

T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI



**DİJİTAL OYUN KATILIMCILARININ YARATMIŞ
OLDUKLARI KARAKTERLERİN KİMLİK İNŞA
SÜREÇLERİNE ETKİLERİ ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR
ARAŞTIRMA: SIMS KATILIMCILARI ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CAFİYE ÖZOĞUL

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi İbrahim BİRİ

BOLU, TEMMUZ - 2024

KABUL VE ONAY SAYFASI

Cafiye ÖZOĞUL tarafından hazırlanan “DİJİTAL OYUN KATILIMCILARININ YARATMIŞ OLDUKLARI KARAKTERLERİN KİMLİK İNŞA SÜREÇLERİNE ETKİLERİ ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ARAŞTIRMA: SIMS KATILIMCILARI ÖRNEĞİ” adlı tez çalışması jürimiz tarafından Sosyoloji Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak oy çokluğuyla kabul edilmiştir. 16/07/2024

Jüri Üyeleri

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi İbrahim BİRİ
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

İmza

.....

Üye
Prof. Dr. Yahya Mustafa KESKİN
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

.....

Üye
Prof. Dr. Erdal YILDIRIM
Munzur Üniversitesi

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. İbrahim KÜRTÜL
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir,

aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Teze ilişkin Turnitin adlı programında enstitü müdürlüğünce belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan benzerlik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %30'u geçmemektedir.

Bu çalışma için Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'ndan 2023/42 sayısı ile etik izin alınmıştır.

CAFİYE ÖZOĞUL

ÖZET

DİJİTAL OYUNCULARIN YARATMIŞ OLDUKLARI KARATERLERİN KİMLİK İNŞA SÜREÇLERİNE ETKİLERİ ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ARAŞTIRMA: SIMS KATILIMCILARI ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CAFIYE ÖZOĞUL

BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

(DR. ÖĞR. ÜYESİ İBRAHİM BİRİ)

BOLU, TEMMUZ – 2024

XII + 83

Bu çalışmanın ana konusu oyun içerisinde yaratılan avatarın bireyin kimlik inşasına nasıl bir etkisi olduğunu anlamaktır. Birey avatarını oluştururken sanal dünyada bir kimlik kazanır ve sanal evrene benliğini aktarır. Bu doğrultuda tez için avatar ve kimlik ilişkisini incelemek elzemdir. Oyun içerisindeki sanal evreni oluşturan simülasyon, oyuncunun kimliğiyle beraber sahip olduğu tüm nitelikleri değiştirme imkânı vermektedir. Başarılı bir gerçek hayat simülasyonu sunan The Sims 4 oyunu bu tez için incelenecek oyun olarak seçilmiştir. Araştırmanın amacı oyun içerisinde yaratılan avatarların kimlik inş sürecine etkilerini incelemektir. Araştırma nitel bir çalışmadır. Tüm bu açıklamalar doğrultusunda The Sims 4 oyun katılımcısı olan 20 kişiyle görüşme yapılmıştır. Derinlemesine mülakat görüşmeleri doğrultusunda katılımcı bulguları betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir.

Katılımcı bulguları doğrultusunda elde edilen verilere göre oyuncuların kimlik inş süreçleri avatarlarıyla özdeşleşmektedir. Oyuncular gerçek kimliklerini avatare yansıtırken, avatar için oluştukları kimlik ve bedenden etkilenmektedirler. The Sims 4 oyununun sunduğu sanal evren katılımcılar için gerçek yaşamda sahip oldukları kimlikleri ve yaşamlarını perdelemek için bir araç niteliğindedir.

ANAHTAR KELİMELELER: Dijital oyun, Avatar, Kimlik, Benlik, Simülasyon, The sims 4

ABSTRACT

A SOCIOLOGICAL RESEARCH ON THE EFFECTS OF THE DIJITAL GAME PARTICIPANTS' CREATED CHARACTERS ON THE IDENTITY CONSTRUCTION PROCESS: THE CASE OF SIMS PLAYERS

**MASTER THESIS
CAFIYE ÖZOĞUL**

**BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
DEPARTMENT OF SOCIOLOGY
(ASSIST. PROF. DR İBRAHİM BİRİ)**

**BOLU, JULY 2024
XII + 83**

The main subject of this study is to understand how the avatar created in the game has an impact on the individual's identity construction. When creating an individual avatar, he gains an identity in the virtual world and transfers his self to the virtual universe. In this direction, it is essential to examine the relationship between avatar and identity for the thesis. The simulation that creates the virtual universe in the game allows you to change all the qualities that the player has along with his identity. The Sims 4 game, which offers a successful real-life simulation, has been selected as the game to be studied for this thesis. The aim of the research is to examine the effects of avatars created in the game on the identity building process. The research is a qualitative study. In line with all these explanations, interviews were conducted with 20 people who are participants of The Sims 4 game. In accordance with the in-depth interview interviews, the participant findings were examined by descriptive analysis method.

According to the data obtained in line with the participant findings, the identity building processes of the players are identified with their avatars. While players reflect their real identities to the avatar, they are affected by the identity and body they have formed for the avatar. The virtual universe offered by The Sims 4 game is a tool for participants to veil their identities and lives they have in real life.

KEYWORDS: Digital game, Avatar, Identity, Personality, Simulation, The sims

İÇİNDEKİLER

Sayfa

KABUL VE ONAY SAYFASI	iii
ETİK BEYAN.....	iv
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
TABLO LİSTESİ	x
KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ	xi
TEŞEKKÜR	xii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	5
1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE TEKNİKLERİ.....	5
1.1 Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	5
1.2 Araştırmanın Yöntemi	5
1.3 Araştırma Soruları	6
İKİNCİ BÖLÜM	8
2. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ.....	8
2.1 Oyun Kavramsal Çerçevesi	9
2.2 Oyunun Sosyolojik Anlamı /Yorumlanması	11
2.3 Analog Oyundan Dijital Oyuna Geçiş.....	12
2.4 Dijital Oyun Kavramına Genel Bir Bakış.....	13
2.5 Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi.....	15
2.6 Dijital Oyun Türleri	18
2.7 Dijital Oyun Türlerinden The Sims’in Gelişimi.....	19
3. SİMÜLASYON EVRENİNDE YARATILAN AVATAR İLE KİMLİK	
İNŞASI.....	24
3.1 Benlik.....	25
3.2 Kimlik.....	28
3.3 Kişilik	29
3.4 Kimlik İnşa Süreçlerine Kavramsal Bakış.....	30
3.5 Dijital Oyunlarda Kimliğin Aktarımı ve Sanal Sunumu Olarak Avatar..	33
3.6 Baudrillard’ın Bakış Açısı Çerçevesinde Simülasyon Kavramı.....	35
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	43
4. BULGULAR	43
4.1 Katılımcıların Demografik Bilgileri	43
4.2 Sims Oyununun Katılımcılara Göre Anlamı	44

4.2.1 Başka Bir Dünya Yaratmak.....	44
4.2.2 Yaratıcılık	45
4.2.3 Güvenli Alan (Safe Place)	46
4.2.4 Kaçış (Escapism)	47
4.2.5 Nostalji	47
4.2.6 Eğlence	48
4.2.7 Özgürlük	49
4.3 Oyuncuların Avatara Yükllediği Anlamlar.....	49
4.4 Avatar Yaratmada Belirleyici Olan Kriterler	52
4.5 Oyuncuların Avatar- Kimlik İlişkisi	57
4.6 Gerçek Yaşamın Sanal Dünyaya Yansıması	62
TARTIŞMA.....	71
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	74
KAYNAKLAR.....	77
EKLER.....	81

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1 : 1962 yılında Tasarlanan Spacewar'ın Görseli.....	16
Şekil 2: Pacman Oyunu.....	17
Şekil 3: Donkey Kong Oyunu	17
Şekil 4: The Sims 1 Oyun Görseli.....	20
Şekil 5: The Sims 2 Oyun Görseli.....	21
Şekil 6: The Sims 3 Oyun Görseli.....	22
Şekil 7: The Sims 4 Oyun Görseli.....	23
Şekil 8: Sanal Gerçeklik Terapisi.....	40
Şekil 9: I Met You Belgeselinden Anne Kız Buluşması Simülasyonu.....	41
Şekil 10: I Met You Belgeselinden Anne Kız Buluşması Simülasyonu.....	42

TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 4.2: Katılımcıların Demografik Bilgileri.	43
Tablo 4.2. (devam): Katılımcıların Demografik Bilgileri.....	44



KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ

T.C: Türkiye Cumhuriyeti

TDK : Türk Dil Kurumu

NBC: National Broadcasting Company

BBC: British Broadcasting Corporation

RPG: Role Playing Game

EDSAC: Electronic Delay Storage Automatic Calculator

VR: Virtual Reality



TEŞEKKÜR

İlk olarak bu yolculukta bütün düşüncelerimi rahatlıkla ifade edebilme fırsatını veren, beni her zaman dinleyen, ilerleyemediğimi düşündüğüm zamanda bana yol gösteren tez danışmanım Dr. İbrahim BİRİ'ye teşekkür ederim. Kendisiyle çalışmanın anlamı benim için çok büyük.

Varlığıyla bana güç ve cesaret veren babam Bülent ÖZOĞUL'a, desteğini her zaman arkamda hissedip güvenle ilerlememin kaynağı annem Rahşan ÖZOĞUL'a, sevgi ve motivasyon kaynağım olan kardeşim Fatma ÖZOĞUL'a ve kuzenim Aleyna ÖZOĞUL'a teşekkür ederim. Canım ailem, sizin varlığınız bu hayattaki en güzel şey.

Yolculuğun yorduğu zamanlarda desteğini benden esirgemeyen, kendime inanmamı sağlayan ve düşünceleriyle bana ışık olan canım dostum Zeynep KÜÇÜKYAKICI'ya teşekkür ederim. İlkokul zamanından beri eğitim hayatımın her alanına şahit olan, dostluğunu benden esirgemeyen manevi kardeşim Yağmur YILDIZ'a teşekkür ederim.

Son olarak bütün zorlukları kolaylaştıran, başımın her sıkıştığı anda beni şefkatle sarmalayıp bütün endişelerimi yumuşatan, her zaman bir yolun var olduğunu bana inandıran canım arkadaşlarım Öznur ÇALIŞKAN ve Habibe YİĞİT'e teşekkür ederim. Stresin gülmeyi zorlaştırdığı yerlerde mizah yeteneği ve hayal gücüyle bana destek olan Emreca ARSLAN'a teşekkür ederim. Bu yolculuk sizin sayenizde tamamlandı.

GİRİŞ

Tarih boyunca kültürün aktarımında büyük bir rol alan ve tarihi insanın var oluşuna dayanan oyun kavramı sosyal etkileşimlerin vazgeçilmez bir parçasıdır. Oyun, her canlı tarafından deneyimlenen bir olgudur. Dinamik bir yapısı olan oyun modern zamana kadar şekil ve form değiştirerek gündelik yaşamdaki varlığını devam ettirmektedir. Hayatımızın her alanında büyük bir değişikliğe sebep olan dijitalleşme oyun kavramına yeni bir soluk getirerek dijital oyun endüstrinin doğuşunu da meydana getirmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle dijital araçların insan yaşamına dahil olması, geleneksel oyunun zamansal ve mekânsal sınırlılıklarını kaldırarak oyunda yeni bir çağ başlatmıştır. Bu yeni çağ aynı zamanda sanal evrenlerin çağıdır. Modern çağın en önemli düşünürlerinden olan Baudrillard'ın simülasyon kavramı gerçek ile yaratılan yapay temsilin arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve simülakrların gerçeğin yerini aldığı bir dünyayı tasvir eder. Dijital oyunların bireylere sunduğu sanal dünya da bir simülasyon tasviridir. Bu sanal dünya da bireyler kendi kimliklerinden farklı olarak avatar vasıtasıyla bir karakter yaratıp, kimlik inşa etmektedir. Sanal evrenlerin oluşmasını mümkün kılan simülasyon oyunları gerçekliğin yeniden üretilerek kurgulanması, bu gerçeklikle beraber kimliğin de yeniden ifade edilmesine olanak sağlamaktadır. Dijital oyun kategorisinde simülasyon oyunları, oyuncuların oyun içerisinde yarattıkları avatar üzerinden kendilerini ifade etmelerini sağlamanın yanı sıra, oyuncuların kimlik inşasında merkezi bir rol üstlenmektedir.

A. Araştırmanın Konusu

The Sims 4 oyuncularının simülasyon evreninde yaratmış oldukları avatarın kendi kimlik inşa süreçlerinde nasıl bir ilişkisi olduğunu anlamak, oyun içerisinde yaratılan avatar ile oyuncuların kendi kimlikleri arasında kurduğu ilişki ve sanal evrendeki gerçeklik algıları bu tezin konusunu oluşturmaktadır.

B. Araştırmanın Amacı

Dijital oyunlar teknolojik gelişmeler doğrultusunda hayatımıza dâhil olan yeniliklerden biridir. Dijital oyunlar içinde simülasyon oyun kategorisine dahil olan Sims oyunu katılımcılarının yaratmış oldukları avatar ile kendi kimliklerini algılayış biçimleri ve kimlik inşaa süreçlerine nasıl bir etkisi olduğunun anlaşılması bu araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Simülasyon oyunları dijital oyunlar içerisinde gerçek hayatı temsil etme ve onun bir simülasyonunu

sunması açısından en zengin içeriğe sahip oyun türleri arasındadır. The Sims serisinin çıkan en son versiyonu olan The Sims 4 zengin içeriğiyle katılımcılara gerçek hayata dair her şeyi oyun içerisinde deneyimletmeyi hedeflediğinden bir simülasyon evreni oluşturmaktadır. Bu vesileyle oyuncular hem sahip olduğu hem de sahip olmak istediği hayatı oyun simülasyonu içerisinde deneyimleme fırsatı bulmaktadır. Gerçeklik ve hipergerçeklik ayrımının incelenmesi ve avatar yaratımı esnasında oyunculara sunduğu geniş imkanlardan dolayı bu tez kapsamında dijital oyunlarda simülasyon oyunları kategorisine dahil olan The Sims oyunu tercih edilmiştir. Avatar aracılığıyla kendi kimliğinin bir temsilini yaratan oyuncu aynı zamanda kendi kimliğinden farklı başka bir kimlik yaratma gücüne de sahiptir. Oyuncunun oyun içerisinde avatarı ile sunduğu benliği ile kendi sahip olduğu kimliği arasındaki ilişkiyi anlamak bu araştırmanın amaçlarından birisidir. Simülasyon evreninin gerçekliği dönüştürerek hiper gerçekliği meydana getirmesi sonucu katılımcıların gerçekliği algılayış biçimlerinin değerlendirilmesi de amaçlanmaktadır. Çalışmanın çatısını oluşturan iki önemli kavramsal çerçeve Baudrillard ve Goffman' a aittir. Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlar kavramları dijital oyunların sağladığı sanal evrenlerde gerçekliğin yeniden yaratılarak hipergerçekliğe nasıl dönüştüğünü anlamamız açısından yol gösterecektir. Goffman'ın benlik sunumuyla ilgili ortaya koyduğu kavramsal çerçeve ise oyuncuların yaratmış oldukları avatar ile kendi kimliği arasındaki ilişkiyi anlamak için bir teori oluşturmaktadır.

C. Araştırmanın Önemi

Dijital oyunlar 1960'lı yıllardan itibaren piyasaya sürülmüş ve gündelik yaşamdaki yerini almıştır. Literatür incelendiğinde dijital oyunlarla ilgili nicel çalışmaların 2000 ve 2024 yılları arasında yoğunlaştığını söylemek mümkündür. Ancak nitel çalışmaların sayısı oldukça azdır. Dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında eğitim bilimleri alanında oyunun eğitimdeki etkileri ve oyun-çocuk ilişkilerinin incelendiği çalışmalara rastlanmaktadır. Psikoloji alanında yapılan çalışmalarda bağımlılık düzeyi ve oyunun şiddetsel boyutunun irdelendiği çalışmalar yoğunluktadır. Ancak sosyoloji alanında yapılan çalışmaların sayısı bu bilimlere göre daha azdır. Bu nedenle bu araştırmanın yapılması ve sonuçların sosyolojik bir perspektifle yorumlanması önem taşımaktadır. Avatar ve kimlik ilişkisini inceleyen bu tez çalışması yaşadığımız dijital çağın dinamiklerini ve bireyin bu ilişkiyle birlikte kimlik inşa sürecini

anlamayı hedefleyerek bireylerin sanal ve gerçek algılarını da anlamak açısından önem taşımaktadır. Dijital oyunların sosyolojik olarak incelenebilir bir alanı oluşturması ve diğer çalışmalar için bir kaynak sağlaması açısından bu çalışmanın önemli olacağı öngörülmektedir.

D. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu tez çalışmasında nitel yöntem tercih edilmiştir. Nitel araştırma, bir konuya dair insan deneyimlerini, duygularını ve düşüncelerinin derinlemesine anlamayı ve katılımcı bulgularını analiz etmeyi amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Her nitel çalışmada olduğu gibi bu çalışmada da elde edilen bulguları genellemek zordur. Çünkü araştırma nicel çalışmada olduğu gibi geniş bir katılımcı kitlesiyle değil belirli bir durum bağlamında örneklem grubu üzerinde yapılır. Bu çalışmada 20 katılımcı ile derinlemesine mülakat tekniği kullanılarak yapıldığı için bulguların nesnelliği ve genellenebilirliği sınırlıdır. Dijital oyunlar kategorisindeki bir simülasyon oyun örneğini taşıyan The Sims oyunu bu tez için seçilmiştir ancak farklı türde ve tarzda simülasyon oyunları da vardır. Bu oyunlar üzerinden genel bir değerlendirme yapmak için simülasyon oyunlarının hepsini konuya dahil etmek gereklidir ancak tez The Sims oyunu ile sınırlandırılmıştır. Araştırmanın nitel olarak yürütüldüğü için sayısal veriler kullanılamamakta ve bu da genellenebilir bir yargıya ulaşma bakımından bir sınırlılık teşkil etmektedir.

Oyunun kavramsal açıklamasını yapmak ve tarihsel süreç içerisindeki değişimiyle özellikle dijitalleşme çağıyla beraber kazandığı niteliklerle uğradığı dönüşümü incelemek çalışmanın ilk ayağını oluşturmaktadır. Bu nedenle tezin ikinci bölümünde oyun kavramı ele alınıp kavramsal çerçevesi açıklanacaktır.

Simülasyon oyun kategorisi içerisinde The Sims 4 oyunu bir simülasyon evreni sunması açısından başarılı bir oyun örneğidir. The Sims 4 oyununda oyuncular avatar yaratarak onların kişisel özelliklerini ve yaşam hedeflerini belirleyebilirler. Oyuncu yarattığı avatar aracılığıyla oyunda kendisini ifade eder ve bu şekilde oyun dünyasında varolmasını sağlar. Her şeyin düzenlemesi oyuncunun elindedir ve oyuncu istediği her şeyi bu evrende yaratma imkanına sahiptir. Oyuncu bu simülasyon evreninde gerçekliğini yeniden üreterek bir kimlik inşasında bulunmaktadır. Bu bağlamda Baudrillard'ın perspektifinden Sims oyununa bakmak ve yorumlamak önem taşımaktadır. The Sims 4 oyununda yaratılan avatar sayesinde kimlik kazanan birey aynı zamanda oyun içerisinde bir benlik sunumu da yapar. Avatar bireyin oyundaki temsilcisi olduğundan dolayı

The Sims 4 oyunu kişinin benlik sunumuyla kimliğini algılayışı ve ifade edişı açısından incelenebilir bir alan oluşturmaktadır. Dolayısıyla kimlik kavramı incelenecek ve bu kerte de diğ er bir çerçevede Goffman'ın benlik sunumuyla ilgili olan kavramlarının açıklamasına ve dijital oyunla ilişkisine yer verilecektir. Bu nedenle tezin çatışını oluşturan Baudrillard'ın simülasyon kavramı ve Goffman'ın benlik sunumuna yaptığı açıklamalar tezin üçüncü bölümünü oluşturmaktadır.

Araştırmada The Sims 4 oyuncusu olan 20 katılımcı ile derinlemesine mülakat yapılmıştır. Katılımcılardan elde edilen bulgular betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Bu yöntem katılımcının oyun deneyimlerinin geniş bir perspektiften değerlendirilmesini sağlamaktadır. Tezin dördüncü bölümünde ise elde edilen bulgular tartışmaya açılacaktır.

Bu analiz ve yöntemler bağlamında oyunun kavramsal açıklaması sunulup, gerçeklik ve hipergerçeklik ekseninden dijital oyunların yarattığı sanal evren incelenecektir. Mülakata katılan oyuncuların bu sanal dünyadaki gerçeklik algısı ve ilişkisi ile bu sanal evrende yarattığı avatarla nasıl bir ilişki kurduğı ve kendi kimliğini algılayış biçimlerine yer verilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEM VE TEKNİKLERİ

Tezin birinci bölümünü oluşturan bu bölümde araştırmada kullanılan yöntem ve bu yöntem kapsamında kullanılan veri analizi yöntemi belirtilmiştir. Araştırmanın evren ve örnekleme açıklanarak, araştırma varsayımlarına yer verilmiştir.

1.1 Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini The Sims oyununu oynayan katılımcılar oluşturmaktadır. Katılımcılar amaçlı örneklem seçimi yöntemiyle seçilmiş olup, örneklem grubunu ise The Sims oyuncusu olan 20 katılımcı oluşturmaktadır. Nitel araştırmada katılımcının araştırma sorularını en iyi bir biçimde anlaması önem teşkil ettiğinden katılımcıların amaca yönelik seçilmesi önemlidir (Creswell, 2017: 189). Bu kapsamda 20 katılımcıyla 25 Mart 2023 - 1 Şubat 2024 tarihleri arasında görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Derinlemesine mülakat görüşmelerinin nasıl yapılacağı katılımcılara göre belirlenmiş olup; 14 katılımcıyla yüz yüze 6 katılımcıyla ise çevrim içi uygulama aracılığıyla Teams üzerinden görüşmeler sağlanmıştır.

Derinlemesine mülakat yöntemi kullanılarak 20 katılımcının bulgularına yer verilmiştir. Araştırmada herhangi bir kısıtlama söz konusu değildir. Cinsiyet, yaş ve eğitim durumunda belirli bir sınır koyulmamıştır. Yalnızca katılımcıların The Sims 4 oyununu düzenli olarak oynaması araştırma sorularını anlamaları ve detaylı cevap vermeleri bakımından aranan kriterdir. Nitel araştırmalarda kartopu örnekleme, araştırmanın ilgi alanına giren kişileri tanıyan kişilerden olası durumlar hakkında bilgi edinir (Glesne, 2015: 61). Bu örnekleme göre ilk olarak The Sims 4 oyununu oynayan ve oyunla ilgili düzenli içerik paylaşımı yaparak The Sims 4 oyuncularını için bir grup oluşturan katılımcıya ulaşılmıştır. Kartopu örnekleme yoluyla da araştırma süresince diğer katılımcılarla görüşmeler sağlanmıştır.

1.2 Araştırmanın Yöntemi

Teorik kısım ile kavramsal çerçeve belirlenerek tezin iskeleti oluşturulmuştur. Araştırma nitel yöntemle yürütülmüş olup, nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik desen kullanılmıştır. Fenomenolojik araştırma

nitel desende, bir fenomenle ilgili bireylerin yaşadığı deneyimleri katılımcılar tarafından tanımlanmış şekliyle betimleyen bir araştırmadır (Creswell, 2017: 14). Araştırma amacına yönelik bu desenin tercih edilme nedeni oyuncunun oyundaki deneyimlerini anlamaktır. Araştırmada derinlemesine mülakat tekniği kullanılmış ve elde edilen bulgular betimsel analiz yoluyla incelenmiştir. Derinlemesine ve bütüncül bir anlayış kazanmak için nitel araştırmada baskın olan üç teknik vardır (Glesne, 2015: 64). Bunlardan biri olan derinlemesine mülakat yöntemi görüşme esnasında katılımcıya esnek ve açık uçlu sorular sorma imkanını vermektedir. Bu nedenle katılımcıdan daha geniş bir bilgi almayı kolaylaştırmaktadır. Araştırmada elde edilen bulgular betimsel içerik analizi yöntemiyle yorumlanacaktır. Betimsel analiz yöntemi literatürdeki çalışmaların derinlemesine incelenip araştırılarak konu veya alandaki genel eğilimleri keşfetmeyi amaçlamaktadır (Ültay, vd., 2021: 189). Buna göre araştırma bulguları belirli bir tema dahilinde kodlara ayrılarak analiz edilir.

Katılımcılarla görüşmelerin yeri katılımcıyla ortak bir şekilde belirlenmiş olup, görüşmeler 30-50 dakika ile sınırlandırılmıştır. Görüşmelerde veri kaybını önlemek amacıyla katılımcının ses kaydı alınmıştır ancak gizlilik ilkesi esas alındığından bulguların yazıya geçirilmesiyle beraber silinmiştir.

1.3 Araştırma Soruları

Tezin yazım amacını oluşturan belirli sorularla araştırma soruları planlanmıştır. Araştırmanın amacı katılımcının kimlik- avatar ilişkisini ve gerçek ve sanal gerçek algısını anlamak olduğundan dolayı araştırma soruları bu amaca dair oluşturulmuştur. İlk üç soru demografik olmak üzere; katılımcılara göre oyunun anlamını öğrenme, avatar kimlik-ilişkisine dair algıları ortaya çıkarma, gerçek hayata göre oyun simülasyonu ile kurgulanan dünyanın oyuncular için anlamını analiz etmek için toplamda 12 soru katılımcılara yöneltilmiştir. Bu tezde araştırılacak konuya yönelik şu sorulara cevap aranmaktadır:

1. Cinsiyetiniz nedir?
2. Yaşınız nedir?
3. Eğitim durumunuz nedir?
4. Sims oyunu ile nasıl tanıştınız?
5. Sims oyunu sizin için ne anlam ifade ediyor?
6. Oyun içerisinde yarattığınız avatar sizin için ne anlam ifade ediyor?

7. Yarattığınız karakteri tercih etme sebebiniz nelerdir?
8. Avatar oluştururken baz aldığınız kriterler nelerdir?
9. Kurguladığınız karakter ile kendi kimliğiniz arasındaki ilişkiyi nasıl tanımlarsınız?
10. Sims oyunu içerisinde kurguladığınız hayatı tanımlar mısınız?
11. Kurguladığınız hayat gerçek hayatınızla kıyaslandığında sizin için ne anlam ifade etmektedir?
12. Sims oyunu sosyal yaşantınızı nasıl etkiliyor?



İKİNCİ BÖLÜM

2. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

İnsanın dünyada varoluşundan beri ilişki kurduğu oyun, kültürel anlamda varlığı reddedilemez bir olgudur. Kültürel anlamdaki varoluşu, oyunun aynı zamanda sosyal yapılarda bir işlevi olduğunun da göstergesidir. Oyunun sosyal işlevlerini anlamak için kavramın ilk olarak ortaya çıkışına, zamanla oyun kavramının yapısal düzlemde ve gelişen teknolojiyle birlikte oyun oynama araçlarının ve alışkanlıklarının nasıl anlam kazandığına bakmak bu hususta önemlidir. Oyunla ilgili düşünce analizlerini incelediğimizde karşımıza ilk olarak Huizinga (2006) ve Caillois (2001) çıkmaktadır. Oyunla ilgili temel kavramsallaştırmalarda en önemli isimlerden biri olan Huizinga, dilin insan zihni ile ilişkili olduğunu ve dilin dünyayı adlandırmadaki önemini vurgular. Caillois ise oyunun, insan doğasının belirli özellikleriyle ortaya çıktığı görüşündedir. Bu iki düşünürün görüşleri oyunun kavramsal boyutunda ele alınmıştır. Oyunun dildeki anlamına bakmak oyunun kuramsal bağlamda anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Oyun kelimesinin Türk Dil Kurumu'na göre bazı anlamları şunlardır:

- Bireyin yeteneklerini ve zekasını geliştiren, belirli kuralları olan bununla birlikte iyi vakit geçirmesini sağlayan eğlence.
- Tiyatro ve sinemada oyuncunun rolünü sergilemesi.
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü.
- Seslendirmek ya da sahnelenmek için hazırlanan eser.
- Bedenin ve zihnin kabiliyetlerini geliştirmek için yapılan, çevikliği sınavan her türlü yarışma.
- Şaşkınlık uyandırıcı yetenek.
- Belirli sporlarda taraflardan birinin zafer kazanmak için elde ettiği sonuç.
- Entrika. (TDK, 2024)

Marshall (2005)'a göre ise oyun; bir toplumsal ortamda gerçekleşen, en az iki katılımcının bulunduğu ve birbirleriyle rekabet ettikleri bir etkileşimdir (Marshall, 2005: 554). Oyun kavramına yönelik tanımlamalar yapan Huizinga, oyunun toplumsal işlevlerine odaklanması açısından öne çıkan düşünürlerdendir. Tezin bu bölümünde oyunun kavramsal çerçevesi sunularak dijital çağdan önce

oyun kavramına yüklenilen anlamlara bakılacak, dijital çağın getirileriyle beraber oyun kavramı ve oyun türlerinde nasıl bir değişim olduğu açıklanmaya çalışılacaktır.

