52. Fragman yorumları incelendiğinde metinde geçen (αἰὼν) "aion" *dirlik, insan ömrü* olarak ele alınmaktadır. Günümüze kadar gelen birçok çeviride bu kelime zaman olarak yorumlansa da insan ömrü, yaşam olarak

---

[7] *Ayasluklu Heraklit*, Çev: Haydar Rıfat, İstanbul: Vakit Gazete Matbaa Kütüphane, 1935, s.31
[8] Walter Kranz, *Antik Felsefe-Metinler ve Açıklamalar*, Çev.: Suad Y. Baydur, İstanbul: Soysal Yayınları, 1994, s.64
[9] Cemil Sena, "Heraklit", *Filozoflar Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1. Baskı, 1975, s.382
[10] Ahmet Arslan, *İlkçağ Felsefe Tarihi 1 Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006, s.196
[11] Samih Rıfat, *Herakleitos: Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi*, İstanbul: YKY, 2003, s.196
[12] Herakleitos, *Kırık Taşlar*, Çev.: Alova, İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yayınları, 2003, s.51
[13] Jonathan Barnes, *Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi*, Çev.: Hüsen Portakal, İstanbul: Cem Yayınevi, 2004, s.109
[14] Herakleitos, *Fragmanlar,* Çev.: Cengiz Çakmak, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2009, s.135
[15] John Burnet, *"Efesli Herakleitos*", Çev.: Metin Bal, Ankara: Doğu-Batı, Sayı:40, 2007, s.68
[16] John Burnet, *Erken Yunan Felsefesi*, Çev.: Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi, 2013, s.106

çevrildiğinde bağlamın akışını rahatlatmaktadır. Çünkü insan ömrünün ve yaşamın başlangıç ve bitiş noktaları vardır, tıpkı oyun gibi. Burada ömür ve oyun arasında ortak bir ilişkiden bahsedilmektedir.[17]

Fragmanda geçen ikinci anahtar kelime (παῖς) "pais"dir. Pais, Antik Yunan dilinde *çocuk, veled* yani bir oyun oynamazsa olmaz denen kişiyi işaret etmektedir. Fragmanda gelen bir sonraki kelime bu çocuğun oyun oynayan, tüm meşgalesinin oyun olduğunu anlatan bir çocuk olduğunu göstermektedir. Çeviri yapbozunun üçüncü parçası da (παίζων) "paizon" kelimesidir. Kökü padia olan bu kelime ilk olarak *çocuğun oyun oynaması* anlamına gelse de spor yapmak, dans etmek, müzik aleti çalmak, eğlenmek gibi birçok farklı anlamlara sahiptir. Dolayısıyla bu kelimeyi yalnızca çocuk oyunlarıyla sınırlandırmak doğru bir yorumlama olmayacaktır. Fragmanda kullanılan paizein kelimesi paigma (çocuk oyunu/oyun), paignion(oyuncak), soylu ve kutsala varıncaya dek oyunların tüm türevlerini, çeşitlerini ve biçimlerini kapsamaktadır. Kutsal ayinler, eylemler ve ritüeller oyun çeşitlerinin içine girerek bu olgunun bir parçası olmuştur. [18]

Herakleitos, 52. Fragmanda oyun oynayan bir çocuk olan aion'u ömre benzetmiştir. Bu ömür kimin ömrü, nasıl bir ömürdür soruları ortaya atıldığında Herakleitos'un aktarımına göre hem insanların hem canlıların hem de dünyanın ömrüdür. İnsan hem bir ömrün hem de akıp giden bir zamanın içindedir. Bu öyle bir yaşamaktır ki yaşamın kurallarını, ilkelerini ömrün bizatihi kendisi, veled olarak sözü geçen o çocuk koymaktadır. Oyunu başlatan, bozan, kuralı koyan veyahut kaldıran, oyuna hükmeden kendisidir. Carl Schmitt'e göre egemen, olağanüstü hale (istisnaya) karar verendir.[19] Herakleitos devamında da krallığın çocuğa ait olduğunu aynı fragmanda vurgulayarak oyuna hâkim olanın oyunu dilediği gibi oynayacağını ifade etmektedir. [20]

"Varlığın Kaderi: Oynayan bir çocuktur." diyen Heidegger'e göre Herakleitos'un (αἰὼν)

---

[17]Erdal Yıldız ve Güvenç Şar, Herakleitos'un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar, İstanbul: Dergâh Yayınları, s.50

[18] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi, 2020, s.50-51

[19] Carl Schmitt, *Siyasi İlahiyat,* Çev.: Emre Zeybekoğlu, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2002 s. 13

[20] Erdal Yıldız ve Güvenç Şar, *Herakleitos'un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar*, İstanbul: Dergâh Yayınları, s.70

"aion" u varlığın kaderini, temelini ve armağanını temsil etmektedir.[21] Nietzsche *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe* adlı eserinde "Herakleitos'a göre evren, Zeus'un bir oyunudur."[22] Yorumunda bulunarak yunan düşünürün oyun felsefesini özetlemiştir. 52. Fragaman için felsefi anlamda tartışılacak bir diğer konu da "Çocuk niçin oyun oynamaktadır". Sorunun cevabı birçok düşünür tarafından tartışılsa da Herakleitos bu konuda niçin sorusuna değil bizzat oyunun manası üzerine düşüncelerini ifade etmiştir.

Ömür, insan, dünya ve oyun üzerine düşünmekte ve hiçbir şeyi işaret etmeden yalnızca yaşamak oynamaktır ifadesini kullanmaktadır. Nedenleri ve niçinleri olmadan yalın ve sade bir şekilde yaşamak ve oynamak arasında derin, anlamsal bir ilişki kurmaktadır. Oyun üzerine felsefi yorumda bulunan düşünürlerden biri de Platon'dur. Platon ve oyun denildiğinde akla gelen iki kavram vardır. Bu kavramlardan ilki *taklit* (mimesis) ikincisi ise *kukla* (thauma)' dır. Platon'un oyun felsefesine göre insan ve tanrı arasında ve tanrılar arasında bir oyun vardır. Platon, insan ve tanrı arasındaki ilişkide kukla (thauma) kavramını kullanarak konuya farklı bir yorum getirmektedir. Platon insanları tanrının kuklaları olarak görmektedir. Kukla ya da oyuncak olarak tanımlanan bu insanlar aynı zamanda iyi ve kötüyü birbirinden ayıracak, erdem ve kötülük arasında seçimde bulunabilecek akla sahiptir. Dolayısıyla Platon'a göre bu kuklalar iradesiz değildir.[23] Platon, Yasalar eserinde bu durumu şu şekilde aktarmıştır:

> "Biz canlılardan her birinin tanrı tarafından yapılmış birer kukla olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir, bunu bilmiyoruz, ama şunu biliyoruz ki, içimizdeki bu duygular sanki birtakım sinirler ve ipler gibi bizi çekiştiriyorlar ve birbirlerine karşıt oldukları için bizi karşıt eylemlere sürüklüyorlar: işte erdem ve kötülük arasındaki ayrım da burada bulunur."[24]

---

[21] Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2014, s.23

[22] Friedrich Nietzsche, *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*, Çev.: Nusret Hızır, İstanbul: Elif Yayınları, 1963, s.32

[23] Dursun, **A.g.e.**, s.31

[24] Platon, *Yasalar*, I, 644d İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2007, s.76

Metinde konu olan kuklayı özgürleştiren ikinci önemli mesele de taklit (mimesis)'tir. Platon'un görüşüne göre insanlar yani tanrının kuklaları "ideal" olanı taklit ederek zincirlerini kırıp özgürlüğüne kavuşabilmektedir. İyi taklit edilmiş oyunlar, şarkılar, danslar ve ezgiler kuklaları esaretlerinden kurtaracaktır. [25] Bu açıklamalara bakarak Platon'un oyuna teolojik anlamlar yüklediği açıkça görülmektedir. İnsan ve tanrı, yaşam ve oyun arasında kutsal eylemlerle köprü kuran Platon, oyunu ciddi bir eylem olarak görmektedir. Platon ve Platoncuların değimiyle oyunlar, tanrılara adanmıştır ve insanlar hayatlarını kurtaracak olan bu kutsal eylemlere dört elle sarılmalıdır. [26] Platon, Yasalar eserinin II. Kitabı'nda oyun, ibadet, dans ve müzik arasında güçlü bir bağ kurmuştur. Yunan düşüncesinde ve Platon'un eserinde bahsedildiği gibi Tanrılar, acı çekmek için dünyaya gelen insanlığa acıdıkları için onların kaygılarını aza indirmek ve ara ara dindirmek niyetiyle adak şenlikleri düzenlemiş ve Apollon ile Dionysos'u yollamıştır.[27] Platon'un bu anlatısı tanrı, insan ve oyunun kutsal eylem temsili olması adına önemli bir detaydır.

Doğu felsefesinin oyuna olan yaklaşımı da Platon ve Herakleitos'un görüşlerine yakın bir yerde durmaktadır. Eski dinlerin yaratılış hikayelerinde oyun düşüncesi genişçe yer almaktadır. Vedantik[28] yoruma göre yaşadığımız, bildiğimiz dünya Tanrının oyununun bir sonucudur. Dünya üzerinde var olan bitkiler, hayvanlar ve diğer canlılar da tanrısal gücün illüzyonudur.[29] İslam dinine ait ilahi bir kitap olan Kur'an-ı Kerim'de dünya hayatının oyun ve eğlenceden ibaret olduğu vurgulanmıştır.

> "Bu dünya hayatı ancak bir eğlence ve oyundan ibarettir. Ahiret yurduna gelince, işte gerçek hayat odur. Keşke bilselerdi!"[30]

[25] Dursun, **A.g.e**., s.33
[26] Huizinga, **A.g.e.,** s.50-51
[27] Huizinga, **A.g.e.,** s.215
[28] Vedanta, Hindu felesefesi geleneklerinden biridir. Hindu felsefesinin altı Ortodoks okulundan biri olarak kabul görmektedir.
[29] Dursun, **A.g.e.,** sf.21
[30] Halil Altuntaş, Muzaffer Şahin, haz., *Kur'an-ı Kerim Meali*, Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2009, 29/64, s.403

Kutsal kitaptaki aktarıma bakıldığında tanrı insanlara yaşanılan dünyanın sıradan, gelip geçici eğlencelerden ibaret olduğunu ve bu hayat sona erdiğinde onları bekleyen ikinci – fakat bu sefer gerçek- bir hayat olduğunu aktarmaya çalışmıştır. Burada dünya hayatı bir oyun olarak kabul görmekte ve hakikatin aşikar olması için bir tür köprü rolü üstlenmektedir. Tanrının kutsal kitapta bahsettiği emirler oyunun kurallarını oluşturmaktadır. İnsan, oyunu kurallarıyla oynadığında ve tanrının emirlerini yerine getirmekle sorumlu bir varlıktır. Ahiret yurdu olarak inanılan gerçek hayatta insanın iyi ya da kötü bir noktada konumlanması tamamıyla oyunun nasıl oynandığına bağlıdır. Oyunda sergilenen tutuma göre oyunun kazananı ya da kaybedeni olacaktır. Ortaçağ düşünürleri ise Antik Çağ düşünürlerinin aksine pagan geleneklerine karşı çıkarak tek tanrılı bir iman zemini oluşturmak için çaba sarf etmemişlerdir. Ortaçağ düşünürlerine göre insan ruhu özgür değildir, bedenin sınırlılıkları gerçek –hakiki- olana ulaşmaya engeldir. Düşünürlere göre insan yaşamının amacı tabi tutulduğu sınavı geçebilmek ve sonunda oyunu kazanmaktır.

19. yüzyılın sonları, 20. yüzyılın başlarında oyun, varoluşçuluk (egzistansiyalizm) felsefesinde metafor olarak yerini bulmuştur. Aydınlanma Çağı ile birlikte modern felsefe insanın varoluşunu metafizik, dini ve ilahi olandan ayırarak yeniden tanımlaya çalışmıştır. Modern düşünürler, insan varoluşunun anlamlandırılmasında oyun kavramını kullanarak insanın varlık hikayesinde yeni temeller atmışlardır. Varoluşçu felsefenin temellerini atan Alman filozof Friedrich Nietzsche oyun, insan ve dünya hakkındaki düşünceleriyle 20. yüzyıl filozoflarını derinden etkilemiştir. Nietzsche insanın dünya hayatında oynadığı oyunu *"isteme oyunu"* olarak betimlemiştir. Dünya ve insan arasındaki ilişkiyi isteme güdüsüyle ilişkilendirmiş ve insanın bu hayattaki yaşam döngüsünü bu kavram üzerinden açıklamıştır. İnsanın içinde bulunduğu oyunun adı isteme oyunudur.

Lawrence M. Hinman'ın 1975 yılında yayınladığı *Nietzsche's Philosophy of Play* adlı tezinde Nietzsche'den aktardığı bilgiye göre dünya yalnızca gücü istemedir ve bundan

başka bir yer değildir. [31] Bu açıklamalara göre dünya gücü isteme yeriyse gücü isteyen insan "oyuncak" olmak ziyade "oyuncu" olmayı isteyen kişidir. Dolayısıyla insan oynamayı talep etmektedir. Nietzsche bu açıklamalarıyla insanı oyunun öznesi haline getirmektedir. Antik Yunan ve Ortaçağ felsefesi ile kıyaslandığında insan artık tanrının bir kuklası, oyuncağı olmaktan çıkmış, dünya oyununun sahasında iradesiyle var olmaya başlamıştır. Nietzsche "isteme oyunu" nu gücü isteme olarak açıklamıştır. Gücü isteme nedir diye sorulduğunda ise yeryüzünde bunun çeşitli görünümlerinin olduğunu ifade etmiştir. Mesela bilge kişiler için "gücü isteme" (Wille zur Macht) hakikati istemek (Wille zur Wahrheit) olarak su yüzüne çıkabilir.[32] Nietzsche, *İyinin ve Kötünün Ötesinde* adlı eserinde kim bilgece ve felsefeci gibi yaşıyor, kendisini bu şekilde gösteriyorsa onun hünerli bir oyun oynadığını söylemektedir. Çünkü ona göre gerçek bir filozof felsefi ve bilgece olmayan şekilde yaşar. "Gücü isteyen" filozof ise tehlikeli oyunlar oynayan filozoftur.[33] *Böyle Buyurdu Zerdüşt* kitabında hayat oyunu ve oyuncular hakkında tanımlayıcı bir çerçeve çizmektedir. Nietzsche bu eserinde şöyle bir aktarımda bulunur:

> "Hayatı seyretmenin güzel olması için, hayat oyununu iyi oynamak gerekir; ama bunun için de iyi oyuncular ister."[34]

Bu aktarımda sözü geçen iyi oyuncu kimdir sorusuna Nietzsche "*büyüklenenler"* cevabını vermiştir. Büyüklenenler iyi oyuncudurlar ve sürekli kendilerinin seyredilmesini isterler.[35] Ünlü düşünürün felsefesine göre "dünya-oyunu" (Welt-spiel) esas oyun alanı olarak görülmelidir. Çünkü dünya kuvvetler oyunundan meydana gelmiştir. İçinde oynanan "isteme oyunu" da tükenmek bilmeyen bir dönüşümün kendisidir. Bu yüzden

---

[31] Lawrence M. Hinman, *Nietzsche's Philosophy of Play,* Doktora Tezi, Loyola University Chicago, 1975, s.130
[32] Dursun, A.g.e., s.45
[33] Friedrich Nietzsche*, İyinin ve Kötünün Ötesinde*, Çev.: Ahmet İnam, İstanbul: Yorum Yayınevi, 2001, s.51
[34] Friedrich Nietzsche, Böyle Buyurdu Zerdüşt, Çev.: Turan Oflazoğlu, Ankara: Bilgi Yayınları, 1964, s.161
[35] A.g.e., s.161

Nietzsche dünya oyununun döngüselliğini ifade etmek için "çember" (Kreise) ve "halka" (Ring) betimlemelerini kullanmıştır.

Nietzsche'ye göre dünya-oyunu içinde sonsuz kombinasyonlarda kuvvetler mevcuttur. Dünyada bu kombinasyonlar sonsuz kez tekrarlanmaktadır. "İsteme oyunu" farklı güçlerde ve kuvvetlerde kendini göstererek bu dünyada sonsuz kombinasyonlarda oynanmaktadır. Bu döngüsellik, çeşitli oyunların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Nietzsche'nin oyun hakkındaki görüşlerine bakıldığında oyunun yer aldığı saha, oyun ve oyuncu arasındaki ilişki, iyi oyuncu betimlemesi, oyunun amacı ve döngüselliği ile ilgili birçok detayla karşılaşmak mümkündür. Oyunu çeşitli yönleriyle ele alarak, ardından gelen ve oyun kavramını üzerinde çalışmalar yapan filozoflara tartışılacak önemli meseleleri miras bırakmıştır.

Bu bölümde Antik Yunan düşünürü olan Herakleitos'tan modern düşünür Friedrich Nietzsche'ye kadar oyun kavramının ontolojik varlığına ilişkin tarihsel bir harita çıkarılmıştır.

1.2. Oyunun Anlamı

Oyunun ve oyuncunun doğasını anlamak için oyun kavramının dildeki karşılığına bakılmalıdır. Oyun çeşitli dillerde hangi anlamlara geldiğini bilmek oyunun doğasını anlamaya yarayacak temelleri ortaya atacaktır. Türk Dil Kurumu'nun Türkçe Sözlük kitabında oyun kelimesi 10 anlama gelmektedir.

> "Yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence."
> "Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi."
> "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü."
> "Seslendirmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes."
> "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma."

"Şaşkınlık uyandırıcı hüner."

"Kumar"

"Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket."

"Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç."

"Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika." [36]

Türkçe oyun kelimesinin bakıldığında eğlence, tiyatro, müzik, spor alanlarında çeşitli anlamlara geldiği görülmektedir. Ayrıca insan davranışlarının ve olayların tarifinde mecazi anlamlarda da kullanıldığı görülmektedir. Oyunu tek bir kelimeyle kavramak ya da oyunun anlamına geldiği "şeyler"i belirgin bir şekilde anlatması bazı dillerde zordur. Oyunun çoklu anlamı neredeyse birçok dil ailesine yansımıştır. Yunancada *paidia* oyunsal alanı ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Yunan dil bilgisinde *inda* eki çocuk oyunlarını betimlemek üzere kullanıldığı için paidia kelimesi ilk olarak çocuğa ait olanı işaret etmektedir. Fakat Yunanlıların paidia kelimesini gündelik hayatta da kullanmaları sebebiyle bu kelimenin manası çocuk oyunlarıyla sınırlı kalmamıştır. *Paidia* kelimesi *paizein* (oynamak), *paigma/paignion* (oyuncak) gibi türevleriyle kutsal ve soylu olanlardan çocuk oyunlarına kadar oyunun tüm biçimlerini ifade etmektedir. [37]

Athuro, Yunancada oyunsal alanı ifade etmek için kullanılan ikinci terimdir. Yine bu kelimenin bir türevi olan *athurma* paidia kadar geniş bir anlama sahip olmasa da terim işe yaramaz, havai anlamına gelmektedir. *Agon* terimi, Yunan dilinde müsabakalar ve yarışlar gibi geniş bir terminolojiyi ifade etmektedir. Bu açıklama her ne kadar Yunanlılar tarafından tartışılsa da Huizinga *agon* kelimesinin oyunun tüm biçimsel özelliklerine sahip olsa da öncelikli olarak oyunsal alana yani şenlik alanına işaret ettiğini vurgulamaktadır. Oyun-şenlik-ibadet ilişkilerine bakıldığında müsabakaları bu tanım ve ilişkilerden ayırmak mümkün gözükmemektedir. Huizinga'ya göre *agon* yani

[36] "Türk Dil Kurumu Sözlükleri", son güncelleme 15 Nisan, 2023, https://sozluk.gov.tr/

[37] Huizinga, A.g.e, s.55

müsabakalar ve yarışlar, Yunan toplumunun erken dönemlerinde yer almaya başladığı için toplum tarafından oyunsal karakterleri görülememektedir. [38]

Birçok dilde olduğu gibi Çin dilinde de oyunu ifade eden tüm faaliyetlerin tek bir kelimeyle anlatımına rastlanmamaktadır. Çocuk oyunuyla ilgili kavramları barındıran wan kelimesi bir yandan da dalga geçmek, şaka yapmak, eğlenmek, bir şeyle meşgul olmak anlamlarına gelmektedir. Bu kelime aynı zamanda saçma işlerle zaman öldürmek manasını da içermektedir. Koku almak, ufak tefek elişi yapmak, incelemek gibi fiiller için de Çincedeki *wan* kelimesi kullanılmaktadır. Genel anlamda müsabakayla ilgili olan her şey *çeng* kelimesi ile ifade edilirken, bazı yerlerde *sai* teriminin de kullanıldığı görülmektedir. Çinliler *sai* terimini bir ödül elde etmek için düzenlenen müsabakayı belirtmek üzere kullanmaktadırlar.

Yunan ve Çin dilinde oyun kavramını ifade eden birden fazla kelime kullanımı Japon dilinde görülmemektedir. Oyunun tüm biçimlerini tek bir kelimeyle ifade edebilmek Japoncada mümkündür. *Asobi* (ad) / *asobu* (fiil) terimleri ciddiyeti ifade eden terimlerin zıt anlamlarını taşımaktadır. Bu terim genel oyun fikrinin yanında Japoncada boş zaman, gezinti, zar oyunu, aylaklık, işsiz olmak demektir. Asobu aynı zamanda bir şeyi temsil etmek, oynamak, taklit etmek anlamına gelmektedir. Çin kültüründe çay içilen ve seramik eşyaların kullanıldığı sosyete toplantıları için yine aynı terimin kullanıldığı görülmektedir. [39]

Sami dillerine bakıldığında oyun anlamını taşıyan kökler *la'ab / la'at* 'tır. Buradaki *la'ab* ve türevi olan *la'at* kökü asıl olarak oynamak anlamına gelmektedir. Gülmek ve alay etmek anlamlarını da taşımaktadır. Sami dil ailesinde bulunan Arapça ve Süryanicede bebeğin salyasının akması durumunda bu kelime kullanılmaktadır. Tüm bu anlamlara ek olarak Arapçadaki *laab* kökü tıpkı Avrupa dillerinde olduğu gibi müzik aleti çalmayı (oynamak) ifade etmektedir. [40]

[38] A.g.e., s.56
[39] A.g.e., s.60
[40] A.g.e., s.61

Avrupa dillerine bakıldığında oyunu ifade etmek için kullanılan oyunsal terimin aynı zamanda oyunla hiç ilgisi olmayan anlamlar taşıdığını görmek mümkündür. Fransızca, İngilizce, İspanyolca, İtalyancada oynamak terimi gittikçe daha geniş eylemleri ve ifadeleri kapsamaktadır. İngilizcede oyun kavramını ifade etmek için *game* ve *play* kelimeleri kullanılmaktadır. *Game* kelimesi tıpkı Türkçede olduğu gibi ilk olarak eğlenmek, hoş vakit geçirmek anlamına gelse de spor aktivitesi ve yarışmaları ifade etmektedir. Müsabakaların sonucunu, teniste puan sağlayan bir karşılamayı, kart oyunlarındaki başarı için de *game* kullanılmaktadır. Bir iş kolunun veya etkileşimin adlandırılması bu terimin üçüncü anlamıdır. İngilizler, hayvanların avlanmaları ya da sürülerin toplu halde bulunmalarını *game* ile tarif etmektedir. Game aynı zamanda sıfat işlevi de görmektedir. Sıfat olan game kelimesi mücadele gerektiren bir şeyi yapma isteği olarak tanımlanırken, fiil olan *game* video oyunu oynamak, kumar oynamak; manipüle etmek gibi anlamlar gelir. [41]

İngilizcede oyun kavramını ifade etmek için kullanılan *play* kelimesi eğlence ya da boş zamanı değerlendirmek için yapılan ve ciddi uğraşı olmayan faaliyetlerin tümüne denmektedir. Kelime müsabaka ve spor faaliyetlerinde yer alma, maç yapma, kumar oynama fiillerini de anlam olarak kapsamaktadır. Mücadeleci olma, sinemada ya da tiyatroda bir rolü canlandırma ve enstrüman çalma gibi farklı anlamları da barındırmaktadır. İsim olan *play* kelimesinin anlamlarına bakıldığında bazı anlamların fiillerle yakından ilişkili olduğu görülmektedir. İsim olan *play* kelimesi ilk olarak eğlenme ve boş zaman geçirme faaliyetlerinin tümü için kullanılmakta. Kelimenin ikinci anlamı ise spor müsabakasıdır. Yayınlanmak ya da sahnelenmek için oynanan drama da üçüncü anlamıdır. Her ne kadar önceki anlamlarla ilişki barındırmasa da bir mekanizmadaki ufak boşluk ve ışığın yansıması ifade edilirken isim olan *play* kelimesinin kullanımı tercih edilmektedir.[42] Farklı dillerde oyun kelimesinin birbirine benzer anlamlara geldiği görülmektedir. Her dilde oyun kelimesinin anlamında farklı nüanslar olsa da birçoğu eğlenme, boş zaman geçirme, müsabaka, müzik aleti çalma anlamlarını

[41] "Oxford Dictionaries" son güncelleme, 15 Nisan, 2023
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game
[42] "Oxford Dictionaries" son güncelleme, 15 Nisan, 2023
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/play

belirtmektedir. Kavrama geniş bir perspektiften bakıldığında anlam sınırlarının geniş ve belirsiz çizgiler çerçevesinde geliştiğini söylemek mümkündür.

Oyunun kültürel anlamı oldukça derindir ve bu yüzden Huizinga oyun ve kültür arasındaki ilişkiyi yakından inceleyen çalışmalarda bulunmuştur. Huizinga, Homo Ludens kitabının ilk cümlesinde oyunun kültürden bile eski bir olgu olduğunu iddia etmiştir. Kültürün var olabilmesi için bir insan topluluğuna ihtiyaç duyulur. Oysa ki hayvanlar da insanlar gibi oyun oynamakta ve onların oyun oynamaları için insanın varlığı gerekmemektedir. Yani oyun insanlardan önce çoktan gerçekleşmiş bir olgudur. Psikoloji ve fizyoloji gibi bilim dalları oyunun işlevine yönelik araştırmalar yapmaktadır. Bu bilim dalları oyunun yerine getirdiği işlevin gerekliliğini tartışarak oyunun doğasını ve anlamanı saptamaya çalışmaktadır. Oyunun insanlar için hayat düzlemindeki yerini tespit etmek birçok araştırmacının ana konusu olmuştur. Huizinga'ya göre oyun irrasyoneldir. Kültürel bir tabanda oyunun fonksiyonları incelenerek çalışmalarıyla oyunun irrasyonel yanlarını açığa çıkarmaktadır. Huizinga oyunun insanlar arasında kültür olgusunu doğurduğunu söylemektedir.

İlkel topluluklardaki efsanelerin ve ibadetlerin kültür hayatının başlangıç temellerini attığını ifade etmiştir. Hukuk, şiir, ticaret, sanat, zanaat, endüstri ve bilimin kökleri oyunsal eylem alanlarına dayanmaktadır. Bu yüzden oyunun alanını ilk olarak dil ve ibadet üzerinden incelemeye almıştır. Oyun, dil ve ibadetin ortak yönleri belirgin imgelerin kullanımı ve gerçeğin belirli temsillerini ifade etmeleridir. İnsanoğlunun iletişim kurabilmek ve öğrenmek için yarattığı ilk ve en büyük şey dildir. Dil, insanın zihninde olan nesneleri kelimelere aktarmaya yarayan bir araçtır. İnsan, nesneleri birbirinden ayırmakta, onları tarif etmekte ve adlandırmakta bu aracı kullanmaktadır. Mantık ve dil felsefi alanlarında çalışmaları olan ünlü filozof Ludwig Wittgenstein her sözcüğün bir karşılığının olduğunu, bu karşılığın sözcüğe eşlendiğini, sözcüğün yerini bir nesnenin tuttuğunu belirtmiştir.[43] Dil ve dilin iç içe örülü olduğu etkinliklerinin tümünü de dil-oyunu olarak yorumlamaktadır.[44] Çünkü dilin asıl yaratıcısı zihindir ve maddeyle

[43] Ludwig Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar,* Çev.: Haluk Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları, 2017, s.23
[44] A.g.e., s.26

zihinde beliren düşünce arasında bir oyun oynanmaktadır. Soyut kavrayışın ifadesinde bir simge, her simgenin dil aracılığıyla aktarımında kelime oyunu vardır.

Mitoslara bakıldığında gerçeğin ciddiyetle şaka sınırları içinde değişken fantezilere dönüştüğünü görmek mümkündür. İnsanlar, dünyevi olguları anlamlandırmak ve insani şeylerin temelini aramak için Tanrısal olan mitoslara yönelmiştir. Aynı şekilde ilkel topluluklar kendi refahları ve mutlulukları için Tanrılara özel ibadetler ve ritüeller geliştirmiştir. Kutsal ayinler, adaklar, dua törenleri, bağışlar hepsi basitçe kuralları olan birer oyun biçimidir. Huizinga kitabında ibadetin bir eylemler bütünü olduğunu ve eylemin simgelediği etkiyi belirlediğini belirtmektedir. Bu kutsal eylemler taklitten ziyade dahil olma, katılmadır.[45] Platon *Yasalar* adlı kitabında da bu durumu açıkça belirtmiştir. Platon'a göre insan yaşamı, oyun oynar gibi olmalıdır. Oyunlar oynamalı, şarkılar söylemeli, dans etmelidir. Böylece Tanrıların gönlü alınır, düşmanlar savurulur, yarışlar kazanılır.[46] Kültürün içinde daimi varlığını sürdüren dil, mitos ve ibadetlerin belirli kurallar, ciddiyet ve sınırlılıklarla oyunsal alanın içinde var olmaktadır. Huizinga oyun kültürden eskidir diyerek aynı zamanda oyun ve kültürün iç içe geçmiş olduğunu da belirtmiştir.

Antik Yunan şenlikleri ve Yunan olimpiyatlarının geçmişten günümüze ulaşması kültür ve oyunun birbirini beslediğinin bir göstergesidir. Yunan Olimpiyat oyunlarının çıkış noktası tanrıya bir armağan vermektir. M.Ö. 776 yılında Yunanistan'ın Mora yarımadası olan Olympia'da koşu yarışı düzenlenmiştir. Bu yarış ilk olimpiyat oyunları olarak kabul edilmektedir. Mitoloji kaynaklarına bakıldığında yarışlar göklerin tanrısı olan Zeus'u eğlendirmek için yapılmaktadır. Rekabet eden yarışmacıların aynı zamanda ne kadar da başarılı olabileceklerini göstermek istemişlerdir. Bazı kaynaklarda Olimpiyatların Antik Yunan'da bayram olarak kutlandığı ve yarışlar düzenlenirken bir yandan Zeus için kurban kesildiği de belirtilmiştir. [47] Olimpiyat oyunlarının çıkış noktası verilen bilgiler dahilinde değerlendirildiğinde Platon'un bahsettiği gibi Yunan halkı hayatı oyun oynar gibi

[45] Huizinga, a.g.e., s.35

[46] Platon, *Yasalar,* VII. Kitap, 803e, s.280

[47] "Olimpiyat Oyunlarının Tarihi", OGGUSTO, erişim 24 Nisan, 2023, https://www.oggusto.com/spor/olimpiyat-oyunlarinin-tarihi

yaşamış hem yarışmış hem dans etmiş hem kurban vermiş demek mümkündür. Sonuç olarak dünya bir oyun alanı olarak kabul edilmiş ve tüm eylemler, ritüeller, kutsal ayinler ve yarışlar Tanrıları memnun etmek üzere varlığını sürdürmüştür.

