

**T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**FENOMENOLOJİK SOSYOLOJİ PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL
OYUNLAR: MOBA OYUNCULARI ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gizem AYTAN

Balıkesir, 2019

**T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**FENOMENOLOJİK SOSYOLOJİ PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL
OYUNLAR: MOBA OYUNCULARI ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gizem AYTAN

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi M. Murat ÖZKUL

Balıkesir, 2019

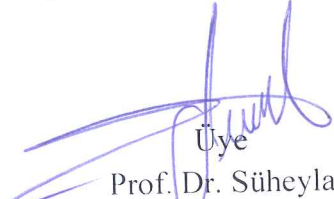
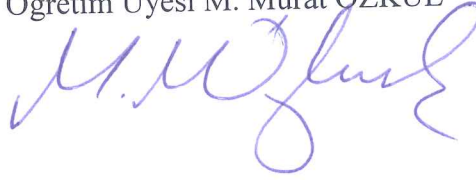
T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

Enstitümüzün Sosyoloji Anabilim Dalı'nda 201712541018 numaralı Gizem AYTAN'ın hazırladığı "Fenomenolojik Sosyoloji Perspektifinden Dijital Oyunlar: MOBA Oyuncuları Örneği" YÜKSEK LİSANS tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 21.08.2019 tarihinde yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda tezin onayına OY BİRLİĞİ/~~OY ÇOKLUĞU~~ ile karar verilmiştir.

Üye (Danışman)

Dr. Öğretim Üyesi M. Murat ÖZKUL



Üye
Prof. Dr. Süheyla
SARITAŞ

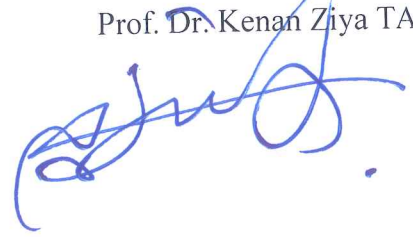


Üye
Prof. Dr. Mehmet ANIK

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduklarını onaylarım.

26/08/2019

Enstitü Müdürü
Prof. Dr. Kenan Ziya TAŞ



ÖNSÖZ

Gündelik yaşantımızın seyrinde birçok bireyle bire bir ya da dolaylı olarak etkileşim, ilişkiler ağı içerisine girmektedir. İlişkiler ağı içerisinde bulunan her birey kendine kolaylık sağlayabilmesi açısından karşılıklı olarak birbirlerini sınıflandırmakta ve tiplendirmektedir. İnsanların belirledikleri durumların tersinde hareket eden bireyler ise yadırganmaktadır. Günümüz toplumlarında ön yargıyla yaklaşılan kesimlerden biri de dijital oyunlarda vakit geçiren bireyler olmaktadır. Saatlerce bilgisayar başında oyun oynamaları asosyal bir tip olarak nitelendirilmelerine de sebep olmaktadır.

Kabul edilmelidir ki teknoloji her geçen gün daha çok gelişmektedir. Karşımıza her an, her dakika teknolojiye dair yenilikler çıkmaktadır. Teknolojinin etkilediği şeylerden biri de oyun sektörü olmuştur. Oyunlar, geçmişle kıyaslandığında ve toplumsal koşullar göz önünde bulundurulduğunda, geleneksel oyunlardan modern oyunlara doğru bir değişim geçirmiştir. Geleneksel oyunlara yönelik ilgiler, dijital oyunlara ve internetin de gelişim göstermesiyle birlikte çevrim içi oyunlara kaymıştır. İnsanlar çevrim içi oyunların başında saatlerce vakit geçiriyor olarak görünse de gerçek bireylerle hem oyun eylemini gerçekleştirme hem de birçok bireyle tanışıp toplumsal ilişki alanı inşa etmektedir. Bu durumun bizim için önemi yaşanan sürecin sosyolojik açıdan araştırmaya değer bir mesele olmasıdır.

Gerek medyada gerekse de bilimsel araştırmalarda dijital oyunların çoğunlukla bireyler üzerindeki olumsuz etkileri ele alınmaktadır. Kuşkusuz haklılık payı göz ardı edilemez; ancak uzun saatler boyunca oyun başında vakit geçiren bireylerin, gerçekleştirdiği oyun oynama eyleminin arka planında birçok neden bulunmaktadır. Çalışma kapsamında dijital oyunlarla uzun yıllar boyunca vakit geçiren bireylerin; oyun ortamında ne tür beceriler kazandığı, oyun evrenindeki etkileşim ve ilişki ağlarının nasıl oluştuğu, oyunlara ayrılan vaktin sebepleri ele alınmaktadır. Buna ek olarak dijital oyun oynayan bireylerin başkaları tarafından ‘asosyal’ olarak nitelendirilmelerine yönelik düşüncelerine de yer verilmektedir. Yüz yüze gerçekleştirilen uzun süreli görüşmelerde birçok bilgi ve farklı bakış açıları elde edilmiştir.

Her sosyal bilimcinin ilgi duyduđu ve merak ettiđi toplumsal olaylar farklılık gösterir. İlgime ve merakıma yönelik yaptığım bu çalışmanın arka planında birçok kişinin katkıları bulunmaktadır. Konu seçimimde serbestlik sağlayıp aynı zamanda fikirlerini esirgemeyerek yardımcı olan kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi M. Murat ÖZKUL'a, her konuda olduđu gibi tez çalışmamı da hiç sıkılmadan dinleyerek fikirlerini, desteđini, yardımını ve bana olan inancını hiçbir zaman eksik etmeyen Serhat ÇETİNTAŞ'a, tezim kapsamında bana vakit ayırıp detaylı bilgi ve destek vererek bu tezin oluşmasında önemli bir pay sahibi olan tüm katılımcılara, görüşlerini benimle paylaşarak gereken yerlerde düzeltmeler yapan değerli hocalarıma ve arkadaşlarıma, maddi-manevi her türlü desteđi veren aileme çok teşekkür ederim.

Gizem AYTAN

ÖZET

FENOMENOLOJİK SOSYOLOJİ PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL OYUNLAR: MOBA OYUNCULARI ÖRNEĞİ

AYTAN, Gizem

Yüksek Lisans, Sosyoloji Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi M. Murat ÖZKUL

2019, 106 Sayfa

Bu çalışmanın amacı, dijital oyun türü olan MOBA oyunlarından DOTA 2 ve LOL oyunlarını uzun yıllar ve saatler boyunca oynayan bireylerin gündelik yaşam ve oyun ortamı içerisindeki deneyimlerini Alfred Schutz'un 'Fenomenolojik Sosyolojisi'ndeki toplum kuramında ele alınan yaşam dünyası, özneler-arasılık, toplumsal eylem, tipleştirme ve biz ilişkisi gibi kavramlarla bağlantısını kurmaktır. Buradan hareketle ilk olarak kültürel bir olgu olan ve bireylerin hayatlarında çocuklu yaşlardan itibaren önemli yer eden oyun fenomeninin tarihsel süreç içerisindeki gelişimine ve değişimlerine değinilmiştir.

Teknolojik aletlerin ve internetin gelişmesi kullanıcı sayılarını giderek artırmaktadır. Bu da yeni bir toplumsal ilişki ve alanlarını ortaya çıkarmaktadır. Toplumsal ilişkilerin ve alanlarının ortaya çıktığı bir diğer alan ise çevrim içi dijital oyun evrenidir. Bu nedenle çevrim içi dijital oyunlardaki ilişkileri ve alanları daha iyi açıklayabilmek adına fenomenoloji ve öncülerinden, fenomenoloji ve sosyoloji arasında önemli bir bağ kuran Alfred Schutz'un toplum kuramından çalışma boyunca istifade edilmiştir. Ayrıca çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanarak 26 kişiden oluşan DOTA 2 ve LOL oyuncusu ile görüşülmüş, söz konusu görüşmeler Alfred Schutz'un toplum kuramında ele alınan kavramlar yardımı ile analiz edilmiş, yorumlanmış ve öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Oyun, Dijital Oyun, MOBA, DOTA 2, LOL, Fenomenoloji, Fenomenolojik Sosyoloji

ABSTRACT

DIGITAL GAMES FROM PHENOMENOLOGICAL SOCIOLOGY PERSPECTIVE: THE CASE OF MOBA PLAYERS

AYTAN, Gizem

Master Degree, Department of Sociology

Thesis Advisor: Dr. Öğr. Üyesi M. Murat ÖZKUL

2019, 106 Pages

The aim of this study is to find out the connection between people who plays DOTA 2 and LOL, which are digital games called MOBA in general for long hours and years, and their daily life and game atmosphere experiences. As it is discussed in Alfred Schutz's phenomenological sociology society theory, world of life, inter-subjective, social conduct, typification and we relationship. From this point of view first of all it is mentioned that game phenom have influence on person's development who plays these games starting from their early childhood.

As the technological devices and the Internet advances gradually more people will use them. In this circumstances it brings new social relationship into the open. On-line digital games world is another field, which brings another social relationship into the open. For this reason to be able to explain better the relationship and fields in on-line digital games, pioneer in the field of phenomenology and sociology Alfred Schutz and his theory of important connection between phenomenology and sociology and also his society hypothesis has always been used during this study. Besides in this study, by using semi-reconstituted interview technique, which is called qualitative research method, 26 people, who are DOTA 2 and LOL players were interviewed, these interviews were analyzed by using Alfred Schutz's concept in society hypothesis commented on and some proposals were made.

Key Words: Tradinational Game, Digital Game, MOBA, DOTA 2, LOL, Phenomenology, Phenomenological Sociology

İTHAF

Bu tezi, her işini titizlikle ve tutkuyla yapanlara ithaf ediyorum.

*Max Weber'in de söylediđi gibi “Çünkü tutkulu bir bađlılıkla kovalanamıyorsa,
hiçbir şey insanın peşinden koşmasına değer değildir.”*



İÇİNDEKİLER

ABSTRACT	vi
İTHAF	vii
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Problemi	6
1.2. Araştırmanın Amacı	7
1.3. Araştırmanın Önemi.....	7
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	8
1.5. Tanımlar	8
2. İLGİLİ ALANYAZIN	10
2.1. Kuramsal Çerçeve	10
2.1.1. Geçmişten Günümüze Oyunlar	10
2.1.2. Oyunun Doğası ve Anlamı.....	12
2.1.3. Oyunun İşlevleri.....	14
2.1.3.1. Oyunun Psikolojik İşlevi.....	14
2.1.3.2. Oyunun Toplumsal İşlevi.....	15
2.1.4. Oyunun Bireyler Üzerindeki Etkileri	16
2.1.5. Bir Etkileşim Aracı Olarak Oyun.....	17
2.1.5.1. Discord	18
2.1.5.2. Twitch	18
2.1.6. Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara	19
2.1.7. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi	21
2.1.7.1. Dijital Oyunların Gelişiminde Teknolojinin Rolü	21
2.1.7.2. Dijital Oyunların Dış Mekânı: İnternet Kafeler	22
2.1.8. Dijital Oyunların Evreni.....	23
2.1.8.1. Dijital Evrende Çevrim İçi Oyunların Yeri.....	24
2.1.9. Dijital Oyun Türü Olarak MOBA Oyunları.....	26
2.1.9.1. DOTA 2.....	28
2.1.9.2. LOL	29
2.1.10. Fenomenolojinin Gelişimi.....	31

2.1.10.1. Pozitivizm	33
2.1.10.2. Yorumcu Sosyoloji.....	37
2.1.11. Birey-Toplum Dikotomisinde Fenomenolojinin Katkısı	39
2.1.12. Fenomenolojinin Öncüleri	40
2.1.12.1. Edmund Husserl ve Fenomenolojinin Kökenleri.....	41
2.1.12.2. Alfred Schutz ve Fenomenolojik Sosyoloji	42
2.1.13. Alfred Schutz'un Toplum Kuramında Önemli Kavramlar	44
2.1.13.1. Yaşam Dünyası	44
2.1.13.2. Paranteze Alma	45
2.1.13.3. Özneler-Arasılık.....	45
2.1.13.4. Ortak Bilgi Stokları.....	46
2.1.13.5. Tipleştirme	47
2.1.13.6. Bakış Açılarının Karşılıklılığı	48
2.1.14. Alfred Schutz'da Toplumsal Eylem ve İlişkiler.....	49
2.1.14.1. Biz İlişkisi	51
2.1.14.2. Onlar İlişkisi.....	52
2.1.14.3. Bizden Öncekiler ve Sonrakiler	53
2.2. İlgili Araştırmalar.....	54
3. YÖNTEM.....	56
3.1. Araştırmanın Modeli	56
3.2. Evren ve Örneklem	57
3.3. Veri Toplama Araçları ve Teknikleri.....	58
3.4. Veri Toplama Süreci	58
3.5. Verilerin Analizi.....	58
4. BULGULAR VE YORUMLAR	59
4.1. MOBA Oyuncularının Yaşam Dünyasında Oyun Fenomeni.....	59
4.2. MOBA Oyuncuları ve Özneler-Arasılık	65
4.3. MOBA Oyuncuları ve Asosyallık İlişkisi	70
4.4. MOBA Oyuncuları ve Toplumsal Eylem	78
4.5. MOBA Oyuncuları Arasındaki Biz İlişkisi.....	84
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	90
5.1. Sonuçlar	90
5.2. Öneriler	93
KAYNAKÇA	96

EKLER.....	105
EK 1	105
EK 2	106



KISALTMALAR

Çev. : Çeviren

DOTA 2 : Defense of the Ancients 2

LOL : League of Legends

MMOFPS : Massively Multiplayer Online First-Person Shooter

MMOG : Massively Multiplayer Online Game

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

MOBA : Massively Online Battle Arena

RTS : Real Time Strategy

s. : Sayfa

TBF : Türkiye Büyük Finali

vb. : Ve benzeri

1. GİRİŞ

Toplumlar günden güne hızlı bir değişim sürecinden geçmektedir. İnsanların gündelik ve kültürel yaşantıları ise toplumsal değişimlerden çok fazla etkilemektedir. Günümüzde bireylerin yaşantılarını büyük ölçüde etkileyen şey ise teknolojinin hızla gelişmesidir. Teknoloji çağı ile birlikte geçmişte bireylerin ön planda tuttuğu değerler de dönüşüm geçirmektedir. Dönüşüm geçiren şeylerin başında da oyun olgusu gelmektedir. Kültürel bir olgu olan oyunlarda gözle görülür biçimde değişiklikler meydana gelmektedir. İnsanlar bütün işlerinde olduğu gibi oyun oynama işlevini de bilgisayarlardan, akıllı telefonlardan yerine getirebildiği için ilgiler artık geleneksel oyunlardan dijital oyunlara doğru kaymıştır.

Bireylerin özellikle de gençlerin azımsanmayacak bir kısmı günlerinin büyük bölümünü dijital oyunlarda geçirmektedir. Bilgisayar ve internet teknolojisinin giderek artan seviyede gelişmesi çevrim içi oynanan dijital oyunları yükselişe geçirmiştir. Oyunda geçirilen süre ve oyun oynayan bireyler artış göstermesi belirli odaklar tarafından eleştiriye tabi tutulsa da bireyler çevrim içi oyun evreninde farklı ilişki ağları kurmaktadır. Teknoloji çağının zaman ve uzam kavramlarında meydana getirdiği değişimler sebebiyle bireyler artık herhangi bir şehirde ya da ülkede bulunan birisiyle etkileşime geçmektedir.

Bireyler gündelik hayatlarında daima etkileşim halindedir ve bireyin olduğu her yerde toplumsal ilişkiler kaçınılmazdır. Tarih boyunca bireyler birçok toplumsal ilişki inşa etmiştir. Bireyler yaşamında çoğu şeyi, bireylerle/nesnelerle girdiği ilişkileri deneyimleyip aynı zamanda davranışlarına aktarmaktadır. Bireyler gerek kendi eylemlerini gerekse de başkalarının eylemlerini anlamlandırabilmek için zihin yapılarını devreye sokarak bunları yoruma dökmektedir. Bu noktada ise sosyoloji, birçok açıdan bireylere yol gösterici bir vazife üstlenmektedir.

Tarihsel süreç içerisinde bireysel ve kitlevi etkileşim araçları, alanları ve süreçleri belli birtakım değişimlerden geçmiştir. Geçmişte belki de sınırlı şekilde gerçekleşen etkileşimler günümüzde teknolojinin de hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte farklı boyut kazanmıştır. Günümüzde pastadan en büyük payı internet, bilgisayarlar, bilgisayar programları, yazılımlar ve akıllı telefonlar almaktadır. Bilgisayarların, telefonların ve internet gibi kitle iletişim araçlarının, oyunların, programların kısaca teknolojik ürünlerin biteviye kendini yenilemesi sebebiyle onu çevreleyen donanımların hayatımızda yer edineceği de aşikârdır. Teknolojinin ‘her yerde’liği zorunlu bir ‘tercih’i gündeme getirmiştir. Gündelik hayatta âdeta bireylerin organik uzvuna dönüşerek sosyolojinin çekim alanına girmiştir. Teknoloji-birey ilişkisinin beraberinde sosyolojik hale getirdiği ve çözüm bekleyen konular artmıştır ve çeşitlenmiştir.

Teknoloji ve onun etrafında halkalanan sorunlar zamanla sosyolojinin ağırlık merkezi konulardan biri haline gelmiştir. Teknolojinin hayatımızdaki belirleyiciliğinin artmasıyla ilgili çok fazla başlık olmasına karşın bizim ilgilendiğimiz daha çok oyuncuların dijital oyun dünyasında kurduğu etkileşimler ve ilişkiler üzerinedir.

-Gelişen bilgisayar oyunları ile birlikte birey sosyalliğini kaybetmekte midir?

-Eğer bir kayıp varsa özelleşen hayatların durumu nedir?

Kısacası, bilgisayar oyunlarının bireyin sosyalleşme süreçlerine verdiği hasarlarla ilgili kalıplaşmış ön-yargıların başında asosyallik tartışması gelmektedir. Her ne kadar teknoloji çağının bireyleri asosyal yaptığı tartışmaları devam etse de geçmişle kıyaslandığında günümüzde bilgisayar oyunlarının ve oyuncularının profesyonelleşmesiyle birlikte kolaylıkla yeni iletişim ve etkileşim alanları açtığı da bir gerçektir. Tezimizde asosyallik tartışmasına verilerle bilimsel katkılar yapmak da amaçlananlar arasındadır.

Günümüzde toplumsal ilişkiler; teknolojik eksenli ürünler ve burada rol alan bireylerin marifetiyle daha hızlı ve kolay kurulabilmektedir. Özellikle teknolojik alanda rol alan gençler bu yeni dünyanın hem öznesi hem de nesnesidir. Teknolojinin hem müşterisi hem de kullanıcısı gençler dijitalleşmenin yoğun olarak yaşandığı toplumsal ilişki alanlarına daha kolay uyum sağlayabilmektedir.

Geçmişte yaşanan mekânın içinde ve dışında oynanan geleneksel oyunlar günümüzde yerini bilgisayarla ve akıllı telefonla oynanan oyunlara bırakmıştır. Bilgisayarlar ve akıllı telefonlar geleneksel oyunları dijitalleştirip yutarak ‘tek el’ haline getirmiştir. Geleneksel mahalle oyunlarında kurulan ilişkiler ağı sadece o mahalledeki, o alandaki veya o mahalleye yakın civarlarda oturan bireylerle sınırlıyken günümüzde bu sınırlar kendini internet bağlantısı ile oynanan oyunlarla birlikte aşmıştır. Çocukları, gençleri dış mekânlarda oynanan oyunlardan iç mekânlarda oynanan bilgisayar oyunlarına bağlayan kuşkusuz birçok sebep bulunmaktadır; ancak her ne kadar bilgisayar oyunlarının bireyleri bağımlı hale getirdiği düşünülse de özellikle internet bağlantısı ile oynanan oyunlar birçok bireyle etkileşim ve toplumsal ilişki alanı yaratmaktadır.

Dijital oyun dünyasına giren birey çoğunlukla gündelik yaşamındaki ilişkilerden izole (yalıtılmış) bir hayat sürüyor gibi görünse de dijital dünyada gerek yurt içinden gerekse de yurt dışından birçok bireyle etkileşim içindedir. Oyunları konuşma programlarıyla birlikte yüz yüze ve sohbet ederek oynamak bireyler arası etkileşimi daha çok artırmıştır.

Kısaca, oyun ve oyuncu arasındaki sosyal mesafe biraz daha azalarak bireye eşlik, arkadaşlık etmenin yolu kısalmıştır. Böylelikle çevrim içi dijital oyunlar toplumsal ilişkiler de yeni bir boyut kazanmıştır.

Bireyler nasıl gündelik yaşamlarında birçok bireyle etkileşim halinde olup, zihinsel süreçlerden geçerek anlam dünyalarında farklılıklar oluşturabiliyorsa dijital oyun evrenine giren bireylerin anlam dünyalarında da değişimler olmaktadır. İlgi alanları farklı yönlere kaymakta, topluma, gündelik yaşam ilişkilerine bakışları o evren ile birlikte başka bir boyuta geçmektedir.

İlgilerini çevrim içi oyunlara yönelten bireyler vakitlerinin büyük çoğunluğunu bu oyunlara ayırmaktadır. Bu sebeple de gündelik yaşamdaki gerçeklikten bir kopuş süreci geçirdikleri düşünülüp oyun bağımlısı, asosyal tip olarak nitelendirilmektedirler; fakat çevrim içi oyun evreninde uykusuz ve aç kalmayı bile göze alarak gereğinden çok vakit geçiren bireylerin zihinlerinde de bir miktar değişimler meydana gelmektedir. Oyuncular; toplumu, gündelik hayatı, aile ve arkadaşlık ilişkilerini farklı bir şekilde algılayıp yorumlamaktadır. Bu durum da bizi bireylerin çevrim içi oyunlara başlama sürecinin ‘neden’lerini ve ‘nasıl’larını anlamaya, açıklamaya ve tartışmaya yönlendirmektedir.

Çalışmanın amacı, genel olarak dijital oyunlarla ilgili yapılan araştırmaların ele aldığı gibi oyunların bireylere verdiği zararların neler olduğunu açıklamaktan ziyade; oyun bağımlısı, asosyal bir tip olarak nitelendirilen bireylere göre oyunun ne anlam ifade ettiğini, oyun evrenindeki etkileşimlerin ve ilişkilerin durumunu, asosyal tipleştirmelerine yönelik düşüncelerini ve oyuna iten nedenlerini anlamak ve açıklamaktır.

Anlam dünyası, etkileşim, gündelik yaşam ilişkileri gibi konularla ilgili yorumlamalarda ve açıklamalarda bulunurken mikro kuramlar yardımcı bir rol üstlenmektedir. Gündelik yaşamdaki yeni konu ve olaylarla ilgili durumun izah edilmesini sağlayacak olan dokümanlar, gündelik yaşamın nabzını tutan kuramlardır. Bu nedenle dijital oyun oynayan bireylerin anlam dünyalarını, kurdukları ilişkileri anlayabilmek adına yardımcı olacak mikro kuramlardan biri de Alfred Schutz’un Fenomenolojik Sosyolojisi’dir.

Her düşünür toplumların nasıl oluştuğuna, nelerin bireyleri etkilediğine, toplumsal ilişkilerin nasıl oluştuğuna dair birçok düşünce ortaya atmıştır. Ortaya atılan bütün sosyolojik düşüncelerin dayanak noktasında Auguste Comte, Karl Marx, Emile Durkheim, Max Weber gibi önemli figürler yer almaktadır. Yaşadıkları dönemin koşullarından hareketle dile getirdikleri düşünceler günümüzde de hâlâ etkilerini göstererek ve üstüne yeni fikirler eklenerek devamlılığını sürdürmektedir.

Tam manasıyla adını Auguste Comte ile duyuran pozitivizm birçok düşünürü etkilemiştir; fakat toplumsal değişimlere tam olarak cevap veremediğine yönelik eleştirileri zamanla üzerinde toplayarak etkisi kırılmaya başlamış ve yerini farklı düşüncelere bırakmıştır. Pozitivizm yerine bireyler anlam dünyalarına inen, bireylerin eylemlerini gerçekleştirirken altında yatan sebepleri açıklamayı ön plana koyan Yorumlayıcı (hermeneutik) Yöntem adını duyurmuştur. Hermenutik yöntemin ortaya çıkmasında W. Dilthey'in katkılarının yanı sıra Max Weber ile birlikte daha sistematikleşmiştir. Mikro kuramların gündelik yaşam ve ilişkilerinde başvuru kaynağı olan hermenutik, Alfred Schutz'un toplum kuramının da temel dayanaklarını oluşturmuştur.

Bu sebeple tez kapsamında çevrim içi oyun oynayan bireylerin anlam dünyalarında meydana gelen değişimleri, birbirleriyle kurdukları ilişkileri, oyuna iten nedenleri ve o ortamda edindikleri becerileri gündelik yaşantılarında kullanıp kullanamadıklarını anlayabilmek adına Fenomenolojik Sosyoloji katalizör görevi üstlenmiştir.

Çalışmanın birinci bölümünde problem, amaç, önem, sınırlılıklar ve tanımlara yer verilmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde oyun kavramı, oyunların psikolojik, toplumsal işlevi, geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçiş süreci, dijital oyunların bir türü olan MOBA ve MOBA kategorisindeki 'DOTA 2' , 'LOL' oyunları açıklanmıştır. Çevrim içi dijital oyunlar ve Fenomenolojik Sosyoloji bağlantısına değinmek üzere Fenomenolojik Sosyoloji'nin temellerini oluşturan klasik sosyoloji düşünürlerinden, Fenomenoloji Kuramı ve öncülerinden, fenomenoloji ile sosyoloji arasında köprü işlevi gören Alfred Schutz'un Fenomenolojik Sosyoloji kuramından ve alt başlıklarından bahsedilmiştir.

Üçüncü bölümde araştırmanın modeline, evrenine ve örneklemine, veri toplama araç ve tekniklerine, veri toplama sürecine ve verilerin analizine dair bilgiler verilmiştir.

Dördüncü bölümde ise Balıkesir'de DOTA 2 ve LOL oyunlarını oynayan 26 kişiyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden hareketle Alfred Schutz'un Fenomenolojik Sosyolojisi'nde belirlenen başlıklarla olan bağlantısı kurulmuştur.

1.1. Araştırmanın Problemi

Araştırmanın problemi toplumumuzda dijital oyunların bireyleri bağımlı, asosyal yaptığı ve buna bağlı olarak da bireylerin zihinlerinde, dijital oyunların bireylerin kişisel gelişimlerini, topluma ayak uydurma becerilerini olumsuz etkilediği yönündeki kalıp ön yargıların aksine; söz konusu bireylerin dijital oyun evreninde bir miktar etkileşim ve iletişim ağları kurdukları, bu sayede kendi kişiliklerinin farkına vardıklarıdır. Geleneksel oyunlarla kıyaslandığında dijital oyunlarda internetin gelişmesiyle birlikte kayda değer değişimler görülmektedir. Bu durum ise dijital oyunları daha cazip hale getirmiştir.

Elbette dijital oyunlar bireyleri bağımlılığa varan boyutlara ulaştırarak gündelik yaşamdan soyutlayabilmektedir; ancak dijital oyunları çevrim içi bir şekilde oynayan bireyler o evrende sosyalleşebilmekte, birçok bireyle etkileşime girip hem oyun oynayıp hem de birbirleriyle ilişkiler kurarak ön yargıları biraz da olsa kırabilmektedir. Bireyler, aynı zamanda gündelik yaşamdan soyutlanmış, sosyallik temelinde oluşturdukları dünyalarının pencerelerini, kurdukları iletişim, etkileşim aracılığıyla diğer oyunculara da açmaktadır. Bu durum sosyalleşme, etkileşim gibi süreçleri kendi anlam dünyalarında farklı şekillerde oluşturduklarının bir göstergesidir. Problem aşamasından sonra tezin araştırma sorusu ve alt problem soruları şu şekilde belirlenmiştir:

MOBA oyuncuları gündelik yaşamlarındaki ve oyun ortamındaki ilişkilerin durumunu nasıl değerlendirmektedir?

- MOBA oyuncuları için oyun kavramı ne ifade etmektedir?
- MOBA oyuncuları dijital oyunların aile yaşamı ve arkadaş çevresi üzerindeki yansımalarını nasıl değerlendirmektedir?
- MOBA oyuncuları dijital oyunlara ilginin asosyallik ile ilişkilendirilmesi meselesi hakkında ne düşünmektedir?
- MOBA oyuncuları oyun ortamında ne tür bir sosyalleşme sürecinden geçmektedir?
- MOBA oyuncularına göre dijital oyunlar ne tür etkileşimler sağlamakta ve gündelik yaşamdaki etkileşimlerden farkları nelerdir?
- Oyuncuların DOTA 2 ve LOL oyunlarını oynama nedenleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Oyun oynama ihtiyacı, bireyler için daima varlığını biteviye sürdürmektedir. Çeyrek yüzyıllık birikimiyle kuramsallaşmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyunlar biçim olarak değişime uğramış ve günümüzde bireyler ilgilerini daha çok çevrim içi oyunlara yöneltmiştir. Neredeyse zamanlarının büyük bir kısmını bu oyunlara harcayan bireyler, gündelik hayat gerçekliğinden kopmayı, günlerce uykusuz ve aç kalmayı göze alabilmektedir.

Çalışma boyunca oyunların, oyuncuların hayatına etkilerinin ya da hasarlarının neler olduğunu açıklamaktan ziyade, oyuncularla yapılan görüşmeler doğrultusunda, yaşanan bu ‘gündelik hayattan kopma’ sürecine yönlendiren eylemlerin nedenlerine, oyun fenomeninin ne anlam ifade ettiğine odaklanılmıştır.

Çevrim içi oyun ortamında oluşan ilişkileri ve etkileşimleri, oyuncuların asosyal tipleştirmelerine yönelik düşüncelerini ve oyun ortamındaki etkileşimlerden kazanılan becerileri gündelik yaşantılarına ne derece aktarabildiklerini Fenomenolojik Sosyoloji perspektifinden açıklamaya çalışıp problem sorularımıza cevaplar bulmak ve bu doğrultuda birtakım öneriler ortaya koymak amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Dijital oyunlar, bireylerin gündelik hayatlarını gerek aile, akraba gerekse de sınırlı sosyal çevresindeki etkileşimlerini ve ilişkilerini ne derecede etkilediği yönünde çoğunlukla nicel çalışmalar olarak ele alınmaktadır. Bu çalışma çevrim içi DOTA 2 ve LOL oyunlarını uzun yıllar ve saatler boyunca deneyimleyen oyuncuların kendi gündelik yaşam dünyalarını anlayabilmek için yapılan görüşmelere dayalı bir araştırmadır. Bu sebeple hem teze hem de daha sonraki araştırmalara yön vermesi açısından önemlidir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma dijital oyun türü MOBA¹ ve Türkiye’de popüler olan MOBA türündeki ‘DOTA 2’ ve ‘LOL’ oyunları ile sınırlandırılmıştır. Aynı zamanda çalışma grubu² olarak Balıkesir’de bulunan 9 ‘DOTA 2’ ve 17 ‘LOL’ oyuncusundan oluşan 26 kişi ile sınırlıdır. Her ne kadar cinsiyet sınırlamasına gidilmemiş olsa da oyunlar savaş stratejisi özelliğine sahip olması sebebiyle çoğunlukla erkekler tarafından tercih edildiği için 1 tane kadın oyuncuya ulaşılabilmektedir. Araştırma; kuramsal çerçeve açısından ulaşılabilen alanyazınla sınırlı olup ayrıca dijital oyunlara yönelik özellikle tez kapsamında ele alınan oyun türleri Türkçe kaynaklarda sınırlı sayıda olduğu için daha çok yabancı kaynaklara ulaşma zorunluluğunu ortaya çıkarmıştır.

1.5. Tanımlar

Oyun, çalışma kapsamında ele alınan ilk kavramdır. Oyun oynama eylemi her yaştan ve her kesimden toplumun tüm üyeleri tarafından temelde zevk amaçlı gerçekleştirilen bir eylemdir (Hazar, 2018: 7). Bu sebeple her bireyin hayatında önemli bir yere sahiptir. Oyunlar durağan bir yapıda olmadığı için teknolojinin gelişmesine de bağlı bir şekilde değişmektedir. Buna bağlı olarak da oyunlar günümüzde klasik oyunlardan modern oyunlara yani dijitalleşmeye doğru evrilmiştir. Bu oyunlar bilgisayar temelli tablet, telefon, oyun konsolları ile oynan araç gereçlerden oluşur (Hazar, 2018: 21-22).

Bilgisayarla oynanan dijital oyunlar kendi içinde internetin gelişim göstermesiyle birlikte türlere ayrılmıştır. Bu türlerin başında birçok bireyle aynı anda oynanan çevrim içi oyunlar gelmektedir. Genel olarak MMOG (*Massively Multiplayer Online Game/Devasa Çok Oyuncululu Çevrim içi Oyun*) olarak adlandırılmaktadır. MMOG’un alt türlerinden biri tez kapsamında ele alınan MOBA (*Massively Online Battle Arena/Devasa Çevrim içi Savaş Oyunu*)’dır. MOBA türü içerisinde DOTA 2 (*Defence of the Ancients/Kadimlerin Müdafası*) ve LOL (*League of Legends/Efsaneler Ligi*) en popüler oyunlardır.

¹ MOBA türlerine EK 1’de yer verilmiştir.

² Çalışma grubuna ait bilgiler EK 2’de yer almaktadır.

Oyunun hayatımızda devamlı bir biçimde gelişerek ve yenilenerek ilerlemesi aynı zamanda kültürel bir olgu olması ‘fenomen’ olarak değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu sebeple tezin teorik kısmında oyunlarla bağlantısını kurmak için fenomenolojiye, çevrim içi oyunlarda ortaya çıkan toplumsal ilişkiler ağı sebebiyle de Fenomenolojik Sosyoloji’ye yer verilmiştir. Fenomenoloji bir manada, öznel birey tecrübeleri sürecinde somut duruma gelen bilişsel olgularla alakalıdır (Wagner, 2018: 21). Alfred Schutz ise fenomenoloji ile sosyoloji arasındaki ilişkiyi kuran kişidir. Bu anlamda Fenomenolojik Sosyoloji’nin ilgilendiği konular; deneyim ve bilinç arasındaki ilişki, gündelik hayatta kabul görülen sağduyu bilgisi yani her bireyi kendi öznel tecrübesinin özgünlüğünden ziyade genel anlamda kabul edilerek paylaşılan örtük bilgilerdir (Şavran, 2013: 124).

2. İLGİLİ ALANYAZIN

2.1. Kuramsal Çerçeve

2. bölümde, çalışmanın dayandığı kuramsal çerçeve incelenecek olup çalışmanın konusu ve ilgili alanyazında yer alan bilgiler, tartışmalar ve değerlendirmeler araştırmacının belirlediği çerçevede ve alt başlıklar haline bütünleştirilip düzenlenmiştir.

2.1.1. Geçmişten Günümüze Oyunlar

Oyun yeni bir kavram olmamakla birlikte kökeni çok eskilere dayanmaktadır. Bilinen oyunların kökenlerini; antik devirlerdeki ayinlere, danslara, dövüşlere ve kehanet törenlerine kadar geri götüren araştırmalar çoğunluktadır. Mesela, top oyunları ile güneşe sahip olmaya çalışan tanrılar, bir evlilik ayini olarak halka şeklini alarak dönme, kâhinliğin kökenleri ile zar oyunları arasındaki ilişki, topaç ve satranç tahtalarının kehanet için araç gereç olarak kullanılması örnek olarak gösterilir (Agamben, 2010: 80). Bununla birlikte insan kültürlerinin ve medeniyetlerinin oluşmasında önemli bir rol oynayan oyun insanlık tarihi kadar da eskidir. Oyunlar basit taklit etme davranışlarıyla başlayıp zamanla inanç, savaş, sanat gibi ritüellerinin parçasına dönüşmüştür (Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017: 180).

Oyun birliktelik, rekabet, çatışma, uyum gibi birçok işlevi içinde barındırır. Oyun en yalın haliyle hayvanların yaşamında dahi fizyolojik, olgu ya da ruhsal bir reaksiyondan çok daha fazlasıdır. Aynı zamanda oyun biyolojik ve fiziksel bir etkinliğin de sınırını aşma özelliğine sahiptir (Huizinga, 2018: 18). Kültürel açıdan ise oyunlar çeşitlilikler ve farklılıklar gösterir; ancak unutulmamalıdır ki “oyun kültürden daha eskidir” (Huizinga, 2018: 17).

Oyunlar, yalnızca çocukluk dönemiyle sınırlı kalmamakla beraber, ergenlik ve hatta yetişkinlik dönemlerinde bile bireylerin hayatlarında yer edinir. Hayvanlar da oyun oynar ve bu da onların mekanik olmadığını gösterir. İnsanlar oyun oynar ve bunun bilincindedir. Bu durum insanların akıllı varlıklar olmasının da ötesindedir. Oyun varlığı ile insanların evrendeki konumunun öz yapısını daima ve yüksek bir şekilde ortaya koyar. Bu da oyunun irrasyonel bir özellik taşıdığını gösterir (Huizinga, 2018: 21).