2.1 Oyun Kavramsal Çerçevesi

Oyun kavramı en az insanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. İnsanlar biyolojik ve fiziksel ihtiyaçları bakımından diğer insanlarla sürekli olarak etkileşim halindedirler. Bu etkileşimlerin bir sonucu olarak oyun kavramının ortaya çıkışına ve tarihsel sürecine bakmak sosyolojik olarak incelenebilir bir alandır. Oyun kavramının tarihi ise oldukça eskiye dayanır ve insanlık tarihi boyunca çeşitli kültürlerde farklı biçimlerde ortaya çıkmıştır. Arkeolojik bulgular, oyunun en eski zamanlardan beri var olduğunu göstermektedir. Oyuna dair en önemli kavramsallaştırma Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga tarafından yapılmıştır. Johan Huizinga (2006) “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” adlı eserinde, oyun kavramını derinlemesine ele alan önemli bir düşünürdür. Huizinga’ya göre oyun insan toplumlarının temel bir özelliğidir ve kültürel, toplumsal ve bireysel düzeyde önemli etkileri vardır. Huizinga’nın oyun kavramsallaştırması, oyunun insan toplumları üzerindeki derin etkilerini ve önemini vurgular. Oyun, sadece eğlence aracı olmaktan öte, insan ilişkilerini, kültürel yapıyı ve toplumsal düzeni şekillendiren önemli bir faktör olarak görülür. İnsanın nesneleri ayırt edebilme, adlandırma ve fark edebilme yeteneği dili sayesinde. Dil, şeyleri zihin alanına taşımaktadır. Zihin, madde ile hayal edilen şeyler sürekli oynamaktadır. Simge, soyutun her ifadesinde vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Bu sayede insanlık doğa evreninin yanı sıra, hayal edilmiş ikinci evren olarak varoluşunu yeniden üretmektedir (Huizinga, 2006: 21). Bireyin dünyayla baş etmek için kurduğu oyun süreci zihinde başlamaktadır. Zihnin madde ile hayal edilen şeyler üzerinde sürekli oynaması, oyunun meydana geliş şeklidir. Zihin hayal ettiği şeyleri eyleme dökerek oyunu kurmaktadır.

Huizinga, kültürün oyun biçiminde doğduğunu ve kültürün başlangıçtan itibaren oynanan bir olgu olduğundan bahsetmektedir (Huizinga, 2006: 70). Oyun tek başına bir sorumluluğu ifade etmemekle birlikte günün arta kalan zamanlarında da var olduğu görülmektedir. Fakat kültürün bir parçası haline geldiğinde ise artık gün içerisinde gerçekleştirilen sorumluluk ve rutinlere dahil

edilmesi mümkün olmaktadır. Aynı zamanda oyunun asli hayat olmadığını ifade eder (Huizinga, 2006: 25). Bununla beraber oyunun mekânsal sınırlılıklarından bahseder. Oyun maddi veya hayali fark etmeksizin kendi mekânsal sınırları içinde var olur (Huizinga, 2006: 27). Huizinga oyunun anlamının diğer oyuncularla birlikte oluşturulmasında saklı olduğundan bahseder. Ona göre oyunun karakteristik biçimleri şu şekilde sıralanabilir; her oyun öncelikle gönüllü bir eylem olup; kurallardan bağımsız bir özgürlük ifadesidir. Bir görev ya da zorunluluk bağlamında icra edilmezler ve bir boş zaman etkinliği olarak gerçekleştirilirler. Çocuklar ve hayvanlar oynarlar çünkü oynamaktan zevk alırlar; işte özgürlükleri tam da buradadır. Belli bir anda başlar, icra edilir ve biter. Zaman ve mekân olarak çerçevelenerek belli bir düzen yaratmaya hizmet eder. Belki de en önemli özelliği oyun dahil eder ve serbest bırakır, özümler ve yakalar (Huizinga, 2006: 25- 28).

Oyun kavramıyla ilgili ele alacağımız diğer önemli isim Roger Caillois (2001)' tir. Caillois, Huizinga'nın oyun tanımını eleştirir. Huizinga'nın tanımı, oyunun sadece kültürel bir fenomen olarak ele alınmasını öne sürerken, Caillois oyunun farklı yönlerini daha kapsamlı bir şekilde ele alır. Caillois, oyunun insan doğasının dört temel özelliğinden türediğini ve bu özelliklerin farklı oyun türlerinde farklı ağırlıklar taşıdığını savunurken, Huizinga'nın tanımının bu çeşitliliği yeterince kapsamadığını düşünür. Bu eleştiri, oyunun tüm yönlerinin anlamak için daha kapsamlı bir yaklaşımın gerekli olduğunu vurgular. Caillois'in (2001) "Man, Play and Game" isimli çalışmasında oyunun insan doğasındaki önemini ve çeşitli oyun türlerini inceler. Oyunun toplumsal, psikolojik ve kültürel boyutlarını ele alır. Caillois'in oyun kavramına yönelik tanımlamaları oyunun; özgür, ayırık, belirsiz, üretken olmayan, kuralları olan ve inandırıcı özelliklerine dayanır (Caillois, 2001: 9-10).

Caillois bu çalışmasında oyunun dört temel niteliğini tanımlar. Bu tanımlar, Agon (yarışma), Alea (şans), Mimicry (taklit, simülasyon) ve Ilinx (baş döndürücü)'tir. Agon (yarışma) rekabet ve mücadeleye , Alea (şans), şansa, Mimicry (taklit, simülasyon) taklit ve rol yapmaya, Ilinx, (baş döndürücü) fiziksel heyecana dayanan oyunlar olarak ifade edilmektedir (Caillois, 2001: 11).

Caillois, bu çalışmasında oyunu daha çok yapısal ve sınıflandırmaya dayalı bir şekilde ele almaktadır. Oyunu dört kategoriye ayırarak çeşitli yönlerini incelemektedir. Her iki düşünür de oyunu insan deneyiminin önemli bir parçası

olarak görür ancak Caillois daha çok oyunun yapısal ve işlevsel yönlerine odaklanırken, Huizinga oyunun kültürel ve tarihsel bağlamını vurgulamaktadır.

2.2 Oyunun Sosyolojik Anlamı /Yorumlanması

Oyun, ilk sosyal etkileşimlerimizin bir parçasıdır. Her insan bir oyun deneyiminde bulunmuştur. Toplumsal hayat etkileşimler üzerine kuruludur. Gündelik yaşamda gerçekleştirilen etkileşimler, bireyin benliğini şekillendirmektedir. Bir gündelik yaşam aktivitesi olarak oyun da bu etkileşimlerin bir kaynağını oluşturmaktadır. Bu nedenle oyunun sosyolojik boyutu sosyalleşme bağlamında ele alınabilir. Oyun serüveni ilk olarak bebeklik döneminde anne – babayla başlar. Bireyler aile ortamında ,sosyal hayatta ve de eğitimde oyun oynayarak içinde bulundukları toplumsal yapının öğretileriyle büyürler. Bebeklik döneminden itibaren sosyalleşme süreçlerinin önemli bir kısmı oyun olgusuyla gerçekleşir. Geleneksel oyun türlerinden dijital oyun türlerine uzanan sosyal ilişki kurma aracı olarak oyun, toplumsallaşma aracıdır. Toplumsal değerlere bireylerin uyumlu olmasını eğlenceli bir şekilde gerçekleştirmeyi sağlar. Binark’ın da belirttiği üzere oyunun öğretici bu niteliği toplumsal kuralları öğretme de işlevlidir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2009: 11). Toplumsallaşma yoluyla kazandırılan bu öğretiler bireyin benliğini şekillendirip bireyin kimlik inşasında rol oynar. Dolayısıyla oyun kimlik inşa süreçlerinde bireyin zihinsel sürecine etkili olmasında aracı bir konumdadır. Günerigök (2021)’e göre oyunun büyük bir kısmı zihinsel olup, benliğin/kimliğin inşasında işlevsel bir amaca yöneliktir ve kendini yaratma deneyimidir (Günerigök, 2021: 15). Bu bağlamda oyun içerisinde sergilenen davranışların pratiksel anlamda kendini yeniden inşa etmek olduğu anlaşılmaktadır.

Erving Goffman, insan davranışları ve toplumsal etkileşim konularında önemli çalışmalara imza atan bir sosyologdur. Oyunla ilgili düşünceleri, özellikle “Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu” (2018) adlı eserindeki dramaturjik yaklaşımıyla öne çıkar. Goffman kuramında “oyuncu, performans, rol, sahne önü ve sahne arkası ve dramaturji” gibi kavramları kullanarak çerçevesini çizer. Goffman’a göre, insanlar günlük yaşamlarında bir sahnede performans sergilerler ve bu performanslarını çeşitli roller aracılığıyla oynarlar. Bireyin sergilediği performans, kendisinin bir imgesidir. Goffman, bu süreci tiyatro metaforu üzerinden açıklar.Buna göre eylem performans yoluyla izleyiciye aktarılmaktadır ve bu etkileşim sonucu bireyin benliği oluşmaktadır. Goffman’ın dramaturjik

analizi, oyunun insan davranışlarını anlamak için kullanışlı bir çerçeve sunar. Ona göre, insanlar rollerini oynarken izleyicileri tarafından algılanmalarını yönetirler ve bu, sosyal etkileşimlerin temelini oluşturur. Kendi benliğini ve toplumsal benliği arasındaki gerilimleri hafifletmek için sahne önüne çıkan bireyler, sahne önünde en iyi versiyonlarını ifade edecek şekilde performans sergiler.

Tüm bu ifadelerden yola çıkarak oyunun kültürel işlevinin yanı sıra, kimlik inşa süreçlerinin de bir parçası olup aynı zamanda bireyin kendi benliğini ifade etme ve aktarmada bir görevi olduğunu söyleyebiliriz.

2.3 Analog Oyundan Dijital Oyuna Geçiş

İçinde yaşadığımız çağ dijitalleşme çağıdır. İnternet kullanımının artması, bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon gibi günlük yaşantımızın bir ihtiyacı haline gelen araçlarla beraber bu dijitalleşme süreci hız kazanmıştır. Dijital teknolojilerin sonucunda ortaya çıkan dijital araçlar bireyler tarafından eğlence, iletişim kurma, sosyalleşme, iş hayatının gereklilikleri bakımından kullanılmaktadır. Dolayısıyla günlük yaşantımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Dijitalleşmeyle beraber çoğu kavram değişim ve dönüşüm sürecine girmiştir. Çiftçi ve Karakaş' a göre, teknoloji sadece fiziksel olarak tanımlanabilir araçlar veya makinelerden daha fazlasını ifade eder. Dijitalleşmenin potası insan varoluşu ve gündelik hayatın unsurlarını eritmektedir. Dijitalleşmeyle beraber zaman, mekân, kimlik, benlik, iletişim, tüketim, üretim süreçleri ve olguları yeniden inşa edilmektedir. Dijitalleşme bu kavramları birbirine bağlı ve birbirini etkileyen bir şekilde yeniden var etmektedir. Dolayısıyla bu olgu insan yaşamını ve kültürünü temelden dönüştürmektedir. Teknoloji bugün gelişmiş ve gelişmekte olan toplumlarda, toplumsal pratiklerde belirleyiciliğe sahiptir ve doğrudan ve dolaylı olarak kültürü ve toplumları şekillendirir (Çiftçi ve Karakaş, 2019: 3-9). Bu bağlamda teknoloji; insanlar arasındaki ilişkileri, toplumsal yapıları ve kültürel pratikleri şekillendiren, dönüştüren ve etkileyen her türlü bilgi, süreç ve sistemdir. Yani teknoloji sadece somut araçlarla sınırlı kalmaz, aynı zamanda sosyal, kültürel ve ekonomik boyutları da içerir. Teknolojinin gelişmesi ve onun getirdiği dijitalleşme süreci toplumsal pratikler üzerinde geniş etki yaratmaktadır. Bu bağlamda dijitalleşmeyle beraber gündelik yaşam ve gündelik yaşam pratiklerinde de gerçek yaşamdan sanal evrene geçiş yaşanmaktadır. Dijitalleşme pek çok kavramı dönüşüme uğratmıştır. Toplumsal etkileşimlerin temel taşlarından olan oyun da dijitalleşmeyle birlikte yeni bir soluk kazanmıştır.

Web 2,0 ile web teknolojileri kullanıcı odaklı içeriklerin üretilmesi, internet teknolojisindeki gelişmelerle beraber mümkün olmuştur (Alptekin, 2020: 140). Stabil olan eski dijital iletişim teknolojilerine göre daha statik ve kullanıcı odaklı içerik üretilmesine olanak veren Web 2.0 teknolojisi, bu sayede günümüz kullanıcıların internet ortamında daha aktif hale getirmiştir (Çakmak ve Çavuş, 2018 : 22). Yani dijital ortam katılımcıları pasif konumdan aktif konuma geçiş yapmıştır. Bu sayede katılımcılar, sanal ortamda birbirleriyle daha fazla etkileşime geçmeye başlamıştır. Bu etkileşimlerin ve sosyal ağların bir sonucu olarak dijital ortama dahil olan katılımcı sayısında da artış meydana gelmiştir. Teknolojinin bu denli gelişimi boş zaman aktivitelerini de çeşitlendirerek oyun kavramına yeni bir soluk getirmiştir. Dijitalleşmeyle artık oyunlar da bilgisayar, cep telefonları ve tabletler sayesinde ekranlara taşınmıştır. Dijitalleşmeyle beraber gündelik yaşam pratiğine dönüşen sanal dünya oyunları aynı zamanda küresel bir sektör de yaratmıştır. Oyunculara sanal dünyanın kapısını açarak farklı dünyalarda etkileşim imkânı sağlayan dijital oyunlar, ekonomik bir güç kazanarak dijital oyunlar kültürel endüstrinin bir metası haline gelir (Kepenek, 2020: 197). Bu etkileşimleri anlayabilmek için dijital oyun katılımcılarının sanal dünyada kendilerini nasıl tanımladıklarını anlamak gereklidir. Bunun öncesinde ise dijital oyun kavramını irdelemek yararlı olacaktır.

2.4 Dijital Oyun Kavramına Genel Bir Bakış

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en önemli temel fark, oynama eylemini sunduğu araçtır. Dijital oyunlar; ticaret, eğitim, kültür ve politikada dikkate değer bir olgudurlar (Ünal ve Batı, 2011: 249).

Bergonse (2017), "Fifty Years On, What Exactly Is A Videogame? An Essentialistic Defnitional Approach" isimli çalışmasının sonuç bölümünde dijital oyun kavramına yönelik kapsamlı bir tanım yapmıştır. Dijital oyun temel olarak bir ekran aracılığıyla sunulan elektronik ortamda belirli bir hikâye veya tema üzerine kurulu oyun deneyimi olarak ifade edilebilir (Bergonse, 2017). Dijital oyun kavramı literatürde üç farklı isimle anılır. Bunlar; dijital oyunlar, bilgisayar oyunları ve video oyunlarıdır. Video oyunları bir izlemeye gönderme yaptığı için terimsel anlamda kafa karışıklığına yol açmaktadır. Aynı şekilde bilgisayar oyunları denildiğinde yalnızca bilgisayarda oynanan oyunları çağrıştırdığı için bu kavram da dijital oyunları genellemek için doğru değildir.

Dijital oyunlar genellikle bilgisayarlar, oyun konsolları veya mobil cihazlar gibi elektronik platformlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar genellikle çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanabilir. Dijital oyunlar geniş bir yelpazede çeşitlenmektedir. Bilgisayar oyunları, genellikle masaüstü veya dizüstü bilgisayarlar üzerinde oynanan oyunlardır. Bu oyunlar genellikle yüksek grafik kalitesi ve geniş oyun dünyaları sunar. Oyun konsolu oyunları olarak adlandırılan diğer dijital oyunlar PlayStation, Xbox ve Nintendo gibi özel oyun konsolları için tasarlanmış oyunlardır. Bu oyunlar yüksek performans ve özel denetleyici desteği sunar. Mobil oyunlar, akıllı telefonlar ve tabletler gibi cihazlar için tasarlanmış oyunlardır. Bu oyunlar basit kontrollerle oynanabilir. Vır oyunları, sanal gerçeklik başlıkları kullanılarak oynanılan oyunlardır. Bu tarz oyunlar oyuncuyu tamamen oyun dünyasına çekerek yüksek seviyede gerçekçi deneyimler sunar. Arcade oyunlar, arcade(jetonla çalışan oyun makinesi) makinelerinde oynanan ve genellikle hızlı tempolu, basit kontrollere sahip, eğlenceli oyunlar için kullanılır. Bu tür oyunlar jetonla çalışan ve zaman üzerinden ücretlendirilen büyük makinelerde bulunur. Bu tür oyunlara örnek olarak Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders, Galaga ve Street Fighter gibi oyunları verebiliriz. Dijital oyunlar genellikle çeşitli türlerde gelir, her biri farklı oyun mekânı, hikâye ve grafik tarzları sunar. Oyuncular genellikle tercih ettikleri türe veya oyun platformuna göre oyun seçerler. Geleneksel oyunlardan farklı olarak aynı anda birden çok katılımcıyla oynanabilen dijital oyunlarda mekân ve zaman sınırlanması yoktur. Katılımcı istediği zaman istediği bir dijital araç vasıtasıyla oyuna dahil olabilmektedir. Geleneksel oyunlar genellikle belirli bir tür ile sınırlıyken dijital oyunlar farklı tema ve türleri kullanıcılara sunar. Bununla beraber dijital oyunlar sosyal etkileşim açısından da geleneksel oyunlardan daha fazla imkân taşır. Geleneksel oyunlarda yüz yüze etkileşimi gerektirirken, mekân sınırı olmayan dijital oyunlarda katılımcı dünyanın farklı bir yerinden katılımcıyla etkileşime geçebilir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü dijital oyunların geleneksel oyunlardan en belirgin farkının yeni medya özelliklerinin geleneksel oyun türlerine entegre edilmesi olduğunu belirtmektedir. (Binark, Bayraktutan-Sütçü, 2008: 42). Dijital oyunlar endüstri ürünü olarak üretilir. Bu bağlamda geleneksel oyundan farklı oyun üretimi aşamasındaki yapılanmalarıdır (Binark, Bayraktutan-Sütçü, 2008 : 49). Dijital oyunlar, bir şirket veya birey tarafından ticari bir kazanç elde etmek amacıyla üretilir. Oyun geliştiricileri oyunlardan gelir elde etmek için zaman ve

kaynak harcarlar. Üretilen oyunlar pazarlanır ve çeşitli dağıtım kanalları aracılığıyla geniş kitlelere ulaştırılır. Bu oyunun reklamı yapılması, tanıtımı ve uygun platformlarda sunulması anlamına gelir. Dijital oyunların üretim süreci genellikle profesyonel bir ekibin katılımıyla gerçekleşir. Oyun programcıları, yazılımcıları, tasarımcılar oyun üretme aşamasında birlikte çalışırlar. Bu iç içe geçmiş yapılar sayesinde oyun endüstrisi ağırları hızla gelişim göstermiştir. Dijital oyunların endüstri içindeki değişimini görmek için dijital oyunların tarihçesine bakmak yararlı olacaktır.

2.5 Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Dijital oyun kavramı ve sektörü 1960'lı yılların başında yaygınlaşmış olsa da temelleri daha eskiye dayanmaktadır. Dijital oyun kapsamında değerlendirebileceğimiz ilk oyun Cathode Ray Tube isimli eğlence cihazı, 1947 yılında Thomas T. Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından geliştirilmiştir. Cihaz tasarımı belirli bir hedefin cihaz düğmelerini kullanarak vurulmasını hedeflemektedir (Uzunoğlu, 2021: 122). 1950'lere gelindiğinde ise Alexander Douglas tarafından doktora tezi kapsamında çalışılan EDSAC Tic-Tac Toe bilgisayarlarda oynanmak üzere tasarlanmıştır. Dijital oyun tarihinde büyük bir dönemi başlatan ve modern anlamda ilk dijital oyun olarak kabul edilen Spacewar 1962 yılında Steve Russel tarafından tasarlanmıştır (Ünal ve Batı, 2011 : 257-258). Oyun temel anlamda iki geminin birbirlerini vurması üzerine kuruludur. Spacewar, dijital oyun kültürünün gelişmesinde ve modern video oyunlarının doğmasında büyük bir rol oynamaktadır.



Şekil 1: 1962 yılında tasarlanan Spacewar'ın görseli

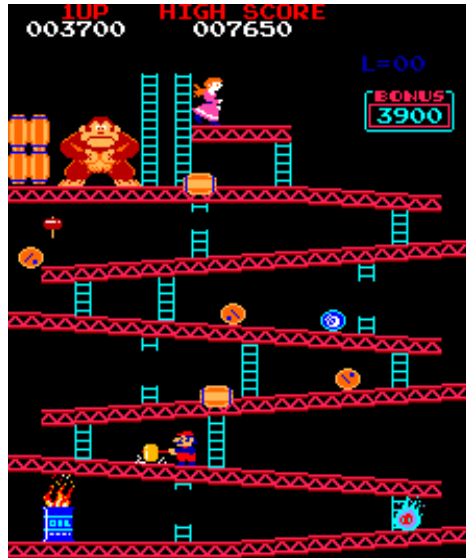
1960'ların sonuna doğru Ralph Baer tarafından ilk oyun konsolu niteliğini taşıyan Brown Box'ı geliştirilir (Uzunoğlu, 2021: 122). Brown Box, konsol oyunları deneyimlerinin evlere taşınmasında ve dijital oyun sektöründe yeni bir dönem başlatmıştır. Brown Box'tan sonra 1971 yılında Nolan Bushnell tarafından Spacewar'dan esinlenerek geliştirdiği Computer Space isimli oyun ise ilk ticari video oyunu olması açısından önemlidir (Cansever, 2021: 55). 80'li yıllarda Nolan Bushnell ve Ted Barney oyun pazarının en önemli şirketi oyun pazarını kurarlar ve oyun tasarımcılarından Allan Alcorn, oyun makinelerinde oynamak için Pong'u piyasaya tanıtmıştır. Pong oyunu o yıllarda oldukça popülerlik kazanmış ve video oyun endüstrisinin büyümesine etki etmiştir (Ünal ve Batı, 2011: 261). Zamanla Pong oyunu, diğer arcade oyun cihazlarına uyumlanabilir hale getirilmiştir.

1977 yılında Atari şirketi VSC oyun konsolunu tanıtır. Bu konsol türü daha ucuz olduğundan kitleler tarafından daha cazip bulunmuştur. Ancak 1983 yılında Atari krizinin meydana gelmesiyle dijital oyun sektöründe büyük bir ekonomik çöküş olmuştur. Bunun nedenleri dijital oyun sektöründe kendine pay çıkarmak isteyen pazarlamacıların rekabeti arttırmak için piyasaya çok fazla konsol üretmesidir. Bunun sonucu olarak konsol fiyatları düşmüş, kar oranının azalması krizi meydana getirmiştir. Uzaylı istilasına karşılık bir mücadele temasını işleyen Space Invaders oyununun piyasaya sürülmesi, bu kriz döneminde dijital oyun sektörüne yeni bir oluk getirerek sektörün yeniden canlanmasında etkili olmuştur. Space Invaders oyununun yaratıcısı Tomohiro Nishikado oyunu para ile çalışan oyun makineleri için Japonya'da satışa sunmuştur.

1980'lere gelindiğinde, oyun sektöründe önemli bir figür olan Nintendo ve Electronic Arts oyun şirketi kurulmuştur ve dijital oyun sektörü tür olarak çeşitlenmeye başlamıştır. Nintendo'nun geliştirdiği ve video oyunu dünyasında en popüler sayılabilecek Super Mario oyununun temellerinin atıldığı Donkey Kong, sektörde büyük bir başarı yakalamıştır. Pac-Man'ın oyun sektöründe yeni bir soluk kazandırıp yalnızca erkekler tarafından değil, kadın oyunculara da hitap etmesi ona küresel boyutta da popülerlik kazandırmıştır.



Şekil 2: Pacman Oyunu



Şekil 3: Donkey kong Oyunu

1980'lere kadar olan süreçte dijital oyun türleri genel olarak belirli bir hedefi vurma, basit düzeyde bir amacı gerçekleştirme üzerinde odaklanırken 1980'lerde rol odaklı ve belirli bir anlatısalığa sahip oyunlar, dijital oyun tarihinde bir dönemi başlatmıştır. İlk rol yapma oyunu olan Quest of The Avatar bu dönemde meydana çıkmıştır. Peter Molyneux'un, God Game tarzı ilk oyun türü olan Populous isimli oyunu tasarlaması, rol yapma oyunlarının başlangıcı olmuştur. Bu sayede oyuncuyu oyuna çekerek daha aktif hale getiren bu tür oyunlarda oyuncu tanrısal bir role bürünerek oyundaki karakterle müdahale ederek oyunu yönetebilmektedir. Will Wright tarafından tasarlanan yaşam simülasyonu oyunu SimsCity'de yine bu dönemde meydana çıkan oyunlardan biridir. SimCity'nin amacı bir şehir tasarlamaktır.

1990'lı yıllarda popülerliğini iyice arttıran dijital oyun, katılımcı sayısını yükseltmekle beraber sektörde güç kazanmaya başlamıştır. Oyun konsollarının daha ulaşılabilir hale gelmesi ve bilgisayar kullanımının yaygınlaşmasının bunda önemli bir rolü vardır. 2000'lerde internet kullanımının artmasıyla beraber küresel olarak insanların birbirleriyle iletişim kurabilir hale gelmesi medya araçlarının yanı sıra dijital oyunlarında kitlesini sanal ortamda buluşturması bunda etkili olmuştur. Oyunların görsel kalitesinin geliştirilmesi ve oyuna ses efektleri, grafikler, Vr araçlarının oyuna dahil edilmesi oyunun sanal gerçekliğini de arttırmıştır. Bu dönemde dijital oyunlar hem oyuna dahil olan araçlarla hem de oyun içeriğinin genişletilmesiyle zenginleştirilmiştir. Özellikle oyuncularına bir avatar yaratımını sağlayan dijital oyunlarda oyuncu kimliğinin bir yansıması olarak avatar yaratmaktadır. Bu tarz oyunlar genellikle simülasyon oyunları arasında yer alır ve oyunun amacına göre farklı avatar yaratımını destekleyen oyunlardır. Oyuncu kimliğini bir avatar yoluyla sanal dünyada temsil etmektedir. Simülasyon oyun türü bu tez için önemlidir ancak dijital oyun türlerine bakmak ve diğer oyun türlerinden ayrımını tanımlamak faydalı olacaktır.

2.6 Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunları kategorize etmek için oyunun hangi platformda oynandığına, oyuncu sayısına ve oyun biçimine bakmak gerekir. Ancak bir oyun birden fazla kategoriye dahil olabilir. Cansever (2021) oyun türlerini sınıflandırırken tematik özellikler ve oynanış tarzına göre oyun türlerini belirtmiştir. Bunlar; aksiyon, macera, platform, rol yapma, simülasyon, strateji, açık dünya ve çok oyunculu çevrimiçi oyunlardır (Cansever, 2021: 41-43).

Her tür farklı oyun mekaniği ve oynanış deneyimleri sunar. Aksiyon oyunları hızlı, tempolu, reflekse dayalı oyunları içinde barındırır. Genellikle savaş, dövüş veya nişancılık üzerine odaklanır. Call of Duty ve Devil May Cry bu tür oyunlara örnektir. Macera oyunları hikaye odaklı oyunlardır. Keşif, bulmaca çözme ve karakter geliştirme gibi unsurları içerirler. Uncharted bu oyun türüne örnek verilebilir. RPG (Rol Yapma Oyunları) ise oyuncuların bir karakteri kontrol ettiği ve genellikle karakterin yeteneklerini ve ekipmanını geliştirdiği oyunlardır. Burada önemli olan hikâye, karakter geliştirme ve dünya keşfidir. Simülasyon oyunları gerçek hayatı simüle etmeyi amaçlar. Araç simülasyonları, şehir yönetimi simülasyonları gibi çeşitli alt türleri bulunur. The Sims serisi ve Flight Simulator örnek verilebilir. Strateji oyunları planlama ve strateji yeteneği üzerine kurulu oyunlardır. Genellikle askeri siyasi veya ekonomik stratejilere dayanır. Açık Dünya oyunları, oyunculara geniş bir harita ve dünyada serbest dolaşım olanağı sunan oyunlardır. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ise birden fazla oyuncunun çevrimiçi olarak bir araya geldiği oyunlardır. Ekip çalışması, rekabet veya iş birliği gibi çeşitli oynanış modları sunabilirler.