1.3. Klasik Oyun Tanımlaması ve Kuramları

Antikçağdan bu yana oyunun ne olduğu ve toplumsal etkileri hakkında birbirinden çeşitli düşünceler ortaya çıkmıştır. Platon, *paideia* (eğitim) ve *paidia* (oyunseverlik, oyunculuk) kavramları arasında yalnızca bir ses benzerliği olmadığını, oyunun çocukların kişiliklerini yansıttığını ve dönüştürdüğünü ifade etmiştir. Aydınlanma Çağı'nda "boş zaman" kavramına zemin hazırlanmış ve John Locke dinlenme aktivitesi olarak insanları oyuna davet etmeye başlamış, Rousseau ise oyunu doğal bir eğitim faaliyeti olarak görmüş ve çocukların gelişiminde olumlu katkılarının olduğunu düşünmüştür. [48] Bazı oyun kuramlarına göre oyun oynamak insanları ya da hayvanları hayatın gerektirdiği uğraşlar ve roller için öncesinden yapılan hazırlık olarak görülmektedir. Bazı oyun kuramlarına göre oyun, doğuştan gelen yeteneklerin geliştirilmesine ya da kaybolan yitik enerjilerin onarılmasına zemin hazırlamaktadır.

Metin And, önemli eseri olan Oyun ve Bügü'de bez bebeklerin kız çocukları için önemli bir oyuncak olduğunu belirtmiştir. Özellikle bebekle oynamanın ve bebeğe kıyafet dikmenin kız çocuklarının dikiş alanında el becerilerini geliştirdiğinden bahsetmiştir. [49] Yine aynı eserde İslam'ın resim ve heykele karşı olmasına rağmen kız çocuklarının bez bebekle oynamasını hoş karşıladığını, bunun sebebinin ise bebek oyunlarının kız çocuklarının annelik duygusunu geliştirmesi olduğunu söylemiştir. [50] Platon ve Rousseau'nun oyun hakkındaki düşüncelerini Metin And'ın araştırmalarında verdiği örneklerle ele aldığımızda oyunların çocuk gelişiminde ve toplumsal rollerini etkileyebileceği görülmektedir. Huizinaga'ya göre oyun hakkında söylenen tüm sözlerin, yapılan tüm araştırmaların, ortaya atılan tüm kuramların tek bir ortak noktası vardır. O da

[48] Emre Kızılkaya, Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, 2010, s. 51.
[49] Metin And, *Oyun ve Bügü*, İstanbul: YKY, 2012, s.140.
[50] A.g.e., s.56

oyunun gönüllü bir eylem olmasıdır. Huizinga her oyunun içinde *gönüllü bir eylem* taşıdığını, emirlere bağlı bir oyunun asla oyun olmadığını belirtmiştir. Oyunun gönüllü bir eylem olması özgürlük karakteri taşıdığının bir işaretidir. Hayvanlar ve bebekler/çocuklar oyunu içgüdüsel olarak oynamaktadır, kimse onlara oyun oynamayı öğretmez. Fakat insanlar ve sorumlu yetişkinler için oyun keyfe kederdir. Kişiler istedikleri zamanlarda oyunu ihmal edebilir, erteleyebilir ve dilediği zamanlarda yeniden oynamayı tercih edebilirler. Kısaca oyun oynamak, ahlaki bir ödev olarak insanlara dayatılmamakta, özgürce gönüllü olarak gerçekleşen bir eylemdir. Oyun boş zamanlarda gerçekleştirildiği için Huizinga oyunun bir ödev olmadığını eserinde belirtmiştir. Oyun, kültürel ve dini bir temsil taşıdığında kişiler için görev, sorumluluk ve ödev niteliği taşıyabilmektedir. Tüm bu yorumlar doğrultusunda oyunun karakterini oluşturan ilk temel çizginin serbest ve özgür olduğu söylenmektedir.

Oyunun ne olduğunun yanında ne olmadığını da belirtmek oyunun karakterlerini belirleyen bir anlatımdır. Huizinga oyunun *gündelik* veya *asıl* hayat olmadığını belirterek bir karakter daha eklemiştir. Oyun, hayattan kaçma yoludur ve kişinin kendine özgü eylemlerinin yer aldığı geçici bir faaliyet alanıdır.[51] Gündelik hayat içinde oyun oynamak, hayat akışını kesintiye uğratır ve kişiye verdiği meşguliyetle bir rahatlama aracı olarak görülmektedir. Oyun, hayatın tüm boşluklarından sızar ve hatta hayatın bir parçası haline gelir. Hayatı süsler, renklendirir ve kişi kendini gündelik hayatın akışında oyun oynarken bulabilir. Hayatın boşluklarını doldurduğu için oyun oynamak insanlar tarafından vazgeçilmez bir eylemdir. Oyunun gündelik hayattan sıyrılmasını sağlayan özellik yalıtılmış ve sınırlı olmasıdır.[52] Oyunun hayatın içinde işgal ettiği bir yer ve süre vardır. Mekan ve zaman olarak belirli sınırlılıklarının olması oyunun kendi akışını çizmesine ve kendi anlamını oluşturmasına olanak sağlamaktadır. Huizinga oyunun istendiği zaman başlamasını ve yine istendiği zaman bitmesini zamansal sınırlılık özelliğiyle ilişkilendirmiştir. Oyunun süresi boyunca oyuncular faaliyet alanında eylemlerde bulunurlar. Oyun sona erdiğinde, bittiğinde bu eylemler gündelik hayatta manalarını yitirebilmektedir. Oyunun zamansal sınırlılıklara sahip olması onu tekrardan oynanabilir kılmaktadır. Herhangi bir çocuk oyunu, kart oyunları, yarış oyunları belirli zaman

[51] Huizinga, a.g.e., s.26
[52] A.g.e., s.28

dilimlerinde tekrarlanabilir. Oyunun bir diğer özelliği de mekânsal sınırlılıklara sahip olmasıdır. Mutlaka her oyunun belirli bir faaliyet alanı bulunmaktadır. Bu oyun alanı maddi ya da hayali olabilir. Zorunlu ya da isteğe bağlı seçilen oyun alanları olabilir. Fakat oyun muhakkak bir mekânsal sınırlılıklar içinde oynanır. Bu konu hakkında Huizinga kutsal eylemleri ve diğer oyun türlerini ele almaktadır. Kutsal eylemlerin, ibadetlerin, ritüellerin oyunun biçimsel yapısıyla benzerlik gösterdiği muhakkaktır. Kutsal eylemlerin gerçekleştirilmesinde mekanın önemi oldukça büyüktür. Her türlü eylem bir mekânsal zeminde gerçekleştirilmek zorundadır, tıpkı oyunlar gibi. Dolayısıyla ister arena olsun ister tenis masası, mahkeme salonları, tiyatro sahneleri, perdeler, tapınaklar olsun hepsi oyunun biçimsel ve işlevsel özellikleri bakımından bir oyun alanı olarak görülmektedir.

Oyun kendi sınırları içinde mutlak bir düzene sahiptir. Dünya kusurludur ve hayat karmaşıktır, oyun hayatın akışına bir parantez açarak oyuncuya düzenli ve mükemmel bir alan sunar. Bu düzeni ihlal edecek en küçük detay oyunu bozar ve oyunun niteliğinin kaybolmasına sebep olur. Bu gerekçelerle Huizinga, oyunun güzele ve estetiğe yöneldiğini vurgulamıştır. [53] Tüm bu betimlemelere ek olarak her oyunun kuralı olduğunun altını çizmektedir. Oyunun kuralları mutlaktır ve tartışılamazdır. Kurallara kuşku duyulduğunda ve ihlal edildiğinde tüm düzen bozulur ve oyun dünyası çöker.[54] Kurallara uymayan ve oyunun düzenini bozan oyuncuya *oyunbozan* adı verilmektedir. Oyunbozanlar oyunun varlık alanını bozdukları için diğer oyuncu topluluğunun da varlığını tehdit eder. Artık oyunun anlamı kaybolur ve büyülü dünyası bozulmuştur. Bu yüzden oyuncu topluluğu oyunbozanı oyundan atmalıdır. Huizinga oyunbozanlarla oyunda hile yapanları birbirinden ayrı şekilde değerlendirmektedir. Oyunbozanların oyundan direkt atılması gerektiğine inanırken hile yapanları hala oyunun büyüsü içinde hareket ettikleri ve büyüyü bozmadıkları için –yakalanmadıkları sürece- oyun alanında devamlılıklarını sürdürebilirler.[55] Kısaca Huizinga oyunun biçimlerini aşağıdaki gibi özelleştirmiştir:

- Oyun *gönüllü* bir eylemdir.

[53] A.g.e., s.29
[54] A.g.e., s.30-31
[55] A.g.e., s.31

- Oyun serbesttir ve özgürlüktür.
- Oyun hayatı süsler, boşlukları doldurur, rahatlatır.
- Oyunun sınırlılıkları vardır, *başlar* ve *biter.*
- Oyun tekrarlanabilir.
- Oyunun gerçekleştiği bir mekan vardır, mekânsal sınırlılıkları olmalıdır.
- Oyunun zamansal sınırlılıkları vardır. Bir başlangıç ve bitiş zamanı olmalıdır.
- Oyun mutlak bir düzene sahiptir.
- Oyunun mutlak kuralları mevcuttur. Oyuncular bu kurallara uymak zorundadır. Kurallara uymayanlar *oyunbozandır.*

Birçok oyun kuramcısı Huizinga'nın Homoludens eserinde yer alan oyun kuramları üzerine yeni fikirler geliştirmiş ya da bu oyunun tanımı ya da sınıflandırılması hakkında eleştirilerde bulunmuşlardır. Huizinga'dan sonra oyun çalışmalarında çok fazla duyulan isimlerden biri de Roger Caillois'dir. Modern oyun kuramlarını ele aldığı çalışması *"Man, Play and Games"* 2001 yılında yayınlanmış önemli kaynaklardan biridir. Caillois Man, Play and Games eserinde oyun kuramlarının temelini Huizinga'yı eleştirerek başlamaktadır. Caillois, Huizinga'nın oyun tanımlamasını yeterli ölçeklerdeki bulgularla değerlendirmediğini aktarmaktadır. Oyun, tarihsel süreçler ve kültür odaklı bir perspektif içerisinde kalmıştır. Ayrıca Huizinga'nın oyunu yalnızca *temsil* ve *rekabet* olarak ayrıştırması Caillois tarafından yeterli bulunmamakta, bu sınıflandırmanın oyun çalışmalarında yetersiz kalacağı belirtilmektedir. [56]

Caillois oyunu altı özellikle sınırlandırarak tanımlamaktadır. Cailloise göre oyun;

- Oyun özgürdür. *(Free)*: Oyun zorunlu değildir. Zorunlu olsaydı daha az çekici ve eğlenceli olurdu.
- Oyun ayrıktır. *(Separate)*: Oyun zaman ve mekan olarak sınırlandırılmıştır.
- Oyun belirsizdir (Uncertain): Oyunun seyri ve sonucu bilinmemektedir.

[56] Roger Caillois, *Man, Play and Games*, Urbana: University of Illinois Press, 2001, s.4-5

- Oyun üretken değildir. *(Unproductive)*: Oyuncular arasındaki mal değiş tokuşu dışında oyun ne mal üretir, ne servet, ne de herhangi çeşit yeni bir unsur.
- Kurallara tabidir. *(Governed by rules):* Oyun esnasında gerçek hayat askıya alınır ve oyuna ait yeni yasalar oluşturulur.
- İnandırır *(Make-believe)*: Gerçek hayata karşı olarak, ikinci bir gerçekliğin ya da gerçekdışılığın kabulünü içeren özel farkındalık söz konusudur. [57]

Caillois'in oyun tanımlamasına bakıldığında Huizinga'nın temel oyun kuramlarından etkilendiği ve yeni tanımlar getirdiği görülmektedir. Caillois, oyunların çok çeşitli olması sebebiyle onları keskin çizgilerle ayırmanın mümkün olmadığını belirtse de onları dört farklı kategoride sınıflandırmıştır. [58] Caillois oyunları sınıflandırırken oyunun oynandığı mekana ve oyunda gerek duyulan araçlara göre değerlendirmemiştir. Oyunları sınıflandırırken öne çıkardığı dört temel kavram *Agon* (rekabet), *Alea* (şans), *Mimicry* (simülasyon) ve *Ilinx* (baş döndürcü)'dir.[59] Caillois'in çalışmasına göre Agon olarak kategorize edilen oyunlar rekabete dayalıdır. Oyuncuların hız, hafıza, güç, zeka ve yaratıcılık gibi yetenekleri bu oyun türünde test edilmektedir ve oyuncular arasında yeteneklerin rekabeti söz konusudur. Boks, bilardo, satranç, futbol ve diğer spor müsabakaları agon kategorisindedir.[60]

Alea, zar oyunlarının Latince adı olarak bilinmektedir. Bu tür oyunlarda oyuncunun iradesi yoktur. Oyunun gidişatı, sonucu oyuncunun kaderine bağlıdır. Bu oyun türlerinde kazanmak ve kaybetmek şansa bırakılmaktadır. Çekilişler, kuralar, yazı- tura, rulet gibi oyun türleri şans ve kadere bağlı olarak değerlendirilmekte ve alea kategorisinde yer almaktadır.[61] Caillois'in sınıflandırmasında bulunan oyun türlerinden biri de Mimicry'dir ve simülasyon oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Tüm oyunlar bir yanılsama olmasa bile geçici olduğu kabul görmüştür. Mimicry oyun çeşitlerinde kişiler kendinden kaçabilir ya da bir başkası olabilir. Bu oyun oynanırken oyuncu bir taklit, illüzyon, simülasyon yani

[57] A.g.e., s.9-10
[58] A.g.e., s.11
[59] A.g.e., s.12
[60] A.g.e., s.14
[61] A.g.e., s.17

hayali evren (imaginary universe) içindedir. [62] Oyuncular bir başkası olmak için geçici olarak kendi kişiliğin unutur ve oyunu bu şekilde oynar. Caillois bu kategoriye çocuk evcilik oyunlarını, illüzyonları, saklanma ve yakalamaca oyunlarını, tiyatro gibi sahne gösterilerini dahil etmektedir. Son olarak çalışmasında Ilinx türüne yer veren Caillois, bu oyunları baş döndürücü olarak tanımlamıştır. Adrenali yüksek, korku verici, panik ve heyecan yaratan oyunları bu kategoride değerlendirmektedir. Oyuncuya bu deneyimleri yoğun bir şekilde oyunları değerlendirir; lunapark, volador, sallanmak, dans Ilinx oyun türleri olarak örneklendirmektedir.[63]

Caillois oyun çalışmalarında bahsedilen dört kategoriyi iki farklı noktada konumlandırmıştır. Paidia ve ludus oyun türlerinin hangi kutuplara daha yakın olduğunu ifade etmek amacıyla oyunların içeriklerini temsil etmektedir. Caillois'e göre paidia hayal gücü kullanımının sınırsız olduğu, doğaçlamanın sıkça yer aldığı oyunlardır. Paidia kutubunda yer alan oyunlarda kurallar oyun esnasında oluşmaktadır. Ludus ise paidia'ya zıt olarak, yeteneğin, sabrın ve nitelikli çabanın ön plana çıktığı oyun türleridir.

[62] A.g.e., s.19
[63] A.g.e., s.23

Tablo 1: *Caillois'e Göre Oyunların Sınıflandırılması*

	AGON (Rekabet)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Simülasyon)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Kargaşa Heyecan Kahkaha	Güreş, Koşu Yarışı	Sayma Yazı-tura	Evcilik oyunu, İllüzyon, Yakalamaca, Maske takma, Saklanma	Dönmek, Ata binmek, Sallanmak, Dans,
Uçurtma Solitaire Bulmaca	Boks, Bilardo, Eskrim, Dama, Satranç,	Bahis, Rulet Kura, Çekiliş	Tiyatro gösterileri	Volador, Lunapark, Kayak yapmak, Dağcılık, İp üzerinde yürümek
LUDUS	Spor Müsabaka			

Kaynak: Roger Caillois, Man, Play and Games, Mayer Brash (çev.), Urbana: University of Illinois Press, 2001, s.36

Huizinga ve Caillois'un oyun tanımları, kuramları ve sınıflandırmaları mutlak bir düşüncenin temsili değildir. Oyun türlerinin fazla olması sebebiyle onları sınıflandırmak oldukça zordur ve bir o kadar da eleştiriye açık yorumlar içermektedir. Klasik oyun kuramcılarının oyunları sınıflandırma zeminleri ve oyuna bakış perspektifleri farklı olabilir. Bu durum oyunun zengin dünyasından kaynaklanmaktadır.

Klasik oyun kuramları alanında çalışmaları olan filozof Bernard Suits oyun oynamayı (playing game) dört aşamada tanımlamaya çalışmıştır. *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* adlı eserinde oyun oynamayı şu cümle ile açıklamıştır:

Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir. [64]

Bernard Suits'e göre oyun oynama (playing game) engellere uymak ve buna çaba göstermektir. Açıklamada bahsedilen engel, oyunun oynanabilmesi için oluşturulmuş kurallar, yöntemler, araçlar ve aletlerdir. Oyuncular ise bu engellere uymaya gönüllüdür. Engellere uymayan oyuncular oyun dışı edileceği için tüm oyuncular oyunda kalabilmek için kurallara uyarak bir çaba sarf etmektedirler. Oyuncuların bu gücü ve çabası onları oyunla bütünleştirmekte ve Suits'e göre bu durum oyuncunun oyundan haz almasını sağlamaktadır.[65]

Çalışmalarında ütopyadan bahseden Suits, hayatın gerçekliğinden, bunalımlarından, sıkıntılarından uzaklaşmanın ütopyada gibi olamaya benzetir. Oyun oynamak da ütopya gibi hayata ara vermeye yardımcı bir eylemdir. Suits, oyunun bu tanımlamalarına ek olarak oyunu 4 kavramda temellendirmektedir. Oyuna dair ilişkilendirdiği ilk kavram *Prelusorik amaç*'tır. Suits, her oyunun kendi içinde bir amacı olduğunu belirtmektedir. Herhangi bir oyun oynanmadan önce veya oyundan bağımsız olarak bir amaç belirlendiğinde prelusorik amaç olarak adlandırılmaktadır. "Kaybetmek" ya da "kazanmak" prelusorik amaç olarak görülemez. Oyuncunun odaklandığı ana amaç, oyunun kendisini oluşturmaktadır. Prelusorik amaç olmadığında oyun oynama (playing game) eylemi de biter. [66] *Kurucu kurallar* olarak adlandırılan ikinci kavram ise oyunun sınırlarını belirleyen kurallardır. Oyunun belirli bir oyun olması için kurucu kurallara ihtiyaç duyulmaktadır. Oyuncunu gönüllü olarak kabul ettiği kurallar bütünüdür. Bu kurallar oyun içinde kullanılması gereken araçlar ve yöntemleri belirleyerek oyunun diğer oyunlardan ayırt edilmesini sağlamaktadır. Oyun bittiğinde kurucu kuralların hükmü de sona ermektedir.

[64] Bernard Suits, *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya,* İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012, s.56
[65] Neslihan Filiz ve Atilla Erdemli ve Mehmet Mustafa Yorulmazlar, "Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)", *Marmara Üniversitesi Spor Bilimler Dergisi Marmara University Journal of Sport Science,* 2/2 (2017), s.25
[66] A.g.e., s.26

Suits'in oyun oynama üzerine geliştirdiği üçüncü kavram ise *lusorik olanaklar*dır. Oyuncunun prelusorik amaca ulaşabilmesi için kurucu kurallar dahilinde belirlenen araç, gereç ve yöntemlerin tümü lusorik olanaklardır. Sutis'in bahsettiği son kavram *lusorik tavır*dır. Oyuncunun kurucu kurallara gönüllü olarak uyması lusorik tavır tanımlamasına girmektedir. Suits bu dört kavramda oyunu oynamanın kurallarını belirlemiştir. Oyunu oynamak için kurallara ve belirli araçlara ihtiyaç duyulur ve bu araçlarla oyunun amacına ulaşılır. Oyunla bir ütopya inşa edilir. [67]

Oyunun tanımı, işlevi, dünya ve insan ile olan ilişkisi birçok sosyal bilimci tarafından ele alınmış ve klasik oyun kuramlarının temeli bu soruşturma ve incelemelerle atılmıştır. Oyunu yalnızca sosyal açıdan incelemek yerine oyunun canlılar için biyolojik işlevini inceleyen araştırmacılar da bulunmaktadır. Oyunun evrim ve adaptasyon yönünü ele alan Patrick Bateson ve Paul Martin *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon* (Play, Playfulness, Creativity and Innovation) adlı çalışmalarında oyunun kabiliyet ile ilişkisi aktarılmıştır. Bateson & Martin'e göre kişiler için oyun oynamanın temel motivasyonu eğlence olsa da uzun vadede oynanan oyunlar kişiye fiziksel ve sosyal kabiliyetler kazandırır veyahut oyuncuda daha önceden var olan kabiliyetlerin gelişmesini sağlar. Oyundan sağlanan bu fayda oyuncunun oyunu tekrar oynaması için motivasyon oluşturmaktadır.[68] Oyun oynamak yalnızca insanlara özel bir eylem değildir. Hayvanlarda da sıkça rastlanan oyun oynama eylemi Bateson ve Martin'in çalışmasında da yer almıştır. Yaşamı boyunca oyun oynamamış hiçbir memeli türü olmadığını söyleyen araştırmacılar bu açıklamaya örnek olarak kedileri ve dişi şempanzeleri örnek göstermişlerdir. Çeşitli kuş türlerinde oyun oynama eylemi görüldüğü gibi, kediler nesnelerle oyun oynamakta, dişi şempanzeler çocukları olana kadar ağaç dallarından meydana getirdikleri oyuncaklarla oynamaktadırlar.[69] Araştırmacıların canlılar üzerindeki bu gözlemleri, oyunun aslında hayatın bir parçasını oluşturduğuna işaret etmektedir. Huizinga, Caillois, Bernard Suits gibi klasik oyun kuramcılarının teorilerine bakıldığında oyunu gerçek hayattan ayıran sınırlılıkları görmek mümkündür. Kuramcılar genellikle oyunu gerçek hayattan yeniden üretilmiş kurallar, mekânsal ve zamansal

[67] A.g.e., s.26-28
[68] Patrick Bateson ve Paul Martin, *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon,* Çev.: Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014, s.16
[69] A.g.e., s.26-28

sınırlılıklar çerçevesinde ayırmaktadır. Öyle ki Suits'in oyun ile kurduğu ilişki ütopyalara uzanmaktadır. Bir evrimcinin gözünde oyun ise hayatın parçası olarak işlenmiştir. Bateson ve Martin oyunu, gönüllülük esasıyla gerçekleşmiş olmasına rağmen fiziksel, duygusal, bilişsel ve sosyal gelişime katkı sağlaması sebebiyle gündelik hayatın önemli bileşenlerinden biri olarak kabul etmişlerdir. Bu sebeple oyun insanlarda ve hayvanlarda ömür boyu görülen bir eylemdir.[70]

Bateson ve Martin oyunun evrimle olan ilişkisini dört temel ilkede açıklamaktadır. Öncelikle canlının eylemde bulunabilmesi için hareket etmesi, hareket edebilmek için de yeterli vücut enerjisine sahip olması gerekir. İkinci olarak aşırı strese ve kıtlık gibi durumlara karşı korunaklı olmak önemli bir husustur. Üçüncü olarak enerji fazlasının oyunda kullanımı için uyarılmış olmak. Son olarak da oyun oynamanın sonucunda yapılan eylemden fayda sağlamaktır. Bahsi geçen dört maddeyi oyunla ilişkilendiren Bateson ve Martin için oyun oynamak ve canlıların hayatta kalması ve öğrenme yetenekleriyle doğrudan bir ilişki vardır. İlk iki aşamanın hayatta kalmakla ilişkilendirilirken son iki aşama da oyundan sağlanan fayda ve kabiliyetlerin geliştirilmesi, öğrenme becerilerine etkileri olarak açıklanabilir. [71] Bateson ve Martin oyunun ayırt edici özelliğini beş şekilde ifade etmiştir. Bunlar;

- İçsel Güdülenme: Oyun davranışı kendiliğinden gelişmektedir. Oyun, kişiler için ödüllendirici bir eylemdir. Oyunun amacı eğlenmek olarak açıklanmaktadır.
- Güvenli Ortam: Oyun, ciddiyetin karşısında yer alan bir kavramdır. Oyunun doğrudan görünür bir amacı ve faydası yoktur. Oyuncuların oyunda olduğunu belli eden jest ve mimikler bulunmaktadır.
- Değişik Bileşimler: Oyun imgesel olmakla birlikte anlamlı davranışlardan ve düşüncelerden oluşmaktadır. Oynanan bir oyun sonucunda sosyal davranışlarda taklit ve gelişim söz konusudur.
- Tekrarlanma: Oyun tekrar tekrar oynandıkça yenilenen bireysel eylem ve davranış içermektedir.

[70] A.g.e., s.32
[71] A.g.e., s.59

- Koşullara Duyarlılık: Oyun davranışı, hakim koşullar dahilinde ortaya çıkmaktadır. [72]

Bateson ve Martin'in oyun hakkındaki özelliklerinde de görüldüğü gibi oyun oynama eylemi içsel bir itkiye dayanmaktadır, yani oyun oynamak kendiliğindendir. Bu noktada oyuncunun hasta, stresli ya da güvenli bir ortamda olmaması oyun oynama eylemini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Oyuna mekânsal sınırlılıklar getiren klasik oyun kuramcılarının yanında Bateson ve Martin, oyunun her zaman dışa vurulan bir eylem olmadığını belirtmekte, zihinde kurgulanıp oynanabilen oyunların varlığına ayrıca işaret etmektedirler. Bu durumda bazı kuramcılar oyunun varlığını ve oyun oynama eylemini mekan gibi fiziksel bir alanla sınırlandırmamakta, oyuncu zihnini de bir oyun oynama alanı olarak görmektedirler.

Bateson ve Martin'in oyunun özelliklerini açıklarken üzerinde durdukları kavramlardan biri de *oyunbaz oyun*dur. Oyunbaz oyun, bireyin kendi istek ve arzusuyla yöneldiği pozitif bir ruh hali olarak tanımlanmaktadır. Kişileri gündelik iş ve oyun, ciddi ve eğlence arasında davranış ve düşünce sergilemesine sevk eden bir haldir. Oyunun insanı geliştirmesi ve değiştirmesi sayesinde oyunbaz oyun hali toplumsal değişmeye pozitif katkı sağlamakta ve bireydeki yaratıcılığın gelişmesini desteklemektedir. Yeni Zelandalı oyun kuramcılarından Brian Sutton Smith *Oyunun Muğlaklığı* (The Ambiguity of Play) adlı kitabında oyun hakkında ne kadar araştırma yapılsa da oyunun tanımı ve işlevi hakkında net söylemlerde bulunmanın mümkün olmadığı aktarılmaktadır. Oyunun neye benzediği, nasıl bir şey olduğu herkes tarafından açıklanabilir fakat oyun kavramı kuramsal bir çerçeve içine alındığında bazı boşluklar ve kesin olmayan çıkarımlarla karşılaşmak kaçınılmazdır.

Oyun üzerine düşünen önemli isimlerden biri de sosyolog Erving Goffman'dır. Goffman hayat ve oyun arasındaki korelasyonu bireylerin benlikleriyle olan ilişkileri üzerinden kurmaktadır. Goffman'a göre tüm insanlar birey olarak doğarlar ve kişilik sahibi olurlar. Tüm yaşantılarını sahip oldukları benlikleriyle sürdürürler. Bu benliklerin sunumundaki

[72] A.g.e., s.24-41

asıl mesele ise konseptin oyuna dönüşmesidir. İnsanlar benliklerini toplum içinde sunarken bu sunum bir performansa dönüşmektedir. Kişiler, bir oyuncu gibi toplumsal rollerine bağlı olarak benliklerini sunarlar.[73] Bu tanımla birlikte Goffman gündelik hayattaki benlik sunumunu performanslar, rol mesafesi, izlenim denetimi, sahne, vitrin, takımlar, bölgeler ve bölgesel davranışlar, ayrıksı roller, karakter dışı iletişim, damga, kaçınma stratejileri kavramları üzerinden açıklamaktadır. Oyundaki eylemlerimizin de gündelik hayattaki sosyal sosyal davranışlarımız gibi belirli bir amaca hizmet ettiğini aktarır.

Goffman'a göre hiç şüphesiz günlük yaşamda ilk izlenimlerin önemli olduğuna dair görüşler vardır. Bir kimse başka kişilerin de bulunduğu bir ortamda davranışlarını ortamın şartlarına ve insanların ona göstereceği tepkilere göre sergilemektedir. [74]

Oyun üzerinde yazılanlara ve söylenenlere bakıldığında birçok kuramcı oyunun gönüllü bir eylem olduğunu vurgulamaktadır. Oyun her zaman zorunlu olanın karşısında durmuş bir eylemdir. Bunun yanında oyunun kültürle olan ilişkisi göz ardı edilemeyecek kadar önemlidir. Sutton-Smith'e göre kültürler arası yapılan çalışmalarda oyun ve kültür arasında pozitif bir korelasyon bulunmaktadır. Oyun türlerine göre farklı bileşenlerle karşılaşılmakta fakat kültür bileşeni her birinde etkili rol oynamaktadır. Kültürler ne kadar karmaşıksa oyun türleri de o kadar çeşitlidir. [75]

Oyunun tanımı, işlevi, kültür ve diğer bileşenlerle olan ilişkisi bilgi ve iletişim çağında yeni bir forma girmiştir. Dijital çağda endüstri ve teknoloji bağlamında atılan adımlarla oyunun yeniden tanımlanmasına ihtiyaç duyulmuştur. Oyunun fonksiyonları, sınırlılıkları, özellikleri modern oyun kuramcıları tarafından bir kez daha ele alınmış ve günümüze kadar ekonomiden kültüre, eğitimden hukuka, psikolojiden felsefeye birçok alanda tartışma konusu olarak varlığını sürdürmektedir.

---

[73] Sait Gülsoy, *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu,* Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, 2017.
[74] Erving Goffman, *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, Çev.: Barış Cezar, İstanbul: Metis Yayınları, 2014, s.23-24
[75] Yunus Arslan ve Nefise Bulgu, Socialization via Play, *Pamukkale Journal of Sport Science*, 1/1 (2010) s.12-14

1.4. Dijital Oyunlar

Modern dünyada yaşanan endüstriyel devrimler ve Aydınlanma düşüncesinin oyun kavramına, oyunun dünya ve insanla olan ilişkisini etkilediği muhakkaktır. Huizinga ve Caillois'in klasik oyunlar için tasarladıkları kuramsal çerçeve modern dünyaya gelindiğinde geçerliliğini koruduğu bazı noktalar olsa da değişime ve gelişime uğradığı noktalar çoğunluktadır. Huizinga oyunu gündelik yaşam ile ilişkilendirdiğinde oyunun boş zamanlarda yapılan gönüllü bir eylem olduğunu söylemiştir. Bu eylem günlük yaşantıda oyuncuların hayatlarına süs katmakta, onları dinlendirmektedir.[76] Modern dünyada var olan insan, endüstrileşmenin sağladığı gündelik yaşam pratikleri sayesinde "boş zaman" kavramıyla yakından ilişki kurmuştur. Boş zaman etkinliklerinin vazgeçilmez adı olan dijital oyunlar günümüz iletişim ve sosyal bilimler alanlarının tartışma konusu olmuştur. Öyle ki iletişim alanında çalışmalar yürüten David Leonard 21. yüzyılın şüphesiz dijital oyun çağı olacağını belirtmektedir. [77] 21. yüzyıl siyasi, politik, kültürel, endüstriyel ve eğlence anlamında "oyun çağı" olarak belirlenmektedir. Dijital oyunların etkili olduğu alanların bu şekilde tanımlanması aynı zamanda tüketim ve üretimi etkileyerek yeni medya alanına geçişi ifade etmektedir. Dijital oyunu tanımlamak ve bununla beraber yeni fonksiyonlara sahip olan oyuncuları tanımlamak ve bu durumun günümüz dünyasına etkilerini aktarmak için dijital oyunun kavramsal analizini yapmak sağlıklı olacaktır.