Tarihsel süreç içerisinde her şeyde olduğu gibi oyunlarda da birtakım değişimler meydana gelmiştir. Örneğin dış mekânlarda oynanan körebe, saklambaç, seksek gibi oyunlar albenisini yitirerek yerlerini iç mekânlarda oynanan bilgisayar ve akıllı telefon oyunlarına bırakmıştır. Ayrıca şehir hayatının riskli durumları sebebiyle aileler, çocuklarını sokaklardan uzak tutmuştur. Ebeveynlerde her geçen gün çocukların dışarıya tek başına çıkmaması gerektiği yönünde görüşler yaygınlaşmaya başlamıştır. Aynı zamanda ebeveynler çocuklara bir zarar gelmediğine dair emin olabilmek için sürekli yakınlarında olmaları gerektiğini düşünmektedir (Bateson ve Martin, 2014: 126).

Geçmişle kıyaslayıp toplumsal durumları göz önüne aldığımızda oyunların da evrim sürecinden geçmesi kaçınılmaz bir hâl almıştır. Toplumsal koşulların, kentlerin değişimiyle birlikte dışarıda vakit geçirilip oyun oynama süreleri azalmaya başlamıştır. Diğer yandan günden günde teknolojinin büyük bir hızla değişim göstermesi de oyun sektörünü etkilemiştir. Oyun sektörü, dışarıda artık eskisi gibi vakit geçiremeyen gerek ebeveynlere gerekse de çocuklara evde eğlenme fırsatı sunmuştur.

Geçen bu süre zarfında geleneksel oyunlar, unutulmaya yüz tutmuş, ‘dijital oyunlar’ bireylerin oyun ihtiyaçlarını gidermeye başlamıştır. Geleneksel oyunlarda alan, oyunun kurulmuş olduğu mekânda fiziksel boyut olarak öne çıkmaktadır. Mekân oyunun kurallarını belirleyerek oyuncuları sınırlandırır; ancak oyuncular için mekân kutsal bir nitelik de taşır. Dijital oyunlarda ise durum farklıdır. Alanı oyuncular kendileri tecrübe etse de oyun uzam olarak nitelik kazanır (Akbulut, 2009: 43).

Her ne kadar oyun tercihleri ve oyun mekânları değişmiş olsa da oyun kültürden de önce var olan bir olgu olduğu için kültüre eşlik etmeye devam eder. Başlangıcından yaşadığımız döneme kadar izlerini sürdürür ve kültürün içerisinde kendisi olarak bulunur (Huizinga, 2018: 21).

Günümüz koşullarında oyun kültürü farklı bir boyut kazanmaktadır. Oyunların yaşa göre farklılık gösterdiği zamanlar artık geride kalmıştır. Dijital oyunların her yaştan bireyi kendine çeken bir cazibesi vardır. Heyecan yaratan bir gerçekliğe sahiptir. Yaşanan tüm teknolojik, ekonomik, toplumsal, siyasal, kültürel değişimler sadece oyun türlerini değil tecrübe etme şekillerini de değiştirmiştir. Dijital oyunların git gide yaygınlaşmaya başlaması çocuk-yetişkin arasındaki farklılıkları müphem duruma sokarak farklı bir toplum tasavvuru oluşturmuştur (Akbulut, 2009: 74).

2.1.2. Oyunun Doğası ve Anlamı

Oyun ile ilgili birçok anlam ve ifade söz konusudur. Bu anlamlar ve ifadeler kişiden kişiye ve teorilere göre farklılık göstermektedir. Bazıları oyunun temelde yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulmanın bir yolu olduğunu söylemektedir. Bazı teoriler ise, canlıların oyun esnasında yaradılışla birlikte gelen taklit eğiliminin egemenliğinde olduğunu, gevşeme ihtiyacını tatmin ettiğini ve hayatın ondan isteyeceği ciddi faaliyetlere hazırlık yaptığını inanır. Bilakis oyun, insanın nefesine karşı hâkimiyetini de sağlar (Huizinga, 2018: 18-19).

Oyunlar içerisinde beraberlik, uyum kadar çatışma ve gerilim gibi unsurları da barındırır. Her ne kadar oyun eğlence amaçlı başlasa dahi, bireylerin kazanma isteğini bastıramadığı zamanlar söz konusudur. Bu durum bireyler açısından gerilim dolu bir süreci tetikler. Nihayetinde oyun oynamak ile oyun kazanmak arasında, ‘uğraşma’ ve ‘elde etme’ etkinliği denebilecek bir etkileşim süreci işlemeye başlar. Her şey ‘uğraşma’ ve ‘elde etme’nin kendi içinden çıkar (Suits, 2012: 101).

Oyunların bireyi kendine çeken büyüğü bir dünyası vardır. Şu husus unutulmamalıdır ki her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylem olup emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Öyle olsa bile bu durum oyunun zorunlu bir temsil özelliğini yansıtır (Huizinga, 2018: 26).

Düzen kavramı bireyler arasında, toplumda önemli bir yere sahiptir. Bireyler hayatının her alanında belirli bir düzen olsun ister. Bu eğlence amaçlı bile olsa oyunlar için de geçerli bir durumdur. Oyun dünyasında gerçekleşebilecek en ufak ihlal bile oyunun niteliğini ve değerini yok eder ve oyun salt düzeni gerekli kılar (Huizinga, 2018: 29). Bu hususta karşımıza oyuna dair önemli bir nokta daha çıkmaktadır: Kural.

Kurallar oyunun olmazsa olmazı arasındadır. Oyunun sınırlarının belirlenmesinde, bireylerin oyunu nasıl oynaması gerektiğine dair kural önemli bir işlev görür. Kurallar, geçici bir oyun dünyasında yasa gücüne neyin sahip olacağını belirlediği için kesin olarak tartışma kabul etmediği gibi emredici bir özellik de taşımaktadır (Huizinga, 2018: 30). ‘Adil’ olmak oyuna âdeta sıkıca bağlılığını gösterdiği için dürüst bir şekilde oynamak gerekir. Bu sebeple en ufak kural ihlali yapan birey veya bireyler büyük bir tepki toplar. Huizinga’ya (2018: 31) göre kurallara uymayan aynı zamanda kurallara karşı çıkan bireyler ‘oyunbozan’ olarak nitelendirilir.

Çocukların oynadığı oyunlar yirmi yıl içerisinde değişim göstermiştir. Zamanının büyük bir bölümünü dışarı çıkmadan video oyunlarının başında geçiren çocuklar eskiden birbirlerinin bahçesine veya parklara oyun oynamaya giderdi. Herhangi boş bir alanın çoğunda demokratik ve eşitlikçi ruhun sezildiği oyun fikri akıllara getirilerek (başkalarından duyulan bir oyun da olabilir) kurallar oluşturulurdu (Sanders, 2010: 137-138).

Oyunların başlıca amaçlarından biri de kazanma duygusudur. Oyun oynayan her birey kazanmak ve istenilen hedefe ulaşabilmek için var gücüyle çabalar. Kural ihlali, oyunbozanlık yapmadan kazanılan oyun bireyler tarafından büyük bir saygı uyandırır. Bireysel ve takımlı oyunlarda müspet etki yapar. Oyun; bireyleri, kuralların belirlediği araçları ve metotları kullanarak belirli bir sonuca ulaştırır.

Kısacası oyun, bireyleri hedefe ulařtırmada yeterli olanı yasaklar ve daha az yeterli olanı serbest bırakarak etkinlięe sokar (Suits, 2012: 49).

2.1.3. Oyunun İşlevleri

Oyun, içerisinde birçok farklı işlevi barındırır. Bir varsayıma göre oyun bireylerin birlikte çalışma, rekabet ve ortak yaşam becerilerini artırıp sosyal yeteneklerinin gelişimine imkân vererek, sosyal ilişkilerini güçlü bir yapıya kavuştururken; dięer varsayım, oyunun karmaşık fiziksel becerilerin kazanımına yardımcı olarak duysal bilgilerin işlenmesini sağlamıştır (Bateson ve Martin, 2014: 155).

Oyun, bireylerin erken dönemlerinden geç çocukluk dönemlerine kadar önemli bir sosyalleşme aracıdır. Bireyler, gerek tek başına gerekse de başka bireylerle oynarken kendine etkileşim ve iletişim sahası yaratır. Böylesi bir süreçte oyun; çocuęun kurmaca evren içinde gerçek dünyaya hazırlandığı, çeşitli rol, toplumsal cinsiyet ve bunlar arasındaki farklılıkları öğrendiğı işlev görür (Akbulut, 2009: 26).

Çocukluk dönemlerinde kadınlar evcilik, erkekler ise futbol gibi oyunlara yönlendirilir. Dijital oyunlarda da geleneksel oyunlarda olduęu gibi kadınların ve erkeklerin oynayacağı oyun türü belirlenmiştir. Erkekler genellikle savaş, araba, futbol vb. içerikli oyunları tercih ederken kadınların bu tarz oyunlara yönelik ilgisi azdır. Dijital oyunların ilerleme göstermesinde 1980’li yıllar önemli bir süreci ifade eder. Fakat kadınların temsili açısından teknolojik ve sektörel anlamda bir gelişim gösterilmemiştir. Dijital oyunlarda erkek egemen kültür (dijital oyunların temel hedef kitlesi) daha hâkimdir (Ünal, 2011: 92).

2.1.3.1. Oyunun Psikolojik İşlevi

Oyunlar bireyleri psikolojik açıdan olumlu etkiler. Zamanının büyük çoęunluęunu oyun oynayarak geçiren çocuklar gündelik yaşantısında daha aktif ve sosyal bir konumda olmaktadır. Oyunlar aynı zamanda eğitici bir işlev de üstlenir. Oyun; bireylere birlik olmayı, paylaşımı, hayal gücünü geliştirmeyi öğreten belki de en etkili yollardan bir tanesidir. Birey kalabalıkla oynanan oyunda takım olmayı, takımı ile birlikte hareket etmeyi, motive etmeyi/olmayı tecrübe eder.

İnsanlar için rahatlama, eğlenme hissi hayatları boyunca varlığını hissettiren bir durum olmuştur. Oyunun duygulara karşılık verme işlevi vardır. Her yaştan birey oyun oynamaya başladığı andan itibaren eğlenmeye başlar. Oyun bireyi rutinlikten, gerginlikten kurtulmasını sağlayarak rahatlatma işlevi üstlenir. Oyundaki motivasyonu gündelik hayatında da devam eder.

Zaman içerisinde oyun değişim ve çeşitlilik göstermiş olsa da bireyler için boş zaman etkinliği, rahatlama, keyifli vakit geçirme ve eğlence gibi gündelik hayat pratikleri olmayı sürdürdüğü ifade edilmektedir. Oyun oynamak eğlencelidir ve böylesi bir eğlence oyun oynamak için tek başına geçerlidir (Goffman, 2018: 18).

2.1.3.2. Oyunun Toplumsal İşlevi

Oyunların devamlı değişim ve gelişim sürecinde olduğu bilinen bir gerçektir. Geleneksel oyunlar yerini teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital oyunlara bırakmıştır. Bu süreç içerisinde dijital oyunlar birçok değişiklikten geçmiştir. Oyunlar gerçek yaşamda bireylerin toplumsal kurallara uymasını sağlayarak toplumsallaştırıcı bir kurum görevini üstlenir; ancak sanal evrende ise bu durum konsol, bilgisayar ve devasa çevrim içi türler vasıtasıyla gerçekleşir (Dağlı, 2011: 54).

Tarihsel süreç içerisinde iletişim olanakları, etkileşimler, toplumsal ilişkiler birçok evreden geçmiştir. Günümüzde bireyler dünyanın bir ucunda bulunan bireylerle kolay bir şekilde irtibata geçip tanışmaktadır. Toplamlar daima siyasi, ekonomi, teknoloji vb. gibi alanlarda değişim göstermektedir. Bireyler ise yaşanan değişimlere ve gelişimlere hızlı bir şekilde adapte olarak çoğu şeyi de geleneksel hâle getirmektedir. İnsanların hayatında olmayı sürdürmeye devam eden oyun da özellikleri itibarıyla dönüşüm geçirmiştir.

Oyun zamanla dijitalleşerek bireylerin hayatına hızlı bir giriş yapmıştır. Olumsuz yönleri olsa da olumlu yönden bakıldığında geleneksel oyunlardaki alan ve birey sınırlılığı dijital oyunlarla birlikte geniş alanlara yayılmıştır. İnsanlar, dijital oyunlarda çok fazla bireyle etkileşime girip sosyalleşmenin ve toplumsallaşmanın farklı bir boyutunu yaşamaktadır. Simmel'e (2009: 134) göre topluluk biçimleri bireylerin içinde yaşadığı ve o yaşadığı şeyleri dışarıya yani diğer bireylere doğru

yönelten güdülerini oluşturmaktadır. Böylelikle toplum birbirinden heterojen bireylerin toplamından oluşmaktadır.

Oyun, bireylerin gündelik yaşantısında anlam ve kalıcılık olarak yer edinmiş, belirli insan tiplerine yakıştırılmış ve bazı kültür grupları tarafından sahiplenilmiş olsa da onu tecrübe eden bireylerin düşünce yapısında ve temsil biçimlerinin var olmasında rol oynar. Bu sebeple dijital oyunlar, dünyaya karşı bakış açımızı, farkında olalım veya olmayalım dönüştürür (Fidaner, 2009: 84).

Oyun evrenine giren bireylerin zihin yapısında, dünyayı yorumlama biçiminde değişimler meydana gelmektedir. Sosyolojik açıdan bakıldığında dijital oyun evreninde de toplumsal ilişkilerin kurulduğu, asosyal olarak nitelendirilmiş olsalar da içinde bulunduğu ortamda sosyalleşmeyi farklı bir boyutta yaşadıkları, aynı zamanda bireylerin birbirlerinin anlam dünyalarını da etkilediği görülmektedir. Dijital oyunların da bu tarz durumları ortaya çıkardığı düşüncesinden hareket edilerek, Alfred Schutz'un toplum kuramını oluştururken etkilendiği düşünürlerden ve Fenomenolojik Sosyolojisi'nden tez kapsamında faydalanılmıştır.

2.1.4. Oyunun Bireyler Üzerindeki Etkileri

Oyun gerek çocuklar gerekse de yetişkinler için ciddi, telaşlı, çoğu sorumlulukları bünyesinde barındıran hayatın hızlı akışında kafalarını rahatlattığı özel bir sığınaktır. Bu sebepten dolayı oyunun bireyleri kendine bağlayan bir yapısı söz konusudur. Bireyler için bir ihtiyaç, arzu haline gelir. Eksikliği özellikle çocuklar tarafından sıkça hissedilir.

Oyunun çocuklar ve yetişkinler üzerindeki olumlu etkileri yadsınamaz. Bireyi esnek ve yeni koşullara uyumlu hale getirerek strese karşı daha dirençli yapan ve bireyin davranış dağarcığının genişlemesine yardımcı olan yine oyundur (Bateson ve Martin, 2014: 45). Özellikle grup oyunları ile birlikte rakip takıma karşı beraberlik, uyum gibi davranışlar sergilendiğinde, oyun grup içi insan ilişkilerine de katkı sağlamaktadır. Oyunlar çocuklu yaşlar ile başlayan önemli bir sosyalleşme aracıdır.

Oyunlarla birlikte keşif sürecine girilmektedir. Oyunda hırs, liderlik, yetenek gibi insana özgü unsurlar açığa çıkmaktadır. Birey, bütün becerilerini sergilediği oyunda birçok deneyim elde etme şansı yakalar. Oyunun sağladığı doyumla bireyler, oyunun temelinde yatan etkinlik veya düşünce sürecindeki ödülü yok sayarak doğrudan bir şeyler yapmanın yeni yollarını keşfetme eğilimindedir (Bateson ve Martin, 2014: 100).

Oyunlar, bedenimize zerk ettiği haz ve eğlence ile saatlerimizi ve günlerimizi harcamaktan geri kalmadığımız bir alan olarak varlığını sürdürür. Oyunlarla ilgili en çarpıcı eleştiriler haz, eğlence ve zamanın kullanılmasıyla ilgilidir. En iyi temsilini de Goffman'da bulur. Goffman'a (2018: 37) göre, oyunlar her ne kadar gerçek yaşamı basit şekilde sergiliyor görünse de; esasen bizi söz konusu yaşamdan kopararak, gerçekliğin yapısına ve yaşamın en canlı unsuruna hazır kriz yöneticilerine dönüştürür.

Gönüllü bir eylem olarak gerçekleştirilen oyun evreninde öfke, sevinç, üzüntü gibi heyecan veren duygular eş zamanlı yaşanır. Oyuna başlanıldığı andan itibaren dış dünyada gerçekleşmekte olan olaylara karşı ilgisini kaybetmek bir birey için zor değildir. Kendini oyuna kaptıran birey için oyunun büyüğü dünyasından çıkmak kolay olmaz. Oyuna başlanıldığı andan itibaren, bu durum bireyler için ciddi bir iş haline gelir. Böylesi bir yapının zarafeti ve kudreti, insan eğilimlerinin toplumsal örgütlenmesine yönelik büyük bir saygıyı barındırır (Goffman, 2018: 21).

Oyun bireylere yaratıcılık kazandırmada, hayal gücü gibi konularda, yeni bireyler tanımada aracı bir rol üstlenerek etkileşimlerin oluşmasına olanak sağlar ve farklılıkları bünyesinde barındırır. Oyunun sıklık ve biçimindeki cinsiyete dayalı farklılıkların yanında aynı cinsiyetten bireylerin oynama miktarları da değişiklik gösterir. Bu değişimler genetik ve çevresel olmakla birlikte, bireysel deneyim farklılıklarına da yol açar (Bateson ve Martin, 2014: 41).

2.1.5. Bir Etkileşim Aracı Olarak Oyun

Oyun, yaşantımızda önemli bir yere sahiptir. Özellikle kültürel, sosyal, toplumsal bağlamda düşünüldüğünde oyunların etkileşim geliştirme gücü üst seviyededir. Bireylere, bedenen ve ruhen olumlu katkılar sağlar. Oyun, çocukluk ve yetişkinlik evresinde başka bireylerle olan etkileşimimizde önemli bir işlev görür.

Sosyallik ve etkileşim açısından düşünüldüğünde bilgisayarların ve akıllı telefonların karşı konulamaz derecede gündelik hayattaki yüz yüze ilişkilerimize ket vurduğu, dijital oyunlar aracılığıyla da büyük ölçüde desteklendiği görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının dilediği gibi gezmesini kısıtlayarak kendine haklılık payı çıkarmaya çalışır. Unutulmamalıdır ki çocuklar evde de zararı olmadan oynayıp sosyal medya vasıtasıyla da yaşlılarıyla iletişime geçer. Çocuklar evde oyun oynamadıkları vakitlerde kendilerini düşünsel manada internet, sosyal medya ve bilgisayar oyunları aracılığıyla geliştirmektedir. Çocuklar bir şekilde kaybettiğini başka araçlar ile elde etmektedir (Bateson ve Martin, 2014: 128).

Dijital oyunların birçok oyuncuyla birlikte çevrim içi oynanması oyunun ve sohbetin eş zamanlı kullanılmasını sağlayan ‘discord’, ‘twicht’ gibi programların gelişimini de hızlandırmıştır. Bireyler, bu programlar ile uzun saatler boyunca oyun içerisinde diğer bireylerle her alanda sohbet etme imkânı bulmaktadır.

2.1.5.1. Discord

Discord hem bilgisayarlarda hem de telefonlarda çalışan, oyuncular için ücretsiz sesli ve yazılı sohbet uygulamasıdır (Lopez, 2017). Bireylerin sadece seslerinin algılandığı akıllı ses teknolojisine sahip olan uygulama, hoparlörden veya gürültülü ortamlarda oyun oynayan bireyler için bas konuş özelliği ile idealdir. Skype gibi konuşma programlarında bütün sesler karşı tarafa ulaşabilmektedir. Discord uygulamasında ise bu durum söz konusu değildir. Uygulamanın sosyal yapısı sayesinde ise oyuncular kendine oyun arkadaşları edinir. Yayın yapan sevdiği bireylere ve oyun kanallarına erişim sağlar (Kılıçhan, 2019).

2.1.5.2. Twitch

Twitch, dijital video yayınlarını izlemek ve dijital video yayınlarını yayınlamak için popüler bir çevrim içi hizmettir. 2011'de kurulduğunda Twitch neredeyse tamamen video oyunlarına odaklanmıştır; ancak o zamandan beri sanat eserlerini, müzik programlarını, şov programlarını ve ara sıra TV dizilerini içeren özel yayınlar şeklinde genişlemeye başlamıştır (Stephenson, 2019).

2.1.6. Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara

Dışarıda oynanan geleneksel oyunlardan, bilgisayardan ve akıllı telefondan oynanan fiziksel hareketleri içinde çok fazla barındırmayan dijital oyunlara geçiş yaşanmaktadır. Oyun, bireylerin hayatında çok fazla maddi külfeti olmayan eğlenme aracıdır. Günümüzde de eğlenme arzusu dijital oyunlarla karşılanmaktadır. Gerek kentlerdeki oyun alanlarının kısıtlılığı gerekse de toplumlarda yaşanan birtakım problemlerden dolayı çoğu zaman aileler çocuklarını çeşitli gerekçelerle evde tutmaktadır. Gerekçelerin başında yabancı(lar)dan ve kötü ortam(lar)dan uzak tutmak gelmektedir. Bu sebeple çocuklar farklı değişkenlerin tesirinde kalarak dijital oyunlarla da ilgilenmektedir.

Kültürel bir boyut kazanmaya başlamakta olan dijital oyunlar; kimlik, aidiyet, etkileşim, anonimlik, tecrübe, paylaşma ve cemaatleşme vb. gibi toplumsal süreçleri de içine alan bir deneyimdir (Batı, 2011: 31). Türkiye’de atari salonları ile başlayan serüven hem çocukların hem de gençlerin ilgisini çekmeyi başarabilen internet kafelerde oynan dijital oyunlarla devam etmiş ve bilgisayarların ev ortamında da yer edinmesiyle birlikte gündelik hayatın bir bölümünü oluşturmaya başlamıştır (Akbulut, 2009: 45-46).

Kural, ödül, ceza oyun kültürünün en temel özelliklerindendir. Bu özellikler çevrim içi oyunlarda da varlığını göstermektedir. Bunlar, oyunda yapılması gereken ve oyuna daha iyi biçimde bağlanılabilmesi için yazılı kurallar aynı zamanda oyunda yapılan ya da yapılacak görevlerin nasıl olduğuyla ilgili verilen komutlar olarak iki şekilde açıklanabilir (Yıldız, 2007: 60). Her ne kadar oyunun tanımı ve temel yapı özellikleri dijital oyunlarda ve geleneksel oyunlarda benzer olsa da kişi sayısı, araç-gereç, biçim ve içerik olarak birbirinden farklılık göstermektedir (Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017: 180).

Oyuncular, dijital oyunlara gündelik yaşamlarındaki bazı durumlardan feragat ederek seviyelerini yükseltebilmek için ayırdığı vakit karşılığında oyun içinde para gibi ödüllere de sahip olmaktadır. Oyunculara amaca ulaşabilmek için kullandığı araçlar sayesinde sanal kariyerin kapıları da aralanmaktadır. Boş zamanını değerlendirebilmek için oyunda harcanılan vakit oyuncunun çalışma ekonomisine karışmasıyla sonuçlanır (Yıldız, 2007: 67).

Oyunlar benlik gelişimine de etki eder. Oyunlar sanal bir evrene kaymış olsa da birey, farklı benlik deneyimlerini dijital oyunlarla elde ederek ve diğer bireylerle irtibat kurarak benliklerine ayrı boyut kazandırır. Bu sebeple dijital oyunlar günümüzde birey üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Dijital oyunda oyuncular, oyun çevresindeki bireylerle etkileşime geçerek eğlenme ve boş zaman değerlendirme durumlarının ötesinde kendini farklı ve hayal ettiği bir evrende bularak aidiyet duygusunu yaşamaktadır (Dağlı, 2011: 58). Benlik konusuna değinmiş önemli isimlerden biri olan Mead'e (2017: 165) göre benlik gelişim gösterebilen ve doğumdan itibaren var olan bir durum değildir. Benlik, bireylerin toplumsal tecrübe aşamalarıyla elde ettiği ve bu aşamaya katılan bireyler ile arasında kurulan ilişkilerle oluşmaktadır.

Günlük yaşam aktivitelerinden alıkoyacak şekilde kendine bağlayan dijital oyunlara talep giderek artmaktadır. Dijital oyun dünyasında bireyler kendini âdeta farklı bir evrende bulmaktadır. Bireyler aynı anda birden fazla duygu değişimi yaşamaktadır. Ayrıca etkileşimli dijital oyunların büyük bir çoğunluğu bireylerin konumunu ve varlığını güçlendirirken, hissettiği duygu durumları yalnızca o bireyi değil etkileşim içinde olduğu sosyal grubu da ilgilendirmektedir (Batı, 2011: 21).

Dijital oyun dünyasına giren her birey ister istemez kendini oyuna kaptırmaktadır. Saatlerini, günlerini bu uğraşa harcamaktan geri kalmamaktadır. O atmosferde âdeta farklı kimliklere bürünmekten kendilerini alıkoyamamaktadır. Diğer bir deyişle, bireyler haz ve rahatlığı dijital oyunlarda farklı bir birey olarak deneyimler. Böylelikle kimlik olgusu geleneksel ve dijital oyunlarda da karşımıza çıkar. Bireylerin gündelik yaşam deneyimi bu oyunlar sayesinde elde ettiği kimlikle yenilenir. Kişilik özelliklerini geliştirir. Birey, geleneksel oyundaki kimlikleri dijital oyunlarda sanal şekilde tecrübe eder (Akbulut, 2009: 75-76). Ayrıca dijital oyunlarla, yeni kimliğe doğru yaklaşan birey oynadığı dijital oyun ile kendini özdeşleştirip gündelik yaşam koşullarından da uzaklaşmaktadır (Batı, 2011: 21).

Dijital oyunlarla birlikte yaş sınırı ortadan kalkmıştır. Çocuk, genç, yetişkin birçok bireyin ortak oyun tercihleri arasında dijital oyunlar da vardır. Dijital oyunlar, bireyde yaşattığı mutluluk, heyecan, beklenti, yenilenme, aidiyet hissi, tatmin, değişim gibi duygularla kurumsal bir haz sistemin parçasını oluşturmaktadır. İnsanlar da bu tür duyguları yaşayarak haz alma rollerini sürdürür (Batı, 2011: 10).

2.1.7. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Dijital oyunların tarihsel süreç içerisindeki dönüm noktası *Spacewar* oyunudur. Steve Russel, PDP-1 bilgisayarlar için *Spacewar* adında oyunu tasarladığında MIT öğrencisiydi. Dijital oyun tarihinin en eski oyunlarından kabul edilen bu oyun, bir adet yıldızın çekim gücüyle iki geminin birbirini vurmaya çalışmasını içermektedir. *Spacewar*, zamanla diğer öğrencilerin yapmış olduğu katkılarla da dijital oyun sektörünün gelişiminde rol oynamıştır (T. İ. Sezen ve D. Sezen, 2011: 258-259). Dijital oyunlardaki bu kadar çok çeşitlilik Russell'in çabasıyla birlikte başlamıştır (Akbulut, 2009: 45).

Dijital oyun endüstrisi, mikro işlemcilere geçilmesiyle iyi görünümlü animasyonların çıkması ve ses teknolojilerinin gelişimiyle oyunlarla müziklerin bütünleşmesi, oyun konsollarının çıkmasıyla oyunların eve geçmesi ve son olarak ev bilgisayarlarıyla birlikte bilgisayar tabanlı oyunların geliştirilmesi olarak üç evrede ele alınabilir (Güvenli İnternet Merkezi, 2019: 6).

2.1.7.1. Dijital Oyunların Gelişiminde Teknolojinin Rolü

İletişim teknolojisinin her alana yayılması, enformasyon ve iletişim teknolojilerinin gelişimi sayesinde olmuştur. İnsanların yaşam tarzı bu gelişimler aracılığıyla değişime uğramaktadır. İnsanlar arasındaki bilgi paylaşımı, bilgi teknolojilerinin gelişimiyle gitgide hızlanmış olup yeni sosyalleşme alanları çıkmıştır ve zaman, mekân gibi kavramların da önemini azaltmıştır (Karagülle ve Çaycı, 2014: 2).

Bilginin kişisel bilgisayar, mobil telefon ve internet ulaşımı aracılığıyla yaygın bir şekilde kullanıldığı bilgi toplumlarından; bilgi teknolojisinin yaşam tarzı, iş yerleri kadar evlerin de temel özelliği olarak yerini aldığı, küresel iletişim ve ekonomik etkinlik ağının parçası olan bilişim toplumlarına doğru bir geçiş olmuştur (Slattery, 2014: 399).

Teknolojik serüvenlere adapte olmak oyunlarda daima gerçekleşen bir durumdur. Oyunlar dinamik muhtevaya sahiptir ve başkalaşım halindedir. Sokak oyunları yerini dijital oyunlara bıraktığını belirtmiştik. Bilgisayar oyunları toplumsal hayat üzerindeki etkilerini ise 2000’li yıllarda göstermeye başlayarak popüler eğlence endüstrisine dâhil olmuştur (Barmanbek, 2009: 95). Çocuklar, gençler, yetişkinler âdeta kendilerini dijital oyunların büyüdü dünyasının içinde bulmuştur.

Türkiye’de oyun pazarı 2017’de 750 milyon dolar, 2018’de ise 878 milyon dolara ulaşmış olup 30 milyona yakın insan bilgisayarlarından, telefonlarından ve televizyon bağlantısıyla oyun oynama aktivesini gerçekleştirmektedir (Güvenli İnternet Merkezi, 2019: 10).

2.1.7.2. Dijital Oyunların Dış Mekânı: İnternet Kafeler

Gençlerin başka oyuncularla etkileşim ve toplumsal ilişki kurduğu mekânlardan biri de hiç kuşkusuz internet kafelerdir. Bilgisayar ve internet bağlantısına sahip olabilmek maddi bir kaynak gerektirdiği için internet kafeler bu duruma bir çözüm olmuş ve dünyanın her bir yerinde yaygınlaşmıştır. Sektör konumuna ulaşip hızlı şekilde büyüyerek hizmet alanlarından biri olmuştur (Yıldız, 2002: 82).

İnternet kafeler; bilgisayara ve internete erişim imkânı olmayıp da oyun oynamak isteyen gençlere olanak sağlamıştır. Türkiye’deki internet kafe kültürünün kökleşmesinde 80’li ve 90’lı yıllardaki nesiller etkili olmuştur. ‘FIFA-PES’ , ‘PlayStation 2’ gibi oyunlar baskın hale gelmeden önce, oyun severlerin öğrencilik zamanına denk gelen ‘Counter-Strike’ oyunu internet kafelerde tercih edilmekteydi (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 28).

İnternet kafelere toplumda özellikle de anne babalar tarafından olumsuz bakılmaktadır. Aileler çocuklarını internet kafelerde oluşabilecek olumsuz koşullardan uzak tutmaktadır. Çocuklarına bilgisayar alıp evde kendi denetimleri altına alma yaygın bir ebeveyn refleksi haline gelmiştir.

Günümüzde evlerde bulunan bilgisayar sayısı fazladır. Evdeki her birey artık bilgisayarla iç içedir; ancak çoğu birey, evlerinde bilgisayar ve internet olanakları olmasına rağmen yine de internet kafeye gitmeyi tercih etmektedir. Bunun sebebi ise internet kafelerin özellikle gençlerin sosyalleşebildiği mekânlardan biri olarak tercih edilmesidir (Binark, Sütçü ve Buçakcı, 2009: 192). Böylelikle, gençler internet kafe ortamında kendi gibi çevrim içi oyun oynamaya gelen birçok bireyle tanışıp aynı zamanda etkileşim içerisine girip, birlikte oyun oynama fırsatı yakalamaktadır.

İnsanların birçok konuda ilgi alanı bulunmaktadır ve ortak ilgi alanını paylaştığı bireylerle vakit geçirmeyi daha çok tercih etmektedir. İnternet ise hem ortak ilgi alanlarının açığa çıkmasını hem de karşılaşma olanağı olmayan bireylerin birbirleri ile iletişime geçmesini sağlamaktadır. İnternet ortamında bireyler istediği konularda arama yapıp ilgilerinin ortak olduğu bireylerle tanışma fırsatı yakalar (Ögel, 2017: 24).

Çevrim içi dijital oyunlarda da durum farklı değildir. Bireyler tanımadığı bireylerle oyun içerisinde arkadaşlık ilişkisi kurarken ilgi alanlarına yönelik de bilgi sahibi olmaktadır ve müşterek yanlarını fark etmektedir. Diğer yandan birlikte iş yapma kapasitelerini de zimmi olarak geliştirmektedir.

2.1.8. Dijital Oyunların Evreni

Dijital oyunlar gençlere âdeta sanal evrenin kapılarını aralamaktadır. Gençler, dijital oyunların sanal dünya serüveninde her ne kadar dışarıdan asosyal olarak nitelendirilse de birçok etkileşime girmektedir. Dijital oyunların sosyal bileşenini; bireylerin sanal evrende ne tür bir karaktere dönüşeceği, o karakterlerle ne şekilde temsil edileceği, o dünyada giderek nasıl gelişeceği, sanal toplulukların kuruluş ve o toplulukların nasıl işleyeceği oluşturur. Nasıl gerçek hayatta özel bir yaşamımız varsa sanal oyun içerisinde de özel yaşamlar mevcuttur. Oyuncular istenilen görevleri yerine getirip gelişim gösterdiğinde diğer karakterle de etkileşime girerek grup kurabilmektedir (Bostan, 2011: 160).

Günümüzde ilgisini daha çok çevrim içi oyunlara yönelten gençler neredeyse günlerinin büyük bir kısmını bu oyunlara harcayarak, gündelik hayat gerçekliğinden kopmakta ve birer ‘oyun bağımlısına’ dönüşmektedir. Gençlerin; aileye, arkadaş, topluma ve dünyaya bakış açısında büyük değişimler yaşanmakta ve bu durum bizi gençlerin oyunlara başlama sürecinin nedenlerini ve nasıllarını anlamaya, açıklamaya ve tartışmaya sevk etmektedir.

Dinamik, aktif, yeniliklere açık olma, girişimcilik gibi belirgin özellikleri ile gençler yaşamın hemen her alanında kendine yer bulmaktadır; ancak gerek aile ve eğitim hayatı gerekse de arkadaş çevresi, gençlerin kendini çıkmazda, mutsuz, değersiz, umudunu yitirmiş hissetmesine sebep olmaktadır. Ekonomik yetersizlik ve yoksunluk kaynaklı sebepler de gençlerin böylesi hislere kapılmasının etkenleri arasında sayılabilir. Gençleri çoğu zaman yaşamdan, aile ve akrabalık bağlarından, okul ilgisi ve başarısından uzaklaştıran unsurların arasında bilgisayar oyunları da vardır. ‘Bilgisayar oyunları bir sosyal tutkal mı? yoksa her daim gence zarar veren bir vasıta mıdır?’ cevap bekleyen sorulardandır. Tezimizin son kısmında görüşmelerden elde ettiğimiz bilgiler tartışılacaktır.

Dijital oyunların en önemli kitlesi hiç kuşkusuz genç kesimdir. Gençlerin toplum içerisindeki yeri ve önemi fazladır. Gençlik, hayatın bir evresi olarak kronolojik şartlar içerisinde genellikle 15-25 yaş aralığı arasında ele alınmaktadır. Yaş aralığı birçok kurumsal yaklaşımlara göre farklılaşmakla birlikte gençlik yaşı 14-22 yaş aralığında tarif edilirken 12-24 yaş aralığında da tanımlanabilmektedir (Beşirli, 2013: 22). Diğer bir deyişle sosyalleşme ve eğitim aşamaları devam eden, biyolojik evreleri bütünüyle gelişmemiş ve geçimini genellikle kendisi sağlayamayan, çocukluk ve yetişkinlik arasındaki statüde bulunan bireyler genellikle gençlik kategorisine dâhil edilmektedir (Karaca, 2007: 421).

2.1.8.1. Dijital Evrende Çevrim İçi Oyunların Yeri

Dijital oyun evreninde, özellikle de gençler arasında popülerliği günden güne artan çevrim içi oyunlar önemli bir yere sahiptir. Birçok değişik teknolojik aletler ile bireyler, gerek aynı gerekse de farklı alanlarda diğer bireylerle karşılaşarak ve takım kurarak bilgisayara karşı rekabetçi tavır sergiler duruma gelmiştir. Bu tarz oynanan

oyunlar da ‘*Peer to peer/kullanıcıdan kullanıcıya*’, ‘*çevrim içi multiplayer*’ , ‘*çoklu oyuncu desteği*’ olarak isimlendirilmiştir (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 25).

Gençler, 2000’li yılların başından itibaren çevrim içi oyunlara ve cep telefonu oyunlarına internet kafede, evde ve derse ara verdiği sürede vakit ayırmaktadır. Çevrim içi oyunlardaki karakterlerini geliştirebilmek amacıyla saatlerini ve maddi kaynaklarını ayırmaktadır (Binark ve Sütçü, 2009: 275). Çevrim içi oyunlar, gençlerin zamanının büyük bir kısmını almaktadır. Oyun kültürü gündelik ilişkileri azaltarak ödün vermeyi gerektirir.

Dijital oyunların avantajları da vardır. Bireylerarası etkileşime olanak sağlaması ve bireylerle tecrübelerin paylaşılması sebebiyle bireysel oyunlara göre kullanıcılar iletişim olanaklarından da yararlandırmaktadır (Dağlı, 2011: 55).