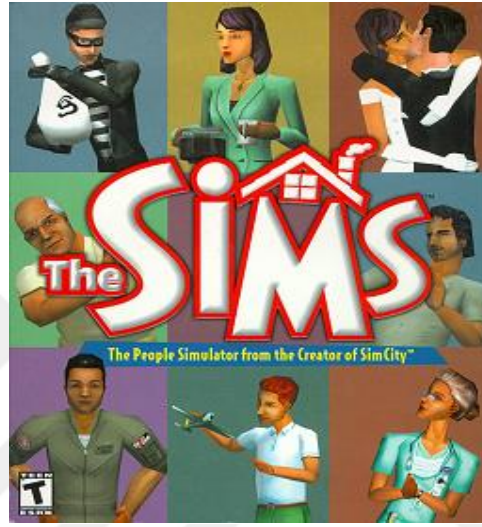
2.7 Dijital Oyun Türlerinden The Sims'in Gelişimi

Şehir inşa etme simülasyonu olarak Will Wright SimCity'i 1989 yılında tasarlamıştır. (Ünal ve Batı, 2011 : 268). 2000'li yıllarla piyasaya sürülen The Sims, oyunu şimdiye kadar en çok satan bilgisayar oyunu olma niteliğindedir (Sağıroğlu, 2022: 55).

The Sims, Maxis isimli oyun şirketi tarafından geliştirilen ve Electronic Arts tarafından 2000 yılında yayınlanan yaşam simülasyonu içerikli video oyunudur.

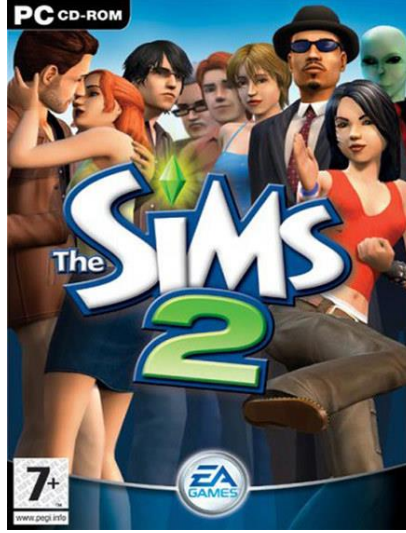
Oyunda kullanıcı tarafından yaratılan simlerin davranışları, günlük yaşantıları ve duyguları kontrol edilir. Oyundaki hayat akışı, günlük yaşam aktiviteleri üzerinden ilerlemektedir. Yaratılan Simler; sosyalleşebilir, kariyer inşa edebilir, evlenip doğum yapabilir ve ölebilirler. Gerçek hayata çok benzer ama her şeyin daha kolay yönetilebilir olduğu bu dünya, oyuncusuna farklı bir deneyim sunma amacıyla ortaya çıkmıştır. Oyunu oynayanların pek çoğu için en keyifli bölüm ev yapım ve dekorasyon sürecidir. Simleri oyuna dahil edip oyuncunun kendi zevkine göre evi dekore etmesi bazen saatlerce süren bir eğlence unsurudur. Kullanıcısını gerçek dünyadan uzaklaştırıp, hayalindeki ideal dünyayı yaratmasına olanak sağlaması yönüyle Sims serisi diğer oyunlardan ayrılan bir yapıdadır.

Ayrıca The Sims serisi oyunları dijital oyunların temel unsurlarından biri olan rekabet ve kazanma hırsının olmadığı, oyuncuya salt keyif verme amaçlı bir oyundur. Serinin ilk oyununun yayınlanmasından sonra gelişen süreçte oyuna ek paketler ve özellikler eklenerek oynayış zenginliği de kazandırılmıştır. Oyunun ilgiyle oynandığını gören geliştiriciler bu oyunu seri halinde devam ettirme kararı alır.



Şekil 4: The Sims 1 Oyun Görseli

2004 yılında *The Sims 2* oyunu Electronic Arts isimli oyun şirketi tarafından yayınlanır. The Sims 2 oyunu 8 genişleme paketi ve 9 eşya paketiyle birlikte toplam 17 ek paketle oyun piyasasında yerini almıştır. Serinin bu oyunundaki ek paketlerle yaratılan Sim'ler oyun içi sosyal hayat yaşayabilir, farklı deneyimleri gerçekleştirebilir hale gelmiştir. 2012 yılında oyun, tüm platformlarda 6 milyon kopyası bilgisayar olmak üzere toplamda 13 milyon kopya satarak tüm zamanların en çok satan bilgisayar oyunları listesinde yer almıştır. (Ku, 2012). Body Shop özelliği oyunda Sim'lerin genetikleri değiştirme, makyaj malzemeleri, aksesuarlar, kıyafetler gibi çeşitli unsurlar tasarlanma imkânı vermektedir.



Şekil 5: The Sims 2 Oyun Görseli

İlk iki oyunun da geliştiricileri olan Maxis ve Electronic Arts, 2009 yılında *The Sims 3* oyununu piyasaya sürer. 2011 yılında ise oyunun oynanabildiği platformlar arttırılır; bilgisayar, konsol ve mobil oyun olarak yayınlanır. Serinin bu oyunundan sonra satışlarda büyük bir artış görülür. Yayınlandığı ilk hafta 1.4 milyon kopya satarak büyük bir başarıya imza atmıştır (NBC News, 2009). *The Sims 3* ile birlikte Sim'ler de yeni özellikler kazanmıştır. Bedensel özelliklere çil, dövme ve ben gibi yenilikler getirilmiştir. Ten rengi seçenekleri ve saç renklerinin tonları da arttırılmıştır. Sim'lerin karakteristik özelliklerinde farklılıklar olmaya başlamış, gerçek hayatın yansımaları oyunda daha fazla görülmeye başlanmıştır. Serinin bu oyununda Sim'ler gitar çalma, yemek pişirme, balık tutma, spor yapabilme gibi yeteneklerle donatılmıştır. Bu yeteneklerin geliştirilebilir olması da kullanıcılara yeni bir rol kazandırmıştır. Ayrıca oyuncunun karakteriyle bağ kurma ve role girme davranışını da olumlu yönden etkileyen bir özellik olmuştur.

Serinin bu oyununa eklenti olarak getirilen Create A World moduyla birlikte oyuncular, boş bir dünyada istediği özellikleri seçip ekleyebilme imkânı bulabilmiştir. Bu eklentiyle birlikte oyuncular kendi yarattıkları Sim'leri şekillendirip şehir düzenlemesi yaparak kendi sanal dünyalarını yaratma fırsatı yakalamıştır.



Şekil 6: The Sims 3 Oyun Görseli

Serinin dördüncü ve şimdilik son oyunu olan *Sims 4* ise yine Maxis ve Electronic Arts tarafından geliştirilmiştir. 2014 yılında piyasaya sürülen oyun, 9 adet genişleme ve 18 adet eşya eklentisiyle birlikte çıkış yapmıştır. 2017 yılında ise dijital oyun sektörünün gelişmesine uyum sağlayarak Xbox One ve PlayStation 4 oyun konsollarında yayınlanmıştır. Pazarlama stratejisi olarak düşünülen bu hamle Sims serisinin farklı türde oyun oynayan kullanıcılara da ulaşmasını sağlamıştır. Serinin diğer versiyolarından farklı olarak Sims 4’ te simlerin kişiliği ve sosyal davranışları ön planda olan noktalardır. Sim’lerin çeşitli duygular arasında geçiş yapabilmesi aynı zamanda oyun deneyimi de derinleştirmektedir. Sosyal davranışlar açısından Simler grup etkinliğine katılabilmekte ve çeşitli sosyal etkileşimlerde bulunabilmektedirler. The Sims 4 ‘ün bu şekilde geliştirilmesiyle oyuncu gerçek dünyanın bir simülasyonunu oyun içerisinde yaratabilmektedir. Yarattığı bu sanal dünyada kendi kimliğinin bir yansıması olarak avatarıyla var olmaktadır.



Şekil 7: The Sims 4 Oyun Görseli

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. SİMÜLASYON EVRENİNDE YARATILAN AVATAR İLE KİMLİK İNŞASI

Bireyin toplumsal olarak kendini tanımlama konusunda belirleyici etmenlerden olan kimlik, moderniteyle beraber kavramsal açıdan farklı anlamlarda yorumlanmaya başlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ve dijital ortamların yaygınlaşması sonucu hayatımızda bazı değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Bireylerin sosyal hayatlarına ve sosyal etkileşimlerinde kimlik olgusu başat bir yapıdır. Bu nedenle bireylerin sosyal süreçlerini ve bu sosyal süreçlerdeki etkileşimlerini incelerken kimlik inşa süreçlerine ve kimlik kavramına yüklenen anlamlara bakılması gerekmektedir. Sosyal bir varlık olan insan, hem çevresindeki diğer bireylerle girdiği etkileşimden hem de içinde yaşadığı teknoloji çağının getirilerinden olumlu veya olumsuz şekilde etkilenmektedir. Bireylerin sosyal yaşantılarında ve insan ilişkilerinde sosyalleşmede büyük bir rol oynayan sosyal medya araçları, sunduğu sanal dünya ile bireylerin gerçek dünyalarıyla olan ilişki bağlarını koparmaktadır. Dijital ortamlar; bireyleri gerçek kimliklerinden uzaklaştırarak yeni bir kimlik inşası oluşturma ihtiyacı hissettirmeye başlamış, bireylerin kendilerini toplumsal yapılarının dışında farklı bir benlikle nitelendirmesinde araç olmuştur. Dijital ortamların yanı sıra günümüzde giderek kullanıcı sayısını ve yaygınlığını arttıran dijital oyun ise kimlik inşasında etkili olan bir diğer etkidir. Avatar ve karakter yaratımıyla kimliğin sanal ortamda ifade edilmesine olanak sunan dijital oyun, bireylerin kimliklerini yeniden inşa etmelerini sağlamaktadır. Bu doğrultuda sanal dünyanın gerçek dünyaya ve bireylerin kimliklerine etki edebildiği bir alan olan dijital oyunların incelenmesi gerekmektedir.

Çalışmanın bu bölümünde kimlik kavramı tanımlanacak, sanal mecralardaki aktarımı ve bu aktarım sonucunda kimliğin yeniden inşası üzerinde durulacaktır. Literatür incelendiğinde kimlik kavramı, benlik ve kişilik kavramları üzerinden ilişkilendirilerek anlamlandırılmıştır. Dolayısıyla bu üç kavramı ayrı ayrı incelemek kimlik inşa sürecini anlamaya da katkı sağlayacaktır.

3.1 Benlik

Benlik kavramı sosyal bilimlerde farklı yönlerden ele alınmıştır. Gündelik hayat etkileşimleri üzerinde kuramını geliştiren Mead, düşünce, eylem ve etkileşim kavramlarına odaklanmıştır. Mead'e göre benlik doğuştan var olan bir şey değildir; gelişim gösteren bir şeydir. Başka bir deyişle benlik, bireyin bir bütün olarak toplumsal etkileşim süreciyle ve bu sürece katılan diğer bireylerle olan ilişkilerinin bütününden meydana gelir (Mead, 2019: 165). Bireyin kendisini somut bir şekilde ele alabilmesi benlik kavramının sonucudur. Birey zihin aracılığıyla benliğini tanımlar ve kendisini bir nesne olarak ele alabilir. Zihin olmadan insan kendisini bir nesne olarak ele alamaz ve benlik ilişkisi oluşmaz. Bunun yanı sıra benliği olmadan da bir zihne sahip olamaz; kendisiyle iletişim kuramaz (Ritzer ve Stepnisky, 2019: 44). Dolayısıyla zihin bireylerin toplumsal süreçlerde rol almasıyla gelişim gösterir. Zihin ve benlik kavramları da bu süreçlerin bir sonucudur. Benliğin temelinde yatan şey ise düşünümSELLİK olarak nitelendirilen, kendimizi diğerlerinin yerine koyma, onlar gibi davranma yetisidir. Bu sayede, dışarı bir gözle kendimizi ve yaptıklarımızı inceleyebiliriz. Bu kavramlaştırmasında Mead, benliği sosyal ve öznel olmak üzere iki farklı anlamda ele alır. Öznel benlik "ben"i, sosyal benlik ise "beni/bana" yı temsil eder. Ben; kendiliğin diğerlerine verdiği dolaysız tepki, benliğin ölçülemez, tahmin edilemez ve yaratıcı olan kısmıdır (Ritzer ve Stepnisky, 2019: 46). Beni/Bana ise genelleştirilmiş algıları kabul etmesini ve içselleştirmesini ifade eder. Ben'i anlamamız ve tahmin etmemiz zordur. Mead "ben" kavramını şu dört maddede özetler.

- Birincisi sosyal dünyadaki yeniliklerin ana maddesidir.
- İkincisi en önemli değer kalıplarımız "ben"de yatar.
- Benzersiz bir kişilik geliştirmemizin ham maddesidir.
- "Beni/bana"nın ağır bastığı ilkel toplumlardan "ben"in öne çıktığı modern toplumlara uzanan evrimsel süreç olduğu gözlemlenir (Ritzer ve Stepnisky, 2019: 47).

Sosyal süreçlerde etkili olan beni/bana bireylerin daha uyumlu olmalarını sağlarken, ben toplumun değişmesine imkân sağlar. Toplumun işlevsel açıdan varlığını sürdürmesi beni/bana ve ben'in senteziyle mümkündür. Benliğin ilk oluşum aşaması oyun evresidir. Bu evrede çocuk hem özne hem de nesne konumundadır. Başkasının gözünden kendini değerlendirme becerisi bu evrede

kazanılır. Ancak benlik bu süreçte bütünsel bir benlik hissinden uzaktır. İkinci aşama olan kurallı oyun evresinde çocuk tam anlamıyla kendiliğini geliştirir. Bu evrede çocuk oyundakilerin davranışlarını benimser. Bu süreçte aynı zamanda çocuğa belli sorumluluklar yüklenmeye başlar. Mead'in üzerinde durduğu bir diğer kavram olan genelleştirilmiş öteki de ise bütün toplumun genel tutumunu ifade eder. Tam benlik, bir diğer ötekinin rolünden ziyade genelleştirilmiş ötekinin rolüne girdiğinde tamamlanır. Nesnel bir bakış açısı genelleştirilmiş ötekiyle mümkündür. Kısaca Mead' e göre benlik sahibi olabilmek için bir sosyal grubun üyesi olmak ve bu sosyal grubun ortak tutumlarına uymak gereklidir. Birey kendi tecrübesine sadece bir nesne olarak girer özne olarak değil ve bunu sosyal ilişki ve etkileşimleri üzerinden toplumsal bir ortamda ötekilerle yaptığı deneyimsel etkileşimler gerçekleştirmektedir (Mead, 2019: 238). Toplumsallaşma sürecinde gerçekleşen ben, beni/bana ve ötekiler arasındaki ilişkiyel etkileşim bireyi topluma uyumlu hale getirirken toplumu dönüştürür. Çocukluk sürecindeki oyun çocuğu toplumsala uygun hale getirirken dijital oyunlar evrenindeki simülasyon oyunlarında yaratılan avatar beni zenginleştirerek beni/bana'yı şekillendirir. Böylelikle dijitalleşme sürecinde toplumsalın şekillenmesinde dijital oyunlar etkili olmaktadır. Ötekiyle olan ilişkilerde belirleyici bir konumdadır. Bu bağlamda dijital oyuncular için gündelik yaşamın bir parçası olan dijital oyunlar kimlik inşasında etkilidir.

Goffman Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu (2018) adlı eserinde ise benlik kavramına dramaturjik bir yaklaşım sergilemektedir. Goffman benlik kavramına ilişkin görüşlerini Mead' den yola çıkarak belirtmiştir. Goffman'a göre benlik durağan bir yapı değil, sürekli gelişim gösteren bir olgudur. Dramaturjik yaklaşımda bireyler tıpkı bir tiyatro sahnesindeymiş gibi performans sergilerler. Bu performans toplumun değer yargılarına ve bireylerden beklentilerine göre şekillenir. Goffman, etkileşim esnasında insanların sosyal olarak tasarladığı benliği olan yüzler ve kendilerini tanımladıkları ölçütler olan kimliklerin üzerinde yoğunlaşmıştır (Bayad, 2016: 85). Goffman'a göre bireyler etkileşime geçerken diğerlerinin kabul edeceği benlik sunmak isterler. Benlik aktör ile seyirci arasındaki etkileşim sonucu oluşur. (Ritzer ve Stepsinky, 2019: 108). Goffman, bireyin bir izleyici kitlesinin önünde bulunduğu süre zarfındaki gerçekleştirdiği eylemleri anlatmak için performans kavramını kullanır. Birey benliğini çeşitli rolleri doğrultusunda performans olarak sergilemektedir. Birey sergilediği

performansı oyuncu ve izleyici arasındaki sosyal etkileşim sayesinde dizayn etmektedir. Benliğin sunumunda performanstan sonraki diğer önemli kavram ise vitrindir. Vitrin, bireyin performansı sırasında kullanılan, kasıtlı veya kasıtsız olarak kullanılabilen bir donanım niteliğindedir. Cinsiyet, yaş, ırksal özellikler, boy ve görünüş, konuşma pratikleri, jest ve mimikler kişisel vitrinin parçalarını oluşturmaktadır (Goffman, 2018: 33-35). Goffman, kişisel vitrini görünüş ve tutum olarak ikiye ayırır. Görünüş, oyuncunun toplumsal statüsü hakkında fikir alabileceğimiz işaretlerdir. Tutum ise mevcut duruma göre oyuncunun gireceği etkileşimdeki rolü hakkındaki işaretleri temsil etmektedir. Goffman'ın dramaturjik yaklaşımında diğer önemli kavramlar ise sahne önü ve sahne arkası kavramlarıdır. Sahne önü bireyin izleyiciye performansını tanımladığı kısmıdır. Birey sahne önünde belirli idealize edilmiş rollerle benliğinin bir çeşidini sunar. Sahne arkasında ise birey bu idealize edilmiş rollerden çıkarak daha rahat bir tavır sergileyebilir. Bu nedenle sahne arkası, sahne önünde sunulan performansla çelişen bölüm olarak nitelenebilir (Çakır, 2014: 235). Benliği oluşturan şey, kişinin sergilediği performanslarıdır. Benliği oluşturan araçlar ise toplumsal kurumlarda bulunur. Goffman, bireylerin oluşturduğu takıma, sahne üzerindeki faaliyetlerle ve bireyin sergilediği performansla benlik oluşturma inşasının ortaya çıktığını aktarmaktadır. Benlik bahsedilen oluşum süreçlerinin izlerini taşıyan bu düzenlemelerin ürünüdür (Goffman, 2018: 235). Bireyin sergilediği her performans benliğin bir sunumudur. Birey belirli bir role bürünerek diğerlerine bulunduğu sahne üzerinde bir performans sergiler. Bu performans bireyin kendisine oluşturduğu bir imajdır da. Kimliğin amaçlı kısmı Goffman'cı dramaturjik yaklaşımda tüm bu performansların aracılığıyla gerçekleşen benlik sunumlarıdır. Sosyal aktörler olarak bireyler benlik sunumlarında arzu edilen izlenimi sergilemeyi amaçlamaktadırlar (Jensen ve Gilly, 2003: 385; akt. Çakır, 2014: 237). Oyuncu, kendisinin ve kendisine ait şeylerin idealize edilmiş olanla bağdaşmayan faaliyetleri, gerçekleri ve amaçları saklayabilir; bununla birlikte daha önemsiz göstermeye çalışabilir (Goffman, 2018: 56).

Dijital oyunlar içerisinde simülasyon oyun kategorisine dahil olan The Sims oyununu sosyolojik bir perspektifle ele aldığımızda; bireyin zihin dünyasında benlik gelişimi avatar yaratma sürecine paralel olarak gerçekleşir. Dijital oyuncu avatar yaratma sürecinde sanal bir vitrin oluşturur ve kimlik inşası süreci oyuncunun zihin dünyasına uygun bir şekilde gerçekleşir. Oyunun

algoritmalarına bağı olarak oluşan hayal gücü oyuncunun oyun içerisindeki performansına zemin hazırlar. Oyuncu avatari için gerçekleştirdiği kimlik inş süreci “ben”i etkiler ve gerçek dünyadaki ötekilerle olan ilişkileri şekillenir. Kişinin toplumsal kimlik inş sürecinde dijital oyunlar böylelikle belirleyici olur.

3.2 Kimlik

Kimlik kavramı sosyal bilimlerde farklı alanlarda ele alınır ve kendi disiplinlerine göre tanımlanır. Dolayısıyla kimlik kavramına ait tanımlar da değişkenlik göstermektedir. Psikolojide kimlik; benlik ve kişilik kavramlarıyla özdeşleşmiş, tanımlanmış ve çözümlenmiştir. Bu yüzden psikologlar, kimlik kavramının merkezine öznenin benlik ve kişilik süreçlerini koyarak tanımlamaya ve anlamlandırmaya çalışırlar. Sosyolojide kimlik bireyin toplumsal cinsiyet rollerini, sınıfını ve toplumdaki yerlerini belirlemelerinde kullanılan bir terimdir (Aydoğdu, 2014: 117) Sosyoloji, kimlik oluşum sürecini, kimliklerin değişkenliğini ve toplumsal yapılarla olan etkileşimleri üzerine kimlik kavramına odaklanmaktadır.

Türk Dil Kurumu’na göre kimlik, üç farklı şekilde tanımlanmaktadır:

- Toplumsal bir varlık olan insanın, kim olduğunu belirten nitelik ve özelliklerin bütünü.
- Kişinin kim olduğunu belirten bir belge veya kart.
- Bir nesneyi tanımlamaya yönelik belirteçlerin tamamı. (TDK, 2024)

Aydoğdu (2014), kimliğe ilişkin tanımlamasını Mead’in benlik kavramıyla ilgili görüşlerine dayandırarak yapmıştır. Buna göre kimlik, öznenin öncelikle kendini tanımasıdır, sonra kendinin ve ötekilerin davranış ve tutumlarını öğrenmesi sonucu geliştirdiği aşamaların bütünüdür. Bölünme benliğin ilk adımındır. Kimliğin nesnesi olan özne, ben’i ötekinden ötekini’ de ben’den ayırmasıyla meydana gelir (Aydoğdu, 2014: 121- 126). Bu doğrultuda kimlik, bireyin içinde yaşadığı toplumun söylem ve davranışlarını içselleştirmesi süreci bağlamında oluşmaktadır.

Sosyolojik gelenekte ise kimlik kuramı William James ve George Herbert Mead ile birlikte sembolik etkileşimcilik bağlamında “benlik” kuramıyla ilişkilendirilerek tanımlanmıştır. Yaratıcı özne “ben” ile toplumsal etkileşimi kapsayan “beni/bana” ile özdeşleşen kimlik, oluşumsal bir süreci ifade eder (Marshall, 2005: 405).

Kimlik; bireyleri tanımlayan, kendilerinin inşa ettikleri tanımlayıcı bir unsurdur ve genel olarak “ben kimim?” sorusuna verilen yanıtların anlamlı bir bütünüdür. Bu bağlamda kimlik kolektif ilişki eylemleri kapsamında içselleştirilen eylem ve değer kalıplarının süreklilik haliyle kalıplaşması, bir süre sonra da bireyin o grupta kendini tanıması ve tanıtmaya haliyle meydana gelen bir yapıdır (Ersoy, 2005: 211-212). Dolayısıyla kimlik kavramı sadece alegorik bir kalıp olmak yerine bireylerin sosyal ve kültürel rollerini ve bu roller kapsamındaki sorumluluklarını belirtmede kullanılan bir olgudur. Bireylerin toplumsal olarak konumlarını belirtmede bir araç niteliğindedir.

Özdemir ise kimlik kavramının toplumsal yanına ortak bilinç ve aidiyet duygusu bağlamında değinmiştir: Toplumsal kimlik, bireylerin içinde bulunduğu toplumsal çevrenin değer yargılarına, ortak bilince, sanatına, dinine, diline, gelenek ve göreneklerine ve diğer kurumlarına karşı geliştirdiği bir aidiyet bilincini ifade eder (Özdemir, 2001: 108).

Dijital oyuncu yarattığı avatarla sanal bir kimlik inşa eder. Sosyolojik açıdan sanal kimlik inşası zihinsel bir süreçle meydana geldiği için bireyin gerçek kimliğini tanımlama süreci de sanal kimlik inşasından etkilenir. Sanal kimlik inşası benliği etkilerken “ben” “beni/bana” yı etkiler. Birey yarattığı avatariyle elde etmiş olduğu kimliği ben merkezli bir odak ile toplumsal ilişkilerinde elde etme arzusu yaşar. Bu denklem kültürel rolleri etkileyerek ötekilerle olan ilişkilere yeni bir boyut kazandırır. Böylelikle kimlik inşa süreci sanal ve gerçek ilişkisi çerçevesinde gerçekleşir.

3.3 Kişilik

Bireyler içinde yaşadığı toplumda belirli bir sosyalizasyon süreci içerisinde kişiliklerini oluşturmaktadırlar. Sosyalizasyon süreci içinde birey ve toplum birbirini etkileyen diyalektik bir ilişki içerisinde. Sosyalleşme bireylerin kişiliklerini şekillendiren bir olgudur ve sosyo-kültürel normlara ve toplumun beklentilerine uyum sağlama davranışlarını yaratmaktadır (Arslantaş, 2008: 105-106).

Marshall’ın kişilik tanımlamasına bakıldığında ise kelime Latince kökenli *persona* (maske) sözcüğüne dayanmaktadır (Marshall, 2005: 409). Bireyin ayırt edici nitelikleri ve sahip olduğu kalıcı özellikleri belirtmek için kullanılır. Bu belirleyici özellikler bireyin içinde bulunduğu topluma, toplumun kültürüne ve zamana göre şekillenmektedir.

Türk Dil Kurumu'na göre ise kişilik kavramı şu şekillerde tanımlanmaktadır.

- Bireye özgü belirleyici nitelikler ve şahsiyetini oluşturan manevi değerlerin bütünü.
 - İnsana yakışır tutum ve davranışlar
 - Toplumsal hayat içinde bireyin edindiği tutum ve davranışların tümü.
- (TDK, 2024)

Kişilik, bireyin kendine özgü kimliğini ve bu kimliğin toplumsal yansımalarını kapsar. Bu iki boyut bireyin kendini ve başkalarını nasıl algıladığını ve toplumsal bağlamda kendisini nasıl konumlandığını anlamayı sağlar.

3.4 Kimlik İnşa Süreçlerine Kavramsal Bakış

Kavram olarak kimlik inşası bireylerin veya grupların kendi kimliklerini tanımlama, anlamlandırma ve şekillendirme sürecini ifade etmektedir. Günümüz post modern döneminde birey, dijitalleşen ve sanallaşan dünyada kimliğini yeniden inşa eder. Bu postmodern dönemde kimlikler sürekli olarak bir değişim ve dönüşüm sürecindedir. Çakır'a göre kimliğin inşa süreçlerinde sembolik etkileşimci görüşle kişilerin kimliklerini onların sosyal rolleriyle açıklamaya çalışan kimlik teorisi ve Tajfel ve Turner'ın geliştirdiği sosyal kimlik kuramı, kimlik inşa sürecini açıklamada iki ana hattır. Kimlik teorisinde kişilerin kimliklerinin belirlenmesinde sosyal roller önemlidir, bununla beraber kişi içinde bulunduğu, roller üstlendiği ilişkiler ağının sayısı kadar kimliğe sahip olabilir. Sosyal kimlik teorisi ise bireylerin, sosyal gruplarındaki üyeliklerinin algılayışıyla ilgilidir (Çakır, 2014: 233). Kısaca kimlik teorisi, bireylerin kişisel rol ve deneyimlerine odaklanırken, sosyal kimlik teorisi bireylerin üye oldukları sosyal gruplara aidiyet bağına ve grup içi/dışı dinamiklerine odaklanır. Tajfel'e göre sosyal kimlik, bireyin benliğini algılama şeklinin, bir sosyal gruba ya da grup üyeliğine ilişkin yüklediği değer ve duygusal anlamlılıktan meydana gelir (Turner, 1982: 2 akt Demirtaş, 2003: 130).

Sosyal kimlik kuramının varsayımlarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- Bireyler kendilerini sınıflandırırken üyesi oldukları grupları değerlendirirler ve kendilerini tanımlarlar. Tanımladıkları grupla özdeşleşme sonucu bireyin sosyal kimliği oluşur (Turner, 1987: 33)

- Belirli davranışlara ve değerlere karşı bireyin ait olduğu grubu diğer sosyal gruplarla kıyaslaması ve sosyal kıyaslama yapması, ait olduğu grubu konumlandırmasıyla ilişkilidir (Turner, 1975: 30).
- Her birey içinde bulunduğu grubu yükseltmeye meyillidir bu nedenle kıyaslama yaparken ait olduğu grubu kayırmak için, diğer grupları küçümseme eğilimindedir (Oakes ve ark., 1994; akt. Akfırat, 2019: 413).
- Sosyal kimlikler, benliğin grup düzeyindeki tanımıdır ve sosyal kimliğin olumlu olmadığını üyesi olunan grubun konumu belirler (Turner ve Brown, 1978: 260; akt. Demirtaş, 2003: 130).