1.4.1 Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun gerek akademik çalışmalarda gerek diğer yazılı kaynaklarda, ulusal ve uluslararası terminolojide farklı adlandırmalarla yer almaktadır. Gelişen teknolojinin oyunla birleşimini anlatan üç temel kavram vardır. Bunlar; *video oyunu, bilgisayar oyunu ve dijital oyundur*. 1980'lerden bu yana dünya literatürüne bakıldığında Amerika'nın *video game* –videogame olarak birleşik kullanımı da mevcuttur- ifadesinin sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte Türkiye'de yaygın olan kullanımı bilgisayar

[76] And, a.g.e., s.28
[77] David Leonard, "Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games and Consuming the Other, *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3/4 (2003), s.1

oyunudur. 2000'li yılların verileri incelendiğinde *bilgisayar oyunu* kullanımı *dijital oyun* kullanımına evrilmiştir.[78] Dijital oyun kavramı içinde *arcade oyunlar, video oyunlar, bilgisayar oyunları* ve *mobil oyunları* barındırmaktadır. Bu oyun çeşitleri fonksiyonel olarak dijital oyun tabanında yer almaktadır. Fonksiyonel benzerlikler dijital oyun kavramının geniş açıdan alınmasını sağlayacaktır. *Arcade oyun* türleri herkesi bildiği konsol oyunlarını temsil etmektedir. Oyun salonlarında jeton alarak çalıştırılan eğlence makineleri arcade oyun olarak dijital oyunu ifade etmektedir. Görüntü sinyali gönderen videonun televizyon ya da monitör gibi kullanıcı ara yüzü ile görüntülenen oyunlara *video oyunu* adı verilmektedir. *Konsol oyunları*, video oyunların bir başka formu olarak bilinmektedir. Video oyunlarının oynanabilmesi için geliştiren konsol cihazlarıyla oynanmaktadır. Nintendo Wii, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, Sony Playstation dünyaca bilinen konsol örnekleridir. *Bilgisayar oyunları*, oyuncuların bilgisayar kullanarak oynayabileceği oyunları ifade ederken *mobil oyunlar* ise cep oyuncuların telefonları üzerinden oynayabilecekleri oyunları tanımlamaktadır. Bir konsolda, çevrimiçi ya da çevrimdışı bir şekilde bilgisayarda, mobilde oynanan oyunların hepsi dijital oyundur. Dijital oyun geniş bir perspektife hitap ederek kendisine geniş bir oyuncu kitlesi oluşturmaktadır.

Dijital oyunu geleneksel oyun üzerinden tanımlamak da mümkündür. İki oyun türü arasındaki ortak noktalar ve farklılıklar kavramların zihinlerdeki oluşumunu kolaylaştıracaktır. Huizinga oyunun özelliklerini başta gönüllü bir eylem olmasıyla tanımlamaktadır. Keyfe kederdir, boş zaman içinde özgürce gerçekleştirilir, gündelik ve gerçek yaşamın izlerini taşımaz, mekânsal ve zamansal sınırlılıklara sahiptir. Bu özelliklerle beraber oyunun tekrarlanabilir olması, başlaması ve bitmesi, iç düzeni sağlayacak kuralların olması dijital oyun için de geçerli özelliklerdir. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farklı olmasının sebebi yeni medya özelliklerinin geleneksel oyun türlerine dahil edilmesidir. [79] Konuyla alakalı olarak en temel yeni medya özelliklerinden biri medyanın dijital kodlarla temellendirilmiş olmasıdır. Yeni medya, hedef kitlesine etkileşim sağlamakla birlikte bilgisayarların işlem güçleri olmadan hiçbir şekilde

[78] Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008, s.42
[79] A.g.e., s.44-45

kullanılamamaktadır. Geleneksel oyunlara yeni medya özelliklerinin dahil edilmesi, oyunun varlık alanının dijital kodlar ve yazılımlar olması demektir.

2016 yılında Türkiye'de yayınlanan Dijital Oyun Sektörü Raporu'nda dijital oyunu tanımlarken Gonzala Frasca'nın aktarımına yer vermiştir. Gonzala Frasca'ya göre dijital oyun (video game) metin ya da görsellik üzerine tasarlanmış bilgisayar tabanlı oyunlardır. Bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik cihazlarla oynanır. Aynı zamanda bir ya da daha fazla kişiyle çevrimiçi ve çevrimdışı ağlarda boş zaman geçirmek için oynanan oyunlardır. [80] Tanımda da bahsedildiği üzere dijital oyun, oyunun teknik altyapısının oluşumunu sağlayacak yazılım sektörünü ve dijital oyun edinimini gerçekleştirmek için ihtiyaç duyulan elektronik araçların üretimini ve gelişimini etkilemektedir. Oyuncunun oyunla olan görsel iletişimini güçlendiren grafik tasarım alanı da oyun sektörünün ne kadar yaratıcı bir endüstri olduğunu göstermektedir. Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en önemli farklardan biri de dijital oyunun endüstri sektörünün bir parçası olarak meta değeri taşımasıdır. [81] İlk dijital oyunun ortaya çıkması, üretici firmaların izlediği politikalar ve yeni üretim sahalarının oluşması dijital oyunların nasıl endüstrileştiğinin çerçevesini çizmektedir. Bu yüzden dijital oyunların tarihçesini değerlendirmek gerekmektedir.

1.4.2. Dijital Oyunların Tarihçesi

Dijital oyunların ilk ortaya çıkış tarihi 1960'lı yılları işaret etse de bu tarihten önce dijital oyunla alakalı hiçbir çalışma yapıldığı söylenemez. Dijital oyunların ilk adımı nükleer fizikçi Edward Condon tarafından 1939 yılında tasarlanan elektromekanik *Nimatron* adlı makinenin icadıdır. [82] Nimatron'un içinde Nim adlı oyun bulunmakta ve dijital oyun araştırmalarında bu alanın öncü isimlerinden kabul edilmektedir. Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann 1947 yılında *katot ışın tüplü (CRT) eğlence cihazı* olarak

[80] Ankara Kalkınma Ajansı, Dijital Oyun Sektörü Raporu, (2016) s.9
[81] Binark ve Sütçü, A.g.e., s. 49

[82] Tülin Sepetçi, *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*, Doktora Tezi, 2017, s.26

adlandırılan ilk bilgisayar oyununu tasarlamışlardır. Bahsedilen bu iki cihaz, dijital oyunların ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir.[83]



Şekil 1: Elektromekanik makine Nimatro

1950'li yıllara gelindiğinde strateji oyunları olarak bilinen dama ve satranç gibi oyunlar bilgisayar ortamına aktarılarak dijital oyunların tarihçesinde bir basamak olarak yer almıştır. 1952 yılında, Cambridge Üniversites, bilgisayar bölümünde çalışmalar yapan Alexander Sandy Douglas tarafından tasarlanan *OXO* –Tic-Tac-Toe olarak da bilinir- ilk video oyunu olarak kabul edilmektedir.[84] *1958'de Tennis for Two* ve 1962 yılında geliştirilen *Spacewar* adlı oyunlar modern anlamda ortaya çıkan ilk dijital oyunlar olarak tanımlanmaktadır. İki oyunun ortak noktası çift oyunculu olmasıdır. Aynı zamanda gerçekliğin basitçe dijitale aktarılması konusunda öncü oyunlar arasındadırlar. Dijital kodlara aktarılarak modern oyunun öncüsüyken özünde oyuncunun rekabet duygusunu harekete geçirerek ilk bölümlerde yer alan oyunun tanımına da hitap etmektedir. Spacewar ticari anlamda dünyaya yayılan ve toplumsal etkiler yaratan ilk dijital oyun

[83] "Game History", son güncelleme 25 Mayıs, 2023 https://www.computerhope.com/history/game.htm

[84] Andrew Williams, History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction, CRC Press, 2017, s.33

örneğidir. [85] Bu sebeple bazı kuramcılar ve oyun araştırmacılarına göre modern anlamda dijital oyun tarihi Spacewar'dan itibaren başlamaktadır.

1960'lı yılların ikinci yarısı, bilgisayar oyunlarını geliştirme ve kitleselleştirme çabasının arttırıldığı yıllardır. Amerikalı mühendis Ralph Baer, dünyanın ilk oyun konsolu olarak anılan *"Magnavox Odyssey"* üzerinde çalışmalar başlatmış ve 1968 yılında *"Brown Box"* adlı ev tipi oyun konsolunu tamamlayarak dijital oyunları üniversite kampüslerinden çıkmasını sağlayarak herkesin ulaşabileceği konuma getirmiştir. Ralph Baer'in konsol çalışması dijital oyunların kitleselleşmesinin önemli adımlarından biridir.[86] Spacewar'dan esinlenerek 1971 yılında jetonlu oyun makinesi geliştirilmiş ve ilk ticari video oyununa *Computer Space* adı verilmiştir. Kullanıcılar tarafından karmaşık bulunması ve zorlu öğrenme süreci sebebiyle başarısız bir girişim olarak tarihte yerini almıştır. Tüm bu yaşananlara rağmen çalışmalar devam ettirilmiş ve 1972 yılında Atari[87] şirketi kurulmuş ve dijital oyun için yeni bir çağ başlamıştır. 1977 yılında Atari Video Bilgisayar Sistemi (VCS) piyasaya girmiş, 1980'li yılların ilk döneminde rakip oyun konsolu firmalarının arasında popülerliğini koruyarak oyun endüstrisinin altın çağı başlatılmıştır. Kerr'in aktarımına göre Atari şirketi kurulduğu yıldan 1980'lere kadar oyun piyasasının %80'den fazlasına hakimiyet sağlamıştır. [88]

1978'de ise *Space Invaders* ilk ateri krizinden sonra dijital oyun endüstrisinin genişlemesine ve yenilenmesine öncülük ettiği için dijital oyun tarihinde en etkileyici oyunlar arasında ilk sırada yerini almaktadır. *Space Invaders*'in bu başarısı 1980'li yıllarda ve sonralarında üretilen birçok oyun için ilham kaynağı olmuştur. Aynı zamanda kısa süre içerisinde oyunun farklı türleri de yayınlanmaya başlamıştır. 1980 yılında piyasanın en renkli, eğlenceli görüntülerine ve müziklerine sahip *Pac-Man* sürekli tüketen bir oyun kahramanına sahiptir. Pac-Man oyununun anlatısı yalnızca erkeklere değil kadınlara da hitap etmesiyle oyuncu kitlesini genişletmiş ve dijital oyun pazarındaki hedef kitlesinin büyümesine katkı sağlamıştır. Oyun yalnızca yerelde değil aynı zamanda

[85] Bill Loguidice ve Matt Barton, Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time, Boston: Focal Press/Elsevier, 2009. s.ix.

[86] Kızılkaya, A.g.e., s.65

[87] Atari kelimesi Jopon dilinde "hedefi vur" anlamına gelmektedir.

[88] Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games*, SAGE Publications: London, 2006, s.17

küresel çevrede bilinen ve sevilen bir oyun olmuştur. *Space Invaders* ve *Pac-Man*'in dijital oyunlar dünyasındaki başarısından sonra birçok dijital oyun tasarımcıları piyasaya yeni fakat başarısız oyunlar sürerek ikinci Atari Krizi'nin ortaya çıkmasına yol açmışlardır.

Atari krizini fırsata çeviren Nintendo bir Japon oyun şirketidir. Nintendo oyun şirketi, yılda en fazla beş oyunun piyasaya girmesi hakkında bir strateji benimseyerek dijital oyun sektöründe altyapısı ve anlatısı zayıf oyunların piyasaya girişlerini engelleniş, yeni oluşması muhtemel krizlerin önüne geçmiştir. Nintendo şirketinin başarıyla anıldığı oyunlar *Super Mario Bros, Donkey Kong* ve *Legend of Zelda*'dır. Krizi fırsata çeviren bir diğer oyun geliştirme firması da SEGA olmuştur. 1988 yılında Mega Drive konsolu çıkarmış ve konsol içinde yer alan *Sonic the Hedgehog 2* oyunu ile başarı sağlamıştır. Dünya üzerinde en tanınan oyunlardan biri hiç kuşkusuz Aleksey Pajitnov tarafından tasarlanan *Tetris'*dir ve özgün bir oyun olmasıyla dijital oyun tarihine damgasını vurmuştur. Tetris'in oyun anlatısı oyuncuların gündelik hayatlarındaki sorumlulukları en uygun şekilde yerine getirip önünde beliren yeni sorumluklar için yeni uygun yerler arayışının bir temsili olarak ortaya çıkmıştır. Oyun sektöründe çıkan krizler ve yeni oyun anlatıları dijital oyun tarihinde *yeniden doğuş* olarak adlandırılabilecek yeni bir dönemin başlangıcına kapı aralamıştır.

1970'li yıllarda oyunların içerikleri vurmalı patlatmalıyken 1980'li yıllara gelindiğinde içerikleri özgünleşerek rol yapma, yüksek seviyede aksiyon ve macera olarak değişiklik göstermiştir. 1990 yıllarında bilgisayarlara erişebilirlik artmış ve birçok kişinin evine bilgisayar girmesiyle bilgisayar oyunları artık bir ekonomik pazara dönüşmüştür. O dönemlerde internet kullanımının yaygınlaşması, *World Wide Web* (www)'in küresel bir ağ oluşturması sayesinde çevrimiçi oyun kullanıcılarını sayısı günden güne yükselmiştir. 1990'lı yıllar dijital oyunların artık kişiselleşmesini, atari ya da jetondan farklı olarak herkesin evinde bilgisayar olmasının ya da bilgisayarlı ortamların internet kafe olarak işletilmesi, oyun konsollarının hem bu tarz işletmelerde hem de evlerde yer alması herkesin dijital oyun oynama imkanını arttırmaktadır. Yine ayı dönemde Sony ve Nintendo adlı iki firmanın iş birliğini sonlandırması ve Sony'nin yeni ürettiği *Playstation* konsoluyla sektöre girmesi SEGA firmasını başarısızlığa uğratmıştır.

Dijital oyunların hem yazılım hem teknolojik donanım üzerine kendini geliştirdiği yıllar 2000'ler olarak tarif edilmektedir. Mobil cihazların oyun oynamaya uygun fonksiyonlar taşıması ve kullanımının yaygınlaşması dijital oyunların farklı platformlarda varlığını sürdürmesini sağlamış ve bittabi dijital oyun endüstrisinde mobil oyun kategorisi açılmıştır. Ses, görüntü ve grafik çalışmalarında yol kat edilmesi oyunların sanal gerçekliğini arttırmıştır. Bu durum oyuncuların oyun deneyimlerinde yeni keşiflere uzanmasının önünü açmıştır. Simülasyon oyunların oyuncuların deneyimlerine katkılarını ve gerçek hayatla ilişkisini ele almadan önce dijital oyun türlerini ve bu türler arasında yer alan simülasyon oyunları yakından incelemek gerekecektir.

1.4.3. Dijital Oyun Türleri

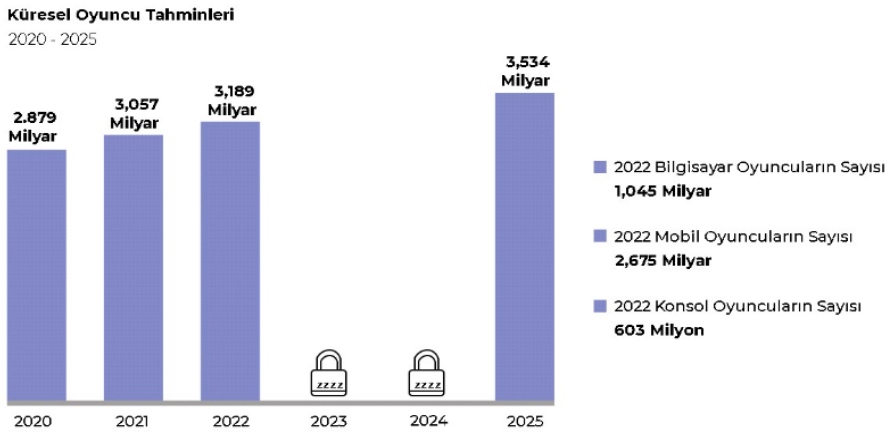
Oyun üzerine araştırmalarını geniş çaplı bir şekilde yürüten Katie Salen ve Eric Zimmerman'ın en önemli eserlerinden biri *olan Rules of Play Game Design Fundamentals* anlatısında yazarlar oyunları oynamak (play) fiilinin formal sistemi olarak tanımlamaktadırlar. Oyun üzerine yazılan her türlü kuramı ve araştırmayı göz önünde bulundurarak Salen ve Zimmerman dijital oyunları tanımlarken aşağıdaki gibi bir açıklamaya yönelmişlerdir.

- Sistem (System): Oyunların temeli sistemlerdir.
- Oyuncular (Players): Oyun, bir ya da daha fazla kişinin aktif bir şekilde oynamasıdır. Oyuncular oyunu deneyimlemek için oyun sistemiyle etkileşime geçerer.
- Yapay (Artificial): Oyunlar, zaman ve makan olarak gerçek hayattan ayrılmaktadır. Oyunların en önemli özelliği, gerçekliğin bir yansıması olsalar da yapay olmalıdır.
- Mücadele (Conflict): Tüm oyunlar bünyesinde güç mücadelesini barındırır. İşbirliğinden yarışmaya, tekli mücadeleden çok oyunculu sosyal mücadeleye kadar birçok biçimi vardır.
- Kurallar (Rules): Kurallar oyunun önemli bir parçasıdır. Kurallar, oyuncunun ne yapabilip ne yapamayacağını sınırlayarak oyunun yapısının ortaya çıkmasını sağlar.

- Ölçülebilir sonuç (Quantifiable outcome): Oyunların ölçülebilir sonuçları skorları vardır. Oyuncular skorlara göre kazanır ya da kaybeder. [89]

Salen ve Zimmerman'ın dijital oyun tanımından sonra dijital oyun türlerindeki açıklamaları da önem arz etmektedir. Dijital oyun endüstrisi her geçen gün genişlemekte ve bu endüstrinin genişlemesini sağlayan faktörlerden biri dijital oyunlardaki çeşitliliğin artmasıdır. Dijital oyun türleri oyuncuların deneyimlerine, oyun oynanırken kullanılan araçlara ve oyun içeriklerine göre değişiklik göstermektedir. 2022 yılında küresel oyun geliri 196.8 milyar $, küresel oyuncu sayısı 3,189 milyar olduğu rapor edilmiştir.[90] 3,189 milyar küresel oyuncu sayısından;

- Bilgisayar oyuncuların sayısı: 1,045 Milyar
- Mobil oyuncuların sayısı: 2,675 Milyar
- Konsol oyuncuların sayısı 603 Milyondur.



Şekil 2: Küresel Oyuncu Tahminleri

Kaynak: Newzoo Küresel Oyun Raporu 2022

Dijital oyun endüstrisini maddi manevi coşkulu ve hareketli tutan dijital oyun türlerini Salen ve Zimmerman şu şekilde kategorize etmiştir;

[89] Katie Salen ve Eric Zimmerman, *Rules of Play Game Design Fundamentals*, 2003 s. 93 (Chapter 7: Defining Games (s.11)
[90] Newzoo Küresel Oyun Raporu, 2022, s.9-11

- Aksiyon (Action)
- Platform (Arcade)
- Macera (Adventure)
- Rol Yapma Oyunu (RPG: Role Playing Game)
- Simülasyon (Simulation)
- Strateji (Strategy)
- Yarış
- Puzzle
- Spor
- Sosyal Oyun (Social Game)
- Kart, zar ve blok oyunları [91]

Dijital oyunların sınıflandırılması bir bakıma içeriklerin ve oyuncu deneyimlerinin çeşitlerine göre yapılmaktadır. Mesela şiddet ve hız içerikli oyunlar genel anlamda *aksiyon* oyun kategorisine girmektedir. Özellikle dövüş, savaş, hayatta kalma ve nişan gibi oyun türleri yine aynı kategoride yer almaktadır.

Oyuncuyu keşfe yönlendiren, oynadıkça araştırma ve bulmaca etkisi gözlemlenen oyunlar ise *macera* oyunları olarak adlandırılmaktadır. Hem aksiyon hem macera etkisi uyandıran oyunlar da elbette mevcuttur. GTA gibi oyunlar *aksiyon-macera* grubuna girer. İnternet aracılığıyla oynan *çevrimiçi/online* oyunlar, oyuncuların oyunun hikayesine bürünerek rol yaptıkları *Role Playing Game (RPG)* gibi türler de oyun kategorizasyonuna dahildir. Dragons ve Diablo gibi oyunlar RPG oyun türüne örnek gösterilebilir.

Oyuncuların gerçek dünyada deneyimledikleri birçok eylemin sanal dünyaya simülasyon ortamında aktarılmasına *simülasyon oyun* denmektedir. Bu kategorideki oyunlar oyuncuya gerçek dünyanın deneyimlerini oyun perspektifinde sunmaktadır. Uçak

[91] Ayten Bengisu Cansever, Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2021.42-43

uçurma, araba kullanma, şehir yönetme gibi deneyimleri içeren birçok simülasyon oyun bulunmaktadır. The Sims, Sims City gibi oyunlar bu türe örnek verilebilir.

Bazı oyuncuların tercihi ise *strateji oyunlarından* yanadır. Strateji oyunları, oyunu kazanmak ve zafere ulaşmak için yöntem geliştirmenin önemli olduğu bir türdür. Oyuncuların oyun sürecindeki hamleleri oyunun gidişatı için oldukça önemlidir. Oyuncularla birlikte hamleler yarışır. Bir de *bilmece ve bulmaca oyunları* vardır ki, onlar da oyuncuyu mantıksal ve kavramsal sorularla meşgul eden oyun türleridir. Oyunda ilerleyebilmek karşılaşılan problemleri çözmekle mümkündür. [92]

[92] Ayten Bengisu Cansever, Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı: The Sims 4 Örneği, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021, s.41-43

2. BAŞKA BİR EVRENDE VAR OLMAK

Tezin bu bölümünde modernitenin getirdiği problemlerin insanlar arasında yeni bir dil oluşturması ve bu dilin teknoloji-insan arasındaki ilişkileri nasıl oluşturduğu incelenecektir. İnsan, varoluşundan bu yana tarihsel süreçte konumu sürekli değişen bir varlıktır. Öyle ki insanın var olma mücadelesi her dönemde kendini göstermiştir İnsanın var olma mücadelesi her konuda olduğu gibi oyun ve dünya arasında kurduğu bağlantı zemininde de kendini göstermiştir. Bölümün başlığında yer alan "Başka evrende var olmak" cümlesi postmodern dönemde kişilerin dil olarak teknolojiyi kullanması ve simülasyon evrenler yaratmasına işaret etmektedir. Simülasyon evrenler yaratan insan kim olarak bu evrende var olmakta, hatta bu evrenlerde var olma yollarını nasıl aralamaktadır, taklit edilen her şeyde hakikate nasıl ulaşmakta, bu konulara değinilecektir. Dijital oyunların oyuncular için yeni bir varoluş alanı sunup sunmadığını inceleyebilmek adına bu başlıkta önce postmodern dönem tanımı, sanal dünyanın oluşumu, simülakr ve simülasyon kavramları, kimlikler ve avatarlar ele alınacaktır. Dijital oyunların oyunculara sunduğu yeni evren, yeni kimlik ve yeni deneyimleri nihayete erdirebilmek adına yukarıda bahsedilen adımların atılması sağlıklı olacaktır.

2.1. İnsanın Varlık Arayışında Yolları Çatallanan Bahçe: Postmodern Oyun

Postmoderniteyi tarif etmek birçok düşünür ve sosyal bilimci tarafından meşakkatli bir yol olsa da anlatının merkezine modernite yerleştirildiğinde daha açık bir şekilde betimlenmektedir. Modernite sonrası teknoloji, medya ve bilgisayarlarda hızlı yayılma, politika ve kültürde köklü değişimler gerçekleşmiştir. Kapitalizmin yeniden yapılanmasıyla yaşam tarzlarında yeni açılımlar, bununla birlikte dünyanın bir ucundan diğer ucuna yayılan ayaklanmalar, devrimler ve modern toplumsal örgütlenmeler postmodern dönemin kapılarını aralamıştır. Micheal Foucault, Jean-François Lyotard, Gilles Deleuze ve Felix Guattari, Fredric Jameson, Jean Baudrillard ve diğer postmodernite hakkında yazılar ortaya koyan düşünürler çağa ilişkin olarak toplumsal ve kültürel olayların yeniden tarifini ve haritalandırmasını yapmışlardır. Modern dönemde insanları tek bir kalıba sokan, milyonlarca insanı aynı sıkıntıya hapseden, kapitalist sistemle birlikte endüstrileşen ve rasyonelleşen insanlar birbirinin aynısı olmaya

başlamıştır. Evrensel kelimesi aslında kapital sistemle varlığını sürdüren birçok topluluk için aynı kaderi yaşamak, aynı yabancılaşmayla karşı karşıya kalmak, aynı kültürü tüketmek ve sürekli benzerlerini üretmek le özdeşleşmiştir. Yeni teknolojiler, ulaşımda ve iletişimde geliştirilen yeni sistemler modernlik kavramının gündelik hayata girmesini sağlayan başlıca sebepler olmuştur. Modernleşme süreci toplumlarda başta endüstrileşme olmakla birlikte kentleşme, bürokratikleşme, rasyonelleşme, bireyselleşme ve sekülerleşmeyi de beraberinde getirmiştir. Modernliğin toplumlarda inşa edilebilmesi için kapital sistemle birlikte sayılan bu süreçlerin birbirlerini destekleyerek düzenli şekilde işlemesi gerekmektedir. Fakat 1968'li yıllara gelindiğinde görülmektedir ki kapitalist endüstrileşmenin baskı altına aldığı birçok insanın sesi modernitenin ürettiği felaketlere karşı yükselmektedir.

Postmodern kuramcıların bir kısmı, dönemin yüksek bilişim ve teknolojisini, medyasını, toplumlarda ortaya çıkan değişim ve dönüşümü yeni bir çağ olarak tanımlarken bir kısmı da modern çağın doruklara ulaşan uzantısı olarak görmektedir. Aynı zamanda modern dönemin eleştirel soruşturmalarını üstlenen kişiler yine postmodern kuramcılar olmuştur. Postmodern kuram tartışmalarında adı sıklıkla geçen Jean-François Lyotard her şeyden önce modernitenin evrensellik adı altında totalleştici yapısını farklılık ve çoğulluğu savunarak eleştirmektedir. Lyotard aynı zamanda modernitenin tüm toplumlar tarafından kabul edilen büyük anlatılara karşı çıkmakta, onları birbirinden farklı, çoklu küçük anlatıları savunarak kuramlarını ortaya çıkarmıştır. Lyotard, Marksizm ve diğer Aydınlanma teorilerini büyük anlatılar olarak görmekte ve bu anlatıların tarihsel süreçte oluşmuş hikayeler olarak kabul etmektedir. Bu anlatılar tarihin zemini ya da hakikati olarak görülmemelidir. Bu teorilerin ve anlatıların her zamanda ve koşulda geçerli olmadığını hatırlamalı ve bu tür iddialara kapılmamaya özen gösterilmelidir. [93]Büyük anlatıların kural koyucularını eleştirmekle birlikte 1977 yılında *Pagan Eğitimler* kendi kendisiyle oluşturduğu diyaloglardan meydana gelmektedir. Bu eserde kendi paganizmini "bir kimsenin ölçütler olmaksızın yargıda bulunduğu bir durumun belirtilmesi"[94] olarak açıklamaktadır. Lyotard'a göre anlatılar ve söylemler vakadan vakaya bağlamdan

[93] Steven Best ve Douglas Kellner, Çev.: Mehmet Küçük, *Postmodern Teori,* İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016, s.228-229
[94] A.g.e., s.229

bağlama değişebilmektedir. Bu durum küçük ve farklı anlatıların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Tarihsel süreçte toplumda yer edinmiş anlatılar kural koyucu ifadelerden oluşmakta ve bu ifadeler tek tip ve zorlayıcı olabilmektedir. Toplumlar kural koyucu ifadeler olmadan elbette yaşayamaz fakat bu kurallar ontolojik tabanda evrensellik baskısı altında oluşturulmamalıdır. *Pagan Eğitimler* eserindeki bu aktarımlarla Lyotard çokluğun, çokkatmanlılığın ve marjinalliğin zeminini atmış bulunmaktadır.

Lyotard çağdaş dönemi bilgi ve hakikat üzerine kurulan köprünün artık olmayışından bahsederek değerlendirir. Kendisine göre hakikat ve bilgi arasındaki evrensellik tabusu yıkılmak durumundadır. Yeni çağın dili artık veri tabanlarından, kodlardan, bilgisayardan ve iletişimden oluşmaktadır. Lyotard bu çağı postendütriyel çağ -yani kültürde postmodern olarak bilinen bir çağ- olarak tanımlamakta ve bu çağa giren toplumlarda bilginin başkalaşmasının kaçınılmaz bir durum olduğunu belirtmektedir. Postmodern çağda bilginin doğası payını teknolojik dönüşümlerden almaya başlamıştır. Bir başka deyişle bilginin statüsü enformasyon diliyle korelasyon halindedir. Enformasyon diline çevrilmemiş hiçbir şey bilgi olarak kabul edilmemektedir. Postmodern süreçte bilgi artık başka evrendedir dolayısıyla farklı bir biçimde ve imgelerde anlaşılması gerekmektedir. Bilgi artık hakikatin ölçüsü değildir. Postendüstriyel toplumlarda bilimsel bilgi, teknoloji, enformasyonda hızlı değişim sağlanmaktadır. Lyotard postmodern kavramının temellerini atan önemli bir düşünürdür bu sebeple postmodern çağın teknoloji ve bilişimle olan ilişkisinde bilginin ve imgelerin hangi konumda olduğu hakkında ip uçları vermektedir. Baudrillard da teknolojinin ürettiği imgeler ve muhatapları hakkında ilgi çekici teoriler ortaya atmaktadır. Baudrillard çağdaş toplumlarda imgelerin metalaştığını, soyutlaştığını ve simüle edilerek gerçeklikten kopuk bir forma taşındığını belirtmiştir.

2.2. Baudrillard ve Gerçeğin Yerini Alanlar

Baudrillard içinde yaşadığı çağı toplumsal, kültürel, politik ve ekonomik düzeylerde yeniden yapılandırarak çözümlemeler üretmiştir. Çoğu okur, araştırmacı, sosyal bilimci Baudrillard'yı postmodern düşünür olarak görmektedir fakat kendisi çağı ve o çağda yaşayan insanın nasıl bir düzende olduğunu açıklamaktan öte bir konuma sahip değildir. Baudrillard felsefesinin temeline bakıldığında Adorno ve Horkheimer'ın düşünsel izlerini

görmek mümkündür. Post-marksist düşünce sisteminde toplumlar modernitenin despotizmine gönüllü olarak kapılmış ve hakikatle olan bağlar yavaşça kopmaya başlamıştır. Teknolojiyi kendine yeni bir dil edinen özneler ve bu öznelere hükmeden metalar dünyası kurulmuştur.

Baudrillard kapitalist toplumların motivasyonunun üretim değil tüketim olduğunu vurgulamıştır. Postendüstriyel çağda üretilen nesne artık gösterge değeri kazanmıştır fakat diğer bir yandan kullanım fonksiyonları ve simgesel değerleri kaybolmuştur. Bu değerlerin yoksunluğunu teknolojiyle gidermeye çalışan modern dünyanın özneleri nesneleşerek hayatı dışarıdan izleyen birer hareketsiz öznelere dönüşmektedir. Belirli bir vakitten sonra teknoloji ve insan arasındaki ilişki fantezi ve arzuya hizmet etmeye başlamıştır ve Baudrillard'ın perspektifinde dünya bir illüzyon ve fantazm oyununa dönüşmüştür. [95] Bu dünyaya ait olan ve göstergelerin ötesine geçen metalar artık hiper-meta olarak fantazm oyununun bir parçası olmuştur.