Çevrim içi oyunlara günlerini, saatlerini, hatta ve hatta uykusunu dahi feda edecek şekilde bağlanan gençleri dışarıdan gözlemleyenler ‘asosyal’ olarak niteleyebilmektedir. Gençlerle ilgili gözlemlerdeki genellemeler yüzeyselliği artırmaktadır ve bu yanıltıcı olmaktadır. Oyun dünyasında bambaşka toplumsal ilişkiler içerisine girilmektedir. Etkileşimler oyun evreni içerisinde geçtiği için oyun oynayan bireylere göre bu evrende yapılan her şey önemli bir duruma gelmektedir (Kara, 2014: 52).

İnternet, bilgisayar gibi teknolojilerin hızla gelişmesiyle birlikte bireyler, çevrim içi oyun oynayarak dünyanın farklı coğrafyasındaki ve mekânındaki oyuncularla etkileşimini kolaylaştırmaktadır. 2000’li yıllardan günümüze Türkiye’deki büyük kentlerde çoğalan internet kafelerin ve teknik olanakların ilerlemesiyle birlikte ‘*Game Center*’ modeline geçilmiştir (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 29). Dijital oyunların kullanım alanının çeşitlilik göstermesinin ve oyunlara taleplerin artmasının sebeplerinden biri de bireylerin yaşam şeklini dışa vururken oyunu aracı olarak görmesidir (Dağlı, 2011: 56).

Dijital oyun sektörü gelişimini sürdürürken çevrim içi oyunlar da gelişim ve değişim göstermiştir. Günümüze kadar oyun çeşitleri ve oyuna katılma biçimleri çeşitli süreçlerden geçmiştir. Gündelik yaşamımıza bilgisayarın ve internetin daha fazla dâhil olması dijital oyunları da peşinden sürüklemiştir. Dijital oyunların yeni türü olan çevrim içi oyunlar, içerisinde flash, java, beta gibi türlere ayrılmaktadır.

Oyuncular daha sonra çevrim içi oyunların data versiyonlarını deneyip beğenirlerse tamamlanmış hali ücretli ve ücretsiz şekillerde piyasaya sürülmektedir (Yıldız, 2007: 60).

2.1.9. Dijital Oyun Türü Olarak MOBA Oyunları

1970'lerin sonuyla birlikte metin tabanlı ilk çok oyunculu oyunların bazıları grafikli bazıları da grafik öğeleri bulunmaksızın tasarlanmıştır. Oyuncuların hayal dünyasıyla ilişkili olup oyun ve çevre sanal uzamdan çok metin, anlatı ve hikâyelerle sürdürülmektedir. Son yıllarda oyun sektörü; oyun grafiklerinde, oyun içi ve oyuncular arası etkileşimde mesafe almıştır (Gür, 2018: 61).

MOBA oyunları MMOG'un bir türüdür. MMOG, '*Massively Multiplayer Online Game/Devasa Çok Oyunculu Çevrim içi Oyun*' anlamına gelmektedir. Bilgisayar ve internet ile birlikte birçok birey tarafından oynanabilen MMOG günden güne kendine oyun severler arasında daha fazla yer edinmektedir. Oyun şirketleri, milenyum çağı ile birlikte altyapı çalışmalarını ve yatırımlarını internetle oynanan, insanların birbiriyle mücadele ettiği oyunlara yöneltmiştir (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 31).

MMOG, oyunculara etkileşimli ve ortak bir topluluk sunmaktadır. MMOG ortamında oyuncular iletişim kurar, birlikte oynar, ürün alışverişinde bulunur ve oyunun gerçek yaşamla olan bağlantısını yakından öğrenir (Lee ve Pass, 2014: 96).

MMOG kendi içerisinde birçok farklı türlere ayrılmaktadır. Bunlar, MMORPG '*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game/Devasa Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu*' , MMOFPS '*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter/Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Birinci Şahıs*' , MOBA '*Multiplayer Online Battle Arena/Çok Oyunculu Çevrim İçi Savaş Arenası*' gibi türlerdir. Tez kapsamında ise MOBA oyunu ve ülkemizde popüler olan iki türü DOTA 2 ve LOL ele alınmıştır.

İlk bilinen MOBA oyunu, *Starcraft* oyunundan oluşturulan *Aeon of Strife*'dir. Oyuncu oyunda bir birim seçer. Düşmanın üssünü, seçilen birimde ve özel güçleriyle ele geçirerek kendi yolunu kullanır (M. P. Silva, V. do Silva ve Chaimowicz, 2017: 7). Gerçek zamanlı strateji oyun türlerinden MOBA, iki takımın beş veya altı oyuncusunun koridor üzerinde kontrol ettiği karakterlerle birbirlerine karşı mücadele etmesidir. MOBA oyununda birim ve bina inşaatı olmadığı için gerçek zamanlı olmayan strateji oyunlarından ayrılır (Gür, 2018: 62).

Çoğu MOBA'da kahraman temel olarak tek bir birimin kontrolünü sağlar. Bu birim, kahramanın diğer birimler ile mücadele etmesini sağlayan bir dizi özel güç ve özelliğe sahiptir. Her oyuncu kendi seçtiği kahramanı 1. seviyeden alır ve kahramanı oyun tarafından önerilen maksimum seviyeye kadar geliştirir. Nitekim her oyun diğerinden farklıdır ve oyun alanları kalıcı değildir. Asıl amaç haritanın karşı tarafında bulunan tek bir yapıyı fethetmektir (Silva ve Chaimowicz, 2017: 1-2).

MOBA, yüzlerce veya binlerce olasılık içeren karmaşık oyunlardır. Her kahramanın tecrübe kazanmasıyla veya altın kazanmasıyla maç boyunca sayısız farklı şekillerde geliştirilebilecek ve keşfedilebilecek bireysel yetenekleri vardır. Kazanmak için her takım eylemlerini koordine etmelidir ve rakip takımın eylemlerine aktif ve tesirli bir şekilde tepki vermelidir (Hanke ve Chaimowicz, 2017: 44).

MOBA, bir düşman takımı yenmek için takım işbirliğine odaklanır. Birçok birimi yönetebilen, haritayı inceleyen ve yapıları inşa eden oyunculara önem veren RTS'den farklı olarak MOBA; başarılı bir strateji yürütmek için diğer oyuncularla işbirliği yapabilen daha yüksek mekanik becerilere sahip oyuncuları ödüllendirmektedir. Bireysel yeteneklerin yanı sıra MOBA oyunlarında işbirliği önemli bir özelliktir (Silva ve Chaimowicz, 2017: 2).

MOBA oyunları son yıllarda en çok oynanan türlerden biri haline gelmiştir. LOL ve DOTA 2 gibi oyunlar milyonlarca çevrim içi oyuncuyu kendine çekmektedir. Milyonlarca doları ödül olarak dağıtan E-spor turnuvaları için önemli platform haline gelmiştir. İki takımın düşman üssünü ele geçirmek için birbirlerine karşı yarıştığı oyunda her oyuncu, düşman ordularını ve savunma yapılarını yenerek birlikte hareket etmektedir. Oyuncular, takımı ilerletmekten sorumlu olan kahramanı

veya şampiyon olarak bilinen güçlü bir birimi kontrol eder (Hanke ve Chaimowicz, 2017: 43).

Ülkemizde ve dünya çapında popüler elektronik spor dalı olan MOBA'nın; en fazla tercih edilen çeşitlerinden LOL'un ve DOTA'nın her tür bilgisayarda çalışıp, hem takım olarak hem de hızlı şekilde oynanması yaygın hale gelmesinde kolaylık sağlamıştır (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017: 4).

MOBA oyunlarının kitlesi ve çeşitliliği günden günde artarak devam etmektedir. Oyun ortamında oluşan etkileşimler ve bireyler arası ilişkiler dijital oyunlara yönelik ilgiyi daha da artırmaktadır. Oyun evreni; saatlerini, günlerini, aylarını ayıran oyuncuları gündelik yaşamdan da kopararak başka bir dünyanın kapılarını aralamaktadır. Oyunlarla ilgili sosyolojik arka planın başladığı yer de burasıdır.

2.1.9.1. DOTA 2

Dota 2 Valve Corporation tarafından geliştirilen, ücretsiz çok oyunculu çevrim içi savaş arenası olan MOBA oyunudur. Oyun, *Warcraft III: The Frozen Throne*'un orijinal modu olan *Defence of the Ancients/Kadimlerin Müdafası* yani DOTA oyununa dayanmaktadır (Beskyd, 2018: 4). Oyunun çoğunluğu beş kişilik takımda bir kahramanı kontrol eden ve beş kişilik başka bir takıma karşı mücadele eden üçüncü şahıs aksiyon-strateji şeklinde gerçekleşmektedir (Summerville, Cook ve Steenhuisen, 2016: 100).

Her takım, diğer takımın üssüne ilerlemek ve yok etmek için kaynaklar üzerindeki kontrolü sağlamaya çalışır. Her oyuncu, her biri benzersiz yeteneklere ve güçlere sahip olan 112 olası karakterden birini kontrol eder. Başarı şansını arttırmak için oyuncular nüanslı oyun mekaniğine hakim olmalıdır ve takım arkadaşları oyun stilleriyle sinerji yaratmalıdır (Wuertz, Bateman ve Tang, 2017: 1978).

Belirli bir kahraman seçimi oyunun önemli yönüdür. Takımların, geleneksel takım sporlarındaki gibi taktiklere ve stratejileri konusunda belirli rolleri yerine getirebilecek farklı yeteneklere sahip kahramanlara ihtiyacı vardır. Çekirdek kurulumu basit görünmesine rağmen çok çeşitli ve karmaşık ekip tabanlı davranışlar, roller ve stratejiler ortaya çıkar (Eggert, Herrlich, Smeddinck ve Malaka, 2015: 115).

Oyun, bireysel kahramanların güçlendirilmesi etrafında döndüğü için birçok geleneksel RTS oyununun aksine kaynak yönetimi ve taban oluşturmaya odaklanması gerekmez. Oyuncu, bilgisayar kontrollü birimleri öldürerek deneyim puanları kazanır. Yeterince deneyim elde edildiğinde oyuncu bir seviye kazanır. Seviyelendirme, kahramanın dayanıklılığını ve verebileceği hasarı artırarak oyuncuların becerisini geliştirmesini sağlar (Diah ve diğerleri, 2015: 53).

Her yeni seviyede kahramanın nitelikleri artar ve genellikle kahraman, oyuncuların avantajları için savaşta kullandığı yeni yetenekleri öğrenmeye başlar. Oyuncular kahramanlarına çeşitli ‘eşyaları’ almak için kazandığı altınları niteliklerini artırmaya devam ederek daha dayanıklı, daha hızlı ve daha güçlü hale getirerek harcar (Beskyd, 2018: 4).

2.1.9.2. LOL

Dünyada ve ülkemizde de gençler arasında oldukça popüler olan LOL, ‘*League of Legends/Efsaneler Ligi*’ anlamına gelmektedir. League of Legends, 2009 yılında piyasaya sürülmüş olup Riot Games tarafından geliştirilen MOBA türünde bir oyundur. MOBA, iki oyuncu takımının düşman üssünü imha etmek amacıyla birbirlerine karşı çevrim içi mücadele ettiği rekabetçi doğası ile karakterize edilmektedir (Silva ve Chaimowicz, 2015: 145).

League of Legends oyununda her iki takım kendine has kahramanlarıyla, değişik savaş sahalarıyla ve modlarıyla mücadele verir. Oyunda kahramanlar sürekli çeşitlilik gösterir ve güncellenen içerikler mevcuttur. Ayrıca turnuva alternatiflerine sahip oyunda her beceri düzeyine sahip bireyler bu oyunu oynamaktadır (Gür, 2018: 67).

Oyundaki roller; *Saldırı Gücü Taşıyıcısı*, *Destek*, *Ormancı* ve *Üst Koridor* olarak ayrılmaktadır. *Destek* ve *Saldırı Gücü Taşıyıcısı* haritanın alt kısmında, *Orta Koridor* ve *Üst Koridor* haritanın orta ve üst kısmında bulunur. Oyun içerisinde karakterlerin belli bir düzeni ve rolleri vardır. Haritada belirli güçlendirmelere sahip canlıların yaşadığı orman vardır (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 47-48).

Her oyun, gerek geleneksel oyun olsun gerekse de dijital oyun olsun kendi bünyesinde birtakım kurallar barındırır. LOL ilk olarak kolay gibi gelse de bazı karışık kurallara sahiptir. Oyuncular seçimini öğrendiği kurallara göre yapar ve takımına kazanma yolunda yardım eder (Gür, 2018: 67).

Riot Games'in oluşturduğu MOBA türü olan LOL, oyuncuları rekabete ve peşinden sürüklemeye devam ederek en fazla konuşulan, haber olan olaylardan biridir. LOL tek başına bilgisayar oyunu değildir; diğer bir amaç ise dijital oyun kültürünü E-spor haline getirmek ya da spor dalı olmasını sağlamaktır (Arslan, 2016: 110).

League of Legends oyunu serüvenine ev ortamında, internet kafede başlayıp günümüzde kendini geliştirerek E-spor olarak devam etmektedir. E-spor ise takımlardan veya tek bir kişiden, değişik içeriklerden, reflekslerden, el-göz koordinasyonlarından, seri karar verme yeteneklerinden, takım ve kaynak yönetimlerinden oluşan sanalda rekabet edilen ortamlardır (T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017: 2).

Türkiye'de '*Şampiyonlar Ligi*' olarak adlandıran LOL ligi en üst düzeydir. Kış ve yaz mevsimlerinde dünyadaki LOL akışına uygun olarak sezon takvimi düzenlenmektedir. Sezon bitiminde oyuncuların elde ettiği derecelerden takımlar TBF'de play-off/eleme sisteminde eşleştirilmektedir. TBF'de galip gelen Türkiye'yi Dünya Şampiyonası elemelerinde temsil hakkı kazanmaktadır (Özenç ve Tınmazlar, 2018: 197).

Oyunun tarihsel süreç içerisindeki gelişiminden, işlevlerinden, modern oyun olarak nitelendirilen dijital oyunlardan, dijital oyunların bir türü olan MOBA'dan ve MOBA kategorisindeki DOTA 2 ve LOL oyunlarından bahsedilmiştir. DOTA 2 ve LOL oyunları temsil kabiliyeti yüksek oyunlar oldukları için tercih edilmiştir. DOTA 2 ve LOL oyuncularının gündelik yaşantısı ve oyun ortamındaki deneyiminin yorumlanmasında Fenomenolojik Sosyoloji ise yardımcı kuram görevini üstlenmektedir.

2.1.10. Fenomenolojinin Gelişimi

Dünyayı algıladığımız ve yorumlayabildiğimiz ölçüde varız. Nesnelerin dünyasından edindiğimiz algı ve yorumlama kapasitemiz toplumsallaşma sürecini de etkilemektedir. Nitekim toplumsallaşmanın arka planındaki felsefi anlayışın göz ardı edilemediği yaşam dünyasında görünüş/görünüm manasındaki fenomen, duyular aracılığı ile algılanan, gözlemlenebilen bir olaya yahut olguya işaret etmektedir. “Fenomen kavramı; fenomenalizm (bilinen her şeyin nesnelerden ibaret olduğu savunusu) ve fenomenoloji okullarının temelini oluşturmaktadır” (Cevizci, 2002: 408) ki tez kapsamında fenomenalizmden ziyade, dijital oyun oynayan gençlerin anlam dünyalarını, kurdukları ilişkileri anlayabilmek adına genel olarak Fenomenoloji Kuramı ve özelde mikro kuramlardan biri olan Fenomenolojik Sosyoloji’den istifade edilecektir.

Fenomenolojinin çıkış noktası, özne ve nesne ayrımına yeniden bakılması gerektiği düşüncesidir. Doğa bilimlerindeki açıklamayı ve insan bilimlerindeki anlamayı tekrardan sorgulama ve deneme isteğini içermektedir (Bilen, 2002: 89). Fenomenoloji, geleneksel teoriden ziyade felsefi bir yönelimdir. Deneysel olarak test edilebilecek önermelerden kesintiler üretmez (Orleans, 2015: 12).

Fenomenoloji, birinci şahıs bakış açısıyla deneyimlenen bilinç araştırmasıdır. Fenomenolojinin alanı, bilinçli deneyimin tüm alanıdır: Algı, hayal gücü, düşünce, akıl yürütme, arzu, duygu, irade ve somutlaştırılmış eylem, zamansal farkındalık, kişisel kimlik bilinci, başkalarının farkındalığı, pratik ve sosyal aktivitedir. Odak noktası ise, bilinçli zihinsel durumların veya deneyimlerin, özellikle niyetliliğin, yani zihinsel durumların çeşitli şeyleri temsil etme veya yönlendirilme şeklidir (Smith, 2006: 1).

Fenomenoloji, fizik dünyanın her birey için nesnel ve değişmeyen bir şey olmadığını, yoruma ve bireylerin yüklediği anlamlarla göreceli bir durum olduğunu savunmaktadır (Tatlıcan, 2013: 112). Toplum ve kültür çevrelerinde bireylere daima yeni şeyleri ne şekilde anlayacakları öğretilmektedir. Aynı zamanda bu durum toplumsallaştırmanın ve kültürleşmenin ayrılmaz parçasıdır. Toplumsallaştırma evrenin algılanıp yorumlanması ve evren içerisinde yer alma sistemiyle ilişkilidir (Woff, 2010: 544).

Fenomenolojik yaklaşımın ileri sürdüğü en temel tez; toplumsal dünyayı anlamak, bireylerin toplumsal dünyaya yüklediği anlamları kavramak, söz konusu anlam sisteminin nasıl oluşturulduğunu ve sürdürüldüğünü ortaya koymaktır (Anderson, 1990: 30).

Fenomenoloji ve Fenomenolojik Sosyoloji'nin çalışmaya eklemlenmesinden önce sosyoloji biliminin gelişim süreci ve temel yaklaşımlarından kısaca bahsetmek faydalı olacaktır. İnsanlar yaşamları boyunca kendine sorgulayıcı bir rol üstlenmiştir. Neden ve nasıl sorularını hayatlarının merkezine koyarak, toplumların oluşumunun, insan davranışlarının vb. nedenlerini, nasıllarını geçmişten günümüze sürekli şekilde sorgulamıştır ve sorgulamaya devam etmektedir. Sosyoloji ise bireye en fazla dokunan ve yaklaşan bilim olmuştur.

Sosyolojinin gelişiminde Auguste Comte isim babası olarak öne çıksa da; Karl Marx, Emile Durkheim, Max Weber alanın öncüleri arasındadır. Şahsiyetlerin düşünceleri ve araştırmaları sosyolojiye önemli katkılarda bulunmuş olup aynı zamanda sosyolojinin temelini oluşturmuştur. Toplumun işleyişini ve onu oluşturan şeyleri, toplum-birey arasındaki ilişkileri ve bu ilişkilerin gerek toplumsal gerekse de tarihsel süreç içerisindeki etkilerini yaşadıkları dönemde neden-sonuç ilişkisiyle tek değişkenden çok değişkene evrilen çizgi üzerinde açıklamışlardır (Slattery, 2014: 12).

İlişkileri açıklamada Comtecu pozitivizm, Durkheimci pozitivizm ve Marksçı realizm, Weber'in yorumcu sosyoloji fikrini geliştiren önemli dayanaklar olmuştur. Sosyolojinin önemli ana temalarında Weber-Marx tartışması dikkate değer bir izlek olsa da, pozitivizm etkisinin göz ardı edilmesi gerek toplumsal dünyadaki etkileşimleri anlamayı gerekse de bireylerin gündelik yaşam dünyasındaki ilişkileri anlamlandırmasını zorlaştırmaktadır. Örneğin Weber, Marx'tan toplumsal bir araştırmacı olarak etkilense de Marx'ın tüm eserlerini bilmediği, onu tümüyle anlamadığı ve ondan sistematik olarak etkilenmediği açıktır (Turner, 2014: 21). Sosyolojinin kurucu babaları arasındaki tartışmaları uzun uzadıya serdetmek çalışmanın kapsamı dışında olmakla birlikte, Comte'un ve Durkheim'in pozitivizm fikirleri ve Weber'in yorumcu sosyoloji konusundaki katkıları çalışmanın teorik çatısını oluşturacak olması açısından değerlidir.

2.1.10.1. Pozitivizm

İngilizce literatürde 19. yüzyılın ortalarında sıklıkla kullanılmaya başlayan pozitivizm terimi, Fransızca literatüre Comte tarafından sokulmuştur; fakat Comte'ta pozitivizm, bir bilgi kuramından ziyade bir tarih planı ve toplumsal reform programından ibarettir (Williams, 2016: 288). En temelde pozitivizm, metafizik anlayışı reddeden bir öğretilerdir. Genel manada ise modern bilimi temele alan, ona uygun düşen batıl inançları, dini, metafiziği, insanlığın ilerlemesine engel olan düşünce tarzları olarak gören bir dünya görüşüdür (Cevizci, 2002: 849). Pozitivizm, insanın duyusal ve ötesindeki dünya ile alakalı tüm bilgi iddialarını ve aynı zamanda “kontrol edilemeyen, soyut mutlak kavramları reddeder” (Richter, 2013: 45). Doğa bilimlerinin –pozitif ya da deneysel– yöntemlerini kullanarak bilimlerin ulaştığı sonuçtan yararlanır ve bütün fenomenler dünyasının birleşik bir resmine ulaşmaya çalışır (Cevizci, 2002: 849); ancak buna rağmen pozitivizm İngiltere’de özgür düşünceye dönük bilimsel ve radikal bir hareketin halini almış, toplumu anlamak ve değiştirmekle ilgilenmiş olsa da yeterince bilimsel ve objektif olmamakla suçlanmıştır (Williams, 2016: 288). Herkesçe bilinen sebebi ise, Comte’un pozitivizmi *Pozitivist Kiliseyi* yani *İnsanlık Dini*’ni kurmak amacıyla bir araç olarak kullanmasıdır.

Pozitivizm, sosyal ve doğa dünyasının aynı olduğu ve doğa bilimlerinde kullanılan bilimsel yöntem aracılığı ile sosyal dünyanın araştırılmasına dayanmaktadır. Belirli veya genel gerçeklikler ile ilgili basit ifadelere dayandırılmayan tezlerin anlaşılabilirliklerini yitirmesi ve bunun da pozitif düşünce ile bağdaşmaması pozitivizmin temel kuralıdır (Richter, 2013: 45). Pozitivizmin, ait olduğu –John Locke’a da atfedilen– temel felsefi eğilim –fenomenalizm, pragmatizm, mantıkçı empirizm ve benzer yaklaşımlar gibi– farklı bir empirizm biçimidir (Benton, 2013: 34). Gerçek pozitivist ruhun temeli, yalnızca verileri merkeze alarak mistisizm gibi düşünce yapılarından uzak duran empirizmdir (Richter, 2013: 46). Gerçek bir pozitivist ise verileri üst üste koymak yerine sistematik hareket ederek geleceğe dönük tahminlerde bulunması gerekmektedir.

Pozitivizm teriminin iki temel kullanım biçimi arasında bir ayrım yapılır: İlk aşama Comte'un pozitif felsefe olarak adlandırdığı aşamadır, ikinci aşama ise fenomenalizm, gerçekliğin duyu izlenimlerinden ibaret olduğu yolundaki tezdır (Giddens, 2001: 145). 1960'ların sonlarına doğru pozitivizmin özellikle Batı sosyolojisindeki egemenliğine tepkiler çoğalmıştır. Marksistler, pozitivizmi sınıfsal çelişkileri kabul etmediği için eleştirirken; fenomenologlar, sosyal gerçekliği doğal gerçeklik olarak görme anlayışına tepki göstermişlerdir. Aksine fenomenologlara göre sosyal gerçeklik doğal gerçeklikten tamamen farklı olup, bu gerçekliğin insanların gündelik yaşamdaki yorumları, olaylara yükledikleri anlamlardan öte bir şey değildir (Slattery, 2014: 75). Her şeyden önce fenomenolojinin aşırı öznellik ve nesnenelliği rasyonalite kavramı içinde birleştirdiği ve dünyanın gizemi ile bilincin sırrı üzerine odaklandığı unutulmamalıdır (Cevizci, 2002: 410).

Sosyolojinin geçmişi Fransız ve Sanayi Devrimi'nin ortaya çıkmasıyla birlikte devamında gelişen süreçlere dayanmaktadır. Süreçlerle beraber değişen geleneksel yaşam türlerinin parçalanması düşünürleri toplumsal dünya anlayışlarının gelişmesini sağlayabilmek adına birtakım uğraşlara yöneltmiştir (Giddens, 2000: 7).

Comte, toplum düzeni ve işleyişiyle ilgili birçok düşünce ortaya koymuştur. Aydınlanma düşünürlerinin yaşadıkları toplumsal koşulları çok fazla eleştirdiğini ve toplumdaki kurumların ise birbiriyle ilişkisi olduğunu anlamakta başarılı olmadıklarını düşünen Comte, Aydınlanma düşünürlerini bu noktada eleştirmiştir. Comte, ilgi odağında olan nesneyi toplumsal bütün olarak ifade ederek bu nesneye ilk olarak toplum fiziği sonrasında da sosyoloji ismini kullanmıştır (Marshall, 1999: 106).

Toplumsal değişimler üzerine düşünceleriyle katkı sağlayan aynı zamanda sosyolojinin isim öncüsü olan Auguste Comte'a göre sosyoloji tüm bilimler içerisinde en önemlisi ve en karmaşığdır. Bir toplumda insanlığın refahı önemli olduğu için refaha katkıda bulunabilmek, insanların davranışlarını anlamak, öngörmek ve denetlemek ise bilimi kullanarak olmaktadır (Giddens, 2000: 8).

Auguste Comte, yaşadığı devirde birçok düşünürden özellikle de fizik alanındaki düşünürlerin etkisinde kalmıştır. Comte, Fransız Aydınlanması etkisinin azalmaya başladığı dönemlerde, Newton'un düşüncelerinin etkisinde kalır; fakat Comte farklı bir sosyoloji teorisi geliştirerek bütün vakıaların değişmez doğa yasalarına bağlı olduğunu ve sosyologları da Newton yasasında olduğu gibi içtimai evreni gözlemler aracılığıyla açıklamaları gerektiğini dile getirmiştir (Turner, Beeghley ve Powers, 2013: 41).

Comte için bilimsel yöntem önemli bir yere sahiptir. Ona göre bilimsel yöntemlerin doğayı anlayabilecek ve ona egemen olabilecek bilim insanlarını açığa çıkarma potansiyeli varsa sosyoloji biliminin de bireylerin politik ve sosyal kaderlerinde egemen bir rol oynamalarına katkısı vardır. Değişimi pozitivistizmin bir sonucu görerek karşı çıkmaz (Slattery, 2014: 74).

Comte'ta adil sosyal düzen düşüncesi yatar ve bu düşüncedeki ilerlemesini de bilimin metotları doğrultusunda gerçekleştirmiştir. Comte, insan zihniyle ve gelişimiyle ilgili yapmış olduğu tetkiklerle birlikte bir yasa bulup bütün insanların da bu yasa doğrultusunda teolojik ile metafizik aşamalardan geçip pozitif safhadan geçeceğini dile getirmiştir. Pozitif safhayla beraber bireyler; bilgi ve yasalara akıl, gözlem ve deney ile erişecektir (Ballıkaya, 2015: 101-102). Diğer taraftan Comte'un toplumun gözlemlenip gözlemlenemeyeceği konusunda endişeleri vardır ki gözlemlenenler yalnızca bazı gösterge, öge ve sonuçlardır. İki nokta önemlidir: İlk olarak Comte'un gözlemlenebilir olanla ne kastettiği anlaşılmamakla birlikte gözlemlenemez ve bilimsel olarak meşru olmaktan anladığı şey de belirsizdir (Keat ve Urry, 2001: 123). İkinci olarak Comte toplum kavramını, gözlemlenemez olana işaret eden bir kavram şeklinde kullanır ki ona göre sosyal ve toplum kavramları, diğer fenomenlerin var olmasına veya dayanmasına neden olan gerekli bütünlüklere tekabül eder (Keat ve Urry, 2001: 124).

Deney, tarama, istatistik gibi nicel verileri kullanmayı tercih eden Pozitivist Sosyal Bilim araştırmacıları da ölçümlerden gelen sayıları özenle tetkik ederek hipotezleri sınamaktadır (Neuman, 2016: 121). Zamanla katı pozitivist düşünce geleneğinin karşısında alternatif düşünce akımları gelişmeye başlamış olup 1920'den sonra Max Weber, pozitivistik sosyolojiye alternatif olmuştur ve ardılı sosyologları

kendine çekmeye devam eden anlayışı ve nedensel açıklamayla birleşmenin bir yolunu önermiştir (Outhwaite, 2015: 625).

Pozitivist sosyolojinin gelişimi konusunda önemli diğer şahsiyet Durkheim'dır. Durkheim, toplumsal olguların bilimi olarak sosyolojiyi inşa etmenin önemine inanmaktadır (Turner, 2014: 147). Durkheim, sosyal analiz yapan birinin sıradan insanın fenomen tanımına güvenmemesi gerektiğini, onların tanımlanma ve sınıflanmasında izlenecek işlemlerin olduğunu ve bir fenomenin hemen görülebilir olan ve dışsal karakterleriyle birlikte tanımlanması gerektiğini ileri sürmektedir (Keat ve Urry, 2001: 139). Fenomonler konusunda Durkheim gözlemlenebilirlik ölçütünü kullanarak ayırt etme yoluna gider ki çabası onun sosyal olgunun nedeninin başka bir sosyal olgu olması gerektiği fikrine götürür. Bir arada sınıflanılan tüm fenomenlerin yanında bunları üreten başka sosyal olgu ve nedenler de bulunacaktır (Keat ve Urry, 2001: 139). Toplum, Durkheimcı manada “yalnızca orada öyle olan bir şey değil aynı zamanda içsel varlığın bir parçası olarak burada içimizde bir şeydir” (Berger, 2017: 150).

Durkheim'ın Comte ile benzer görüşleri savunduğu bilinmektedir. Comte ve Durkheim başka gerçeklik düzenlerinden ayrı ancak onlardan daha az gerçek olmayan bir toplumsal alanın varlığına inanmaktadır. Ayrıca yaklaşım ve açıklamalarını doğa bilimlerine benzer biçimde savunmaktadır (Benton, 2013: 111). İkincil kaynaklarda Durkheim'ın metodolojisi pozitivist olarak nitelendiriliyor olsa da, Durkheim kendi bakış açısını betimlerken rasyonalizm, bilimsel rasyonalizm ve rasyonalist empirizm terimlerini kullanarak kendi yaklaşımını Comte ve Spencer'in pozitivist metafiziğinden ayırmaya çalışır (Baert, 2009: 25). Durkheim'ın pozitivist sosyolojik önermeleri III. Cumhuriyet Fransası ile bağdaştırılır. Durkheim'ın merkezi sorunu düzeni kurmak ve idamesini sağlamak olmuştur. Pozitivist sosyolojinin asli görevi bilimselliği yaymak ve bunu topluma mal etmektir (Durakbaşı, 2001: 100).

2.1.10.2. Yorumcu Sosyoloji

Her bireyin gerçekleştirdiği eylemlerinin temelinde birçok neden vardır. Pozitivizmde olgulara dayanarak düşünülür, görünen şeylerin dışındaki kavramlar hakkında yorumda bulunmadan şeylere bakılır ve sadece o şeyler üzerinde konuşulur (Çelebi, 2007: 132).

Pozitivizm, nedenlere odaklanmadan insan eylemlerini açıklamaktadır. Yorumlayıcı paradigma, toplumsal ilişkilerde okları farklı yöne çekmiş ve eylemlerin, ilişkilerin nedenlerine odaklanmıştır. Yorumlayıcı, bir diğer ifadeyle Hermeneutik 19. yüzyılda insan bilimlerinde doğa bilimlerinin kullanılması düşüncesine karşı çıkarak bireylerin yaşamlarında ürettikleri şeyleri anlam ve yorum çerçevesinde ele alan bir kavramdır (Fırıncioğulları, 2016: 286). Hermeneutik denilince akla ilk gelen isimler ise Wilhelm Dilthey ve Max Weber'dir.

Wilhelm Dilthey, sosyal ve beşeri bilimleri hermeneutiğe uyarlayıp içtimai vakaları da hermeneutik metot ile analiz etmiştir (Kuyucuoğlu, 2015: 683). Dilthey'in hermeneutik ile ilgili düşünceleri üç döneme ayrılmaktadır; ilk dönemde psikolojiyi insan bilimlerini anlamak için bir metot olarak geliştirmek isteyerek betimleyici psikoloji başlıkları altında yazılar kaleme almıştır. İkinci döneminde tarihi yaşam felsefesinin ana unsuru ve insan bilimlerinin deney sahası olarak görür. Üçüncü dönem ise insan bilimlerinin yöntemini hermeneutiğe dayanarak geliştirmiştir (Bilen, 2002: 69).

Dilthey'e göre bilim normatif değildir ve 'olan' ile ilgilenmektedir. O, tarihin insani içtimai olaylara olgu şeklinde bakan bir faaliyet olduğu fikrine katılmaz. Comte'un sosyolojisinin de insan-toplum olgularını ele alan bir bilim olduğunu düşünmez (Kuş, 2003: 66).

Özel olarak biri ya da sosyologlar tarafından kavranılan Weber'in verstehen³ yani anlama kavramı, içerisinde öznelliği de barındıran anlamlı bir davranış teorisi (Wagner, 2018: 16).

³ Max Weber'in metodolojik programında, kültür ve sosyal bilimlerde yorumun oynadığı rolü vurguladığı kavramdır (Ringer, 2006: 119).

Sosyal bilimlerin, belirli bir amacı olan toplumsal eylemleri tetkik etmesini dile getiren Weber, Verstehen'i kabul ederek bireylerin duygularını şekillendiren, hareketlerine yön veren kararlarının gerekçelerini öğrenmemiz kanaatindedir (Neuman, 2016: 130). Etrafımızda birçok olay, eylem, ilişki gerçekleşmektedir. Bizler bu olguları kendi dünyamızda anlamlandırmaya çalışmaktayız. Sosyoloji ise köprü görevi görmektedir. Weber, sosyolojinin sosyal hareketleri anlama, anlamlandırma ve yorumlama yolunda hareket ettiğini ve sosyologların da bu yolda nedensel açıklamayı amaçlaması gerektiğini söylemektedir. Bu durum anlama olgusunu da gerçekleştirir (Çelebi, 2007: 171).

Alman sosyolog Max Weber'de anlam ve yorum önemli bir yere sahiptir. Weber'e göre sosyoloji, eylemin öznel anlamı çerçevesinde incelenmesidir. Önemli olan insanların bilinç süreçleridir ve eylemlerin anlaşılmasında önemli olan nesnel koşullardan ziyade insanların bir duruma ilişkin inançlarıdır (Ritzer ve Stepnisky, 2013: 26). Sosyolog; statik madde üzerinde araştırma yapmak yerine toplumsal ilişki ve etkinlikleri çözümler ki bunlar koşulların gelişmesiyle değişen toplumsal davranış biçimleridir. İnsan etkinliği edilgin bir nesne değildir ve etkinlikler 'anlam'ın etkisinde olup daha iyi ifade için hermeneutiği kullanmıştır (Freund, 2010: 193). Weber, eylem ve etkileşimin yanı sıra tüm insanlık tarihini anlamada hermeneutik araçları kullanmayı amaç edinmiştir (Ritzer, 2013: 117).

Weber, sosyolojinin yegâne imkânının, deneyimsel kontrollere devamlı olarak açık olması gerektiği soyut kavramlar olarak ideal tip kavramlarını ortaya koyabilmesi olduğunu dile getirir (Özlem, 1990: 111). Başka bir ifadeyle, toplumsal eylemler kapsamlı bir şekilde anlam durumlarına yerleştirilip anlaşılmış olsa dahi anlamının ana hattı soyut kavramların yani ideal tiplerin geliştirilmesinde olduğunu dile getiren Weber, çalışmalarında da bu noktaya odaklanmıştır. Aynı zamanda bireysel tutumların anlaşılmasının önemine değinirken tarihsel durumları da nesnel bir şekilde değerlendirme olanağı yakalamıştır (Turner ve diğerleri, 2013: 208).

Yorumlayıcı paradigma bireylerin toplumsal dünyalarını ne şekilde oluşturduklarıyla ilgilidir. Toplumsal dünyalarını sürdürmeleri konusunda anlama ve yorumla, bireylerin manalı eylemlerini doğal ortamlarında aracasız bir şekilde gözlem yaparak sistemli çözümlemesidir (Neuman, 2016: 131). Weber, Verstehen kavramının önemine yönelik vurgu yapmış olsa da 'açıklamaya' karşı 'anlamayı'

yeterli şekilde açamamıştır. Verstehen kavramı; sağduyu bilgisini, bazı durumlar için sosyal bilimlere has bir yöntemi anlatmaktadır. Alfred Schutz'un ise ana düşüncesi ve katkısı, günlük yaşantımızda gerek kendimizi gerekse de diğer bireylerin edimlerini anlamaya çalışırken kullandığımız 'yorumlama süreçlerini' de araştırmayı önermesi olmuştur (Coulon, 2010: 13).

Birtakım eleştiriler getirilmiş olsa da Max Weber ve Wilhelm Dilthey'in pozitivizme karşılık hermeneutik ile düşünceleri yorumlayıcı sosyal bilime ve özellikle de tez kapsamında ele alınan Fenomenolojik Sosyoloji'ye yönelik katkısı yadsınamaz.