Bireylerin sosyal kimliğini oluşturan bu varsayımların bir sürecidir. Doğuştan gelen kişilik özellikleri bireyin kimliğini oluşturmada en önemli faktörlerden biridir ancak toplumsal etkileşimlerin de bireyin kimlik inşa süreçlerinde büyük bir rol aldığını göz ardı edemeyiz. Bu etkileşimler vasıtasıyla toplum bireyi, birey de toplumu oluşturur. Berger (1993) 'in ifade ettiği gibi kimlik toplum içinde kazanılır ve sürdürülür. Toplum insanın ürünüdür aynı şekilde insan da toplumun ürünüdür (Berger, 1993 : 29) . Bireyin toplumla olan etkileşiminin ilk adımı, çocukluk döneminde başlayan sosyalizasyon süreciyle başlar. Sosyalizasyon süreciyle toplumsal normlar, değerler, inançlar ve yargılar özne olan birey tarafında içselleştirilir ve öğrenilir. Öznelerin kendi kimliğini oluşturmada zemin taşı bu süreci kapsar.

Kolektif kimlik, gruplar arası etkileşimle inşa edilen ve bu etkileşimlerle sürekli olarak yeniden üretilen bir kavram olarak tanımlanabilir (Bilgin, 1994 akt. Gülsoy, 2017: 85). Kim olduğumuz ve diğerlerinin bizim kim olduğumuzu bilmelerini sağlayan varlık kimliğimizdir. Jenkins kimliği insan kapasitesi olarak tanımlar. (Jenkins, 2008; akt. Giddens 2017: 315). Bu bağlamda kimlik kişiyi tanımlayan ve diğerlerinden ayırtıcı unsurları nitelendiren bir kavramdır. Toplumsal yaşamdaki etkileşimlerin devam eden her sürecinde şekillenen kimlikler “toplumsal kimlikleri oluşturur. Dolayısıyla kimlikler verilmemekte, oluşturulmaktadır. Giddens (2017) kimliğin üç özelliğine dikkat çekmektedir. Kimlik bireysel ya da kişiseldir; kısmen ortak ya da sosyaldır ve her zaman bedensel olarak cisimleşmiştir (Giddens, 2017: 315-316).

Giddens (2017), kimliklerin çok katmanlı olmasına da değinir. Kimliği sosyalleşme sürecine göre birincil ve ikincil olmak üzere ayırır. Birincil kimliği

cinsiyet, ırk ve etnik kimlik gibi unsurlar oluşturmaktadır. İkincil kimlik ise toplumsal roller ve bireyin kazandığı statülerle elde ettiği pozisyonu tanımlar (Giddens, 2017: 316). Doğuştan gelen unsurlarla kazanılan birinci kimlik, özneye değişim konusunda olanak vermez. Ancak Giddens'ın ikincil kimlik kavramı, kimliğin yeniden inşa edilebilir ve değiştirilebilir olma özelliğine vurgu yapar. Birey toplumsal konumunu ve pozisyonunu, yeni roller kazandıkça değiştirebilir.

Giddens aynı zamanda öznelere kimlik oluşum süreçlerinde tarihsel dönemlerin de etkili olduğundan bahseder. Birey, Orta Çağ Avrupa'sında kimliğe karşı pasif bir konumdadır çünkü kimlik oluşumunu kurumsallaşmış süreçler belirler. Kurumsallaşmış yapılar ve yönetim anlayışı bireyler üzerinde hakimiyet kurmuştur. Dolayısıyla bireylerin yaşam tarzlarına doğrudan etkisi olan kilise temelli bir yaklaşım sergilenmiştir. Giddens'in öznenin konumunu pasif olarak adlandırma sebebi, özneye kimliğin belirli yapılar üzerinden atfedilmesiydi. Ancak Aydınlanma Çağı, Sanayi Devrimi, ulus devletçiliğin yükselmesi gibi tarihsel olaylar kimliğin yapısında farklılıkların oluşmasına neden olmuştur (Giddens, 2010; akt. Özmen ve Sayar, 2022: 326).

Modernleşmiş toplumlarda kişisel kimlik, bireyi diğerlerinden özgün ve farklı birisi olarak hissettirir. Kişisel kimlikte farklılıklarımız ön plana çıkarken, ortak kimlikler benzerliklerimizi sergiler çünkü ortak kimlikler toplumu temsil eder (Giddens, 2017: 317). Kişisel kimliğin özgün olan tarafı bireysel farklılıkları ön plana çıkarır. Ortak kimlik ise toplumun genel benzerliklerine odaklanır. Birey bu iki kavramın etkileşimde kendi kimliğini inşa eder.

Bauman, Fransız filozof Paul Ricoeur'un benlik kavramıyla ilgili düşüncelerinin ilk sorusu olan "Ben Kimim?" sorusunu referans alarak bireyin toplumla olan etkileşimleri üzerinden yorumlamıştır. Bauman'a göre kendi isteklerimiz ve ötekilerin bizden beklentileri arasındaki bir ucu özgürlüğü, bir ucu bağımlılığa giden çelişki vardır (Bauman, 2019: 44). Dolayısıyla Bilgin'in de aktardığı gibi kimliği inşa eden, iki ögenin birbirini dışlaması değil benzer olanla olmayan arasındaki çatışmadır (Bilgin, 1994: 244). Kimlik kavramı bu noktada bireyin özgün ve bağımsız tarafıyla farklılıklarını ve bulunduğu sosyal çevresinin değerlerini içselleştirerek benzerlik ve bağlılık süreçlerini içinde barındıran bir kavramdır. Dolayısıyla kimlik olgusu bireyin kendi farklılıklarını tanıyarak sosyal çevresinden ayrışmasını, içselleştirdiği roller ve beklentilerle de sosyal çevresiyle

bütünleşmesini içerir. Bu süreçler bireylerin kimlik inşasını oluşturan temel niteliklerdir.

Özdemir ise “toplumsal kimlik”, bireyin yaşam pratiklerine katılmasında bir araçtır. Bireyin toplumsal değerlerini özümsemesi, dili, dini, akıl yürütme süreçleri, gelenek ve göreneklerini, ve diğer yapılarına karşı aidiyet bilinci kazanmasını ifade eder. Özdemir kimlik kavramına ilişkin görüşlerini söylem kavramıyla güçlendirir. Özdemir’e göre söylemler, çeşitli ritüeller, adet ve gelenekler, kutlamalar, kitaplar ve sanatsal etkinliklerle yaşar. Bu nedenle her birey davranışlarını bir söylem içinde gerçekleştirir. Bireye kimlik kazandıran bu süreçlerdir. Bireyin kimliğinin şekillenmesinde birden çok söylemin etkisi vardır (Özdemir, 2001: 108-121).

3.5 Dijital Oyunlarda Kimliğin Aktarımı ve Sanal Sunumu Olarak Avatar

2000’li yıllarla beraber hızla kendini gerçekleştiren dijitalleşme olgusuyla birlikte kimlik kavramı da dönüşüme uğramıştır. Facebook, Google, Youtube gibi sosyal medya platformlarının yanı sıra dijital oyun sektörünün gelişmesiyle birlikte oyunculara çevrim içi kimlik kullanma olanağının verilmesi, bireylere kimliklerini farklı platformlarda farklı şekillerde sunma imkânı tanımıştır. Bu süreçte, bireylerin dijital olarak sanal ortamlardaki varlıkları ve kimlikleri ile fiziksel dünyadaki kimlikleri arasındaki ilişki de yeniden tanımlanmaktadır. Bu yeniden tanımlama aynı zamanda mekânsal olarak kimliğin oluşum ve ifade edilişi açısından da geçerlidir. Gündelik yaşamda boş zaman aktivitesi olarak sanal ortamlarda oynanan dijital oyunlar mekânsal anlamda incelenebilir bir alanı oluşturmaktadır. Sanal ortam gündelik yaşamda önemli bir yere sahip olmakla birlikte bireylere de bu ortamda yeniden kimlik inşası sunmasında büyük pay sahibidir (Kıran, 2021: 2044).

Yeni simüle evreni, dijital kimlik yapılarının oluşmasında büyük bir katkı sağlamaktadır. Baudrillard’ın simülasyon evreni kavramı, bireylerin kendilerini gerçek olmayan dünyanın, yani sanal evrenin bir parçası olmalarını tanımlamaktadır (Sayar, 2021: 106). Bireyler bu sanal evrene oluşturdukları dijital kimlikler ile katılmaktadırlar. Direkt olarak gerçek hayat aktivitelerinin yerini alan deneyimler olarak simülasyon oyunları bu noktada dikkat çekicidir (Tor ve Irmak, 2022: 1809). Oyun içerisinde dijital kimlikleriyle beraber sanal hayat kurma imkânı veren The Sims oyunu bu bağlamda incelenebilir bir alan oluşturmaktadır

ünkü oyun ierisinde yaratılan avatar ile katılımcılarına bir benlik inşası ve benlik sunumu imkânı vermektedir. Simölasyon oyunları ierisinde gerek hayatı en iyi şekilde yaşatabilen ve yansıtabilen The Sims serisi, oyunculara eşsiz bir deneyim yaşatmaktadır. Oyuncular kendilerine yarattıkları kimlikleriyle sanal bi bir hayat kurarlar.

1990'lı yıllarda evrimii olarak internet üzerinden oynanabilen Devasa ok Oyunculu evrimii Rol Yapma Oyunları (MMORPGS) dijital oyun sektöründe yüksek oyuncu kitlesine ulaşmaya başlamıştır (Cansever, 2021: 61). ok oyunculu evrimii rol yapma oyunları, avatar geliştirme ve kişiselleştirme konularında büyük bir etkiye sahip olmaktadır. ok oyunculu evrimii rol yapma oyunlarında oyuncular, oyunun amacına göre seçtikleri karakteri geliştirmeye çalışmaktadır (Özdoğru ve ark., 2020: 115). Dolayısıyla oyuncular sanal evrende benliklerini avatar yoluyla temsil etmektedir.

Kişiliğın görsel temsili anlamında kullanılan avatar kavramının kökeni Hindu felsefesine dayanmaktadır (Doğru, 2009: 256; akt. Sayar, 2021: 118). Yee ve Bailenson'a (2007) göre kişilerin gerek hayattaki benlikleri, avatar iin oluşturdıkları benlik ve bedenden etkilenmektedir (Yee ve Bailenson, 2007; akt. elik ve Oflazoğlu, 2019: 122). Dolayısıyla bu oyuncunun avatarıyla kurduėu baėı anlamak, bireyin kimlik inşasını anlamamız aısından da yararlı olacaktır. Oyuncunun avatar aracılığıyla sanal dünyada oluşturuėu kimlikle gerek hayattaki kimliėi arasındaki ilişkiyi sosyolojik olarak incelemek önem taşımaktadır. The Sims 4 oyun serisi bu aıdan güzel bir saha sunmaktadır. ünkü, The Sims oyunu katılımcılarına avatar yaratımı konusunda oldukça esnek ve özgür bir alan tanımaktadır. Katılımcı yalnızca avatarını deėil, yaşamak istediėi hayatı da oyun ierisinde dizayn etmektedir. Oyuncu bu özgürlük vaat eden sanal evrende avatarını kişiselleştirebilir ve avatar yaratımı sürecinde sunulan özelliklerle özelleştirebilir.

Goffman'ın performans kavramını avatar yaratımı üzerinden tekrar yorumladığımızda The Sims oyununda sahne oyun alanını oluşturmakta ve oyuncu avatarıyla performans sergilemektedir. Dijital oyun evreninde avatarın adının ve görünüşünün seçilmesi ile beraber avatarın oynanma biçimiyle performans gerekleşir (Aydemir, 2011: 306). Oyuncunun avatar yaratımı sürecinden itibaren oyun dünyasındaki faaliyetleri onun performansıdır.

Avatar oyuncunun dijital oyun içerisinde yarattığı sanal dünyadaki temsilcisidir. Oyuncu istediği özellikleri avatarına yansıtarak bir kimliğe sahip olabilmekte ve diğer kullanıcılara bu kimliği sunabilmektedir. Gerçek hayattaki bedensel etkileşimler sanal dünyada avatar üzerinden olmaktadır.

3.6 Baudrillard’ın Bakış Açısı Çerçevesinde Simülasyon Kavramı

Jean Baudrillard, postmodernizmin önde gelen düşünürlerinden biridir.

Eserlerinde postmodernizm, gerçekliğin, anlamın ve değerın nasıl inşa edildiğini incelemektedir. Baudrillard kapitalizmi eleştirirken, özellikle tüketim kültürünün ve medyanın etkisi altında gerçekliğin kaybolduğunu ve insanların sürekli bir tüketim döngüsü içinde olduğunu vurgular. Ona göre kapitalizm, tüketim kültürü üzerine kurulu bir sistemdir ve bu sistem, insanların sürekli olarak daha fazla tüketmelerini teşvik eder. Ancak, bu süreçte gerçekliğin ve değerlerin yitirildiğini savunur. Kapitalizmde tüketim, insanların kimliklerini ve ilişkilerini şekillendirirken, gerçekliğin yerini simülasyonlar alır ve insanlar gerçekliği değil simülasyonları deneyimlerler. Baudrillard kapitalizm eleştirisini gerçekliğin kaybı ve simülasyonların üstünlüğüyle ilişkilendirmektedir. Baudrillard medya, tüketim kültürü ve simülasyon gibi konular üzerine odaklanır ve modern toplumun gerçeklik algısının giderek kaybolduğunu öne sürer. Bunun sonucunda, artık gerçekliğin doğrudan deneyimlenmediği, ancak medya, reklam ve tüketim kültürü aracılığıyla simüle edildiği bir dönemde bulunmaktayız. Medya, reklam ve tüketim kültürü gibi araçlar gerçekliği simüle ederek topluma sunar. Bu nedenle gerçeklik artık doğal bir varlık değil, inşa edilmiş bir kavramdır. Baudrillard’a göre gerçekliğin bu simülasyonu, asıl gerçeği görmemizi engeller ve gerçekliği yalnızca simülasyonlar aracılığıyla algılamamıza neden olur. Dolayısıyla, Baudrillard gerçekliği artık somut bir varlık değil, daha çok temsil edilen bir kavram olarak sorgular. İçinde bulunduğumuz çağda gerçeklik ile simülasyon arasındaki ayrım belirsizleşmektedir. Bu süreçte gerçekliğin yerini hipergerçeklik alır ve insanlar gerçeklik yerine sunulan simülasyonları gerçeklik olarak algırlar. Bu, gerçekliğin tamamen kaybolmasına rağmen, insanların gerçekliği artık simülasyonlar aracılığıyla deneyimlediği bir dönemi ifade eder.

Baudrillard’ın gerçeklik, simülasyon ve sembolizm üzerine derinlemesine bir analiz sunduğu Simülakrlar ve Simülasyon isimli kitabında kavramsal açıklamalara yer vermektedir. Kitabın ilk bölümü “Gerçekliğin Yerini Alan Simülakrlar”da tanımlamalar şu şekildedir:

- **Simülakr:** Gerçekliğin kendisi olmayan, onun yerine geçen ve gerçeklikle ilişkisini kaybetmiş bir görünüm.
- **Simüle Etmek:** Gerçekliği taklit etmek veya onu yeniden üretmek.
- **Simülasyon:** Gerçekliğin yerini alabilen ve gerçeklikle ilişkisini kaybeden kopyanın bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi (Baudrillard, 2021: 7).

Baudrillard, içinde bulunduğumuz çağda gerçekliğin, minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmekte olduğunu ifade eder. Bunun mümkün hale getirdiği şey ise gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimidir. Gerçeğin rasyonel bir görünüme sahip olma ihtiyacı yoktur çünkü “gerçek” olan olumsuz süreçlerle boy ölçüşecek durumda değildir. Gerçek, akılcı bir görünümünden ziyade işlemsel bir görünüme sahiptir. Onu etrafında çevrelemeyen bir düşsellikten uzak olduğu için buna gerçek bile denilemez (Baudrillard, 2017: 14-15). Dolayısıyla gerçeklik manipüle edilebilir, kontrol uygulanarak değişebilir bir kavrama dönüşür. Gerçeğin organik ve doğal özü bozulup kaybolarak yerine yapay ve yönetilebilen bir hipergerçekliğin gelmesini ifade eder. Yani gerçeklik doğal varlığından çıkıp sentetik olarak üretilen hiper gerçekliğe dönüşmektedir. Aydın (2019), bu gerçekliği bir yanılsama olarak isimlendirmiştir. Üretilen yeni gerçekliği olduğu gibi kabul etmemizin sebebi, yanılsamaların yanılsama olduğunu kanıtlayacak verilerden yoksun olmamızdır (Aydın, 2019: 351). Hakikatle bir ilişkisi kalmayan, bütün gönderici sistemlerinin tasfiye edildiği bu çağ simülasyon çağı olarak ortaya çıkar (Baudrillard, 2021: 15). Artık gerçek ile simülasyon arasındaki ayrım bulanıklaşmaya başlamıştır. Üretilen yeni gerçeklikler köklerinden kopuk, anlam değeri bağlamından uzak yapar bir taklitten ibaret değildir. Baudrillard, gizlemek ve simüle etmek arasındaki ayrımına da değinmektedir. Sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak gizlemek, sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmak ise simüle etmektir. Gizlemek varlığa, simüle etmek ise yokluğa aittir. Gizlemenin gerçeklik haline bir zararı yoktur. Sadece gizlenme hali vardır. Ancak simüle etmek -miş gibi yapmak demek değildir. Simülasyon gerçek ile sahte arasındaki belirginliği yok edip, gerçekliği varlığından kopararak yeniden üretir. Bunun sonucunda insanların gerçeği ve sahteyi ayırt etme yetenekleri zayıflar. Böyle bir durumda

yaşanılan deneyimlerin gerçekliğinden uzaklaşılması ve hazzın sağlanması için daha fazla simülasyonla beslenme durumu doğmaktadır. İnsanlar gerçekliği sorgulamak yerine kabul etme eğilimine girerler. Çünkü deneyimlerimiz doğrudan gerçeğe değil, onun simülasyonlarına dayanır. Baudrillard, gösterge sistemleri tarafından yapay olarak üretilen gönderge sistemlerini esnek bir malzemeye benzetir. Bahsettiği şey, bir parodi, taklit veya suret değildir. Aslı yerine imgeleri konulmuş bir gerçek, her türlü gerçek süreç yerine geçebilecek bir taklitten ibarettir. Bu taklit, gerçeğin tüm aşamalarını mutasyona uğratan, kontrol edilebilmesi sayesinde müdahale edilebilir bir makineyle meydana gelir. Gerçeklik, gerçeklikten kovulmuştur ve bir daha asla geriye dönmeyecektir (Baudrillard, 2017: 15).

Baudrillard, gerçek ve hipergerçeklik arasındaki ilişkiyi anlam ve duyum bağlamında müzik üzerinden örneklendirmektedir. Bir bilgisayar veya elektronik ortam aracılığıyla yaratılan müzik, her türlü parazitten ve gürültüden arındırılıp kusursuzlaştırılmaktadır. Sesler doğal melodilerinden arındırılarak ve esas ritimlerini kaybederek değiştirilmektedir. Dinleyicinin duyduğu ses değiştirilmiş ve üzerinde oynanmış ses dalgalarıdır. Bu melodi ve ritim hissiyatından yoksun, asıl olanla benzerlik gösteren ses, dinleyicide sanal bir haz oluşturabilir. Sanal hazzı oluşturan şey doğrudan sanal müziktir. Peki böyle bir durumda o ses hala bir müzik midir? (Baudrillard, 2015: 24). Burada Baudrillard'ın sorguladığı müziğin sanal ortamda dönüştürülmesinden sonra orijinallliğini kaybetmesi sentetik imgeye gönderme yapmaktadır. Salt gerçeğin, medya araçlarıyla değiştirilmesiyle üretilen sentetik imgeler, gerçeklikle ilişkilendirilen anlam ve değeri kaybeder. Doğallığın özü yok olduğunda, anlamın kendisi de yok olur. Günümüzde kitle iletişim araçlarının hızla yayılması ve toplum tarafından kullanılmasıyla beraber sanal dünya giderek gerçek dünyayla iç içe geçmektedir. Gerçek ve sanal dünya arasındaki kaygan zeminde insanın anlam ve değer kavramlarını algılayış biçimleri bulanıklaşmaktadır.

Bu noktada insanlık gerçeği algılayış biçimlerinde yeni bir döneme geçmiştir. İçinde bulunduğumuz dönemi de kapsayan bu dönem sanal gerçeklik olarak adlandırılmaktadır (Aydın, 2019: 352). Sanal gerçeklik olarak ifade edilen fenomen, cam ekranın gerisinde olan özneyi dijital araçlar vasıtasıyla sanal dünyaya geçirerek gerçek dünyayı simüle eder ve gerçeklikten uzaklaştırır.

Baudrillard sanalın temel özelliklerini şu şekilde ifade etmektedir:

- İine g m lme
- İkinlik
- Anımdalık (Baudrillard, 2005: 28).

Baudrillard’a g re sanal evrende dıřsallıęa ve g steriye yer yoktur, her řey iseldir ve gereklikten baęımsızdır. Sanal ortamda algılanan her řey gereklięi taklit eden bir sim lasyondur. Fetiřleřmiř iřlemsellik b t n dıřsal unsurları eritir ki bu zamanı bile yutabilen bir řeydir. Bu řekilde gereklik ve iřlerlik kazandırılarak kendisiyle  zdeřleřen bir d nyadan s z etmek m mk nd r ancak mevcut d nyanın bunla bir alakası yoktur (Baudrillard, 2015: 28).

Baudrillard, sayısal veriler ve sonsuz iřletim sistemleriyle gerek d nyayı klonlayan sanal d nyanın gereęin yerini almasıyla ilgili iki varsayımdan bahseder. Birinci varsayımda d nya; bir hakikat ve  l mle iliřkilendirilmeyen bir ill zyondur. Dolayısıyla herhangi bir nedensellik ilkesiyle de iliřięi yoktur. Sim lakrların da  retilmesinin nedeni, ill zyonlarla dolu bu d nyadan tatmin olamamamızdan kaynaklanır. Sim lasyonlar bir yandan gereklięi taklit ederken dięer yandan hakikatin yokluęunu da gizlemektedir. İkinci varsayımda simgesel kuralların bize dayattıęı verilen řeylerin bir karřılıęı olduęu d ř ncesidir. Bu d ř nce Tanrı’nın (ya da inanılan bařka bir varlıęın) bize verdięi řeylere karřılık olarak belli rit eller yapmak veya yapmamak durumudur. G n m zde Nietzsche’nin tabiriyle “Tanrı  lm řt r”. Peki simgesel anlam y klenen bu rit eller kimin ii yapılacaktır? Sorunun cevapsız kalma durumunda bize l tfedilen bir d nyada yařama fikri anlamını kaybetmektedir. Baudrillard’a g re bu durumda yapılacak řey doęal d nyayı yıkıp, yerine yapay bir d nya yaratmaktır (Baudrillard, 2015: 32-34).

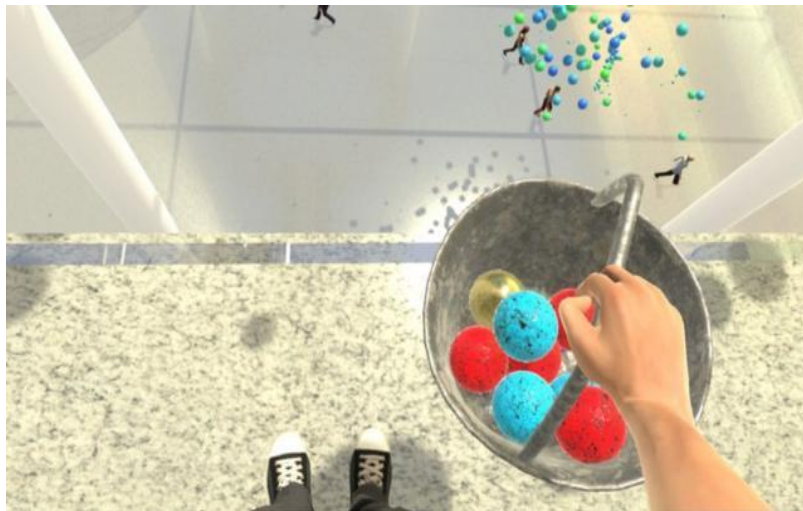
Nietzsche ‘Tanrı  lm řt r’ derken Tanrı otoritesinin toplumlar  zerinde etkisini yitirmesini kastetmektedir. Artık egemen olan, tahakk m kuran ve toplumsal d zeni saęlayan Tanrı otoritesi deęildir. Peki, Tanrı otoritesinin yerine ne geti? Aslında burada Baudrillard rit eller kimin iin yapılacak sorusunu sosyal yapılar  zerinde otoritesi olmayan bir Tanrı’ya yapılan rit ellerin kollektif karřılıęı ne olacaktır manasında sormaktadır. Algıların  tesinde zihinsel  r nlerin gereklięi řekillendirdięi bir d nya, imgeler d nyası. Modern d nemin tarihsellięi imgelere ve ortak akla dayalıydı. Modern d nem sallantıda olan bir sistemin ayakta kalma s reciydi. Dolayısıyla modern d nemde Tanrı otoritesini kaybetmiř bir sosyal yapıya karřın Tanrı otoritesi yerine geecek kurumların iřlevsellięi

imgeleme karşılık gerçekliği dengelemektedir. İnternet ile birlikte gerçekleşen sanallaşma olgusu kurumların işlevsizleşmesine sebep olduğu gibi imgelerin gerçekliğin yerini daha güçlü bir şekilde almasını sağlamaktadır. Simüle edilen gerçeklik karşısında simülasyonlara doymayan zihniyetlerin iç içe geçmesi durumudur yapay dünya. Yapay dünya ile birlikte gerçekleşen aşırı imge üretimi gerçeklik duygusunun azalmasına ve hatta gerçekliğin yerini imgelerin almasına sebep olmaktadır. Baudrillard’a göre dijital ortamların sağladığı araçlar gerçekleştirilen anlık mesajlaşma ve anlık fotoğraf paylaşımı gibi sosyal medya etkileşimleri anlam yitirilmesine sebep olur ve benlik nitelikler silikleşir görünümeler ön plana çıkar. Böylelikle fiziksel görünümeler imgesel düzeylerde sosyalin en önemli yatırım aracı olmuştur. İmgeler dünyasında bireylerde şeyleşir, hızlı akışın içerisinde imgesel etkileşimler gerçekleşir. Dijitalleşme ile birlikte verilerin sayısallaştırılması aslında gerçeklerin sayılarla ifade edilmesidir. Sayısallaştırılan gerçeklik sanal dünyanın gerçekliğidir. Dolayısıyla gerçeklik kopyalanmakta ve kopyalanan gerçeklik imgeler üzerinden inşa edilmektedir.

Baudrillard’ın kavramlarını ve düşün perspektifini günümüz teknoloji ve medya iletişim araçlarıyla yorumladığımız zaman Baudrillard’ı daha iyi anlayabiliriz. Sanal gerçeklik kavramının ilk ortaya çıkışından itibaren günümüze kadar olan süreçte medya araçları gün geçtikçe gelişim göstermektedir. Sanal gerçeklik deneyimlenen bir şeyden ziyade yaşanan bir sürece doğru evrilmektedir. Özellikle Vr teknolojilerinin gelişmesiyle beraber Vr gözlüklerinin ortaya çıkması sanal dünyada bir devrim yaratmıştır. Sanal gerçeklik teknolojilerinin temeli 1950’lerde sadece bir fikir olarak ortaya atılmıştır. Ancak günümüzde olduğu gibi bir bilgisayara veya konsola bağlanarak oyun deneyimini zenginleştiren sanal gerçeklik araçları “Oculus Rift” cihazlarının ortaya gelmesiyle beraber piyasaya sürülmüştür (Durgut ve ark., 2022: 20). Sanal gerçeklik teknolojileri, kullanıcı öznelere gerçek dünyada olmadıkları yerlerde nesnelerle etkileşime girebilme, simülasyonlar oluşturma, tecrübe edilmeyen veya edilemeyecek olan deneyimleri yaşama gibi imkân sunar. Aynı zamanda Sanal gerçeklik teknolojisi eğitimde interaktif öğrenme ortamları sağlayarak öğrencilerin konseptleri daha etkili bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Sağlık alanında, özellikle son dönemlerde yapay zekanın da kullanılarak üretilen cerrahi araçlarla cerrahi eğitimde ve tedavilerin simülasyonlarını yaparak 39ratik becerilerin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Ayrıca eğlence ve oyun endüstrisinde simülasyon oyunlarının ayrı bir kategori dahilinde değerlendirilmesi, bu tez için de önemlidir.