Hiper metalarla dolu bir dünya artık gerçeklikten yoksun, hiper-gerçekliğin hakim olduğu bir dünyaya dönüşmüştür. Baudrillard, hiper metalara olan yorumunu ifade ederken çağımızın en önemli hastalıklarından birinin gerçeğin üretimi ve yeniden üretimi olduğunu belirtmiştir. Bu çağda yaşayan insan artık temsil ve gerçeklik arasında gidip gelmekte ve çoğu zaman temsil ve gerçekliğin birbirine karıştığı bu bulanık suların içinde yaşamaktadır.

Baudrillard imgeleri simülasyon, simüle etmek ve simülakr kavramları üzerinden açıklamaya çalışmıştır. Bu kavramlar Baudrillard için postendüstriyel yani postmodern çağın özeti niteliğindedir. Hipergerçeklik ve simülsyon ile hakikat arasındaki çatışmaları konu edinen kavramsal çalışmaları mevcuttur. 1982 yılında *Simülakrlar ve Simülasyon* adlı eserinin ilk bölümü *Gerçeğin Yerini Alan Simülakrlar* olarak başlamakta ve bu başlık aslında döneme ve imgelere dair önemli mesajlar vermektedir. Kitabın girişinde bahsedilen üç önemli kavramı aşağıdaki gibi açıklamaktadır.

[95] Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğubatı Yayınları: Ankara, 2020, s28

- *Simlakr:* Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm
- *Simüle Etmek*: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak.
- *Simülasyon:* Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi.[96]

Yukarıda tarif edildiği gibi Baudrillard gerçeklikle hiçbir alakası kalmamış bir gerçeğin teknolojik yeni modellerle yeniden üretilmesi hipergerçeklik, diğer bir deyişle simülasyondur. Bu postmodern tasvirlere bakıldığında simülasyon ve simülakrların kökeninin gerçeklikten geldiğini görebilmek mümkünüdür. Gerçeklikten köklenerek hiper-metalar üretebilir fakat hiper-metalar gerçeklik üretebilir mi? Çağın bir diğer problemi olarak bu konuya şimdilik bir virgül konulmalıdır.

Baudrillard yeni çağın teknolojiyle ürettiği hipergerçeklikleri dünyanın insanlara yetmemesi olarak yorumlamaktadır. Öyle denilebilir ki, dünya var olduğu haliyle kimseye yetmemektedir. Çünkü gerçeklikler artık bilip gördüğümüz şeylerin aşkınlığa uğramış imajlarını temsil etmektedir. Bu durum da anlamlandırması zor oyunlara, çıkılmaz paradokslara, belirsizliklere alan yaratmaktadır. Baudrillard'ın postmodern çağı açıklayan kuramlarına bakıldığında modern büyük anlatılara bir kez daha sırt çevrildiğini, hiyerarşilerin yıkıldığını yerine çoğulculuğu destekleyen değerlerin gündeme gelmektedir. Baudrillard yalnızca dünyanın nereye gittiğini, geleceğin hangi bahçelerde çatallandığını, öznelerin hakikati nereye taşıdıklarını haber vermektedir. Ortaya çıkardığı kuramlar *temsil* ile *gerçeklik* arasındaki sorgulamaların mihenk taşıdır. Hakikat ve gerçeklik tartışmaları da Tanrı ve kutsal ikonlar üzerinden yapılmaktadır. Baudrillard, simüle etmeyi okurlara daha iyi anlatabilmek adına gizlemek (dissimüler) kavramını ele almaktadır. Gizlemek kelime anlamı olarak var olan ya da sahip olunan bir şeyi yokmuş ya da sahip değilmiş gibi yapmaktır. Simüle etmek ise olmayan bir şeyi var gibi göstermek, sahip olunmayan şeyi sahipmiş gibi yansıtmaktır. [97] Biri varlığa, diğeri ise yokluğa işaret eden iki temel kavram. Gizlemek -mış gibi yapmak iken simüle etmek

[96] Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Doğubatı Yayınları: Ankara, 2020, s.7
[97] Baudrillard, A.g.e., s.15

üretilen hiper-gerçekliğin bir parçası olarak kendini konumlandırmaktır. İşte Baudrillard'ın çağımızın hastalığı dediği durum tam olarak budur. Çünkü simülasyonun yol açtığı durum "gerçek" ile "sahte", "gerçek" ile "düş" arasındaki uçurumları yakın etmektir.

İmajları anlamlandırmak çağı ve özneleri anlamanın birinci kuralı olarak görülmüştür. İmajlar için önce simülasyonun bilinçli olarak seçtiği tanrısal güç canlandırmasına bakılmalıdır. Öyle görünüyor ki her alanda olduğu gibi Tanrı da simüle edilerek özneler tarafından bir istenceye dönüşmektedir. İkonalar, tanrısal gücün temsili ve tanrının varlığına işaret eden imgelerdir. Fakat ikonların bu güçlü duruşu, çekiciliği ve ihtişamı ikonoklastlar[98] tarafından Tanrı fikrinin yerine geçmeye çalışılması –kısaca bir tehdit- olarak görülmektedir. Baudrillard'ın perspektifinde bu durum Tanrı'nın ikonalar tarafından üretilen bir düşünceden ibaret olarak değerlendirilmektedir. Yani Tanrı üretilen simülakrlar sayesinde varlığını korumaktadır. Simülasyonun varlığıyla Tanrı'nın varlığı da tehdit altına girmiştir. Tanrı'nın bile simüle edildiği bir evren devasa bir simülakra dönüşmüştür. Baudrillard, simülakr düzenini dört aşamalı bir şekilde açıklamıştır.

Birinci simülakr düzeni Rönesans'tan Sanayi Devrimi'ne kadar uzanan tarihsel aralığı temsil etmektedir. Tanrı düşüncesi ve ikonalar imgelerin bir temsili olduğu için Baudrillard bu aşamanın temelini Rönesans'ı işaret ederek göstermiştir. Bizans ikonaları aslında ritüellerin de imajlar barındırdığını, toplumu kolektif bağlarla harekete geçirmek için her bir ikonun kendine özel yerinin olduğunu vurgulamıştır.
Bu simülasyon düzeninde simülakr bir taklittir, doğayı yeniden üreten gerçeğin temsili taklitlerdir.

İkinci simülakr düzeni Sanayi Devrimi'nden itibaren başlar. Bu dönemde kapitalist sistem mekanik yöntemlerle hızlı üretimi destekler. Haliyle nesneler sonsuza kadar seri olarak üretilmektedir. Bu durum imajlar için de geçerlidir. İkinci simülakr düzeninde imajlarla olan güçlü ilişkinin zeminini artık üretim oluşturmuştur. Burada imajlar gerçeğe ya da

[98] İkonoklast: Kutsal imgeleri yok eden insan

resmedilene benzemez, resmettikleri şeyler ile denklik kurmaya , bağdaştırmaya çalışılmıştır. Birinci simülakr aşamasında asıl ile sahte arasında bir benzerlik – asılın bir taklidi- vardır, ikinci simülakr aşamasında ise asıl ile sahte arasında bir denkleşme çabası mevcuttur. Her iki aşamada da gerçeklik ile imaj arasında ayırt edilebilir farklılıklar korunmaktadır. [99]

Üçüncü simülakr düzeni ilk iki aşamadan keskin bir şekilde ayrılmaktadır. Bu aşamada imajlar ve gerçeklik arasındaki sınırlar bulanıklaşır ve ilk iki evrede varlığını koruyan farklılıklar ortadan kalkmıştır. Bunun en büyük etkisi hiç kuşkusuz kapitalizm ve tüketim kültürüdür. Kitlesel medya ve iletişim teknolojilerinin de desteğiyle hiç bitmeyen imajların, sloganların, reklamların, işaretlerin üretilmesi söz konusudur. Yani Baudrillard'a göre bilginin esas kaynağı artık sınırsız üretilen imajlar, hiper-metalardır. Ve bizler de hipergerçeklik noktasında varlığımızı sürdürmekteyiz. Bu aşamada su üstüne çıkan yeni tartışılacak konu *gerçek dünyadır.* Sanayi devrimine kadar gerçekliğini koruyan *dünya,* gerçekliğini tehdit eden bir imajlar dünyasıyla artık karşı karşıyadır. İmajlar dünyasının gerçeklikle arasındaki farkı yok seviyesine indiren teknolojik gelişmelerden biri TV ve bu teknolojinin içeriğinde yer alan TV programlarıdır. Baudrillard'ın simülasyon kuramı perspektifine dayanarak gerçek hayatın nasıl yaşanacağına dair fikirlerin üretim noktasının TV programları olduğunu söylemek mümkündür. [100] Burada sorgulanacak olan temel mesele hipergerçekliğin öznelerin güncel hayat deneyimlerini etkileyerek gerçeklikten daha gerçek bir şekle bürünmesidir. Bu durum aynı zamanda gerçekliğin hipergerçeklik algısıyla inşa edilebilmesinin mümkünlüğünü ele geçirmektedir. Böylece hipergerçeklik gerçeklik dürtülerimizi üretebilir hale gelmiş ve gerçeklikle sahte arasında hiçbir fark kalmamıştır. Her ne kadar bu fark ortadan kalksa da imajlar gerçek değildir, hipergerçeklik sayesinde gerçeğin bir simülasyon olduğu başarıyla gizlenmiştir.

Dördüncü simülakr düzeni aşamaların birbirlerine eklenerek geldiği son nokta yani *bütünsel gerçeklik* düzeyidir. Burada bir yandan gerçekliğe bir yandan da imajlara son

[99] Kim Toffoletti, Yeni Bir Bakışla Baudrillard, (Çev):Yetkin Başkavak, Kolektif Kitap:İstanbul, 2020, s.27-33
[100] Kim Toffoletti, A.g.e., s.33

veren bir ultra gerçeklik söz konusudur. Baudrillard çağımızın kültürü, her şeyi oldukça şeffaf ve bilinir bir şekilde sergilenmesi bu düzenin acı meyveleridir. Sanal dünya, teknoloji, dijital iletişim ağları bizleri imajların dünyasına girmeye mecbur bırakıyorlar. Artık insanlar için iletişim ve teknolojinin yarattığı imajlar dünyasına sınır çizebilmenin neredeyse imkanı yoktur.

İmajların içinde boğulmuş bir topluluk olarak yeni bir simülakr düzeninin içinde hakikati anlamlandırmaya çalışmak daha da güçleşmektedir. Bu aşamada imajlar giderek görselleşmeye başlamıştır. Görselleşen imajlar iletişim, enformasyon ya da belgeleme gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Baudrillard *her şeyin imaja dönüştüğü bir yerde artık imaj yoktur*[101] diyerek ultra gerçeklik tanımını ortaya atar.

Baudrillard'ın posmodern çağın simülasyon ve simlakr üzerinden yaptığı yorumun aslında ne kadar çağ ötesi bir perspektif olduğu 2020'li yıllara gelindiğinde daha net görülmektedir. 10 Şubat 2020 tarihinde yayınlanan *Güney Koreli Anne Ölen Kızıyla Buluştu*[102] başlıklı habere göre postmodern çağın hakkı teknolojiyle sonuna kadar verilmektedir. I Met You (Seninle Buluştum) adlı 9 dk 38 sn'lik belgesel yaşayan bir Güney Koreli Anne (Jang Ji-Sung) ve 7 yaşında kanserden ölen kız çocuğunun (Nayeon) sibernetik mekanda buluşmasını anlatmaktadır. Kızıyla ilgili tüm görüntüleri ve ses kayıtlarını prodüksiyon ekibiyle paylaşan anne yaklaşık 8 ay süren bir çalışmadan sonra ölen kızıyla stüdyo ortamında buluşmuştur.

[101] A.g.e., s.39
[102] Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte 'Buluştu', son güncelleme 10 Şubat 2020, BBC, https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691



Şekil 3: I Met You Belgeselinden Bir Kesit

Buluşma öncesi anneye gözlük ve eldiven takması söylenmiş, bu sayede stüdyoda simülasyon bir ortamda kızını görme ve ona dokunma şansı verilmiştir. Buluşma mekanı olarak anne ile kızın sürekli gittikleri park belirlenmiş ve simüle edilmiştir. Aynı zamanda ölen çocuk Nayeon'u canlandırabilmesi için çocuk manken ve hatta buluşma için düzenlenen simülasyon ortamda Nayeon'un sesi birebir kullanılmıştır.



Şekil 4: I Met You Belgesel Stüdyosu

2020 yılında tüm dünya haberlerinde ses getiren bu belgesele Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kuramlarıyla yaklaşıldığında dikkat çeken ilk konu imajların yeniden üretilmesidir. *Üçüncü simülakr aşamasında* ele alındığında imajın artık gerçeği tehdit

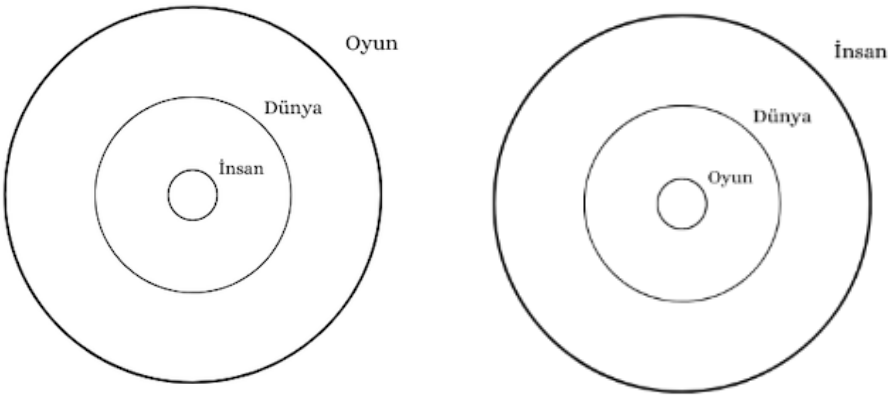
eden bir konumda olduğunu söylemek mümkündür. Kız çocuğunun ölümü sebebiyle acı çekmek yerine onu sanal bir dünyada tekrar yaşatmaya çalışan annenin varlığı söz konusudur. 2021 yılında, bu belgeseli konu alan bir makalede[103] acının yeniden üretilmesi yorumu getirilmiştir. Fakat burada yeniden üretilen imaj acı değil anılardır. Ölümden sonra yas tutmak, acı çekmek gibi hayatın olağan dengesini sağlayan duyguların akışı ertelenmiş, anılar yeniden üretilmiştir. Baudrillard'ın bahsettiği üçüncü simülakr aşamasında üretilen imajlar varlıklarıyla kişilerin gerçeklik duygularını da üretmektedir. Öyle ki anne Jang Ji-Sung belgeselde *"Çok kısa sürdü ama çok mutlu bir andı."* cümlesini kurarak imaja karşı duygusal bir üretimden bahsetmektedir. Gerçekliğin yitirildiği bu çağda Baudrillard'ın dediği gibi *"Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir."*[104] Ölmenin imkansızlaştığı bir "ölür ölmez dirilme" sistemi tam manasıyla karşımızda durmaktadır.

Simülasyon ve simülakrın hakikati bu derece zedelemesi insanın tanrıcılık oynaması için yeni oyun alanları yaratmasını sağlamıştır. Simülasyon bu çağda dev bir oyun alandır. Çünkü Nietzsche'nin dediği gibi *Tanrı ölmüştür.* İmajları üretmek artık insanın elindedir ve ölmenin imkansızlaştığı bir mekanizmanın sahibidir. İnsan ve tanrının çatıştığı ilk oyun alanı tiyatrodur. Araştırmanın birinci bölümünde yer alan oyunun kavramsal analizinde dünya bir oyun alanıdır ve oyunun kurucusu da kural koyucusu da Tanrıdır. İnsana yalnızca oyunu oynamak düşmektedir. Ortaçağ dönemine kadar tiyatro Tanrılar ve onların öğretilerini halka tebliğ etmek için oynanırken Ortaçağ sonrası Tanrıyı konu almayan, insanın arzularına hizmet eden bir tiyatro anlayışı ile karşılaşılmaktadır. Albert Camus'un deyimiyle oyuncu hakkı olmayan alana girmiştir bile. [105]

Oyunlar artık insanların gerçek hayatın zincirlerini kırıp arzularının peşinden gidildiği bir yerdir. Arzuların sergilendiği tiyatroda oyuncunun bedenini yöneten asıl şey kudurganlıktır. Çünkü Camus tiyatronun insana bedensel yazgısını doldurma fırsatı verdiğini söylemiştir. Bu durumda oyuncu tek bir yazgıyı yaşamayı reddederek tanrıya karşı gelmiş ve Kilise tarafından ağır ithamlarla suçlanmıştır. Kusursuzluk, yazgı, estetik ve ahlak, hepsi sahnededir ve oyuncuların bedenlerinde tutkular sergilenmeye başlar.

[103] Fikriye Çelik, Sibernetik Mekanda "Hakikatimsi Kavuşma": Sanal Kızıyla Buluşan Güney Koreli Anne Örneği, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, sayı: 35, Haziran 2021
[104] Jean Baudrillard, A.g.e., s.15
[105] Albert Camus, *Sisfos Söyleni*, Çev.: Tahsin Yücel, Can Yayınları: İstanbul, 2019, s.96

Postmodern dönemde tek başına insan bedeninin boyutu yetersizdir ve simülasyon aracılığıyla birbirinden farklı arzulanan bedenler üretildiği görülmektedir. 7 yaşında ölen bir kızın bedeni simülakr olarak yeniden geri getirilmiş ve bir kez daha derin bir gerçekliğin yokluğu gizlenmeye çalışılmıştır.



A Çemberi *B Çemberi*

A Çemberi ve *B Çemberi* oyun-dünya-insan arasındaki ilişkinin postmodern çağa kadar nasıl bir değişim geçirdiğinin şematik halidir. Herakleitos'un 52. Fragmanıyla tanışılan oyun kavramı hem insanı hem de dünyayı kapsayan bir kavramdı. Dünya oyundan ibaret bir alan ve insanlar da bu oyun düzeninin birer kuklaları olarak görülmüştür. Yani denilebilir ki *Oyun* > *Dünya* > *İnsan* ve Tanrı oyun ile direkt etkileşimi olan aşkın bir varlıktır. Yeryüzündeki tüm oyunlar Tanrı için adanmıştır. Ortaçağ dönemine kadar oyunlar tanrılarla olan bir iletişim kurma yöntemi olsa da Modern çağa gelindiğinde insan her şeyin merkezinde olmuştur. Rasyonalitenin, aklın ve insanın ön plana çıktığı dönemde tanrının gücü zayıflamış ve Postmodern çağa gelindiğinde artık tanrının öldüğü haberi tüm dünyayı sarmıştır. Bu tarihsel akışta insan, dünyanın da oyunun da sahibi olmuştur. Dünyayı yöneten insan dünyanın merkezi olmayı başarmakla birlikte yaşanacak yeni evrenler aramakta geç kalmamıştır. Olduğu haliyle dünya yetmemiş, imajlardan dev bir simülakr yaratmış, içine de efendisi olduğu binbir çeşit oyunlar sıralamıştır. *A Çemberi'nde* gördüğümüz tüm oyun-dünya-insan arasındaki ilişki tepetaklak olmuş ve *B Çemberi'*nde de ifade edildiği gibi *İnsan* > *Dünya* > *Oyun* halini almıştır.

2.3. Deleuze, Yersizyurtsuzlaşma ve Organsız Bedenler

Gilles Deleuze de diğer postmodern kuramcılar gibi modernitenin hiyerarşisine, inançlarına, büyük anlatılarına karşı farklılığı ve çokkatlılığı öne süren önemli düşünürlerden biridir. Yazdığı en etkili kitaplardan biri olan *Anti-Oedipus* modern inançların ve modernliğin getirilerinin öznelerin arzularını bastırmasını eleştiren, buna tepki gösteren bir çalışmadır. Deleuze, neredeyse tüm eserlerinde sanatı ve felsefeyi ileri sürerek arzunun özgürleştirilmesi için mücadele etmiş bir düşünürdür. Foucault gibi modernliğin gündelik yaşamdaki normalleştirici ve tahakküm altına alan alışkanlıkları, tekrarları, aynılığına yönelik eleştirilerini geliştirmiştir. Deleuze, diğer kuramcılardan farkla bu eleştirileri yaparken kapitalist ekonomik sistemin dinamiklerini hedef almıştır. Deleuze ve Guattari için *arzulayan yeğinlikler* ve totalleştirilebilir olmayan *çokkatlılıklardan* oluşan dinamikler her zaman birincil öneme sahip iki önemli konu olmuştur. Arzuların bastırılması ve bu bastırılmayı gerçekleştiren her türlü sisteme karşı arzuyu özgürleştiren öznenin dağınık ve çokkatlılığını sağlayan yeni yollar aramanın peşinde çalışmalarını yürütmüşlerdir. Deleuze arzu politikalarını sunarken şizofreni, göçebeler ve köksaplar kavramlarını betimleyerek ilk adımı atmıştır.

Bu düşünürler köksap nedir sorusunu Batı düşünce sistemini somutlaştıran ağaç imgesi üzerinden anlatmaktadırlar. Batı toplumlarının düşünce zemininde hiyerarşik ve tek bir hakikat anlayışı yatmaktadır. Ağacın tek bir kökü vardır ve yukarı doğru budaklanan dalların hepsi köke bağımlıdır. Eğer bir ağaç meyve vermiyorsa onun problemi kökleriyle ilgilidir. Görünürdeki ağacın dışında kalanlar ise yalnızca "ötekiler"dir. Fakat Deleuze burada tek bir hakikatin varlığını yargılayarak ağaç imgesi yerine köksap kavramını ortaya atmıştır. Her "şey" her zaman birden fazla hakikate sahip olabilir tıpkı yatay düzlemdeki ki köksaplar gibi. Deleuze ve Guattari neredeyse birçok çalışmasında birlik yerine çokluğu bu kavramlar sayesinde vurgulamıştır.[106]

[106] Damian Sutton ve David Martin-Jones Yeni Bir Bakışla: Deleuze, Çev.: Murat Özbank ve Yetkin Başkavak, Kolektif Yayın: İstanbul, 2020, s.22

1968 olaylarında Avrupa'da ses getiren *Anti Ödipus*: *Kapitalizm ve Şizofreni* adlı eserde köksap iki bağlamda ele alınmıştır. Birincisi fareler ve kurtlar gibi toplu halde yaşayan varlıklar, ikincisi barınmak, kaçmak ve saklanmaktır. *Yersizyurtsuzlaş(tır)ma* kavramı ise üzerinde düşündüğümüz "şey"lerin yeniden haritalandırılmasıdır. Her zaman yeni bir uçuş hattı vardır ve köksap başka uçların sınırlarına vardığında yeniden yer yurt edinebilir. Böylece köksap oluşur, dönüşür ve değişir, yeni ve büyük değişimlere gebedir. Deleuze ve Guattari bu köksapı psikanalize karşı bir tepki olarak da savunmuştur. Psikanalistler, insanları birbirinden farkız ağaçlar gibi görmektedir. Bir ağacın kökündeki problemin diğer ağaçlarda da olabileceğini düşünür fakat bir ağaçta bulunan problem bir diğerinde farklılık gösterebilir ve hatta problem olmayabilir. Dolayısıyla kimlikler sürü hayvanlar gibi değildir, her biri biricik ve özneldir. Aynı zamanda psikanalistler bilinçdışını arzuların gömülü olduğu yasaklı alanlar olarak yorumlamaktadırlar. Deleuze ve Guattari'ye göre ise bilinçdışı, gerilla savaşçısı gibi dolaşan ve bir anda ortaya çıkan arzularımızın yeraltında gizlendikleri yerler olarak anlaşılmalıdır. [107]

Nietzsche'nin felsefeye karşı temel tutumlarından etkilenen Deleuze ve Guattari arzunun üretken ve yaratıcı olduğunu düşünerek, arzuyu zayıflatan onu hapseden düşüncelere ve toplumsal güçlere sırt çevirmişlerdir. Bedenin özünde olan gücün ve arzunun yaratıcı kapasiteye sahip olmasının değerli olduğunu göstermek iki düşünürün de öncelikli amaçlarındandır. Deleuze ve Guattari'nin yola çıktığı birçok kavramın özü bilinçdışı düşünce tarzıdır. Bilinçdışı düşünceler ve arzular arasında üretken bir bağ vardır ve bu bağlar hiçbir sebeple zarar görmemelidir. İnsanların bilinçdışı düşüncelerinin ve arzularının biricik olması modernitenin özdeşlik tavrına güçlü bir eleştiridir. Deleuze ve Guattari *arzu özü itibariyle devrimcidir*[108] diyerek onun ne kadar güçlü olduğunu, toplumda kalıplaşmış sistemleri altüst edebileceğini anlatmışlardır. Arzu eğer özgür bir sentez bölgesinde yaşatılırsa bu devrimci gücü ortaya çıkarabilir ve özneler için yaratıcı işlevler sağlayabilir.

[107] A.g.e., s.27
[108] Gilles Deleuze ve Felix Guattari, *Anti-Ödipus Kapitalizm ve Şizofreni,* Çev.: Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan, Mustafa Yiğitalp, Bilim ve Sosyalizm Yayınları: Ankara, 2015 s.174

Postmodern çağda postkapitalist ekonomideki toplumlara bakıldığında toplumun birincil vazifesi üretken arzuları evcilleştirmek, aynılaştırmak ve bu arzulara tahakküm kurmaktır. Foucault ve Deleuze & Guattari gibi postmodern kuramcılar arzunun olumlu doğasına odaklanmıştır. Hegel, Freud ve Lacancı kuramlar arzunun eksikliğine odaklanmış ve ona nihilist düşüncelere götüren bir idealist anlayışıyla yaklaşmışlardır.
Arzu bilinçdışının akışkanlığı içinde duygulanımsal ve libidinal sentezlerin yoğun olduğu, bölük pörçük fakat çokkatmanlı bir fiziksel bir enerji olarak özetlenebilir. Dolayısıyla arzunun öznesi de nesnesi de yoktur, yüzergezer bir enerji yapısına sahiptir. Deleuze ve Guattari yayınladıkları *Anti-Oedipus* üretken enerjilerin evcilleştirilmesini ve arzulara baskı kurulmasını *yer yurt edinme* (territorialization) olarak kavramsallaştırmışlardır. Arzuların bu baskılara boyun eğmeyip enerjilerin üretkenliğe devam etmesini sağlamak ise *yersiz yurtsuzlaşma* (deterritorialisation) kavramıyla eşdeğerdir. Yersiz yurtsuzlaşma, hiçbir yere kök salmamış, akışkanlığın, göçebeliğin, zincirlerin, kırmış arzuların temsili bir kavramdır. Anti-Oeidipus'ta vurgulanmak istenen asıl mesele postkapitalist sistemin nasıl şizofrenler ürettiğidir. Kapital sistemin evrensel olması ve pazar ilişkilerinin her yere uzanması toplumsal ve psişik parçalanmalar yaşayan bireyler meydana getirmektedir. Bu bireyler modernliğin kodlarına uygun bir biçimde kapital sistemler tarafından üretilmiştir. Kapital sistem bu üretimi ne yazık ki özgürleşme ve yabancılaşma hamlelerini kullanarak gerçekleştirmeye devam etmektedir. Arzunun olumlu yanlarına ve enerjinin yaratıcı üretimine mani olan tüm geleneksel kodları her ne kadar altüst eder gibi görünse de Deleuze ve Guattari'ye göre kapitalist sistem bu değerleri aile, devlet, psikanalist, tüketimcilik gibi kurumlarla yeniden yer yurt sahibi olmasını sağlamaktadır. [109] Kapitalist sistemde arzuların yersiz yurtsuzlaşması nasıl mümkün olabilir sorusunun cevabı olarak Deleuze ve Guattari şizofrenliği öner sürmüştür.

Bu iki düşünüre göre şizofrenlik bir psikolojik bir rahatsızlık ya da biyolojik bir hastalık değildir. Aksine kapitalist sistemde özgürleşme fırsatı bulabilmiş, modern kodların

[109] Steven Best ve Douglas Kellner, A.g.e., s. 134

kalıplaşmış baskılarını bozguna uğratabilmiş bir ürünün temsilidir. Diğer bir deyişle şizofrenik süreç postmodern zeminde zincirleri kırmanın koşuludur.

Deleuze ve Guattari'ye göre organsız beden, yersiz yurtsuzlaşmış arzuların nihai kalıntısıdır.[110] Deleuze ve Guattari bu kavramı esasen Fransız oyun yazarı Antonin Artaud'tan ödünç almıştır.[111] Bedenin iktidarı bireyin kendisidir ve insanın yaşam alanı yalnızca bedenleriyle sınırlıdır. Aynı zamanda beden ölmeye mahkum bir biyolojik varlıktır. Beden, yaşamı boyunca bir sisteme itaat ederek varlığını sürdürmektedir. Deleuze ve Guattari'ye göre postkapital sistem, modern anlatılar ve kurumlar bedenin sisteme boyun eğmesine yönelik kısırlaştırıcı ve evcilleştirici çabalardır. İlk insanın varoluşundan beri bilinir ki insan doğan, büyüyen ve ölen bir varlıktır. İnsanın ölmesi bedenin de yok olması demektir. Bu sebeple birçok düşünür insan ve beden arasındaki ilişkiyi ele alan yorumlarda bulunmuştur. Bazı filozoflara göre beden, arzuların, ruhun ve zihnin tutsak olduğu bir hapishanesi olarak görülürken bazı filozoflar tarafından biyolojik varlık olarak önemsenip, iktidarın bir parçası olarak tartışma konusu haline getirilmiştir.

Antonin Artoud'un tiyatro yazılarında, şiirlerinde organların tümünü barındıran biyolojik bedeni masaya yatırır. Beden tanrı mefhumunda bir iktidarın simgesini taşımaktadır. Artaud ise bedenin sahip olduğu uzuvların koşullanmış hareketlerini bir tür tutsaklık olarak yorumlamaktadır. Bedenin özgürlüğü de organların zıt işlevlerde bulunmasıyla mümkün olacağını düşünmüştür. Beden, sıradan düşünceler üreten bir varlık olmamalıdır, öyleyse iktidarın kontrolünden, gözetiminden, özgürleşmeyi arzulamalıdır. Bedenin organlardan ayrılması ya da organların tersine çalışması mümkün olmadığından dolayı Artoud bu özgürleşmeyi tiyatroda bulmuştur. Artoud *"Gerçek bir tiyatro oyunu, duyuların dinginliğini sarsar, bastırılmış bilinçaltını*

[110] Gilles Deleuze ve Felix Guattari, *Anti-Ödipus Kapitalizm ve Şizofreni,* Çev.: Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan, Mustafa Yiğitalp, Bilim ve Sosyalizm Yayınları: Ankara, 2015 s.55

[111] Nihat Nuyan, Organız Bedenden Bedensiz Organa: Dijital Beden ve (De)formasyonu, Birikim Dergisi, son güncelleme tarihi 28 Nisan 2021

özgür kılar."[112] Diyerek tiyatronun ve sahneye çıkmanın özgürleştirici ruhundan bahsetmiştir.



Şekil 5: La maladresse sexuelle de Dieu – 1946 / Antoinin Organsız Beden Çizimi

Antonia Artaud'un organsız beden kavramının ardından yazar Samuel Beckett benzer bir şekilde çürüyen beden kavramını kullanarak bedenin organlarından ayrılarak özgürleşebileceğini düşünmüştür. Nitekim Héléne Lecossois tarafından yazılan makalede Beckett'in oyunlarında sakat ya da hayalete dönüşmüş bedenlerin sahnelendiğinden bahsedilmektedir. Beckett, bedenin mutlaklığını, değişmez bir varlık olduğunu reddetmenin aynı zamanda tiyatronun sınırlarını zorlamak olduğunu düşünmüştür. [113] Deleuze ve Guattari iktidarın total yıkımından ziyade zincirleri kırarak baskıların arasından sızmanın en iyi yolu organsız bedene sahip olmak yani şizoöznelere dönüşmektir. Burada unutulmamalıdır ki toplumların iktidar kazanımı ya da sevgisi ideolojik bir problem değildir. Deleuze ve Guattari'nin eleştirdiği asıl mesele arzuların bastırılması ve toplum içinde arzuların bilinçdışı akışının rahat hareket edememesidir.