2.1.11. Birey-Toplum Dikotomisinde Fenomenolojinin Katkısı

Bireyler iletişim, semboller ve simgeler aracılığıyla diğer bireylere göre davranışlarını sergilemektedir. Yaşam dünyasının birtakım ögeleri (toplumsal grup, kurumlar, yasal ve ekonomik düzenler) arasında kendi tarihi, zaman ve mekân gibi bağlantıları olan özel bir ilişki bulunmaktadır. Söz konusu ögeler sosyal bilimcilerin çalışmalarında önemli olsa da, ögelerin ilişkili olduğu fenomenler sorgulamadan kabul edilir; ancak bu ögeler hakkında geliştirilen yöntemler göz ardı edilmemelidir (Schütz, 2018: 66).⁴ Fenomenoloji ise insanların, öğrendiği şeyleri birebir kabul etmeden sorgulaması gerektiğini ve yabancı rolüne bürünmesini söylenmektedir (Wallace ve Wolf, 2012: 350).

Fenomenolojiye göre, bu zamana kadar algıladığımız ve bildiğimiz dünya deneyimlerimiz bilincimiz içinde ve eş zamanlı olarak bilinç aracılığı ile inşa edilmiştir (Marshall, 1999: 241). Fenomenoloji biliminde, tüm insan bilinci pratiktir ve her zaman bir 'şey'dir. Aktörlerin dünyaya yönelik projeleri; yazım ve tariflerine, eldeki bilgi stoklarına dayalı hedefleri uygulamak için hareket ederler. Bilinçte *kasıtlı* bir süreç olarak düşünme, algılama, duygu, hatırlama, hayal ve dünyaya yönelik tahmin oluşmaktadır. Bilinç nesneleri, bu kasıtlı eylemler, sağduyu materyalleri olan tüm sosyal gerçeklerin kaynaklarıdır (Orleans, 2015: 13).

⁴ Heretik Yayınları ile çıkan *Fenomenoloji ve Toplumsal İlişkiler* kitabında yazar ismi Alfred Schütz şeklinde yazılmıştır. Bu sebeple atıflarda kitaba bağlı kalınmıştır.

Fenomenolojiyle ilintili sosyologlar, bireylerin toplumsal pozisyonlarını ne şekilde algıladığını ve tanımladığını, nesnel ya da tarafsız pozisyonda öğrendiği şeyleri askıya aldıkları zaman araştırabileceklerini dile getirirler (Tatlıcan, 2013: 113). Fenomenolojinin ana unsuru, gerçeklerin özünün deneysel kanıtlara dayanmamasıdır (Collins, 2015: 273).

2.1.12. Fenomenolojinin Öncüleri

Fenomenoloji felsefi dayanakları ağır basan bir harekettir. Dayandığı ilkeler çoğunlukla Fransız kökenli filozoflar tarafından oluşturulmuştur. Fenomenoloji terimi ilk olarak Alman filozof J. Lambert tarafından görüşler kuramı, fenomenler teorisi olarak kullanılsa da Lambert, *Neues Organon* isimli eserinin üçüncü bölümünde anlam teorisi üzerine bir kuram geliştirmiş; ancak dördüncü bölümde şeylerin bize nasıl göründüklerinden hareketle teori geliştirmiştir (Cevizci, 2002: 409). Fenomenoloji ekolünün kurucusu ise yine bir Alman filozof Edmund Husserl olmuştur. Husserl'in felsefesinde hiçbir zaman sistemsal bir iklim yoktur. Onun felsefeye getirdiği yenilik, bilincin dünya ile kurduğu ilişki üzerinde temellendirdiği fenomenolojiyi betimleyici bir güç olarak kullanarak sistemleri açıklığa kavuşturmadır (Şan, 2017: 14). Husserl'in kurmuş olduğu fenomenoloji, objektif doğruya varmak maksadıyla, subjektifliğe dönüşümünden oluşmaktadır (Levinas, 2016: 41). Bilincin özsel yapılarının incelenmesinden oluşan fenomenolojide, deneyimin ve tecrübenin tümel doğrularını betimlemek amaçlanmaktadır (Cevizci, 2002: 512). Fenomenoloji, akli ve şeylerin vuku bulmasını birbirine eklemleyen fikri içinde barındırmaktadır. Husserl'in fenomenolojiye atfettiği şey ise, 'şeylerin kendine dönme' misyonu ve önyargılardan arınmış şekliyle, dünyanın varlık manasının ortaya çıkmasıdır (Şan, 2017: 14).

Fenomenoloji hareketinin felsefi temellerine katkı sağlayan diğer iki önemli filozof Maurice Merleau Ponty ve Jean Paul Sartre'dir. Özellikle Ponty'nin *Algının Fenomenoloji* isimli eseri Fenomenoloji alanında yazılmış klasik kaynaklardan biridir. "Fenomenoloji, özlerin incelenmesidir ve bütün sorunlar özlerin tanımlanmasıyla ilişkilidir" (Ponty, 2017: 9). Ponty'nin eleştirdiği nokta ise Husserl'in de farkında olduğu yanlış indirgeme meselesidir. O'na göre, mutlak bir zihine sahip olmadığımız için mutlak bir indirgemedi de söz edilemez (Şan, 2017: 16). Diğer önemli eser ise Sartre'ın *Varlık ve Hiçlik* adlı eseridir. Kişinin bireysel

manadaki hakikat anlayışı, ontolojik fenomenoloji aracılığıyla ortaya konmaktadır ve bunu belirgin hale getirmek için de fenomenolojik yöntem zorunludur (Sartre, 2011: 572).

Fenomenoloji muhakkak ki önemli ve köklü bir ekoldür; ancak çalışmanın sınırlandırılması açısından Husserl'in fenomenoloji ile ilgili görüşlerinden hareketle, Husserl'in ve Weber'in fikirlerini eklemleyen Alfred Schutz'un, toplumsal eylem ve ilişkilere dair düşüncelerinden ve önemli kavramlarından bashedilecektir.

2.1.12.1. Edmund Husserl ve Fenomenolojinin Kökenleri

Husserl, fenomenolojinin kurucusu olup, 'tekrardan şeylere dönelim' daveti bilinen en iyi sloganıdır. Sosyologlar için önemli olan şey, kabullendirilen düşünce, kültür ve sorgulamanın ertelenmesi çağrısıdır ki nesnelerin nasıl görüldüğü direkt tespit edilebilecektir (Woff, 2010: 545). Husserl'in şeylere dönelim çağrısında da pozitivist sosyolojide kullanılan yöntem anlayışının bireyleri tanımlamada, tabiatlarını anlamada yeterli görmektedir (Özalp, 2017: 291).

Verili bilgiyi bir köşeye koyarak şeylere dönme çağrısı çoğu kişi tarafından nesnelere dönüş şeklinde algılanmıştır. Husserl'in amacı öznelciliği dışlayarak nesnelciliği diriltecek her edime mesafelidir (Gülenç, 2014: 26). Husserl, fenomenolojiyi öz varlık bilimi olarak görmüştür. Fenomenolojinin tüm bilimlerin temelinde bulunduğunu dile getirmiştir. Aynı zamanda fenomenolojinin felsefe, psikoloji ve mantık gibi birçok bilimin temelini de oluşturan matematik ile benzerliğine değinmiştir (Öktem, 2005: 28-29). Husserl düşüncenin, bilincin ve dünyanın beraber kurmuş olduğu yönelimsel ilişkiler aracılığıyla fenomenolojik betimleme ile felsefenin kavram kapalılığına çözüm bulmak isteyerek felsefeye yenilik katmıştır (San, 2017: 240).

Edmund Husserl'in araştırmaları bilginin oluşumunu, insan bilgi kökenini ya da 'şey'leri ne kadar bilip bilmediğimizden daha çok bilginin doğru, net ve objektif olarak nasıl kurulabileceği üzerine odaklanır (Erkıpçak, 2017: 257). Husserl için fenomenoloji, aracısız mutlak bilgiye ulaşmadır. Günlük yaşantıda sorgulamadan kabul edilen gerçekliklerin bilinç aracılığı ile nasıl oluştuğunu anlamak üzere felsefi bir metot olarak kendini göstermektedir (Özalp ve Ergen, 2017: 207).

Husserl'e göre, bilincin kişisel yaşamı şüphe götürmez bir gerçektir. 'Kendi kendine yeten varlığın saf bilinç âlemi' gibi algılanmasına ve teorik olarak sorgulanmasına yol açmaktadır (Schutz, 1970: 4). Husserl; felsefi başlangıcını oluşturduğu fenomenolojinin, bireylerin duygularıyla aracı olmadan anladığı şeylerle ilintili olduğunu söylemiştir. Husserl'e göre bilgiler duyular aracılığıyla gerçekleşen olaylardan meydana geldiğinden diğer dış unsurların ya da şeylerin yorum olduğunu belirtmiştir (Şentürk, 2018: 241).

İnsan duyularının aracısız bir şekilde anlayabileceği şeylere karşı ilgileri, Husserl fenomenoloji olarak adlandırıp fenomenolojinin ana unsuru görmüştür. Ayrıca duyularımız aracılığı ile deneyimlediğimiz 'şeyler' ile ilgili farklı düşünür. Tüm bilgilerin kaynağında duygulara dayanan fenomenler vardır. Şeylerin dünyasına ilişkin daha fazla bilgiye sahip olacağımız fikrine karşı çıkar. Husserl, bunun dışındaki şeyler kurgu olduğu için denemekten kaçınmamız gerektiğini iddia etmektedir (Wallace ve Wolf, 2012: 351). O, buna bağlı olarak pozitivizmi sorgulamış, aynı zamanda fenomenolojiyi, etnometodolojiyi, sembolik etkileşimciliği etkileyen ve şekillendiren bilgi kuramlarını ve yöntem bilimlerini ortaya koymuştur (Tatlıcan, 2013: 117).

Sonuçta çoğu sosyal bilimci tarafından fenomenoloji, özleri anlayabilmek için paranteze alma aşaması olarak düşünülse de sosyolojik fenomenoloji Husserl'in son dönem fikirlerinde anlamacı yöne evrilmiştir. Aynı zamanda Husserl'in felsefeyi psikolojizm etkisinden sıyrılması için gösterdiği çabalar sayesinde Schutz, fenomenoloji ile sosyolojiyi birbirine eklemlenmiştir. (Özalp, 2017: 291).

2.1.12.2. Alfred Schutz ve Fenomenolojik Sosyoloji

Fenomenolojinin felsefi yönleri, Alfred Schutz ile birlikte sosyolojiye doğru bir yönelim göstermiştir. Fenomenolojik felsefe, bireylerin hakikat gruplarını yaratan ve duyularını bu gruplara yerleştirme aşamalarını anlamaya çalışır. Fenomenolojik Sosyoloji ise, bireylerin içtimai dünyayla alakalı duyuları nasıl anladığının ve duyuları içtimai fenomenlere ne şekilde bölümlendirdiğinin ve tasarladığının incelenmesidir (Şentürk, 2018: 240).

Schutz, deneyim çeşitlerinde ne tür özlerin bulunduğunu ve bireylerin toplumsal dünya tecrübelerini araştırır (Collins, 2015: 274). Husserl'in de öğrencilerinden olan Schutz, fenomenoloji ile sosyoloji arasında bir köprü görevi görmüş, ABD'de bankacılık ve felsefe çalışmalarını birleştirmiştir (Marshall, 1999: 241). Schutz, bireysel seviyede öznel bilinçle ilgilenen Alman filozof Edmund Husserl'den etkilenmiştir. Schutz, devam eden yaşam tecrübemize eşlik eden bilinç akışı ile öznel anlamların yansıma ve etkileşim yoluyla kurulma yolu arasındaki karmaşık ilişkileri analiz etmek için Husserl'in fikirlerini yoğun bir şekilde ödünç almıştır (Johnson, 2008: 139).

Schutz'un temel tezi; modern çağdaki bireyin yaşam dünyasının bireyler ve çevresindekiler tarafından tam olarak anlaşılamamasıdır. Bireylerin eylemlerinin arkasındaki sebepler kontrolleri dışında gelişerek bireyin içsel bir açıklama sürecine girmesine neden olmaktadır. Bu da bireyi, başkalarının eylem güdüsünü ve kendilerine yüklediği ilişki düzeyini sorgulamaya yöneltmektedir (Copoeru, 2014: 171).

Schutz, gündelik yaşamın özneler-arası ve dünyanın özel olmadığını, etkileşim içinde olan aynı zamanda da bizlerin gelişimini etkileyen aktörler olduğunu dile getirir (Singewood, 1998: 316). Schutz, gündelik hayatın sürekli inşa olduğunu bireylerin anlamlı eylemleriyle de tekrardan kurulduğunu söylemektedir. Bireyin şahsına yönelik gerçekleştirilen eylemler karşılıklı olarak bir başka eylemi beraberinde getirir. Eylemlerin süreçleri ve sonuçları toplumdaki bireyler tarafından daimi bir şekilde öğretilmiş ve öğrenilmiş olur (Kılıç, 2012: 140).

Toplumsal ilişkiler Schutz'un ifadesiyle 'öteki'lerle vasıtasız bir şekilde yaşandığı bütün düşüncelerin kaynağı olan *biz ilişkileridir*. Bireyler birbirleriyle karşılaştıklarında bilgi yığılımları ve sağduyuları devreye girer. Yığılımlara; gerek nesne/olay gerekse de bireyleri çeşitlendirerek bireyin eylemlerine vereceği tepkileri hesaplayan, iletişimin devamında da kullanıldığı ana bilgi topluluğu denir (Tatlıcan, 2013: 134). Schutz'un sosyolojisi nesneldir ve etkileşim süreciyle anlam bütünlük içerisindedir. Şuur ve eylem ise içtimai yapılarla, kurumlarla anlamlı hale gelmektedir (Singewood, 1998: 319).

Toplumsal üyesi olma yolunda aday olan her bireyin gündelik hayatını ne şekilde meydana getirdiğine dair açıklama yapan Schutz'a göre; grup içerisinde doğan ve yaşayan her birey atalarından, öğretmenlerinden ve otoritelerinden kendilerine kalan düzeni sorgulamadan kabul etmektedir. Bireyler, kabul ettikleri bu düzenlerin tam aksi kanıtlanana kadar onların doğruluğunu düşünmektedir (Şentürk, 2018: 251).

2.1.13. Alfred Schutz'un Toplum Kuramında Önemli Kavramlar

Alfred Schutz, Max Weber'in ve Husserl'in düşünceleri arasında bir köprü görevi üstlenerek toplumsal kuram geliştirmiştir. İnsanlar eylemlere, olaylara çevrelerinde olup biten şeylere daima anlam yükler ve zihinlerinde yorumlar. Schutz ise toplumların dönüşüm ve değişimlerini algılamaya çabalarken yorumların bireylerden müstakil olamayacağına değinmiş ve mikro sosyolojinin büyümesine de olanak sağlamıştır (Özalp, 2017: 291). Yirminci yüzyılın ikinci yarısının sosyolojik fenomenolojisi, yirmi birinci yüzyılın başlarında büyük ölçüde ele alınan bir kuram ve araştırma programının felsefi temellerini ortaya koymuştur (Orleans, 2015: 15). Schutz'un, düşüncelerinden hareketle toplum kuramında önemli bir yere sahip olan 'yaşam dünyası' kavramına değinilecektir.

2.1.13.1. Yaşam Dünyası

Schutz'un, gündelik hayat dünyasından bahsetmek üzere kullandığı kavram 'yaşam dünyası'dır (Ritzer ve Stepnisky, 2013: 107). Gündelik hayat, öncüllerimizin örgütlü bir dünya olarak yaşadığı ve yorumladığı, özneleştirilmiş dünya anlamına gelir. Şimdi ise bu, bizim tecrübemize ve yorumumuza verilmiştir. Bu dünyanın tüm yorumları, daha önceki deneyimlerimize, kendi deneyimlerimize ve ebeveynlerimiz ve öğretmenlerimiz tarafından bize 'eldeki bilgiler' biçiminde işlev gören bir referans şemasına dayanmaktadır (Schutz, 1972: 208). Bireyler, toplumla bir buluşma mekânı olan gündelik hayatta, toplum aracılığıyla kazandıklarını pratiğe dökme imkânı bulur (Şentürk, 2018: 252).

Schutz yaşam dünyası kavramını Husserl'den almasına rağmen iki düşünür arasında yaşam dünyasıyla ilgi fikir ayrılıkları söz konusudur. Husserl'e göre bireylerin bütün deneyimleri yaşam dünyasına yöneliktir (Wagner, 2018: 22). Fenomenolojinin felsefi alt yapısı Husserl öncülüğünde geliştirilmiş, Schutz

tarafından sosyolojik bir temele oturtulmuştur. Schutz, Fenomenolojik Sosyolojisi'nde sosyal düzeyde anlamın oluşumunu ve bununla bağlantılı olarak da bireylerin içerisinde edimde bulunduğu sağduyu gerçekliğinin inşasını açıklamayı amaçlamıştır. Böylelikle Husserl'in fenomenolojik felsefesi Schutz aracılığıyla sosyolojik teoriye metodolojik temel oluşturacak şekilde aktarılmıştır (Hekman, 1999: 44).

Schutz; Husserl'in bilinç odaklı olan fenomenolojisini somut toplumsal ilişkiler bağlamında sosyolojik yönetime dönüştürmüştür. Böylelikle Husserl'in yaşam dünyası kavramını gündelik hayat içerisinde yürütülen bir kavramsal çerçeve haline getirerek; toplumsal gerçekliği, fenomenolojik gündelik yaşam sosyolojisi kapsamında inceleyebileceğimiz anlayıcı yaklaşım haline getirmiştir (Sofuoğlu, 2009: 77). Nitekim Schütz'a (2018: 86) göre bireyler, eylemleri ve etkileşimlerinin hem sahnesi hem de nesnesi olan gündelik yaşama hükmetmek ve amaçlarını gerçekleştirmek adına onu değiştirme isteği duymaktadır.

2.1.13.2. Paranteze Alma

Schutz'un Husserl'den aldığı bir diğer kavram ise *Apoche* yani 'paranteze alma' terimidir. Husserl'in *Apoche* olarak adlandırdığı yöntemde birey bilincinin içeriğini olduğu hali ile yanlış mı doğru mu olduğunu askıya alır. Deneyim sadece bilinç formu olarak alınmaktadır (Collins, 2015: 273). Dış dünyaya ait verilere ilişkin şüphelerin olması doğal gibi görünse de, genel bakış açısı bireylerin zihnine dış dünyanın var olduğuna dair naif bir inanç yerleştirir. Ancak bireyler bu tutumları radikal bir çabayla, kesinlikle inançsızlık ve zıddı ile değiştirerek değil, söz konusu inançları bir süreliğine göz ardı ederek değiştirebilir (Schütz, 2018: 69). Schutz gündelik yaşamda her şeyin paranteze alınarak sorgulanması değil, hayatımızı daha pratik ve sorunsuz bir şekilde sürdürebilmemiz için gündelik yaşama dair sorguların askıya alınmasını kastetmektedir (Sofuoğlu, 2009: 80).

2.1.13.3. Özneler-Arasılık

Bireyler, toplumda daima ilişki, etkileşim halindedir. Gerçekleştirdikleri eylemlerle birbirleriyle karşılıklı olarak iletişime girerler. Bireyler, içine doğdukları dünyada, diğerlerinin varlığına sadık kaldığı sürece onların varlıklarından şüphe duymaz (Schütz, 2018: 185).

Schutz, gündelik yaşamın özel olmadığını, başkalarının da paylaşımına açık olan özneler-arasılık olduğunu söyler. Yaşam dünyasında herkesin birbirinin gelişmesini etkilediği ve sürekli olarak etkileşim içerisinde bulunduğu aktörler bulunmaktadır. Yaşam dünyası hem aktörlerin hem de etkileşime girdikleri nesnelerin tümüdür. Bir bireyin, bu eylemlerin içeriğini yorumlamayı öğrenmek aynı zamanda da diğer bireylerin edimlerini algılama zorunluluğu vardır (Esgin, 2005: 95).

Schutz'a göre özneler-arası iletişimi olası kılan durumlar belirli toplumsal vaziyetlerde daha önceden tayin edilmiş anlamlı edimler ve simgelerdir. Bireyler, kişisel ve farklı deneyimlerini kendi geçmişiyle değerlendirmekte olup başkalarının da var olan durumları aynı şekilde yorumladığını kabul eder (Sofuoğlu, 2009: 85). Birey içerisine doğmuş olduğu doğayı şartsız şekilde kabul ederek kültürel ve toplumsal verileri, karşılıklı olarak iletişim olasılıklarını, fiziki açıdan başkalarının var olduğunu ve diğer bireylerin bilinç dolu yaşamlarını da aynı şekilde koşulsuz bir şekilde kabul etmektedir (Schütz, 2018: 186).

Schutz özneler-arası ilişkilerde ise üç ana noktaya ehemmiyet verir. Bunlar; ortak bilgi stokları (sağduyu bilgisi), tipleştirme ve bakış açılarının karşılıklılığıdır. Gündelik hayat düzenini yaratan özneler-arasılığın bu üç ögesidir. Genel kabulleri bizler sosyalleşme ile öğrenip uyum sağlarız. Yeri geldiği zaman da bunlara ait algılarımızı değiştirmekteyiz. Sosyal düzen, fenomenologlara göre birçok bireyin günlük yaşamlarını ve işlerini devam ettirirken içerisinde bulunduğu yaşantı dünyasının temelini oluşturmuş pratik çerçeve ve müzakere edilmiş düzendir (Slattery, 2014: 233).

2.1.13.4. Ortak Bilgi Stokları

Alfred Schutz, toplumsal düzeyin sağduyu dünyası olduğunu ve burada bireylerin gerçeklikleri sorgulamadan olduğu gibi kabul ettiğini söyler. Sağduyu bilgileri, etrafımızda deneyimleyerek sınıflandırıp aynı zamanda da adlandırdığımız ve içerisinde yaşadığımız dünyayı düzenli bir şekilde görmemizi sağlayan bilgilerdir. Sağduyu bilgileri sayesinde gündelik yaşam dünyası öznel bir şekilde yorumlanır ve dünyanın bireylere özel olmadığı, başkalarıyla paylaşılan ortak bir dünya olduğu kavranır (Şavran, 2013: 129). Bilgi stoklarının farklı ve tutarlı özlerinin yanı sıra

karişik ve anlamsız özleri, buna ek olarak sorgulanamaz, salt varsayımlardan ibaret alanları da bulunmaktadır (Schütz, 2018: 87).

2.1.13.5. Tipleştirme

Schutz'un 'tipleştirme' kavramında Max Weber'in temelleri görölmektedir. İdeal tip kavramı piyasa kavramında yaygın bir şekilde görölmesine rağmen en fazla sosyolojide Max Weber ile birlikte anılmaktadır. İdeal tipin ne ortalama bir tip olduğunu ne de gerçek dünya fenomenlerinde en çok rastlanan özelliklerinin kolay bir tarifi olmadığını dile getiren Weber; bir ideal tipin kurulmasının da araştırma yöntemi olduğunu belirtmektedir (Marshall, 1999: 318).

İdeal tip kavramı, Max Weber'in yönteminde önemli bir yer tutmakla birlikte aynı zamanda çokça tartışılan kavramlardandır. İdeal tip kavramı, değer yargısıyla alakalı olmayıp gerçeklik temelinde belirli ögelerin mantık çerçevesi içine soyut olarak inşa edilmesidir (Gerth ve Mills, 1993: 60). Karşılaştırmalı incelemelerinde ve belirli tarihsel olayları kavramsal olarak inşa ederken birçok ideal tip kullanan Weber'e göre tarih, kavramlara örnek teşkil eden bir depodur (Gerth ve Mills, 1993: 61). Schutz ise Weber'in toplumsal yaşam ve ilişkilerimizi kolay bir şekilde anlayıp sınıflandırmamız için hem önerdiği hem de kullandığı ideal tip kavramına yaklaşık bir anlam olarak tipleştirme terimini kullanmıştır (Şentürk, 2018: 259).

Bireyleri, kurumları, eylemleri vb. bilincimize iyi bir şekilde yerleştirebilmek için sınıflandırmalara ihtiyaç duyarız. Bireysel tipleştirmelerimizin toplumsal bir içeriğe sahip olduğunu düşünen Schutz'a göre, bireyler tarafından daha önceleri inşa edilen tipleştirmelerin çoğu, sosyolojinin sistem, rol, kurum vb. gibi temel kavramlarının dayanak noktasını oluşturmaktadır (Wagner, 2018: 33).

Sağduyu bilgilerimiz tipleştirme süreçlerimizle oluşarak yaşadığımız süre içerisinde birçok sayıda nesne, olay ve eylem deneyimleriz. Deneyimlediğimiz her şeyi aynı zamanda sınıflandırırız. Sınıflandırdıklarımız içerisinde aynı tip şeyleri bir araya getirme sürecimiz ise tipleştirme olarak isimlendirilmektedir (Şavran, 2013: 130). Schütz'un (2018: 137) tipleştirme sistemi düşüncesinde, söylem evreninin oluşmasına yönelik grup içerisinde yer alan bireylerin her birine yorumlama ve yönelim şeması eşlik etmektedir.

2.1.13.6. Bakış Açılarının Karşılıklılığı

Gündelik yaşantımızın temeli ana kabullerini, bireylerin hayat tarzlarını ve rutinlerimizi düzenlerken diğer bireylerle de iletişim kurarız. Birlikte yaşarken gerekli olan sağduyusal bilgileri inşa edip kullanırız. Tipleştirmeleri ortaya çıkarmaya ve anlamaya çalışan Schutz; insanların dünyayı, ortak varsayımlarla hareket edip ve bu varsayımlarla anladığını dile getirir. Bunları yaparken diğer insanların da dünyayı bizim gibi anladığımızı varsayarız. Perspektiflerin karşılıklılığı sosyal düzenin ve öznel-arasılığın temelini oluşturan bir doğal tutumdur (Slattey, 2014: 233).

Sağduyu bilgileri aracılığıyla insanların toplumsal yaşamın düzeni olduğuna inanmaları önemli bir husustur. Herkesin birbirinden ayrıldığı geçmişleri, ilgileri, güdüleri ve bakış açıları vardır; fakat toplumdaki bireylerle paylaşılan ortak anlamlarla ve varsayımlarla işlerliğini sürdürür (Şavran, 2013: 132). Mevcut bağlamda, çağdaşlar arasında geçerli olan karşılıklı ilişki ile kendimizi kısıtlamaktayız. Yine de insan sağduyu deneyimi ile uğraşırken, bireyleri ve bireylerin davranışlarını anlayabildiğini varsayar. Bireylerin davranışlarını anladığını varsaydığı için başkalarıyla iletişim kurabildiğini kabul eder. Karşılıklı anlayışın belli sınırları olsa da pratik amaç için yeterlidir (Schutz, 1972: 16).

Schutz'a göre bilgi bir bireyin tasarıları ile ilişkileri arasındaki çıkardır. Yaşam dünyası, birtakım grup birliklerini içeren alanlardan veya ilgili bölgelerden oluşmaktadır. Bir birey projeye girdiğinde projeye ilişkili sistemlere de bağlı olmaya başlayacaktır. Bu durum bireyler seçimlere ve yorumlara götürmektedir. Olgular dünyası oluş halindedir ve zihnimizin faaliyetleri ile evrensel bir bağlam içerisinden seçildiğinden yorumlanmıştır. Böylelikle aktörler yaşantı dünyalarını bilinçle kurmuş olacaktır. Bilincin gerçekliği ise bilgi birikimleri, tipleştirmeleri ve ilişkileri ile düzenler (Swingewood, 1998: 317).

Karşılıklı perspektiflerin genel tezi; bildiğimiz görüşlerin ve nesnelerin kavranmasına olanak sağlamaktadır. Bilgiler de hemcinslerimin durumlar üzerinde yapmış olduğu tanımlamalardan ve her birimizin geçmiş koşullarından ve hazır bulunan amaçlarımızdan bağımsız bir şekilde muğlaktır; fakat nesnel olarak algılanabilir (Schütz, 2018: 209).

Dil aracılığı ile öğrenilen sağduyu bilgileri bireylerin birbirleriyle iletişim kurmasına, deneyimlerini paylaşmasına ve birbirlerinin de öznel düşüncelerini bir yere kadar anlamayabilmelerine aracı olur. Bu nedenle tipleştirme ve bakış açılarının karşılıkları önemli paya sahiptir (Şavran, 2013: 133).

2.1.14. Alfred Schutz'da Toplumsal Eylem ve İlişkiler

İnsanlar eylemlerini gerçekleştirirken aynı zamanda eylemlerine de anlam yüklemektedir. Sosyoloji, yalnız bir bireyin toplumsal eylemi ve öznel anlamın yön verdiği eylem ile ilişkisinden yola çıkıp bireylerin kişisel olarak kültürel niteliklere yüklediği anlamlarla hareket eder (Özlem, 1990: 103). Alfred Schutz'un toplumsal eylem düşüncesinde de Max Weber'in izlerini görmek mümkündür. Max Weber, sosyolojinin toplumsal eylemleri yorumsal bir şekilde anlamaya ve onları da kendi süreç ve etkileri içerisinde nedensel bir şekilde açıklamaya çalışan bilim olduğunu dile getirmektedir. Eylem, fiziksel ve zihin faaliyetlerimizden, gerek bilinçli bir şekilde edimde bulunmaktan uzak durduğumuz gerekse de anlamlı olarak gerçekleştirdiğimiz davranışlardır (Wagner, 2018: 14-15).

Weber, açıklamayı ve anlamayı sosyolojide birleştirmeye çalışmıştır. Toplumsal eylemin hem nesnel hem de öznel olduğunu dile getiren M. Weber, öznel anlamın sosyolojik bilginin bir tür karakteristiği olduğunu belirtmiştir. Weber, sezgisel anlamayı savunmamakla birlikte; O'na göre insan ilişkileri düzenli ve tutarlı modellere bağlı kalındığında nedenselliği saptanır; fakat olasılık çerçevesinde algılanabilmektedir (Swingewood, 1998: 178).

Schutz, eylem teorisinde her ne kadar M. Weber'den esinlenmiş olsa da birtakım eleştiriler getirmiştir. Eylem teorisi eleştirisinde Schutz, Weber'in anlam fenomenine yaklaşımının mantıklı ama dar olduğu varsayımından yola çıkmıştır. Weber'in yaklaşımı, paradigmatik vakanın bir proje olduğu bir referans çerçevesi ortaya koymuştur. Schutz, Weber'den daha kapsamlı bir yaklaşım geliştirme iddiası taşımıştır (Heiskala, 2011: 236).

Sosyal etkileşim, aktörlerin karşılıklı olarak fenomenolojik olarak eldeki bilgi stoklarını yorumlama sürecidir. Etkileşim içine giren bireyler, kendileri tarafından bilinen tiplendirilmiş durumlarda, aktörlerin yazılılaştırılmış anlamlarını dikkate alarak başkalarına yönelirler. Eylem planları, başkaları tarafından varsayılan

projelerine göre düzenlenmiştir. Tasarlanmış eylemlerin kesişiminden kaynaklanan davranış, toplum üyeleri arasında iletişim, koordinasyon veya benzeri bir şeyin meydana geldiğini göstermektedir (Orleans, 2015: 13).

Diğer bireylerin edimlerinin öznel anlamlarını algılamaya çalışırken sosyolojide kullanılan önemli terimlerden biri de ‘güdü’ terimidir. Schutz, bireylerde ‘amacıyla’ ve ‘çünkü’ güdülerine değinir; ancak ‘amacıyla’ ve ‘çünkü’ arasında farklılık olduğunu ifade ederek ayrıma gider (Şavran, 2013: 133). *Amaç*, geleceğe yöneliktir ve hedeflendiği amaç veya proje açısından bir eylemi açıklamayı içerir. Buna karşılık, *çünkü* nedeni, analiz edilen eylemin gelişimine katkıda bulunan geçmiş deneyimleri tanımlamak için geçmişe bakmayı içerir (Johnson, 2008: 141). Toplumsal eylemler, yani anlamlı eylem türleri başkalarının durumlarıyla ilgili bir eylemdir. Toplumsal edimlere kültürel nitelikler aracılığıyla yön verilir. Böylece edimler algılanır duruma gelmektedir. Sosyolojinin görevi ise kültürel anlamları edimlerin nedeni olarak tespit etmektir (Özlem, 1990: 101).

Schutz, Weber’in toplumsal eylem kuramında amaç ve çünkü gibi edimlerin yönelimselliği açısından gerek geçmiş-gelecek gerekse de bireyleri etkilemeyi amaçlayan ayrımların olmadığını dile getirmektedir (Sofuoğlu, 2009: 150). Toplumsal ilişki kavramı, en az iki bireyin birbirine yönelerek toplumsal eyleminden meydana geldiğini ifade etmektedir. Gündelik yaşam dünyası ise birçok bireyle etkileşim içerisine girip, toplumsal ilişkilerin karmaşasıyla sarmalanmasıdır (Wagner, 2018: 39). İnsanlar hayatlarını hem edimlerine hem de kendi dışındaki özne ve nesnelere yükledikleri anlamlara göre inşa etmektedir. İlişkiler, özneler-arasında gelişen bağ olduğu için o bağlara anlam yüklendiği zaman ilişkiler de sosyolojik bir değer kazanır. İnsanların birbirleri ile kurdukları ilişkiler aynı zamanda toplumsal yaşamı da meydana getirmektedir (Kılıç, 2012: 140).

Her kaynakla iletişime ve etkileşime girildiğinde birey kendinde toplandığı birikimi başka bireylere aktarır. İnsanlar ilk olarak aile bireyleri başta olmak üzere iletişime geçtiği alanlarda ve aktörlerde toplumun gerçeklikleriyle tanışır ve benliğini kazanmaya çalışır. Bu durum yaşadığı süre zarfında devam etmektedir (Şentürk, 2018: 263). Alfred Schutz, toplumsal ilişkileri ‘*Biz İlişkisi*’, ‘*Onlar İlişkisi*’, ‘*Bizden Öncekiler ve Bizden Sonrakiler*’ olarak üçe ayırır.

2.1.14.1. Biz İlişkisi

İki bireyin sen uyumluluğu içerisinde karşılıklı ya da yüz yüze durumda birbirleriyle muhatap olurken ortaya çıkan ilişki türüdür (Schütz, 2018: 362). Bir bireyin tecrübelerini beraber deneyimlediğimiz zaman, bireyin düşüncelerini meydana geldiği şekliyle kavrarız. Bireyle ortak deneyim ve zamanı paylaşıyoruz. ‘Yüz yüze’ yani bireylerin aracısız tecrübelerinin erişim sahası içinde oldukları durumdur (Schütz, 2018: 210). *Biz ilişkisi* gündelik yaşamımızın temel yapısını oluşturur. İlişkilerin tamamı biz ilişkilerine bağlı ve onunla ilişkilidir. Schutz’a göre, bireylerin etrafında yükselmekte olan toplumsal dünya aile, arkadaşlık gibi dolaylı, kişisel ve tekil ilişkilerden; dolaylı ve anonim olan *Onlar ilişkisine* kadar uzanan ilişkilerden meydana gelmektedir (Swingewood, 1998: 318). Somut olarak *biz ilişkisi*, içerisinde birtakım farklılık gösterebilmektedir.

İlişkilerin direkt muhatapları farklı doğrudanlık, yoğunluk, yakınlık derecesi ve farklı bakış açıları etrafında deneyimlenmektedir. Muhataplarımız, belli bir aktörün merkezindedir ya da etrafındadır (Schütz, 2018: 216). *Biz ilişkisi* deneyimleyen bireyler için aynı zamanda ‘*sen yönelimlilik*’ bir durum da söz konusudur. ‘*Sen yönelimlilik*’ kavramı ‘ben’ insan olarak diğer bir insanın varlığının bilincinde olduğumun saf bir biçimidir. ‘Ben’ yaşam ve bilinç yüklenilen hemcinsi doğrudan tecrübe ettiğimi anladığım andan itibaren ‘Sen’e de yönelmiş olmalıyım (Schütz, 2018: 211).

Birbirlerinin öznel deneyimlerinin karşılıklı anlayışı her zaman sınırlı olsa da, yakın kişisel ilişkiler diğer türlerden daha fazladır; ancak bir *biz ilişkisindeki* katılımcılar ayrı yollara gittiğinde, birbirlerinin öznel deneyimleri ve bilinç durumları hakkındaki karşılıklı farkındalıkları bozulur ve geriye kalanlar tekrar buluşana dek anı olarak devam eder. Her ne kadar hafızaları önemli ölçüde örtüşse de, aynı olmayacaktır. Sonraki iletişimlerini telefon, mektup ya da e-posta yoluyla yapılsa bile yüz yüze görüşmeler hemen gerçekleşmez. Paylaşılan anılar, zaman zaman yüz yüze görüşmelerle yenilenmezse kaçınılmaz olarak kaybolur (Johnson, 2008: 143-144).