Bbc'nin 12 Temmuz 2018'de yayımladığı “Sanal gerçeklik terapisi yükseklik korkusunu yenmekte başarılı oldu” başlıklı habere göre Oxford Üniversitesinin yapmış olduğu bir sanal gerçeklik araştırması bu konu bakımından dikkat çekicidir. Araştırmada psikiyatristler ciddi yükseklik korkusu olan 100 hasta üzerinde sanal gerçeklik teknolojisi kullanarak bir terapi yöntemi denemiştir. Hastalara verilen sanal gerçeklik gözlüklerine yansıtılan sanal dünyada hastalar, ağaçta kalan bir kediye kurtarmak, uçan bir balinanın üzerine atlamak, güvenlik bariyeri olmayan bir platformdan aşağı atlamak gibi davranışları gerçekleştirmiştir. Lancet Pschiatry dergisinde yayımlanan sonuçlara göre uygulanan sanal gerçeklik terapisinden sonra hastaların yükseklik korkularında ciddi anlamda bir azalış meydana gelmiştir. Araştırmaya katılan 100 hasta iki gruba ayrılmıştır. 49 kişide iki hafta boyunca haftada iki veya üç kez yarım saat sanal gerçeklik gözlüğü takmalar istenmiştir. Diğer 51 kişiye ise herhangi bir tedavi uygulanmamıştır. Hastalardan, sanal gerçeklik gözlüklerine yansıtılan yüksek yerlerdeki görevleri yapmaları istenmiştir. 2'şer hafta arayla ayrı ayrı iki anket uygulanmıştır. Anket sonuçlarına göre tedavi sonucunda hastaların yükseklik korkularında %68'lik bir düşüş olmuştur. Oxford Vr'ın kurucularından olan Oxford Üniversitesi Klinik Psikoloji Bölümünden Prof. Daniel Daniel Freeman, konu hakkında “Doğrudan bir karşılaştırma yapmıyoruz ama sonuçlar yüz yüze terapide alınması beklenenlerden daha iyi” demiştir (BBC, 2024).



Şekil 8: Sanal gerçeklik terapisi

Sanal teknolojilerin yarattığı sanal bir dünyada deneyimlenen başka bir çarpıcı örnek ise, Güney Koreli bir annenin ölen kızıyla buluştuğu “ I Met You” belgeselidir. Nadir görülen bir hastalık sonucu 7 yaşında ölen Nayeon, annesi Jang Ji-Sung ile sanal gerçeklik ve simülasyon teknolojisi kullanılarak bir araya getirilmiştir. Anne Jang Ji-Sung prodüksiyon ekibiyle ölen kızının ses ve görüntülerini paylaşmıştır. Ekip, sanal gerçeklik teknolojileriyle ses ve görüntüleri yeniden düzenleyip dijital ortama aktararak, anneye kızın yapay bir stüdyo ortamında tekrar buluşmalarını sağlamıştır. Buluşma mekânının simülasyonu anne ve kızın sürekli gittiği park olarak belirlenmiştir. Özel ekipmanlar sayesinde annenin, kızına; dokunma, duyma, görme gibi hissiyatlar, sanal ortamda deneyimlemesi sağlanmıştır. 10 Şubat 2020 yılında yayımlanan bu haberde de gerçekliğin niteliğinin sanal dünyada nasıl deneyimlendiğini açıkça görmekteyiz. (BBC, 2024).



Şekil 9: I Met You belgeselinde anne ve kızın buluşma simülasyonu



Şekil 10: I Met You belgeselinde anne ve kızın buluşma simülasyonu

Bu iki haberde görüldüğü gibi sanal gerçeklik algıların ötesinde zihne hitap eden bir evren yaratmaktadır. Sanal dünyadaki gelişmeler sanal evrendeki gerçeklik algısını ileri evrelere taşımaktadır. The Sims 4 oyunundaki sanal gerçeklik algısı gerçek hayata dair sunduğu simülasyonla daha gerçekçi bir evren sunmaktadır. Güney Koreli annenin çocuğunu simülasyon evreninde görmesi gibi The Sims evreninde gerçeğin ötesinde yeni bir gerçek inşa edilmektedir. Oyuncular bundan dolayı oyun deneyimlerinden doyum sağlamaktadırlar. Şaşırtıcı ve ilginç olan oyunun gerçeklik algısı The Sims oyununu cazibeli hale getirmektedir. Sanal evrende simülasyon döngüsü içerisinde zihinler şekillenmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR

Bu bölümde betimsel analiz yoluyla incelenen katılımcı bulgularının tanımlanması yapılmaktadır. Betimsel analiz aşamasında elde edilen bulgular kategorilendirilerek, temalara ayrılmıştır. Katılımcıların ifadelerine doğrudan yer vererek içerik zenginleştirilmiştir.

4.1 Katılımcıların Demografik Bilgileri

Katılımcıların demografik verileri incelendiğinde katılımcılardan 4'ü erkek olmak üzere 16 kadın katılımcıyla derinlemesine mülakat görüşmeleri yapılmıştır. Katılımcılar 20-27 yaş aralığındadır. Katılımcılardan beşi ön lisans mezunu, on biri lisans öğrencisi, ikisi lisans mezunu ve ikisi yüksek lisans öğrencisidir.

Tablo 4.2. Katılımcıların demografik bilgileri

	Cinsiyet	Yaş	Eğitim
K1	Kadın	25	Yüksek Lisans Öğrencisi
K2	Kadın	23	Lisans Öğrencisi
K3	Kadın	24	Lisans Öğrencisi
K4	Kadın	21	Lisans Öğrencisi
K5	Kadın	27	Lisans Öğrencisi
K6	Kadın	20	Lisans Öğrencisi
K7	Kadın	22	Lisans Öğrencisi
K8	Kadın	21	Lisan Öğrencisi
K9	Kadın	25	Lisans Mezunu

Tablo 4.2. (devam) Katılımcıların demografik bilgileri

	Cinsiyet	Yaş	Eğitim
K10	Kadın	24	Lisan Öğrencisi
K11	Erkek	24	Yüksek Lisans Öğrencisi
K12	Kadın	24	Lisans Öğrencisi
K13	Kadın	23	Lisans Öğrencisi
K14	Kadın	23	Önlisans Mezunu
K15	Erkek	23	Önlisans Mezunu
K16	Kadın	25	Önlisans Mezunu
K17	Kadın	21	Önlisans Mezunu
K18	Erkek	24	Önlisans Mezunu
K19	Kadın	23	Lisans Öğrencisi
K20	Erkek	26	Lisans Mezunu

4.2 Sims Oyununun Katılımcılara Göre Anlamı

Katılımcılara Sims oyununun anlamı sorulmuştur. Katılımcı cevaplarına göre Sims oyunun onlar için anlamı incelendiğinde 8 farklı tema öne çıkmaktadır. Bunları; eğlence, özgürlük, escapism (kaçış), güvenli alan, başka bir dünya yaratmak, yaratıcılık, nostalji başlıkları altında ele alabiliriz.

4.2.1 Başka Bir Dünya Yaratmak

K1 ve K2 Sims oyununu başka bir dünya yaratmak olarak anlamlandırmaktadırlar. Her iki katılımcı da gerçek yaşamda yapamadıkları eylemleri oyun içerisinde yapabildiklerini belirtirken, K1, yalnız olduğunu ve insanlarla iletişim kuramadığını fakat oyun sayesinde bunları yaşamadığını ifade etmektedir. K2 ise oyuna olan bağlılığını, oyunun kendisine sağladığı imkanlarla ilişkilendirerek, okula gitmediği süre zarfında, oyuna 4-5 saat vakit ayırdığını belirtmektedir. K13 ise, farklı karakterlerin nasıl bir yaşam sürdüklerini anlamaya

yardımcı olduğu için Sims oyununu, farklı yaşamsal deneyimler oluşturmaları ile ilişkilendirmektedir.

K1: *Büyük bir doyum sağlıyor. Yani bu oyun sayesinde kimseye ihtiyacım olmadığını hissediyorum. Yalnız gibi görünsem de bir bakıma değilim. Gerçek hayattaki gibi insanların gözlerine bakarak iletişim kuramasam bile sonuçta o kadar çok artısı var ki benim için bunu yapamamanın bir önemi kalmıyor. Hayatımdaki eksiklikleri tamamlıyor diyebilirim. Eksiksiz bir şekilde yarattığım kendi dünyam diyebilirim sanırım. (Kadın, 25 yaşında)*

K2: *Gerçek hayatta yapamadığım bazı şeyleri hatta imkânı olmayan bazı şeyleri Sims'te yapabiliyorum. O hayattaki H'yi görüyor oluşum beni motive ediyor, bu yüzden beni kendisine bağlıyor. Paralel evrendeki H. diyebiliriz. Okul varken 2 saat okul yokken 4-5 saati bulabiliyor oyun oynama sürem. (Kadın, 23 yaşında)*

K13: *Oyun içerisinde yarattığım karakterlerin hepsi aslında birer yaşantı ve hikaye ifade ettiği için bazıları çok özelken bazıları sadece vakit doldurmak amacıyla yarattığım kişilikler. Kimisi çok sevdiğimiz insanlara kimisi nefret ettiğimiz insan tiplerine benzetiliyorlar genelde. Yani eninde sonunda gerçek dünyaya bağlanıyor ya da çok ütöpik karakterler yapıp onlarla hiç yaşayamayacağımız hayatlara erişmemiz ve acaba nasıl olurdu sorusunu gidermemize yardım ediyorlar. Benim için oyunun anlamı bu. (Kadın, 23 yaşında)*

4.2.2 Yaratıcılık

Bir şeyleri dekore etmekten hoşlandığını belirten K4, oyunun yaratıcı olmaya imkan sağlamasını keyifli bulmaktadır. Gerçek yaşam dahilinde bir şeyleri dekore etmenin, Sims oyunundaki gibi kolay gerçekleşmediğini söyleyen katılımcı, düşüncelerini rahat şekilde eyleme dönüştürmektedir. Arkadaş çevresinden Sims oyununu sadece kendisinin oynadığına vurgu yapan K15, kendisini oyun dünyasında farklı hissetmekte olup, dizayn etme ve yaratma kontrolünün kendisine ait olduğunu belirtmektedir.

K4: *Dekorasyon ve giyim tarzı gibi konular özel ilgi alanıma girdiği için orada bunu güzel bir şekilde yansıtabiliyorum. O yüzden de oyun oynarken çok keyif alıyorum. Mesela gerçek hayatta istediğin bir şeyi istediğin an istediğin şekilde yapmak mümkün değil ama oyun bu fırsatı veriyor. Yaratıcılığını somut bir şekilde ortaya koyabiliyorsun. Sadece o an bunu düşünmen yeterli oluyor. Oyunun en keyif veren kısmı bu bence. İstediğin her şeye ulaşabiliyorsun. Bu bir*

duvar rengi deęiřtirmek de olabiliyor bir meslek de deęiřtirmek olabiliyor. (Kadın, 21 yařında)

E15: *Sims oyunu her řekilde gerek hayatın bir yansıması gibi benim iin gerek hayatta ne yapıyorsam oyunda da yapabiliyorum hatta yapamadıklarımı bile yapabiliyorum. Arkadařlarımdan Sims oynayan tek erkek benim. Onlara biraz tuhaf geliyor bu ünkü oęu arkadařım daha stratejik ve savař temalı oyunlar oynuyorlar. Argo tabirle bana ılık dedikleri bile oldu ünkü kadın kullanıcılar daha fazla Sims'te. Ama orada kendimi farklı hissediyorum. Bir yařam dizayn ediyorsunuz kendinize ve her řeyin kontrolü sizin elinizde. Yaratılan deęil yaratıcı oluyorsunuz. (Erkek 23 yařında)*

4.2.3 Güvenli Alan (Safe Place)

Katılımcılar arasından, K8, K12, K16 ve E18 oyunu güvenli alanı aęrıřtırdıęı gerekesiyle anlamlandırmaktadırlar. Anksiyete rahatsızlıęına sahip olan K8, gerek yařamında yařadıęı problemleri, Sims oyununda yařamadıęı iin kendini güvende hissetmekte, zihinsel anlamda rahatlatmakta ve Sims oyununu bu yüzden tercih etmektedir.

K8: *Ben ok sosyal bir insan deęilim. Oyun bu yönden benim sıęınaęım diyebilirim. Anksiyetesiz bir yařam sürdürmek oyunda mümkün. Kafamı daęıtmama ok yardımcı oluyor ve oyunu oynarken ok mutlu oluyorum. (Kadın, 21 yařında)*

Sims oyununu, sigara baęımlılıęı ile eřdeęer tutan K12, oyunu güvenli alan olarak tanımlamasını kendisini gizleme gereęi duymamakla ve düşüncelerini rahat řekilde ifade etmekle açıklamaktadır. K16 ise Sims oyununu yařamsal rutinleri ierisine eklemektedir. Katılımcının, Sims oyununu tercih etmesini oyun ierisinde mutlu ve güvende olması ile iliřkilendirmektedir.

K12: *Sims direkt mutluluk demek benim iin. Kendimi en özgür ve rahat hissettięim ortam orası. Sanal da olsa gerek ortamlardan ok daha fazla kendimi güvende hissettiriyor. Sigara baęımlılıęı gibi bir řey. Kendimi en iyi ifade ettięim yer orası herhangi bir gizleme ihtiyacı duymadan. Benim safe place'im diyebiliriz. (Kadın, 23 yařında)*

K16: *Yani aslında oyun bir oyundan ibaret deęil. Bunu tabi Sims iin söylüyorum ünkü iinde gereklik ok fazla bir oyun gibi deęil. Bence dięer oyunlardan farklı olma sebebi de o oyunun. Benim iin her řeye ulařabildięim alternatif dünya. Iinde mutlu olduęum, kendimi rahat ve güvende hissettięim,*

engellenmediğim bir yer. Hayatımın bir parçası oldu artık zaten senelerdir oynuyorum. İstikrarlı yaptığım tek şey bu oyunu oynamak olabilir. (Kadın, 25 yaşında)

4.2.4 Kaçış (Escapism)

Sims oyununu kaçış ile ilişkilendirilen katılımcılardan E18, istediği benliği ve bu benlik doğrultusunda oluşmasını istediği hayatı, oyuna simüle ederek kimliğini sergilemektedir. Bu katılımcılar arasından K6, cinsiyetinden kaynaklı yaşayamadığını düşündüğü her şeyi, Sims oyunu çerçevesinde yaşayarak, bu durumdan kaçtığını belirtmektedir. K7 ise, gerçek yaşamda stres yaşamakta olup, bu durumu çözmesine yardımcı olan ve stres duygusundan kaçmasına fırsat tanıyan oyunun Sims olduğunu ifade etmektedir. K19, Sims oyunu sayesinde hayal ettiklerini gerçeğe dönüştürmekte olup, gerçek hayatla arasına mesafe koymak için bu oyunu araç olarak kullanmakta ve oyunu kaçış alanı olarak görmektedir.

E18: *Hem o andaki ruh halime ve idealime yakın bir hayatı simüle etme isteği hem de muhtemelen escapism. Stresli olduğumda kendimi oyun oynayarak rahatlatıyorum. İlk oynadığım zamanlar benim için firma Maxis'in SimCity oyunlarını destekler nitelikte hissettirdiği için oynardım. İlerleyen zamanlarda bu düşünceden daha çok istediğim kişilik rolüne bürünebilmekten hoşlandığım için oynar oldum. (Erkek, 24 yaşında)*

K6: *Sims bence her hayalperest kız çocuğunun yaşanması muhtemel olmayan şeyleri yaşamak için kaçtığı bir alan. Oyunda istediğin her şeyi yapabilirsin ve tamamen özgürsün. Bu yüzden Sims benim güvenli alanım diyebilirim. (Kadın, 20 yaşında)*

K7: *Sims oyunu benim için stresten kaçış. Kendimi küçüklüğüme götürebildiğim, stres seviyemi azaltabildiğim ve rahatlayabildiğim bir ortam diye düşünebiliriz. Gerçek hayattan kaçış gibi. (Kadın, 22 yaşında)*

K19: *Sims benim için hayal gücü ve gerçeği karıştırmayı ifade ediyor. İkisinin karışımı gibi bir şey yani. Hayatı limon olarak düşünürsem ve oyun da şekerse Sims limonata oluyor. Hayattan uzaklaşmak istediğim zaman sığındığım bir yer de diyebiliriz. (Kadın, 23 yaşında)*

4.2.5 Nostalji

Katılımcılardan E20 ve K10, Sims oyun dünyasında, eskiye duydukları özlemi gidermekte olup, E20 oyunu on yıldır oynadığını belirterek, oyun

sayesinde geçmişe tekrar bakabilme fırsatı bulduğunu eklemektedir. K10 ise oyunun, dönemsel yaşam süreçlerini yansıttığından kaynaklı olarak, Sims'in kendisi için anlamı geçmişe dönüş, nostaljidir.

E20: *İdeale yakın bir dünya yaratıp o dünyanın efendisi olma hissi bence eşsiz bir deneyim. Ve bir de ilk oynayışımın üzerinden 10 yıl geçtiği için nostalji ve güzel günlerin eskide kaldığı hissini yansıtıyor. (Erkek, 26 yaşında)*

K10: *Nostalji diyebilirim. Oyun bana tüm yaşam süreçlerini gösteriyor. O zamanlar yaşayıp yaşamayacağımız bile belli değilken Sims'te görebiliyorum. (Kadın, 24 yaşında)*

4.2.6 Eğlence

Katılımcılardan E11, K9 ve K17 Sims oyununu eğlence olarak nitelendirmektedirler. Hayata dair izler bulduğunu söyleyen E11, oyun dünyasında sosyal çevresini belirlemekte ve avatarlar arasında etkileşim oluşturarak Sims oyununu eğlenceye dönüştürmektedir. Oyunun kendisine sınırsız kaynaklar sağladığını söyleyen K9, yaptığı eylemlere ket vurulmadan yaratıcılığını geliştirdiğini ve böylece eğlendiğini ifade etmektedir. K17 ise, oyun sayesinde gerçek yaşamdaki sorunlardan uzaklaşmakta ve sanal gerçeklik olarak tanımladığı oyun aracılığıyla eğlenmektedir.

E11: *Eğlence ifade ediyor. Simülasyon oyunlarını seviyorum zaten ben. Bu oyunda da böyle şeyler yapmak hoşuma gidiyor hayata dair. Hayatın akışıyla ilgili şeyler yapıyorum. Bazen kendi ailemi ve kendi çevremi yaratıyorum. Ya da böyle dizi karakterleri yapıp aralarında bir ilişki oluşturuyorum. Benim için eğlenceyi ifade ediyor diyebilirim. (Erkek, 24 yaşında)*

K9: *İlk başta eğlenceyi ifade ettiğini söyleyebilirim yaratıcılığımı da çok besliyor aynı zamanda. Oradaki dünya benim için çok farklı. Gerçek hayatta bu kadar yaratıcı ve üretken olduğumu düşünmüyorum aslında ama oyun içinde böyle değil. Belki bu oyunun her imkânı sunmasından kaynaklanıyor da olabilir. Çünkü elinizde sınırsız kaynak var ve sizi engelleyen hiçbir şey yok bu yüzden yaratıcılığı besleme konusunda çok başarılı bir oyun. (Kadın 25 yaşında)*

K17: *Oyun oynarken çok fazla eğleniyorum ve beni her şeyden uzaklaştırıyor. Zaten oyununda amaçlarından birisi bu gerçek hayatın sıkıntılarından uzaklaştırmak insanları. Oyun benim için çok fazla şey ifade ediyor aslında. Başka bir gerçekliği yaşıyormuşum gibi. Bu yüzden sanal hayatım diyebilirim oyun için. (Kadın, 21 yaşında)*

4.2.7 Özgürlük

Sims oyununu hayatına yenilik katmak istediği için ve statü anlamında yükselebilmek için oynadığını belirten K5, oyun içerisindeki avatarlarla arkadaşlık kurarak yakın çevresine dahil etmek ve daha sonra bunları herhangi bir denetim söz konusu olmadığı için öldürmektedir. Bu anlamda katılımcıya göre oyun, kişiye özgürlük alanı yaratmaktadır.

K5: *Sims oyunu benim için biraz özgürlük biraz da çılgınlığı ifade ediyor. Sonuçta hepimiz ev-okul arası git gel yapıp genel olarak monoton bir hayat yaşıyoruz. Simste oradaki yarattığım karakterimle her şeyi yapabiliyorum. Genelde kariyer odaklı oynuyorum, yetenek kasıp o karakteri olabildiğince en iyi şekilde yaşatmaya çalışıyorum. Arada canım sıkılırsa oyununu kaydedip değişik challengelar çevreme gelenleri aileme ekleyip değişik yollarla öldürmek) gibi sonradan oyunu geri sarıp normal oynamama devam ediyorum. (Kadın 25 yaşında)*

4.3 Oyuncuların Avatara Yüklediği Anlamlar

Katılımcılardan E15, K2, K7, K8 ve K12 avatara yükledikleri anlamları ikinci benlik (kimlik) olarak tanımlamaktadırlar. E15, oyundaki avatarını olmak istediği gibi şekillendirdiğini söylerken, bu yarattığı avatarının başka bir evrende yaşayan kendisi olduğunu belirtmektedir. Benzer şekilde K2 de aynı düşünce doğrultusunda avatarına anlam yüklerken, okumak istediği üniversiteyi avatari üzerinden gerçek kılarak mutlu olmaktadır. Kendisinde bulduğu eksiklikleri ve fazlalıkları yarattığı avatar üzerinden tamamlayan K7, kendisine dair farklı yönlerini görebildiğini belirtmektedir. K8 ise yarattığı karakterle seçim hakkına sahip olduğunu ifade ederken, avatarını ikinci kimliği olarak tanımlamayı tercih etmektedir. Avatarın kendisine ait olduğunun, başkaları tarafından bilinmemesinin verdiği rahatlıkla, avatarının dış görünüşü üzerinde özgürce seçimler yaptığını belirten K12, kendisiyle aynı olan karakteri oyun dünyasında görmenin hoşuna gittiğini ifade etmektedir.

E15: *Avatar aslında benim. Benim bütün görüntümü yansıtıyo diyebilirim. Fiziksel özelliklerim birebir aynı hatta çok uğraştım bana benzemesi için en azından değdi. Saç rengimden yüz şeklime kadar avatarımla bir uyum halindeyiz hatta sosyal medya profilim bile Sims' te ki avatarımın bir fotoğrafı. Oyundaki halim ise paralel evrendeki farklı bir yaşamda olduğum kişiyi temsil ediyor benim için. Onu sürekli geliştirmek bana kendimi mutlu hissettiyor. (Erkek, 23 yaşında)*

K2: Paralel evrendeki H diye bahsetmiştim. Benim bu hayatta yapamadığım veya yapmak istediğim şeyleri Sims'te yapabiliyor oluşum. Avatarımı da buna göre tasarladım. Mesela ben Güzel Sanatlar okumak istiyordum. Sims,'te de Güzel Sanatlar okuyorum. Orda üniversiteye gidiyorum. Arkadaşlarım oluyor. Ona göre meslek seçiyorum. Resim çiziyorum, para kazanıyorum. Bu benim için Avatar da olsa bir H oluyor. (Kadın, 23 yaşında)

K7: Oyun içerisinde yarattığım avatarlar aslında benim bir parçamış gibi geliyor çünkü kendimde eksik bulduğum yanlarımı o karakterle maksimum seviyede tutabiliyorum ya da kendimde çok aşırı olan şeyleri o karakterde minimize edebiliyorum ve bu da beni bir şekilde dengeliyor ya da kendimin farklı yönlerini de görmemi sağlıyor. (Kadın, 22 yaşında)

K8: Benim ikinci kimliğim. Kendimde istediğim her şeyi avatarımda yaratabiliyorum. Sadece seçenek şansımın olduğu hali. (Kadın, 21 yaşında)

K12: Benim aynadaki yansımam gibi benim için her şeyi ifade ediyor aslında. Bütün özelliklerini ben belirledim. Fiziksel olarak da bana benziyor. Kendimi sevdiğimden değil ama oradaki beni görebilmek hoşuma gidiyor. Kendimi sevmeme yardımcı oluyor hatta. Kendimle normal şartlarda barışığım aslında ama güzellik algısına uymayan özelliklerim de var. Sims' te bu sorun olmuyor ama. Çünkü yarattığım avatarın ben olduğunu kim bilebilecek ki? Bu yüzden her konuda esnek ve içimden geldiğinde davranabiliyorum. (Kadın, 23 yaşında)

Katılımcılardan E11, K4 ve K9 ve avatara yükledikleri anlamları arzulara ulaşma, tatmin olma şeklinde ifade etmektedir. E11, hayalini kurduğu meslekleri avatarını üzerinden elde etmekte olup, avatarının yaşadığı hayatı kendi yaşadığı hayatla bağlantılandırarak eğlenceye dönüştürdüğünü ifade etmektedir. Tek başına yaşamanın hayalini kurduğunu söyleyen K4, oyun içerisinde bunu elde etmekte olup, avatarını kendi kişiliğinde geliştirmek istediği noktalara göre düzenlemekte ve doyum sağlamaktadır. K9 ise, gerçek yaşamdaki burcu ile bağdaştırarak avatarına da aynı özelliği yüklemekte olup, hayatındaki seçenekler arasında yapamadıklarını avatari sayesinde gerçek kılmaktadır.

E11: Aslında benim hayal ettiğim olmak istediğim kişileri ifade ediyor. Böyle zaman zaman işte kendimi çok önemli bir doktor yapıyorum ya da ünlü bir film yıldızı yapıyorum. Karakterlerin hayatını oluştururken kendi hayatımdan da

bir şeyler bulduğum oluyordu. Böyle daha eğlenceli şeyler de yaptığım oluyordu. (Erkek, 24 yaşında)

K4: *Yarattığım karakterleri genelde kendime benzeterek yapıyorum Simlerimi ve tek yaşamak gibi şu anda gerçekleştiremediğim hedeflerimi orda sanki, varmış gibi düşünüp o şekilde bir hayat yaratıyorum. Aslında Simimle beraber yeni bir hayat da yaratıyorum kişiliğimle ilgili burada yapamadığım her şey orada ellerimin altında ve bir noktadan da olsa bunu yapabilmek çok iyi hissettiriyor. (Kadın, 21 yaşında)*

K9: *Ya mesela kendimi düşünerek bir Sim yaratıyorsam yanıma ressam bir karakter yaratıyorum veya burcunu seçebiliyoruz ya ben reelde hangi burçla iyi anlaşıyorsam oyunda da o burcu seçiyorum. Ya da kendim eczacılık öğrenciyim ama oyunda aşçıyım bu da içimde kalan bir şeydi farklı bir meslek grubunu seçebilmek de çok iyi hissettiriyor beni. Hep içimde kalan şeyleri yapıyorum çoğu zaman. (Kadın, 25 yaşında)*

Katılımcılardan K3, K13, K16 ve K19 oyunda yarattığı avatarların, kendilerine tanrısal özellikler atfettiği yönünde anlamlar yüklemektedir. Oyun içerisinde metalara sahip olmanın çok kolay gerçekleştiğine vurgu yapan K3, gerçek yaşamda istediği her şeye kolayca ulaşabileceğine dair inanç beslemektedir. Yayıncı olduğunu söyleyen K13, yayın yaptığı süre zarfında avatarını seyircinin isteklerine göre yaratmakta olup, diğer zamanlarda aile problemleri yaşamayan ve fiziksel özelliklerinin kusursuz olduğu avatarlar yaratarak duygusal doyum sağlamaktadır. K16, yarattığı avatarların, hayatına ütöpik bir yön kattığını söylemekte ve avatarını gerçek kılabilmek için onun her türlü detayına özen göstermektedir. Gerçek yaşamdaki kimliğini ve sosyal çevresini değiştirmenin mümkün olmadığını belirten K19, bu sosyal çevreyi ihtiyacı ve istekleri doğrultusunda her an elde edebildiğine dikkat çekmektedir.