[112] Antonin Artaud, Tiyatro ve İkizi, Çev.: Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul, 1993 s.26
[113] Héléne Lecossois, Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak, Çev.: Melisa Selin Çalıker, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, İzmir, 2009, s.55

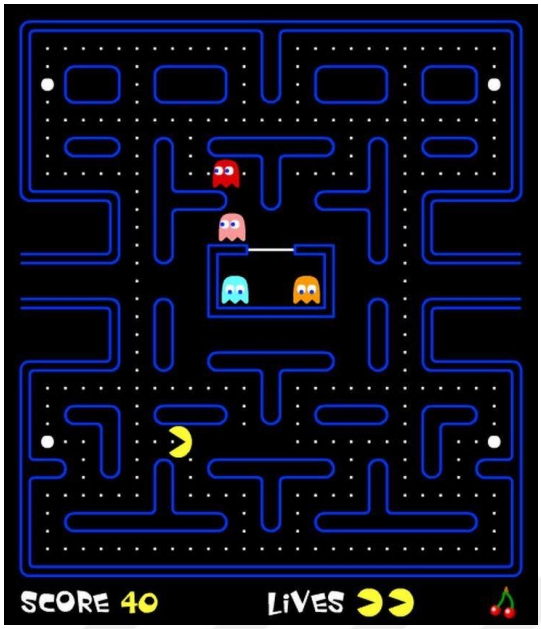
Toplumsal kurallar, devlet ve iktidarın yaptırımları, kapitalist sistemin çıkarları arzuların özgürleşmesini engelleyen tabular olarak görülmüştür. Arzuların özgürleşmesi, üretken bir enerjiye dönüşmesi bu ideolojilerden ve değerlerden sıyrılmakla mümkündür.

2.3.1. Dijital Oyunlarda Yersiz Yurtsuzlaşma ve Yeniden Yer yurt Edinme

Deleuze ve Guattari'nin eserlerinde işlediği yersiz yurtsuzlaşma ve yeniden yer yurt edinme kavramlarını dijital oyunlar ve oyuncular üzerindeki etkilerini tartışmak köksap kavramının da yeniden ele alınması demektir. Oyun dünyasındaki yersiz yurtsuzlaşma ve yeniden yer yurt edinme aşamaları için oyunun haritalandırma süreci analiz edilmelidir. David Martin Jones'in yayınladığı *Labirentte Oynamak* adlı makalede bu iki kavram Pac Man oyunu üzerinden açıklanmaktadır.

Genel olarak oyun oynama edimi aslında bir mekandan bir mekana geçmek, labirent değiştirmek, oyunu araştırmak, deneyimlemek, tekrar tekrar oynayıp çözümlemek ve haritalandırmak, mekana hakim olmaktır. James Newman tipik olarak video oyunlarının oyuncuların keşfedebilecekleri, seyahat edebilecekleri, fethedebilecekleri dünyalar, yerler ve ortamlar yarattığını söylemektedir.[114] Aynı zamanda Newman'a göre video oyunu oynamak aslında sömürgeleştirme edimiyle aynı noktada bulunmaktadır. Çünkü oyuncunun içinde mekan dinamik bir şekilde manipüle edilmektedir.

[114] James Newman, Videogames, Routledge, 2004, s.108



Şekil 6: Pac-Man Oyun Haritası

Pac-Man oyunundaki labirentler ve oyuncunun önüne çıkan mekan tam olarak köksap kabul edilemez çünkü bu harita oyuncunun müdahale edebileceği bir harita değildir, sabittir ve değiştirilemez. Fakat Pac-Man'in labirentler arasında hareket etmesi, yön değşitirmesi oyuncunun insiyatifinde olduğu için mekanın yeniden yer yurt edindirilmesi olarak değerlendirilmelidir. Pac-Man labirentlerin arasına serpiştirilen yemleri, ödül olarak belirlenen muz, kiraz, çilek gibi meyveleri yemeyi ve bunları yaparken peşindeki renkli hayaletlere yakalanmamayı amaçlar. Dolayısıyla bazı oyun kuramcıları Pac-Man'in bu amacını önüne çıkan her şeyi tüketen bir kaşif olarak görülmektedir. Hayattaki tek amacı tüketmek olan ve bunu yaparken her şeyi yıkan bir avatarın temsilcidir.

Pac Man içinde bulunduğu haritayı değiştirmese de akışa dilediği gibi müdahale edebildiği için mekanı dönüştürebilmektedir. Bunu hayaletlerden kaçarak, labirentler arasında gezinerek yapabilmektedir. Pac Man'in oyundaki edimleri de yersiz yursuzlaşmanın bir örneğidir. Sonuç olarak Pac Man oyun boyunca mekanı dönüştürebilir ve yersiz yurtsuzlaşabilir.

Yersiz yurtsuzlaşma ve yeniden yer yurt edinme konusunu bir de oyuncunun kimliklerine olan etkileri üzerinden ele alınmalıdır. Oyun oynama deneyimi aslında oyuncuya yersiz

yurtsuzlaşma imkanı sunmaktadır. Çünkü oyuncu oynadığı oyun süresi boyunca sergilediğim edimlerle yersiz yurtsuzlaşmaktadır. Birçok kuramcı oyuncu kimliğinin yersiz yurtsuzlaşmadan etkilendiğini söylemektedir. *Kendini oyuna kaptırmak* söylemi de tam olarak bu noktadan ortaya çıkmaktadır. Oyuncuların birçoğu oyun onarken kendisini oyuna kaptırır yani kendisi bizzat oyunda gibi yaşamakta, davranmaktadır. Oysa oyun ve oyuncu arasında *avatar* olarak adlandırılan sanal bir karakter vardır.

Avatar aslında kelime anlamı olarak yüksek bir ruhun bedene bürünerek dünyaya inmesi demektir. Kelimenin epistemolojik kökeni Sanskritçe'den gelse de günümüzde kişilerin kendilerini sanal dünyada temsil ve ifade edebilecekleri görsel bir imge olarak kullanılmaktadır. [115] Eski ve yeni anlam arasında bazı farklar olmasına rağmen -beden ya da görsel imaj fark etmez- biri gerçek dünyadaki bedeni diğeri de sanal dünyadaki bedeni/imajı tarif etmektedir. Sanal dünyada var olmanın, oyuncularla iletişim kurmanın tek yolu avatardır. En tanınan avatarlara örnek olarak Super Mario ve Donky Kong verilebilir. Dijital oyunları bir avatar aracılığıyla oynayan oyuncular bir süreliğine de olsa oynadıkları avatarın kişiliğine bürünmektedir. Bu şekilde oyuncular sanal bedenlerle oyunun dünyasına girmekte ve normal kimliklerinden ayrılarak özgürleşmektedirler.

Dijital oyunların yersiz yurtsuzlaşma mı yoksa yer yurt edindirme fırsatı mı sunduklarını değerlendirmek için iki perspektiften de bakmak gerekir. İlk olarak oyuncunun oynama edimiyle yersiz yurtsuzlaştığından bahsedilmişti. Bu anlatım ilk perspektifin sonucudur. Mesela modern dünyanın bazı beden algıları vardır ve bu algılar üzerinden insanlar kendilerini güzel ya da çirkin olarak kategorize etmektedirler. Bedenlerin zayıf olması da bu mahalle baskısının içerisinde yer alan güzellik kategorisinin ilk maddelerindendir. Böyle baskıcı bir dünyada Pac Man, oyuncuya sınırsız yemek yeme imkanı sunmaktadır. Oyunun bu özelliği insanlara zayıf beden tabulaşmasını yıkma fırsatı sunar. Böylece oyun, oyuncunun özgürleşmesini oyunda yeniden yer yurt edinmesini sağlamaktadır.

[115] Şenay Sabah, *Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik*, Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi, 2017, s.121

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Tezin bu bölümünde araştırmanın amacına, önemine, kapsamına ve sınırlılıklarına, yöntemine, örneklemine, hipotezlerine yönelik açıklamalara yer verilmiştir.

3.1 Araştırmanın Konusu ve Amacı

Bu tez çalışmasının temel amacı sanal dünyadaki ve gerçek yaşantıdaki benlik sunumları arasındaki gerilimi dijital oyunlar üzerinden incelemek ve bu konuyu akademik ortamda tartışmaya açmaktır. Sanal dünya ve hakikat arasındaki ilişkilerin incelemesinde simülasyon özelliği taşıyan dijital oyunların araştırmaya isabetli katkılar yapacağı düşünülmektedir. Çünkü simülasyon oyunlar oyunculara sanal dünyada gerçek hayatı deneyimleme imkânı sunabilmektedir. Oyuncuların sanal dünyada yarattıkları avatar karakterler ve gerçek hayattaki benlik sunumları ve deneyimleri hakkında veri toplamak ve onları analiz etmek hedeflenmiştir. Ayrıca sanal ve gerçeklik -hakikat- arasındaki ilişkiyi postmodern teoriler üzerinden tartışmak ve yorumlamak da bu tezin yazım amaçlarından birini oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın kavram ve fikir haritasını Baudrillard, Deleuze ve Guattari olmak üzere üç temel isim oluşturmaktadır. Dijital oyunların simülasyon ve hipergerçeklik yanı Baudrillard'ın kavramlarıyla; avatar karakterlerin oyuncu benlikleriyle ve arzularıyla arasındaki ilişkisi Deleuze ve Guattari'nin teorileriyle tartışılması hedeflenmiştir.

Tezin sahip olduğu bu varsayımlar ve hedefler doğrultusunda söylemleri analiz edebilecek en uygun dijital oyun seçiminin The Sims 4 olduğuna karar verilmiştir. 2000 yıllarında piyasaya giriş yapan The Sims oyununun yüksek kaliteli görünümü ve geniş oyuncu deneyim haritasına sahip olması sebebiyle 4. Serisi tercih edilmektedir. The Sims 4 oyuncularının oluşturdukları avatar karakteri ve bu karakterlerin yaşantılarını beden, arzu, mekân, benlik kavramları üzerinden analiz etmek bu tezin yazılış amaçları arasında yer almaktadır. Araştırmada derinlemesine mülakat görüşmeleri, söylem analizi ve netnografik yöntemlerin kullanılması ön görülmüştür.

3.2 Araştırmanın Önemi

Ülkemizde ve uluslararası akademide dijital oyunlara yönelik araştırmalar artış göstermeye başlasa da henüz yeterli seviyeye ulaşmamıştır. Bilinen ilk video oyunu ,1952 yılında Alexander Douglas tarafından Cambridge Üniversitesi'nde yapılan bilgisayar tabanlı Tic-Tac-Toe'dir. Video oyunları son yüz yılda var olmasına rağmen bu konu hakkında yapılan incelemeler kısıtlıdır. Ülkemizde ve uluslararası düzeyde dijital oyunların postmodern teorilerle yorumlandığı çalışmalar yer almaktadır. Özellikle 2020-2022 yılları arasında yapılan dijital oyun araştırmalarında Foucaoult'un biyoiktidar kavramı üzerinde fazlaca kaynak oluşturulmuştur. Deleuze'nin yersizyurtsuzlaşma kavramı ve dijital oyunlar arasında kurulan ilişkinin yeterince ele alınmaması araştırmanın önemini arttıran etkenlerdendir.

Dijital oyunlar üzerine yapılan akademik çalışmalar her ne kadar diğer araştırmalara referans sağlasa da nitel araştırma yöntemleriyle ortaya konulan tezler oldukça azdır. Bu tez, derinlemesine mülakat ve söylem analiz yöntemlerini kullanarak literatüre ayrıntılı bir inceleme sunmayı hedeflemektedir. Türkiye'de dijital oyunlar alanında yapılan tez araştırmalarının büyük bir bölümü eğitim bilimleri alanında kendini göstermektedir. Dijital oyunlar ve çocuklar arasındaki diyalog üzerine araştırmalar gerçekleştirilirmiştir. Son dönemlerde ise dijital oyunlar üzerindeki araştırmalar iletişim fakültelerinin ilgisiyle karşılaşmıştır. Bu tez çalışması diğer alanlardan farklı olarak dijital oyunlar ve sosyoloji arasında bir diyalog kurmayı hedeflemektedir.

Bu nedenle hem araştırma alanı hem araştırma yöntemi hem de teorik çerçeve açısından önem arz etmektedir. Ayrıca geçmiş çalışmaların dijital oyun konusunda teorik ve kavramsal tartışmalarına yeni bir parantez açarak gelecekteki dijital oyun çalışmalarına zemin hazırlamaktadır.

3.3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Dijital oyunlarda oyuncu deneyimleri üzerinden sanal ve gerçeklik ilişkisini ele almaya uygun çeşitli simülasyon oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunların hepsini araştırmaya dahil

etmek oldukça zor bir durum yaratacaktır. İçerik, grafik ve tür açısından araştırma için en uygun oyunun The Sims 4 olmasına karar verilmiştir.

Derinlemesine mülakatlar, söylem analizleri ve netnografik yöntemler göz önünde bulundurulduğunda, araştırmanın incelenmesi ve literatür ile yorumlanması iki yıl sürecek bir çalışma sınırlılığı oluşturmuştur.

Dijital oyunlar üzerine literatür taraması yapıldığında çeşitli teori ve perspektiflerle konuya yaklaşım geliştirilmiş. Bu tez dijital oyunları ve oyuncu deneyimlerini Deleuze ve Guattarinin'nin yersizyurtsuzlaşma ve organsız beden kavramı ve Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kavramları üzerinden tartışmaya açmıştır.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Tez çalışmasının yöntemini iki farklı kaynak belirlemektedir. Bunlardan ilki; kavramsal zemin oluşturabilmek için literatür taraması yardımı ile yapılan teorik yöntemdir, ikincisi; nitel araştırma yöntemleridir. Araştırmanın ilk adımı oyunun kavramsal analizi ve dijital oyunların tarihine yöneliktir. İkinci adım ise nitel araştırma yöntemleri ile edinilen bulguların kavramsal çerçevede açıklanmasıdır. Postmodern teorisyenlerden biri olan ve yirminci yüzyılın görsel iletişim alanında yeni ve iddialı söylemlerde bulunan Deleuze'nin yersizyurtsulaşma ve organsız beden kavramını dijital oyun ile buluşturmak araştırmanın yöntemini etkilemiştir. Bu amaca uygun nitel araştırma yönteminin derinlemesine mülakat, söylem analizi olduğu kararına varılmıştır. Bu iki aşamalı süreç araştırmanın omurgasıdır.

Bu araştırmanın temel amacı bireylerin oyun oynama deneyimlerinde gerçek hayattan ve arzularından yansımalar bulmaktır. Bazı oyun teorisyenlerine göre oyun, gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve kişisel benlik duygularının korunmasını sağlamak olarak görülmektedir.[116] Bir insan için din, kültür ve etik gibi sınırlar kalktığında gerçek hayatı nasıl deneyimleyebileceklerini

[116] Huizinga, Homo Ludens s.19

ölçmektir. Dolayısıyla çalışma için en uygun simülasyon oyunun The Sims 4 olduğuna karar verilmiştir. Bu araştırma için The Sims 4 oyunun seçilmesinin en önemli sebeplerinden biri oyuncuya gerçek hayatı deneyimleme imkânı sunmasıdır. Oynayan insanın, hayatın bütün sınırları kalktığında ve kendisini temsil edecek bir avatara sahip olduğunda neleri tercih ettiği gözlemlenecektir. Bu çalışmanın odaklanacağı bazı noktalar vardır. Bunlar;

- Sanal ve gerçeklik ilişkisi,
- Simülasyon oyunda oyuncu deneyimleri,
- Yaratılan avatar karakterler ve gündelik hayattaki benlik ilişkisi.

Derinlemesine mülakat, oyun ve hakikat ilişkisi konusunda daha ayrıntılı bir soru perspektifi oluşturmamıza ve bu konu dahilinde detaylı cevaplar almamıza yardımcı olacaktır. Oyuncuların avatar karakterlerle kurdukları ilişkinin benlik sunumları mı yoksa arzulayan nesnelerin bir yansıması mı olduğunu değerlendirmek için araştırma boyunca derinlemesine mülakat ve söylem analizi yöntemlerinden yararlanılacaktır.

Derinlemesine mülakat, araştırmaya yönelik açık uçlu soruların muhataba sorulduğu bir veri toplama tekniğidir. Açık uçlu soruların cevapları kişilerin deneyimlerine göre değişmektedir. Dolayısıyla araştırmacı için görüşmenin akışı, mülakat yapılan kişilere göre değişebilir. Derinlemesine mülakat sayesinde kişilerin gözlem, deneyim, bilgi ve tecrübeleriyle geniş perspektifte veriler toplamak mümkündür.

Bu tezin bulgular bölümünde, araştırmanın konusuna yönelik sorular üzerinden 15 kişi ile yaklaşık 30-45 dk'lık mülakatlar gerçekleştirilecektir. Görüşmeye katılacak olan 15 kişinin ortak özelliği 18 yaş ve üzeri olmasıdır. Görüşme esnasında katılımcıların yaşları, cinsiyetleri, medeni durumları, gelir düzeyleri, meslekleri değerlendirmeye alınacaktır. Odak grup görüşmesine katılacak olan kişiler aynı zamanda en az bir yıl The Sims 4 oyun deneyimine sahip olması gerekecektir. En az bir yıl The Sims 4 deneyimi olan bir oyuncu hem oyunun hem de görüşmede muhatap olacağı soruların içeriğine daha fazla hâkim olacaktır.

Araştırmanın geri kalan kısmı söylem analizi ve netnografik yöntemlerle desteklenecektir. Bu çalışma ve araştırma boyunca oyuncuları anlayabilmek ve onlarla ortak bir dil oluşturabilmek için The Sims 4 'ü oynanarak netnografik bir yöntem kullanılacaktır. Oyunun oynanma tarihleri 1 Aralık 2022 – 1 Nisan 2023 olarak belirlenmiştir. Toplam 4 aylık bir oyun deneyim süreci planlanmıştır. Oyunun değerlendirilmesi ve oyun ve oyuncu arasındaki dijital iletişim için The Sims 4'ün sanal ortamına, kurallarına, oyunun anlatısına hâkim olunması gerekir. Netnografik yöntem tezin analiz kısmının daha sağlıklı sonuçlandırılmasını sağlayacaktır.

Derinlemesine mülakat dışında oyuncuların nabzını yoklamak amaçlı söylem analizlerinin de araştırmaya önemli veriler sağlayacağı muhakkaktır. Söylem analizi hem sosyal bilimler hem de uygulamalı dilbilimi alanında kullanılan nitel araştırma yöntemlerinden biridir. Araştırmalarda kullanılabilecek potansiyele sahip reklamlar, notlar, dergiler, fotoğraflar, videolar, bilgisayar üzerindeki veri tabanları doküman analizinde yer alan kaynaklardır.[117] Bu tür çeşitli göstergeler sistemi ile sosyal dünya arasındaki ilişkilerin incelenmesi söylem analiz yöntemi olarak tanımlanmaktadır. Oyun içerisinde yer alan metinler, görsel veriler, oyunun dijital pazarlamasında kullanılan ifadelerin tamamı söylem analiz yöntemiyle tezin bulgular kısmında yer alacaktır. Elektronik Arts ve Origin gibi oyun dağıtım ve yazılım şirketlerinde ve Google Play ve App Store gibi dijital uygulama mağazalarında yer alan The Sims 4 oyun açıklamaları analize dahil edilecektir.

Ekşisözlük #The Sims 4 entry yorumları da söylem analizinin önemli bir kısmını oluşturacaktır. Araştırmada böyle bir yöntemin yer alması The Sims 4 oyuncularının farklı bir medya platformundaki şeffaf ve sansürsüz görüşlere ulaşılmasını sağlayacaktır.

[117] Bilgen Kral, Nitel Bir Veri Analizi Olarak Doküman Analizi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2020, s.174

3.5 Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni ve örneklemi The Sims 4 oyuncuları olacaktır. Araştırmanın ana yöntemlerinden biri olan derinlemesine mülakat toplam 15 kişi üzerinden yapılacaktır. Bu kişilerin mesleklerinde, cinsiyetlerinde, medeni durumlarında, eğitim seviyelerinde herhangi sınırlandırmaya yer verilmeyecektir. Araştırmanın örneklemi 18 yaş ve üzeri olmasına karar verilmiştir. Bunun sebebi oyuncunun sanal ve gerçeklik üzerindeki soruları kavrayabilme yeteneğidir.

Oyunculardaaradığımız temel özelliklerden bir diğeri de The Sims 4 oyununa ortalama bir oyuncudan daha fazla hâkim olmasıdır ve oyundaki değişimleri ve güncellemeleri iyi takip etmesidir. Bu yüzden araştırmanın evrenini ve örneklemini oluşturan oyunculara Twitter kullanıcılarından ulaşılması hedeflenmektedir.

Araştırmanın bir diğer evren ve örneklemi ise Ekşisözlük kullanıcılarıdır. Ekşisözlük platformunu kullanan kullanıcıların The Sims 4 üzerine yazdıkları yorumlar söylem analizi yöntemiyle değerlendirmeye alınmıştır. Oyuncular, Ekşisözlük'te mahlas kullanarak oyun hakkında çeşitli yorumlar yapmış ve oyuncu deneyimlerini bu platformda paylaşmışlardır.

Son olarak The Sims 4 oyununun dijital pazarlama yöntemi olarak kullandıkları Instagram içeriklerinden ve diğer oyun şirketlerinde pazarlama hedefiyle paylaşılan oyun tanıtım söylemleri analiz edilecektir.

3.6 Araştırmanın Varsayımları ve Soruları

Bu tezde dijital oyunların sağladığı simülasyonda oluşturulan avatar karakterlerin gerçek hayattaki benliklerimiz ve arzularımızla ilişkili olduğu varsayılmıştır. Tezde aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- *Simülasyon oyunlarda gerçekliğin sınırları kalktığında oyuncu nasıl bir benlik*

inşa etmektedir? Oyunda oluşturulan avatarların oyuncuların gündelik hayattaki benlikleriyle arasında nasıl bir korelasyon vardır?

- *Yaşam simülasyonunda oluşturulan avatar karakterler benlik sunumlarımızın mı yoksa arzulayan bedenlerimizin mi temsilleridir? Her ikisini de temsil etmesi mümkün müdür?*

- *Dijital oyunların sağladığı simülasyon evrendeki yaşamı ve avatar karakteri Deleuze'nin yersizyurtsuzlaşma ve organsız bedenleriyle açıklamak mümkün müdür?*

- *Bir oyun deneyimi ne kadar gerçek olabilir? Simülasyon oyunların gerçek hayat deneyimleriyle arasında bir ilişki var mıdır?*

- *Oyuncular, oyun deneyimlerini herhangi bir gerçeklikle özdeşleştirebilir mi?*

- *Oyuncuların oyunda edindikleri deneyimlerin gerçek hayatlarına etkisi var mı?*

Yukarıda yer alan temel soruların dışında teze yön veren ve dijital oyunları farklı alanlarla ilişkilendiren birkaç alt soru da bulunmaktadır. Bunlar;

- *Oyunun narratoloji tartışmalarından yola çıkarak kazananın ya da kaybedenin olmadığı The Sims 4 oyununun oynanmasındaki temel motivasyon nedir?*

- *Dijital oyun anlatılarıyla geleneksel anlatılar arasında ortak bir ilişki mümkün müdür?*

- *Oyunların öyküsel anlatımları var mıdır? Bu anlatımların romanlar ve tiyatro oyunları arasında bir ilişki kurmak mümkün müdür?*

- *Kitap ya da film gibi uğraşlar insanların hayatla arasına mesafe koyarken post-modern zamanda oyun bu mesafenin temsilcisi midir? Oyun, dünyayla derdi*

olanlara gerçekliğin içinde bir kalkan mı yaratmaktadır?

3.7. Derinlemesine Mülakat Görüşmeleri İçin Hazırlanan Sorular

The Sims 4 oyununun veri analizi için toplamda 15 kişi ile derinlemesine mülakat görüşmesi yapıldı. Bu görüşmelerde oyuncuya, oyunun içeriğine ve oyuncuların deneyimlerine yönelik sorular soruldu.

1. The Sims 4'ü oynamaya ne zaman başladınız?

2. The Sims 4 oyununu nasıl keşfettiniz?

3. The Sims 4 oyununu oynama sıklığınız nedir?

4. Oyun oynamaya harcadığınız vakit içerisinde gerçek hayat düzeninizi bozan ya da kaçırdığınız şeyler oldu mu?

5. The Sims 4 oynama motivasyonunuz nedir? Oyuna başladığınız zamanki motivasyonunuzla şu anki motivasyonunuz aynı mı?

6. Diğer yaşam simülasyon oyunlarıyla karşılaştırdığınızda The Sims 4'ü tercih etme sebebiniz nelerdir? (The Sims serileri de dahil)

7. Oyunda oluşturduğunuz avatar görünümünüz size ne kadar benzemektedir?

8. Oyunda oluşturduğunuz Sim (avatar)'in gerçek hayatınızla kesiştiği noktalar var mı? Varsa nelerdir? (Zevkler, hobiler, görünüş, cinsiyet, yaş, isim)

9. Oyunda kurduğunuz yaşamın ideal hayatınızı temsil ettiğini düşünüyor musunuz?

10. Simleriniz ve benliğiniz arasında bir ilişki kurmanızı istesek nasıl bir ilişki kurardınız?

11. Oyundaki deneyimleriniz sosyal yaşantınızdaki tercihlerinizi etkiliyor mu? Etkiliyorsa nelerdir?

12. The Sims 4 üzerinden herhangi bir maddi kazanç sağlıyor musunuz? YouTube, Twitter, Instagram gibi mecralara içerik üretiyor musunuz?

13. The Sims 4'ü daha iyi oynamak için Youtube kanalı ya da sosyal medya hesapları takip ediyor musunuz?

14. Oyun oynama deneyiminizi paylaştığınız herhangi bir sosyal medya platformu var mı? Oyun deneyimlerini paylaşan hesaplar hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

15. Simleriniz genelde nasıl ölüyor?

4. SİMÜLASYON VE ORGANSIZ BEDEN BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR: THE SIMS 4 ÖRNEĞİ

Tezin bu bölümünde ikinci bölümde kuramsal olarak bahsedilen Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kavramı ile Deleuze ve Guattari'nin organsız beden kavramını dijital oyunlar arasında araştırma için uygun görülen *The Sims 4 o*yunu üzerinden incelenecektir. Önce oyunun ortaya çıkış hikayesi ve tarihsel gelişim süreci incelenecektir. Ardından oyunun geldiği son noktada dijital pazarlama stratejilerinde kullanılan söylemlerin analizleri gerçekleştirilecektir. Instagram'daki ve dijital oyun mağazalarındaki söylemler ele alınacaktır.

İkinci olarak *The Sims 4* oyununun akademideki yansımaları nelerdir onlar değerlendirilecektir. Akademik olarak en çok hangi konu başlıklarında gündeme geldiğini görmek araştırmayı değerlendirmek ve bulguların doğru bir şekilde çıktısını almak için oldukça önemli bir noktadır.

Son olarak *The Sims 4* oyun yapısının oyuncuların hakikat ve gerçeklik algılarını nasıl etkilediğinin görülebileceği derinlemesine mülakat sonuçları ve Ekşi sözlük üzerinden yapılacak söylemler analiz edilecektir. Oyuncuların gerçek hayatta ve simülasyon ortamda – başka bir evrende- var olma gerilimleri incelenecektir. Gerçek hayatın tıpa tıp aynısını sunan bir oyunda nasıl bir hayat yaşadıkları araştırmanın ortaya çıkış motivasyonlarından biridir.

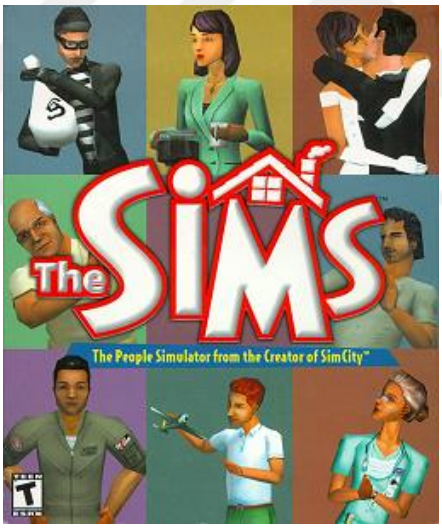
Deleuze ve Guattari'nin bahsettiği modern anlatıların baskılarından, devlet, aile gibi kurumların insana atadığı sorumluluklardan yoksun bir ortamda insan arzuları neye benzemektedir, organsız bedeni sanal bir evrende yaşatmak mümkün müdür, bu soruların peşinden gidilecektir.

Günümüzde sık sık duyulan metaverse geçiş anlatıları, bitcoin gibi üretimi ve oluşum alt yapısı sanal dünyaya ait kripto paraların günden güne çoğalması, kullanılan Instagram ve Facebook gibi uygulamaların paydasında bulunan şirketlerin Metaverse gibi sanal evren oluşumunu hedefleyen projelerde aktif olmasa da ortaklık sağlaması dijital oyunların

kurduğu dünyaların gerçek hayata yansımasıdır. Bu paragrafın açıklaması son alt bölüm başlığında değerlendirilecektir.

4.1. The Sims Serisinin Ortaya Çıkışı ve The Sims 4

The Sims oyun serisinin tasarımcısı olan Will Wright yaşadığı bir trajedi sonucunda günlük stratejik yaşam simülasyon oyununu ortaya çıkarmıştır. 1991 yılında gerçekleşen Oakland yangını sonucunda neredeyse tüm mal varlığını kaybetmiş ve Artoud'un dediği gibi *ve dünya her şeyimi aldı* [118] noktasına gelmiştir. Yangından sonra insanların ihtiyaçlarını, tüketim alışkanlıkları, x ya da z gibi bir şeye neden ihtiyaç duyduklarını sorguladığı zihinsel tartışma alanına girer ve içerisinde ev inşa edilen, insanların günlük yaşantılarını, davranışlarını simüle edebilecekleri bir oyun tasarlar.



Şekil 7 The Sims Microsoft Windows Oyun Kapağı

1998 yılında ABD merkezli oyun geliştime şirketi olan Maxis ile bu oyun fikrini paylaşır ve 2000 yılında Elektronic Arts adlı Amerikalı oyun şirketi tarafından yayınlanır. Başta Project X olan oyun adı 2002 yılında The Sims olarak değiştirilir. [119] Oyuncuların oyundaki temsilleri yani avatarları Sim olarak adlandırılmaktadır. Oyunda kurgusal bir

[118] Antonin Artoud, *Ben Antonin Artoud,* Çev.: Mehmet Bağış, İstanbul: Ve Yayınevi, 2019, s.122
[119] Ekin Akyüz, The Sims Evreninin Yaratılışı, son güncelleme: 06 Ocak 2020
https://wannart.com/icerik/20194-the-sims-evreninin-yaratilisi

mahalle vardır ve oluşturulan Simler bu mahallelerde yaşamaktadır. Oyun günlük yaşam simülasyonu olması sebebiyle gerçek hayattın anlatılarına yer verilmektedir. Oyun akışı günlük yaşam aktiviteleri üzerinden sağlanmaktadır. Oyunda Simler sosyalleşebilir, kariyerlerini geliştirebilir, nişanlanabilir, evlenebilir, doğum yapabilir ve ölebilir. Kısacası gerçek hayatta insanların yaptığı birçok fonksiyonu yaşam simülasyonunda gerçekleştirebilir.