2.1.14.2. Onlar İlişkisi

Gündelik yaşamımızda doğrudan kurduğumuz ilişkilerin yanında dolaylı bir şekilde ilişki kurduğumuz bireyler de bulunmaktadır. Nasıl yüz yüze ilişki içerisinde bulunduğumuz bireylerle aynı zaman dilimindeyse *onlar ilişkisi* kurduğumuz bireylerle de mevcut zamanı paylaşıyoruz; ama ikisi arasındaki fark, kurduğumuz ilişkinin aynı mekânda birebir ilişki değil de aynı zaman diliminde kuruluyor olmasıdır. Aslında *onlar ilişkisinde* bireylerin bilgisine sahibizdir (Sofuoğlu, 2009: 157). Kısacası doğrudan etkileşimde olmadığımız ve var olduklarına dair belirsiz ve genel kavramlarımızla ‘*diğerleri*’ne yönelme durumudur (Schütz, 2018: 361).

Schütz’un (2018: 252) örneklendirdiği üzere: ‘Sen’ yönelimli olduğum zaman, ötekinin deneyimlerini kendi bilinç akışı içindeki kurulumuyla kavramaktayım. Bireyi, belirli bir bireyin eşsiz deneyimleri ve öznel bir anlam bağlamı içinde var olarak kavrarım. *Onlar yönelimliliğinin* dolaylı toplumsal deneyimi içinde yer almaz. İlişkiler zaman içinde ‘onlar ilişkilerinden’ ‘biz ilişkilerine’ doğru değişir ve daha sonra tekrar geri döner. Örneğin, öğrenciler ve profesörler başlangıçta birbirlerini kişisel olmayan terimlerle görürler; ancak bir dönem boyunca kişisel ilişkiler kısmen gelişir. İlişkiler genellikle ders bittiğinde sona erer. Öğrenciler ve profesörler daha sonra birbirini ‘eski profesörler’ ve ‘eski öğrenciler’ kabilinden görür. Bununla birlikte, başarılı bir iş görüşmesinde, görüşme sırasında ilişki kişisel olmayan bir görüşmeden iki tarafın da öngöreceği bir ilişkiye kadar değişir; ancak sınırlar dâhilinde olsa da, muhtemelen daha uzun ömürlüdür ve biraz daha kişiseldir (Johnson, 2008: 144).

Toplumsal ilişkiler tarihsel süreç içerisinde değişim geçirmiştir. Geçmişten günümüze sürdürülen etkileşimler, ilişkiler teknolojinin gelişmesiyle birlikte farklı boyutlara ulaşmıştır. Özellikle internetle birlikte bireylere ulaşılma olanaklarımız bir hayli artmıştır. Her insan artık toplumsal ilişki deneyimlerini birçok şekilde deneyimlemektedir. İnsanlar günümüzde çoğunlukla tercihlerini kendilerini rahat hissedebildikleri, rahatlayabildikleri mecralar olarak gördüğü internet odaklı yapar.

Oyunlar, bireylerin kendilerini rahatlatma, eğlendirme aracıdır. Oyunlar da tıpkı bireylerin, bireyler arasındaki ilişkilerin, etkileşimlerin geçirdiği değişim süreçlerinden geçmektedir. Belki de oyunlarda değişmeyen olgulardan biri de insanların oyun oynama isteklerini bastıramamasıdır. Geçmişte fiziki mekânla sınırlı alanlarda oynanan oyunlar; şimdilerde bilgisayar, akıllı telefonlar vb. aracılığı ile çevrim içi olarak dünyanın bir ucunda bulunan bireylerle bile etkileşime girilerek oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu, zamanın git gide yaygınlaşarak iletişim yöntemi haline gelen internet ve onun üzerinden kurulan ilişkiler, Schutz'un zamanında internetin adından habersiz bir şekilde yaptığı toplumsal ilişki açıklamalarına uygun düşmektedir (Kılıç, 2012: 144).

Gençlerin tercih ettiği çevrim içi dijital oyunlar, sunduğu fantastik evren itibariyle de gençlerin daha çok ilgisini çekerek oyuna ayrılan vaktin artmasına sebebiyet verebilmektedir. Her ne kadar fazla vakit geçiriliyor gibi görünse de bireyler çevrim içi oyunlar ve konuşma programları aracılığıyla birçok bireyle etkileşime girmektedir. Bir bakıma Schutz'un *biz ilişkisi* olarak isimlendirdiği toplumsal ilişki türü, internet kullanıcılarının da tecrübe ettiği ilişki türü olmakla birlikte, bu dünyada kurulan toplumsal yapılar sürekli bir şekilde kullanıcılardan aracılığıyla inşa edilip canlılığını korumaktadır (Kılıç, 2012: 144).

2.1.14.3. Bizden Öncekiler ve Sonrakiler

Schütz'a (2018: 259) göre bizden öncekilerin dünyası sona ermiş ve geleceğe dönük bir ufku olmayan, davranışlarında kararsız, belirsiz ve ifa edilmesi beklenen herhangi bir şey bulunmayan dünyadır; ancak, Schutz'un iddiası birtakım belirsizlikler taşımaktadır. Şöyle ki; bizden öncekiler dünyasının geleceğe ilişkin somut yaklaşımlar sunmadığı, buna rağmen günümüz dünyasındaki bireylerin gerek etkileşim gerekse de iletişim faaliyetlerinin çağdaş dünyadaki yaşama aktarılması muhtemeldir. Bu bağlamda Schütz'un (2018: 259) "bizden öncekinin davranışta bulunmasına dair beklentisi olmaması" fikri ütöpiktir. Bizden öncekiler dünyasının deneyimlenmesi özellikle iletişim sayesinde bireylerin kendini tanıtmaya aracılığı ile gerçekleşebilir. Bu durum bize geçmiş ve günümüz arasındaki tanımlamanın birtakım özellikleri olduğunu göstermektedir (Schütz, 2018: 260).

Geçmiş dünya ile günümüz (çağdaş) dünyası –somutluk dereceleri farklı olsa da toplumsal deneyim ve içindeki insanların ideal tipler aracılığıyla bilinmesine imkân tanınması açısından– birtakım benzerlikler taşır (Schütz, 2018: 262). Bizden sonrakiler dünyasının belirlenememesinin sebebi; bizden öncekiler dünyasının değişmez, belirlenmiş olması ve çağdaş dünyanın ise özgür olarak kabul edilmesidir (Schütz, 2018: 263).

2.2. İlgili Araştırmalar

Araştırma sonucunda oyun ve oyun türlerine dair yapılan çalışmaların her alanda (İletişim Bilimleri, Psikoloji, Sosyoloji, Eğitim, Mühendislik, Mimarlık vb.) ele alındığı görülmüştür. Fakat yapılan araştırmalar genellikle geleneksel modern oyunların kıyaslanmasının dışında dijital oyunların bağımlılık yapma derecesinin, daha çok olumsuz yönlerinin aktarılmasını ve bunların da genellikle nicel yöntem verileriyle birlikte sunulmasını içermektedir.

Çalışmanın başlangıç ve oluşum sürecinde önemli bir rol oynayan eser Johan Huizinga'nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* kitabıdır. Oyunun tarihsel süreç içerisindeki gelişimine ve anlamına dair geniş bilgilerin elde edilmesinde önemli bir eserdir. Oyun ile ilgili bir diğer önemli eser ise Bernard Suits'in *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* kitabıdır. Yazar oyun kavramını kitapta ütopya ele alarak felsefi temellere dayandırmaktadır. Oyunun işlevlerine ve tanımına dair önemli bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun eğlence yönü sebebiyle önemsizleştirilmesinden hareketle ciddi bir işlevi olduğuna değinen eser ise Patrick Bateson ve Paul Martin'in *Oyun, Oyunbozanlık, Yaratıcılık ve İnovasyon* kitabıdır.

Dijital oyun araştırmaları deyince akla ilk gelen isimlerden biri de Mutlu Binark'tır. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* adlı eser Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü ve Işık Barış Fidaner'in derlemesiyle oluşturulan bir eser olarak karşımıza çıkmaktadır. Kitabın içerisinde oyunun günümüze kadar olan değişimi ve gelişimi, dijital oyunlara dair detaylı bilgiler ve çalışmalar yer almaktadır. Bu sebeple dijital oyunlarla ilgili çalışmada önemli bir yer tutmaktadır. Dijital oyun çalışmasıyla ilgili diğer kaynak ise editörlüğünü Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı'nın yaptığı derlemeden oluşan *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa*,

Bizimkinde Oyna adlı kitaptır. Bu kitapta da dijital oyunların tüketim, toplumsal cinsiyet ve teknoloji ile olan ilişkisine aynı zamanda oyuncu deneyimlerine ve dijital oyunların tarihçesine değinilmiştir. MOBA oyun türü olan LOL hakkında geniş bilgilerin yer aldığı Orhan Efe Özenç ve Atakan Tınmazlar'ın *Türkiye'de E-Spor ve League of Legends* adlı kitabıdır. Kitapta E-spor olarak değerlendirilen ve gerek yurtdışında gerekse de ülkemizde turnuvaları düzenlenen LOL'ün gelişimine, özelliklerine ve oyuncularla yapılan röportajlara yer verilmiştir.

Fenomenolojik Sosyoloji kapsamında önemli bir kaynak ise Alfred Schutz'un *Fenomenoloji ve Toplumsal İlişkiler* kitabıdır. Kitapta Alfred Schutz'un düşüncelerinin dayanak noktaları ve toplumsal kuramına dair geniş bilgiler yer almaktadır. Fenomenolojik Sosyoloji'nin de içinde yer aldığı diğer bir kaynak ise editörlüğünü Ali Esgin ve Güney Çeğin'in üstlendiği *Gündelik Hayat Sosyolojisi: Temalar, Sorunsallar ve Güzergâhlar* adlı derleme kitaptır. Kitabın içerisinde Gündelik Hayat Sosyolojisi içerisindeki önemli isimlere ve kavramlarına değinilmiş olup Fenomenoloji Kuramı ve Fenomenolojik Sosyoloji ile ilgili ayrıntılı bilgilere yer verilmiştir. Son olarak, tez çalışmaları incelendiğinde ise Fenomenolojik Sosyoloji ile ilgili bir adet doktora tezi olduğu göze çarpmaktadır. S. Nilgün Sofuoğlu'nun *Alfred Schutz'un Fenomenolojik Sosyolojisi ve Din Sosyolojisine Uygulanabilirliği* adlı yayınlanmamış doktora tezinde Alfred Schutz'un hayatına, Fenomenolojik Sosyoloji'nin dayanak noktalarına ve toplumsal kuramına dair detaylı bilgilere yer verilmiştir.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Her araştırmacı konusuna uygun araştırma yöntemlerini tercih etmekte olup kimi zaman da nicel ve nitel araştırma yöntemlerini karma bir şekilde kullanmaktadır. İki yaklaşım (nicel-nitel) bilimsel ilkeleri bünyesinde barındırsa da farklılıkları mevcuttur. Her iki araştırma yönteminin güçlü tarafları, sınırlılıkları, parlak başlıkları/konuları ve toplumsal hayata iz bırakan anlayışlar kazandırdığı klasikleşmiş çalışmaları bulunmaktadır (Neuman, 2016: 20). Ancak nicel ve nitel yöntem arasında bir kıyaslama yapılacak olursa nicel araştırma yöntemlerinde genel olarak bireylerin anlam dünyalarına inme ve detaylı bilgi elde etme olanağı daha azdır. Yapılan saha çalışmalarında bireylerin araştırmacılara yanıltıcı cevaplar verme (anket soruları gibi) ihtimali ise biraz daha yüksektir. Sosyal bilimciler zaman geçtikçe nitel çalışmalara yönelmekte, bu süreçte nesnellikten çok bakış açısı ön plana çıkmaktadır. Nitekim olay ve olguların daha derinlemesine incelenmesi ve yorumlanmasını merkeze alan akılcı paradigmada gerçeklik karmaşık olup, değişkenlik, çeşitlilik ve karşılıklı etkileşim bütün sistemin doğal özelliğidir (Yıldırım ve Şimşek, 2000: 30-32).

Araştırmada nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Nitel araştırmanın seçilmesinin en önemli sebebi, sosyal hayatın kalitesini anlamak adına derinlemesine bakış imkânını sağlamasıdır (Kümbetoğlu, 2008: 23). Nitel yöntemin tercih edilmesinin bir diğer sebebi ise katılımcılardan çalışmaya ilişkin detaylı ve yanıltıcı olmayan bilgiler elde etmektir. Buna bağlı olarak nitel araştırmacıların vurguladıkları ile gerçekliğin inşa edilen doğası, araştırmacı ve incelenen şeyler arasındaki ilişkilerin geri dönütü ve araştırmaya şekil veren durumsal baskılardır. Ayrıca nitel araştırmacılar sosyal deneyimin nasıl meydana gelip anlamlandırıldığıyla ilgili soruların cevaplarına ihtiyaç duyarlar (Kuş, 2003: 106).

Nitel arařtırmacılar toplumsal yařamı deęiřkenlere ya da sayılara evirmekten ziyade inceledikleri bireylerin fikirlerini dn alarak doęal ortamları baęlamında deęerlendirmektedir (Neuman, 2016: 233).

Arařtırma deseni olarak ise durum alıřması tercih edilmiřtir. Durum alıřması, nasıl ve neden sorularını esas alarak arařtırmacıların kontrol edemedięi olguların veya durumların derinlemesine incelemesine olanak saęlaması sebebiyle dięer arařtırma trlerinden ayrılmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2000: 190-191). Durum arařtırması kendi bařına btnlkl bir sosyal birimi ayrıntılı bir řekilde arařtırmadır (G. Payne ve J. Payne 2004, akt. zet, 2019: 24). zellikle deęerlendirme sreleri gibi sayısız alanda kullanılan, arařtırmacının bir durumu, programı, olayı, eylemi, sreci ya da bireyi analiz ettięi bir arařtırma desenidir (Creswell, 2016: 14).

Tez kapsamında durum alıřmasının tercihi, DOTA 2 ve LOL oyunlarını oynayan katılımcıların toplumsal srelerini anlamada olduka nemlidir. Eęer bir arařtırmanın birden fazla meknı ieren karřılařtırmalı bir nitelięi var ise bu durum ‘oklu durum’ modeline karřılık gelir (zet, 2019: 24). Durum arařtırmasındaki analiz birimi tek bir durum (tek mekanlı alıřma) veya birden fazla durum (birden fazla mekanlı alıřma) olabilir (Creswell, 2013: 97, akt. zet, 2019: 24). Bu baęlamda alıřmamız, analiz birimi olarak tekli bir duruma odaklanmaktadır.

3.2. Evren ve rneklem

Arařtırmanın evreni; Balıkesir’de yařayan DOTA 2 ve LOL oyunlarını oynayan bireylerden oluřmaktadır. Uygulama kısmında amalı rneklem yntemi ve amalı rneklem yntemlerinden kartopu rneklem yntemi tercih edilmiř olup 26 katılımcı ile yz yze grřlmřtr. Katılımcıların yař aralıkları ise 19 yař ile 35 yař arasında deęiřmektedir. Kartopu rneklem yntemi kk bir řekilde bařlayıp yuvarlandıka byyp daha ok kar toplayan kartopu analogisiyle baęlantılıdır. Bu rneklem yntemi ok ařamalı bir teknik olup bir veya bira birey/rnek olay ile bařlayarak bařlangıtaki rnek olaylarla da baęlantılı bir řekilde yayılma gsterir (Neuman, 2016: 325).

3.3. Veri Toplama Araçları ve Teknikleri

Araştırmada nitel veri toplama tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme tercih edilmiştir. Buna bağlı olarak nitel araştırmalarda tercih edilen görüşme tekniğinin belirgin özelliği, görüşme yapılan kişilerin bakış açılarını ortaya çıkarmasıdır. Bu nedenle nicel görüşmelerden farklı olarak nitel görüşmelerde esas olan şey; görüşme yapılan kişilerin anlam dünyalarını, duygu ve düşüncelerini anlayabilmek için derin bilgiler elde etmektir (Kuş, 2003: 87). Buradan hareketle yarı yapılandırılmış görüşme ile DOTA 2 ve LOL oyuncularının gündelik yaşam ve oyun ortamındaki deneyimlerine dair derin ve detaylı veriler elde edilmiştir. Nitel araştırmalar, nicel araştırmalara göre geçerlik ve güvenilirlik konusunda akıllarda soru işareti bırakabilmektedir. Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik belirli yollarla sağlanabilmektedir. Araştırma boyunca görüşmeler yüz yüze gerçekleşmiştir. Görüşme süreleri ise katılımcılara göre değişmekte olup 45 dakika ile 1,5 saat arasında sürmüştür. Görüşmeler sırasında katılımcıların izniyle ses kaydı alınarak detaylı bilgiler elde edilmiştir. Ses kayıtlarının deşifreyonları yapılarak katılımcıların doğrudan alıntılarına yer verilmiştir.

3.4. Veri Toplama Süreci

Çalışmayla ilgili soru temaları belirlenmiştir. Çalışma, araştırmacı tarafından 26 katılımcıyla yüz yüze görüşmeler şeklinde ses kaydı alarak gerçekleşmiştir. Ses kaydı için izin alınmış olup görüşmeler katılımcılara bağlı olarak 45 dakika ile 1,5 saat arasında sürmüştür.

3.5. Verilerin Analizi

Çalışma boyunca yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı yardımı ile kayıt altına alınmış, daha sonraki süreçte kayıtlar dinlenerek deşifre edilip 270 sayfaya yakın veri elde edilerek Word dosyası olarak kaydedilmiştir. Deşifreyon işlemi tamamlandıktan sonra Word dosyaları klasörlere ayrılarak çalışmanın ana ve alt başlıkları belirlenmiştir.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. MOBA Oyuncularının Yaşam Dünyasında Oyun Fenomeni

Temelde içerisinde iki anlam barındıran fenomen kavramı; hem algı nesnesi, gördüğümüz ve duyularımızla hissettiğimiz şeyler hem de sıra dışı, henüz açıklayıp algıyamadığımız (manevi güç, duyular üstü algı, UFO) şeylerdir (Slattery, 2014: 231). Husserl'in fenomenolojisini varoluşsal yaklaşıma dönüştüren Schutz'a göre ise fenomen kavramı bireylerin yaşam dünyasındaki gerçekliğe sahip olan her şeydir (Sofuoğlu, 2009: 171).

Bireylerin yaşam dünyasında bulunan her şey anlamlı bir role sahiptir. Yaşam dünyası ise bireylerin kendileri tarafından nesneleri manipüle ettiği, insanlarla ilgilendiği, kendi ilgi ve meselelerini planlayarak gerçekleştirmeye çalıştıkları deneyimlerinin, yönelimlerinin ve eylemlerinin toplamıdır (Wagner, 2018: 22). Husserl'in Fenomenoloji Kuramı ile Fenomenolojik Sosyoloji arasında bir köprü görevi gören Alfred Schutz, gündelik hayatta her türlü eylemden oluşan 'yaşam dünyasına' farklı bir bakış açısı getirerek 'faaliyet dünyası' da demiştir. Gündelik eylemler ise bireylerin hayatlarını idame ettirmesi, yaşamlarına devam etmesi, her tür biyolojik, bilişsel, duygusal hayatını sürdürebilmek adına gerçekleştirdikleri görünür ve görünür olmayan eylemlerdir (Sofuoğlu, 2009: 173).

Bu anlamda oyunlar da soyut ve somut gerçeklikler üretmede yaşam dünyasını anlamlandıran fenomenlerden biri olarak değerlendirilir. Oyun aslında ilk bakışta ele alındığında gündelik yaşamda bir kesinti, rahatlama aracı olarak görünür; ancak oyunlar düzenli bir şekilde tekrarlanan bu özelliğiyle bile hayata eşlik ederek onun tamamlayıcısı haline gelir. Hayatı süsleyip onun boşluklarını doldurarak vazgeçilmez olur (Huizinga, 2018: 27-28).

Oyun, insanların yaşam dünyasında geçmişten günümüze önemli bir yere sahiptir. İnsanların eğlenme, rahatlama gibi ihtiyaçlarını karşılayan başat unsurdur. Oyunlar insanların öğrenmişlikleri ile sınırlandırdığı bir durum olduğu için genellikle çocuklarla özdeşleştiren bir kavram olmaktadır. Unutulmamalıdır ki, oyun gözlenebilir bir olgudur ve yalnızca çocuk veya insan değil düşünebilen her canlı varlık, bir dile sahip olsun veya olmasın hem oyun kurar hem de oyun oynar (Öksüz, 2017: 55). Oyun, insanlar için gerek biyolojik işlevi ve topluluk bakımından kapsadığı anlam gerekse de manevi ve toplumsal bağlar sebebiyle kültürel olarak vazgeçilmez bir niteliğe sahiptir (Huizinga, 2018: 28).

Fenomenolojiye göre ise her birey kendi dünyasını kursa da başka insanların kendilerine sunduğu kurulu bloklar ve yöntemlerle gerçekleşir (Wagner, 2018: 23). Kültürün ve canlı yaşamının vazgeçilmez unsuru olan oyun da geçmişten günümüze bireyler tarafından farklı anlamlandırılıp diğer bireylere aktararak eylemlerine dökmesinde aracı olmuştur. Toplumdaki her olgu gibi oyunlar da koşullara ayak uydurarak değişim gösterir. 1980’li yıllara kadar birtakım aletler aracılığıyla çoğunlukla bir mekânda ve farklı kişilerle gerçekleşen oyun eylemi 1980’lerden sonra teknolojinin de gelişmesiyle uzamda gerçekleşmeye başlamıştır (Tuğran, 2016: 12).

Gerek kentleşmenin getirdiği sonuçlar itibariyle gerekse de oyun sektörünün gelişmesinin etkisiyle oyun denildiğinde artık insanların akıllarına dijital oyunlar gelmektedir. Her ne kadar günümüzde insanlar dijital oyunlar ile içli dışlı olsa da geçmişlerinde de bir şekilde geleneksel oyunları deneyimlemiştir. Katılımcı, bireylerin yaşam dünyasında yer edinen geleneksel ve dijital oyun türünün işlevini şu şekilde dile getirmektedir:

“Geleneksel oyunlar bana hâlâ daha sosyal gibi geliyo bi kere. Yani dijital oyunda ne kadar yan yana bile oynasan o ekranın içindesin aslında hani sen değilsin. O an da yaşadığın karaktersin orda. Ama geleneksel oyunlarda gerçekten sen oluyosun. Yani senin yeteneklerin, senin kas gücün, senin zekân o an da aktif oluyo. Ha tabii bu şimdi dijital sporlar, dijital oyunlar kötü anlamına da gelmesin şimdi. Satranç da bi spordur. Bizim de E-spor diye adlandırdığımız, mesela LOL’de bi spor diye geçiyo ve bana kalırsa satrançla kıyaslanmalıdır. Neden dicesin? Mesela satrançta bi şey var. Bekleme süresi, düşünme vakti var hesap yapabilceğin için ama bizim oyunumuzda mesela böyle bi vaktin yok. Salisesinde kararını vermen ayrıca da uyguluyo olman ve

müthiş bi refleks göstermen lazım. Zeki, çevik ve ahlaklı olun gibi olman lazım. O yüzden çok ayrı statülerde geleneksel sporlar veya oyunlar diyelim ve dijital oyunlar çok ayrı kefedeyim. Ayrı yollarda ilerliyorlar. Ama sonuçta ikisinin de temelinde insan olduğu için ikisi de insanları etkiliyo.” (G16, LOL, 35 Yaş).

Oyunlar artık geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar şeklinde ayrılarak biçimsel olarak farklı görünse de insanların zihinlerinde sosyallik, eğlence algısını devam ettirmektedir. Katılımcılardan birinin, bireylerin yaşam dünyasında bulunan geleneksel ve dijital oyunun ortak işlevine yönelik düşüncesi şu yöndedir:

“(…). Oyunun aslında günümüzde de geçmişte de en büyük metaforu hep aynı. ‘Daha iyi nasıl sosyalleşiriz?’in bi boyutu aslında. Yani insan ilişkilerini kuvvetlendirebilmek adına. Çünkü günümüz dijital oyunlarının tamamı da aynı mantalitede ilerliyo. Körebe... Körebe dediğimiz şey de tek başınıza oynayabileceğiniz oyunlarda da çok sınırlı arkadaş çevrenizin olması lazım. Bunun için de bi etkileşiminizin, bi interaksyonunuzun olması lazım. Bu interaksyonu da yakalayabilmeniz için de bi bahaneniz olması lazım. Yani sohbet ederken bi yerden sonra sohbet tıkanıyo. Oyunların aslında bi noktada eğlence olarak adlandırılmasının en büyük sebebi benim gözümden şu: İnsanlar konuşmadan da bi şeyler paylaşabilecek hale geliyo. Biz Saklambaç oynadığımız zaman sen sobelenirken ben seni görüp, aslında kendini bilerek gösterip ama sohbet etme ihtimalim de var ya da ne biliyim bizim orda topa vurup saklanırdın. Biz ona ‘puki’ derdik. (...) ya da uzuneşek de bile böyle tip top yapardık. Karşılıklı almak için. Alım yaparken de hep şunu düşünürdüm bu adam bende olursa rakip daha güçsüz olur ya da ben daha güçlü olurumu düşünüyordunuz. Yani şu anki yine çok güncel örneğini vereyim. LOL’deki mantıkla aynı. Ben bu heroyu alırsam ne kadar güçlü olur? Rakip ne kadar güçlü olur bırakırsam gibi... Aslında uzuneşekte de bu var. Yani kimi alırsın? Güçlüyü almak istersiniz değil mi? Şu anda biz ona “Meta” şampiyon diyoruz işte güncel hayatta. (...)” (G5, LOL, 25 Yaş).

Oyun, tür olarak değişim gösterse de genel olarak insanların yaşam dünyasında eğlence, rahatlama aracı olarak başvurulan bir unsur olmaktadır. Oyun insanların isteklerini karşılamayı başarabilen bir olgudur. Oyunu kendi yaşam dünyasında eğlence unsuru olarak gördüğünü katılımcılardan biri şu şekilde ifade etmektedir:

“Ya oyun benim için her şey diyemem. Tabii bizim de sorumluluklarımız var. Ondan sonra görevlerimiz var. Bu hayatta yapmamız gereken şeyler var ama oyun benim için ciddi büyük bir mecrâ olarak kabul ediyorum hayatımda. Büyük bir yere sahip oyun benim için. En başında oyun neden benim için bu kadar önemli? Oyun beni eğlendirebiliyo. Yani insanlar gibi üzmüyo. Tamam, sinirlendiriyö ama kazandığımda insanların verdiği mutluluğun on katı kadar bana mutluluk veriyö. Zevk veriyö yani.” (G23, LOL, 20 Yaş).

Bireyler gündelik yaşantılarında olumlu olduğu kadar birçok olumsuz ve huzursuz edici durumla da karşılaşmaktadır. Bu sebeple insanlar belli bir süre rahatlamak ve olaylardan uzak kalmak ister. Bu gibi durumlarda bireyler gündelik yaşantısında oyuna yönelme isteği duyarak gerçek hayattan kendini ayırıştırır. Aynı zamanda oyunun bireyde yaşattığı duygu durumları da (gerilim, heyecan, amaca ulaşma hissi vb.) eklendiğinde daha cazip bir hal almaktadır (Öksüz, 2017: 53). Katılımcılardan bir diğeri ise gündelik yaşantısında oyunu, sorunlardan uzaklaşmada aracı olarak gördüğünü dile getirmektedir:

“Şimdi ilk başlarda oyun benim için neydi? Arkadaşlarımla kültürel aktivite sağlıyodu diyim. Güzel vakit geçiriyodum. Son zamanlarda da hani boşluk yakalarsınız da güncel sorunlardan kaçmak için bir kapı gibi. Oyun oynadığınız zaman o geçen süre zarfında ister istemez oyuna odaklandığınız için güncel sorunlardan uzaklaşıyorsunuz ve biraz kafanız rahatlıyo. Birazcık daha mutlu olabiliyorsunuz diyebilirim. Oyun bu benim için yani. (...)” (G10, DOTA 2, 27 Yaş).

Olgular, durumlar insanların yaşam dünyasında farklı şekillerde anlamlandırılıp, yorumlanmaktadır. Bireyler gündelik yaşantılarında tecrübe ettiği her şeyi kendi zihinlerinde değerlendirmektedir. Kişisel olarak her insanın aynı durumu, olguyu aynı şekilde deneyimlemesi mümkün değildir. Özellikle insanlar durumları, zihinlerinde yer alan amaçlara ve hedeflere katarak değerlendirir. Bireylere eşlik eden değerlendirmeler de köken olarak kendilerinin yaşam öyküsüne yani geçmişine dayanmaktadır (Wagner, 2018: 23). Bu nedenle oyun bir insan için eğlence, sorunlardan kaçış olarak görülebilirken başka insanlar için kendini oyun dünyasında kanıtlayabildiği, gündelik hayatta hissedemediği saygı hissini o ortamda sağlayabildiği araca dönüşmektedir. Konuyla ilgili katılımcı şu ifadelerle düşüncelerini belirtmiştir:

“Oyun benim hayatımda her şey. Kendimi yansıtabildiğim, kendimi açıklayabildiğim, asosyalliğimden, gerçek hayattaki insanların benden kaçışından kurtulabildiğim tek yer. Çünkü oyunda yüksek bi seviyede olursam insanlar bana saygı duyuyodu ve benimle konuşmak istiyodu. Bunun için oyun benim hayatımda çok önemli bi yerde.” (G2, LOL, 24 Yaş).

Her bireyin üstünlüğünden dolayı övülme ve saygı görme arzusu çocuklu yaşlardan üst kültürlerle varana dek bireysel ve kolektif yetkinleşmenin en güçlü nedeni olmuştur. Karşılıklı iltifat, kendi kendini övme olsun her birey yeteneğine göre saygı arar ve iyi yapmış olmanın hazzını yaşamak ister. Bu da diğer bireyden daha iyi yapmak anlamına gelir (Huizinga, 2018: 95). İnsanlar hayatında önem atfettiği saygı, övgü gibi kavramlara birçok yolla ulaşır. Oyun da insanların yaşam dünyasında bu kavramlara sahip olmasını sağlayan bir fenomendir.

Oyunlar değişim gösterse de insanların günlük yaşamlarında önemini korumaya devam etmektedir. Oyunlar gerçekte olmak istediğimiz, zihnimizde canlandırdığımız rollere bürünme isteğimizi eyleme dökmemize yarayan bir işlev de üstlenir. Dijital oyunlar fiziksel, alan vb. gibi konularda geleneksel oyunlardan farklılık göstermekte olup bireylerin oyun deneyimlerden elde etmeye başladıkları hazlar da farklı boyutlara ulaşmıştır. İnsanlar dijital oyun evreninde gündelik yaşamında yapamadığı, elde edemediği şeyleri dijital oyunlar aracılığıyla deneyimlemeye ve hissetmeye farklı şekilde devam etmektedir. Dijital oyunların gündelik yaşantısında gerçek manada deneyimleyemediği şeylere olanak sağladığını katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Ya oyun aslında benim için çok farklı şimdi. Çünkü benim oyunlarla tanışma amacım çok farklıydı. Ben yapmak istediğim şeyleri gerçek hayatta yapamayınca yani mesela ben çok büyük motor hayranıyım. Böyle motorlara karşı çok şeyim. İşte Harley filan filan, çetecilik filan çocukluğumdan beri (...) onlarla büyüdüm. (...). Onun için mesela şimdi ben motor sürmeyi çok seviyorum. Ama motorum yok benim. Diyelim o gün yine böyle bi adrenalin yaşamak istiyorum. Bi şey yapmak istiyorum ama bunu gerçek hayatta yapmam mümkün değil. O zaman ben böyle direkt herhangi bi motor (...) oyununa giriyorum. Orda böyle kendimi tatmin etmeye çalışıyosun yani tatmin meselesi benim için.” (G25, LOL, 20 Yaş).

Farklı kültürlerde farklı anlamlar atfedilen oyun eylemi günümüz dünyasında negatif anlamların yüklendiği bir hâl almıştır. Eğitim ve çalışma hayatının baskısı boş zamanın en az seviyede tutulmasını öngörmekte olup insanlar için oyun oynamak da boş vakit geçirmek ve baskısı altında olduğu yaşamın sorumluluklarından uzaklaşma eylemi olarak görülmektedir (Tuğran, 2016: 11). Oyunu kendi dünyasında boş zamanı değerlendirme olarak anlamlandıran katılımcı ise düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

“(...). Oyunun aslında benim için ifade ettiği şu: zaman öldürmek benim açımdan. Cidden zaman öldürme... Ben zaman öldürmek için oynuyorum. Mesela önceden bağımlılıktı benim için. Ben niçin oynadığımı bilmiyodum. (...). Zamanım boş, evde yapacak işim olmadığı için oyun oynarım. (...) mesela boş anın varsa boş anı değerlendirmek için birebir. Televizyon izlemekten daha keyifli bence. Daha eğlenceli oluyo. (...) ben çok fazla arkadaş edinmesem de arkadaşlar ediniyorum. Bi, iki tane. Çok az da olsa. Yani onlarla sohbet, muhabbet ediyoduk oyun içerisinde. Mesela anlık giriyorum ben. PUBG Mobile’a giriyorum ya da LOL’e giriyorum diyim. O an benimle kim girdiyse onlarla (...) bi şekilde iletişime geçiyosun oyun içerisinde. Oyun hakkında iletişime geçiyosun. Bu zaman öldürmek için bire bir (...)” (G11, LOL, 24 Yaş).

İnsanlar yaşam dünyalarında gerçekleştirdikleri eylemlerin sonucunda kazanma, başarı gibi durumları da tatmak ister. Bu olguların karşılığını ise okul hayatında, iş hayatında vb. gibi birçok alanda alabilmekteyiz. Kazanma, başarı gibi olgular en bariz oyunlarda kendini gösterir. Huizinga’ya (2018: 79) göre tüm oyunlar için esas olan nokta ise başarıdır. Bu olgu yenilgiye uğrayan bireylerin karşısında galip gelen bireye ün kazandırır:

“Yalnızca ben bunu oyunla sınırlamıyorum aslında. Kurgu daha uygun bi kelime benim için. Buna filmler de girebilir kitaplar da. Gerçek olmayan her şeyi diyebiliriz aslında. Gündelik hayatta yapamadığın şeyleri internet üzerinde veya kitapta hayal gücünde yapabiliyosan kurgu demek benim için. Oyun da bunun içine giriyor. Beni rahatlatıyo diyebilirim ya genel olarak. Tatmin diyebiliriz ya kazandığınız zaman. Gerçi her oyunda bu. Her şeyde var. Sade oyunda da değil. Kazanmak insanı tatmin eden bi şey. Her tür başarı. Bu başarı dijital olsa bile insanı tatmin eden bi şey sonuçta. Atıyorum önemli olan şey karşınızdakileri öldürmek. Nihai amaç da karşınızdaki takımın ‘ancient’ yani ana binasını yıkıp oyunu kazanmak 50 dakikalık sürede. Hani atıyorum güzel bi hareket yaptığınız zaman ki her zaman yapamıyorum çok iyi bi oyuncu değilim açıkçası. Atıyorum güzel bi takım savaşını kazandığınız zaman veya arkadaşınızla eğlendiğiniz zaman bu bi

tatmin sağlıyo. Ya yalnızca başarı da değil aslında eğlence de tatmin sağlayabiliyo öyle diyebilirim. (...)” (G18, DOTA 2, 22 Yaş).

Oyun sonundaki galibiyet, üstün olduğun anlamına gelmektedir. Üstünlüğün sınırları bellidir ve genel olarak üstünlük görünümüne bürünme eğilimindedir. Bu sebeple kazanma, oyunun sınırlarını aşarak saygınlık ve onur sağlar. Ayrıca bireyin bulunduğu takım da saygınlık ve onurdan faydalanır (Huizinga, 2018: 95).

Her insanın kendi yaşam dünyasında ilk sıralara koyduğu, önem verdiği birçok şey vardır. İnsan gündelik yaşantısında ilk sıralara koyduğu şeylere fazla değer atfeder. Bu açıdan bireylerin faaliyet dünyalarında gerçekleşen olgular, durumlar, eylemler anlamlandırma ve yorumlama açısından farklılık göstermektedir. İnsan bilgilerinin görelî olmasının yanında toplum, pozitivist analizde ileri sürüldüğü gibi kendi varoluşuna sahip değil, aksine rutinler, etkileşimler ve ortak paylaşımların yeniden yaratıldığı bir dünyadır (Slattery, 2014: 232). Yaşam dünyasının fenomenlerinden biri olarak değerlendirebileceğimiz, DOTA 2 ve LOL oyuncularının ortak paylaşımında gerçekleştirdiği oyun kavramı kendi yaşam dünyasında değerlidir.

Her birey eğlenme ihtiyacını karşılamak, sorunlarından uzaklaşmak, boş zamanını değerlendirmek ister. Yapılan görüşmeler doğrultusunda katılımcıların oyunu eğlenme, boş zaman geçirme, sorunlardan kaçış olarak gördüğü ve bu sebeple gündelik hayatlarında çevrim içi oyunları tercih ettiği anlaşılmıştır. Oyuncuların kendi anlam dünyalarında oyun fenomeni daima tekrarladıkları önemli bir olgudur.

4.2. MOBA Oyuncuları ve Özneler-Arasılık

Gündelik yaşantımız kişisel dünyamız değildir. Bu dünya, insanların en başından beri paylaştığı, deneyimlediği ve diğer insanlar tarafından da yorumlanmış olduğu özneler-arası dünyadan veya herkesin ortak dünyasından oluşmaktadır (Schütz, 2018: 186). Toplumsal yaşam bir bakıma özneler-arası eylemlerin ortaya çıktığı, gündelik akışın yaratıldığı kolektif bir varoluştur. Yani toplum bireylerarası etkileşimlerin kendini gerçekleştirdiği ve asgari düzeyde ittifak sağlandığı bir sosyalliktir (Aydemir, 2016: 14).