K3: *Aslında az önce bahsettiğim gibi karakteri giydirmek kombin yapmak, evimi istediğim gibi döşemek bana çok farklı geliyor. Bir tıkla istediğim her şey olabiliyorum ve bu bana çok farklı hissettiriyor. Sanki şu an da fareye tıklar gibi parmağımı şıklatırsam her şeyi yönetebilirim gibi hissediyorum. (Kadın, 24 yaşında)*

K13: *Kendi yarattığım bir karakteri görmek beni çok iyi hissettiriyor. Kıyafet tarzından yaşam tarzına kadar belirleyebiliyorum. Ben kendim de yayıncı olduğum için son zamanlarda yayında ne izlenir diye düşünerek bunlar üzerinden*

karakterler yapıyorum. Ama tek başıma olduğum zaman beni gerçek yaşamdan uzaklaştıracak mutlu insanlar yapıyorum. Hiçbir sorunu olmayan ne bileyim ailesel veya görünüş açısından sıkıntısı olmayan karakterler yapıyorum. (Kadın, 23 yaşında)

K16: *Fantastik ya da gerçekçi çok farklı çeşitlerde kendime hayatlar yaratabiliyor olmayı seviyorum. Küçük detaylarla uğraşmak Sims karakterini benim gözümde daha gerçekçi kılmış oluyor. Avatar oluştururken en dikkat ettiğim şey beni temsil etmesi. Dış görünüş olarak da mizaç yapısı olarak da. Oyun her türlü gerçekliği veriyor zaten sana onla ne yapmak istiyorsan onu yapıyorsun. Bu gerçekçilik başka oyunlarda yok mesela. Oyun oynadığın zaman bir oyunun içinde olduğunu anlayamıyorsun bile. (Kadın, 25 yaşında)”*

K19: *Oyun içerisinde yarattığım karakterler genellikle kendi hayatımdaki insanlar oluyor. Farklı dönemlerde ihtiyacıma göre arkadaş grubumu, hoşlandığım kişiyi, erkek arkadaşımı ve benim için ideal erkek arkadaşı yarattım. Önceki soruda dediğim gibi benim için anlamı gerçeklikten koparak sadece bir süreliğine de olsa hayal dünyamda vakit geçirebilmek. Şimdi bir gerçek hayat ve o hayattaki insanlar var çevremde bunları değiştiremem. Ama oyunda her şey benim elimde istediğim zaman değiştirebiliyorum her şeyi. (Kadın, 23 yaşında)*

4.4 Avatar Yaratmada Belirleyici Olan Kriterler

Katılımcılar avatar yaratırken, temel kriter olarak kendilerine benzetmelerini esas almaktadır. Bu katılımcılardan K5, avatarını yaratırken, kendisine benzetmeden yarattığı durumlarda oyundan zevk almadığını ve oyuna uyum sağlayamadığını belirtmektedir. Gezmeyi ve eğlenmeyi sevdiğini ifade eden K8, oyunda yarattığı karakteri gerçek yaşamdaki karakteriyle bütünleştirmekte olup, ruh hali doğrultusunda oyunu kendini rahatlatma amacıyla kullanmaktadır. Ek olarak, sinirli olduğu durumlarda, oyun içerisindeki karakterleri öldürerek duygusal rahatlama yaşadığını dile getirmektedir. K12 ise, istediği gibi giyinmemesini ailesiyle birlikte yaşaması ve kıyafetlerin pahalı olması ile açıklarken, oyundaki karakterini kendisinde olmasını istediği gibi giydirmektedir. Oyundaki avatarını kendisiyle özdeşleştiren E15, oyun içerisinde hayatını ve karakterini belirlemedeki özgürlüğüne dikkat çekerek, karakterini bu doğrultuda oluşturmaktadır. E20, avatarını oluştururken, gerçek hayatta sahip olduğu karakter ve dış görünüşü ile ilgili özelliklerini de dahil ederek, avatarın yaşamasını

planladığı yaşam stiline göre dış görünüşünü şekillendirmektedir. Bu katılımcıların ifadelerine şöyle yer verilmiştir:

K5: *Yarattığım karakteri tercih etmemin nedeni genelde kendimi yaratmazsam sanki o karakter bana daha uzakmış gibi geliyor ve oyundan çok zevk almamış oluyorum. Bu yüzden kendimi yaratmak beni oyunda daha fazla motive ediyor. (Kadın, 25 yaşında)*

K8: *Oyun içerisinde yarattığım karakter benim yani her şekilde ben İkizler burcu bir insanım ve yerinde duramayan meraklı bir kişiliğim var ruhum da aynen öyle gezmeyi eğlenmeyi seviyorum ve karakterime olabildiğince bunu yansıtıyorum benim karakterlerim benim gibi deli olabiliyorlar çılgınlar bazen gerçek hayatta yansıtmadığım renkli kişiliğim oyunda ortaya çıkıyor veya o gün depresif ya da moralim yerle birse sinirliysen yine oyuna yansıyor. Karakterim bazen dünya tatlısıyken bazen bir seri katile dönüşebiliyor. Birçok insanı öldürdüm oyunda ve gerçek hayatta sinirlerim yatıştı böyle de bir etkisi olabiliyor ama bu oyun moralimi çok yükseltiyor. (K8, Kadın, 21 yaşında)*

K12: *Kesinlikle bana benzemesi ve dikkat çekici olması. Kendime ait oluşturabildiğim bir tarz yok çünkü hem aile evinde yaşadığım hem de istediğim kıyafetlerin pahalı olması tarzımı oluşturmama engel oluyor ancak Simimin çok güzel bir tarzı var. Giyemediğim her şeyi ona giydiriyorum ve bu beni çok mutlu ediyor. Bir gün kendimin de onları giyeceğini hayal ediyorum. Üzerimde böyle dururmuş demek ki diyorum. (Kadın, 23 yaşında)*

E15: *Bana benzemesi her anlamda. Duygusal ve fiziksel olarak beni yansıtması. Bütün özelliklerine benim karar verebilmem en başta. Diğer oyunlarda bu yok mesela seçili birkaç karakter var ve onlardan başka herhangi bir karakter yaratımı yapamıyorsun. Ama Sims' te her zaman karakterini değiştirebilme özgürlüğüne sahipsin. Sadece karakteri değil karakterin hayatını değiştirmekte benim elimde sürekli yeni şeyler deneyebiliyorum. Karakterimin yaşam sürecini ben yönetebiliyorum. (Erkek, 23 yaşında)*

E20: *Öncesinde de söylediğim gibi gerçek hayatta benim sahip olduğum özelliklere benzemesine dikkat ederim. Zengin bir hayat yaşayacaksa kıyafetleri de bunu yansıtacak şekilde olmalı mesela, bu benim için önemli. Benim yaptırdığım dövmelemin benzeri modelleri bulmaya çalışır, yarattığım avatara eklerim. Avatarımın saçlarını rastalı model yapmayı da seviyorum daha otantik bir hava katıyor oyuna. Bu şekilde oyunu hangi bağlamda ve senaryoda*

oynayacaksam ona göre de değişiyor aslında avatar yaratma sürecim. (Erkek, 26 yaşında)

Katılımcılardan K1, K2, K3, K4, K6 ve K16 oyundaki avatarını gerçek yaşamda sahip olamadığı fakat arzuladığı metalar ve karakteristik yapılar ile yaratmaktadırlar. K1, dış görünüşünde sevmediği özellikleri olduğunu, ailesinin kıyafetlerine karıştığını söyleyerek, gerçek yaşamda görünmek istediği gibi oyundaki avatarını şekillendirmektedir. Bu oyun kapsamında beğenildiğini ve böylece doyum sağladığını eklemektedir. Gerçek yaşamda anksiyete rahatsızlığı olduğunu ve karakter olarak garantici olduğunu belirten K2, bu özellikleri hayatında sorunlar çıkardığı için oyun içerisindeki avatarına, garantici olma özelliğini eklediğinde buna uygun sorunsuz bir yaşam şeklinin çizildiğini ve bu şekilde mutlu olduğunu ifade etmektedir. Avatarının hayal ettiği ve gerçekteki kimliği arasında bir köprü olduğunu söyleyen K3, kendisinde beğenmediği özelliklerini, avatarına aktarmamaktadır. K4 ise, sadece kendine yönelik bir avatar oluşturmamakta, aynı zamanda yakın çevresini de bu anlamda dizayn etmekte olup, böyle bir yaşama sahip olmayı hayal etmek katılımcıya kendini iyi hissettirmektedir. Benzer şekilde kendisini ve yakın çevresini mutlu yaşama sahip kişiler olarak görmek istediğine vurgu yapan K6, özellikle ünlü kişilerin yaşamlarını benimseyerek avatarını oluşturmaktadır. K16 ise, hayallerini gerçekleştirebildiği tek alanın Sims oyunu olduğunu belirtmekte olup, farklı aile yapısına ve dış görünüşe sahip olmanın hayalini kurmaktadır. Katılımcı, istediği mesleğe ve erkek arkadaşına kendisi karar verebildiğini söylerken, avatari sayesinde kendini gerçeğe dönüştürdüğünü eklemektedir. İfadelere bakıldığında:

K1: *Kendimle barışık olamadığım bazı özelliklerim var. Aslında şöyle kaç yaşıma gelsem de ailem hala baskıcı. Giydiğime yaptığımı karışırılar. Ben bunlarla uğraşmaktan yoruldum. Oyundaki karakterimi olmak istediğim, dışarıda görüp beğendiğim kişiler gibi dizayn ettim. Saçlarını uzun ve sarı yaptım. Sabah farklı akşam farklı giydiriyorum. Maddi açıdan etkilemiyor düşünsene sürekli farklı kıyafet giyebiliyor. Onu giydirerek sanki ben giyinmişim gibi mutlu oluyorum. onun kıyafetlerine makyajına özeniyorum. Burda da beğenilme arzusu var aslında. (Kadın, 27 yaşında)*

K2: *Gerçekte anksiyetesi olan biriyim ama mesela biriyle tanıştığında bunu söyleyemiyorum. Sims'te karakter oluştururken anksiyete diye bir bölüm var. Onu seçiyosun ve Sims'in hayatı ona göre şekilleniyor. Şey var mesela*

ailisine çok düşkün yapıyorum o karakteri çünkü gerçek hayatta çok garantici bir insan olduğum için şu an bir ilişki içindeyim hatta ama garantici kişiliğim ona çok sadık gözüyle bakamıyor. Hani doğru kişi olmayabilir diyorum ama karaktere sadık özelliğini eklediğimde ilişkisine çok sadık oluyor. Oradaki H'yı görmek beni çok tatmin ediyor. (Kadın, 23 yaşında)

K3: *Hem kendime benzemesi hem de kendimde beğenmediğim şeyleri düzeltme imkanı veriyor. Mesela gözlerimi daha çekik yapabiliyorum karakteri yaratırken ve bu beni çok iyi hissettiriyor. Bir üst modelim gibi diyebilirim aslında. Benim ve hayal ettiğim kişi arasında bir yüz. (Kadın, 24 yaşında)*

K4: *Az önce de söylediğim gibi genelde kendimi yapıyorum avatar olarak. Hatta kendimle beraber yakın çevremi. Bunu yaptığımda da sanki alternatif bir hayatta nasıl olurmuş gibi görmek ve dediğim gibi bazı ufak tefek hayalleri görmek güzel oluyor. (Kadın, 21 yaşında)*

K6: *Oyun içerisinde çok çeşitli karakterler yaratıyorum bazen kendimi ve tanıdığım insanları mutlu bir hayatta görmek istiyorum ve bunu yaşıyorum. Bazen çoğunlukla ünlüler, dizi karakterleri gibi şeyler yaratıyorum. Sebeğim tamamen keyfi. O an nasıl eğleneceksem öyle yapıyorum. (Kadın, 20 yaşında)*

K16: *Çoğu kişi gibi ben de kendimi yaratıp olası hayat tarzlarında nasıl yaşayacağımı görmek istiyorum ya da istediğim hayalini kurduğum aile ortamını Sims'te yaratmak beni mutlu hissettiriyor. Bazen ünlü kişileri de yaratıp çevremdeki insanlara fikirlerini sormayı seviyorum. Her şey benim hayal gücüme kaldığı için açıkçası hayallerimi gerçeğe dökemediğim tek yerde istediğim her şeyi yapmaya çalışıyorum. İstedğim mesleği, istediğim saç stili ve rengini, istediğim gibi giyinmeyi, istediğim kişiyle sevgili olmayı. Bu yüzden avatarım için benim oyunda can bulmuş halim diyebilirim. (Kadın, 25 yaşında)*

Katılımcılardan K9, K13 ve E11 avatar yaratırken temel aldıkları kriterin mükemmeliyetçilik olduğunu belirtmektedirler. Bu konuda K9, sadece kendi avatarını oluşturma konusunda değil aynı zamanda birlikte yaşadığı ve ilişki içerisinde olduğu kişileri kendi isteği doğrultusunda oluşturmaktadır. Böylelikle katılımcıya göre kusursuz bir aile yapısı gerçekleştirilmiş olmaktadır. Oyunun her şeyi mükemmel yapma imkanını kendisine sunduğuna dikkat çeken K13, gerçek hayattaki mükemmeliyetçi bakış açısını oyun içerisine taşımakta ve oyunun hile kodunu öğrenerek az para verip daha fazla eşyaya sahip olmaktadır. Gerçek yaşamda, eğitimini yüksek ortalama ile tamamladığına vurgu yapan E11, Sims

oyununda da bu şekilde olmasını istemekte ve avatara buna göre bir yaşam stili oluşturmaktadır. Ayrıca katılımcı, bedensel dönüşümlere önem verdiğini belirtirken, avatarını kilolu olarak yaratıp sonrasında oyuncuların zayıflama sürecine odaklanmalarını istemektedir.

K9: *Daha kaslı bir karakter yapıyorum daha çok veya ne bileyim kendim deneyip de yapamadığım bir saç rengini yapıyorum veya kendi ev arkadaşımı babamı erkek arkadaşımı kendi istediğim gibi yapıyorum. Onun dışında karakter kısmında zaten bir sürü seçenek var. Mesela benim her karaktere eklediğim özellik kitap kurdu olması. Kitap okuyan insanları sevdiğim için sanırım belki de. Ailedeki herkese farklı özellikler ekliyorum. Böylece kafamda mükemmel bir aile dizaynı oluyor. (Kadın, 25 yaşında)*

K13: *Yani şöyle yaptığım karakterlerin genel olarak mükemmel olmasını istiyorum ve oyun bana bu imkânı sunuyor. Bu oyun bana sunduğu için de mükemmel olsun istiyorum. Zaten ben biraz fazla mükemmeliyetçi olduğum içi her konuda önem verdiğim bir durum. Ev dekorasyonunda da aynı şekilde estetiğe önem veriyorum. Her açıdan güzel görünmesi benim için önemli. Oyunda para hilesi de aktif oluyor böylece az çabayla çok güzel şeyler yapabiliyorum. (Kadın, 23 yaşında)*

E11: *Aslında karakter oluştururken dikkat ettiğim şey hep perfect özellikler olması. Yani her şey mükemmel olmalı. Ama bazen de transformation before-after yaptığım da oluyordu ve o tranformation kısımlarında birini yaparken çok şişman yapıyordum sonra onu zayıflatıyordum. Psikolojik özelliklerde hani eskiden full kariyer odaklı yapıyordum. Karakterlerimi kariyer odaklı yapmam ile gerçek hayatımda da kariyer odaklı olmam arasında kesinlikle bir korelasyon olduğunu düşünüyorum. Okulda da yüksek bir ortalamayla bitirdim dönemi şu an yüksek lisans yaparken de notlarımı iyi tutmaya çalışıyorum. (Erkek, 24 yaşında)*

Katılımcılardan K7, K10, K14 ve K19 avatar yaratımında tercih ettikleri kriterin farklı deneyimler yaşamak olduğunu belirtmektedir. Yarattığı avatarın, kendisindeki eksiklikleri doldurduğunu ifade eden K7, farklı bir bakış açısından bakabilmek için kendisine benzemeyecek şekilde farklı karakter yapısını barındıran avatarlar yaratmaktadır. Oyunu oynamadığı süre zarfında, avatarını düşündüğünü ve bu seviyede kendini avatarla aynı gördüğünü belirten K10, duygularını oyun içerisindeki seçenekler sayesinde seçebilmekte ve kontrol

edebilmektedir. Her mesleğe ya da her karakteristik özelliğe göre yaşam stili oluşturduğunu söyleyen K14, böylelikle hayatlarının nasıl şekillenebildiğini görmektedir. K19 ise, kendisini toplum değerlerinin olmadığı bir yaşamda görmek istediği için avatarını bu anlayışta oluşturmaktadır. Katılımcıların ifadelerine şu şekilde yer verilmiştir:

K7: *Yarattığım karakteri tercih etme sebebi şöyle çünkü bendeki açıkları kapatıyor. Karakterimi tam kendime benzetmeye çalışmıyorum da daha çok farklı insanlara da benzetmeye çalışıyorum. Kendimden farklı karakterler de seçmeye çalışıyorum ki hayatın bir de o yanını görebileyim diye. (Kadın, 22 yaşında)*

K10: *Gerçek hayatta yapmak isteyip de yapamadığım şeyleri orada yapabiliyorum. Daha kaotik bir karakter yaratmayı seviyorum. Duygu durumlarını yönetmek ve izlemek bana keyif veriyor çünkü. Benim paralel evrendeki halim diyorum ben avatarıma ve ne kadar oyunda da olsa o benmişim gibi geliyor bir bakıma da benim zaten. Oyundan çıktığım zamanlarda bazen düşünüyorum o derece. (Kadın, 24 yaşında)*

K14: *Oyun içinde yarattığım karaktere çok bir anlam yüklediğimi söyleyemem açıkçası. Neyi simüle etmek istiyorsam, nasıl bir hayat kurgulamak istiyorsam aslında ona uygun bir karakter yapıyorum. İşte müzisyen birini oynamak istiyorsam müzisyene uygun özellikler belirliyorum. Ya da aile hayatını seven birini yapmak istiyorsam ona uygun özellikler belirliyorum. Orda kurgulamak istediğim hayata en yakın nasıl bir karakter oluşturabilirim diye düşünüyorum ve o şekilde ilerliyorum. Ya da direkt kendimi oluşturun ve gidişat nasıl gidiyor diye deneyimlemek istiyorum. O şekilde. (Kadın, 23 yaşında)*

K19: *Yarattığım karakterlerde çevremi de dahil ediyorum oyunun içine. Sevdiğim insanları tabi ki. Onlarla kuralların olmadığı, gerçek hayatın umutsuzluklarının olmadığı bir hayat yaratıyorum. Kendimi farklı seçeneklerde, konumlarda görebilmek ve deneyimlemek hoşuma gidiyor. (Kadın, 23 yaşında)*

4.5 Oyuncuların Avatar- Kimlik İlişkisi

Gerçek yaşamda özgüven eksikliği yaşadığını belirten K1, duygu ve düşüncelerinin çevresindeki kişiler tarafından yargılanacağına inanmaktadır. Fakat yaşadığı bu kaygılarla oyun içerisinde karşılaşmadığını belirten katılımcı, kimliği ve yarattığı avatar arasında bir bağ kurmaktadır. Böylelikle başkaları tarafından beğenildiğini, özgüven eksikliği yaşamadan, özgür iradesi ile istediğini yapabildiğini söylemekle birlikte, yarattığı avatarı ruh ikizi kavramıyla

açıklamaktadır. K2 ise avatarıyla kimliği üzerinden özdeşleştirmesini, istedikleri ve gerçekte yaşadıkları arasındaki sınır çizgisinin ortadan kalkması olarak ifade etmektedir.

K1: *Kendime güvenim zayıf benim. Bir şeyi yaparken, telefonda yemek siparişi verirken bile heyecanlanan biriyim sanki ne olacaksa. İnsanlar düşüncelerimi yargılayacakmış gibi dalga geçeceklermiş gibi geliyor. bu korkularımı aşamıyorum çok denedim. ama oyunda bu sorunla karşılaşmadım. Kendi kimliğimle yeni karakterimi birleştirdince ortaya çok güzel bir şey çıkıyor. Beğeniliyorum, heyecanlanmıyorum, insanlar beni dinliyor. En önemlisi dışlanmıyorum. aslında içimde büyüttüğüm karakteri burdaki karakterimle bütün yaptım. Canm ne isterse, aklıma ne gelirse düşünmeden yapmaya başladım. Cesaret duygusunu öğreniyorum. benim ruh ikizim diyebilirim karakter için.* (Kadın, 25 yaşında)

K2: *Aslında benzer ama şöyle söyleyebilirim net. Yapmak istediklerimi yapabilen bir avatar. Hayallerim ve gerçekliğimin arasındaki köprü diyebilirim.* (Kadın, 23 yaşında)

Katılımcılardan K3, K5, K6, K17, K19 ve E20 Sims oyununda yarattıkları avatarlar ile kimlikleri arasındaki ilişkiyi gerçek yaşamda sahip olduğu karakteristik özelliklerini, oyun dünyasına yansıtmayla açıklamaktadır. Bu katılımcılardan K3, gün içerisinde yaşadığı duygu ne ise, avatarının da o duyguyu yaşaması için oyunun özelliklerini kullanmaktayken, K5 oluşturduğu avatarın kendisi olduğunu belirtmektedir. K6, kendi avatarını yaparken, kendisine benzemesi için özen gösterdiğine dikkat çekmekte olup, sosyal çevresindeki kişileri oyun içerisine taşımaktadır. Katılımcı avatarını, kimliğinin bir parçası olarak nitelendirmektedir. Olaylara karşı verdiği tepkilerin tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi oyun ortamında da tekrerrüt etmesini isteyen K17, oyun içerisinde etkileşimsel alanlar yaratıldığı için gerçek yaşamdaki kimliği ile oyundaki avatarının birbirini tamamlaması gerektiğine dair inanç beslemektedir. Kendisinde bazı değişiklikler yoluna giden K19 ise, oyun içerisinde gerçek hayattaki kimliğini, avatarı üzerinden yansıtmayı tercih etmektedir. E20 ise, avatarı ile kimliği arasında tezatlık olması durumunda, oyunu oynama süresinde düşüş yaşamakta olduğunu belirtirken ek olarak, oyunu oynamayı bırakma ihtimalinin bulunduğunu ifade etmektedir.

K3: Kendi ruh halime göre ayarlayabiliyorum her şeyi sadece fiziksel olarak değil ben hangi moddaysam avatarım da o modda oluyor. Üzgünsem üzgün kızgınsam kızgın. O an ne hissediyorsam avatarımı da o moda sürüklüyorum. (Kadın, 24 yaşında)

K5: Kurguladığım karakter benim zaten. O yüzden Simim benim oyuna yansımam diyelim. (Kadın, 27 yaşında)

K6: Eğer kendi karakterimi yapmışsam benzemesini istediğim için detaylara önem veririm. Ailemi de mutlaka oyuna eklerim en yakın arkadaşlarımı erkek arkadaşımı yani hayatımda değerli olan her şeyi o karaktere aktarmak isterim çünkü karakterde benim bir parçam baktığınız zaman. (Kadın, 20 yaşında)

K17: Karakterimin benim gerçek hayatımda oluşturmayı hedeflediğim kimliğime uygun şekilde olmasına özen gösteriyorum. Oyun içi tepkileri, jest ve mimikleri benim o dünyadaki yansımam gibi olmalı. Oyunu uzun saatler boyunca oynadığım için avatarımla ve diğer karakterlerle bağ kurmam çok önemli. Oyun insan ilişkileri dinamiklerini de kullandığı için gerçek dünyanın bir yansıması olarak görüyorum da diyebilirim. Bu şekilde yarattığım karakterimin benim seçim ve tercihlerimin bir uygulayıcısı olarak görüyorum da denebilir. (Kadın, 21 yaşında)

K19: Avatarımı oluştururken gerçeği baz alarak oluşturuyorum. Bazen ufak dokunuşlarla farklılıklar yapıyorum. Kendimi oyunda olduğu gibi yansıtmayı tercih ediyorum. Karakterimle aramda farklı bir bağ olmasını sağlıyor bu. (Kadın, 23 yaşında)

E20: Kurguladığım karakterin gerçek hayatta inşa etmeye çalıştığım kimliği yansıtmasına dikkat ederim. Avatarımın davranışları ve verdiği tepkiler benim tepkilerime benzemeli diye düşünürüm. Gerçekte olmadığım ya da bana benzemeyen bir avatar yarattığımda oyunu sonlandırma ve o oyun dosyasını silme sürem daha kısa sürdüğünü de fark etmiştim. Oyunun dayattığı bir karakterle oynayacak olsaydım Sims oyununa bu kadar bağlı olabileceğimi düşünmüyorum. Oyuncuya verdiği özgürlük ve sonsuz irade hissi tatmin duygusunu da artırıyor diyebilirim. (Erkek, 26 yaşında)

Katılımcılardan K4, K7, K10, K11, K12, K13, K15 ve E18 gerçek yaşamlarında yapamadığı eylemleri ya da deneyimlemediklerini bu ortamda yaşamak istedikleri için Sims oyununda var olmaktadır. K4, oyun dünyasında istediklerini yaptığında, gerçek hayatta da doyum sağlamaktayken, K7, oyun

aracılığıyla elde edemediği satın alma gücüne dikkat çekmektedir. Katılımcı bunu deneyimlememesinden dolayı, oyun içerisindeki avatarını satın alınabilecek kriterde yaratmaktadır. Oyunu kendisine gönderilen hediye olarak tanımlayan K10, yaşayamadıklarını düşünerek üzülmemekte olup, herhangi bir karşılık amacı güdülmeden maddi ve manevi ihtiyaçlarının karşılanmaktadır. Katılımcı avatara oluşturduğu yaşam alanını bu sebeplerle gerekçelendirmektedir. K11, diğerleriyle ortak bir temelde buluşmakta olup, ek olarak avatari aracılığıyla gerçek hayatta yaşamak istediği romantik ilişkileri yaşadığını ve yaşamı çerçevesinde nefret duyduğu kişilere ve onların dış görünüşlerine yönelik avatar oluşturarak onları özgürce öldürdüğünü ifade etmektedir. Yaşadığı hayattan memnun olmadığını belirten K12, önceden deneyimlediği olaylara karşı farklı tepkiler geliştirebilmek için oyun ortamında bu kurguları yeniden canlandırmaktadır. Böylelikle mutluluğa ulaştığını söyleyen katılımcı, kimliğini yeniden oluşturmaktadır. K13, istediklerini elde ettiğini ve doyum sağladığını söylerken, avatariyle duygusal bir bağ kuran K15 ise, K13 ile benzer şekilde isteklerini kimliğine dahil ederek, benliğini oyunda sergilemektedir. K18 ise, hayatı çerçevesinde gelişecek olan durumlar konusunda belirsizlik yaşadığını belirtmekte olup, oyun kapsamında yaşayacağı ihtimalleri değerlendirme fırsatı bulmaktadır. Katılımcı olası yaşamsal olayları kimliği çerçevesinde deneyimlemektedir.

K4: *Kurguladığım karakter ile aramdaki ilişki genel olarak karakter özelliklerimizin benziyor olması oluyor. Genelde kendimde gördüğüm çoğu özelliği karakterime de ekliyor oluyorum. Bu da sanki benim farklı bir versiyonumun dijital ortamdaki hali oluyor. Farklı bir ben daha var ve o benim burada yapamadıklarımı orada yapıyor. Yani bir şekilde ben istediğimi yapmış oluyorum. (Kadın, 21)*

K7: *Benden çok daha üstün bir hayat kurguladığım hayat. Bence zaten Sims bunun için oluşturulmuş bir oyun. Gerçek hayatta erişemediğimiz maddi güce oyunda çok kolay bir şekilde iki üç satır kod yazarak erişebiliyoruz aslında. Ben kendimde şunu gözlemledim mesela ben gerçek hayatta istediğim bir şeyi satın alamıyorsam oyunda mutlaka satın alabilen bir karakter yaratıyorum. Elim buna gidiyor nedense. (Kadın, 22 yaşında)*

K10: *Valla üzüliyorum ya bir ona bakıyorum bir kendime. Maddi ve manevi olarak ihtiyaçlarımın karşılandığını hissediyorum. Hem de karşılıksız bir şekilde. Oyundaki hayatım her yönüyle yaşamak istediğim bir hayat. Zaten gerçek*

yaşıntımdan farklı kurgulamam da bu yüzden. Benim için hediye gibi bu oyunun varlığı. (Kadın, 24 yaşında)

E11: *Kendimle ilgili yaparken biraz özel olacak belki ama romantik anlamda bir şeyler düşündüğüm birisinin avatarını yapıyordum. Ya da böyle çok hazetmediğim insanlar ya da bana zarar vermiş insanları yapıp onları ateşler içinde öldürüyordum. Madem gerçek hayatta bir şey yapamıyorum bari oyunda hıncımı alayım diye düşünüyorum. Bir şekilde tatmin oluyordum yani. (Erkek, 24 yaşında)*

K12: *Benim içinde olduğum bütün kötü şeylerden uzak, bana uzak olan bütün mutluluklara sahip diyebilirim. Keşke dünyaya gelmeden oyunda olduğu gibi seçme şansım olsaydı. Kendi kişiliğimden çok fazla şey barındırıyor aslında. Kendimi yeniden keşfediyor gibi hissediyorum her yeni oyunda. Başıma gelen olayları pek çok defa kurgulayıp her seferinde farklı tepkiler vermeyi deniyorum. Demek böyle yapsaydım şöyle olacaktı veya bunu seçseydim bunu yaşayacaktım gibi. Bütün ihtimalleri denemek kafamı çok rahatlatıyor. Beni aşırı düşünmekten uzaklaştırıyor. Bana en iyi gelen yanı budur belki de. Benim mutlu halim diyebilirim. (Kadın, 23 yaşında)*

K13: *Olmak istediğim her şeye sahip olan paralel evrendeki E. (Kadın, 23 yaşında)*

E15: *Sanal dünyadaki kimliğim diyebilirim. Ancak bu kimliğim gerçek hayatta ulaşamayacağım şeylere bana ulaşma fırsatı veriyor. Hem benden farklı hem de benim bir yansımam gibi. Rüyamda bile karakterimi gördüğüm oluyor hatta biraz manyaklık derecesinde. Oyuna giremediğim zamanlarda kendimi suçlu hissediyorum. Benim diğer yarım gibi. Kendimden çok avatarımın fotoğrafını story atıyorum. (Erkek, 23 yaşında)*

E18: *Gerçek hayatımda yaşamak istediğim ya da gerçekte yaşayamadığım şeyleri deneme olarak kullandığım için Sims'in hayatımda önemli bir yeri var. Gerçek hayatta deneyimleyemediğin şeyleri oyunda deneyimlemek çok kolay. Yaşamak istediğim hayatı oyunda karakterime uyarlayabiliyorum. Hayatta hangi evreleri göreceğimiz meçhul mesela evlenecek miyim evlenemeyecek miyim bunu bilemem ama oyunda dahi olsa o duygu deneyimlemem bana zevk veriyor. (Erkek, 24 yaşında)*

Katılımcılardan K8, K9 ve K14 kendilerinde dış görünüş ve kişilik olarak değiştirmek istedikleri noktaları oyundaki avatar aracılığıyla sağlamakta

böylelikle kimliklerini tamamlamaktadırlar. K8, avatar sayesinde kendisini istediği doğrultuda yeniden yarattığını söylerken, benzer şekilde K9 da bunu gerçekleştirirken aynı zamanda deneyimleyemediklerine vurgu yaparak, bunları avatarı üzerinden mümkün kılmaktadır. K14'e bakıldığında, gerçek yaşamında arzu duyduğu aktif ve cesur olma özelliklerini avatarı sayesinde kazandığını belirtmektedir.