Oyunda oyuncuların birçoğu için keyifli zaman geçirdikleri bölüm ev yapım ve dekorasyon sürecidir. Simler oyuna dahil olur olmaz kendi zevklerine göre evlerini dekore edebilmektedir. Oyuncuların görevi Simlere komut vererek stratejik biçimde oyunun akışını sağlamaktır. Dolayısıyla The Sims ve serisindeki tüm oyunların *kazanmak* ya da *kaybetmek* ile biten sonları yoktur. Bu noktada tekrar oyun kuramlarına dönüldüğünde oyunun en temel özellikleri arasında rekabet olduğu hatırlanmalıdır. Oyun oynamanın temel motivasyonu arasında rekabet ve kazanmak duygusu varken The Sims oyununda bu temel motivasyon bulunmamaktadır. İleriki bulgularda da görüleceği üzere The Sims her zaman klasik oyun tanımlarının dışında kalan özel bir oyun olarak değerlendirilecektir. The Sims'te kazanmak yerine tekrar ve süreklilik vardır. Oyun sonsuz varyasyonlarda tekrarlanabilir, devam edebilir ve keşfedilebilir.

The Sims'in klasik oyun perspektifiyle örtüştüğü nokta *Avrupa bebek evi* geleneğine benzer oyun fonksiyonlarına sahip olmasıdır. 16. ve 17. yüzyıllarda Avrupa'da özellikle Protestan ve Anglo-Sakson ülkelerinin burjuva ailelerinde oyuncak bebek evler yaygınlaşmıştır. Çocuklara toplumsal rollere kolay adapte olabilmeleri için bu evlerle oynamaları tavsiye edilmiştir. [120]

The Sims oyun tasarımcısı Will Wright, oyunu tasarlarken gündelik yaşam simülasyonu olması sebebiyle hem yaşamı hem de mimariyi ele alan üç temel kitaptan faydalanmıştır. Christopher Alexander'ın *A Pattern Language: Town, Buildings, Construction* oyunun mimari ve şehir yaşamını düzenlemesi için tasarımcıya fikirler vermiştir. Maslow'un *A*

[120]Nancy Wei- Ning Chen, Playing with Size and Reality: The Fascination of a Dolls' House World. Child Lit Educ 46, 2015, 278–295

Theory of Human Motivation yani İhtiyaçlar Hiyerarşisi olarak bilinen kitabı Sim'lerin yaşamlarını sürdürebilmeleri için oyunun akışında yer alan temel ihtiyaçları için tasarımcının çalışmasında yer almıştır. Son olarak Charles Hampden-Turner *Maps of The Mind* kitabı tasarımcıya yapay zeka ve oyun arasındaki tasarım kurallarına ilişkin örnekler verdiği bilinmektedir.[121]

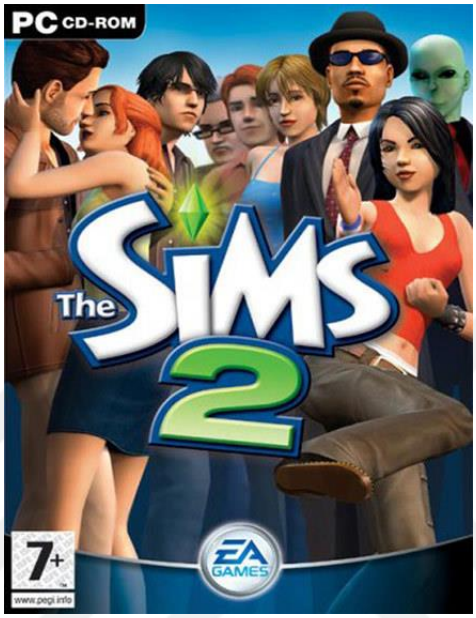
Simler oyunda temel ihtiyaçları karşılanmadığında diğer komutları yerine getirirken yaşam enerjileri ve mutluluğunda azalma görülmektedir. Mesela bir Sim'in uykusu varsa ya da karnı acıkmışsa sosyalleşmekte ya da başka bir eylemde bulunmakta sıkıntı yaşayabilir. Sim'in yemek yemesi konsere gitmek ya da arkadaşlarla buluşmaktan daha önemlidir. Oyuncunun öncelikle Sim'in karnını doyurması ya da onu uyutması gerekir. İhtiyaçlar Teorisi'nde de durum böyledir. Yiyecek, su, barınma ve dinlenme gibi fiziksel ihtiyaçlar piramidin en aşağısında bulunur, bu ihtiyaçlar giderilmeden üst kademedeki ihtiyaçların giderilmesi mümkün değildir. Kısacası Simlerin özel ihtiyaçları giderilmediğinde bulundukları ortamın bir önemi olmamaktadır.

Oyunun gelişimi tasarımcının önceki oyun tasarılarından biri olan *SimCity* üzerinden ilerleme kaydetmiştir. Oyuna ek olarak toplam 7 genişleme paketi geliştirilmiştir. Her pakette yeni mahalleler, cilt renkleri, yeni eşyalar, parti düzenleme gibi yenilikçi organizasyon hikayeleri eklenmiştir. 2000-2003 yılları arasında geliştirilen ek paketler sayesinde Simler yeni mahalleleri ziyaret edebilir, birbirlerine hediye verebilir, tatile gidebilir, evcil hayvana sahip olabilir, ünlü kişilere bürünüp şöhret dünyasında eğlenebilir, *Magic Town* mahallesinde büyü yapabilir. Her pakette farklı konseptler vardır ve bu da oyuncuya farklı deneyim alanları sunmaktadır. Oyuncular Simlerini istedikleri gibi yönlendirebilir, aile ilişkileri kurabilir ve aşk yaşayabilir. Onlar için oyun alanı hayatlarını özgürce yaşayabilecekleri yeni bir dünyadır.

2004 yılına gelindiğinde The Sims serisi Maxis oyun şirketi tarafından yeni özelliklerle geliştirilir ve Electronic Arts tarafından *The Sims 2* olarak yayınlanır. *The Sims 2* 8 genişleme paketi ve 9 eşya paketi olmak üzere toplam 17 paket ile piyasaya giriş

[121] Richard Rouse III, Game Design Theory and Practice (2.nd Edition), Wordware Publishing 2005, s.425-426

yapmıştır. Konsol olarak da satışa sunulan oyun, piyasa sürüldüğü tarihten 10 gün sonra 1 Milyon kopya satarak oyun endüstrisinde ticari başarı sağlamıştır. Yeni seride oyunun bir finali yoktur, 3D modelleme ile tasarlanmıştır ve 360 derece bakış açısı özelliği gelmiştir.



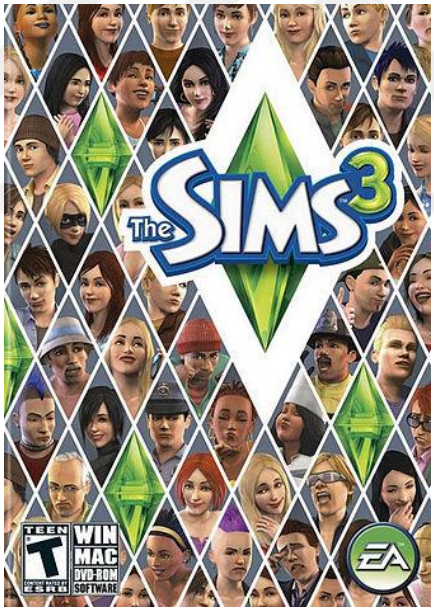
Şekil 8: The Sims 2 Oyun Kapağı

2012 yılındaki The Sims 2 verileri incelendiğinde 6 Milyon bilgisayar olmak üzere toplam 13 Milyon kopya ile en çok satılan bilgisayar oyun sıralamasında yer almıştır. [122] Oyunla birlikte çıkan 8 genişletme paketinde Simler üniversiteye gidebilir, gece hayatı yaşayabilir, kendi işlerini kurabilir kuaförde ya da kütüphanede çalışabilir ya da eşyalar yapıp satabilir, bahçecilikle uğraşabilir; resim, dans, oyuncak yapımı gibi hobiler edinebilir. Bu seriyle birlikte Simler apartman yaşantısıyla tanışmıştır. Ayrıca genişletilmiş paketlerle oyuna bir de vampir, kurtadam, vadı, zombi gibi olağanüstü varlıklar dahil edilmiştir. The Sims 2'nin eşya paketleri incelendiğinde aile ve evlilik temalı eşya paketlerinin eklendiği görülmektedir. Oyunu incelerken dikkat çeken detaylardan biri içinde *H&M Fashion* ve *IKEA Home* içerikli eşya paketlerinin

[122] Andrew Ku, The Top 15 Best-Selling PC Games Of All Time, tom's Hardware, son güncelleme 21 Mart 2012, https://www.tomshardware.com/picturestory/587-best-selling-game-list-2.html

bulunmasıdır.

H&M ve IKEA gibi gerçek marka ürünlerin oyuna dahil edilmesi, oyuncunun oyuna dahil olması, kendini gerçekten bir yaşam simülasyonunun içinde hissetmesi için öngörülmüş bir stratejidir. Gerçek hayattan ilham alarak oyuncuya sunulmuş imkanlar oyunun gerçekliğini arttırmaktadır. Oyunda yer alan bu tarz imajlar *gerçekliğimiz* olarak bildiğimiz köklerden çıkmaktadır. Gerçek dünyanın tüketim kültürü üzerinden bir strateji izlenerek simülasyon ortamda da moda konusunda türdeşlik ve tekdüze denklik söz konusudur. Oyuncu için H&M ve IKEA hayallerindeki evin ve giyim tarzının oluşmasını sağlayan bir marka imajıdır. The Sims'in diğer serileri de incelendiğinde oyundaki eklentilerin ve oyunun yazılım alt yapısındaki gelişmelerin *gerçekliğe* olan katkısı daha da net görülecektir.



Şekil 9: The Sims 3 Oyun Kapağı

Maxis ve Electronic Arts'ın katkılarıyla *The Sims 3* geliştirilmiş haliyle 2009 yılında piyasaya sürülmüştür. 2011 yılına gelindiğinde *The Sims 3*'ün hem bilgisayar hem konsol hem de mobil destekli sürümlerini bulmak mümkündür. 11 genişletilmiş paket ile oyun piyasasına giriş yapan *The Sims 3* yayınladığı ilk hafta itibariyle 1,4 Milyon kopyaya

ulaşmıştır.[123] Oyunun içerik özellikleri ve seçenekleri önceki serilere göre daha çeşitlidir. Özellikle Simlerin dış görünüşlerinde çeşitlilik sağlanması adına çil, ben, dövme gibi bedensel detaylar eklenmiş ve ten rengi, saç rengi tonlarında da artış görülmüştür. Simlerin karakteristik yeteneklerine de farklı seçenekler eklenmiştir. Bu serideki Simler gitar çalabilir, yemek pişirebilir, balık tutabilir, spor yapabilir ve yeteneklerini geliştirdikçe üst seviyelere çıkabilir.

Diğer serilerden farklı olarak oyunda *Create A World* eklentisi gelmiştir. Oyuncu, boş dünya seçip içerisine dilediği gibi yollar, ağaçlar, araziler yerleştirebilir kısacası kendi dünyasını istediği gibi yaratabilir. Oyundaki bu gelişme oyuncuya kendi dünyasını yaratma fırsatı vermektedir. Önce kendi bedenini sonra hayalindeki evini inşa eden oyuncu *The Sims 3* serisinin geliştirilmesiyle kendi dünyasının tanrısı olma fırsatı yakalamıştır.



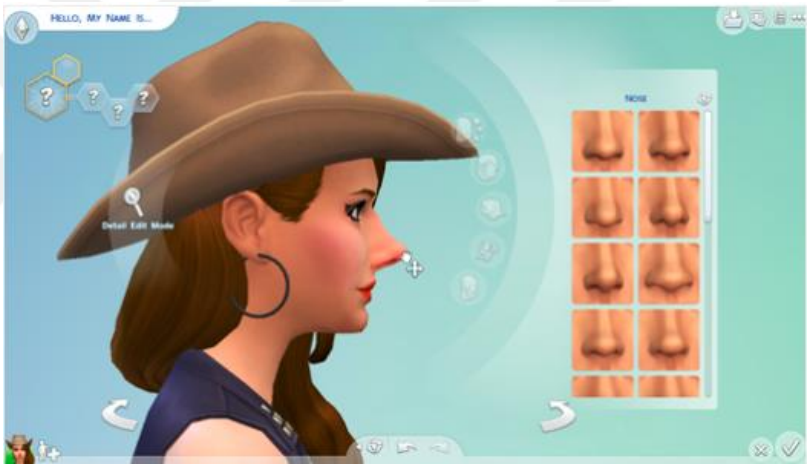
Şekil 10: The Sims 4 Oyun Kapağı

Serinin *The Sims 4* sürümüne gelindiğinde ise oyunun hem teknolojik alt yapı hem de oyuncular için deneyim alanlarının daha da geliştiğini görmek mümkündür. *The Sims 4*

[123] NBC News, son güncelleme: 10 Haziran 2009 https:// www.nbcnews.com/id/wbna31194133

yine Maxis ve Electronic Arts oyun şirketlerinin geliştirme ve pazarlama stratejileriyle 2014 yılında oyun endüstrisine yeni bir solukla giriş yapmıştır. 2017 yılında ise oyunun konsolu Xbox One ve PlayStation 4 ile çıkış yapmıştır. Oyunda 9 adet genişletme, 18 adet eşya olmak üzere toplam 27 ek paket bulunmaktadır.

Oyunun diğer sürümlerden farkı tek oyunculu oynanıyor olmasıdır. Oyunun en önemli özelliklerinden biri kurgu olmadan ilerlemesidir. Oyuna başlarken oyunun atadığı bir kurgu ya da hikaye yoktur. Birçok oyuncu Simleri yaratırken ve evini dizayn ederken oyunun seçeneklerinden ve grafiklerinden etkilenmektedir. Bu sürümde ev inşa etme ve Sim yaratmak kadar öne çıkan noktalar duygusal bağlar, Simlerin karakteristik özellikleri ve sosyal davranışlardır.



Şekil 11: The Sims 4 Sim Yaratma Ekranı

Diğer sürümlerle kıyaslandığında The Sims 4'te Sim yaratırken vücudun birçok kısmında genişletme ve daraltma yapılması mümkündür. Ayrıca el, kol, yüz hatları ve vücudun diğer ayrıntılarında çok fazla seçenek olması erkek ve kadın oyuncuların karakterlerine göre feminen ya da maskülen bir tercihe gitmelerini kolaylaştırmaktadır. Kısaca The Sims 4 serisindeki Sim oluşturma bölümündeki çoklu seçenekler hem erkek hem de kadın oyuncuların diledikleri gibi görünmelerini kolaylaştırmaktadır. Kadınların feminen, erkeklerin maskülen görünme zorunlulukları bu seçeneklerle kalkmıştır.

Oyun oynamaya başlarken Sim için karakteristik özellikler seçilmek zorundadır. Sim'i

oluşturup hikaye oynanmaya başlandığında oyunun akışı Simlerin karakteristik özelliklerine göre şekillenecektir. Örneğin bir Sim'in karakterinde sosyal ve arkadaş canlısı olma özelliği varsa oyuncunun Sim'i konsere götürmesi, partilere götürmesi ya da arkadaşlarıyla buluşması gerekir. Simler kişilik özelliklerine göre hayatlarını yaşamalıdır. Bu sürümde Simlerin diğer sürümlere göre daha duygusal olduğu ve insan davranışı anlamında daha ileri seviye profesyonellik taşıdığı açıkça görülmektedir.

Oyuna eklenen özelliklere bakıldığında kariyer bölümüne Business ve Athletic özelliklerinin geldiği görülmektedir. Ayrıca dikkat çeken gelişmelerden biri oyuna Galeri özelliğinin eklenmesidir. Simler ailelerinin fotoğraflarını ve oyundan çekilen fotoğrafları bu galeriye ekleyebilme yetisine sahiptir.

The Sims 4 bu sürümüyle birlikte etnik vurgusu da yapılmaktadır. Gerek sim yaratma bölümünde gerek kutlama ve parti konseptlerinde etnik kökenli bazı organizasyonlar da oyuna dahil olmuştur. Mesela Meksika'ya özel Ölüler Günü, yine Meksika mutfağı ve tarifleri gibi bazı eklemeler yapılmıştır. Kıyafet bölümünde *Hats* başlığı altında Simlere başörtüsü giydirmek mümkündür. Cami, kilise gibi dini mabetlerin inşa edilmesinin yanında Yahudilerin bayramı olan Hanuka'ya özel 9 kollu şamdanları da oyunda bulmak mümkündür.

The Sims 4'teki bu eklenti ve gelişmelere bakıldığında oyuna eklenen her yeni özellik ve paket oyuncuya keşfedilecek yeni bir dünya ve hayat sunmaktadır. Oyun, kendi benliğini birebir yansıtmak isteyen her kişiye hitap etmeyi başarmıştır. Dil, din, ırk, cinsiyet fark etmeksizin evrensel bir kucaklaşma politikası izlediği görülmektedir. Oyunun her yönden çeşitli olması bir yandan da Simlerin özgürlüğüne vurgu yapmaktadır. Her kim olursanız olun, her hangi dine mensup olursanız olun, hangi cinsiyette olursanız olun, The Sims 4'te özgürce yaşayabilir, hayatınızı oynayabilirsiniz. Burada oyunun pazarlama stratejisindeki ana mantığıyla karşılaşılmaktadır. Oyun piyasaya *Play With Life* yani *Hayatı Oynayın* sloganıyla giriş yapmıştır. Dolayısıyla burada oyuncular artık kendi hayatlarını özgürce oynayabilmektedirler.

4.2. The Sims 4 ve Tüketimi Yeniden Yaratmak

Simülasyon ve simülakrlar düzeninin içi içe geçtiği, kusursuz oyun olarak karşımıza çıktığı ilk model Disneyland'dir. Baudrillard'a göre Disneyland, geleceğin oyunlarından oluşan illüzyon ve fantazm oyunlarının bir arada olduğu bir düzendir. [124] Diğer bir yandan Disneyland Amerika'nın mikro-kozmos toplumunun minyatürü olarak görülmektedir. Her yaştan kişilerin kalabalık bir şekilde dev kapısından giriş yaptığı ve insana çeşitli değişik duygular ve deneyimler yaşatan oyunların ve oyuncakların barındığı bir fantazma olarak varlığını sürdürmektedir. Disneyland öyle bir inşa edilmiştir ki oraya gidenler ne sahtenin ne de gerçekliğin içindedir. Baudrillard'ın simülakr düzeninde üçüncü aşama olarak değerlendirilen Disneyland aslında evrene çocuksu bir görünüm vermeyi amaçlamıştır. Bunun en temel nedeni yetişkinlere özgü gerçek ve başka bir evrende var olmanın mümkünlüğünü göstermektir. Disneyland kapısından girildiği an zaman durmuştur, insanlar bir illüzyonun içinde gezinip dururlar ve oyunları deneyimleyerek başka bir evreni keşfetmektedirler.

Baudrillard, Disneyland gibi oyun ve eğlence merkezlerini gerçeğin enerjisinden var olmaya çalışan, gerçek dışı sistemler olarak görmektedir. [125] Walt Disney tarafından 1955 yılında inşa edilmiş olan Disneyland, çağının en muhteşem simülasyon ve simülakr örneğidir. Dönemine göre böyle bir simülakr düzeni kurmak fiziki olarak gerçekleşmiştir. İnsanlar arabalarını park ettikten sonra kocaman bir kapıdan geçerek illüzyon dünyasına geçiş yapmıştır. Bugün Disneyland'in düşsellik ve alternatif evren sunma amacı *The Sims 4*'e ilham olduğunun bir göstergesidir.

Bir önceki bölümde işlediğimiz The Sims 4 evrenine geçişte oyuncuların özgürce ev inşa etme ve beden yaratma süreçleri, özellikle bedene şekil verme seçeneklerindeki çokluk Amerika'nın özgürlükçü, eşitlikçi, liberal söylemlerinin simülasyon dünyasına aktarma biçimlerinden biridir.

[124] Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, s. 28
[125] Baudrillard, A.g.e., s.29

6 Nisan 2022 tarihinde derinlemesine mülakat yapılan bir görüşmecinin The Sims 4 üzerine yaptığı yorumlardan biri;

> *"Türkiye'de çok fazla olmasa da Amerika'da yaşanan temsil sorunlarından bahsetmek isterim. Bazı insanlar, bazı halk ve azınlıklar The Sims 4'te çok fazla kendilerini yansıtamadıklarını düşünüyorlar. Mesela eskiden ten renklerinin az olması İspanyolların ve Latinalerin oyunda kendileri gibi var olmalarına büyük bir engeldi. Amerika'da oyuna karşı böyle tepkiler görmek mümkün." (A.Ş., 25 yaşında, öğrenci)*

Dünyanın her yerinde oynanan ve özgürce hayatını yaşama vaadinde bulunan The Sims'te bazı azınlıkların ten rengi gibi sebeplerle oyunun dünyasına girememesi gerçek hayatta bağımsızlık ve özgürlük konusunda oyunun yeterli mesajı barındıramadığının bir göstergesidir. Her ne kadar The Sims 4 serisinde bu mesaj artık içi dolu bir şekilde verilmeye başlansa da ondan önceki Sims serilerinde azınlıklar için bir hayal kırıklığı olmuştur. Gerçek hayatın bazı özgürlük eşiklerinin sanal dünyaya yansıması tüyler ürperticidir. Bu durum Kosova'nın bağımsızlık mücadelesiyle benzerlik göstermiştir.

2008 yılında Sırbistan'da bağımsızlığını ilan eden Kosova, Avrupa Birliği ve Amerika tarafından bağımsız bir devlet olarak tanınmaya başlamıştır. Buna rağmen Kosovalı vatandaşlar 2013 yılına kadar Amerika merkezli Facebook sosyal medya uygulamasında memleket, ülke ve yer bildirimi seçeneklerinde sürekli Sırbistan ile karşılaşmış ve uzun bir süre dijital diplomaside yerini alamamıştır. [126]

Başta The Sims gibi yaşam simülasyonu olan oyunların ve sosyal medyaların gerçek dünyanın ideolojilerini barındıran simülasyon dünyası olduğu unutulmamalıdır. Siyasi, kültürel, kapital her türlü ideolojinin kökleriyle harekete geçilmiş dünyalardır ve bu dünyada var olmak ya da olamamak durumu gerçekliği de hiç kuşkusuz etkilemektedir.

[126] TRTHaber, Facebook Resmen Bu Ülkeyi Tanıdı, son güncelleme: 20.11.2013
https://www.trthaber.com/haber/dunya/facebook-bu-ulkeyi-resmen-tanidi-109267.html

The Sims 4 olmak üzere Sims serisinde gerçekliği arttıran, oyuncunun Disneyland'deki gibi hem *sahte* hem *gerçek* bir dünyada hissetmesini sağlayan etkenlerden biri oyunda tüketim nesnelerinin oyuncular tarafından tanınan markaların olmasıdır.

Tablo 2: The Sims Serisi Marka İçerik Tablosu

THE SIMS SERİLERİ	KULLANILAN MARKALAR
SIMCITY	—
THE SIMS 2	H&M[127] Kıyafetleri IKEA[128] Ev Eşyaları
THE SIMS 3	Katy Perry Eşyaları ve Kıyafetleri Simlish[129] dilinde Katy Perry *Last Friday Night* Şarkısı Diesel[130] Kot Pantolon ve Kıyafetler
THE SIMS 4	Star Wars Kostümleri Moschino[131] Kıyafet ve Dekorasyon Karbon Ayak İzi

The Sims serilerine eklenerek çoğalan Avrupa ve Amerika merkezli uluslararası markalar ve markalaşmış filmler, sanatçılar ve şarkıları tabloda belirtildiği gibidir. Burada gerçek dünyadaki markaların bir imaj olarak oyunda yeniden üretildiğini ve oyunda yeni bir pazar ekonomisinin oluştuğunu görmek mümkündür. Mesela Katy Perry'nin Last Friday

[127] Stockholm merkezli uluslararası giyim firması
[128] İskandinav merkezli uluslararası mobilya ve dekorasyon markası
[129] Electronic Arts tarafından yayınlanan The Sims oyununun hayali dilidir.
[130] İtalyan giyim markası
[131] İtalyan giyim, aksesuar ve dekorasyon ürünler markası

Night şarkısı 2011 yılında çıkış yapmıştır. Kapitalist ve modern yaşantın çıktılarını dinleyicilere doğrudan anlatarak ve özenilecek hayali bir yaşamı şarkıya dökerek The Sims 3 oyununa *eşya paketleri* ile dahil olmuştur. Sadece Katy Perry şarkıları değil, giyim ve kıyafet konusunda da oyunun oyuncuların tüketime olan zaaflarıyla ilişki kurduğu açıktır.

> *"The Sims 4'te genel olarak moda hoşuma gidiyor. Kıyafet indirmek onları farklı saç stilleriyle kombinlemeyi seviyorum… Yarattığım karaktere (Sim) lüks hayatı sunmak istiyorum." (G.Y., 28 yaşında, Almanca öğretmeni)*

> *"Bir kıyafet alacağım zaman kendi bedenimle özleşen bir Sim yaratıp satın almak istediğim kıyafetin benzerini bulup önce Sim üzerine giydiriyorum. Benzerini bulamazsam custom contentte arıyorum. Eğer kıyafet Sim'de güzel durduysa ürünü sipariş veriyorum." (G.K., 24 yaşında, öğrenci)*

> *"Ben karakter yaratmayı çok seviyorum. Küçükken kız giydirme oyunu çok oynardım. The Sims 4 bu oyunun en top seviyesinde. Oyun hem gerçeğe çok yakın hem de değil gibi. Yani her şey oradaki gibi (The Sims 4 oyunundaki gibi) toz pembe değil dünyamızda. Ama orası(oyun) hem bizim dünyamıza benziyor hem de bir sürü kıyafet var, ev var, arkadaş var." (Ş.S.P., 22 yaşında, öğrenci)*

Oyuncuların görüşleriyle birlikte Ekşi Sözlük platformunda yapılan yorumlara göz atıldığında;

> *"Expansion packlerdeki ekstra eşyalar, skinler falan sizi tatmin etmediğinde internetteki yüzlerce siteden bir sürü şeyler download ederek daha da manyaklaşmanızı sağlayabilecek aşırı derecede bağımlılık yapıcı oyun" (02.12.2001 yılında yapılan bir yorum)*

gibi yorumlarla karşılaşmak da mümkündür. Yukarıda aktarılan görüşlere göre gerçek

hayattaki kapitalizm ve modernitenin insanlar üzerinde yarattığı tüketim baskı oyunda da mevcuttur. Oyuncuların bir kısmı oyunu moda ve tasarım yeteneklerini sergileyecek bir alan olarak görürken diğer bir kısmı gerçek hayatta doğru ve risksiz tüketim için oyunu bir deneysel alan olarak kullanmaktadır. Bir kısmı ise gerçek hayatta kendini tatmin edemediği moda ve giyim konusunda oyun üzerinden kendini tatmin etmeyi tercih etmiştir.

Oyunda mevcut nüfusun para birimi Simoleon'dur. Oyunun başlangıcında her karaktere 20.000 Simoleon verilir. Bu karakter verilen ücretle ancak ucuz mahalledeki konutlarda ya da boş arsalarda yaşamasına yetmektedir. Başlangıçta karaktere asgari bir hayat sunan oyun, Simlerden bir işe girmesini ve hayat standartlarını yükseltmesini istemektedir. Oyunda yaşamlarını lüks ve yüksek ekonomik seviyelere çıkaran Simler oyuna devam ederken asgari seviyede kalan Simler yani tutunamayanlar ölüme terk edilir.

> *" 'Paran varsa alemin kralı sensin' şeklinde düzenlenmiş hayat simülasyonu. Sürekli para kazanmak gerekir zira bunlara para dayanmaz. Bir süre sonra psikopata bağlanır." (18.12.2005 yılında yapılan bir yorum)*

> *"Ayrıca Amerikan rüyasına da ışık tutan bir oyun." (19.20.2003 yılında yapılan bir yorum)*

> *"Amerika'nın oyunu diye bir şey varsa bunun ismi Sims'tir arkadaş." (19,08.2011 yılında yapılan bir yorum)*

Ekşi sözlükten aktarılan #TheSims entry yorumlarına bakıldığında Baudrillard'ın Disneyland yorumlaması gibi The Sims serisinin ortaya çıkış felsefesinin temelinde Amerikan değerlerin, kültürlerin ve ekonomik yapısının olduğu göze çarpmaktadır. Oyundaki Sim karakterler daha iyi bir yaşam, yüksek gelir ve yüksek tüketim seviyesine ulaşmak için çalışmaktadır. Bu alanlarda kendini var edemeyen asgari seviyede kalan Simler başarısız bir hayatın temsilidir.

4.3. The Sims 4 ve Pazarlama Stratejileri

The Sims serisi her çıkışında dünyada en çok oynanan oyunlar ilk 10 listesine başarıyla giriş yapmıştır. The Sims oyununu bu kadar çok oynanmasının sebebi oyun içeriğinin iyi olmasının yanında onun pazarlama yöntemlerinin de iyi olmasıdır. The Sims 4 oyunu 2014 yılında oyun, The Sims serisinin devamı niteliğinde oyun pazarına giriş yapmıştır. Oyunun hem bilgisayarda hem konsolda hem de mobilde oynanabilmesi, oyuncu sayısını da oyun satışını da arttırmaktadır. Oyuncular, diğer serilerden farklı olarak The Sims 4'ü bilgisayara indirip dilediği zaman oynayabilme özgürlüğüne sahiptir.

The Sims 4'e gelen yeni ek paketler oldukça fazladır. Genişletilmiş oyun paketleri oyuncular için keşfedilmesi gereken yeni haritalar ve deneyimler demektir. Araştırmacıların ve oyuncuların The Sims 4'te en çok tartıştıkları nokta oyunun bir kazananı ya da kaybedeni olmamasına rağmen milyonlarca kişi tarafından devamlı şekilde oynanmasıdır. Ganzola Frasca'ya göre bazı oyunların dinamiği oyunculara hedef vermek yerine oyuncuların farklı yaratıcılıklara ve deneyimlere olanak tanımasıdır.[132]

> *"Benim için oyunda önemli olan farklılıkları keşfetmektir. Başlarda paket alacak param yoktu. Paketlerde oyundan artık sıkılmış oluyorsun. Yapabileceğin her şeyi yaptın mesela sonra yeni pakete geçiyorsun. Yeni pakette yeni bir şey var. Mesela üniversite paketi var, üniversiteye gidiyor. Bu sefer ne oluyor, normalde 100 saat oyun oynadım ve doyumu aldım. O paketi aldıktan sonra tekrar keşfedecek şeyler arıyorum. O 100 saat 200 saate çıkıyor. Paketlerin böyle bir güzelliği var." (G.Y., 28 yaşında, Almanca öğretmeni)*

> *"Farklı hayatların ve farklı yaşantıların içinde olmak, onları deneyimlemek heyecanlandırıyor." (N.S., 22 yaşında, öğrenci)*

[132] Ganzola Frasca, Simulation Versus Narrative, s.222

The Sims serisi piyasaya her giriş yaptığında yeni seri çıkana kadar oyuna farklı paketler ve eşya eklentileri üretmiştir. Oyunun piyasadaki bu stratejisi oyuncuların keşfedecekleri yeni haritalar ve deneyimler sunmaktır. Katılımcı oyuncuların bahsettiği üzere oyun saatlerce oynanıp tam anlamıyla keşfedildikten sonra oyuncu yeni deneyimlerin ve hikayelerin peşine düşmektedir. Öyle ki bazı oyuncular doyum noktasına gelebilmektedir. Maxis ve Electronic Art'ın oyun için geliştirdiği yeni paketler oyuncuların oyuna bağlı kalmasını sağlamaktadır.