Etkileşim, sosyallik, iletişim denildiğinde akla ilk gelen olgulardan biri de oyundur. Oyunların çocuklu yaşlardan itibaren bireyler arasındaki etkileşimleri ilerletmedeki işlevi bilinen bir durumdur. Toplumsal koşulların değişmesi ve teknolojinin gelişmesiyle oyunlar internet aracılığıyla oynanan çevrim içi türlere evrilmiştir. İnternetin etkileşimdeki ve iletişimdeki olan etkisini göz önünde bulundurduğumuzda çevrim içi dijital oyunlar oyun oynayan bireyler için öznel-arası bir durum teşkil etmektedir. Oyuncular, oyun dünyasındaki öznel-arasılık durumundan gündelik yaşama dönerken değişimden geçip birtakım beceri ve bilgi kazanmaktadır:

“(...). Ben İngilizceyi ordan öğrendim. Çok büyük anlamda en azından. Hani elbette yabancı müzikler dinliyorsunuz ne biliyim film izliyorsunuz, dizi izliyorsunuz, oyun oynuyosun Bu şekilde mesela bi dile aşına oldum. Şu an ileri seviye İngilizcem var. Atıyorum ilk oynadığım oyunlardan bi tanesi tarih tabanlı bi oyundu. Tur bazlı bi ülke edinme oyunu. O anlamda dediğim gibi coğrafyayla tanışıyorsunuz. Atıyorum geçmişteki şehirlerin, doğdunuz topraklardaki şehirlerin geçmişteki isimlerini öğreniyosunuz bu konuda en azından. Bire bir gerçek olmayabilir. İlla orda, oyundaki her şey gerçek olacak diye bi kaidesi yok tabii ki ama en azından bi ilgi, bi kıvılcım çıkabiliyo. Benim durumum da böyle oldu. Ben tarih okurum boş zamanlarımda severim de. Ne biliyim mitoloji öğrendim bu şekilde. Yalnızca (...) mitolojiyle sınırlandırmadım kendimi. Hani bi merakım arttı gittikçe. Sanırım bu katkıyı söyleyebilirim yani. Akademik anlamda bana çok faydası oldu. 95 almıştım sınavdan.” (G18, DOTA 2, 22 Yaş).

İnsanlar, gündelik yaşamında etkileşime girdiği bireylerle aynı zamanda birbirini etkileyen konumdadır. Başkalarını etkileyip, başkalarından etkilenerек kurulan ilişkiler bir anlamda diğer bireylerin benimle aynı dünyayı tecrübe ettiğini göstermektedir (Schütz, 2018: 186). DOTA 2 ve LOL oyuncuları birbirleriyle karşılıklı olarak etkileşime girerek birbirini etkilemekte, yaşam dünyalarına birçok tecrübe ve bilgi kazandırmaktadır. Burada kazandıkları ortak deneyimleri ise gündelik yaşamlarına da aktarma imkânı bulmaktadır:

“(...) mesela sabretmeyi öğreniyosun. Ya bazı şeyleri gerçekten karakterine katıyosun. Ben turnuvalara başlamadan yani bu işe başlamadan önce League of Legends'ta mesela altın aşamasına kadar yükselebiliyodum maksimum. Bizde şimdi lig seviyeleri var. Bronzdan başlıyo. Bronz, gümüş, altın, platin, elmas, ustalık aşaması diye gidiyo. Oyunculardan izleye izleye nasıl sabırlı oynadıklarını vesayre gözlemleye gözlemleye ben de uygulamaya başladım ve artık öyle anında karar verir uygularken iki kere de o

sırada düşünebilme yeteneğim olmaya başladı. Anlatabiliyomuyum? Hani anlık bi karar veriyorum. Salisesinde uyguluyorum ama iki kere de aslında süzgeçten geçirebilmiş oluyorum o sırada. Bu kazandığım bi yetenek. Dijital oyunlar bana bunu sağladı. Gündelik yaşamda da tabii ki kullanıyorum. Yani satranç zekâyı nasıl geliştiriyosa bu da geliştiriyomuş. (...). Kendini geliştiriyosun, yeteneklerin gelişiyo, reflekslerin gelişiyo, bakış açın gelişiyo. Yani farklı görmeyi başarabiliyosun. Mesela belki bi ejderha görünüyo orda. Sen de bi savaşçısın oyunda o sırada. Ne gelir aklına? Madem savaşçıyım bu ejderhayı öldürmeliyim. Ama belki de öldürmemelisin seçeneğini de düşünmek zorunda kalıyosun. Belki de etrafından dolanmalıyım belki de ona yemek vereceğim. Bi etrafı kolaçan edeyim, gezeyim haritada bi bakayım neler yapabilirim başka? Araştırmayı öğreniyosun ama saldırı falan da öğreniyosun. Sabırsız olursan çünkü yeniliyosun. Genelde kendini geliştiriyosun. Yani birçok şey katabiliyo.” (G16, LOL, 35 Yaş).

İnsanların yaşadığı sayısız tecrübe vardır ve bilinç bu tecrübelerin yalnızca küçük bir kısmını korumaktadır. Korunan tecrübeler tortulaşmadığı yani ayırt edilebilen ve hatırlanmaya değer şeyler olarak oluşmadığı sürece insanlar geçmişlerini anlamlandıramaz. İnsanların ortak bilgi stoklarındaki birleşmiş olan şeylere dair deneyimlerini paylaşılması da özneler-arası tortulaşmaları oluşturur. Özneler-arası tortulaşmaların gerçek anlamda sosyal olarak nitelendirilmesi ise gösterge sistemi içerisindeki nesneleşme ihtimaline bağlıdır. Tecrübelerin kuşaklara ve kolektivitelere aktarılması yalnızca böyle mümkündür (Berger ve Luckmann, 2008: 100-101). MOBA oyuncularını zihninde tortulaşan DOTA 2 veya LOL oyunundaki tecrübeleri birbiriyle girdiği etkileşim aracılığıyla gündelik yaşamlarına aktarmaktadır:

“Yani dil olarak oyunların dile olan etkisi çok büyük o net. Oyunda gördüğüm bi şeyi, emeği gerçek hayatta kullandığım çok fazla oldu. Bunu en başta zaten sayabiliriz veya gerçek hayatta öğrendiğin yabancı dili oyunda kullanıyosun. Bunu da gerçek hayatta görüp, öğrenip oyunda diğer insanlarla etkileşimde kullandığın şeye örnek olarak verilebilir. (...) adam yönetimi, motivasyon, liderlik vesaire bu tarz kendime kattığım şeyler çok oldu ki onun neticesinde işte İstanbul’da mesela öğrenciliğim devam ederken çağrı merkezinde çalıştım Denizbank’ta çağrı merkezinde çalıştım. En genç takım lideri olan kişiydim mesela. En son buraya Balıkesir’e gelmeden önce bi yazılım firmasıydım. Orda yöneticiydim. Takımlarda yaptığım bu şey; yöneticilik, liderlik orda çok bariz bi etkisi vardı yani bana.” (G26, DOTA 2, 29 Yaş).

Oyun insan yaşamında daima hissettiği bir ihtiyaçtır ve oyun oynama eylemi bireylerin katılımı gerçekleştiğinde daha zevkli bir hâl alır. Oyun, sokakta birçok kişiyle oynan geleneksel oyunlardan toplumsal koşulların (kentleşme, teknolojik gelişmeler vb.) etkisiyle bilgisayardan bireysel bir şekilde oynanan oyunlara geçiş yapmıştır. Bireysel oynan bilgisayar oyunları bir yere kadar oyun ihtiyacını giderebilse de kalabalık bir halde oynanan oyunların zevkini vermemektedir. Bu noktada internetin gelişmesi çevrim içi oyunları ortaya çıkarmış ve oyuncular için birlikte oynama avantajı sağlamıştır.

Çevrim içi oyunlarla birlikte bireyler başka bireylerle oyun oynama ve tanışma imkânı yakalamaya başlamıştır. Sokak oyunlarının kısıtlı mekânları artık internet üzerinde genişlemeye başlamıştır. Oyuncular bu ortamda etkileşime girerek hem oyun oynayıp hem de sohbet etme imkânı yakalayıp birbirlerine karşılık olarak deneyimlerini, bilgilerini aktarmaktadır. İnternet, karşılıklı bilginin anonim bir ortamda yabancılarla olan temaslardan elde edilebileceği çevrim içi etki alanını içerdiği yaşam dünyasını genişletmiştir (Zhao, 2007: 156).

Günümüzde çevrim içi oyunlar bireylerin yaşam dünyasının genişlemesine olanak sağlayarak o ortamda kazandığı yetenekleri aynı zamanda gündelik yaşantısında da kullanma olanağı sağlamaktadır:

“(...). Diller falan oluyo. Oyunları yabancı dilde kullandığımız için İngilizcenin çoğunu oyundan öğrendim. Okullarda zaten hep belli. Herkes aynı kitabı işliyo veya kitabı okumuyo. Burdan sorumlusunuz diyo geçiyo. Ama ben İngilizcelerini böyle girdiğimiz oyunlardaki yabancı oyuncular olsun, oyunun kendi dili olsun. Çünkü oyunun kendi dili İngilizceyse kullandığınız şeylerin amacını bilmeniz gerekiyo. Amacını bilmek için de onu ya Translate’ten çevirceksiniz ya da bilen birine soracaksınız. Zaten bi kere çeviriyosunuz Translate’ten. İki kere çeviriyosunuz. Üçüncüsü artık zaten ezberliyorsunuz. Ondan sonra o dili öğrenmiş oluyosunuz. Mesela ben Edirne’ye yaz okuluna gitmiştim. (...) arkadaşla böyle beraber gitmiştik. Sınıf arkadaşımınla beraber yaz okuluna. Yabancı bi turist İstanbul kafilesine katılmış ama (...) takılmış, kaybolmuşlar. İşte ben onlarla İngilizce konuştum. Arkadaşım konuşamadı.” (G22, DOTA 2, 25 Yaş).

İnternet, uzakta bulunan bireyleri görüntülü sohbetlerle yakınımızdaymış gibi hissetmemizi sağlamaktadır. Görüntülü sohbet programlarıyla birlikte yüz yüze bir şekilde sesli sohbet imkânı yakalama fırsatı doğmuştur. Diğer bireylerle iletişime ve

etkileşime girmek artık daha kolaylaşmıştır. Bireyler arası bilgilerin yayılması ve birbirilerini karşılıklı olarak etkilemeleri artık çok daha hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Çevrim içi oyunlar da bu duruma örnek gösterilebilir.

Çevrim içi oyunlarda görüntülü ve sesli sohbet programlarıyla bireyler birbirleriyle tanışma, yüz yüze bir şekilde oyun oynama ve sohbet etme eylemlerini gerçekleştirmektedir. Bir bireyle yüz yüze bir konumdayken her ikimizin de paylaştığı canlı bir şimdi söz konusudur. Kendimin de o bireye görüldüğümün bilincindeyimdir. Yüz yüze durumumuz devam ettiği sürece diğer birey ile birbirimizi daima etkileriz. Bu sebeple benim ve diğer bireyin ifadeselliği arasında her zaman değiş tokuş durumu vardır (Berger ve Luckmann, 2008: 44). Bireyler çoğunlukla yüz yüze bir şekilde etkileşime girdiği çevrim içi oyunlarda da devamlı surette birbirini etkileyerek oradan elde ettiği yetenekleri uygulamaya geçirmektedir:

“Yani bence bi kere (...) insanda bi analiz yeteneği oluşturuyo ya da ne biliyim refleksleri geliştiriyo en basitinden. Taktiksel düşünmeyi, çok yönlü düşünmeyi geliştiriyo bence. (...) mesela oyunda ister istemez bi dil gelişimi oluyo insanlarla sohbet ederken. Çünkü sadece Türk bi kitle yok ve adamlar (...) anlaşman gerekebiliyo. Bizim Discord diye kullandığımız konuşma programı var. Orda oyundan gelen iki tane Kanadalı arkadaş vardı. Yani adamlarla oyun oynarken biraz sohbet etmek zorunda kalıyoduk ister istemez. İngilizceyi geliştirdi mesela benim. (...) analitik düşünme, analiz yapma, refleks (...).” (G7, DOTA 2, 23 Yaş).

Katılımcıların ifadesinden yola çıkarak bireyler çevrim içi oyunda birbiriyle etkileşimde olduğu süre zarfında birçok beceri kazanmakta ve becerileri gündelik yaşantısına aktarmaktadır. Oyun ortamı dışında da bir çevresi olduğu göz önünde bulundurulduğunda bu becerileri çevresindeki bireylerle de paylaşma imkânı yakalayabildikleri anlaşılmıştır.

4.3. MOBA Oyuncuları ve Asosyallik İlişkisi

İnsanlar hayatı boyunca öğrendiği bilgiler ile bir şeyleri sınıflandırma girişiminde bulunur. Sınıflandırmalar kimi zaman hayatlarında kolaylaştırıcı bir etken olurken kimi zaman da damgalamalara sebep olmaktadır. İnsanlar kendi zihninde toplumsal tipler yaratmaktadır. Toplumsal tipler, sosyolojinin toplumsal alanlarda insanı ve insana dair olanı farklı perspektiflerde algılayıp kavramsallaştırmasıyla önemli değişken haline gelir. Sosyolojinin de keşfedici bir uğraş haline gelmesi, açıklamalarının merkezine bireyin toplumsallığına yönelik izleri koyup görünür hale getirdiğinde gerçekleşmektedir (Aydemir, 2016: 11).

Max Weber'in ideal tip —aynı zamanda Alfred Schutz'un tipleştirmeler olarak ele aldığı— kavramı ise konuya yönelik önemli bir noktadır. Max Weber'e göre ideal tip, toplumsal oluşumun önemli olan genel özellikleri belirtildiğinde ve bireysel durumla ilgili özellikler atıldığında ortaya çıkan soyut model demektir (Freyer, 2012: 171).

Bireylerin ortak bir varsayım altında hareket ettiğini ve dünyayı bu varsayım temelinde anladığını dile getiren Schutz'a göre gündelik yaşamın ana çerçevesini oluşturan kabuller, insanların yaşam tarzını, rutinlerini düzenleyen ve diğer bireylerle iletişime girip birlikte yaşayabilmenin temelini oluşturan sağduyu bilgisidir. Schutz bu noktada insanların sağduyu bilgilerini inşa ederken kullandığı tipleştirmeleri ortaya çıkarıp anlamaya çalışır (Slattery, 2014: 234).

Tipleştirme olarak bireylerin sağduyu bilgileri ile yapmış olduğu 'sosyal' ve 'asosyal' tipleştirmeleri bunlara örnek verilebilir. Sosyal, birliktelik ve birlikte olma anlamlarına gelen Latince socius teriminden türetilmiştir. İnsanın bir birey olarak nasıl davranacağını öğrenmesi ve socius olması doğuştan gelir. Bu durum sosyalite olarak da nitelendirilir ve insanlar yalnızca başkaları ile ilişki kurma eğiliminde değil, insan ilişkilerine ihtiyaç hissettiği için de sosyal olmaktadır (Fichter, 2002: 22).

Bireylerin sosyalleşme durumu bazen sekteye uğrayabilmektedir. Bireyin sosyal kapasitesinin gelişmesini engelleyen (bireyin basit düşünmesi, tembel, hasta, engelli vb.) durumlar vardır. Öğrenmeyle alakalı kişisel yeteneklerin ortaya çıkmasını ise çoğu zaman sosyal yapılar, sosyal yapıların güç dağılımı ve prestij gibi olgular engelleyebilmektedir (Fichter, 2002: 30).

Bireyler kimi zaman toplumdan kendini soyutlar ve sosyalleşmenin şartlarını yerine getirmekte zorlanır. Her toplumda sosyalleşmeyle ilgili kabul görülmüş, sosyal tip kategorisinde bulunan insanlar vardır. Kategorinin dışında olan bireyler ise genellikle ‘asosyal’ olarak nitelendirilmektedir. Unutulmamalıdır ki, sosyallik de her bireye göre değişebildiği gibi, sosyal olmama durumu da bir tercih olabilmektedir.

Günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet insanların yaşamında daha fazla yer edinmeye başlamıştır. İnternetin geçmişe nazaran daha çok ilerlemesi bireyleri internet evrenine daha fazla çekmekte ve çoğu zaman da gündelik yaşamdan soyutlanmasına sebep olmaktadır. İnternet evreninde kendine en çok yer bulan şeylerden biri de kuşkusuz oyun olmuştur.

Geleneksel oyunların yaşattığı sosyallik durumunun dijital oyunlarla birlikte bireyleri asosyalliğe götürdüğüne dair söylemler insanların zihninde medya, dergi, kitap, makaleler aracılığı ile yer etmeye başlamıştır. Saatlerce dijital oyunların başında vakit geçiren bireyler günümüz toplumlarında artık asosyal olarak nitelendirilmektedir. Toplumdaki bireyler olayları niteliğine ve niceliğine göre sınıflandırarak Schutz’un tipleştirme kavramını hayata geçirir. Bu tarz genel eğilimler, yaygın düşünceler, tutum ve davranışlardan yola çıkılarak yapılan tipleştirme ise Max Weber’in ideal tip kavramına tekabül etmektedir. İnsanlar bu tipleştirme üzerinden gündelik yaşam ilişkilerini gerçekleştirmektedir (Şentürk, 2018: 265). Katılımcılar, kendilerine yönelik asosyal nitelendirilmesi yapıldığını; ancak dijital ortamda oyun oynamanın yanı sıra sosyalliği yaşadığını da ifade etmiştir. Katılımcılardan biri bu durumu şöyle dile getirmiştir:

“Şöyle bi şey var. Şu anda çevrede insanların sosyallik durumuna bakışı sokağa çıksın, okulda, kantinde otursun. Sosyalliği tamamen şey olarak görüyorlar yüz yüze bi sohbet olarak. O konu şu anki çevrede tamamen yanlış. Yani şöyle anlatayım ben. Sekiz saat dokuz saat sohbet ederek oyun oynuyorum. Çevremdeki, kafede oturup sohbet edeceğim sınıf arkadaşımın daha iyi tanıyorum onu

ben aslında. Ama insanlar bu sosyal platformun içinde olmadığı için bizi şey olarak görüyorlar. Sabah, akşam oyun oynayan. Tek başına, yalnız insan. Aslında o şekilde değil. Mesela ben sekiz saat oyun oynadıktan, sohbet ettikten sonra dışarı çıkıp onlarla da görüşüp, buluşabilirim. Mesela bizim LOL takımımız vardır. Her hafta sonu sinemaya da giderdik, denize falan da giderdik. Ama çoğu zamanımız (...) sabah, akşam oyun oynayan insanlardık. (...). Mesela insan nasıl kulaklığı taktığında kendini dışardan soyutluyorsa insanların bakış açısı da o. Kendini o sosyallikten soyutladı olarak görüyorlar. Ama o tamamen oyun oynayan kişiye has, bağlı bi şey. Mesela şöyle örnek vereyim: Twitch diye yayın yapılan bi şey var. Platform var. Mesela ordaki yayıncılar sekiz saat, dokuz saat yayın yapıyorlar. Şöyle söylüyim chat dediğimiz bi şey var. Onları izleyen, soru soran, cevap alan, onlarla hep şansı yaver gidip oyun oynayan, sohbet eden insanlar. Herkes ona, oturup oyun oynuyo gözüyle baksa da onun orda hitap ettiği konuştuğu iki bin, üç bin insan var. Ama çoğu insan ordaki o ufak farkı şey yapamıyorlar.” (G8, LOL, 23 Yaş).

Toplumsal tip, bireysel şekilde simgelenen ve çok sayıda insanın benzer davranışlardan veya eylemlerinden oluşarak ortak bir tanımlamayla bilimsel bir kavrama dönüşür. Eylemler kalıplaşır aynı zamanda genelden özele doğru özgünleşerek ait olduğu yapıyı ve evreni kendinde toplar. Her yapı kendine ait tipi ve insanı oluşturur ya da her insan kendi yapısını oluşturur. Bu durum sürekli inşa edilir (Aydemir, 2016: 16). Genel olarak sosyal insan tipi her birey için gündelik hayat aktivitelerini aksatmayan, insan ilişkileri kuvvetli bireyler olarak düşünülmektedir. Sosyallik algısı günden güne, kişiden kişiye değişebilen bir durumdur. Asosyal tipin aslında nasıl bir birey olduğunu katılımcılardan biri kendine göre yorumlayarak o kategoriye girmediğini şu şekilde ifade etmiştir:

“Ya bence sosyalliğin tanımı birazcık değişti. Şimdi yani bu asosyal diyen insanların sosyallik anlayışı dışarda işte arkadaşlarıyla buluşup, bi şeyler içip ne biliyim böyle birazcık muhabbet edip... Ya zaten çok fazla en azından buralarda veya orta halli insanların yapacağı çok fazla etkinlik yok. Yani bunların sosyallik anlayışı böyle. E sen bu tanıma uymuyosan sosyal değilsin. (...) oyun illaki herkes oynamıştır. Oyun dünyasındaki arkadaşlıkları tatmamışlardır. Yani birileriyle tanışıp da oyundan ne kadar samimi olabileceğini bilemiyorlar bence. Çünkü bi insanı oyundan tanıyıp da on sene sonra senin zor zamanında gelip yardım etmesi şehrine kadar o da bambaşka bi şey yani. Bu asosyallik mi bilemiyorum. Bence toplumun asıl yanlış baktığı nokta da burası. Bu asosyal olarak nitelendirdikleri insanlar bence herkesten daha çok bilgiye sahipler. Çünkü şöyle bi durum oluyor; ben mesela sekiz saat atıyorum oyunda duruyorum diyim. E sekiz

saat boyunca ben bu oyunda boş boş durmuyorum. Mesela Skypetayız ve on kişi var. Şimdi mantiken on tane insanla Skypetasın ve sekiz saatin var. Konuşabilceğin o kadar çok şey var ki. Çünkü oyun artık çocukluğumuzdan beri oynadığımız için bizim için şöyle çalışıyo; benim elim otomatik olarak oynuyo, beynim de bi yandan otomatik olarak oynuyo. Ben bi kısmını onlarla muhabbet ederek geçiriyorum. Onlar da öyle. Zaten oyun bizim için artık böyle bi el alışkanlığı gibi. Ondan sonra kalan 8 saat boyunca yani benim en azından oyun arkadaşlarım öyle. Dünya meselelerini falan konuşuyoruz. Gündemi, siyaseti her şeyi.” (G19, LOL, 24 Yaş).

Schütz’a (2018: 134) göre her isim kendi içerisinde tipleştirilmeler barındırmakta olup Husserl’in de ifadesiyle ‘gerekli olmayan’ genellemelerdir. Ayrıca gündelik yaşam dili isimlendirilmiş şeyler ve olayların dilinden oluşmaktadır. Her insan düşüncelerini ve eylemlerini diğer tekleriyle bire bir gerçekleştirmez. Unutulmamalıdır ki gündelik yaşamda isimlendirilen olaylar, deneyimler, yorumlar her bireye göre değişiklik gösterir. Biyolojik, psikolojik ve sosyolojik evrenin içerisinde bulunan insan anlaşılması zor bir varlıktır. Bu nedenle bireyleri dışarıdan tamamlanmış bir eyleminden ve dış benzerliğinden dolayı çıkarımlarda bulunarak değerlendirip yargılamak yanlış olacaktır (Şentürk, 2018: 266). Bir diğer katılımcı ise kendine yönelik asosyal nitelendirmelerini şöyle yorumlamaktadır:

“Bence hiç alakası yok asosyallikle. Asosyallik bence internette sıkışmak yani oyunda değil de. Ben de mesela günde gerçekten 10 saat oynadığımı biliyorum LOL’ü. Ama benim mesela sporda da çok başarımlarım var. Arkadaşlarım da var. (...). Ailemle aram iyi. Okul kazanmışım sonuçta üniversite kazanmışım. Asosyaller eve hapsoluyor, internette yanlış yerlere de yönelebiliyor. Doğru yerlere de yönelebiliyo. İş de bulabiliyo kendine belki internet sayesinde. Ya bence asosyal yapan şey oyun değil kişinin kendisi ve çevresi yani. Dış çevre bence asosyal yapıyo. Ya arkadaşları yadırgıyodur, ailesi çok önem vermiyodur. O yüzden mecburen bilgisayara kapanmıştır. Ama ben kendi isteğimle zevk için kapandığım için bence asosyallığın oyunla ilgisi yok. Beni asosyal yapmadı mesela.” (G13, LOL, 20 Yaş).

Günümüzde kitle iletişim araçlarının giderek daha fazla gelişmesi insanların sosyallik olgusunu farklı şekillerde deneyimlemesine de olanak sağlamıştır. Kuşkusuz internetin burada etkisi yadsınamaz. Geçmişten günümüze insanların birbiriyle sosyalleşmesinde önemli bir olgu olarak görülen oyunlar artık internet tabanlı oynanan çevrim içi oyunlarda farklı bir boyuta geçmiştir. Geleneksel oyunlarda mekân bazında kısıtlı olan faktörler dijital oyunlarla birlikte sınırlarını aşmış dünyanın bir ucundaki bireylerle oyun oynama olanağı sağlamıştır.

Geleneksel oyunlara göre fiziksel açıdan kısıtlı hareketleri bünyesinde barındırması ve başında geçirilen süre itibariyle de toplumda dijital oyunlar negatif düşünceleri üzerine çekerek dijital oyunlarla içli dışlı olan bireyler diğer bireylerin zihninde asosyal bir tip olarak şekillenmektedir. Dışarıdan bir gözlemci için saatlerce oyun başında bulunan birey kendini gündelik yaşamdan soyutlamış olarak görünse de; bireyler DOTA 2 ve LOL oyununda sosyalleşme olayını kendi arasında yeniden inşa etmektedir:

“Çünkü bilgisayar başındasın. Senin sadece monitörle ilişki kurduğunu sanıyorlar. Hâlbuki o monitörün içinde bi dünya var. Yani mesela bizim oyunda bi maçta 10 gerçek insan aynı anda o maçın içinde var oluyo. Biri Darvüs oluyo biri Drevin oluyo biri Garen oluyo biri Elis oluyo herkes başka bi karakter oluyo ama gerçekte herkes kendisi o karakteri oynuyo ve konuşabiliyosun, yazışabiliyosun, her şeyi yapabiliyosun. Yani hiçbi eksiği yok aslında bakarsan. Sadece dışardan bakıldığında monitörün başında saatlerce zaman geçiriyö gibi görüldüğünden dolayı asosyal damgasını anında yapıştırmaktan kimse çekinmiyo. Ama işin aslı öyle değil. Asosyal değil. Yani sosyallik genelde insanlar tarafından hep işte sinemaya gidelim, tiyatroya gidelim falan diye algılanır. Doğru değil. Sosyal mesela şu an sosyalleşmiş haldeyiz. Sosyalliği yaşıyoruz. Keza birine bi şey sorduğunda laf açılır beş saniyelik belki. Bu da bi sosyallik. İlla bi yere gidip para harcadığında sosyal olmuyosun. Bi şey yaşadığında başka bi insanla en az iki kişi olduğunda sosyalleşmiyo musun? Bu değil midir esas olay? E dijital platformda da bunu yapabiliyo insanlar. Bu da bi sosyallik ama dijital sosyallik işte bi yerde. Bunu gerçeğe dökmek için de yani etkinlik oluyo. (...) şimdi online oyunlar da zaten adı üstünde online (...). Diğer oyuncularla birlikte oynamak zorundasın. Orda sosyallik var mesela. (...). Bizim oyunun mesela beşe beş oynanan bi haritası var. Beş kişiyle bi arada olmak yani dört kişinin yanına beşinci olmak zorundasın bi kere. O dört kişiyle mecburen anlaşmak zorundasın, iletişim kurmak zorundasın ve takım olmayı başarmak zorundasın. (...).” (G16, LOL, 35 Yaş).

İnsanlar gündelik yaşamlarında sosyalleşmeyi farklı yollarla deneyimleyebildiği gibi kimi zaman toplumdan kendini soyutlaması da bir tercihtir. Boş zamanı değerlendirme aracı olan oyunlar, internet tabanlı dijital oyunlarla devamlılığını sürdürerek bireyleri bir yandan gündelik yaşamından soyutlayıp bir yandan da o evrende sosyalleşme imkânı sunmaktadır. Kimileri için çevrim içi oyunlar gündelik yaşamın huzursuzluklarından bir kaçış, kimileri için kendini ispatlama, kimileri için de eğlence işlevi görmektedir. Oyunlar insanlar için bu tarz işlevleri yerine getirirken sosyalleşme ihtiyaçlarını da karşılamaktadır. Katılımcılardan biri oyun evreninde de sosyalleşme ihtiyacını giderebildiğine dair düşüncesini şöyle ifade etmektedir:

“(...) Asosyal olarak nitelendirmek şu açıdan bakılıyo olabilir. Hani fazla vakit ayrıldığı için. Mesela benim açımdan bakarsak olaya dışardan görüp görebilceğim, hayatta tanıyabileceğim insanları tanıdığımı düşünüyorum zaten. Fazlasına ihtiyacım olmadığını düşünüyorum. Çünkü bazı tecrübelerime dayanarak yaşadığım şeylerden dolayı çok fazla insanla irtibata girmek istemiyorum Çünkü karşımda bana ne doğacağı, ne doğurabileceği belli değil. Belki olumlu şeyler olacak olabilir ama olumsuz şeyleri çok yaşadığım için göze almak istemiyorum öyle söyleyeyim. Bu beni asosyal yapıyorsa yapsın yani problem değil. İnsanlar için sosyallik böyle her zaman konuşkan olmak heralde. Ne biliyim böyle içine kapanık olmamak işte bi şeye fazla vakit ayırmamak. Onların, oyun oynamayan insanların bakış açısı öyle. Çünkü onlar oynamadığı için bilmiyo. Çünkü kendilerini vermemişler oyuna. Zevk almamışlar daha doğrusu. Onun yerinde olsa aynı şeyi yapar, aynı şeyi düşünür. Mesela siz herhangi bi iş yapıyorsunuz? Ben o işi daha önce hiç yapmadım. Ama siz o işi çok severek yapıyorsunuz. Sonuçta kendinizi ona vermişsiniz. Ben size asosyal diyebilirim belki de. Çünkü başka hiçbir şeyle ilgilenmiyorsunuz. Hani o şekilde bakıldığını düşünüyorum.” (G14, DOTA 2, 24 Yaş).

Bireyin toplumsal dünya imgesine dâhil olan dilsel tipleştirmeler, kültürel normlar kuşkusuz bireyin gündelik yaşam dünyasına dâhil olarak katkıda bulunmaktadır. Aynı zamanda karşılıklı anlama ve anlamlı etkileşimin gerçekleşebilmesi için de tutarlılık ve bütünlük oluşturur (Wagner, 2018: 57). Bir A ve B bireyi etkileşime girdiği andan itibaren (her ne şekilde olursa olsun) tipleştirmeler de hızlı bir şekilde üretilmeye başlar. A bireyi B bireyini gözlemleyerek eylemlerine içsel bir güç atfeder. B’nin yeniden başlayan eylemlerine bakarak içsel güçleri tipleştirir. B bireyi, eylemlerine devam ettikçe A bireyi ise “İşte yine aynısını yaptı!” diyerek aklından geçirir. Aynı zamanda bu durum A bireyi için

de geçerli olup B bireyinin de kendine aynısını yaptığını varsayar. Tipleştirmelerdeki karşılıklar iki bireyin etkileşime girdiği andan itibaren varsayılır (Berger ve Luckmann, 2008: 85). :

“Bence asosyallik insanlarla etkileşim kurmakta zorlanan ya da insanlarla etkileşim kurmak istemeyen insanlara denen bi şey. Yani asosyal, bilgisayar oynamak zorunda değil. Eğer evden dışarı çıkmıyorsa, bütün gün televizyon izliyorsa bence o insan da asosyaldir ya da bütün gün evde Instagram’da geziniyorsa ya da ne biliyim telefonla ilgileniyorsa o insan bi asosyaldir. Yani insanlar da şey var ‘A bilgisayar oyunu oynuyo kesin asosyal!’ Öyle bi şey yok. Ben çıkıyorum ve arkadaşlarımla, insanlarla internet kafeye gidiyorum. O zaman burda çarpıklık gibi bi şey oluyo. Nasıl yani? Hem bilgisayar oynuyorum hem de yanımda insanlar var. Arkadaşlarım var. O zaman ben asosyal oluyo muyum? Olmuyo muyum? Böyle bi sıkıntı var. Yani bütün oyun oynayan insanlar bence asosyal değil. Ha ne oluyodur? Evden dışarı çıkmıyodur, görüşmeyi sevmiyodur. Bu insana asosyal denebilir. Ama ben onlardan biri değilim ya da benim hiçbi arkadaşım onlardan biri değil. Onlarla, asosyal insanlarla da pek anlaşılamam zaten. Ama toplumdaki, o düşünce bence aşırı yanlış. Çünkü bana da ‘Asosyal misin sen?’ falan filan gibi sorular geliyo. Böyle bi şey yok yani. Olamaz. Biri gelip de bana asosyal dediğinde ne diyorum ki? Aslında genelde cevap vermiyorum. Ama cevap verseydim heralde büyük ihtimalle fotoğraf atardım ve şu anda dışarda olduğumu belirtirdim. Çünkü ben evde durmayı seven biri değilim. Evde kendi bilgisayarım olmasına rağmen ve o bilgisayarda LOL oynayabileceğime rağmen ben sırf arkadaşlarımla olabilmek için dışarı çıkıyorum ve internet kafeye para veriyorum. Ayrıyetten bi para veriyorum. Yani asosyallik benimle asla bağdaştırabilceğiniz bi şey değil. Asosyallere nasıl bakıyorum dersek... Yani insanların kendi tercihi. Çünkü benim öyle bi arkadaşım vardı. Ben çok fazla zorluyodum. ‘Dışarı çıkalım, dışarı çıkalım.’ Çıkmıyodu ama bilgisayar oyunu da oynamıyodu yani. Sadece evde oturmak ona zevk veriyodu ve dışarda ilgisini çekecek hiçbi şey bulamıyodu. Öyle bi insanla da ben çok uzun yıllar arkadaşlık kurdum. Yadırgamam. Onun seçimidir (...).” (G1, LOL, 20 Yaş).

Tipleřtirmeler bireyler arasında karřılıklı olup oyun oynayan bireylerin de evresindeki bireyleri tipleřtirebileceęi unutulmamalıdır. Grřmeler doęrultusunda evrim ii oyun oynayan bireyler toplumdaki genel sosyallik kabuln eleřtirmiş ve evrim ii oyunun gndelik yařam aktivitelerini gerekleřtirmesine engel olmadığını dile getirmiřtir. Katılımcılardan biri evrim ii oyun ortamındaki sosyallikle ilgili farklı bir noktaya da deęinmiřtir:

“(...). Tanıřtıęın insanlarla sadece oyunla alakalı konuřuyosan, sadece oyun oynarken konuřuyosan bu sosyalleřmek deęil aslında. Eęer sen oyun vasıtasıyla tanıřtıęın, oyun oynarken tanıřtıęın bi insanla oyun oynamıyoken de muhabbet ediyosan, oyunun haricinde bařka řeylerden de konuřuyosan o zaman sosyalleřiyosun aslında. Yoksa oturdun bilgisayar başına iřte atın DOTA’ı. Atıyorum bugn bi oyun oynadım ben rastgele iřte. Tek başıma girdim bi oyuna. Oynadım. Oyun esnasında benim takımında iyi oynayan birisi vardır. Ben iyi oynadım, o iyi oynadı. O beni ‘steam’ zerinden ekledi. Kabul ettim. Beraber oyun oynadık. Bi ara iřte Discord’tan birbirimizi ekledik. Aynı Discord’ta konuřtuk. Oyun oynarken oyunla ilgili konuřtuk. Oyun bitti. Discord kapandı. Bu sosyalleřmek deęil. Oyun bittikten sonra da sen o kiřiyle eęer muhabbet etmeye devam ediyosan... Atıyorum oyun oynarken başınıza bi řey geldi. Oyun esnasında bi řey oldu. O senin aklına bařka bi řey getirdi. Onunla ilgi bi konu atın, muhabbet atın. O bi konuyu atı. Oyun bittikten sonra da sen muhabbetini devam ettirebiliyosan, gerek hayatta onunla oturup iki kelime ediyosan, gerek hayatta da tanıřıyosan o zaman sosyalleřiyosun aslında. Belli bi raddeyi gemen lazım gerekten sosyalleřmek iin. (...).” (G26, DOTA 2, 29 Yař).

Fiziksel hareketlilięin az seviyede olduęu saatlerce evrim ii oyun oynayan bireyler gnmz toplumlarının sosyallik anlayıřına uymamaları sebebiyle asosyallik etiketlemesiyle karřılařabilmektedir. řphesiz gerek saęlık gerekse de gndelik hayattaki sorumlulukların aksatılması adına dezavantajları olabilmektedir; ancak negatif ynlerinin yanında katılımcılar etkileřimlerin, iliřkilerin ve sosyallik olgularının da oyun ierisinde gerekleřebildięini dile getirmiřtir.

Verili bir durumun iinde doęup onun iinde yařayan ve sosyal varlık olan bireyler iin tek bir yapı yoktur. Yapıların ierisinde eřitlilikler, alışkanlıklar ve geirgenlikler mevcut olduęundan biyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak her insan zgn olup birbirinden farklı srprizlerle doludur. İnsanlar zellikleri sebebiyle de faildir (řentrk, 2018: 266).