K8: *Kendi kimliğimi zaten karaktere veriyorum diyebilirim. Tabi ufak eklemeler ve çıkarmalar olabilir. Kendimi karakterle aynı noktada görüyorum tıpkı kendimi baştan kendim yaratmışım gibi. (Kadın, 21 yaşında)*

K9: *Yani birebir aynısını yapmıyorum. Kendimde eksik gördüğüm yerleri Sim karakterime verebiliyorum ya da kendim deneyimlemek isteyip de deneyimleyemediğim şeyleri karakterime verebiliyorum. Başarılı olamadığım şeyleri Simimde yapabiliyorum. Hem fiziksel özellikler hem psikolojik özellikler açısından söylüyorum bunu. Mesela ben daha melankolik biriyken Simimi biraz daha neşeli yapmaya çalışırım. Hayatı farklı yönleriyle deneyimlemek açısından güzel çünkü eksikliklerinizi oyun sayesinde giderebiliyorsunuz. (Kadın, 25 yaşında)*

K14: *Daha aktif ve daha cesur aynı zamanda kıskandığım biri. Simimde benim bir parçam gibi. (Kadın, 23 yaşında)*

Oyun içerisinde birden fazla karakter oluşturduğunu söyleyen K16, yaşadığı maddi sıkıntılar ve aile baskısından kaynaklı olarak kendine odaklanamamaktadır. Katılımcı oyun sayesinde ilgi alanlarını ve yeteneklerini tanımaktadır. Kendisini geliştirme imkanı tanıdığı için kimliğindeki eksiklikleri yarattığı avatar ile gidermektedir.

K16: *Çok fazla karakter yaratmışımdır şu zamana kadar. Ortak özelliği her zaman beni temsil eden bir avatarın orada olması. İstmeden de olsa bunu yapıyorsunuz zaten bir şekilde oynadıkça avatarı sahiplenmeye başlıyorsunuz o amaçla yaratmasanız bile. Mesela kendimle ilgili yeni şeyler de keşfedebildim Sims sayesinde. Ekonomik kısıtlamalar olsun ailemden dolayı gelen baskılar olsun çok hobi geliştirememiştim kendime ama oyun bana bu avantajı da sağlıyor. Kendimle ilgili bilmediğim şeyleri keşfediyorum. (Kadın, 25 yaşında)*

4.6 Gerçek Yaşamın Sanal Dünyaya Yansıması

Gerçek yaşamında yerine getirdiği tüm işlerini oyun çerçevesinde de yapabildiğini belirten K1, Sims oyunu sayesinde başka avatlara karşı romantik

duygular hissedebildiğini, kendine ait bir eve sahip olduğunu ve istediği gibi dizayn ettiğini söylemektedir. Katılımcı, oyun kapsamında işe gittiğini belirtirken, işten sonra duş alarak, yemek hazırladığını ifade etmektedir. Katılımcı gerçek yaşamda deneyimlediği dezavantajlarının sanal dünyada var olmadığını belirterek, sanal dünyanın çekiciliğine işaret etmektedir.

K1: *Her şey dört dörtlük. Ne bir sorun var ne de başka bir şey. Bir sürü arkadaş, bir sürü yaşanmışlıklar, heyecanlar var. Garip ama aşık olabiliyorum. Kendime özel evim var. İstedğim gibi dekorlarla süsledim. Eşyalardan sıkıldıkça değiştiriyorum. Bir odasını spor salonundaki gibi malzemelerle doldurdum. Diğer odasında enstrümanlar var. İşten döndükten sonra duş alıyorum. Müzik eşliğinde yemeğimi hazırlıyorum. Günlerce uyumama engel olan bi şey yaşamıyorum. Parasal anlamda sorun yaşamıyorum. Bir yere mi gitmem gerekiyor aa birinden izin alabilir miyim diye düşünmüyorum. Problemlerimden kolayca uzaklaşabiliyorum. Keşke gerçek hayatım da böyle olsaydı daha ne isterdim ki. Bu oyun bana gümüş tepsiyle sunulmuş bir hayatı verdi aslında. Ben bu hayatımdan memnunum. (Kadın 25 yaşında)*

Gerçek yaşamda birlikte olduğu kişi ile sanal dünyada evlendiğini belirten K2, evliliklerinin tüm süreçlerini bu ortamda görmektedir. K1 ile gerçek yaşamın sıkıntılarına dair benzer tutumları kabullenen katılımcı, sınırların var olmadığı bir yaşamda olmanın kendisine mutluluk sağladığını ifade etmektedir.

K2: *Bir sevgilim var 3 yıllık. Bu sevgilimle oyunda evlendik. Hatta çocuklarımız oldu yaşlanmak üzereyiz. Bunu görüyor olmak güzel çünkü bir ilişkiyi yaratıp devam ettirebildiğimi görüyorum. İlişkideki dominant tarafın ben olduğunu hissediyorum. Bilgisayarın karşısına geçtiğim zaman çok mutlu oluyorum ve diyorum ki burada sınırlar yok. İstedğin her şey olabilirsin. H her şeyi yapabilir. Günlük hayatın zorluklarının yaşanmadığı bir dünyada oluyorum. (Kadın, 23 yaşında)*

Sanal dünyadaki ekonomik durumunu gerçek hayatla kıyaslayamayacak kadar iyi olduğunu belirten K3, gerçek yaşamında sahip olduğu kıyafetini, oyun içerisinde aramakta olduğuna dikkat çekerek, gerçeklik algısını yitirmektedir.

Ekonomik durum olarak asla ulaşamayacağım bir hayatı yaşıyorum. Birebir aynı değil. Avatarın hayatı benim istediğim gibi bir hayat. Gerçek hayatta yapamadığım her şeyi yapabiliyorum. Oyun zaten gerçekçi olduğu için belli bir yerden sonra sanki gerçekte oyunda sahip olduğum şeyleri gerçek hayatta da

sahip olduğum yanılmasına kapılabiliyorum. Mesela bir gün dolabımda kıyafet ararken fark etmiştim bunu. Oyun içerisinde giydiğim bir giysiyi dolabımda aramıştım. O zaman biraz garip gelmişti çünkü gerçekten de o kıyafete sahip olduğumu düşünmüştüm ararken. Sanırım artık gerçekliğimin bir parçası oldu oyun. (Kadın, 24 yaşında)

Kurguladığı sanal dünya çerçevesinde tek başına yaşamayı tercih ettiğini belirten K4, oyun içerisinde komşuluk ilişkilerini kurarak gerçeğe yakın bir yaşam alanı oluşturmaktadır. Katılımcı gerçek yaşamında ailesinin özel günlere olumsuz tutum beslediğine dair ifadelerle yer verirken, sanal dünyada herhangi bir baskı yaşamadan bu günlere istediği gibi özen göstermektedir.

Sims'te kurguladığım hayatta genelde tek başıma yaşıyor oluyorum fakat çok fazla arkadaş çevrem olmuş oluyor. Küçük bir apartman dairesinde ve rengarenk farklı birçok eşyaların yan yana olduğu bir apartman dairesinde yaşıyorum. Ama dediğim gibi genelde yoldan geçen Simlerle de tanıştığım komşu olduğum Simlerle de tanıştığım bir hayat oluyor ve genelde mevsimler paketindeki o yılbaşı kutlamaları bayramlar vesaire de büyük bir özenle kutluyor oluyorum. Çünkü ben kendi normal hayatımda böyle özel günlere önem veren biriyim ancak yılbaşını ailem kutlamaz kutlanmasını da hoş karşılamaz. Ama orada bunu yapabiliyorum. (Kadın, 21 yaşında)

K5, sınıfsal olarak kendini ön planda göstereceği yaşam tarzına sahip olduğunu belirtmektedir. Katılımcı, kendi kariyerini sanal dünya sayesinde sürekli geliştirerek, bu zemin üzerine evliliğini ve ailesini yerleştirmektedir. Ek olarak sanal dünyasında, gerçek yaşamına dair izler olmadığını söyleyen katılımcı, farklı yaşamları deneyimleme konusunda arzu duymakta ve arzularını eyleme dönüştürmektedir.

Genelde Island life paketinin bulunduğu dünyada güzel deniz kenarı orta boy bir evde yaşıyorum. Evi elimde başlangıçta olan parayla döşeyip sonrada hemen kariyer kasmaya başlıyorum. Kariyer kastıkça gelen parayla evimi güzelleştirip arada tatil yapıp ilerlemeye devam ediyorum. Yeterince param olduğunda ve evim güzelleştiğinde erkek arkadaşımı yaratıp o aileye ekliyorum ve onla evleniyorum. Ona da kariyer kastırıyorum ama genel olarak kendi kariyerime odaklanıyorum. Kurguladığım hayat ile kendi hayatım arasında reel olarak bir bağlantı yok çünkü kendi hayatımdan farklı olsun diye oynadığım bir oyun. Gerçek hayatımda üniversite son sınıftayım ve derslerimden bayılmak

üzereyim. O yüzden Sims 'te farklı farklı hayatları yaşama hayatıma renk katıyor. (Kadın, 27 yaşında)

Sanal dünyanın kendisine umut verdiğine açıklık getiren K6, gerçek yaşamında gördüğü eğitimi sanal ortamda da devam ettirmekle birlikte, hayalini kurduğu ünlü kişi ile romantik birliktelik yaşadığını ve bu şekilde sahip oldukları ve olmadıklarını sentezleyerek yeni bir yaşam alanı yaratmaktadır.

En başta söylediğim gibi hayalperest insanların güvenli alanı burası. Burada olabildiğince mutlu olmaya çalışırım çünkü gerçek hayatımda benim için yeterince üzüntü ve stres veren şeyler var zaten. Güncel olarak kendi karakterimi oynuyorum Sims 4 de. Yazılım mühendisliği okuduğum için karakterimi de bu kariyere yönlendirdim. Aynı zamanda hep yapmak isteyip yapamadığım şeyleri yapıyorum. Bir enstrüman çalmak oyunculuk yapmak gibi. Ayrıca tabi ki en sevdiğim ünlüyle sevgiliyim. Yani gerçek hayatta tanışmam bile imkansızken oyun bana bu ayrıcalığı veriyor. Kıyaslama yaptığımda keşke benim hayatımda böyle olabilse diye düşünüyorum. Dertsiz tasasız mutlu başarılı bir Sim bana bazen umut verse de kendi hayatımı düşününce iç çekmemi sağlıyor. Tercih hakkım olsa kesinlikle oradaki dünyamda yaşamayı isterim. (Kadın, 20 yaşında)

K7 ise, oyun içerisinde gerçek yaşamına dair herhangi bir şeyin bulunmadığını, daha etkileşimsel durumlar üzerine odaklandığını ve etkileşimlerin kendi avatarına yansıyan değişiklikleri gözlemlediğini belirtmektedir. Kurguladığı hayatı üstün kavramı ile anlamlandırmaya çalışan K7, oyunun asıl amacının bu olduğuna vurgu yapmaktadır.

Klasik hayattan biraz daha farklı bir yaşam tasarlamaya çalışıyorum. Mesela Simlerde acıkıyorlar, uykuya ihtiyaçları oluyor işte eğlence ihtiyaçları oluyor. Bunları bazı kodlarla fulleyebiliyoruz. Ben genelde fulleyerek kullanan kısımdayım. Daha hayatın sosyal yönüne odaklanan hani daha farklı Simlerle tanışıp bunun benim kendi Simimin karakterine nasıl bir etkisi olacak diye gözlemleyen bir insanım aynı zamanda da ben. Yani karakterimle klasik bir hayat yaşamıyorum. Sosyal hayata dayalı oynamaya çalışıyorum. Benden çok daha üstün bir hayat kurguladığım hayat. Bence zaten Sims bunun için oluşturulmuş bir oyun. (Kadın, 22 yaşında)

Oyunun gerçek yaşamdan farkı olmadığını belirten K8, kimliğine yönelik gerçekleştireceği eylemlerin kontrolünün kendi elinde olduğunu ve istediği

doğrultuda değiştirebileceğini ifade etmektedir. Katılımcı ek olarak, sanal dünyayı, gerçek yaşamındaki memnuniyetsizliğini perdelemesini sağlamaktadır.

Sims oyunu içinde kurguladığım hayatı ne son sor ne ben söyleyim. Psikolojimin bütün yansımaları oyunun içinde var. Her moduma yönelik her şey. Oyun gerçeklik açısından mükemmel geliştirilmiş gerçek yaşamdan bir farkı yok bu yüzden oradaki hayat kurgu gibi gelmiyor hiç. Kurguysa bile yazarı ben olduğum için her şeyi değiştirme gücüne sahibim. Tamamen özgür olduğum, kısıtlanmadığım ve bir engelin olmadığı dünya. Bence yaşadığım hayattan memnun olsaydım Sims oyununu oynamama gerek kalmazdı. (Kadın, 21 yaşında)

K9, gerçek hayattaki imkanlardan farklı olarak, bulunduğu konumu ve çerçevesinde gelişecek yaşam standartlarını düşünmeden en lüksü tercih etmektedir. Katılımcı, sanal dünyanın kendisine sundukları karşısında gerçekliği bundan ayrı yerde tutmadan ikisini ortak zeminde birleştirmektedir.

Tabi orda oyun hileleri olduğu için daha kolay ve rahat bir hayat sürdürebiliyorsunuz. Hatta bazen “Allah’ım keşke bu simülasyonda olsam” da diyebiliyorsunuz. Özendiğim her şey o hayatta var. Aynaya bakınca burun şeklinizi saç renginizi değiştiriyorsunuz. Yaptığım Simi tamamen de değiştirebiliyorum. Eklenti paketlerinde univercity kısmını seçmiştim mesela üniversite öğrencisiydim ama villada kalıyordum. Yani bu gerçek hayatta ne kadar mümkün olabilir ki? Oyunu kapattığım zaman bu gerçek değildi diye kendimi uyarıyordum çoğu zaman. (Kadın, 25 yaşında)

Gerçek hayatta yaşadığı ortam ve aile yapısına uygun bir profil çizerek Sims oyununda var olduğunu belirten E11, sanal ortamda ekonomik kaygılarının bulunmadığına ve cinsiyet seçme özgürlüğünün olduğuna dikkat çekerek, oyunun, gerçek hayatı tam anlamıyla yansıttığını söylemektedir.

Burda da aslında direkt kasabayı da göz önünde bulunduruyorum aslında. Kasabayı yaparken göz önünde bulundurduğum şeyler var. İlk önce kasabayı yapıyorum. Sonra kendi ailemin geçmişini de göz önünde bulundurarak karakterler yaratıyorum. Durumlar yaratıyorum. Tabi değiştirmek istediğim şeyleri değiştirerek yapıyorum bunu. Oradaki hayat daha güzel. Bir kere enflasyon derdi yok iş güç derdi yok. Her şey çok güzel. Ama gerçek hayat öyle değil. Sims 4’ün en son sayfasında da hani böyle artık farklılıklara azınlık gruplarına vesaire hani onlara da dikkat edecek şekilde yapıyorlar. Hani transgenderlar olsun, engelli bireylerle olsun bir sürü özellik var. Sims 4’ün

gerçek hayatıyla bağlantısı gitgide çok arttı zaten. Günümüz dünyasını ona adapte etmeyi başardılar bence. (Erkek, 24 yaşında)

K12, gerçek hayattaki yaşamı dahilinde gerçekleştirdiği eylemleri ve araçlarını en ince ayrıntısına kadar sanal dünyada da uygulamaktadır. Oyun sayesinde hayattan izole olduğunu belirten katılımcı, sosyal hayatı konusunda taşıdığı olumsuz hislerinden sanal dünya ve getirileri aracılığıyla arınmaktadır.

Sims oyununda kurguladığım hayatta konfora çok fazla önem verdiğim için yaptığım evleri mükemmel detaylı çizerim aynı avatar yaratımına özen gösterdiğim gibi. Gözlük koyma kabı, duşakabinin yanında asılı bornoz, sigara kullandığım için sehpalara konmuş küllük, balkonumda olan salıncağa benzer bir salıncak, grafik tablet, kendi terliklerime benzer bir çift ev terliği ancak hayalini kurduğum hayatı yaşarken sahip olduğum eşyalar. Daha sahiplenilmiş eşyalar. Stres ve kaygıdan uzak. O yüzden genelde sosyal hayatımla ilgili memnun olmadığım şeylerden izole bir hayatı temsil ediyor benim için. Yaşamak istediğim yer ve olmak istediğim insanlarla birlikte kendime ait bir dünyayı temsil ediyor. (Kadın, 23 yaşında)

Oyunun gerçek yaşama dair izler taşıdığını belirtmek için, oyun kapsamında cinsel doyum gibi çeşitli bağımlılıkların birtakım kodlar sayesinde giderildiğini ve gerçeklik algısının bu kodlar ile ötelendiğini ifade etmektedir. Ayrıca bu oyunun içerdiği temalardan kaynaklı olarak, yaş faktörüne değinmekte ve küçük yaştaki oyuncular için uygun olmadığını belirtmektedir. Katılımcı, kendisini diğer oyuncularla kıyaslayarak, oyuna bağımlı olmadığını belirtse de, diğer taraftan yarattığı avatari kendisinden bir parça olarak tanımlaması dikkat çekmektedir.

Çoğu Sims oyuncusundan duyabilirsin aslında bunu yarattığı karakterin o kadar çok etkisinde kalıyor ki onu manifestlemeye ve o insan olmaya çalışıyor. Bende o boyutta değil ama tabi ki Sim'in artık senden bir parça oluyor. Tezatlık burada başlıyor kendi yarattıkları karakterlere benzemeye çalışıyorlar. Güvenli alan diyebilirim benim için. Mesela modlarda var Sims'te wicked whims diye çok ünlü bir mod var. Bu modu indirdiğinizde cinsellikteki o perdeyi kaldırıyor. Benim küçük izleyicilerimden de bu modu kullananlar var. Onlar için hiç iyi değil. Ben indirip baktığımda çok korkunç şeyler gördüm. Gerçekliği bayağı kıran bir mod. O modda ekstra gerçeklik öğeleri var. Yayında veya tiktok'ta çok bahsi geçiyor kimisi seks bağımlılığını burada gideriyormuş. Sadece seks bağımlılığı için değil.

Bunun farklı bağımlılıklara giden modları da var. Bu modları da kullanan çok oyuncu var. Ben yayıncı olduğum için indirip baktım. İnanılmaz gerçekçilik var. Gerçek hayatta bağımlı insan nasılsa oyunda da karakter o şekilde oluyor. Bunlar küçük yaşlar için çok önemli çünkü etkilenebilirler. Yetişkinler içinde oyun bağımlılığı konusunda önemli bence. Bu örnekleri oyunun gerçeklikle nasıl bağlantılı olduğunu anlatmak için verdim. (Kadın, 23 yaşında)

K14, oyunda kontrol sağladığı için kendisini daha güvende hissetmekte ve oyunu bu amaçla tercih etmektedir. Yaşamak istediği hayatı, tasarlamadan önce kendine göre kurallar belirlemekte ve o kuralları özgürce gerçekleştirebildiği bir sanal dünya yaratmaktadır.

Kurguladığım hayat ile gerçek hayatım kıyaslandığında çok büyük anlam ifade etmiyor aslında ama daha heyecan verici olduğunu söyleyebilirim. Eğlence amaçlı bu oyunu oynuyorum ve amacımı karşılıyor. 0 dan bir hayat kurucam ama her şeyiyle bunu kast ediyorum. İşte şöyle bir hayatım olacak gibi kurallar koyup o şekilde oyuna başlıyorum. Ama gerçek hayatımda bu kadar planlı bir insan değilim mesela bu da bence oyunu yönetebildiğin için oluyor. Çünkü gerçek hayatta bu kadar kontrolcü ve planlı olamıyoruz maalesef. (Kadın, 23 yaşında)

K14'te olduğu gibi, sanal dünyada kontrolcü ve planlı olabildiğine vurgu yapan E15, oyuna oynamaya başladığında, yeni bir dünyaya ve sahip olduğu yeni bir yaşama geçiş yaptığını ifade etmektedir.

Tam anlamıyla istediğim gibi bir hayat. Stres kaygı gibi kötü duygular yok. Kontrol sadece benim elimde ve yönetebiliyorum her şeyi. İmkanım olsa burada yaşayabileceğim şeyleri Sims' te yaşıyorum. Beni kötü etkileyecek duygular yok ve en önemlisi de bu. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum bile oyun oynarken. Kurguladığım hayat yaşamak istediğim hayat aslında. Arkadaşlık ilişkilerim için bile bunu söyleyebilirim. Bilgisayarı açmamla beraber yeni bir dünya da açıyorum aslında kendime. Oyun sanki bir portal benim için. (Erkek, 23 yaşında)

Oyunun sürükleyici olduğunu belirten K16, oyunda fazla vakit geçirmekte ve bundan dolayı gerçek yaşamındaki işlerine adapte olamamakta ve işlerini aksatmaktadır. Günlük hayattaki etkileşimlerini sanal dünyada da devam ettirmekte ve böylece oyunla olan bağıını sürdürmektedir.

Kurgulanan hayatların hepsi gerçek hayatlarımızdan katbekat eğlenceli ve sürükleyici. Oyun oynarken de saatlerin nasıl geçtiğini fark etmiyorum. Benim için sıkıntılı tek noktası da bu olabilir çünkü çoğu işimi aksatıyorum. Stresten

uzaklaştırdığı için oyunu bırakasım gelmiyor çünkü gerçekte yüzleşmek zorunda kalıyorum oyundan çıkarsam. Seçme şansım olsaydı tabi ki oradaki yaşantımı seçerdim. Instagram da oluşturduğumuz gruplar var mesela oradan Sims oynayan kişilerle konuşmayı, fikir alışverişi yapmayı seviyorum. Oyundan sonra da aslında oyunla ilgili şeyler yapmaya devam ediyorum. Bu noktada aslında hem oyunu oynarken hem de oyundan sonrasında günlük hayata döndüğümde oyundan çıkmamış oluyorum. (Kadın, 25 yaşında)

K17 ise, ideal dünya tasarımı ile oyunu kurgulamakta olup, kendi idealini sanal dünyada yeniden inşa etmektedir. Gerçek hayatta deneyimlediği sıkıntıların bu ortamda var olmadığını belirten katılımcı, gerçek hayat ve sanal dünya arasında bir ayrım yaratsa da aslında sanal dünyayı bu özelliklerinden dolayı deneyimsel anlamda tercih etmekte ve sanal dünyanın çekici gücüne atıfta bulunmaktadır.

Kurguladığım hayat her şeyden önce kusursuz bir hayat olmalı. Bu yüzden oyun içinde epeyce bir vakti düşünmeye harcıyorum. Gerçek hayatın aksine Sims yönetilebilir bir simülasyon olduğu için orada kurduğum hayat tam anlamıyla tozpembe diyebilirim. Evli, mutlu, çocuklu aileler kurabildiğim, karakterlerin geleceğini şekillendirecek karar ve komutların benim elimde olduğu ideale yakın bir dünya aslında orası. Kurguladığım hayat için benim kaçış noktam, ütopyam desem yeridir. Kötülük ve çirkinliklerin olmadığı, kaostan ve entrikalardan uzak ideal bir dünya. Benim için Sims tam anlamıyla idealler dünyası. Her şeyin kusursuzu ve ideali siz isterseniz ve komut verirsiniz bir anda gerçekleşiyor, bu bence eşsiz bir deneyim. Gerçek hayatımda bu durumların tam tersiyle karşı karşıya kaldığım için oyuna kaçış noktası gözüyle bakıyorum ve oyuna sığıyorum hatta. (Kadın, 21 yaşında)

Özgüven problemleri yaşadığını belirten E18, yarattığı avatar sayesinde bunu maskeleydiğini belirtmektedir. Katılımcı, oyunun kendisine farklı bir yaşam deneyimi sunduğunu ve sanal dünyanın kendisine özel bir birey olma şansı tanıdığını ifade etmektedir.

Zaman zaman kendimde eksikliğini hissettiğim öz güven sosyallik gibi duyguları avatarıma ekliyorum. Bu özellikler aslında gerçek hayatta sahip olmayı istediğim özellikler ama girişken bir insan değilim. Bu yüzden bazen pasif hiss ediyorum kendimi. Avatarımı daha yaratıcı, daha sosyal daha göz önünde olan bir karakter olarak tasarlıyorum. Zayıf olan her şeyimi avatarda

tamamlıyorum. Bu yüzden her anlamda eksiksiz bir hayat diyebilirim. Bambaşka bir dünyada var olabilmek ve bunu deneyimlemek bence çok özel bir his. Gerçek unsurların bu kadar fazla olması da oyunu daha gerçekçi kılıyor. (Erkek, 24 yaşında)

K19, sanal dünyanın eşitliği barındırdığını ifade ederken, gerçek yaşamda karşılaşılan cinsiyet ayrımı, toplumsal yargı kalıplarının sanal dünyada ortadan kalktığını belirtmektedir. Katılımcı, böylece oyuncuların bu anlayış doğrultusunda şekillendiğini ve saygıya dayalı ilişkilerin kurulduğunu açıklamaktadır.

Kurguladığım hayat yargısız ve renkli. Cinsiyet ayrımı ve ırkçılığın yapılmadığı, yargının ve statü farkının içeri girmediği eşitliğin olduğu tamamen güvenli bir alan. Kurguladığım hayat maalesef ki ütopyadan ibaret ve gerçeği yansıtmıyor. Bu durum bana insanların da bu şekilde değerlere sahip olmasını ve birbirlerine saygı duymalarını ifade ediyor. (Kadın, 23 yaşında)

E20, sanal dünya ile bağ kurma nedenini, kendisini zihinsel ve ruhsal anlamda rahatlatması ile açıklamaktadır. Katılımcı oyunun yapay olduğuna vurgu yapsa da, gerçek hayatla arasındaki farkın sorunlardan uzaklaşmasını sağladığı ile anlamlandırmaktadır. Ek olarak, katılımcı Sims oyunundan önce savaş temalı oyunlar oynadığını belirtirken, Sims oyununun kendisine doyum sağlama imkanı tanıdığı için tercihini sanal dünyadan yana yapmaktadır.

Kurguladığım hayatta aksilik ve talihsizlik denebilecek şeylerin sayısı çok az oluyor ama gerçek hayat böyle değil tabii. Olayların işleyişi gerçek hayatta bizim irademiz ve kontrolümüz dışında işliyorken oyunda bu durum tam tersi. Oyun uzun saatler oynayıp bıraktıktan sonra beni daha pozitif bir insana dönüştürüyor. Bence sevmek ve oyunla bağ kurma sebebim biraz da bu. Kısa süreli ve biraz yapay da olsa beni olduğumdan daha mutlu birine dönüştürmesi, oynadığım diğer oyun türlerinde bulamadığım bir özellik. Savaş, şiddet ya da rekabet içeren oyunları oynamayı bırakıp Sims oynamamın da bu yüzden olduğunu düşünüyorum. (Erkek, 26 yaşında)

TARTIŞMA

Sanal dünya evreninde yedide yetmişe herkese kucak açan dijital oyunlar sosyal bilimler araştırma sahasına incelenebilir bir alan oluşturmaktadır. The Sims 4 oyunu gibi gerçek yaşamın simülasyonunu yaratabilen oyunlar sosyal bilimler açısından kimlik inşa süreçlerinin sanal ve gerçek boyutlarını anlamak için oldukça önemlidir. Katılımcı bulguları analiz edildiğinde yaratılan avatar ile oyuncu kimliği arasındaki ilişkiler zihinsel süreci önemli ölçüde etkilemektedir.