Tablo 3: The Sims Serisi Ek Paket Tablosu

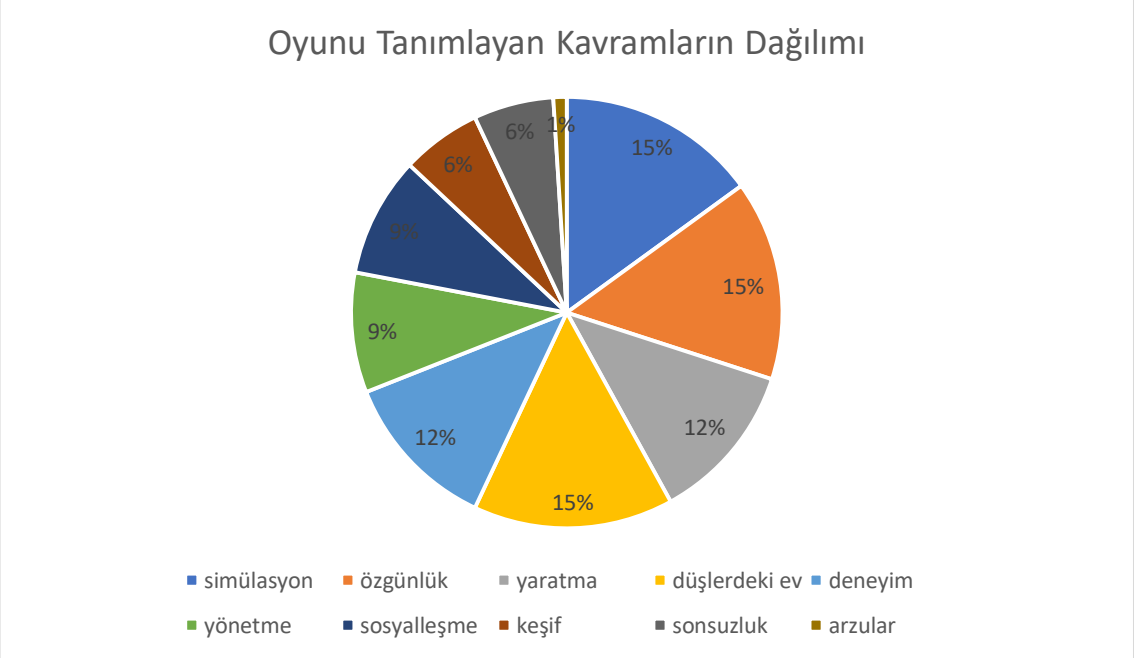
THE SIMS SERİLERİ	GENİŞLETME PAKET ADETİ	EŞYA PAKETADETİ
SIMCITY	7 Genişletme Paketi	—
THE SIMS 2	8 Genişletme Paketi	9 Eşya Paketi
THE SIMS 3	11 Genişletme Paketi	9 Eşya Paketi
THE SIMS 4	9 Oyun Paketi[133]	18 Eşya Paketi

The Sims serisinde oyunun devamlılığını sağlayan etkenler genişletme paketleri olsa da The Sims oyununun sektöre girişinden beri benimsediği *Play With Life* sloganının etkisi göz ardı edilemeyecek kadar büyüktür. Araştırmanın bu bölümünde The Sims 4'ün satışını sağlayan online oyun mağazalarının reklam yazıları incelenmiştir. Başta *Electronic Arts* olmak üzere *Microsoft Store, Playstation, Appstore* ve *Google Play* mağazaları araştırmaya dahil edilmiştir. Mağazaların oyun pazarlama stratejilerinden biri açıklama yazılarıdır. Ürünlerin açıklama yazıları ürünün içeriği ve karakteri hakkında alıcıya bilgi veren yazılardır. Pazarlamada bu yazıların önemi alıcıların dikkatini kısa ve

[133] The Sims 4 diğer serilere farkla indirilerek oynanan bir oyundur. Bu yüzden diğer serilerde genişletme paketi olarak bahsedilen eklentilere bu sefer oyun paketi denmektedir.

öz bir şekilde onların vakitlerini çok fazla almadan ürünü anlatabilmektedir. Yukarıda bahsedilen 5 oyun mağazasında oyunu tanımlamak için kullanılan kavramlar aşağıdaki gibidir;

- Dünya yaratmak
- Detayları özelleştirmek
- Harika evler tasarlamak
- Özgünlük
- Güzel yerler keşfetmek
- Gerçek yaşamı oyunda deneyimleme
- İyi kariyer ve iyi sosyal ilişkiler
- Sonsuz olasılıklar
- Yaşam öykünü dilediğin gibi anlatma
- Arzuların peşinden gitmek



Şekil 12: The Sims 4 Oyununu Tanımlayan Kavramların Dağılımı

Tüm mağazaların söylemleri incelendiğinde en çok vurgunun yaratmak olduğu dikkat çekmiştir. Yeni bir dünya yaratma, yeni bir Sim yaratma, karakter yaratma, hayalindeki evi yaratma gibi söylemlerle oyunun bu özelliği art arda vurgulanmıştır. Metinlerdeki bu kelime kullanımları oyuncular tarafından diledikleri gibi hareket etme bir nevi tanrıcılık oyunu olarak yorumlanmaktadır. Derinlemesine mülakat görüşmelerine katılan oyuncuların oyun hakkındaki yorumları incelendiğinde söylemlerin oyuncuya ulaşabildiğini görmek mümkündür.

"Tanrı gibi hissediyorum çünkü her şey benim elimde. Orada işte kendi karakterimi yaratıyorum. Bir nevi sanal bebek gibi. Besliyorum, yediriyorum, onu geliştiriyorum, istediği hayatı yaşıyorum." (G.Y., 28 yaşında, Almanca öğretmeni)

"Bir karakteri yarattığım zaman istediğim şekilde kontrol edebiliyorum. Gerçek hayatta böyle bir lüksümüz yok, bir şeyleri değiştiremiyoruz ama The Sims öyle değil." (N.S., 22 yaşında, öğrenci)

"Karakter yönetmeyi çok seviyorum oyunlarda. Çocuktan yaşlıya kadar bir sürü karakter yönetip hayatlarına kendimiz yön verebildiğimiz için bu benim hoşuma gidiyor." (B.E., 29 yaşında, mimar)

"Yeni bir hayat yaratmayı seviyorum. Önce Sim yaratıyorum sonra ona bir aile kuruyorum, yaşlanıyor. Oyunun böyle gerçekçi olması hoşuma gidiyor. Alternatif bir hayat sunar gibi aslında. Hatta keşke daha gerçekçi olsa" (A.Y., 25 yaşında, tercüman)

"Mesela orada bir insan yaratık. Onun hayatı üzerinde kontrolümün olması. Mesela benim şu anda üzerinde full bir kontrolümün olduğu bir insan yok. Kendi hayatımın üstünde de full kontrolüm yok. Ve bilgisayarımdaki küçük insanların görünüşünü istediğim gibi yapabiliyorum. Hayatında olacak şeyleri de tamamen ben karar veriyorum." (Z.R.P., 18 yaşında, öğrenci)

"The Sims 4'ün neredeyse sınırsız opsiyonu var. Bu oyunda yapılabilecek her şeyi yaptım demeniz çok zor. Bu yüzden seviyorum. Sınırsız opsiyon ve grafik harika. Her şeyi kontrol edebiliyoruz." (E.A., 31 yaşında, avukat)

Katılımcıların oyun hakkındaki bu görüşleri oyun mağazalarında vaat edilen özelliklerle örtüşmektedir. Oyun marketleri oyunculara oyunu tanımlarken önce bu oyunun bir yaşam simülasyonu olduğundan bahseder. Orası bir simülasyon dünyasıdır ve ardından vurgu yaratmaya gelir. Harika bir ev, çeşitli seçeneklerle özelleştirilmiş muhteşem Simler ve dilediğin gibi yaşayacağın dünyayı yaratmak teklif edilir. İyi bir ev ve benzersiz yaratılmış Simlerin ardından bu evrende neler yapabileceğinden bahsedilir. Tam bu noktada reklam metinlerinde evreni/dünyayı keşfetmeye, içinde sonsuz olasılıklar barındıran hayatları ve maceraları deneyimlemeye, kendi hikayeni dilediğin gibi yazmaya vurgu yapılır. Moda, eşsizlik, özgürlük, arzular ise bu anlatının parıltılı detaylarıdır. *Play With Life* sloganı ise aslında bu anlatılanların tümüdür.

4.4. The Sims 4 Oyuncu Deneyimleri

The Sims oyununun bu kadar çekici olmasının sebebi hayatı oynama imkanı vermesidir. Hem simülasyon ortamı sağlaması hem de karakterlerin sürekli oyun içinde bağlantılı oldukları çevreyle etkileşim halinde olması oyunun çekici olmasını sağlamaktadır. David Chan'a göre The Sims düzenli ve özenli bir oyun mekanizmasına sahiptir. Oyuncu sayısız örtük insan davranışı ve yaşamıyla muhataptır ve bunu simülasyon yaşam içinde anlatır, hayatını tasarlar.[134] The Sims 4 'te herkes kendi istediği karakterde bir Sim yaratır ve dilediği gibi yaşama fırsatı bulur. The Sims 4'teki Simlerin duygusal karakterleri daha gelişmiş olduğu için Simlerin duygu durumlarını bilmek ve ona göre davranmak önemlidir. Oyun kuralları dahilinde oyuncular sınırsız deneyimler edinebilir, hayatlar yaşayabilir, karakterler geliştirebilir, evler, şehirler, dünyalar tasarlayabilir. The Sims 4 oyunculara hem mimari ve karakteristik tasarımlar yapma fırsatı sunar hem de yaratılan karakterler üzerinden hayat hikayeleri anlatma – bir nevi hayat tasarlama- imkanı sunar. Oyuncuların oyundaki deneyimleri incelendiğinde iki tip oyuncu ortaya çıkar. Oyun

[134] David Chan, The Philosophy of The Sims, 2003, s.1

tasarımcısı Wright'ın aktarımına göre *birinci tip oyuncular* oyun başlangıcında evin tasarımını ve karakterlerin dış görünüş oluşumunu tasarladıktan sonra Simlerin hayat hikayeleriyle ilgilenenler. Bu tip oyuncular oyunun tasarım ağırlıklı bölümlerinden ziyade oyunun deneyim ve keşif özellikleriyle meşgul olmaktadırlar. Karakterlerin farklı ortamlarda bulunması, farklı mesleklere sahip olması, yeni hobiler edinmesi, çalışması, evi geçindirmesi ya da sosyal ilişkilerinde yeni deneyimler kazanması oyuncuya heyecan vermektedir. Aslında *birinci tip oyuncular* genellikle ideal yaşantılarını, yaşamak istedikleri hayatı, sahip olmak istedikleri karakterleri ve yetenekleri simülasyon dünyasında yaratır ve hedeflerini gerçekleştirmeye çalışır. Bu tip oyuncuların yarattıkları karakterler ya kendi benlikleriyle ya da arzularıyla tıpa tıp ilişkilidir. Dolayısıyla birinci tip oyuncular için kendi benliklerini The Sims 4 üzerinden yansıtmayı tercih edenler ifadesi kullanılabilir. [135]

Thompson'un bir makalesinde oyuncuların günlük yaşamlarının oyunla ilişkisi incelenmiş ve hamile bir oyuncunun nasıl anne olacağına dair belirsizliği oyun üzerinden deneyimlendiği aktarılmıştır. [136] Makaledeki vakaya göre hamile anne Carig, sanal uzamda kendisini bebek sahibi bir anne olarak tasarlamış ve oyunda kontrolünü kaybettiğinde çocuğu sosyal hizmetler tarafından alınmış. Bu olaydan sonra pes etmeyen oyuncu oynamaya devam ederek korkularını ve endişelerini yenmeye başlamış. Oynadıkça kendisini anneliğe hazır hissetmeye başlayan Carig, kendini çocuk yetiştirme konusunda yetenekli görmeye başlamıştır.

İkinci tip oyuncular ise hikaye anlatısından çok ev inşa etmeyi daha çok sevmektedir. Bu tür oyuncular dev yapılar ve büyük evler inşa etmeye bayılırlar. Sürekli evin tasarımı ve iç dekorasyonuyla ilgilenmektedirler. Oyuncular yaşam alanlarında sık sık değişik yapabilir. Ayrıca birinci tip oyunculara göre daha fazla ev ve dekorasyon eşyası kullanmaktadırlar. Bu tarz oyuncuların ev inşa etmekte çok fazla vakit harcamasının sebebi genellikle arzu ettikleri evleri sanal uzamda inşa edebilmektir. Paulk'un

[135] Charles Paulk, Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design, 2006, s.223-224
[136] Clive Thompson, The Sims: Suburban Rhapsody, Psychology Today son güncelleme tarihi: 1 Kasım 2003, https://www.psychologytoday.com/intl/articles/200311/the-sims-suburban-rhapsody

aktarımına göre The Sims yalnızca oyuncuların karakter yansımalarını değil aynı zamanda yaşamayı arzu ettikleri kişisel alanlarını yansıtan bir aynadır. [137]

Öyle ki toplamda 15 kişiyle yapılan derinlemesine mülakat görüşmesinde 15 oyuncudan 11'i ev tasarlamaktan hoşlanırken 2'si direkt oyuna geçmek için can atmaktadır. Diğer iki oyuncu ise hem tasarlamayı hem de oynamayı sevmektedir. Küçük yaşta The Sims oynayan oyuncuların tasarımdan aldıkları zevk gerçek yaşantılarındaki mesleki tercihlerini etkilediği de görülmektedir.

> *"Tabii en başlarda ev yapma evin içini dekore etmek. Bunlar da çok hoşuma gidiyor. Zaten mimarlık fakültesi okumamın sebebi The Sims'tir. Tasarımla ilgili bir şey okuyacağım diye yola çıkan insanlar genelde çocukken The Sims oyuncusu oluyor." (B.E., 29 yaşında, mimar)*

> *"Ben genellikle tasarım kısmını çok seviyorum. Özellikle ev dekorasyonu çok hoşuma gidiyor. Kardeşim bu oyun sayesinde mimar oldu." (S.S., 31 yaşında, veteriner)*

> *"Karakter yaratma kısmında o kadar çok vakit kaybediyorum ki oyunu oynayamıyorum." (G.Y., 28 yaşında, Almanca öğretmeni)*

Oyunun tasarım kısmıyla ilgilenen oyuncular genellikle gerçek hayatta da tasarıma, mimariye, iç dekorasyona ve modaya ilgi duymaktadır. Bu korelasyonun iki beslenme noktası vardır. Birincisi oyuncu kendinde önceden de var olan tasarım ilgisini oyuna taşımakta ve orada geliştirmektedir. İkinci olarak oyuncu böyle bir ilginin farkında değildir ve oyunun sunduğu imkanlar sayesinde kendini keşfetmektedir. Bu durumda oyun hem oyuncuların yeteneklerini geliştirdikleri hem de yeteneklerini keşfetmelerine yardımcı olan bir deneyim alanına sahiptir.

[137] Paulk, A.g.e., 2006

Oyuncuların yeteneklerini geliştirdiklerine dair açıklamalar aşağıdaki gibidir:

> *"İngilizce olarak öğrendiğim pek çok şeyi The Sims'te öğrendim. Oyunda karakterlere komut veriyoruz. Tıklıyorum "clean up" çıkıyor. Temizlemek, sarılmak kelimelerini, bunların hepsini oyunda öğrendim. Tıkladığın komutun sonucunu, eylemini görsel olarak görüyorsun. Kelimenin anlamını görsel olarak görmek hafızamda daha kalıcı yer edinmesini sağladı. Alman dilini okumaya başladım ve kelimeleri ezberlemekte sıkıntı çekiyordum. Dedim neden bunu The Sims oynayarak yapmayayım. Gerçekten Almancamı çok etkiledi. Gündelik kalıpları ve kelimeleri öğrenmemde çok yardımı dokundu." (G.Y., 28 yaşında, Almanca öğretmeni)*

> *Tercümanlık bölümünü okumamın en büyük sebebi de çocukluğumdan beri The Sims oynamam. İngilizceyi The Sims'te öğrendim. Öyle geliştim. Oradan basamak basamak ilerledi. Oyunun kendimi geliştirmemde çok büyük bir etkisinin olduğunu söyleyebilirim. (A.Y., 25 yaşında, tercüman)*

Yukarıda katılımcı oyuncuların aktarımlarına göre The Sims serisinin ve The Sims 4'ün oyunculardaki gelişimine katkı sağladığı ilk nokta dil ve tasarımdır. Bu iki konuya eğilimi olan oyuncular için The Sims 4 kendilerini geliştirmek için iyi fırsatlar sunmaktadır. Bazı oyuncuların gerçek hayatta sahip oldukları arsaların ya da evlerin tasarımları için oyunu bir tasarım programı gibi kullandıkları da mülakatlarda kendini açığa çıkarmıştır.

> *Ankara'da anneannemin evinde şu anki odamla kıyaslandığında daha küçük bir oda var. O odaya taşınmadan önce nasıl dekore edeceğimi bilmiyordum. Oyunda odanın boyutlarında bir alan inşa edip eşyalarımı o boyutlara göre yerleştirdim. Masayı şuraya koysam, yatağı diğer tarafa koysam diye diye Ankara'da taşınacağım odanın iç dekorunu tasarlamıştım. (A.Ş., 25 yaşında, öğrenci)*

Mülakat değerlendirmesi sonucunda *birinci tip oyuncuların* deneyimleri de hem kendi benlikleri hem de arzularıyla ilişkili olması Paulk'un oyuncu tiplemesini desteklemektedir. Aynı zamanda bu deneyimlerde Thompson'un makalesinde yer alan hamile annenin anneliği sanal uzamda deneyimlemesi gibi gerçeğin sanal uzama yansımaları ve birçok şeyi gerçekleşmeden önce orada deneyimleyen oyuncu sayısı fazladır.

Mülakata katılım sağlayan oyunculardan biri köpek sahiplenme kararını önce sanal uzamda yani The Sims 4 evcil hayvan paketi alarak deneyimleyerek aldığını aktarmıştır. Önce Dalmaçya köpek sahiplenmek isteyen oyuncu, oyunda bir Dalmaçya köpek sahiplenir ve köpeğin geceleri havlayıp komşuları rahatsız etmesinden dolayı köpeğin cinsini değiştirme kararı almıştır. Oyuncu sanal uzamdaki deneyimini şu şekilde aktarır:

> *"Mesela biz köpek sahiplenmeden önce –tabii ki bu kararı sadece The Sims'e göre vermedim- ama o sıralar The Sims'teki evcil hayvan paketi satın aldım. Evcil hayvanla yaşamak ve bakımı nasılmış diye görmek istedim. Sim ne kadar çok vakit ayırırsa hayvan büyüyor treackler öğreniyor, otur kalk, yürü vs. Bir de orada hayvan cinslerini seçebiliyorum. Dalmaçyalı olursa nasıl olur diye düşündüm. Oyunda hayvan cinsinin gerçek hayattaki karakteristik özellikleri orada mevcut. Onu seçebiliyor ve deneyimleyebiliyorsunuz. Gecenin bir yarısı 'hav hav' diye bağıran bir köpeğiniz oluyor The Sims'te. Bunları deneyimledikten sonra Dalmaçyalı köpek almayı istedim fakan sonradan bu sebeplerle Jack Russell sahiplendik." (E.A., 31 yaşında, avukat)*

Bir başka oyuncunun deneyimi daha çok deneysel tüketim ve mesleki farkındalıklar çerçevesinde gelişmiştir. Oyunculuk bölümünde eğitim gören katılımcı oyunda kombin yapmayı çok sevdiğini ve yaptığı kombinleri eğer internette bulabiliyorsa satın aldığını söylemiştir. Yine aynı katılımcı bir Sim'in mesleğini oyuncu yaptığından bahsetmiş ve oyunun sürekli kendisine bazı yeteneklerini geliştirmesi için görevler atadığını fark etmiştir. Eğer bu yeteneklerini geliştirmeyi başarabilirse iyi bir oyuncu olacaktır. Sonrasında gerçek hayattaki oyunculuk derslerini hatırlamış ve gerçekten ne kadar fazla yeteneğe sahip olursa ve kendini geliştirirse o kadar iyi oyuncu olacaktır. Piyano çalmayı

bilirse bir piyanisti diğer meslektaşlarından daha iyi oynayabilecektir ya da düzenli olarak spor yaparsa hem fiziksel hem zihinsel bir rahatlığa ulaşacaktır. Bu da oyunculuk için oldukça önemli bir detaydır. Katılımcı düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

> *"Beni The Sims 4'te etkileyen şey oyuncu olabilmektir. Bu mesleği seçtikten sonra bir iş geliyor ve bu işi yapabilmek için senin geliştirmen gereken bazı yetenekler oluyor. Yeteneklerini geliştirmeden işi alamıyorsun. Şunu fark ettim ki oyunculuk gerçekten böyle bir şey. Kendini sürekli farklı alanlarda geliştirmen gerekiyor. Oyun bana bu detayı fark etmemi sağladı. Beni bir şeyleri öğrenmeye ve okumaya daha çok itti. Gitar çalmak, şarkı söylemek ya da daha atletik bir vücuda sahip olmak gibi, böyle şeyler." (N.S., 22 yaşında öğrenci)*

The Sims 4 oyuncu deneyimlerinde birinci tip oyuncu türünde sıklıkla karşılaşılan iki durum vardır. Bunlardan biri otobiyografik anlatı diğeri ise sanal uzamdaki deneyimler. Yukarıda açıklamaları bulunan katılımcılar sanal uzamdaki deneyimlerinden bahsetmektedir. Bu deneyimlerin gerçek yaşantıya yansımaları göz ardı edilemeyecek kadar büyük ve önemlidir. Oyun kimilerini içindeki mesleki eğilimi çıkarmasına öncelik etmiş kimisini evcil hayvan sahiplenme konusunda bazı gerçekleri görmesine yardımcı olmuş, kimisine ise mesleki hayatında işini kolaylaştıracak birkaç tüyolar vermiştir. Bu verilere dayanarak oyunun oyuncular tarafından bir deney tahtası gibi görüldüğünü söylemek mümkündür. Sanal uzamda deneyimleyip gerçek hayatta eyleme geçmek, sanal uzamı bir karar mekanizması olarak kullanmaktır. Durumun bu noktaya gelmesi sanalın ve simülasyonun gerçeklikle olan ilişkisini bir kez daha masaya yatırmamıza sebep olacaktır. Oyuncuların oyundaki deneyimlerinin gerçek kimliklerine olan etkisini Deleuze ve Guattari'nin yersiz yurtsuzlaşma kavramı üzerinden ele almak konuya açıklık getirecek ve yeni bir perspektif katacaktır.

4.5. Oyuncu Deneyiminde Yersiz Yurtsuzlaşma ve Organsız Beden

Oyuncu deneyimlerindeki otobiyografik anlatılar ve sanal uzam deneyimleri oyuncunun arzuladıkları hayatların birer yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek hayatta

arzulanan her şeyi oyunda gerçekleştirmek ya da sırf farklılık olsun diye bilinç akışında hiç düşünülmeden tasarlanan hayat hikayeleri oyuncuları mutlaka etkilemektedir.

Deleuze ve Guattari'ye göre arzu karanlık duygu olarak görülmemelidir. Aksine bilinçdışında gezinen, ne zaman ortaya çıkacağı belli olmayan, özgür bırakılırsa çok üretken bir mekanizmaya dönüşebilen duygudur. Yine Deleuze ve Guattari'ye göre oyun oynamak aslında oyunu anlamaya çalışmak, haritalandırmak, oyun içinde gezindikçe mekana hakim olmaktır. The Sims 4'te özneler -oyuncular- başta kendileri olmak üzere arzularını gezdirecek, aydınlığa çıkaracak mekana ve imkana sahiptir. Oyuncular sürekli olarak oyunu keşfetmeye çalışır, The Sims 4'ün ek oyun paketleri oyunun haritasını sürekli değiştirmektedir. Oyuncular her bir pakette yeniden haritalandırmak ve keşfetmek durumunda kalır. Deleuze ve Guattari'ye göre oyuncu burada kaşiftir. Oyuncular, oyunun sunduğu tasarlama, yerleşme, hayat kurma, inşa etme imkanlarıyla oyunun haritasını dönüştürmektedir. Oyuncu yaşantısını dilediği gibi tasarlayarak, hikayesini dilediği gibi yazarak artık yersiz yurtsuzlaşmış olur. Burada oyunun teknik anlamda yersiz yurtsuzlaşma imkanı sağladığından bahsedilmektedir. Oysa oyuncuların her ne sebeple olursa olsun ruhlarında ve zihinlerinde yersiz yurtsuzlaşma arzusu vardır. Deleuze göre bir öznenin yersiz yurtsuzlaşma arzusunun temel sebebi yaşadığı modern anlatıların bilinçdışında geçen arzuları ve fikirleri baskılaması, onları ahlaki, dini, toplumsal normlar altında kontrol etmeye çalışmasıdır.

Öyle ki The Sims 4 oyunu insana hayatı dilediği gibi yaşama fırsatı vermektedir. Oyuncuları gerçek hayattan koparıp yaşam simülasyonunun içine dahil eden ana karakter avatarlar yani Simlerdir. Avatar, sanal uzamda oyuncunun yerine geçen oyun karakteridir. Oyun oynarken oyuncuların kendilerini oyuna kaptırma sebebi avatarlardır. Başka bir evrende -buna simülasyon ya da sanal uzam denilebilir- insana varlık alanı yaratılmaktadır. Bir nevi temsil demek yanlış olmayacaktır. The Sims 4 oyuncusu Sim karakterini yaratır yaratmaz kısa süreliğine de olsa artık onun dünyasında yaşar, onu kendisi yönlendirir. Oyuna kendini kaptırmak, oyunu odaklanarak oynamak oyuncuyu farklı bir kişiliğe büründürmektedir. The Sims 4'te karakterlerin duygusal zekaları diğer serilere göre daha çok gelişmiştir. Bu sebeple oyuncu, yarattığı karakterin duygusal zekasına göre oyunu oynamak zorundadır ve ister istemez avataran kişiliğine bürünür.

Derinlemesine mülakat görüşmesine katılan oyuncuların birçoğu Simleri öldüğü zaman çok uzun sürmese de üzüntü duyduklarını belirmişlerdir.

> *"Ben Simlerimi havuzda ya da bir odaya kilitleyerek öldürmeyi pek sevmiyorum. Sevmediğim bir karakter olduğunda bile bunu yapmayı pek tercih etmiyorum. Kendi Sim'im genelde yaşlanıp ölüyor. Buna çok üzülüyorum. Özellikle sevdiğim biri ölünce. Bir de şöyle benim çok sevdiğim eşim ölünce Sim'im depresyona giriyor ve onu eğlendirmeye çalışınca reddediyor. Bir yerden sonra ben de müdahale edemiyorum. O zaman keyfim kaçıyor, istediğim şeyleri yaptıramıyorum." (G.K., 24 yaşında, öğrenci)*

Yukarıda katılımcının oyunda yarattığı karakterin ölmesi sebebiyle bu durumdan etkilenmesi ve duygulanması simülasyon dünyasının duygu üretimine bir işarettir. Baudrillard bu konuyu imaja anlam yüklenmek[138] olarak değerlendirmektedir. Simülasyon bir ortamda imajları deneyimlemek, oyunda bir insan gibi onu yetiştiriyor olmak, avatar sayesinde yetiştirdiğin karaktere bürünmek imaja verilen anlamı beslemektedir. Sanal uzamda da olsa avatarların ve deneyimlerin, oyuncuların kimliklerine etki göstermesinin sebebi imajlar dünyasında anlamı beslemektir. Oyuncu mülakatları değerlendirildiğinde bu anlamı besleyenlerden biri arzulardır, diğeri hiç yaşanmamışlığın verdiği, henüz kimsenin ayak basmadığı yerlere benzeyen duygulardır.

Önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi Gonzola Frasca oyuncuyu oyuna bağlayan asıl nokta yalnızca rekabet ya da oyuncuya verilen hedefler değildir. Oyunun oyuncuya sunduğu keşfedilmemiş deneyimler ve yaratıcılık imkanlarıdır. The Sims 4'ün dünya çapında en çok oynanan oyunlardan biri olmasının sebebi keşif, deneyim ve yaratıcılık imkanlarıdır. Deleuze ve Guattari'nin bakış açısıyla değerlendirdiğimizde oyuncuların tam bu noktada yersiz yurtsuzlaştıkları görülmektedir. Oyuncu her bir yeni oyunda ve hikayede farklı bir karaktere bürünür. Farklı karakterlere bürünmek oyuncuların gerçek hayattaki kimliklerinden ve hayatın baskılarından özgürleşmesine imkan tanır. Bu

[138] Kim Toffoletti, Yeni Bir Bakışla Baudrillard, s.39

açıklamaya istinaden mülakata katılım sağlayan The Sims 4 oyuncuları oyunu bir kaçış ve rahatlama alanı olarak görmektedir.

> *"Farklı bir dünyanın içinde olmak özellikle Sims için farklı insanların üzerinde etkim olması, bunları kontrol edebiliyor olmak tabi her oyun sanal dünya. Kendi hayatımdan uzaklaşıp o hayatın içinde olmak açıkçası beni çok rahatlatıyor, özellikle stresli olduğum dönemlerde. Ödevim var ama oynuyorum, çünkü oynamak istiyorum. Beni rahatlatıyor." (N.S., 22 yaşında, öğrenci)*

> *"The Sims'i küçüklüğümden beri oynuyorum. Neredeyse tüm serilerini oynamışlığım vardır. Küçüklük yaşlarımda da yetişkinlik zamanlarımda da The Sims'i eğlenmek için oynuyorum. Ama şu an oynama sebeplerimden biri erteleme davranışı. Hayatımda hoşuma gitmeyen şeyler olduğunda oyun oynayarak kaçmaya çalışıyorum." (Ö.S.Ö., 27 yaşında, öğrenci)*

> *"Biraz uyuşturucu etkisi var yani şey olarak hani aklınız orayı veriyorsunuz tamamlıyorum ve gidiyor çevrenizdeki şeyler. Açıkçası şey hissediyordum biraz daha kendimi. Daha rahatlamış hissediyordum The Sim 4 oynadıktan sonra." (A.Ş., 25 yaşında, öğrenci)*

Huizinga oyunu tanımlarken aslında her oyunun oyuncuyu tümüyle içine aldığından bahsetmektedir. Oyunu gündelik hayatın içindeki bir kesinti olarak gören Huizinga, bu durumun oyuncular için bir rahatlama meşguliyeti olduğunu da belirtmiştir.[139] Yukarıda derinlemesine mülakatlardan aktarılan oyuncu deneyimleri Huizinga'nın bu temel oyun tanımını karşılamaktadır.

Huizinga aynı çalışmasında bazı teorisyenlerin oyunu gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderildiği bir eylem olarak görüldüğünden

[139] Huizinga, Homoludens, s.27

bahsetmektedir.[140] Mülakat görüşmelerine katılım sağlayan oyuncular The Sims 4'ün böyle bir imkan yarattığından bahsetmektedir. Oyunun pazarlama stratejisinde ise arzu ve istek vurgusu çokça yapılmıştı. Oyunun meydana çıkış amacı ise herkesin dilediği gibi bir yaşam sürmesidir. Arzuların isteklerle olan bağlantısı kaçınılmazdır.

> *"Oyunda yarattığım Simlere komut verirken isteklerime ve arzularıma göre hareket ediyorum. Gerçek hayatta yaşamak istediğim yerlerde ev inşa ediyorum. Normalde yapmak istediğim ve cesaret edemediğim birkaç şey var. Mesela klasiğin dışında kalan renklerde saç boyatamam ya da dövme yaptıramam fakat Simlerim asla benim gerçek yaşantımdaki gibi değil. Onların saçlarını dilediğim renklere boyuyor ve dövme yaptırıyorum." (S.S., 31 yaşında, veteriner)*

> *"Simlerim genellikle kendime benzemiyor. Biraz ırkçı bir yaklaşım belki ama genellikle sarışın, açık tenli, renkli gözlü, fit bir vücuda sahip ince belli oluyor. Ama her zaman böyle değil. Genellikle bunu seçiyorum ama turuncu saç, beyaz ten yapabiliyorum. Sarışın ya da renkli gözlü olmayı isterdim. Bu tarz kadınları daha çok beğeniyorum ve çekici buluyorum" (N.S., 22 yaşında öğrenci)*

> *Tüm Simlerimde mutlaka piercing oluyor. Çünkü ben gerçek hayatta piercing çok isterim ama yaptırmıyorum. O yüzden her karaktere illa bir piercing koyarım. (Z.R.P. 18 yaşında, öğrenci)*

Oyuncuların mülakat cevaplarına bakıldığında genellikle dış görünüş ve beden konusunda oyunu bir tatmin mekanizması olarak kullanmaktalar. Bunun aksine yalnızca beden konusunda değil yetenekler konusunda da oyunu aruzların deneyimlendiği alan olarak kullanılmıştır. Bir katılımcı gerçek hayatta etrafındaki birçok kişinin yetenekli

[140] A.g.e., s.19

olması sebebiyle Simlerinin yetenekli olmasını kendisine şart koymaktadır. Katılımcı düşüncelerini şu şekilde aktarmıştır:

> *"Oyunda her şeyi mükemmel yapmaya çalışıyorum. Bir sürü hobimin olmasını ve hepsinde çok iyi olmak isterim. Mesela şöyle anlatayım. Benim okulumda özellikle etrafımdaki herkesin çok fazla ilgi alanı var ve benim gözümde hepsi çok iyilermiş gibi. Bu yüzden ben de kendimi çok boş ve yetersiz hissediyorum gibi. Durum böyle olunca The Sims 4'te karakterler yapıp oradaki karakterleri kontrol edip onların yeteneklerini en üst seviyeye getirdiğimde kendimi daha iyi hissediyorum."(Z.R.P., 18 yaşında, öğrenci)*

> *"Simlerimi hep hayalimdeki gibi yaşattım. Ben mesela mesleğim gereği tasarımla alakalı bir yerde çalışmak isterdim kendi hayatımda. Simlerime resimle, müzikle, sanatla ilgili meslekler seçiyorum. Onların sanatçı kişilikli olması için uğraşıyorum. Bu durum gerçek hayatta bir noktada galiba tatmin ediyor insanı." (B.E., 29 yaşında, mimar)*

Buraya kadar katılımcı oyuncuların tüm aktarımlar Deleuze ve Guattari'nin yersiz yurtsuzlaşmasını destekleyen örnekler içermektedir. İnsanlar bir oyun aracılığıyla yersiz yurtsuzlaşabilir, oyun dünyasında bilinçdışında dolaşan arzuların peşinden gidebilir. Arzuların gerçekleşmesini sağlayan avatarlar ise oyuncuların organız bedenlerini temsil etmektedir. Oyuncular yersiz yurtsuzlaştıkları noktada bedensel olarak da özgürdürler. The Sims 4 oyunculara sınırsız ev, beden ve yaşam tasarımlarıyla oyunculara bu özgürlüğü tanımaktadır. Gerçek hayatta arzularının peşinden gitmeye cesaret edemeyenlere, imkan bulamayanlara olmak istedikleri gibi yaşayacakları bir evren yaratmaktadır. İnsanların bu evrendeki temsilleri hiç kuşkusuz organsız bedendir.

Antonin Artoud insan bedenindeki uzuvların koşullu hareket etmesine karşı zıtlıklarla çalışan, özgür beden olarak tanımladığı organsız beden kavramını öne atmıştır. Artoud'a göre beden iktidarın baskılarından kurtulup özgürleşmeyi arzulamalıdır. Artoud'un ardından Beckett bedenin organlardan ayrılarak özgürleşeceğini düşünmüş ve organsız

beden tanımına bir de çürüyen beden kavramıyla yaklaşmıştır. The Sims 4 oyuncularında da organsız bedenlerin izlerini bulmak mümkündür.

> *"The Sims 4'te her türlü insan için custom content yapılıyor. Mesela protez bacak, her renkten cilt türü, bazı insanların gözü yok mesela. Eskide bu videoları izleyip ben de böyle karakterler yaratıyorum. Kafamda Barbie gibi fazla güzellik algısı yok. Bunları oyun sayesinde aştım." (Z.R.P., 18 yaşında, öğrenci)*

Oyuncunun bu aktarımına bakıldığında Antonin Artaud'tan başlayıp Deleuze'ye kadar gelen organsız beden felsefesinin yavaş yavaş oyunculara yerleştiğini söylemek mümkündür. Gerçek hayatta özgürleşmesi mümkün olmayan bedenler The Sims 4 sayesinde özgürleşme imkanı bulmaktadır. Miroslaw Filiciak benliklerin beklentilerine yani arzulara fareye birkaç kez tıklayarak karşılık verilebildiğinden bahsetmektedir. Böylece kimlikler acı çekmeden manipüle edilebilir[141]

Dajid Martin-Jones'e göre erkek bir oyuncu sanal dünyada kadın oyuncu kimliğini tercih ettiyse şüphesiz oyundaki deneyimleri artık gerçek hayatındaki kimliğinin bir parçası olmuştur. [142] Oyuncu kimliklerinin bu derece yersiz yurtsuzlaşabilmesi yeni deneyim alanlarının keşfedildiğinin göstergesidir. Oyunda yeni yerler, yeni hayatlar, yeni karakterler keşfetmek şüphesiz gerçek kimliklerin etkilenmesine olanak sağlamaktadır. Mesela bir katılımcı, gerçek hayatta oyuncu olması sebebiyle oyunu farklı hayatları görme, deneyimleme aracı olarak kullanmaktadır. Kendisi oyun deneyimlerini şu cümlelerle ifade etmiştir:

> *"Mesela ben Müslüman değilim ve bazen oyunda kapalı birinin hayatını yaşıyorum. Türban seçenekleri de var. Oyunda tesettürlü ve Müslüman da olabiliyorsun. Böyle bir eklenti paketi getirilmeli diye düşünüyorum. Zevkli de olur. Ama gerçek hayatta asla böyle düşünmem çünkü kendi inancım bu*

[141] Miroslaw Filiciak, Hyperidentities, s.90
[142] David Martin-Jones, Labirentte Oynamak, s.37

yönde değil. Tecrübe etmek benim hoşuma gidiyor. Ve bundan zevk alıyorum bana farklı bir göz yaratıyor."

Farklı dinleri tecrübe eden oyuncunun oyundaki bu deneyimi ona yeni bir perspektif katmaktadır. Hem kendi düşüncesini hem de oyunculuk yeteneklerini etkileyebilecek, geliştirebilecek önemli bir konudan bahsetmektedir.

Postmodernitenin modern insana verdiği özgürlük vaatlerinin gerçekliği birçok önemli düşünür tarafından ele alınan mühim bir mesele olarak sürekli gündemde kalmıştır. The Sims 4 üzerinden özgürlük ve postmodernite kuramlarını tekrar değerlendirecek olursak bu konudaki eleştirisini yapacak ilk isim Bauman olacaktır. Postmodernite başlığından da hatırlanacak olursa; modernitenin baskıcı yönlerine karşı direnç göstermek amacıyla ortaya çıkan postmodernite, insanın tek kalıplaşmış düşüncelerin yerine çokluklar ve benzersizlikler içinde var olması gerektiğini savunan bir görüştür. Yani postmodernite modernitenin güçlükleri içinden doğup gelmiştir. Modernite denince insanın varlığını sorguladığı en önemli konu özgürlük olmaktadır. Çünkü modern insan özgürlüklerin çeşitli sosyal, siyasal ve ekonomik nedenlerle kısıtlanmasıyla derin bir mağduriyet yaşamaktadır. Bauman, modernitenin kısıtlamaları ve baskıcı tavrıyla postmodernitenin insana açtığı yeni özgürleşme yollarını birçok çalışmasında ele almıştır. Bu çalışmalarında, her postmodern teorisyenin yaptığı gibi moderniteyi eleştirerek başlamış ve ardından postmodernite, etik ve toplumsal belirsizlikler üzerine bazı tartışma konuları açmıştır.

Sosyal medya üzerine yaptığı çalışmalarda insanların sosyal medyayı çokluk, çeşitlilik, yeni fikirlerle karşılaşma imkanı olarak kullanmadıklarını, aksine sosyal medyada yaptıkları tek şeyin yalnızca kendi seslerini duyurmak olduğunu söylemiştir. Bauman'ın bu açıklamasına göre sıkça kullanılan sosyal medya -daha genel bir tabirle sanal dünya- farklılıkları gördüğümüz bir yer değil yalnızca kendimizi gösterdiğimiz ve sürekli kendimize bakan bir aynadır. Dolayısıyla Bauman simülasyon çağında üretilen imajların aslında bizi tam da özgürleştirmediğinden bahsetmektedir. Postmodernitenin insanı özgürleştirmediğini, insanda yalnızca özgürmüş hissi yarattığını ifade eder. İnsan burada dilediği gibi kendini ifade etme özgürlüğünün olduğunu düşünse de modernitenin

kurduğu sistem insanların fikirlerini yönlendirmeye devam etmektedir.[143] The Sims 4 oyuncuları bir yandan kendi organsız bedenlerini yaratıp özgürleşirken bir yandan oyunun deneyim alanları sayesinde tüketime meyilli bir duruma düşmektedir. Bu da Bauman'ın özgürlük üzerinden postmoderniteye olan eleştirisinin bir göstergesidir.

[143] İsmail Cem Feridunoğlu, *"Zygmunt Bauman Metinlerinde Sosyal Medya ve Özgürlük Olgusu,* Research Studies Anatolia Journal", Vol:2, Issue:5, s.166

SONUÇ

Bu tez çalışmasında The Sims 4 oyuncu deneyimleri üzerinden gerçeklik ve sanal arasındaki dinamiklerin oluşumu incelenmiştir. Bu dinamikler Baudrillard'ın simülakrlar ve simülasyon kuramı ve Deleuze'nin yersiz yurtsuzlaşma kavramı doğrultusunda tartışmaya açılmıştır. Oyuncu deneyimlerini analiz etmek için oyunun ontolojik varlığı, insan ve dünyayla olan ilişkisi incelenmiştir.

İlk dönemlerde oyunun varlık alanı tanrı ve insan arasındaki bağlar olarak görülmektedir. Dünya bir oyun alanıdır, tanrı bu oyunun kurucusudur ve insan bu oyunun pasif oyuncusudur. Oyun, insan hayatında baskın bir role sahiptir. Kader oyunu gibi dilimize yerleşen söylemlerin temelinde kadere bağlı olarak dünya oyununu yaşadığımıza inanmak vardır. Ortaçağ'a kadar dini ve kültürel ritüellerden olimpiyat oyunlarına, şans oyunlarından tiyatro oyunlarına kadar her alanda tanrının eli oyunun üzerindedir.

The Sims 4 oyunu *Play With Life* sloganı ile oyuncuya sanal uzamda hayatını dilediği gibi yaşama, onunla oynama fırsatı sunar. Oyuncular için bu fırsat oyun da olsa tanrı olma, tanrı gibi hissetme imkanı tanımıştır. Oyuncular gerçek hayatın sıkıntılarından ve problemlerinden kaçış yolu olarak The Sims 4'te kendi hayatlarını yaşamayı tercih etmiştir. Dijital oyun şirketleri tarafından her geçen gün geliştirilen The Sims 4 sahici grafik çalışmalarıyla oyuncuların oyun oynarken kendilerini kolayca kaptırmalarını sağlamıştır. Tam bu noktada oyunun üzerinde artık tanrının değil insanın eli vardır. Eskiden insanlar hayatın sıkıntılarından kurtulmak ve kendilerini hayali bir dünyanın kucağına atmak için kitap okumayı, film izlemeyi tercih ederken başta günümüz gençleri olmak üzere birçok insan dijital oyunu bir kalkan olarak kullanmaktadır. Dijital oyunun da tıpkı kitaplar gibi metinsel bir anlatımı vardır. The Sims 4, tiyatro oyunları ve kitaplar arasındaki temel bağlantı kısa süreliğine de olsa gerçek hayatın kurgusundan kopuk, insanın yazdığı bir senaryonun içinde var olmaktır. Bu da dijital oyun, edebiyat ve tiyatronun insana tanrıcılık oynama fırsatı vermesiyle eş değerdir. The Sims 4'ün tiyatro oyunundan ya da bir roman metninden tek farkı oyuncunun The Sims 4'te var olabilmesi için sanal bir karaktere ihtiyaç duymasıdır.

Yaşam simülasyonu olan The Sims 4'te din, ahlak, örf, adet ve değerler gibi toplumsal yaşamın anlatıları olmadığında, oyuncuların kendilerini rahat ve özgür hissettikleri tespit edilmiştir. Oyunda yarattıkları avatarların hem gündelik hayattaki benlik sunumlarıyla hem de arzularıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür. Oyuncuların bir kısmı kendilerine çok benzeyen karakterler yaratırken diğer bir kısmı ise kendilerine hiç benzemeyen karakterler yaratmaktadır. Oluşturulan karakterlerdeki benzerlikler ve farklılıklar iki uç gibi görünse de aslında hepsi oyuncunun benliğinin bir parçasını temsil etmektedir.

Avatarları kendisine hiç benzemeyen oyuncular genelde sahip olmak istedikleri dış görünüşleri oluşturarak oyunu oynamaktadır. Olmak istenilen, arzulanan kişilikler ve yaşantılar oyuncunun benliğinden kopup gelmiştir. Oyuncuların hiçbir baskı altında olmadan özgürleşebilecekleri karakter yaratmaları Deleuze'nin organsız beden kuramıyla ilişkilidir. The Sims 4'ün oyuncular üzerinde yersiz yurtsuzlaşma etkisi yaratması oyuncuların organsız bedenlerinin doğmasını sağlamıştır. Renkli gözlü olmak isteyip olamayanlar, erkek olup kadın bedenine bürünmeyi merak edenler, asla elde edemeyecekleri hayatları sanal da olsa kendisine yaşatmak isteyenler, hepsi oyuncuların avatar karakterler sayesinde organsız bedene sahip olmaları demektir. Her iki karakter yaratıcısında da benliklerden izler görülmektedir. Bu arzular ve tamamlanmayı bekleyen benlikler gerçek hayatın bir parçasıdır. Dolayısıyla The Sims 4'ün sunduğu imkanlarla oluşturulan birçok şey oyuncunun gerçek dünyasının yansımasıdır. Ünlü oyun yazarı Oscar Wilde'nin dediği gibi *"İnsanın gerçek hayatı, çoğu kez yaşamadığı hayattır."*

Tez çalışmasında organsız beden kavramı The Sims 4 oyuncularının avatar karakterleri üzerinden ilişkilendirilmektedir. Öyle ki kendimizi var ettiğimiz her türlü sanal uzamdaki imajlarımız aslında organsız bedenlerimizdir. Instagram, Twitter ve Youtube gibi sanal dünyada bize var olma imkanı sunan uygulamalardaki profiller de organsız bedenlere dahil edilmelidir ve yeni bir tez konusu olarak ele alınmalıdır.

The Sims 4 çıkardığı ek paketler ve sınırsız hayat deneyimleriyle insanların ufkunu geliştiren bir oyundur. Her türlü ırkın, dinin, kültürün temsil edilebildiği bu yapay hümanist evrende oyuncular birbirinden farklı hayatları deneyimleme şansı

yakalamaktadır. Araştırmada farklı dinlerin yaşantılarını merak ettiği için o dine mensup karakterler yaratarak oyunda mensup olduğu dinin gerekliliklerini yerine getiren oyuncular vardır. Bu tarz deneyimler oyuncuların kendileri gibi olmayan kişileri anlama ve empati kurma yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olur. Bu çıkarımın dayandığı temel nokta küçük yaştaki kız çocukların toplumsal rollerinin gelişmesi için oyuncak bebeklerle oynamasıdır. Oyuncak bebeklerin varlığı kız çocuklarının annelik duygusunu geliştirdiği gibi küçük yaşta The Sims 4 gibi hayatı özgürce yaşamayı savunan bir oyun, oyuncuların hayatta kendileriyle aynı noktada durmayan insanlara karşı kolayca empati kurmalarını sağlayacaktır. Bu durum da oyunun ne kadar Amerikanvari liberal bir yaklaşımının olduğunun kanıtıdır.

Bu tezde The Sims 4 oyuncuları, oyunu bir karar verme mekanizması olarak görmektedir. Oyunun yaşam simülasyonu olması sebebiyle gerçek hayatta risk almak istemedikleri konuları önce The Sims 4'te deneyimleyip oradaki sonuçlar doğrultusunda karar verdikleri görülmüştür. Literatürde yansıtılan Baudrillard kuramları doğrultusunda bu durum simülasyonun öldürücü etkisi olarak değerlendirilmelidir. Kişilerin karar verme mekanizması olarak yaşam simülasyonunu kullanması bir yandan oyuncunun gerçek hayatta yüzleşmesi gereken sorumlulukları ertelemesine sebep olurken bir yandan gerçek hayatta var olan karar mekanizmasının altında yatan bilinci zedelemeye oldukça açık bir yöntemdir. Bu durum simülasyon oyunda oyuncu deneyimlerinin gerçekliği konusunu tartışmaya açmaktadır. Çağıl Ömerbaş *Gerçek Gibi* yazısında oyuncunun alternatif bir gerçeklik aramadığını, yalnızca anlamlandırılabilir tecrübelerin, ruh hallerinin peşinde olunduğundan söz etmektedir. [144]

The Sims 4 oyun incelemesi ve bulguların izleri takip edildiğinde bugün insanların başka bir evrende var olma arayışının temsili olan Metaverse evreniyle karşılaşılmaktadır. Dijital oyunların, özellikle yaşam simülasyonu olanların Metaverse evreninin oluşumuna katkısı kaçınılmazdır. Dünya çapında kullanılan Instagram uygulamasına avatar görünümlerin gelmesi, dünya borsasındaki para değişimleri ve dalgalanmaları yetmiyormuş gibi sanal paraların bitcoin tabiriyle ortaya çıkması, sanal cüzdanların

[144] Çağıl Ömerbaş, Gerçek Gibi, Manifold, 2021, son güncelleme tarihi: 11.04.2021 https://manifold.press/gercek-gibi

oluşumu, Metaverse evreninde arsa satımı üzerinden sanal mülk edinilmesi gibi önemli maddeler dijital oyunların oyuncuya sunduğu imkanlarla örtüşmektedir.

Çağıl Ömerbaş'ın dediği gibi oyun alternatif gerçekliğin değil, tecrübelerin peşinden gitmek olarak değerlendirilmelidir. Metaforik bir anlatımla desteklemek gerekirse oyun ve oyuncu zihni duvar ve top gibidir. Oyuncu duvara belirli bir hızda top fırlatır, top duvara çarpmanın etkisiyle oyuncuya daha düşük bir hızda geri döner. Sanal uzamdaki deneyimler ve oyuncu arasındaki ilişki de bu fizik kurulanı çok benzemektedir. Oyuncunun zihnindekilerin sanal uzama çok güçlü ve gerçekçi bir şekilde aktarılması mümkün olsa da sanal uzamdan gerçek hayata geçecek olan deneyimlerin gerçekliği her zaman daha düşüktür. Fakat Metaverse'nin oluşum hikayesine ve sürecine bakıldığında insanların sonsuzluğu ve ölümsüzlüğü arama isteklerinin insanoğlunun yaratılışından bu yana sona ermediği, tanrının yarattığı bir dünyanın olduğu gibi kimseye yetmediği ve kurallarını insanoğlunun koyacağı yeni bir dünya yaratma isteğinin gerçekliğe alternatif arayacak kadar çok güçlü olduğu görülmektedir.

Bu tez çalışmasında başka bir evrende belirli ölçülerde var olmak için temel olarak *oyun* düzeninin kullanılmasından bahsedilmiştir. The Sims 4, başka bir evren olarak kabul edilmiş ve bu evrenin doğuşundan oyuncu deneyimlerine kadar birçok önemli nokta ele alınmıştır. Metaverse gibi dünyaca ilgi gören sanal evrenin varlığı kadar bu evrenin ortaya çıkışı da sorgulanmalıdır. Yine bu evrenin varlığı kadar bu evrenin yasa koyucularının kim olduğu ve neden onların olduğu da incelenmesi gereken önemli bir konudur. Bugün The Sims 4 yaşam simülasyonunun oyuncu deneyimleri üzerindeki etkilerinin konuşulması yarın Metaverse ve gerçek dünya arasındaki ilişki dengesinin masaya yatırılmasına yol açacağını düşünmekteyim.

KAYNAKÇA

Akyüz, Ekin. The Sims Evreninin Yaratılışı, son güncelleme: 06 Ocak 2020 https://wannart.com/icerik/20194-the-sims-evreninin-yaratilisi

Altuntaş, Halil ve Muzaffer Şahin, haz., *Kur'an-ı Kerim Meali*, Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2009, 29/64.

And, Metin. *Oyun ve Bügü*, İstanbul: YKY, 2012.

Ankara Kalkınma Ajansı, *Dijital Oyun Sektörü Raporu*, 2016.

Arslan, Ahmet. *İlkçağ Felsefe Tarihi 1 Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006.

Arslan, Yunus ve Nefise Bulgu. Socialization via Play, *Pamukkale Journal of Sport Science*, 1/1, 2010.

Artoud, Antonin. *Ben Antonin Artoud*, Çev.: Mehmet Bağış, İstanbul: Ve Yayınevi, 2019.

Artaud, Antonin. *Tiyatro ve İkizi*, Çev.: Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1993.

Atay, Oğuz. *Oyunlarla Yaşayanlar,* İstanbul: İletişim Yayınları, 2020.

Atay, Oğuz. *Tehlikeli Oyunlar*, İstanbul: İletişim Yayınları, 2020.

Atay, Oğuz. Tutunamayanlar, İstanbul: İletişim Yayınları, 2022.

Barnes, Jonathan. *Sokrates Öncesi Yunan Felsefesi*, Çev.: Hüsen Portakal, İstanbul: Cem Yayınevi, 2004.

Bateson, Patrick ve Paul Martin. *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon,* Çev: Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014.

Başaran, Abdullah. *Postmodern: Felsede, Edebiyat, Nekahet*, İstanbul: Dedalus, 2018.

Baudrillard, Jean. Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Çev.: Oğuz Adanır, Ankara: DoğuBatı Yayınları, 2021.

Baudrillard, Jean. *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev.: Oğud Adanır, Ankara: Doğubatı Yayınları, 2020.

BBC, *Güney Koreli Anne, 2016'da Ölen Kızıyla Sanal Gerçeklikte Buluştu*, son güncelleme 10 Şubat 2020. **https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691**

Best, Steven ve Douglas Kellner. Çev.: Mehmet Küçük, *Postmodern Teori,* İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.

Binark, Mutlu. *Dijital Oyun Raporu*, Ankara Kalkınma Ajansı, 2016.

Binark, Mutlu ve Günseli Bayraktutan-Sütçü. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008.

Bostan, Barbaros. *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı,* İstanbul: The Kitap, 2022.

Bostan, Barbaros ve Ertuğrul Süngü. *Dijital Oyunlar 1.0: Oynanış ve Anlam,* Ankara: Nobel, 2021.

Burnet, John. *"Efesli Herakleitos*", Çev.: Metin Bal, Ankara: Doğu-Batı, Sayı:40, 2007.

Burnet, John. *Erken Yunan Felsefesi*, Çev.: Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi, 2013.

Caillois, Roger. *Man, Play and Games,* Urbana: University of Illinois Press, 2001.

Camus, Albert. *Sisfos Söyleni,* Çev.: Tahsin Yücel, İstanbul: Can Yayınları, 2019.

Cansever, Ayten Bengisu. *Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem ve Anlatı*, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2021.

Castells, Manuel. *Ağ Toplumunun Yükselişi,* Çev.: Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013.

Chan, David. The Philosophy of The Sims, 2003.

Chen, Nancy Wei- Ning. Playing with Size and Reality: The Fascination of a Dolls' House World. Child Lit Educ 46, 2015.

Çelik, Fikriye. Sibernetik Mekanda "Hakikatimsi Kavuşma": Sanal Kızıyla Buluşan Güney Koreli Anne Örneği, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, sayı: 35, 2021.

Deleuze, Gilles. *Nietzsche ve Felsefe,* Çev: Ferhat Taylan, İstanbul: Norgunk, 2011

Deleuze, Gilles. *Sinema I: Hareket-İmge*, Çev.: Soner Özdemir, İstanbuk: Norgunk, 2014

Deleuze, Gilles ve Felix Guattari. *Anti-Ödipus Kapitalizm ve Şizofreni,* Çev.: Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan, Mustafa Yiğitalp, Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları, 2015.

Dursun, Yücel. *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2014.

Feridunoğlu, İsmail Cem, *"Zygmunt Bauman Metinlerinde Sosyal Medya ve Özgürlük Olgusu,* Research Studies Anatolia Journal", Vol:2, Issue:5, s.161-171

Filiciak, Miroslaw. Hyperidentities, *The Video Game Theory Reader*, Edt., Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, Routledge, 2013.

Filiz, Neslihan, Atilla Erdemli ve Mehmet Mustafa Yorulmazlar. "Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)", *Marmara Üniversitesi Spor Bilimler Dergisi Marmara University Journal of Sport Science,* 2/2, 2017.

Fink, Eugen. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, Çev: Necati Açа, Ankara: Dost Yayınları, 2015.

Frasca, Ganzola. "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology," *The Video Game Theory Reader*, Edt., Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, Routledge, 2013.

Game History, son güncelleme 25 Mayıs, 2023.
https://www.computerhope.com/history/game.htm

Goffman, Erving. *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, Çev.: Barış Cezar, İstanbul: Metis, 2014

Gülsoy, Sait. *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu,* Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, 2017.

Herakleitos, *Fragmanlar,* Çev.: C. Cengiz Çakmak, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2009.

Herakleitos, *Fragmanlar*, Çev.: C. Cengiz Çevik, İstanbul: Türkiye İş Bankası, 2022.

Herakleitos, *Fragmanlar Testimonia-Fragmenta-Imitationes,* Çev.: Erdal Yıldız, Güvenç Şar, İstanbul: Dergah Yayınları, 2016.

Herakleitos, *Kırık Taşlar*, Çev.: Alova, İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yayınları, 2003.

Hinman, M. Lawrence. *Nietzsche's Philosophy of Play,* Doktora Tezi, Loyola University Chicago, 1975.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi, 2020.

Kepenek, Emek Barış. *Yeni Ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyunlar Sosyolojisi*, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 23/2, 2020.

Kerr, Aphra. *The Business and Culture of Digital Games*, SAGE Publications: London, 2006, s.17

Kızılkaya, Emre. “Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, 2010.

Kral, Bilgen. *Nitel Bir Veri Analizi Olarak Doküman Analizi*, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2020.

Kranz, Walter. *Antik Felsefe-Metinler ve Açıklamalar*, Çev.: Suad Y. Baydur, İstanbul: Soysal Yayınları, 1994.

Ku, Andrew. The Top 15 Best-Selling PC Games Of All Time, tom’s Hardware, son güncelleme 21 Mart 2012, https://www.tomshardware.com/picturestory/587-best-selling-game-list-2.html

Kürkçüoğlu, Damla Pınar. *Varlık Alanı Olarak Dijital Oyunlar ve Sanal Nesneler*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2019.

Lecossois, Héléne. Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak, Çev.: Melisa Selin Çalıker, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, İzmir, 2009.

Leonard, David. “Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games and Consuming the Other, *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3/4, 2003.

Loguidice, Bill and Matt Barton, Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time, Boston: Focal Press/Elsevier, 2009.

McLuhan, Marshall. *Gutenberg Galaksisi*, Çev.: Gül Çağalı Gücen, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2014.

Murray, H. Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace,* The Free Press, 2016.

NBC News, *Sıms 3 sells 1.4 million copies in first week,* son güncelleme: 10 Haziran 2009 https:// www.nbcnews.com/id/wbna31194133

Newman, James. *Videogames*, Routledge, 2004.

Newzoo. *Küresel Oyun Raporu*, 2022.

Nietzsche, Friedrich. *Böyle Buyurdu Zerdüşt*, Çev.: Turan Oflazoğlu, Ankara: Bilgi Yayınları, 1964.

Nietzsche, Friedrich. *İyinin ve Kötünün Ötesinde*, Çev.: Ahmet İnam, İstanbul: Yorum Yayınevi, 2001.

Nietzsche, Friedrich. *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*, Çev.: Nusret Hızır, İstanbul: Elif Yayınları, 1963.

Nuyan, Nihat. *Organız Bedenden Bedensiz Organa: Dijital Beden ve (De)formasyonu,* Birikim Dergisi, son güncelleme tarihi 28 Nisan, 2021

NYT Magazine, *Question for Jean Baudrillard*, son güncelleme: 20 Kasım 2005 https://www.nytimes.com/2005/11/20/magazine/continental-drift.html

Oxford Dictionaries, *Game,* son güncelleme, 15 Nisan, 2023. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game

Oxford Dictionaries, *Play*, son güncelleme, 15 Nisan, 2023. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/play

Ömerbaş, Çağıl. *Gerçek Gibi,* Manifold, son güncelleme, 20 Eylül 2021. https://manifold.press/gercek-gibi

Ömerbaş, Ali Çağıl. *Power Relations In Video Games: A Quantative Research On Turkish Gamers,* Doktora Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, 2018

Paulk, Charles. Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design, 2006.

Platon, *Yasalar*, I, 644d İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2007.

Rıfat, Haydar. *Ayasluklu Heraklit*, İstanbul: Vakit Gazete Matbaa Kütüphane, 1935.

Rıfat, Samih. *Herakleitos: Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi*, İstanbul: YKY, 2003.

Rilke, Rainer Maria. Duino Ağıtları, Çev.: Can Alkor, İstanbul: Norgunk Yayıncılık, 2020.

Rouse III, Richard. Game Design Theory and Practice (2.nd Edition), Wordware Publishing 2005, s.425-426

Sabah, Şenay. *Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik*, Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi, 2017.

Salen, Katie and Eric Zimmerman. *Rules of Play Game Design Fundamentals*, 2003.

Schmitt, Carl. *Siyasi İlahiyat,* Çev.: Emre Zeybekoğlu, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2002

Sena, Cemil. "Heraklit", *Filozoflar Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1. Baskı, 1975.

Suits, Bernard. *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya,* İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2012.

Sepetçi, Tülin. *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*, Doktora Tezi, Akdeniz Üniversitesi, 2017.

Soydaş, Nurgül ve Nilnur Tandaç Güneş. *Gündelik Hayatta Benlik Sunumunun Dijital Oyunlar Üzerinden İncelenmesi, The Sims 4 Oyunu Örneği,* IBAD Sosyal Bilimler Dergisi, 235-252, 2020.

Sutton, Damian ve David Martin-Jones. *Yeni Bir Bakışla: Deleuze*, Çev.: Murat Özbank ve Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Yayın, 2020.

TDK. "Türk Dil Kurumu Sözlükleri", son güncelleme 15 Nisan, 2023. https://sozluk.gov.tr/

Thompson, Clive. The Sims: Suburban Rhapsody, Psychology Today son güncelleme tarihi: 1 Kasım 2003. https://www.psychologytoday.com/intl/articles/200311/the-sims-suburban-rhapsody

Toffoletti, Kim. *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*, Çev.: Yetkin Başkavak, İstanbul: Kolektif Kitap, 2020.

TRT Haber, *Facebook Resmen Bu Ülkeyi Tanıdı*, son güncelleme: 20.11.2013 https://www.trthaber.com/haber/dunya/facebook-bu-ulkeyi-resmen-tanidi-109267.html

Ünal, Gülin Terek ve Uğur Batı. *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, İstanbul: Derin Yayınları, 2011

Williams, Andrew. *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*, CRC Press, 2017.

Wittgenstein, Ludwig. *Felsefi Soruşturmalar,* Çev.: Haluk Barışcan, İstanbul: Metis Yayınları, 2017.

Yıldız, Erdal ve Güvenç Şar. *Herakleitos'un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar*, İstanbul: Dergâh Yayınları, 2016.