Toplumsal tipler ayrıca toplumsal yapıdan da konuşmak anlamına gelmektedir. Toplumsal gerçeklik, insan yüzlerinde ve toplumsal tiplerde açık bir şekilde görülebileceği için sosyoloji de toplumsal tipleri takip ederek yeni okumalara ve anlamlara olanak sağlar (Aydemir, 2016: 17).

4.4. MOBA Oyuncuları ve Toplumsal Eylem

Bireyin gerçekleştirdiği eylemlerin arka planında amaç ve neden saklıdır. İnsanlar bir yandan gelecek için tasarladığı amaca yönelik eylemde bulunurken bir yandan eyleminin arkasında kendiyile de ilgili nedenler vardır. Aynı zamanda Alfred Schutz'un nedensel güdüler olarak nitelendirdiği bu eylemlerin arka planında bireyin kişiliğine ve geçmişine ait bağlantılar yer almaktadır (Wagner, 2018: 34).

Gün geçtikçe katılımın ve ilginin artması dijital oyunlara özellikle de çevrim içi oyunlara yönelik oyun oynama eylemini gerçekleştiren bireylere yönelik çevreleri tarafından eleştirileri artırmaktadır. Bu durum oyuncuların, oyun oynama eyleminin arkasında yatan nedenleri araştırmaya itmektedir. Uzun süreler boyunca sıkılmadan çevrim içi oyun oynayan bireyler bazı sebeplerden dolayı oyun evrenine girmiştir. Katılımcılardan biri çevrim içi oyuna başlama nedenini şu şekilde ifade etmiştir:

“(...) ben hep kendimi çirkin hissederdim. Hep dış görünüşümden nefret ederdim. Yüzümden, görüntümden, her şeyden ve bundan kaçmanın tek yolu oyun oynamaktı. Çünkü oyunda iyiydim ve dediğim gibi dışarda bana selam bile vermicek bi adam mesela oyunda ben ondan daha iyiyim diye bana her şeyi şey yapabilirdi. Yani sunabilirdi karşıma. Onu daha iyi yapabilmem için. Onu daha (...) iyi seviyeye çıkarmam için. (...) dijital oyunlar gerçek hayattan kaçtığım bi yerdi benim için. Hani orda daha çok şey görmemdi sanırım saygı duyulmam... Çünkü küçüklüğümden beri iyi oynamışumdur oyunları. Orda iyi oldukça insanlar bana daha çok saygı duyup, daha çok aramaya başladı. Hani o oyun için bile olsa (...) iyi oynar dediler. Şunu iyi yapar dediler. Oydu sanırım beni cezbeden yönü oyunların. En çok cezbeden yönü oydu. (...). Daha çok insanın saygı duyması. LOL'de, çoğu oyunda artık var. Bi kademe sistemi var. Yani bu en alttan bronz, gümüş, altın, platin, elmas öyle o şekilde yukarı çıkıyo. Hani daha yukarda oldukça alt taraftaki insanlar sana mesaj atıp bi şeyler soruyolar. Ne biliyim senden büyük insan bile sana bazen abi diyo. Neden belli değil hani. 'Abi' diyo 'Nasıl yaptın? Buraya kadar nasıl geldin?' Tamamen bu aslında. (...)” (G2, LOL, 24 Yaş).

Weber, eylemlerin geçerli (mantıksal olarak) ya da doğru (metafizik açıdan) olarak anlaşılmasını değil öznelerin öznel olarak amaçladığı şekliyle anlamamız gerektiğini dile getirir. Araştırmacılar ise öznenin veya öznelerin akıllarından geçeni, onları hareket etmeye iten şeylerin ne olduğunu bilmelidirler (Ringer, 2006: 130). Her bireyin gerçekleştirdiği eylemlerin sebebi olduğu düşüncesinden hareketle çevrim içi oyun oynayan bireylerin de uzun saatler ve yıllar boyunca oyunda vakit geçirme sebebi bulunmaktadır:

“(...) benim bulunduğum mahalle iyi bi mahalle değildi. Kötülükten, kavgadan uzak kalmak için. Dijital oyunlar yokken atari salonları vardı eskiden. Atari salonlarına kaçardık genelde. Çocukluğum benim hep dijital üzerinde geçti. Mahalle ortamını sevmezdim. Kavgadan uzak durmak için, dövüşten uzak durmak için. Benim mahalle arkadaşlarımın çoğu %90’ı hapse girmiş, çıkmış insanlar. Ben onlardan uzak durabilmek için hep dijital ortamlara verdim kendimi. Çevremdeki insanlar beni çoğunlukla biliyo. Yani uzaklaşmak için, mahalle ortamından uzaklaşmak için, kavgadan, dövüşten uzaklaşmak için, kahve ortamından uzaklaşmak için. Genelde ben internet kafeye geliyorum ya da çarşıda arkadaşlarımla buluşuyorum. O şekilde hani benim. Kahve ortamında çoğunlukla yapılan şey dedikodu. Dedikodudan uzak duruyorum. Sevmiyorum. Birisinin işinden, birisinin sosyal hayatından bahsetmeyi sevmediğim için genellikle arkadaş ortamım dijital ortamdaki arkadaşlar ya da internet kafedeki arkadaşlarım yani. Aşağı yukarı 10 saat 14 saat arası oynuyoruz. Eşimle tartıştığım zamanlar aşağı yukarı 14-15 saat bazen 16 saati de buluyo. (...). Genelde eşimle tartıştığım zaman erken çıkıyorum. Sabah saat dokuz gibi çıkıyorum akşam internet kafe kapanana kadar kalıyorum. Ya bu bana nasıl yansıyor? Maddi olarak zorluyo bazen ama maddi olarak zorlarsa da gine de geliyoruz. Oyunları oynamaya devam ediyoruz. LOL olsun başka oyunlar olsun. (...). Ama dediğim gibi işte benim şartlarım, arkadaş ortamım iyi olmadığı için dijital ortama verdim kendimi. Derslerim de kötüydü. (...).” (G9, LOL, 32 Yaş).

Toplumsal ilişkiler; insansal eylem, iş ve davranış, bağlanış, kurum ve kuruluşlardan oluşmaktadır. Sosyoloji, karmaşık olan sistemleri öğrenmek için çaba sarf eder. Sosyolojinin çözümleme yaparken karşılaştığı olgular ise bizlerin sadece anlama ve yorumlama ile anlayabileceğimiz insan eylemlerinden, işlerinden ve davranışlardan oluşmaktadır (Freyer, 2012: 169). İnsan eylemlerinin anlamaya ve yorumlamaya açık olması aynı zamanda eylemin nedenlerini de sorgulamaya itmektedir. Çevrim içi oyun ortamında da ayrı toplumsal ilişkiler kurulduğu göz

önünde bulundurulduğunda oyun oynama eylemini gerçekleştiren katılımcılardan biri oyun eylemini gerçekleştirme nedenini şu şekilde dile getirmektedir:

“(...). Ben hep ufak bi çocuktum. Hâlâ öyleyim yaşıtılarına göre ve çok ezilirdim aslında. Normal hayatımda güçsüzsün, şöylesin böylesin tarzı. Oyuna geçtiğim zaman mesela çok güçlüydim. En güçlü karakterleri alıp herkesi öldürmek isterdim ki yapıyodum da. Hırslıydım o yönde ya. Hırs diyebilirim aslında. Öfke diyelim. Aslında çocukluktan kalma bi şey yani. Şimdi onlara da kızamam tabii onlar da çocuk. Üstüne geliyolar çocukların yani. Benim de üstüme geldiler işte. Sen küçüksün, zayıfsın... Yani ben hiç hatırlamıyorum sınıfta boy sırasında ikinci, üçüncü olduğumu. Hep sonuncuydum yani. Sondan ikinci, üçüncü bile olamamıştım yani. Dalga geçtikleri için benle çocukken sürekli ben de oyunlara o yüzden başladım. Ondan sonra bırakamadım. Çünkü çok güzel bi evren. Farklı bi yer orası. (...). DOTA benim ilk keşfettiğim MOBA’ydi. (...) DOTA çıkınca böyle ben çok küçüktüm. Yani ben ilk DOTA oynadığımda 9 yaşında falandım hani. Çok büyüleyici bi şeydi benim için zaten. Karakterleri seçiyosun. Karşındaki biri de karakter seçiyo ki en önemli noktası da karşılığı gerçek insanlara karşı. O yönelik oyun yani. (...) karşıdakinden daha iyi olduğunu bilmek yani. Çünkü fiziksel olarak bi kavga etmiyosun, birbirine zarar vermiyosun; ama oyun içinde onun karakterini öldürüyorsun (...). Aslında günlük hayattaki öfkemi atma yolumdu DOTA her zaman. (...). Çünkü öfkeleniyodum. Hem kendime hem dışardaki hayata yani çünkü kimse böyle küçük bi şey olmak istemez. Ondan sonra öfkemi atmak için bilgisayar oynadım (...) oyunlardan deşarj oluyodum. (...) çevremi çok önemsememeye başlamıştım. Özellikle okul çevremi. (...) ortaokul, lise zamanı. Çünkü onlara ihtiyacım olmadığını düşünüyodum. Oyun oynamaya oturduğum zaman illa bikaç arkadaşım olurdu oyun oynarken. Onlarla oynuyodum. Oynamayı seçiyodum ve okuldaki kimseyle muhabbet etmezdim kolay kolay. Hâlâ da aşağı yukarı öyledir yani. (...). Çünkü ben mesela oyun oynamaya başladığımda normal hayattaki insanlardan kaçıp oyun oynamaya giderdim. (...)” (G4, DOTA 2, 21 Yaş).

Birey, faaliyetlerini gerçekleştirirken (tamamıyla uyanık bir halde) faaliyetleri vasıtasıyla geçmişini, şimdisini ve geleceğini belirli bir zamana taşır. Ayrıca kendini bütünlük olarak fark ettiği faaliyet eylemleri aracılığıyla da diğer bireylerle iletişime geçer. Edimler yoluyla gündelik yaşantısının farklı uzamsal perspektiflerini de düzenlemiş olur (Schütz, 2018: 144).

Gününün büyük bir bölümünü oyun oynama eylemiyle geçiren bireyleri çevresindeki bireyler gözlemlediğinde gündelik yaşam faaliyetlerini aksattıkları yönünde eleştirilmektedir; ancak birey, bir eylemin fiili performansında

gözlemlenirken bile, gözlemcinin eylemi anlama becerisi sınırlıdır, çünkü gözlemcinin eylemi izlerken devam eden bilinç akışı, eylemi gerçekleştiren aktörden farklı olacaktır (Johnson, 2008: 143). Saatlerce oyun oynayan birey çevresindekiler tarafından gözlemlendiğinde gündelik hayat aktivitesini gerçekleştirmeyen, bağımlı birisi olarak düşünülse de oyun oynayan birey için durumun kendine göre farklı nedenleri olmaktadır:

“(...) şimdi şöyle düşün sen eve gidiyorsun. Evde mesela önceki zamanlardabundan üç dört sene önce bizim ev zaten çok kalabalıktı. Abimler falan vardı. (...). Şimdi gidiyorsun. Evde abinle konuşmak istiyosun konuşamıyosun. Hani istiyoy muydum o zamanlar? Onu bilmiyorum da. İstesem bile şu an düşünüyorum konuşamıyordum. Araya bi muhabbet gircek. Herkes hemen sesi yükselcek hemen bi şey olacak, bağırca, çağırca falan. Babayla zaten konuşmuyosun. Anne bizim üzerimize çok düştüğü için anneyi biz kâle almıyoruz öyle diyim. Ya da kadının bi şekilde meşguliyetleri, yine ev işleri falan oluyo. Gerçi zaman ayırıyo. Konuştuğu zaman konuşuruz ama heralde ben konuşmazdım annemle de. Ondan sonra ne oluyo? Geçiyorum bilgisayarın başında kimseyle konuşmuyosun. Orda zaman öldürüyorsun. Öyle diyim. (...). Ben mesela şimdi iş kurmak istiyorum. Bundan bi ay öncesine kadar kafam şişiyodu yani düşünmekten. Hangi işi yapsam? İlanlara giriyorum, sitelere giriyorum, şuraya, buraya bakıyodum. Şimdi mesela son bi haftadır falan oyun oynuyorum. Aklıma gelmiyo mesela iş. İşle ilgi herhangi bi şey aklıma gelmiyo. Zaten gece bire, ikiye kadar oyun oynuyorum. Ondan sonra zaten uykum geliyo. Vurup kafayı yattıyorum. (...)” (G11, LOL, 24 Yaş).

Her birey eylemlerinin içerisinde birtakım amacı, nedeni ve hedefi barındırır. Eylemleri gerçekleştirmek ve gerçekleştirmemek bireyin seçimiyle ilgilidir. Alfred Schutz, yorumlayıcı sosyolojinin temsilcileri gibi bireyin eylemlerinde ve eylemsizliklerinde özgür olduğunu dile getirmektedir (Wagner, 2018: 36). Sosyoloji, çeşitli ifadelerle kullanılmasının dışında anlaşılan şekliyle toplumsal davranışları yorumlayıp anlayarak ve davranışların doğal seyrinde ortaya çıkardığı etkilerle beraber sebeplerini de ortaya çıkarıp açıklama isteğinde bulunur (Weber, 2012: 15). Günümüzde geleneksel oyun oynama eyleminden dijital oyun oynama eylemine bir geçiş söz konusudur. İki oyun türü kıyaslandığında da dijital oyunlarda geçirilen süreler gündelik yaşamdaki ihtiyaçları gidermeyi aksatacak duruma gelmektedir. Çevrim içi oyun oynayan bireyin davranışlarının yorumlanıp anlaşılması ve eylemlerinin gerçekleşmesindeki sebepleri ortaya çıkarmak önemlidir. Çevrim içi oyun oynamaya iten sebepleri bir katılımcı şu sözlerle ifade etmektedir:

“(...) benim için anti depresan oldu. Burda mesela o insani ilişkilerden sıyrılınca açıkçası... Şöyle söyliyim üstüme oklar gelmese bile (...) insanların duruşunu tavrını gördükten sonra (...) insan kendini yalnızlaştırıyor yani. (...). Mesela altı aylık zor bi süreç geçirdim burda. O dönemde LOL’e başlamıştım. (...) tam olarak maddi manevi hiçbir şey bana belki sağlamadı. Belki ruhsal olarak birazcık beni iyileştirdi. Bi oyalanma ihtiyacı bulundu. Psikolojimi düzeltti ve neye ihtiyacım olduğunu düşünmemi sağladı. (...)” (G6, LOL, 24 Yaş).

İnsan eylemlerindeki sosyal nitelikler, davranışların anlam ve hedef içermesinden kaynaklanmaktadır. Mesela iki bisiklet sürücüsünün çarpışma anı fiziksel bir olaya işaretler. Fakat çarpışmadan sonra ortaya çıkabilecek tartışmalar veya uzlaşmalar sosyal bir duruma işaret etmektedir (Ünsaldı ve Geçgin, 2013: 144). Çevrim içi oyun oynayan bireyin eylemlerinde belli birtakım anlamların, hedeflerin saklı olması sosyal bir duruma işaret eder. Geçmişinde yaşadığı bazı olaylar bireyi oyun evreni içerisine itmekte olup gerçekleştirdiği oyun oynama eyleminden dolayı çevresindekilerle yaşanan durumlar da sosyal bir nitelik içermektedir:

“(...) ilk senemde kazanamamıştım. Staj falan filan dolayısıyla. İkinci sene tekrar çalıştığım da mesela akşama kadar çalışıyodum. Babamla işe gidiyodum veya sonra gelip ders çalışıyodum. 3-4 saat sonra gidiyodum. Gece ikiye kadar internet kafede LOL oynuyodum mesela. 3-4 saat oynuyodum. Annem, babama çok fazla kızıyodu. Ama ben kendimi ödüllendirmek olarak görüyodum onu. Ama çok kızıyorlardı. (...) genel olarak benim sülalem bu şeylere çok ters bakıyo. Hatta sporu yapmama bile çok ters bakıyorlardı mesela veya oyun oynamama. Oyun oynamama zaten aşırı çok fazla laf yiyodum mesela. Ağır laf yiyodum. Arkamdan da konuşuyorlardı. (...) 10 saat bilgisayarda oturuyo, 5 saat bilgisayarda oturuyo. Ben onlara çok cevap vermiyodum. Sadece diyodum: ‘Bi şeyi yaptığımda o zaman konuşuruz.’ Mesela şu anda kimse arayıp sormuyo, kimse konuşmuyo. Bi şeyler başararak aslında onlara bilgisayarın veya sporun bana bi şey, zarar vermediğini göstermeye çalıştım. Yani öyle bi amaçla yapmadım bunları ama yaptığımda gördüler olduğunu. Pek takmadım aslında. (...)” (G13, LOL, 20 Yaş).

Yaşadığımız süre boyunca birçok toplumsal olaylarla karşılaşmakta olup olayları her daim anlamak isteriz. Toplumsal şeyler, insani faaliyetlere indirgendiğinde, insani faaliyetler ise arka planındaki amaçsal ve nedensel güdüler gösterildiğinde anlaşılabilir (Schütz, 2018: 206). İnsan, yaşadığı olumsuz durumların etkisini azaltabilmek adına birçok şeye yönelebilmektedir. Kimi zaman bireye pozitif bir enerji yüklemesi açısından oyunlar başvurulmuş bir yol olup çevrim içi oyunlar da en çok ilgi görülenler arasındadır. İlgilerin arkasında yatan sebebi öğrenmek bu noktada önemlidir. Katılımcılardan biri kendini çevrim içi oyun oynama eylemine iten nedensel güdüyü şu şekilde ifade etmektedir:

“(...) depresyonda olduğum zamanlarda da oyun oynayarak zaman geçirdim. Çünkü bazı oyunlarda çok fazla konsantre olmanız gerekiyo ve başka bi şey düşünemiyosunuz. Zaten ister istemez o oyunu oynadığınız sırada ve belli bi zamanınızı harcadığınız zaman gün içinde altı saat, yedi saat boyunca hiç kalkmadan oyun oynadığınızda gerçekten günün geri kalanında zaten yorgun oluyo kafanız. Uyumak da kolay oluyo vesayre. Mesela şey yaparım ben sabah 4-5 gibi girip oyunlarda işte bütün çete on kişi oluyo oyunda. Diğerlerine ‘Ya sizin ne derdiniz var da bu saatte burdasınız?’ diye yazarım ve bazen herkes oyunu bırakıp böyle dertleşir falan yani. Bu noktada bi kaçış olduğunu düşünüyorum zaten oyunların.” (G3, LOL, 22 Yaş).

İnsanlar gündelik yaşantısında karşılıklı olarak birçok davranış, eylem sergilemektedir. Meydana getirdiği eylemler ise birçok amaçla ve nedenle ilişkilidir. İnsanlar karşılıklı olarak eylemlerini kendi içlerinde anlamlandırıp yorumlar. Günümüzde birçok birey tarafından gündelik yaşam aktivitelerine zarar verdiği düşünülmüş ve davranışları, eylemleri fazlaca eleştirilen grup ise dijital oyunlarda vakit geçiren bireyler olmaktadır. Kuşkusuz dezavantajları vardır ve bazı noktalardaki eleştiriler haklılık payı taşımaktadır. Oyuncuların neden bu eylemi gerçekleştirdikleri ise önemlidir. Her insan yaşadığı olumsuzlukları biraz da olsa unutmak ister ve untabilmek için birçok yola başvurur. Katılımcılar, DOTA 2 ve LOL oynamasının nedeni olarak yaşadığı bazı problemleri unutmak adına olduğunu dile getirmiştir.

4.5. MOBA Oyuncuları Arasındaki Biz İlişkisi

Kitle iletişim araçlarının gelişmesi insanların birbiriyle olan ilişkisine yeni bir boyut kazandırmıştır. Özellikle günümüzde akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve internet bireyler arası iletişimde tercih edilen ilk unsur haline gelmiştir. Olumsuz yönleri olsa da bireyler birbirini tanımasa dahi bu araçlarla karşılıklı ve kolaylıkla iletişime geçmektedir. Bireyler, zamanla arasındaki diyalogu geliştirerek yakın ilişki kurmaktadır.

Schutz'a göre ise bu durum bir bireyin *sen yönelimliliğine* karşılık vererek her iki bireyin amaç doğrultusunda birbirlerine yönelmesiyle ortaya çıkan *biz ilişkisidir* (Wagner, 2018: 43). 3G teknolojisi bulunan cep telefonlarıyla ya da internet bağlantısı olan bilgisayarlara yüklenen mesajlaşma programlarıyla, sesli ve görüntülü konuşma ya da mesajlaşma programları ile doğrudan ilişki kurulmaktadır (Kılıç, 2012: 145).

İnternet tabanlı çevrim içi oyunlarda da bu durum gerçekleşmektedir. Oyun başındaki bir birey gerçek yaşamından kopuk birkaç saat geçirse de oyun ortamında tanımadığı bireylerle oyuna katılıp, iletişime geçerek tanışma imkânı bulmaktadır. Böylelikle yıllarca sürdürülen arkadaşlıkları da meydana getirmektedir. Bir katılımcı şu örneği vermektedir:

“(...). Benim sırf internet üstünden tanışıp da evine gidip kaldığım farklı şehirlerde bana çok yardımcı olan bir sürü insan da var. Hâlâ da görüştüğüm senelerdir, on senedir görüştüğüm arkadaşlarım var. Bunlarla bi oyundan tanıştık. Şimdi böyle can ciğer, çok sıkı olduk. Öyle insanlar da var yani. Şöyle oluyo tanıştığın insanlarla bi ay içinde tartışmazsan eğer çünkü bi ayda baya iyi tanıyosun. Bi de 7-8 saat bi ay boyunca bi insanla konuşunca artık her şeyimi biliyo diyosun. Eğer tartışmıyosan o insan senin hayatın boyunca kalıyo ve şöyle bi değişik olayı var; benim en azından otuz, kırk tane arkadaşım olmuştur böyle. (...) liseden beri daha çok lisede zaten okulda zorunlu durduğumuz için orda çok fazla vaktim oluyodu. Sürekli o zamanlar kitap okuyodum. Yani bilgisayardan uzak kaldığım her dakika kitap okuyodum. Sürekli kişisel gelişim kitapları okurdum veya psikoloji. Bu tarz daha çok insanı tanımaya yönelik kitaplar okurdum. Yani bu olay internet ortamında o kadar çok işe yarıyo ki. Çünkü giriyosun önünde 100-200 belki milyonlarca insan var ve sen bunları kurdukları cümlelere göre elemen lazım. Bu olay, gayet sağlam insanlarla tanışmamı sağladı. Daha huzurlu bi şekilde de zaman geçirmemi sağladı. (...) konuşurken yani muhabbet esnasında asla

kimse oyundan konuşmuyodu. Sürekli bi güncel konular bulunuyo. E zaten dünya güncelini takip ediyosun veya normal, etik olan şeylere bakıyosun veya birilerinin yaptığı çok büyük yanlışlar... Hani kime göre yanlış kime göre doğru? Her türlü konu ya her türlü konuyu konuşuyoduk. (...) dışarı çıkmayı seven bi insanla, oyunlardan nefret eden bi insanla çok kopuyosunuz. (...).” (G19, LOL, 24 Yaş).

Alfred Schutz’un *biz* ve *onlar* olarak ayrıma gittiği ilişkilerde *biz* ilişkileri, *onlar* ilişkisine göre daha samimi ve yüz yüze ilişkilerdir. Sadece iki ayrı insan grubunu oluşturmayan ‘biz’ ve ‘onlar’ bütünüyle farklı iki tutum arasındaki (duygusal bağlanma-antipati, güven-kuşku, güvenlik-korku, işbirliği-çekişme) ayrımları da temsil etmektedir. Bireyler, ‘biz’ gurubunda (aidiyet ve güvenli ev ortamında hissi) her şeyi iyi kavradığı için nasıl sürdürülmesi gerektiği bilgisine de sahiptir. Kısacası bu grup benim doğal ortamım olmakla birlikte hoşlandığım ve huzurlu hissettiğim bir yerdir. ‘Onlar’ ise bu durumun tam tersi yani ne ait olmayı isteyebileceğimiz ne de istediğimiz bir gruptur (Bauman, 2010: 51). Oyun ortamındaki bireylerle ilişkisini zamanla *biz* ilişkisine doğru çeviren katılımcı düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

“(...) mesela 10 yıldır öyle arkadaşım var online oyunda. Hiç görüşmedim. Ama dışardaki bi insandan daha çok samimi olmuşumdur onunla. Bütün her şeyini bilirim. O da benim her şeyimi bilir. Aile yaşantımı filan (...). Fazla yeni yeni insanlar tanıyon. Yani nasıl diyim vakit geçiriyon tanıyarak. Güzel bi şey ya. Ben bu zamana kadar mesela bi tane internet sitesi üzerinden oyun oynamıştım. Hani online oyun yani biz farklı illerdeydik. Ama İstanbul'da hepimiz ayda bi toplanırdık. Sadece oyunda oynayanlar farklı illerden. Manisa'dan, Çanakkale'den, Bursa'dan... Ta doğudan bile gelen oluyodu. Mesela birinin doğum günü oluyodu. Gidiyoduk onun evinde kutluyoduk. Yani değişik şeyler yapıyoduk öyle.” (G17, LOL, 23 Yaş).

Beraber yaşamak için fiziksel yakınlık ya da birbirlerinin fiziksel ortamında bulunmak gereklidir; ek olarak, birlikte bulunan bireyler eylemlerini birbirlerine göre ayarlamalı ve yönlendirmelidir. Ortak bir bedensel varlık ortamında karşılıklı dikkatin birbirine geçmesi, ortak bir öznel anlam bağlamı üreten samimi bir *biz* ilişkisini oluşturur (Zhao, 2007: 142). Katılımcılardan biri çevrim içi oyunlar aracılığıyla da karşılıklı samimi bir *biz* ilişkisine girilebileceğini şu şekilde ifade etmiştir:

“Valla dijital arkadaşlıklar da gerçeğe dönüşebiliyo. Nasıl gerçeğe dönüşebiliyo? Mesela benim bile birçok arkadaşım oldu. Dedim ya 8 yaşından beri oyun oynuyorum ve önceden internetsiz oyunlar oynuyodum. Eyvallah ama online oyunlara başladıktan sonra mecburen bi sosyallik yakalıyosun. Çünkü takım oyunu genelde oyunlar ve takım arkadaşı gerçekten zor. İnsanlar takım arkadaşı bulduğunda da kaybetmek istemiyolar ve bu bağ git gide güçleniyo zamanla. Ben çok biliyorum. Düzce’de kaldığımı da biliyorum. Hiç tanımadığım, hiç görmediğim resmini, cismini bilmediğim bi adamın beni misafir ettiğini biliyorum yani. (...). Paylaştıkları şeyde çok fazla emek harcıyolar. Çok fazla mesai harcıyolar. o oyun üzerinden mesela. E bu kadar çok mesai harcadığın bi ortağın olduğunda ilişkin de haliyle gelişiyo. Arkadaşlıklar biraz daha gelişiyo ve dijitalden gerçekten de normal gerçekliğe dönüşüyo bu ilişkiler. (...) Twitterları var. Instagramları var. Youtube takip ediyolar. Twitch yayınları takip ediyolar. Onun dışında sitelerde geziyolar. Biçok yani. Sosyal olarak sen bugün dışarı çıkıp kaç insanla konuşabilirsin bilmiyorum ama bi günde bire bir konuşmalarla alabileceğinden daha fazlası sürekli ellerinin altında bu çocukların. Bu insanlara ve bunlara istedikleri her an ulaşabiliyolar ve gündemden de haberdarlar. (...). Gerçek hayatta yapabildiklerini bi dijital platformda da yapabiliyolar. (...). Görüntülü konuşmadan tut sesli konuşma vesayre her şeyde kullanıyolar. (...). Artık mesafeler de kalktı. Globalleştik gerçek anlamda yani. Amerika’daki bi insanla şu anda üçüncü bi kişi olarak karşımıza koyup konuşabilecek haldeyiz.” (G16, LOL, 35 Yaş).

Gündelik hayatımızda insanlarla kurduğumuz ilişkiler her daim değişmekte ve yeniden inşa edilmektedir. Yakın ilişki kurduğumuz bireylerle bir yerden sonra seyrek ilişkiler kurarken çok samimi olmadığımız bireylerle de zaman içerisinde yakın ilişkiler kurarız. Yani *biz ilişkisi* içerisinde olduğumuz bireyler zamanla *onlar ilişkisine* dönüşür veya tam tersi bir durum da gerçekleşir. Örnek olarak evli bir çift *biz ilişkisine* sahipken eğer boşanırlarsa aralarındaki ilişki *onlar ilişkisine* dönüşecektir ya da *biz ilişkisine* sahip iki yakın arkadaş farklı şehirlere taşınırlarsa *biz ilişkilerini* devam ettiremeyecektir. Toplumsal rolleri üzerinden *onlar ilişkisi* kuran bireyler arasındaki ilişki de zaman içerisinde *biz ilişkisine* dönüşür (Şavran, 2013: 134).

Dijital oyunları ele alırsak oyuncular ilk başta oyun ortamında diğer oyuncularla *onlar ilişkisi* halindeyken zaman içerisinde aralarındaki diyalogu geliştirip *biz ilişkisine* geçiş yapabilmektedir. Tam tersini düşündüğümüzde ise bir oyuncu gündelik hayatında *biz ilişkisi* halinde olduğu bireylerle zamanla *onlar*

ilişkinine geçiş yapmakta ve oyun evrenindeki ilişkileri daha cazip bulabilmektedir.

Örnek doğrultusunda bir katılımcı düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Şöyle söyliyim benim mesela oyundan tanıştığım, hâlâ oyun vasıtasıyla tanıştığım, normal gerçek hayatta görüştüğüm çok insan var. Yayınlar vasıtasıyla tanıştığım, görüştüğüm çok insan var. Yani aslında şöyle insanlar; işte bi Discord’ta bi Skype’ta oyun esnasında konuşurken daha rahatlar gerçek hayatlarına göre. Çünkü bi kere bi şey yok. Gayet evindesin. Rahat ortamındasın. Oyun oynuyosun. Rahatsın. O esnada böyle kafanı kurcalayan herhangi bi şey yok. Hayatındaki yaşadığın sıkıntılarla alakalı bi şey yok (...) ortak eğlence, ortak zevk bu tarz... Bi vesileyle eğer bi insanla senin ilişki başladıysa, senin sohbetin başladıysa o insanla kurduğun ilişkiyle oyunda tanıdığın insanla kurduğun ilişki aslında paralel. Çok farklı değil. Sonuçta aynı şeyden hoşlanıyorsunuz. DOTA oynarken sen de DOTA oynamaktan keyif alıyorsun o da DOTA oynamaktan keyif alıyo. Sizi bi araya getiren şey bu. Sizin muhabbetiniz, sohbetiniz, ilişkiniz bu vesileyle başlıyo. (...). O oyun vesile oluyo o ilişkiye. (...) farklı farklı yerlere dallanıp budaklanabiliyo ama gerçek hayattaki bi insanla eğer frekansın tutarsa oyunda tanıştığın insanla kurduğun ilişkiden daha sağlam bi ilişkin oluyo. (...) arkadaşlarım var oyun vasıtasıyla, yayın vasıtasıyla tanıştığım çok arkadaşım var. Gerçek hayatta görüştüklerim de var aralarında. En yakın zamanda mesela buraya gelmeden önce bu hafta sonu yayından tanıştığım bi abonemle oturup çay içtik İstanbul’da. Öyle şeyler çok oluyo. (...).” (G26, DOTA 2, 29 Yaş).

Toplumsal ilişkiler esas olarak diğer bireylerle dolaysız bir şekilde yaşanan *biz ilişkisi*dir. Bu *biz ilişkisi* ise insanların günlük yaşantılarında başvurduğu toplumsal formlara yönelik fikirlerin kaynağıdır (Giddens, 2013: 49). Ayrıca *biz ilişkisinde* gerçek manada ortak bir bilinç akışı da söz konusudur. *Biz ilişkisi* için bilinç akışımızın dışına adım atmak ve öznel deneyimlerimizi dondurmamak gerekli bir durumdur. Ben diğer bireylerle daima doğrudan bir araya gelip karşılaştığımda, her bir deneyim de ilişkinin kendisi tarafından biçimlenir (Schütz, 2018: 214). MOBA oyuncularını da gündelik hayatta deneyimlediği *biz ilişkilerini* oyun ortamında daha fazla bireyle deneyimleme fırsatı yakalayabilmektedir ve bu ilişkiler daima yeniden üretilip biçimlenmektedir:

“İnsan kendini daha rahat hissediyö diye düşünüyorum sanal ortamda. Yani daha fazla diyaloga girme çabası içerisinde. Çünkü bireysel olarak insan ne biliyim karşısındakiyle çok konuşamıyo ama sanal ortamda öyle olmuyo. Sanal ortamda daha çok diyaloga girebiliyosun. Yeni arkadaşlıklar da kurulmasına sebep oluyo. Türkiye’nin her yerinden çünkü oynayanlar var. Mesela sadece

mahallendeki insanları tanıyosun orda ama diğer sanal oyunda Türkiye'nin her yerinden oyun oynuyolar. Türkiye'nin her yerinden insanlarla tanışma fırsatı buluyosun. (...). Mesela farklı kullanıcılarla farklı alanlarda oyun oynuyosun. Avrupa sunucusu var. Asya sunucusu var. Onlara geçip farklı bölgelerden insanlarla da oynuyosun. (...). Yani hiç görmediğim halde onunla tanışmaya gitmişliğim arkadaşım da var. Yani gittim. Hatta gittiğim gün evinde kaldım yani. Kırk yıllık dostmuşuz gibi geliyordu. Sanal ortamda tanıştık. Birbirimizi hiç görmedik yanına gittim (...). Yani kırk yıllık arkadaşız, tanışıyomuşuz gibi oluyodu. Sosyal oyunların etkisi olabiliyo. (...). Hâlâ da görüşüyoruz çocukla. Herhangi bi problem yok. Sanal ortamdan da arkadaş edinebilirsiniz. Zaten kişi diyaloglarıyla da kendini belli eder konuşmasıyla, yazmasıyla. İlla insanı oturup kalkmasıyla yargılamazsın. Konuşmasıyla da işte güven verebilir insana diye düşünüyorum ben. (...) sanal ortamda da güncel konular zaten hep konuşulan şeyler. Siyasetinden futboluna kadar her şey. Zaten bunlar ülkenin olmazsa olmazı. Herkes konuşuyo bunları. (...) gündemden geri kalmıyodum.” (G24, LOL, 23 Yaş).

İnsanlar toplumda üyelikler aracılığıyla kolektivitelere ve toplumsal ilişki aracılığıyla da diğer bireylere bağlıdır. Aynı zamanda birey de içerisinde bulunduğu toplumsal birimleri birbirine bağlayarak toplumsal ağın ortaya çıkmasında aracı olur (Goffman, 2017: 229). Günümüzde ise insanlar artık internet aracılığıyla da birçok bireyle etkileşime girerek toplumsal ilişkiler meydana getirmektedir. Bu durum çevrim içi oyunlarda da söz konusudur. İnsanlar oyun aracılığıyla toplumsal ilişkiler üreterek samimi bir *biz ilişkisine* de girmektedir:

“Aslında dijital oyun oynayan insanların ortak buluştuğu bazı paydalar var. Bu ortak buluştuğu bazı paydalarda, doğru zamanda etkileşime geçerse eğer çok farklı ilişkiler doğabiliyo yani. Çok güzel arkadaşlıklar çıkabiliyo mesela ne bileyim. Çok güzel dostluklar edinilebiliyo. Belki ailesinden daha fazla vakit geçirdiği insanlarla tanışmış oluyo insanlar. Yani belki de günün büyük bi bölümünü Discord'ta konuşarak geçirdiğin arkadaşın da işte ailene göre daha çok, daha fazla konuştuğun bi arkadaşın oluyo. Bi yerden çıkıp geliyo hayatına. O kilometrelerce öte ya da yurtdışında işte. Polonya'da şu anda oyuncular var yani. Yurt dışında okuyan oyuncular var. Bi bakıyosunuz yani kilometrelerce öteden efsane arkadaşlıklar doğuyo. Arkadaş ilişkilerinde çok güzel bi muhabbet kapısı oluyo. (...). Ya benim dostluğumu pekiştirdiğini düşünüyorum mesela DOTA'nın. (...). Güzel ama çok daha fazlasına şahit oldum ben. Özellikle bu Twitch ortamında çok fazla insan gördüm yani birbiriyle çok yakın ilişki kurup bi aile gibi. Hatta yayıncıların artık ailesi oluşuyo gibi oluyo. Discord kanallarında herkes birbirini tanıyo. İşte yayıncının arkadaşı askere gidiyo onun adına herkes, herkes biliyo onun askere gittiğini

herkes onu özlüyo mesela chatte bahsediyolar falan. Küçük samimi bi ortam oluyo. (...).” (G12, DOTA 2, 22 Yaş).

Toplumsal ilişkiler internet çağıyla birlikte yeni bir döneme girmeye başlamıştır. Geçmişte insanların birbiriyle olan etkileşimi daha sınırlıyken günümüzde internet aracılığıyla tanımadığımız bireylerle etkileşime geçip, ilişkilerimizi geliştirme olanağı yakalamaktayız. Toplumsal ilişkilerin gelişmesine aracı olan bir başka tür olarak ele alınabilecek çevrim içi oyunlarda da bireyler arası ilişkilerin gelişmesi mümkün olmaktadır. Katılımcılar, DOTA 2 ve LOL oyununda birçok bireyle tanıştığını aralarındaki diyalogun da zaman içerisinde gelişip samimi *biz ilişkisine* dönüştüğünü dile getirmiştir.



5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

Şimdiye kadar tez boyunca dikkatle izini sürdüğümüz oyunun (özelde geleneksel ve dijital) teorik tartışması, bize kavramın salt eğlence ve vakit öldürmek manasına gelen anlamları dışında toplumsal işlevinin belirli fenomenler ekseninde pratik olarak tartışılmasına olanak sağlamıştır. Bireylerin oyun için bir araya gelmeye başladığı andan itibaren ortaya çıkan birtakım ilişkiler ağı çevrim içi dijital oyunlarla birlikte yeni bir boyut ve anlam kazanmaya başlamıştır. Geleneksel oyunlardaki mekân, birey ve zaman kısıtlılığı dijital oyunlarla özellikle de çevrim içi dijital oyunlarla birlikte sonsuz olasılıklara yerini bırakmıştır.

Evlerde bilgisayarın bulunması, internet kafelerin artış göstermesi bireyleri oyunlara daha çok yöneltmiştir. Çevrim içi oyun evreninde insanlar farklı farklı deneyim yaşamaktadır. Yaşadıkları deneyimden elde ettikleri hazlar oyunlara olan ilgilerini artırmaktadır. Oyun ortamının insanlar üzerindeki olumsuz etkileri yadsınamaz. Benlik inşasında rol oynayan dijital oyunlar bireylerin zihinlerinde bazı algıların (toplumsal cinsiyet, etik vb.) yerleşmesine de sebebiyet vermektedir. Kuşkusuz çevrim içi oyunların olumsuz yönleri vardır; lakin bireyler bilinçli bir şekilde duruma yaklaştığında olumsuz yönleri avantajlı duruma çevirmektedir.

İnternetin, dijital oyunların kendine bağımlı bireyler meydana getirdiğine yönelik düşünceler birçok araştırmaya konu olmuştur. Muasırı olduğumuz dünyada da oyunlar; dijitalleşmesini ve teknolojik hâkimiyetini, cazibesini, hızını daha da artıracaktır. Çalışmanın amacında da belirtildiği gibi kapsam olarak çevrim içi dijital oyunların olumsuz, bireyler üzerindeki etkilerini ön plana çıkarmaktan öte, bireylerin o evrenle birlikte değişen anlam dünyalarını anlamaya ve ön yargıları bir kenara bırakıp oyun dünyasına onların bakış açılarından bakmaya çalışmaktır. Bir diğer

ifadeyle kendi zihnimizde oluşan kalıplaşmış yargıları paranteze alarak oyuncularını anlamaya çalışmaktır.

İnsanlar ailede, arkadaş çevresinde ya da bireysel olarak bir şekilde dijital oyunlarla tanışmaktadır. Sosyalleşmenin muhtevası da oyun sektöründeki yatırımlar ve giderek modern insanın sığınağı haline gelmesiyle başkalaşmaktadır ve ezberlerimizi bozarak yeni değerlendirmelere yönlendirmektedir. Aile, merkez değerlerin baş aktörü haline gelmiştir. Günümüzde aile ‘neden’ ve ‘sonuç’ ilişkilerinin eş zamanlı tartışıldığı bir kurum vasfı kazanmıştır. Tüm değer kayıpları ve yeniden başlangıçların somutlaştığı ve cepheleştiği, gerilimlerin sahne aldığı yerdir. Aileler ise kimi zaman kendi meşguliyetlerinden çocuklarının bilgisayar evreninde özellikle de oyunlarda geçirdikleri zamanı göz ardı etmekte ya da fark etmemektedir. Farkında olsalar bile çocuklarını o ortamdan uzaklaştırmada kimi zaman başarılı sonuçlar çıkmamaktadır ve durumun nedenlerini sorgulamak önemlidir. Bir insanın çevrim içi dijital oyunlarda vakit geçirmesine sebep olan birçok olayın olduğu görüşmeler doğrultusunda daha net bir şekilde anlaşılmıştır.

Tez kapsamında önemli bir nokta olan asosyalite ise katılımcılarla görüşme yapıldıktan sonra farklı bir bakış açısını ortaya koymamıza olanak sağlamıştır. Her birey diğer insanlara yönelik kendi içinde tipleştirmelere başvurur. Karşımızdaki bireyin eylemlerini incelediğimizde, o eylemleri farklı farklı bireylerde de görmeye başladığımız anda zihnimizde ister istemez tipleştirmeler oluşturmaya başlarız. Tipleştirmelerin canlılık emaresi ise; konuştuklarımız arasında daha fazla yer tutması ve kendi dilini oluşturması, değer üretmesi vb. tanıdık unsulardır. Diyaloğa girdiğimiz diğer bireylerin de zihinlerinde o tipleştirmelerimizle yer etmeye başlarız. Haber, dergi, kitap, makale gibi yayın organları da algılarımızı şekillendirmede büyük rol üstlenir.

Çevrim içi oyunlarda diğer bilgisayar oyunlarına kıyasla başında vakit geçirme süresi çok fazla olmaktadır. Bu durum oyunların bağımlı yaptığı ve asosyal bireyler meydana getirdiğine yönelik medyada eleştirilen bir noktadır. Haklılık payı olmakla beraber yanlış bir bakış açısı da oluşturmaktadır. 26 kişiyle yapılan görüşmeler doğrultusunda katılımcılar, günlerinin büyük çoğunluğunu oyun başında geçirmiş olduklarını ifade etse bile gündelik yaşantısındaki sosyalleşmesinin bir sekteye uğramadığını ayrıca oyun ortamında da sosyalleşebildiklerini ifade etmiştir.

Görüşme yapılan bütün katılımcıların ortak görüşü ise sosyalleşmenin toplumlarda kafelere, sinemaya, tiyatroya vb. gitmek olarak algılandığı bu kategoriye girmeyen bireylerin de asosyal olarak nitelendirildiği ve sosyalleşmenin farklı şekillerde de yaşanabileceği yönünde olmuştur. Aynı zamanda sosyalleşmenin bir tercih meselesi olduğunu ve oyun ortamında da sosyalleşebildiklerini dile getirmişlerdir.

Katılımcılar çevrim içi oyun ortamında etkileşime girip zamanla samimi ilişkiler kurduğunu, aile gibi olduklarını da belirtmiştir. Gündelik yaşantımızda kimi insanlarla anonim, *onlar ilişkisi* içerisindeyken kimileriyle samimi *biz ilişkisi* içerisindeyizdir. Bu ilişkiler dönüşüm halindedir. Toplumsal ilişkiler günümüzde internetin gelişmesiyle birlikte farklı bir yöne doğru eğilmektedir. İnsanlar, internet üzerinden sesli ve görüntülü konuşma programları aracılığıyla uzak mesafeden birileriyle tanışıp zamanla arasındaki ilişkiyi resmiyetten uzak samimi ilişkilere dönüştürebilmektedir. Bilinçli bir şekilde sürdürüldüğünde ise olumlu sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Oyunlarda da buna benzer bir olay söz konusudur.

İnternetin etkisini gösterdiği bir diğer alan da bilindiği üzere oyunlar üzerinde olmuştur. Çevrim içi oyunlarda insanlar tanımadığı gerçek bireylerle görüntülü ve sesli programlar aracılığıyla iletişime geçerek birlikte saatlerce, günlerce oyun oynamaktadır. Başta oyun ortamında *onlar ilişkisi* etrafında dönen ilişkiler uzun süre birlikte oyun oynadıktan sonra bireyler arasında *biz ilişkisine* doğru geçiş yaptığı katılımcıların da ifade etmesiyle anlaşılmıştır.

Katılımcılar, DOTA 2 ve LOL oyununun kendine stratejik düşünme yeteneği kazandırdığını ve oyunun yabancı sunucusunun olması sebebiyle yurtdışındaki bireylerle de oyun oynama fırsatı yakalayarak yabancı dil gelişimine katkı sağladığını dile getirmiştir. Aynı zamanda o ortamda kazandıkları yetenekleri gündelik yaşantılarına aktarabildiklerini ve faydalarını gördüklerini ifade etmişlerdir. Bu durum bireyleri her ne kadar gündelik yaşantıdan kopuk asosyal bir tip olarak gösterse de oyun ortamında birçok arkadaşlık ilişkisi, stratejik düşünme yeteneği ve yabancı dil becerisi kazandırması açısından DOTA 2 ve LOL oyununun olumlu bir yönünü ortaya koymaktadır.

İnsanların eylemlerinin arkasında birçok neden ve amaç bulunmaktadır. Bireyler, karşılıklı olarak eylemlerini gözlemleyerek kendine göre anlamlandırıp yorumlamaya çalışır. Tıpkı bilgisayar başında oyun oynama eylemini gerçekleştiren bireylerde olduğu gibi. Oyun oynayan bir bireye bakıldığında pozitivist bir görüşle hareket ettiğimizde nedenlerini belki de sorgulamadan kesin ve net yargılarla hareket ederiz; fakat yorumlayıcı bir perspektif ise bizleri eylemi gerçekleştirenlerin nedenleri araştırmaya iter.

Günlerinin büyük çoğunluğunu DOTA 2 ve LOL oyunlarında geçiren katılımcıları oyun oynama eylemine iten birçok nedenin olduğu anlaşılmıştır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu oyunun, birtakım olumsuzlukları unutturmada aracı bir rol üstlendiğini ifade etmiştir. İnsanların hayatında olumlu durumlar olduğu kadar olumsuz durumlar da meydana gelmektedir ve insanlar olumsuz durumlardan bir miktar uzaklaşmak için kendine iyi geleceğini düşündüğü şeylere yönelmektedir. Oyun, eğlendirici işlevi sebebiyle en çok tercih edilenler arasındadır. Geleneksel oyunların unutulmaya yüz tuttuğu günümüzde dijital oyunlar daha fazla değişim ve gelişim sürecinden geçmeye devam edecektir. Araştırmalar ise değişik bakış açılarını ortaya çıkarmayı sürdürecektir.

Sonuç olarak olumsuz olarak görülen bir durum, içerisine girilip araştırılmaya başlandığında farklı perspektifler sunabilmektedir. Sosyoloji, bu noktada farklı bakış açılarını ortaya çıkarmada yardımcı ve önemli bir rol üstlenmektedir.

5.2. Öneriler

Tez kapsamında görüşme yapılan DOTA 2 ve LOL oyuncularının gündelik yaşantılarına dair birtakım bilgiler elde edilmiştir. Dijital oyunların kariyer yapma, meslek edinme rolünü günden güne daha fazla hissettirdiği aşikârdır. Bireyler gündelik yaşantısında başarılı bir eğitim, iş hayatı geçirmediğinde kendinin daha iyi olduğu alanlara yönelmek ister. Çevrim içi oyunların bir nevi bireylere kariyer imkânı da sağladığı görülmektedir. Gündelik yaşantılarında kendini değersiz hisseden bireylere başarı duygusunu yaşatmaktadır.

Elbette her insan kendi yaşamında görünür olmak, başarılı olmak ister. Bunu da çeşitli araçlarla sağlamaktadır. Bazı bireyler için bu yol artık çevrim içi oyunları oynayıp orada yükselmekten geçmektedir; fakat şu noktada belki de en önemli husus sağlık açısından getirdiği olumsuzluklardır. Saatlerini bilgisayar başında herhangi bir iş için geçiren bireylerde fiziksel açıdan görme bozukluğu, kas ağrıları gibi birçok sağlık problemi görülmektedir. Belirli periyotlarla oynandığında, ara ara bilgisayar başından kalkıp hareket etme eylemi gerçekleştirildiğinde biraz da olsa sağlık problemlerinin önüne geçilebilir.

Çoğu insan için yabancı dil öğrenmek problem teşkil etmektedir. Yabancı dil, eğlenceli hale getirilmediğinde her insan giderek uzaklaşmaktadır. Çevrim içi oyunları oynayan bireyler, yurtiçinde olduğu kadar yurtdışında da oldukça fazladır. İnsanlar gerek oyun dilinin yabancı olması gerekse de yurtdışındaki bireylerle etkileşime girmesiyle yabancı dil öğrenme fırsatı yakalamaktadır. Aynı zamanda bu oyunlar stratejik düşünme yeteneğini geliştirmektedir. Çevrim içi oyunlar durağan değildir. Bireylere belirli yetenekleri kazandırmaktadır; ancak bireyler, gündelik hayattaki sorumlulukları yerine getirmediğinde asosyal olarak etiketlenmektedir. Diğer taraftan bireylerin, zamanı kullanma konusundaki özverili tutumlarını devam ettirmesi, kendileri açısından olumlu bir durumdur. Değerleri eskitmeden yeni anlamlarla ve işlevlerle 'şeyler'in dünyası da zenginleşmektedir.

Medyada dijital oyunlara yönelik yapılan haberlerin dili çoğunlukla negatif içeriklidir. Bireylerin bilgisayar oyunları ile intihara sürüklendikleri haberlerde gösterilmektedir. Ebeveynler ise çocuklarının bilgisayarda ne tarz sitelerde takıldığını, ne tür oyun oynadığını takip etmelidir. Çalışmamızda yer alan katılımcılar 19 yaş ve üzerindeki bireylerden oluşmaktadır. Yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların bilinçli bir yapıda olduğu da anlaşılmıştır.

Eğitim açısından ele alındığında ise uzun süre oyun başında vakit geçiren gençler, derslerini aksattıkları yönünde muhitlerinden (aile, akran, okul vb.) tepki almaktadır. Oyunlarda kaliteli, bilinçli bir zaman geçirildiğinde ders ve oyun arasındaki denge korunur.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte artan yenilikçi faaliyetlerin hızına ayak uydurmada sıkıntıların yaşanması muhtemeldir. Yeni neslin ilgi alanlarının farklılaşması toplumun büyük bir kesimi tarafından yadırganmaktadır. Yeniliklerden haberdar olmak için çocukların, gençlerin başında saatlerce vakit geçirdikleri oyunların içeriğini öğrenmek, oyunların gençlere ne hissettirdiğini ne kazandırdığını ve kaybettirdiğini öğrenmek önemlidir. Ebeveynler, ilgilerini çekmese dahi çocukları ile bilgi alışverişinde bulunursa olayın iç yüzünü daha iyi anlayabilir.

Dikkat çekilmesi gereken nihai nokta ise; insanların boş zamanlarını kaliteli bir şekilde geçirmesi fiziksel, psikolojik, sosyolojik açıdan önemlidir. İnsanlar ekonomik açıdan yeterli bir seviyede olmadığında istediği aktiviteleri gerçekleştirememektedir. Oyunlar ise insanlar için hem ucuz yollu hem de boş zamanını değerlendirici bir araç olarak görülmektedir. Aktivitelerin ekonomik açıdan yeterli seviyede olacak şekilde artırılması insanların oyunlara olan ilgisini de dengede tutacaktır.

KAYNAKÇA

- Agamben, G. (2010). *Çocukluk ve Tarih: Deneyimin Yıkımı Üzerine Bir Deneme*, (1. b.). (Çev., B. Parlak) İstanbul: Kanat Yayıncılık.
- Akbulut, H. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. M. Binark, G. Bayraktutan Sütçü, ve I. B. Fidaner içinde, *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü*, 26-81. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Akkoç, Ş. (2018, Ocak 23). *Red Bull*. Temmuz 18, 2019 tarihinde Red Bull: <https://www.redbull.com/tr-tr/en-iyi-moba-oyunlari> adresinden alındı
- Anderson, J. M. (1990). The Phenomenological Perspective. J. M. Morse içinde, *Qualitative Nursing Research: A Contemporary Dialogue*, 25-40. Sage Publications.
- Arslan, S. T. (2016). *FRP Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarımı ve Örnek Bir Uygulama*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydemir, M. A. (2016). Toplumsal Tipler. M. A. Aydemir içinde, *Sosyal Alanın Tipleştirilmesi: Toplumsal Tipler*, 11-32. İstanbul: Açılım Yayınları.
- Baert, P. (2009). *Sosyal Bilimler Felsefesi: Pragmatizme Doğru* (Çev., Ü. Tatlıcan) İstanbul: Küre Yayınları.
- Ballıkaya, C. (2015). Pozitivizm: Tarihsel Süreç İçerisindeki Gelişimi ve Sosyolojik Düşünceye Etkileri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 87-106.
- Barmanbek, B. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. M. Binark, G. B. Sütçü, ve I. B. Fidaner içinde, *Dijital Oyun Tasarımı*, 95-123. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bateson, P., ve Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon* (1. b.). (Çev., S. Kirgezen) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Batı, U. (2011). Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna". G. Terek Ünal, ve U. Batı içinde, *Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üstgerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet"* (2. b.). 3-33. İstanbul: Derin Yayınları.
- Bauman, Z. (2010). *Sosyolojik Düşünmek* (7. b.). (Çev., A. Yılmaz) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Benton, T. (2013). *Sosyolojinin Felsefi Kökenleri* (Çev., Ü. Tatlıcan) İstanbul: Küre Yayınları.
- Berger, P. L. (2017). *Sosyolojiye Çağrı* (Çev., A. E. Koca) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berger, P., ve Luckmann, T. (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşası: Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi* (Çev., V. S. Öğütle) İstanbul: Paradigma Yayınları.

- Beskyd, F. (2018). Prediction of Dota 2 Game Result. Bachelor's Thesis, Faculty of Information Technology CTU in Prague, Czech Republic.
- Beşirli, H. (2013). *Gençlik Sosyolojisi: Politik Toplumsallaşma ve Gençlik*. Ankara: Siyasal Yayınları.
- Bilen , O. (2002). *Çağdaş Yorumbilim Kuramları: Romantik, Felsefî, Eleştirel Hermeneutik*. Ankara: Kitâbiyât Yayınları.
- Binark , M., Sütçü, G. B., ve Buçakcı , F. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı. Türler ve Oyuncu. M. Binark , G. B. Sütçü, ve I. B. Fidaner içinde, *İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi*, 187-224. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., ve Sütçü, G. B. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. M. Binark, G. B. Sütçü, ve I. B. Fidaner içinde, *Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Sikroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği*, 275-311. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bostan, B. (2011). Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna. G. T. Ünal, ve U. Batı içinde, *Sanal Gerçeklik ve Dijital Oyunlar*, 149-177. İstanbul: Derin Yayınları.
- Cevizci, A. (2002). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Collins, R. (2015). *Sosyolojide Dört Ana Gelenek* (1. b.). (Çev., Ü. Tatlıcan) Bursa: Sentez Yayınları.
- Copoeru, I. (2014). Schutzian Phenomenology and Hermeneutic Traditions. M. Staudigl, ve G. Berguno içinde, *Alfred Schutz's Practical-Hermeneutical Approach to Law and Normativity*, 169-179. Springer Netherlands.
- Coulon, A. (2010). *Etnometodoloji* (1. b.). (Çev., Ü. Tatlıcan) İstanbul: Küre Yayınları.
- Creswell, J. W. (2016). Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları. J. W. Creswell içinde, *Araştırma Yaklaşımının Seçimi* (Çev., M. Bütün), 3-23. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.
- Çelebi, N. (2007). *Sosyoloji Notları*. Ankara: Anı Yayınları.
- Dağlı, Ö. (2011). Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna. G. T. Ünal, ve U. Batı içinde, *Bir İletişim Biçimi Olarak Reklam ve Dijital Oyunlar İlişkisi: Görsel Retorik ve Söylem Analizi Çerçevesinde Değerlendirme*, 35-62. İstanbul: Derin Yayınları.
- Diah, N. M., Sutiono, A. P., Zuo, L., Nossal, N., Iida, H., Azan, N., et al. (2015). Quantifying Engagement of Video Games: Pac-Man and DOTA (Defense of the Ancients). In *17th International Conference on Mathematical and Computational Methods in Science and Engineering (MACMESE15)*, 49-55. Kuala Lumpur.

- Durakbaşı, A. (2001). Sosyal Bilimleri Yeniden Düşünmek: Sempozyum Bildirileri. Defter ve Toplum ve Bilim Dergileri Ortak Çalışma içinde, *Türkiye'de Sosyolojinin Kuruluşu ve Comte-Durkheim Geleneği*, 98-115. İstanbul: Metis Yayınları.
- Eggert, C., Herrlich, M., Smeddinck, J., ve Malaka, R. (2015). Classification of Player Roles in the Team-Based Multi-player Game Dota 2. In *International Conference on Entertainment Computing*, 112-125. Springer, Cham.
- Erkıpçak, H. T. (2017). Husserl ve Fenomenolojisi: Bir Özet. *Arkhe-Logos Felsefe Dergisi*, 247-258.
- Esgin, A. (2005). *Anthony Giddens Sosyolojisi*. Ankara : Anı Yayınları.
- Fichter, J. (2002). *Sosyoloji Nedir*. (Çev., N. Çelebi) Ankara: Anı Yayınları.
- Fidaner, I. B. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. M. Binark, G. B. Sütcü, ve I. B. Fidaner içinde, *Makinelerin Anlattıkları*, 83-93. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Fırıncıoğulları , S. (2016). Hermeneutik Yöntem, Ontolojik Hermeneutik ve Hans Georg Gadamer. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (53), 286-293.
- Freund , J. (2010). Max Weber Zamanında Alman Sosyolojisi. T. Bottomore, ve R. Nisbet içinde, *Sosyolojik Çözümlemenin Tarihi*, 175-212. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Freyer, H. (2012). *Sosyoloji Kuramları Tarihi* (2. b.). (Çev., T. Çağatay) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Gerth, H. H. ve Mills, W. C. (1993). Giriş: Yazar ve Yapıtı. M. Weber içinde, *Sosyoloji Yazıları* (Çev., T. Parla) (3. b.). İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları.
- Giddens, A. (2000). *Sosyoloji* (1. b.). (Çev., H. Özel, ve C. Güzel) Ankara: Ayraç Yayınları.
- Giddens, A. (2001). *Siyaset, Sosyoloji ve Toplumsal Teori*. (Çev., T. Birkan) İstanbul: Metis Yayınları.
- Giddens, A. (2013). *Sosyolojik Yöntemin Yeni Kuralları: Yorumcu Sosyolojilerin Pozitif Bir Eleştirisi* (2. b.). (Çev., Ü. Tatlıcan, ve B. Balkız) Ankara: Sentez Yayınları.
- Goffman, E. (2017). *Kamusal Alanda İlişkiler: Toplu Yaşamın Mikro İncelemeleri* (1. b.). (Çev., M. F. Karakaya) Ankara: Heretik Yayınları.
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar: Etkileşim Sosyolojisinde İki Çalışma* (1. b.). (Çev., S. Çalcı) Ankara: Heretik Yayınları.
- Gülenç, K. (2014). Edmund Husserl'de 'Başkasının Beni' Sorunu ve İntersubjektive Kavramı. *Kilikya Felsefe Dergisi*, (1), 19-39.

- Gür, M. R. (2018). *Çok Oyunculu Dijital Oyunlarda Oyun Oynama Pratikleri: MOBA ve MMORPG Oyunlar Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güvenli İnternet Merkezi (2019). *Dijital Oyunlar Raporu*. Güvenli İnternet Merkezi.
- Hanke, L., ve Chaimowicz, L. (2017). A Recommender System for Hero Line-Ups in MOBA Games. In *Thirteenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*, 43-49.
- Hazar, Z. (2018). *Çağın Vebası Dijital Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Yöntemleri*. Ankara: Gazi Yayınları.
- Hazar, Z., Demir, G. T., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Heiskala, R. (2011). The meaning of meaning in sociology. The Achievements and Shortcomings of Alfred Schutz's Phenomenological Sociology. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 41(3), 231-246.
- Hekman, S. (1999). *Bilgi Sosyolojisi ve Hermeneutik: Mannheim, Gadamer, Foucault ve Derrida*. (Çev., H. Arslan, ve B. Balkız) İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (7. b.). (Çev., M. A. Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Johnson, D. P. (2008). *Contemporary Sociological Theory: An Integrated Multi-Level Approach*. Springer Sciences and Business Media.
- Kara, U. Y. (2014). *Kimlik Oyunu: Video Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik* (1. b.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Karaca, M. (2007). İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-438.
- Karagülle, A. E., ve Çaycı, B. (2014). Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4(1), 1-9.
- Keat, R., ve Urry, J. (2001). *Bilim Olarak Sosyal Teori* (2. b.). (Çev., N. Çelebi) Ankara: İmge Yayınları.
- Kılıç, N. S. (2012). Toplumsal İlişkiler Alanı Olarak Sanal Âlem Üzerine Schutzcu Bir Çözümleme. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 139-150.
- Kılıçhan, A. (2019, Ocak 3). *onedio.com*. Mayıs 21, 2019 tarihinde <https://onedio.com> adresinden alındı

- Kuş, E. (2003). *Nicel-Nitel Araştırma Teknikleri: Sosyal Bilimlerde Araştırma Teknikleri: Nicel Mi? Nitel Mi?* Ankara: Anı Yayınları.
- Kuyucuoğlu, İ. (2015). Sosyolojinin Kuruluşunu Etkileyen Düşünce Akımları ve Klasik Sosyolojide Yöntem Tartışmaları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 674-687.
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Lee, J. Y., ve Pass, C. (2014). Bridging Literacies with Videogames. H. R. Gerber, ve S. S. Abrams içinde, *Massively Multiplayer Online Gaming and English Language Learning*. 91-101. Springer.
- Levinas, E. (2016). *Husserl Fenomenolojisinde Görü Teorisi*. (Çev., Y. C. Uslu) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Lopez, N. (2017, July 16). www.ekwb.com. Mayıs 21, 2019 tarihinde ekwb: <https://www.ekwb.com> adresinden alındı
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü* (1. b.). (Çev., O. Akınhay, ve D. Kömürcü) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mead, G. H. (2017). *Zihin, Benlik ve Toplum* (1. b.). (Çev. Y. Erdem) Ankara: Heretik Yayınları.
- Neuman, W. L. (2016). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nitel ve Nicel Yakalaşım* (8. b.). (Cilt I). (Çev. S. Özge) Ankara: Yayın Odası Yayınları.
- Orleans, M. (2015). Phenomenology in Sociology. *International Encyclopedia of the Social ve Behavioral Sciences*, 11-17.
- Outhwaite, R. W. (2015). Positivism, Sociological. *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, 625-629.
- Ögel, K. (2017). *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak* (3. b.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öksüz, C. (2017). Oyun Kuramı Bağlamında Roberto Benigni'nin Hayat Güzeldir Adlı Filminin İncelenmesi. *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 51-76.
- Öktem, Ü. (2005). Fenomenoloji ve Edmund Husserl'de Apaçıklık (Evidenz) Problemi. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 45(1), 27-55.
- Özalp , A. (2017). Schutz'un Sosyolojik Fenomenolojisine Teorik Bir Bakış ve Din Olgusu. *TURAN-SAM*, 9(34), 288-292.

- Özalp , A., ve Ergen, R. (2017). Husserl'in Fenomenolojisinde Sembolik Etkileşimciliğin Kökenleri ve Din. *Itobiad: Journal of the Human and Social Science Researches*, 6(1), 204-212.
- Özenç, O. E., ve Tınmazlar, A. (2018). *Türkiye'de E-Spor ve League Of Legends* (1. b.). İstanbul: Profil Yayınları.
- Özet, İ. (2019). *Fatih-Başakşehir: Muhafazakar Mahallede İktidar ve Dönüşen Habitus*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özlem , D. (1990). *Max Weber'de Bilim ve Sosyoloji*. İstanbul: Ara Yayınları.
- Ponty, M. M. (2017). *Algının Fenomenolojisi*. (Çev., E. Hacımuratoğlu, ve E. Sarıkartal) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Richter, R. (2013). *Sosyolojik Paradigmalar*. (Çev., N. Doğan) İstanbul: Küre Yayınları.
- Ringer, F. (2006). *Weber'in Metodolojisi: Kültür Bilimleri ile Sosyal Bilimlerin Birleşimi* (2. b.). (Çev., M. Küçük) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Ritzer, G. (2013). *Sosyoloji Kuramları* (1. b.). (Çev., H. Hülür) Ankara: De Ki Yayınları.
- Ritzer, G., ve Stepnisky, J. (2013). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları ve Klasik Kökleri* (1. b.). (Çev., I. Howison Ertuna) Ankara: De Ki Yayınları.
- Sanders, B. (2010). *Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*. (Çev., Ş. Tahir) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sartre, J. P. (2011). *Varlık ve Hiçlik: Fenomenolojik Ontoloji Denemesi*. (Çev., T. Ilgaz, ve G. Eksen, Çankaya) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Schutz, A. (1970). *Studies in Phenomenological Philosophy: Collected Papers: III. Phaenomenologica*.
- Schutz, A. (1972). *Collected Papers I: The Problem of Social Reality. Phaenomenologica*.
- Schütz, A. (2018). *Fenomenoloji ve Toplumsal İlişkiler* (1. b.). (Çev., A. Akan, ve S. Kesikoğlu) Ankara: Heretik Yayınları.
- Schütz, A. (2018). *Sosyolojinin Bölgesi A. Schütz içinde, Sosyoloji Terimleri Sözlüğü* (Çev., O. Karayemiş) (1. b.). Ankara: Heretik Yayınları.
- Sezen, T. İ., ve Sezen, D. (2011). Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna. G. T. Ünal, ve U. Batı içinde, *Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları: Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler*, 249-284. İstanbul: Derin Yayınları.
- Silva, M. P., Silva, V., ve Chaimowicz, L. (2017). Dynamic Difficulty Adjustment on MOBA Games. *Entertainment Computing*, 18, 1-48.

- Silva, V., ve Chaimowicz, L. (2015). On the Development of Intelligent Agents for MOBA Games. In *2015 14th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*, 142-151. IEEE.
- Silva, V., ve Chaimowicz, L. (2017). MOBA: a New Arena for Game AI. *arXiv preprint arXiv:1705.10443*. 1-8.
- Simmel, G. (2009). *Bireysellik ve Kültür* (1. b.). (Çev., T. Birkan) İstanbul: Metis Yayınları.
- Slattey, M. (2014). *Sosyolojide Temel Fikirler* (6. b.). (Çev., Ü. Tatlıcan, ve G. Demiriz) Bursa: Sentez Yayınları.
- Smith, D. W. (2006). Encyclopedia of Cognitive Science. L. Nadel içinde, *Phenomenology*, 1-7. USA: Wiley Online Library.
- Sofuoğlu, S. N. (2009). *Alfred Schutz'un Fenomenolojik Sosyolojisi ve Din Sosyolojisine Uygulanabilirliği*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Stephenson, B. (2019, May 6). *www.lifewire.com*. Mayıs 21, 2019 tarihinde lifewire: <https://www.lifewire.com> adresinden alındı
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. (Çev., S. Sertabiboğlu) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Summerville, A., Cook, M., ve Steenhuisen, B. (2016). Draft-Analysis of the Ancients: Predicting Draft Picks in DOTA 2 Using Machine Learning. In *Twelfth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*, 100-106.
- Swingewood, A. (1998). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi* (1. b.). (Çev., O. Akınhay) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Şan, E. (2017). Fenomenolojik Bir Sorun Olarak Kriz: Husserl ve Heidegger. *Felsefi Düşün Akademik Felsefe Dergisi*, 238-263.
- Şan, E. (2017). Çağdaş Fransız Felsefesi ve Fenomenoloji Hareketi. E. Şan içinde, *Sunuş: Fransız Fenomenoloji Hareketi*, 7-31. İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Şavran, T. G. (2013). Modern Sosyoloji Tarihi. T. G. Şavran, S. Uğur , F. A. Koçak Turhanoglu, E. Gökalp, ve N. Karkıner içinde, *Fenomenoloji ve Fenomenolojik Sosyoloji*, 116-142. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Şentürk , Ü. (2018). Gündelik Hayat Sosyolojisi: Temalar, Sorunsallar ve Güzergahlar. A. Esgin , ve G. Çeğin içinde, *Husserl ve Schutz: Fenomenojik Perspektif*, 235-268. Phoenix Yayınları.
- T.C. Aile ve Sosyal Poitikalar Bakanlığı. (2017). *Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu, Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştayları*. Ankara.

- Tatlıcan, Ü. (2013). *Sosyoloji ve Sosyal Teori Yazıları*. Bursa: Sentez Yayınları.
- Tuğran, F. E. (2016). Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 1(1), 8-17.
- Turner, B. S. (2014). *Klasik Sosyoloji*. (Çev., İ. Çetin) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Turner, J. H., Beeghley, L., ve Powers, C. H. (2013). *Sosyolojik Teorinin Oluşumu*. (Çev., Ü. Tatlıcan) Bursa: Sentez Yayınları.
- Tyack, A., Wyeth, P., ve Johnson, D. (2016). The Appeal of MOBA Games: What Makes People Start, Stay, and Stop. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 313-325. ACM.
- Ünal, G. T. (2011). Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna. G. T. Ünal, ve U. Batı içinde, *1980'li Yıllarda Dijital Oyunlarda Kadın Karakterlerin Simgesel Anlatım Açısından İncelenmesi*. 65-94. İstanbul: Derin Yayınları.
- Ünsaldı, L., ve Geçgin, E. (2013). *Sosyoloji Tarihi: Dünya'da ve Türkiye'de* (1. b.). Ankara: Heretik Yayınları.
- Wagner, H. R. (2018). Fenomenoloji ve Toplumsal İlişkiler. A. Schütz içinde, *Takdim: Sosyolojiye Fenomenolojik Yaklaşım*. (Çev., A. Akan, ve S. Kesikoğlu) (1.b.). 7-60. Ankara: Heretik Yayınları.
- Wallace, R. A., ve Wolf, A. (2012). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları: Klasik Geleneğin Genişletilmesi*. (3. b.). (Çev., M. R. Ayas, ve L. Elburuz) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Weber, M. (2012). *Sosyolojinin Temel Kavramları*. (3. b.). (Çev., M. Beyaztaş) İstanbul: Yarı Yayınları.
- Williams, R. (2016). *Anahtar Sözcükler*. (Çev., S. Kılıç) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Woff, K. H. (2010). Sosyolojik Çözümlemenin Tarihi. T. Bottomore, ve R. Nisbet içinde, *Fenomenoloji ve Sosyoloji* (Çev., M. Tunçay, ve A. Uğur) (2. b.). 543-603. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Wuertz, J., Bateman, S., ve Tang, A. (2017). Why Players use Pings and Annotations in Dota 2. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1978-1982. ACM.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldız, H. (2007). Homo Sapiens'in Boş Zamanı - Homo Ludens'in Sanal Kariyeri. *Folklor ve Edebiyat*, 50, 57-70.
- Yıldız, M. (2002). Bir Kamu Politikası Aracı Olarak İnternet Kafeler. *Amme İdaresi Dergisi*, 35(2), 77-92.

Zhao, S. (2007). Internet and the lifeworld: updating Schutz's theory of mutual knowledge. *Information Technology and People*, 20(2), 140-160.



EKLER

EK 1

MOBA Oyun Türleri ve Çıkış Tarihleri⁵

2009	League of Legends
2010	Heroes of Newert
2012	Awesomenauts
2013	Defense of the Ancients 2
2014	Smite
2015	Heroes of the Storm
2016	Parago
2017	Battlerite

⁵ (Akkoç, 2018)

EK 2**KATILIMCILAR**

	Cinsiyet	Yaş	Oyun Türü	Eğitim Durumu	Süre⁶
G1	K	19	LOL	ÜNİVERSİTE	5 SAAT
G2	E	21	LOL	ÜNİVERSİTE	18 SAAT
G3	E	22	LOL	ÜNİVERSİTE	6 SAAT
G4	E	21	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	2 SAAT
G5	E	26	LOL	ÜNİVERSİTE	3 SAAT
G6	E	24	LOL	ÜNİVERSİTE	10 SAAT
G7	E	23	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	2 SAAT
G8	E	23	LOL	ÜNİVERSİTE	8 SAAT
G9	E	32	LOL	ORTAOKUL T.	10 SAAT
G10	E	27	DOTA 2	ÜNİVERSİTE M.	10 SAAT
G11	E	24	LOL	ÜNİVERSİTE	4 SAAT
G12	E	22	DOTA 2	ÜNİVERSİTE M.	4 SAAT
G13	E	20	LOL	ÜNİVERSİTE	10 SAAT
G14	E	24	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	4 SAAT
G15	E	22	LOL	ÜNİVERSİTE	10 SAAT
G16	E	35	LOL	ÜNİVERSİTE M.	3 SAAT
G17	E	23	LOL	ÜNİVERSİTE M.	10 SAAT
G18	E	22	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	2 SAAT
G19	E	24	LOL	ÜNİVERSİTE	5 SAAT
G20	E	26	DOTA 2	ÜNİVERSİTE M.	2 SAAT
G21	E	23	LOL	ÜNİVERSİTE	4 SAAT
G22	E	25	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	3 SAAT
G23	E	20	LOL	ÜNİVERSİTE	9 SAAT
G24	E	23	LOL	ÜNİVERSİTE	5 SAAT
G25	E	20	LOL	ÜNİVERSİTE	13 SAAT
G26	E	29	DOTA 2	ÜNİVERSİTE	2 SAAT

⁶ Minimum oyun oynama süresi.