Mead'in benlik kuramı perspektifinde bulgular incelendiğinde kimlik inşa sürecinde beni/bana boyutlarını oyuncunun gerçek kimliği ile avatarı oluşturmaktadır. Oyuncu yarattığı avatarı gerçek hayatında görmek isterken aynı şekilde gerçek kimliğini avatarına işlemektedir. Oyuncu sanal evren içerisinde benlik inşası gerçekleştirirken, ideal benlik ile gerçek benliği arasında bir köprü kurar. Oyuncunun oyun ile kurmuş olduğu bu ilişki çoklu kimlik kargaşasını oluşturur. Oyuncu gerçek toplumsal hayatındaki kimlikleriyle yaratmış olduğu avatar kimlikleri arasında çatışma yaşar. İdealize etmiş olduğu kimlikler avatarında olduğu için gerçek dünyada kopukluklar yaşar. Süreç içerisinde gerçek sosyal ilişkilerinden soyutlanır sanal oyun evreninde yaratıcı rolüne odaklanır. Sayar ve Özmen'in (2022) yaptığı avatar-kimlik ilişkisi üzerine araştırmasında benzer sonuçlara ulaşmıştır. Elde ettikleri bulguların analizinde katılımcı oyuncuların çoklu kimlik çatışması yaşadığını, oyunun sanal evrenine avatarı ile aidiyet duygusu geliştirdiğini ve yaratmış olduğu avatarın özelliklerini gerçek benliği üzerinde görmek istedikleri sonucuna ulaşmışlardır. İki çalışmanın bulguları analitik bir şekilde analiz edildiğinde dijital oyun oyuncularının kimlik inşa süreçlerinin idealize edilmiş sanal kimlikler ile gerçek kimlikleri arasında zihinsel bir akış olduğu sonucuna varılabilir.

Katılımcı bulguları tematik olarak çözümlendiğinde oyuncular ekseriyetle gerçek dünyaya karşı sanal evren simülasyonunu güvenli alan olarak görmektedirler. Oyunun bir anlamı da toplumsal yaşam alanlarında yaşamış oldukları zorluklardan kaçmak için yaratmış oldukları avatarın dünyasına sığınma eylemi olarak görülebilir. Yalnızca bir katılımcı bu durumu bağımlılık olgusuyla bağdaştırmaktadır. Katılımcıya göre oyun zihinsel ve duygusal doyumla beraber haz sağladığı için gerçek yaşam cazibesini yitirmektedir. Sepetçi (2017)'nin karma araştırma yöntemleriyle gerçekleştirdiği çalışmada da benzer nitelikte

bulgulara rastlanmaktadır. Araştırmaya göre oyuncu gerçek dünyada yaşamış olduğu zorluklara karşı direniş gösterirken sanal oyun dünyasında tahakküm kurarak sağlamaktadır. Avatar- karakter ile özdeşleşen oyuncu gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki etkileşimler neticesinde oyuna yönelmektedir. İki çalışmanın bulguları değerlendirildiğinde oyuncunun sanal dünyada yaşamış olduğu deneyimler zihinsel ve duygusal doyum sağlamaktadır.

Simülasyon oyun türlerinin ürettikleri eğlence kültürünün oyuncular üzerinde bağlayıcı bir rolle anlam kazanması sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcılar oyun aracılığıyla dahil olduğu sanal evrende dolayimsız bir eğlence kültürü edinmektedirler. Bu bağlamda gerçek dünyada eğlence araçlarının yetersiz kaldıklarını düşünmektedirler. Duygusal ve zihinsel doyum sağlama süreci eğlence anlamında da sanal dünyada bağlayıcı olduğu görülmektedir.

Korkman (2023)'ın The Sims oyununu yersiz yurtsuzlaşma kavramlarıyla ele aldığı çalışmasında The Sims'in oyuncular üzerinde yersiz- yurtsuzlaşma etkisi yaratması nedeniyle kişilerin ideal benlik ve kimlikleri gerçeğin ötesinde sanal bir gerçeklik kazanması sonucuna ulaşılmıştır. İki çalışmanın bulguları incelendiğinde Korkman'ın çalışmasının aksine gerçek kimlik ile sanal kimlik arasında geçişkenlikler söz konusudur. Bu tezin bulgularına göre oyuncular gerçek kimliklerine özgün nitelikleri avatarına yansıtmaktadırlar. Avatarlarını ikinci benlikleri olarak gören oyuncular ideal benlikleriyle gerçek benliklerini uzlaştırma eğilimindedirler. Gülsoy (2017) Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu adlı çalışmasında, dijital oyuncu kimliğinin oluşma sürecinde ahlak ve davranış kodlarının ve ilişki biçimlerinin oyun evrenine yansıma eğilimini gösterdiğini saptamıştır. Böylelikle gerçek kimlik ile sanal kimlik arasındaki geçişkenliği vurgulamaktadır.

İdeal benlikleriyle beğeni arzularını tatmin etmek isteyen oyuncular sanal dünyada özgüven oluşturmak amacıyla sanal imajlar inşa ederler. Goffman'ın perspektifinden baktığımız zaman gündelik hayatlarında sahne önünde elde edemedikleri imajları sanal dünyada elde etmektedirler. Bundan dolayı oyun içerisinde avatarlarını yaratırlarken seçebildikleri fiziksel ve kişilik özellikleriyle duygusal doyum sağladıklarını ifade etmektedirler. Böylelikle idealize etmiş oldukları yaşam standartlarını oyun içerisinde kurma imkânını bulmaktadırlar.

The Sims oyunu katılımcıları oyunun evreninde elde etmiş oldukları yaratıcı olma kabiliyeti ile benlik inşa sürecini sanal olarak icra ederler. Gerçek

dünyada yaşamış oldukları ben ile beni/bana çatışmasının bunalımına karşılık ideal benliklerini sanal olarak avatarla elde etme imkanı bulurlar. Bu süreç gündelik hayatlarına yansır ve oyuna yönelim sağlarlar. Katılımcı K2'nin avatara yüklediği anlamı analiz ettiğimizde, gerçek hayatta olmak istediği ama olamadığı kişilik özellikleriyle kurmak istediği davranış örüntülerini avatara aracılığıyla oyunun evreninde gerçekleştirmektedir. Kimlik inşa sürecinin zihinsel boyutlarını önemli ölçüde etkileyen beğeni ölçütleri avatarın oluşum sürecinde oyuncularını tatmin etmektedir. Katılımcıların vermiş olduğu cevaplar analiz edildiğinde sanal kimlik oyuncularına geçmiş, an ve gelecek ile ilişki oluşturma imkanı sağlar. Böylelikle sanal benlikle gerçek benlik arasında akışkan bir bağ vardır.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Yukarıdaki bölümlerde The Sims oyunu Goffman'ın benlik kuramı, Mead'in benlik inşa süreç kavramları ve Baudrillard'ın simülasyon kuramı perspektiflerinde The Sims oyunu incelenmiştir. The Sims 4 oyununun sanal oyunlar içerisindeki yeri betimlenerek Sims oyuncularıyla yapılan derinlemesine mülakat görüşmelerinin bulguları tartışılmıştır. The Sims oyuncularının benlik inşa süreçlerinde gerçek benlikleriyle yaratmış oldukları avatar arasında nasıl bir ilişki olduğu kuramsal düzlemde açıklanmıştır. Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla değerlendirdiğimizde The Sims 4 oyuncuları gerçek ile sanal gerçeklik arasında yaşamaktadırlar. The Sims 4 oyunu bir simülasyon dünyası yaratarak hipergerçeklik alanı sunar. Gerçek dünya ile The Sims 4 evreni arasında oyuncunun benliği şekillenmektedir. Oyuncular oyun evreninde gündelik hayatlarını ve toplumsal davranış örüntülerini simüle ederler. Böylelikle gerçek dünyadan zihinsel kopuş yaşayan oyuncular sanal bir gerçeklik yaşarlar.

The Sims 4 oyununda kurulan sahne avatar aracılığıyla oyunculara yüklenen rol sanal bir uzam yaratır. Oyunun dünyasında oyuncu bir vitrine ihtiyaç duymadan ideal kimlik oluşturma özgürlüğü elde eder. Geleneksel oyun türleri toplumsallaşma için aracı bir konumda iken, dijital oyun türlerinden The Sims, toplumsallığın ötesinde yeni bir gerçeklik algısı oluşturur. Önceki dönemlerde bireyler olmak istedikleri kişiyi toplumsal düzlemde idealize ederken oyun dünyasında sanal gerçeklik üzerinde inşa etmektedirler. The Sims oyunu bir hipergerçeklik sunmanın ötesinde oyuncunun zihin dünyasını şekillendirir.

The Sims oyuncuları yaratmış oldukları avatarın fiziksel ve duygusal özelliklerini idealize ederken aynı zamanda gerçek özelliklerini avatarlarına yansıtmaktadırlar. Gerçek dünyada elde etmek istedikleri statü, kimlik, deneyim ve yaşam biçimlerini oyunun evreninde elde etme amacı güderler. Avatarlarıyla istedikleri gibi hayat biçimlerini yaratıp, hayal ettiği bu yaşamı oyun içerisinde simüle etmektedirler. Güvenli alan olarak gördükleri The Sims 4 evreni onlar için herhangi bir sınırın olmadığı özgürlük alanı olmaktadır. Gündelik hayatın stresi, gelecek kaygısı ve geçmişe duyulan özlem simülasyon sırasında unutulur.

Oyuncu zihinsel süreçlerini bir nevi sanallaştırmış olur. Böylelikle hipergerçeklik duyumsamanın ötesinde yaşanan bir gerçekliktir.

Günümüz dünyasında toplumsal davranış örüntüleri sanal bir gerçeklik kazanarak şekillenmektedir. Sanallaşma olgusuna karşın kimlik inşa süreçleri oyuncuların avatarlarıyla özdeşleşmektedir. Kökeni Hindu felsefesine dayanan avatar kavramı kişiliğin görsel temsili anlamına gelmektedir. Oyuncular gerçek kimliklerini avatare yansıtırken avatar için oluşturdukları benlik ve bedenden etkilenmektedirler. Oyuncuların avatar ile kurdukları ilişki karşılıklı bir alışveriş üzerine kurulmuş olur. Böylelikle kimlik inşa süreçlerinde oyuncunun toplumsal alandaki performansı sanal dünyanın etkisi altında olur. Oyuncunun zihin dünyasında avatare yüklediği anlamlar idealize edilmiş bir benlik olarak kimlik inşasına ilişkin sanal bir gerçeklik alanı oluşturur. Kişiliğin oyundaki görsel bir temsili olarak avatar oyuncuya kendine özgü bir kimlik yaratma imkanı tanır. Oyuncunun sosyal kimliği avatari ile bütünleşerek oyuncuya kimlik doyumu sağlar. Simüle edilen gerçeklik özerk bir anlam kazanarak sanal gerçekliğe dönüşür. The Sims 4 oyununun bu özellikleri oyuncuyu kendine çekmedeki niteliklerinden biridir.

Oyunun oluşturmuş olduğu sanal gerçeklik, oyuncunun zihin dünyasını sürekli meşgul eden bir simülasyon sürecidir. Katılımcıların ifade ettikleri gibi, gündelik hayatlarında zihinlerinin bir köşesinde sürekli oynama düşüncesi olur. Gündelik işlerin gerçekleştirilmesinde motivasyon problemleri oluşturur. Oyuncu gerçek kimliği ile girmiş olduğu etkileşimlere karşın avatar kimliği ile oluşturmuş olduğu sanal dünyada yaşamak ister. Böylelikle sanal gösterge sistemleri tarafından oluşturulan imgelemler gerçeği mutasyona uğratar. Baudrillard'ın deyişiyle; gerçeklik gerçeklikten kovulur.

Oyuncunun içinde olduğu hipergerçeklik toplumsal yaşamın anlamsızlaşmasına sebep olur. Toplumsal gerçeklik algıları sanal gerçeklik tarafından şekillenir. Kimliğin sosyal tarafı bulanıklaşır ve bireysel tarafı şekillenir. Bu bağlamda oyuncu üyesi olduğu grubun içerisinde sosyal rollerini gerçekleştirmekte zorluklar yaşayabilir. Zihin dünyasında güçlü bir yer edinen oyun evreni, bireyin sosyal gruptaki üyeliklerinin algılayışını etkileyerek değer ve anlamlılık boyutlarını değiştirebilir. Sonuç olarak oyuncu bireyin The Sims 4 oyununda yarattığı avatari, kimlik inşa süreçlerinde, gerçek benlik ile etkileşim içerisinde olan sanal bir benliktir.

İlgili literatür tarandığında dijital oyun çalışmalarının farklı disiplinlerden beslendiğini görmekteyiz. Sosyal bilimler, eğitim bilimleri ve iletişim bilimlerinde

yapılan alıřmalara baktığımızda dijital oyun ekseninde diğerk oyuncularla etkileřimler ve oyunun bağımlılık düzeyine yönelik ok sayıda alıřma mevcuttur. Dijital oyunun kimlik ve kimlik inřa srelerine olan etkisinin sosyolojik bir perspektifle ele alınması ileride yapılacak alıřmalar iin nemlidir. Gerekleřtirilen bu tez alıřmasında simlasyon evreninde avatar yaratımına odaklanıldığı iin kimliğe ve kimlik inřasına yapılan vurgunun dijital oyun alıřmaları iin bir sosyolojik bir bakıř kazandıracağı dřnlmektedir. Nitel yntem kullanılarak yrtlen bu alıřma oyuncunun sanal dnyaya dair algı ve deneyimlerini anlamak aısından nemlidir ancak nicel verilerle desteklenen arařtırmalara da bu alanda ihtiya vardır. Dijital oyun alıřmaları iin bir fikir oluřturan bu tez medya okuryazarlığı aısından nem tařımaktadır.



KAYNAKLAR

Bu tez çalışmasında APA 7/ISNAD 2 atıf sistemi kullanılmıştır.

- Akfirat, S. (2019). Sosyal kimlik yaklaşımının bilim felsefesinin pozitivizm sosyal inşacılık ve eleştirel gerçekçilik açısından değerlendirilmesi. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (28), 405-420. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/906721>
- Alptekin, Z. M. (2020). Dijitalleşme ve dijital sosyal sorumluluk iletişimi. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 3(2), 136-155. <https://doi.org/10.33464/mediaj.829079>
- Arasteh, A. R. (2000). *Aşkta ve yaratıcılıkta yeniden doğuş : Mevlana Celaleddin Rumi'nin kişilik çözümlemesi* (1. Baskı). (B. Demirkol ve İ. Özdemir, Çev.). Kitabiyat Yayınları.
- Arslantaş, H. A. (2008). Kültür kişilik ve kimlik. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 105-112.
- Aydemir, T. A. (Ed.). (2011). *Katılımın e- hali gençlerin sanal alemi* (1. Baskı). Alternatif Bilişim.
- Aydın, H. (2019). Baudrillard'ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçlarının yeri. *Sosyal Ve Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 5(11), 347-358. <https://doi.org/10.25306/skad.555505>
- Aydoğdu, H. (2010). *Modern kimlikte öznenin ölümü. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(10). (115-147).
- Baudrillard, J. (2021). *Simülakrlar ve simülasyon* (14. Baskı). (O. Adanır, Çev.) Doğu Batı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 1998, 1. Baskı).
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği* (2. Baskı). (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 2004, 1. Baskı).
- Bauman, Z. (2019). *Sosyolojik düşünmek* (20. Baskı). (A. E. Pilgir, Çev.). Ayrıntı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 1999, 15. Baskı).
- Bayad, A. (2016). Erving Goffman'ın benlik kavramı ve insan doğası varsayımı. *Psikoloji Çalışmaları*, 36(1), 81-93.
- BBC (2024, Nisan 12). *Sanal gerçeklik terapisi yükseklik korkusunu yenmekte yardımcı oldu.* <https://www.bbc.com/turkce/haberler-44803556>
- BBC (2024, Nisan 21). *Güney Koreli anne 2016'da ölen kızıyla sanal gerçeklik'te buluştu.* <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691>
- Bellis, M. (2024, Mart 28). *The history of spacewar: The first computer game.* <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>
- Berger, P. (1993). *Dinin sosyal gerçekliği* (1. Baskı) (A. Coşkun Çev.). İnsan Yayınları (Orjinal basım tarihi 1990, 4. Baskı).
- Bergonse, R. (2017). Fifty years on what exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
- Binark, M. (2007). Dijital oyunlar: Sektör-içerik ve oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 13(50), 11-23.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Fidaner, I. B. (Ed.). (2009). *Ciddi oyunlar dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (1. Baskı). Kalkedon Yayınları.

- Caillois, R. (2001). *Man play and games* (1. Baskı). University of Illinois Press.
- Cansever, A. B. (2021). *Dijital oyunlarda biyopolitik söylem ve anlatı: The sims 4 örneği* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni: Nitel nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (3. Baskı). (S. B. Demir, Çev.). Eğiten Kitap (Orijinal eserin basım tarihi 2014, 4. Baskı).
- Çakır, S. (Ed.). (2014). *Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı ve dijital ortamda kimlik tasarımı: Sosyal paylaşım ağı Facebook üzerine bir inceleme* (1. Baskı, s. 231-255) içinde. Urzeni Yayıncılık.
- Çakmak, V., Çavuş, S.(Ed.). (2021). *Dijital kültür ve iletişim* (1. Baskı). Literatürk Academia.
- Çiftçi, A. Ve Karakaş, Y. (2019). Dijitalleşen zamanın izdüşümünde: Kimliğin, beden ve iletişimin dönüşümü. *Academic Journal of Information Technology*, 10(37), 7-30. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2019.2.001.x>
- Dalbay, R. ve Avcı, N. (2018). Kimlik inşasına ilişkin temel yaklaşımlar ve bu yaklaşımların Türkiye'ye yansımaları. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 23(1), 17-39.
- Demirtaş, H. A. (2003). Sosyal kimlik kuramı, temel kavramlar ve varsayımlar. *İletişim Araştırmaları*, 1(1), 123-144.
- Durgud, D., Bal, Y. ve Aydın, H. (2023). Sanal gerçeklik yaklaşımıyla geliştirilen dijital oyun uygulamasının doğruluk analizi. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 3(2), 56-64. <https://doi.org/10.54047/bibtred.1186103>
- Ersoy, E. (2005). *Kimlik ve değerler ilişkisinin sosyolojik boyutu* [Yayınlanmamış Prof. Dr. Halil Narman Armağanı, Hazırlayan; Cemalettin Çopuroğlu, Fırat Üniversitesi, Elazığ].
- Giddens, A. (2017). *Sosyoloji* (7. Baskı). (M. Şenol, Çev.). Kırmızı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 2013, 1. Baskı).
- Glesne, C. (2015). *Nitel araştırmaya giriş* (5. Baskı). (A. Ersoy ve P. Yalçınoglu, Çev.). Anı Yayıncılık (Orijinal eserin basım tarihi 2011, 4. Baskı).
- Goffman, E. (2018). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (2.baskı). (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 2004, 2. Baskı).
- Gün Haber (2024, Mart 8). *Ölen kızının sanal gerçeklikteki görüntüsüyle görüştü.* <https://www.gunhaber.com.tr/haber/Olen-kizinin-sanal-gerceklik-teki-goruntusuyle-gorustu/443477>
- Günerigök, M. (Ed.). (2021). *Dosya: oyun sosyolojisi* (1. Baskı). Çizgi Kitapevi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (4. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 1995, 1. Baskı).
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve yükselen bir alan: Dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 23(2), 186-213. <https://doi.org/10.18490/sosars.818995>
- Kıran, Ö. (2021). Dijital ortamlarda benlik sunumu ve kimlik inşası. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 10(3), 2038-2065. <https://doi.org/10.15869/itobiad.874349>
- Ku, A. (2024, Mart 20). *The top 15 best-selling pc games of all time.* [The Top 15 Best-Selling PC Games Of All Time: Page 2 | Tom's Hardware \(tomshardware.com\)](https://www.tomshardware.com/games/top-15-best-selling-pc-games-of-all-time)
- Korkman, K. (2023). *Yersiz yurtsuzlaşma alanı olarak dijital oyunlar: The sims 4 örneği* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi

- Marshall, G. (2005). *Sosyoloji sözlüğü* (2. Baskı). (O. Akınhay ve D. Kömürcü, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınevi (Orijinal eserin basım tarihi 1998, 2. Baskı).
- Mead, G. H. (2019). *Zihin benlik ve toplum* (2. Baskı). (Y. Erdem, Çev.). Heretik Yayınları.
- Mural Your Way (2024, Nisan 15). *Pacman game wall mural*. <https://www.muralsyourway.com/pacman-game-61794625/p>
- N. Bilgin (1994). *Sosyal bilimlerin kavşağında kimlik sorunu* (1. Baskı). Ege Yayıncılık.
- NBC News. (2009). *Sims 3 sells 1.4 million in first week*. <https://www.nbcnews.com/id/wbna31194133> adresinden 12 Mayıs tarihinden alınmıştır.
- Oflazoğlu, S., Çelik, Ş. S. (2020). Avatarın kadar konusu: farklı olma ihtiyacı ve materyalizm eğiliminin genişletilmiş benlik üzerindeki etkisi. *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 119-144.
- Özdemir, B. ve Yıldırım, G. (2019). Dijitalleşen iletişim ortamlarında kimlik inşası ve benlik sunumu: İletişim fakültesi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 3(3), 178-191.
- Özdemir, C. (2001). Kimlik ve söylem. *Osman Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 107-122.
- Özdoğan, A., Gökalp, M. Y. ve Kuşcu, H. (2020). Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının takım çalışma ve problem çözme becerilerine etkisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(22), 114-135.
- Ritzer, G. ve Stepnisky, J. (2019). *Çağdaş sosyoloji kuramları ve klasik kökleri* (5. Baskı). (I. E. Howison, Çev.). De ki Yayınları (Orijinal eserin basım tarihi 2013, 1. Baskı).
- Sepetçi, T. (2017). *Dijital oyunlar dijital oyuncular: Karşı hegemonya pratikleri ve sosyal etkileşim* [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Sağıroğlu, Ş. V.d. (Ed.). (2022). *Dijital oyunlar: araçlar, metodolojiler, uygulamalar ve öneriler* (1. Baskı). Nobel.
- Sayar, T. E. (2021). *Dijital oyunlar üzerinden profileşen kimlikler* [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Sayar, T. E. ve Özmen, S. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(1), 320-341. <https://doi.org/10.33206/mjss.957375>
- TDK. (2024). Oyun. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 3 Mayıs 2024 tarihinde alınmıştır.
- TDK. (2024). Kimlik. <https://sozluk.gov.tr/> Adresinden 3 Mayıs 2024 tarihinde alınmıştır.
- TDK. (2024). Kişilik. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 3 Mayıs 2024 tarihinde alınmıştır.
- Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153-172.
- The Associated Press (2024, Mart 22). *Sims 3 sells 1.4 million copies in first week*. <https://www.nbcnews.com/id/wbna31194133>
- Tor, H. ve Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi. *Sosyal Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798-1817. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1160>
- Turner, J. C. (1975). Social comparison and social identity: Some prospects for intergroup behaviour. *European Journal of Social Psychology*, 5(1), 5-34. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420050102>

- Turner, J. C. (1987). *Rediscovering the social group: A self categorization theory* (1. Baskı). Bassıl Black Well
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, (11), 116-131. <https://doi.org/10.34189/ymd.2021.11.007>
- Ültay, E., Akyurt, H. ve Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188-201. <https://doi.org/10.21733/ibad.871703>
- Wikipedia (2024, Haziran 1). *The Sims 2 oyun kapağı*. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:The Sims 2 Oyun Kapa%C4%9F%C4%B1.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:The_Sims_2_Oyun_Kapa%C4%9F%C4%B1.jpg)
- Wikipedia (2024, Haziran 1). *The sims 3 oyun kapağı*. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/6/6f/Sims3cover.jpg>
- Wikipedia (2024, Haziran 1). *The sims 4 oyun kapağı*. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/1/16/The Sims 4 Get Together oyun alb%C3%BCm kapa%C4%9F%C4%B1.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/1/16/The_Sims_4_Get_Together_oyun_alb%C3%BCm_kapa%C4%9F%C4%B1.jpg)
- Wikipedia (2024, Mayıs 13). *Game play*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Donkey Kong %281981 video game%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong_%281981_video_game%29)

EKLER

EK 1 Arařtırma Soruları

Bu arařtırmada üçü demografik, dokuzu konu içerięi ile ilgili olmak üzere toplamda on iki soru yöneltilecektir.

1. Cinsiyetiniz nedir?
2. Yaşınız nedir?
3. Eğitim durumunuz nedir?
4. Sims oyunu ile nasıl tanıştınız?
5. Sims oyunu sizin için ne anlam ifade ediyor?
6. Oyun içerisinde yarattığınız avatar(karakter) sizin için ne anlam ifade ediyor?
7. Yarattığınız karakteri tercih etme sebebiniz nelerdir?
8. Avatar oluştururken baz aldığınız kriterler nelerdir?
9. Kurguladığınız karakter ile kendi kimliğiniz arasındaki ilişkiyi nasıl tanımlarsınız?
10. Sims oyunu içerisinde kurguladığınız hayatı tanımlar mısınız?
11. Kurguladığınız hayat gerçek hayatınızla kıyaslandığında sizin için ne anlam ifade etmektedir?
12. Sims oyunu sosyal yaşantınızı nasıl etkiliyor?

EK 2 Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu

Sayın Katılımcı;

Sizi yüksek lisans tezi bağlamında yapılacak olan “Dijital Oyun Katılımcılarının Yaratmış Oldukları Karakterlerin Kimlik İnşaa Süreçlerine Etkileri Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma: Sims Katılımcıları Örneği” başlıklı araştırmaya davet ediyorum. Araştırma Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü Sosyal Bilimler Anadalı’nda yüksek lisans öğrencisi olan Cafiye Özoğul tarafından gerçekleştirilecektir. Bu araştırma dijital oyun kategorilerinden biri olan Sims oyununda yaratılan avatar(karakterlerin) bireyin kimlik inşaa süreçlerine nasıl bir etkisi olduğunu anlamak amacıyla yapılacaktır. Araştırma Sims oyunu kullanıcıları arasından 20 katılımcı ile yürütülecektir. Araştırmada yüz yüze görüşmeler yapılacak olup, görüşmeler sizin uygunluk durumunuza göre ayarlanacaktır. Görüşmeler kendinizi rahat hissedeceğiniz bir mekanda(kafe,kütüphane vb.) yüz yüze gerçekleştirilecektir. Görüşmeler tahmini 30-50 dakika sürecektir. Yapılacak görüşmelerde veri kaybını önlemek için ses kaydı alınacak ama bu kayıtlar araştırmacının kendisi dışında herhangi bir kişi veya kurum ile paylaşılmayacaktır. Araştırmanın sonunda alınmış olan ses kayıtları imha edilecektir. Görüşmelerde gizlilik ilkesi esas alınacak olup kişisel bilgileriniz saklı tutulacaktır ancak verileriniz yayın amacı ile kullanılabilir. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Bu nedenle sizden istenen kendinizi herhangi bir baskı altında hissetmeden soruları rahat ve içten bir şekilde cevaplamanızdır. Görüşmeler esnasında sizi rahatsız edecek herhangi bir durumda görüşmeyi sonlandırma hakkına sahipsiniz. Bu bilgiler dışında sormak istediğiniz herhangi bir şey varsa ve araştırmanın sonucuyla ilgili bilgi almak isterseniz araştırmacıya adresinden veya iletişim bilgileriyle ulaşabilirsiniz. Bu araştırma Abant İzzet Baysal Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu tarafından onaylanmıştır. Araştırmaya katılımınızla ilgili her hangi bir şikâyetiniz varsa Sosyal Psikoloji Anabilim Dalı Başkanı Prof. Dr. Hamit COŞKUN bildirebilirsiniz.

Yukarıda yer alan araştırmayla ilgili bilgilendirmeyi okudum ve anladım. Araştırmanın kapsamı ve amacı açık bir şekilde belirtildi. Araştırma ile ilgili

gereken bilgiler arařtırmacı tarafından sözlü ve yazılı olarak açıklandı. Arařtırmanın olası riskleri ve faydaları belirtildi. Bunlar dahilinde arařtırmaya gönüllü olarak hiçbir baskı altında kalmadan katılmayı kabul ediyorum.

Arařtırmacının iletişim bilgileri

Telefon:

Mail:

ONAM FORMU

Arařtırmanın Adı: “Dijital Oyun Katılımcılarının Yaratmış Oldukları Karakterlerin Kimlik İnşaa Süreçlerine Etkileri Üzerine Sosyolojik Bir Arařtırma: Sims Katılımcıları Örneęi”

	Evet	Hayır
Bilgilendirme Formunu okudunuz mu?	☐	☐
Arařtırma projesi size sözlü olarak da anlatıldı mı?	☐	☐
Size arařtırmayla ilgili soru sorma, tartıřma fırsatı tanındı mı?	☐	☐
Sorduęunuz tüm sorulara tatmin edici yanıtlar alabildiniz mi?	☐	☐
Arařtırma hakkında yeterli bilgi aldınız mı?	☐	☐
Herhangi bir zamanda herhangi bir nedenle ya da neden göstermeksizin arařtırmadan çekilme hakkına sahip olduęunuzu anladınız mı?	☐	☐
Arařtırma sonuçlarının uygun bir yolla yayınlanacaęına katılıyor musunuz?	☐	☐
Yukarıdaki soruların yanıtları size kim tarafından açıklandı? <i>Lütfen ismini yazınız....</i>		

İmza:

Adı / Soyadı:

Tarih: