

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**DİJİTAL OYUNLAR ARACILIĞIYLA EMPATİK İLETİŞİM
İNŞASI**

DOKTORA TEZİ

Aslı İGİT

Enstitü Anabilim Dalı: İletişim Bilimleri

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Süreyya ÇAKIR

EKİM – 2019

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

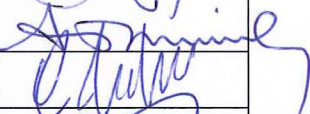
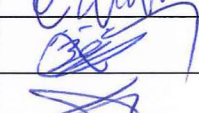
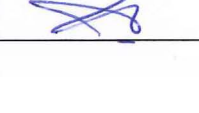
**DİJİTAL OYUNLAR ARACILIĞIYLA EMPATİK İLETİŞİM
İNŞASI**

DOKTORA TEZİ

Aşlı İGİT

Enstitü Anabilim Dalı : İletişim Bilimleri

“Bu tez 4.12/2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / Oyçokluğu ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Prof. Dr. İsmet Cakır	Başarılı	
Prof. Dr. Ahmet ESKİCİMAU	Başarılı	
Doç. Gelin Tüker	Başarılı	
Dr. Öğr. Ü. Özge Sayılgan	Başarılı	
Dr. Öğr. Üyesi Polih Sepetci	Başarılı	



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ SAVUNULABİLİRLİK VE ORJİNALLİK BEYAN FORMU

Sayfa : 1/1

Öğrencinin

Adı Soyadı	:	ASLI İGİT
Öğrenci Numarası	:	1560D74104
Enstitü Anabilim Dalı	:	İLETİŞİM BİLİMLERİ
Enstitü Bilim Dalı	:	
Programı	:	☐ YÜKSEK LİSANS ☒ DOKTORA
Tezin Başlığı	:	DİJİTAL OYUNLAR ARACILIĞIYLA EMPATİK İLETİŞİM İNŞASI
Benzerlik Oranı	:	%12

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

☒ Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi beyan ederim.

25/10/2019
Öğrenci İmza

☒ Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Çalışması Benzerlik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim. Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez çalışması ile ilgili gerekli düzenleme tarafımda yapılmış olup, yeniden değerlendirilmek üzere sbtezler@sakarya.edu.tr adresine yüklenmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

25/10/2019
Öğrenci İmza

Uygundur

Danışman
Unvanı / Adı-Soyadı: Prof. Dr. Süreyya ÇAKIR

Tarih: 25.10.2019

İmza:

☐ KABUL EDİLMİŞTİR

☐ REDDEDİLMİŞTİR

EYK Tarih ve No:

Enstitü Birim Sorumlusu Onayı

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	iii
TABLolar LİSTESİ.....	iv
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ	v
GRAFİKLER LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	ix
SUMMARY	x
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: İLETİŞİM, EMPATİ VE EMPATİK İLETİŞİMİN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ	7
1.1. Genel Hatlarıyla İletişim Kavramı	7
1.1.1. İletişim Süreci ve Öğeleri	8
1.2. Empati ve Empatik İletişimin Doğası	11
1.2.1. Bir İletişim Süreci Olarak Empatik İletişim	15
1.2.2. Empati, Empatik İletişim ve Prososyal Davranış İlişkisi.....	19
1.3. Kuramsal Çerçeve: Sembolik Etkileşimcilik ve Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı	21
1.3.1. Sembolik Etkileşimcilik Kuramı.....	21
1.3.2. Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı	24
BÖLÜM 2: GELENEKSEL VE DİJİTAL OYUNUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ	27
2.1. Gelenekselden Dijitale “Oyun” Kavramı.....	27
2.2. Dijital Oyunların Bilişsel, Duyuşsal ve Sosyal Gelişim Süreçleriyle İlişkisi	37
2.3. Dijital Oyunun Öğrenme ve Edinme İşlevi Üzerine	43
BÖLÜM 3: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ, UYGULANMASI VE BULGULARI	50
3.1. Araştırmanın Amacı	50
3.2. Araştırmanın Problemi	50
3.3. Araştırmanın Önemi.....	51
3.4. Araştırmanın Kapsamı Güçlü ve Sınırlı Yönleri.....	52
3.5. Araştırmanın Yöntemi.....	53

3.5.1. Araştırma Deseni	54
3.5.2. Araştırma Alanı.....	56
3.5.2.1. Çalışma Grubu.....	57
3.5.2.2. Örnek Dijital Oyun	63
3.5.2.2.1. The Little Ones (Ufaklıklar)	69
3.5.2.2.2. The Father's Promise (Babanın Sözü).....	73
3.5.2.2.3. The Last Broadcast (Son Yayın).....	78
3.5.3. Veri Toplama Tekniği.....	93
3.5.4. Veri Analizi.....	94
3.5.5. Araştırmanın İnanırlık, Tutarlık, Aktarabilirlik ve Teyit Edilebilirliği	99
3.6. Araştırma Bulguları ve Yorumlanması	104
3.6.1. Empatik Eğilim Analizine İlişkin Bulgular	104
3.6.1.1. Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları	105
3.6.1.1.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları	111
3.6.1.1.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları.....	119
3.6.1.1.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları	127
3.6.1.2. Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları.....	138
3.6.1.2.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları	145
3.6.1.2.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları.....	152
3.6.1.2.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları	156
3.6.1.3. Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları.....	163
3.6.1.3.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları	169
3.6.1.3.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları.....	170
3.6.1.3.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları	171
3.6.2. Dijital Oyun Öğeleri ve Empatik İletişim İlişkisi	172
3.6.3. Çalışma Grubunun Son Sözleri.....	176
3.7. Araştırma Bulgularının İletişim Kuramlarıyla İlişkilendirilmesi.....	179
SONUÇ.....	192
KAYNAKÇA	200
EKLER.....	207
ÖZGEÇMİŞ.....	284

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Anaakım Yaklaşım Aktarma Modeli; Kitleseİ İletişimde ya da Kişilerarası İletişimde Çizgisel İletişim Anlayışı.....	9
Şekil 2: Empatik İletişim Süreci Modeli	17
Şekil 3: Yardım Etme, Prososyal Davranış ve Özgeciliİ Kavramları Arasındaki İlişki	19



TABLÖLER LİSTESİ

Tablo 1: Öğrenmede Medya mı Yöntem mi Etkilidir? Tartışması- R. Clark ve R. Kozma Perspektifi	44
Tablo 2: Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 1	60
Tablo 3: Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 2	61
Tablo 4: Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 3	62
Tablo 5: Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi- Frekans ve Yüzde Dağılımı....	107
Tablo 6: Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Frekans ve Yüzde Dağılımı	141
Tablo 7: Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Frekans ve Yüzde Dağılımı....	165

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1: This War of Mine Oyunu Kapağı	63
Fotoğraf 2: Bu Sözün Ekranda Bir Müddet Kalmasından Sonra Oyun Ara Yüzü Açılır	64
Fotoğraf 3: Karakterin Açlık, Sağlık, Psikolojik ve Fiziksel Durumları	65
Fotoğraf 4: Karakterin Biyografisi	65
Fotoğraf 5: Oyun İçerisindeki Takvim, Saat ve Hava Durumu Göstergeleri	66
Fotoğraf 6: Planlama Haritası	67
Fotoğraf 7: Sığınağa Gelen Kişinin Sığınma Talebi.....	68
Fotoğraf 8: Sığınağa Gelen Kişinin Yardım Talebi.....	68
Fotoğraf 9: The Little Ones Oyununun Kapağı	69
Fotoğraf 10: The Little Ones Bölümü Hakkında Kısa Bilgi.....	70
Fotoğraf 11: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -1.....	71
Fotoğraf 12: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -2.....	71
Fotoğraf 13: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -3.....	72
Fotoğraf 14: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -4.....	72
Fotoğraf 15: The Father's Promise Story/ Babanın Sözü Hikayesi Oyunun Kapağı	73
Fotoğraf 16: Adam, Kızı Amelia ve Kısa Öyküleri.....	73
Fotoğraf 17: İnsani Yardım Koridoru için Kapıya Gelen Kardeş ile Adam'ın Konuşması	74
Fotoğraf 18: Askerlerin Elinden Kurtarmış Olduğu Doktor ve Adam	75
Fotoğraf 19: Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yaşadıklarını Hatırladığı Görüntü- 1	76
Fotoğraf 20: Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yaşadıklarını Hatırladığı Görüntü-2	76
Fotoğraf 21: Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yaşadıklarını Hatırladığı Görüntü-3	76
Fotoğraf 22: Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yaşadıklarını Hatırladığı Görüntü-4	77
Fotoğraf 23: Adam'ın Amelia'nın Ölümünü Hatırlamayış Nedeni/ Dissosiyatif Amnezi.....	77
Fotoğraf 24: The Last Broadcast/ Son Yayın Oyununun Kapağı	78
Fotoğraf 25: Esma ve Malik'in Kısa Öyküsü	78
Fotoğraf 26: İçi Malzeme Dolu Askeri Kamyonu Bekleyen Asker ve Esma'nın Konuşması	80
Fotoğraf 27: Esma'nın Düşünceleri	81
Fotoğraf 28: Eşya Paylaşımında Bulunup Malik ve Esma'ya Teşekküre Gelen Biri....	82

Fotoğraf 29: Esma'nın İkilemi.....	83
Fotoğraf 30: İki Kardeşin Aralarında Süren Tartışma	84
Fotoğraf 31: Esma'nın İkilemi.....	84
Fotoğraf 32: Patlamanın yaşandığı bira fabrikası, Fotoğraf çeken isyancı, Esma ve Cesetler	85
Fotoğraf 33: Esma'nın İkilemi.....	86
Fotoğraf 34: Askerlerin Malik'i İnfaz Ettiği Sahne.....	87
Fotoğraf 35: Malik'in Oğlu Âdem'in Babasının Cesedi Başında Ağladığı Sahne.....	87
Fotoğraf 36: Âdem'in Annesine Pişmanlığını ve Üzüntüsünü Dile Getirdiği Sahne....	88
Fotoğraf 37: Esma'nın Toparlanmak İçin Âdem'den Zaman İsteddiği Sahne	88
Fotoğraf 38: Âdem'in İlk Radyo Yayını.....	89
Fotoğraf 39: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -1.....	89
Fotoğraf 40: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -2.....	90
Fotoğraf 41: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -3.....	90
Fotoğraf 42: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -4.....	91
Fotoğraf 43: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -5.....	91
Fotoğraf 44: Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -6.....	92

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1: Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi –Grafik Gösterimi	108
Grafik 2: Ortak Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi	111
Grafik 3: Ortak Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi	119
Grafik 4: Ortak Sorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi	127
Grafik 5: Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi – Grafik Gösterimi	142
Grafik 6: Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi.....	145
Grafik 7: Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi.....	152
Grafik 8: Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi	156
Grafik 9: Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi –Grafik Gösterimi	166
Grafik 10: Tüm Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi	169
Grafik 11: Tüm Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi	170
Grafik 12: Tüm Sorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi	171

Sakarya Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Özeti

Yüksek Lisans		Doktora	X	
Tezin Başlığı: Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası				
Tezin Yazarı: Aslı İĞİT		Danışman: Prof. Dr. Süreyya ÇAKIR		
Kabul Tarihi: 04.10.2019		Sayfa Sayısı: x (ön kısım) + 284 (tez)		
Anabilim Dalı: İletişim Bilimleri				
Dijital oyunlar, dijital çağa doğmuş ya da tanık olan çoğu bireyin gündelik yaşam pratikleri içinde geniş yer bulmaktadır. Gündelik yaşam pratikleri içinde yer bulması dolayısıyla değerini katlayan ve köklerini güçlendiren dijital oyunların, bireylerin empatik eğilimlerini (seçilmiş konu özelinde) olumlu yönde geliştirip geliştirmediği ya da değiştirip değiştirmediğini saptamaya çalışmak araştırmanın başat amacını oluşturmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, dijital oyunlar evreni içinden, empatik iletilerin kodlanmış olduğu, savaş ortamı içinde savaşçı ya da askeri değil hayatta kalmaya çalışan sivilin olduğu <i>This War of Mine</i>(<i>Benim Savaşım</i>) oyunu seçilmiştir. Sosyometrik örüntüde reddedilmiş konumda yani dezavantajlı duruma düşmüş olan savaşa maruz kalan kişilerin mevcuttaki çok yönlü durumuna vurguda bulunan <i>This War of Mine</i> oyununun, oyuncu/bireylerin algı, anlama, alımlama, anlamlandırma, anlayış çeperlerini genişletmesinin mümkün olup olmadığını saptamak için nitel yöntemlerden faydalanılmıştır. Araştırmada, çalışma grubunda yer alan oyuncu/katılımcılar ile nitel veri toplama tekniği olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile ön ve son olmak üzere iki derinlemesine görüşme yapılmıştır. Çalışmada çalışma grubu olarak yer alan oyuncuların seçiminde gönüllülük esas alınmıştır. Gönüllü olanlar arasından <i>This War of Mine</i> oyununu oynamamış ve oyunu oynayabilecek teknik olanaklara sahip tüm kişiler (21 kişi) çalışma grubu olarak belirlenmiş ön ve son görüşme yapılar veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler, betimsel analiz, içerik analizi ve nitel verilerin sayısal analizi teknikleri ile çözümlenmiş ve bulgular araştırmanın teorik metniyle ilişkilendirilerek yorumlanmıştır. Son olarak, araştırma bulguları, araştırmanın rehber edindiği Sembolik Etkileşim Kuramı ve Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı ile ilişkilendirilmiş ve yorumlanmıştır. Araştırmanın yöntem ve teknikleri ışığında gerçekleştirilen analizlerden elde edilen bulguların, teorik metinler ve kuramlar şemsiyesi altında ilişkilendirilmesi sonucunda, dijital oyun ile etkileşime giren oyuncuların, aktarılan iletilerin anlamları üzerinde düşünmüş, kendi benlikleri içinde var olan anlam/lar ile karşılaştırmış, harmanlamış ve bir yoruma ulaşmış olduklarını ve ayrıca örnek dijital oyunun bireylerin empatik eğilimlerini olumlu yönde geliştirmiş, değiştirmiş ya da yeni empatik eğilimlerin doğmasına aracılık etmiş oldukları saptanmıştır. Başka bir deyişle; örnek dijital oyunun konusu özelinde, bireylerin kulture edileme, öğrenme, bilinçlenme, anlama ve anlamlandırma süreçleri içine girdiklerini ve dolayısıyla duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin arttığı, geliştiği, pekiştiği ya da olumlu yönde rotalandığını söylemek mümkündür.				
Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Dijital İletişim, Empatik İletişim, Sembolik Etkileşimcilik, Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı				

Sakarya University
Institute of Social Sciences Abstract of Thesis

Master Degree	☐	Ph.D.	☒	
Title of Thesis: Building Empathic Communication Through Digital Games				
Author of Thesis: Ash İGİT		Supervisor: Professor Süreyya ÇAKIR		
Accepted Date: 04.10.2019		Number of Pages: x (pre. text) + 284 (main body)		
Department: Communication Sciences				
Digital games are widely found in the daily life practices of most individuals born in or witnessed to digital age. The main purpose of the research is to determine whether digital games, which add value and strengthen their roots due to their place in daily life practices, develop or change individuals' empathic tendencies in a positive way (in the selected topic). For this purpose, the <i>This War of Mine</i> game was chosen within the universe of digital games, where empathic messages were coded and civilians not warriors or military trying to survive within the war environment. Qualitative methods were used to determine whether the <i>This War of Mine</i> game, which emphasizes the current multi-faceted situation of people exposed to war in the rejected position in sociometric pattern, ie, disadvantaged, is able to extend the perception, comprehension, reception, meaning, understanding walls. In this research, semi-structured interview form, which is a qualitative data collection technique, was conducted with the player/participants in two in-depth interviews as pre and final. Volunteering was the basis of the selection of the sample players in the study. Among the volunteers, all the people (21 people) who did not play the <i>This War of Mine</i> game and who had the technical opportunities to play the game were identified as the working group, and the preliminary and final interviews were conducted and the data were obtained. The data obtained were analyzed with descriptive analysis, content analysis and numerical content analysis methods and the findings were interpreted in relation to the theoretical text of the research. Finally, the findings of the research have been associated and interpreted with the Symbolic Interaction Theory and Cultural Indicators and Cultivation Theory, which are guided by the research. As a result of the correlation of the findings obtained from the analyzes performed under the methods of the research under the umbrella of theoretical texts and theories, the players who interacted with the digital game thought about the meanings of the transmitted messages, compared them with the meaning/s existing in their own selves, and reached an interpretation. Digital game positively developed, changed, or mediated the emergence of new empathic tendencies. In addition; within the context of the sample digital game, it is possible to say that individuals are involved in the processes of cultivation, learning, awareness, understanding and meaning, and thus their affective, cognitive and behavioral empathic tendencies increase, develop, consolidate or be routed in a positive direction.				
Keywords: Digital Games, Digital Communication, Empathic Communication, Symbolic Interactionism, Cultural Indicators and Cultivation Theory				

GİRİŞ

Dijital çağın tekno olanaklarının getirmiş olduğu yararların yanı sıra bireye ve toplumsala yansıyan tahribatları da (bireyselleşme; duyarsızlaşma, hissizleşme vs.) vardır. Empati yitimi ya da empati erozyonuna neden olan duyarsızlaşma, hissizleşme ve bireyselleşme gibi birey ve toplum üzerinde yıkıcı etkisi olan enfeksiyonların antikorları ise empatidir. Günümüz teknolojik iletişim araçlarının en önemlilerinden biri ise dijital oyunlardır. “Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası” başlıklı bu tez, Dijital Oyunlar ve Empati arasında herhangi bir bağın olup olmadığını ortaya koymayı amaçlamakta ve dijital oyunların sözü edilen empatik eğilim sürecini harekete geçirebilme potansiyeline sahip olup olmadığını temel alan bir araştırmayı içermektedir. ‘Peki niçin dijital oyun ve empati?’ sorusunun cevabı ise Kalmpourtzis’in şu cümleleri altında yatmaktadır: “Oyunları sihir yapanşey, oyuncularda belirli duyguları ortaya çıkaran durumları sunma yetenekleridir: mutluluk, öfke, üzüntü, empati vb. Bunun gerçekleşmesi için oyunlarınızın, oyuncuların ilişki kurabileceği unsurlar sunması gerekir. Ve bunun gerçekleşmesi için, yarattığınız evrenlerin gerçek deneyimlere, deneyimlerinize dayanması gerekir” (2019:146).

Dijital oyunların zorbalık, siber zorbalık; kısaca şiddet ve türevlerine yol açtığı yönündeki yaygın kanının alt metninde yatan anlamdan, çıkarsamadan faydalanıp yani ‘dijital oyunların etkililiğinden faydalanıp bireysel ve bireyselin aynası olan toplumsala yönelik fayda sağlanabilir mi?’ şeklindeki ilk düşünüş, araştırma yolculuğunun başlamasına vesile olmuştur. Dijital teknolojik iletişim olanağı olan dijital oyunlar ile birey etkileşiminin umut vaat edip etmediği yönündeki merak, araştırmanın temel düşünsel odağını oluşturmaktadır. Esasen bu merakın, dijital oyunun etkileme gücünden kaynaklandığını belirtmek gerekir. “*Dijital oyunlar aracılığıyla empatik bir iletişim inşa edilebilir mi?*” sorusu, araştırmanın temel meselesini oluşturmaktadır. Bu mesele ile bağ kuran ve araştırma amacını çerçeveleyen sorular ise şu şekildedir: *Dijital aktörlerin gündelik yaşam pratikleri içinde yer alan ve benliklerini inşa etmelerinde önemli aracı rol üstlenen sembolik sistem ağı olarak dijital oyunların kazanım sağlama yönündeki gücünden fayda sağlanabilir ve empatik iletişim inşa edilebilir mi? Bir başka deyişle; birey ile dijital oyun etkileşimi aracılığıyla, birey/lerin benliğini oluşturan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal birikimlerin toplamının var ettiği empatik eğilimlerin*

olumlu yönde rotdalanması mümkün müdür? Olumlu yönde gelişim ya da değışim göstermesine aracılık edebilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? Dijital oyunlar bireylerin gerçek dünya algı ya da anlamlandırmalarını yeniden ekebilir mi? Dijital oyunun herhangi etkileşim biçimi ya da öğeleri (karakterler, müzik, efekt, mekân tasarımı, hikâye vb) empatik iletişimi sağlamakta mıdır? Bu araştırma sorularının yanıtlarına duyulan ihtiyaca binaen ve araştırmanın düşünsel ve kuramsal çerçevesinin odak noktalarını saptamak adına etkileşim, etki araştırmaları ile bağ kurmak önem taşımaktadır.

Zaman ve uzam deneyiminde sürekli değışen ve dönüşen teknolojik olanaklar, birey ile onun uzantısı olan toplumsal ve toplumsala ait olan uzuv (ekonomi, politik ve kültürel vb. yapıların) ve sınırları devingenleştirerek genişlemesi yönünde önemli katkı sunmuştur. Bahsi edilen değışim ve dönüşümün birey/lere yansıyan ya da yansımayan her türden iz ya da etkinin yönünü, şiddetini, boyutunu vb. anlama ve anlamlandırma çabası, sosyal bilimler çatısı altında farklı disiplinler içinde çalışmalarını yürüten araştırmacıların başat ve ortak ilgi odağı olmuştur. Bireyden topluma uzanan etki incelemelerine, geleneksel iletişim çalışmaları çatısı altında yapılan araştırmalar üzerinden bakıldığında, o dönemin teknolojik olanağı olan kitle iletişim araçlarının bir çeşit kitle imha silahı gibi sunulduğu görölmektedir. Tarihsel- toplumsal bağlam açısından bakıldığında özellikle ilk dönem Ana akım iletişim yaklaşımlarının 'kitle', birey, kitle iletişim aracı ve etki kavrayışlarına bakışı tek-yanlı yorumlar içermektedir. İletişimin teknolojik ekolojisinin köklü bir şekilde değışip dönüşmesi, her türden izi, etkiyi anlama, anlamlandırma merakını yeniden dinamik hale getirmiş, bu doğrultuda etki yaklaşımları yeniden yorumlanıp revize edilmiştir. 'Kitle'yi ve bireyi mekanik ya da güdüp yönetilebilen pasif bir varlıktan ziyade daha aktif olarak konumlandıran, bireyin benliğinde biriktirdikleri dâhilinde iletiyi yorumlayıp kabul ya da red alanına ittiğini savlayan yaklaşımlar gelişmiştir. Ayrıca, iletişimin çok katmanlı, dinamik ve bağlamsal doğasına vurgu yapan eleştirel yaklaşımlar, iletişim araştırmalarına önemli bir perspektif kazandırmıştır. Etki yaklaşımlarının yeniden yorumlanıp revize edilmesi, yeniye uyarlanması, ana akım ile eleştirel olanı uzlaştırma ve hatta sentezlenmesi ihtiyacını doğurmuştur. Araştırmada bahsi geçen elzem ihtiyaca

karşılık bulguların yorumlanmasında “hem ana akım hem de eleştirel medya kuramlarının bir parçası olarak düşünebileceğimiz özgün bir iletişim kuramı” olan Gerbner’in Kültürel Göstergeler ve Ekme yaklaşımından faydalanılmış, özellikle bu kuramın kültive etme/ ekme perspektifi temel alınmıştır. “Yetiştirme, Gerbner’inmedyanın etkilerini ve modern toplumlarda oynadığı önemli rolü açıklamak için başvurduğu kilit kavramdır. Gerbner’e göre medya etkilidir. Ama bu erken dönem güçlü etki paradigmalarının iddia ettiğinden farklı bir etkidir. Medya insanların, inanç, tutum ve davranışları üzerinde gözlemlenebilir etkilerini uzun vadede meydana getirir. Medya insanların toplumsal gerçekliği algılama biçimlerini bu süreçte şekillendirir, eker” (Özçetin, 2018:128). Ekme yani tohumlama dedikten sonra ise; çalışmanın oluşumu, gelişimi ve benlik içinde düşünüşün çıktıya, eyleme dönüşmesi ya da meyletmesi noktasında da Sembolik Etkileşim Kuramı perspektifinden faydalanılmıştır. Sembolik Etkileşimlik Kuramının savlamalarından biri ve en önemlisi, birey ile toplumun sürekli etkileşim halinde oluşudur. Bu etkileşim içinde birey ve toplum birbirini etkiler, değiştirir ve dönüştürür. Bireyin etkileşmesi, öncelikle benliğinin, sonrasında ise çevresi ve toplumun dönüşümünü mümkün kılar. Toplumun, toplumsalın dönüşümünden, toplumsalın zihinsel sürecinden aldığı pay ise, çağları inşa eder. Ancak bu noktada bireyin pasif değil aktif olduğunu, bir başka deyişle, bireyin benliği çerçevesinde gelen uyarıcıları/iletleri, zihinsel süreçlerden geçirerek yorumlayıp eyleme geçirdiğini ifade etmek gerekir. Böylesi geniş çapta etki, değişim ve dönüşüm gücünü içinde barındıran etkileşimin, araştırmanın konusu, amacı ve problemi açısından nasıl bir yere sahip olduğu ve bahsi edilen güçten ne derece payını aldığının izlerini araştırmanın bulguları üzerinden sürmek mümkündür. Araştırmanın seyri ise şu aşamalardan geçmiştir.

Yukarıda kabaca bahsi geçen düşünüş ekolojisi etrafında şekillenen araştırmanın ilk bölümünde, genel hatlarıyla iletişim kavramı, iletişim süreci, öğeleri, empati, empatik iletişim, empatik iletişimin doğasına ilişkin temel kavrayışlara yer verilmiş; çalışmanın iki kuramsal dayanağı olan Sembolik Etkileşim ve Kültürel Göstergeler ve Ekme Yetiştirme kuramlarından bahsedilmiştir. Bunun yanı sıra bu bölümde “bir iletişim süreci olarak empatik iletişim süreci nasıl olur? Empatik iletişim süreci nasıl modellenir? sorusu ile bağlantılı olarak bir empatik iletişim modeli şekillendirilmeye çalışılmıştır. Ancak empatik iletişim sürecini modellemeye çalışmanın “bir ırmağı resimle görüntülemenin sınırlılıklarını taşımakla eş anlamlı” olduğunun bilinci ve

kabulüyle, sürecin işleyiş biçimi hakkında kaba bir fikir sahibi edindirmek amacıyla çizilmiş olduğunu da kayda geçirmek isterim. İkinci bölümde ise, gelenekselden dijital kadar süre giden oyun kavramı genel hatlarıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Bunun yanı sıra, dijital oyunların bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişim süreçleriyle ne tür bir ilişki içinde oldukları ve dijital oyunların öğrenme, edinme üzerinde nasıl bir işlev üstlendikleri sorgulanmış ve ilgili bilgiler damıtılarak aktarılmıştır. Araştırmanın uygulama kısmında seçilen çalışma grubunda yer alan oyuncular/ katılımcılar ile nitel veri toplama tekniği olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Bu uygulama sürecini aydınlatmak üzere, üçüncü ve son bölümde, araştırmanın amaç ve problemi ışığında, araştırmanın uygulanması, bulgulanması ve yorumlanmasına zemin oluşturan yöntem, teknik, veri toplama aracı, veri analizi, araştırmanın inanırılık, tutarlık, aktarabilirlik ve teyit edilebilirliği başlıkları altında etraflıca alan yazın taranması yapılmış ve ilgili bilgiler referans olarak alıntılanmıştır. Buna ek olarak araştırmanın uygulama ve analiz süreci içinde gerçekleştirilen her aşama şeffaf bir biçimde aktarılmış ve süreç tüm yönleriyle tanımlanmıştır. Araştırmanın bulguları ve onların yorumlanması kısmında ise, empatik eğilimi saptama amacıyla ön ve son görüşmeden elde edilen veriler üç teknik¹kullanılarak analiz edilmiş, bulgular üç ana başlık² ve üç alt başlık³altında yorumlanmıştır. Ayrıca bu bölümde, dijital oyunun hangi öğelerinin empatik iletişim inşasında etkili olduğunu gösteren bir başlığa yer verilmiştir. Birey ile empati arasında bağlantılanan köprüde etkili olan unsurların ne/ler olduğunu saptanması, empati ya da herhangi toplumsal faydaya yönelik değer inşa etmek isteyen dijital oyun tasarımcılarına fikir vermesi açısından önemlidir. Bu bölümde yer verilen '*Çalışma Grubunun Son Sözleri*' başlığı altında, çalışmanın 'olmasalardı olmazdı'ları olan oyuncuların, örnek dijital oyunu oynadıktan sonra yapılan son görüşmelerinin son sorusu olan '*Son olarak söylemek istediğin bir şey var mı?*' sorusunun yanıtlarına yer verilmiştir. Oyuncular ile örnek dijital oyun etkileşimine dair son sözler, kimi bulanıklıkları berraklaştırdığının fark edilmesi ve oyuncularda arda kalanın ne olduğunu göstermesi açısından önem arz etmektedir. Teze giriş yapmadan önce, araştırmanın kaba hatlarının daha net anlaşılması açısından konu, problem, önem, amaç ve yöntem

¹Betimsel Analiz, İçerik Analizi ve Nitel Verilerin Sayısal Analizi.

²Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları, Ortak Olmayan Sorular Empatik Eğilim Analizi Bulguları, Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları.

³DuyuşsalEmpatik Eğilim Bulguları, Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları, Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları

konularına kısaca değinilecek ve üçüncü bölümde bu kısımlar detaylı olarak yeniden ele alınacaktır.

Araştırmanın Konusu/ Problemi

Araştırma, günümüz teknolojik iletişim araçlarının en önemli uzvu olan olan dijital oyunların “kimi” bireyleri şiddet ya da siber zorbalık gibi olumsuz edimlere yönlendirdiği iddia edilen yaygın görüşün kabulüne ‘bir biçimde’ yaslanıp ancak bunun karşısında konumlanan ve düşüncesinin menzilini genişleten “*Dijital oyunlar aracılığıyla empatik bir iletişim inşa edilebilir mi?*” sorusu üzerinden şekillenmiştir. Bahsi geçen yaygın görüşe yaslanılan kısmı, dijital oyunların etkililiği üzerinedir. Ancak belirtmek gerekir ki bu etkililiğin; birey/lerin kişisel farklılıkları, toplumsal uzamda farklı konumlu birey olma (yaş, cinsiyet, doğum yeri, aile eğitim durumu, ekonomik gelir, dini, dili, ırkı, içine doğduğu politik, ekonomik ve toplumsal refah ve koşullar vb.) gibi özellikleri üzerinden değişiklik gösterdiğinin kabulü dâhilinde gerçekleşmekte olduğunun bilinci hâkimdir.

Araştırmanın Önemi

Dijital çağın teknolojik olanaklarının ve içeriklerinin çeşitliliğinden kaçınılmaz olarak faydalanan birey aynı anda hissizleşme, duyarsızlaşma, empati yitimi, empati erezyonu vb. gibi yıkıcı etkilere maruz kalmakta, bunun bireyden toplumsala uzanması, empatinin önemini sarsıcı biçimde hissettirmiştir. Bu bağlamda araştırma;

- Dijital çağa doğmuş olan bireylerin sığınağı olarak dijital oyunların, empati erezyonu ya da empati yitimine karşı yıkıcı bir aracı olup olmayacağının saptanmaya çalışılması ve şayet bu saptama olumlu olursa, bunun hasarlı bireysel ve toplumsal zihinde onarıma vesile olabileceği, her alanda farklı değerler bağlamında kullanılması yönünde ümit doğurabileceği dolayısıyla önemlidir.
- İletişim bilimleri alanına (ve hatta diğer disiplinlerinde faydalanabileceği) ‘*Empatik İletişim Süreci Modeli*’ kazandırması bakımından önemlidir. Empatik İletişim Süreci Modeli, iletişim süreci ile empatinin bağlantırılması, iletişim süreci içinde empatinin ne şekilde devreye girdiği ve nasıl süreçler içerisinde geçerek işlediğini göstermesi bakımından önemlidir.
- Araştırma problemlerinin, çalışma kapsamında referans alınan iletişim kuramları ile dijital oyunla bağlantırılması bakımından önemlidir.

(*'Araştırma Bulgularının İletişim Kuramlarıyla İlişkilendirilmesi'* başlığı altında aktarılmıştır.)

Araştırmanın Amacı

Dijital çağın yaygın kullanılan teknolojik iletişim aracı ve medya biçimi olan dijital oyunlar aracılığıyla oyuncuların, seçilmiş oyun ve konu özelinde, empatik eğilimlerinde herhangi bir değişim olup olmadığını saptamak çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada, nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş olup çalışma grubunda yer alan oyuncular/ katılımcılar ile nitel veri toplama tekniği olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz, içerik analizi ve nitel verilerin sayısal analizi teknikleri kullanılmıştır. Betimsel analizde, “görüşme çözümlerindeki verilerin özgün biçimlerine sadık kalınarak, bireylerin söylediklerinden doğrudan alıntılar yapılır ve görüşme çözümlerinde yer alan kelimelere, ifadelere, kullanılan dile, diyalogların yapısına ve özelliklerine, kullanılan sembolik anlatımlara ve benzetmelere dayanarak tanımlayıcı bir analiz yoluna gidilir” (Kümbetoğlu,2015:253). İçerik analizinde ise, “betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler içerik analizinde daha derin bir işleme tabi tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir. Bu amaçla toplanan verilerin öncelikle kavramsallaştırılması daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklarken temaların saptanması gerekir” (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 259). Üçüncü ve son çözümleme yöntemi olarak nitel verilerin sayısal analizinden faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek’e göre “nitel verinin nicelleştirilmesi; görüşme, gözlem veya dokümanların incelenmesi yoluyla elde edilmiş yazılı biçimdeki verinin, belirli süreçlerden geçirilerek sayılara veya rakamlara dökülmesidir” (2013:274-275).

BÖLÜM 1: İLETİŞİM, EMPATİ VE EMPATİK İLETİŞİMİN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. Genel Hatlarıyla İletişim Kavramı

Dijital çağda duygu ve düşüncelerin bir diğerine aktarılmasına duyulan ihtiyaç bir başka deyişle iletişim kurma ihtiyacı her geçen gün önemini katlayarak arttırmaktadır. Sosyal varlık olan insanın varoluşsal en temel ihtiyaçlarından biri ve en önemlisi iletişimdir. İletişim bilimi üzerine düşünen araştırmacıların iletişim tanımlarına yer verip iletişim kavramına yönelik kavrayışı sağlamlaştırmak gerekirse aşağıdaki tanımlara başvurulabilir:

Zıllıoğlu'na göre iletişim “insanlar arasında simgeler aracılığı ile duygu, düşünce, bilgi biriktirilip aktarılma süreci”dir (1996:21). Buna ek olarak iletişim “bireylerin kendilerinden farklı rollere, inançlara, değerlere, tutum ve davranışlara sahip bireylerle ve gruplarla nasıl ilişki kurulacağına öğrenilmesini sağlar” (1996:3).

“İletişim, toplumsal sistemin sürekliliğine katkıda bulunmak amacıyla norm ve değerleri aktararak yönlendirerek toplumsal yaşamın kolaylaşmasına hizmet eder” (Baran 1997: 56).

“İletişimin belli istek ve arzuları gerçekleştirmeye yönelik bir süreç olduğu kabul görmektedir. Kişilerarası ya da kitle iletişimi farkı olmadan her zaman belirli bir amaç gütmektedir. Amaç, karşısındaki kişiyi etkilemek ya da ondan etkilenmek, onu yönlendirmek, kendini gerçekleştirmek olabilir” (Gökçe, 2001: 35).

İletişim, “insanın varlık sürdürme biçiminin bir ürünü ve insanın varlık sürdürme biçimindeki gelişmelere göre değişimlere uğrayan insana özgü bir olgudur” (Oskay,2007:1). Aziz'e göre iletişim “belirli araçlar kullanarak, bilgi, düşünce ve tutumların karşılıklı aktarılmasıdır” (2008:5).

Birey ile birey/ler arasında yapılan anlam(lar) yüklü simgeler gönderimi, alımı, işlemi, yeniden gönderimi, yeniden alımı ve yeniden işlem süreci olarak ifade edilen iletişim, bu süreçlerin temelindeki toplumsallaşmayı ifade etmektedir (İnceoğlu, 2011:199).

İletişim kavramının anlamı zamanla genişlemiş ve “ortak duygu, ortak duyarlılık, ortak görüş yaratmak anlamında kullanılır olmuştur. İletişim, anlam olarak zaman ve mekâna

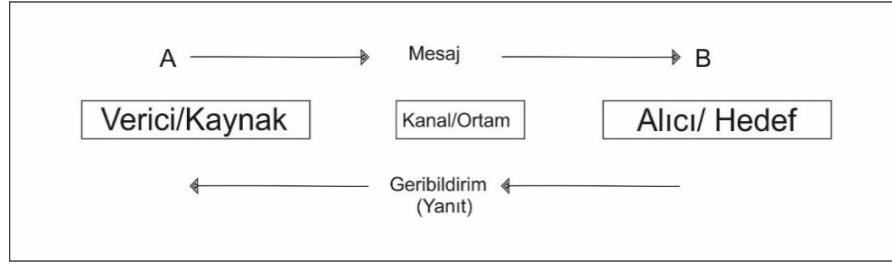
göre farklılıklar gösterse bile, değişmeyen paylaşım ve etkileşim olarak ele alınması” olmuştur (Tokgöz, 2015: 19).

John Fiske iletişimi, iletiler aracılığıyla toplumsal etkileşim olarak tanımlamaktadır. Fiske’nin bahsettiği ileti, içinde salt olarak mesajı barındırmaz bunun daha ötesine geçer ve mesajı da içine dâhil ederek; bedensel, sözsel, dokunsal, sözlü, yazılı, görsel-işitsel gibi anlam yüklü işaretleri kasteder. Buna paralel bir iletişim tanımını Raymond Williams yapmıştır. Williams, iletişimi bir toplumda anlamların, değerlerin ve deneyimlerin üretilmesi, sunulması ve paylaşılmasını sağlayan insani etkinlik süreci olarak tanımlamaktadır. Williams ve Fiske, iletişimin iki önemli unsurunun; insani etkileşim ve ortak anlam üretimi olduğunu altını çizmişlerdir. Kısaca ve kabaca; iletişim, toplumsal bir süreç, toplumsal ve insani bir etkinlik alanıdır. İletişim halinde olmayan bir toplum mümkün değildir. Toplum, bireyler arasındaki yüz yüze ilişkilerin ötesinde, genel ilişkiler ağıdır ya da yapısıdır. Topluluk ile iletişim arasında vazgeçilmez güçlü bir bağ vardır. Toplumsal olan, kişilerarası ilişki ve iletişim ile mümkün olabilmektedir. Tarihsel ve toplumsal bağlam içinde iletişim, yüz yüze iletişimden başlayarak, sözlü, yazılı, görsel-işitsel olmak üzere çeşitli tarzlar ve biçimler altındasüregitmiştir.

1.1.1. İletişim Süreci ve Öğeleri

İletişim olgusu ve sürecini oluşturan temel öğeleri tanımlamak, iletişim sürecini anlamının zeminini oluşturacaktır. Dolayısıyla parçaların etkileşime girmesiyle oluşan bütünü görebilmek için, öncelikle parçaları tanımlamak gerekmektedir. “İletişim, en basit düzeyde bile üç öğeye dayanmaktadır: İletiyi gönderen, iletiyi alıp açımlayan ve bu ikisi arasında iletinin gönderilmesinde kullanılacak bir iletişim kodlaması yani ileti. İletiyi gönderene *kaynak*, alıp açımlayan *hedef-kitle*, iletişimde gönderilen bildirime de *ileti* denmektedir” (Oskay,2007:10). Bu üç temel öğeye ek olarak iletinin aktarılmasına aracılık eden ortama *kanal*, iletinin kaynak tarafından hedefe yani alıcıya gönderilmesi sonucunda iletinin alınması ve bir cevap gönderimi durumuna ise geri bildirim ya da geri besleme denmektedir.

Şekil 1:
Anaakım Yaklaşım Aktarma Modeli; Kitlesele İletişimde ya da Kişilerarası İletişimde Çizgisel İletişim Anlayışı



Kaynak: Temel İletişim Olgu ve Süreci, (Aziz,2016:34).

“İletişim süreci; bir kaynağın istenen etkiyi yaratabilmek için alıcıya iletmek üzere içerik üretmesi olarak tanımlanmaktadır. Verici konumundaki birey algıladığı bir durumu ya da iletiyi kodlayıp sinyale dönüştürerek ortam, kanal kullanarak alıcı durumundaki hedef bireye göndermesi; hedefin iletiyi ya da kodu açımlayıp, iletinin amacına ulaşp ulaşmadığını geribildirim olarak belirtmesi iletişim sürecini açıklamaktadır (Yengin,2012: 10). Bu temel iletişim süreci şematiği anaakım yaklaşımın içerisinde yer alan çizgisel iletişim modelini oluşturmaktır. Bu modelde mesaj, bilinçli ve amaçlı bir içerik gönderme gayretidir. Mesaj aracılığıyla bir enformasyon iletimi söz konusudur. Yani aktarılmak istenilen bilginin hedefi vardır, yargı bildirir, açıktır ve her alıcının aktarılanı benzer şekilde alacağı varsayılır. Yukarıdaki temel iletişim süreci şematiğini eleştirel yaklaşım karşılıklılık modelini referans olarak yeniden düzenlemek ve aktarmak gerekirse; iletişim anlayışına ortak anlam üretimi açısından bakacağız demektir.

Eleştirel yaklaşım içinde yer alan karşılıklılık modelinden beslendiğimizde, öncelikle kaynağın alıcı, alıcının da aynı zamanda kaynak olduğunu, yaşam alanı, toplumsal tarihsel bağlam, yer-zamanın bu süreci şekillendirdiği ve ayrıca iletinin salt olarak A göndereninden B alıcısına fırlatılmış mesajlardan ibaret olmadığını görürüz. Karşılıklılık modelinde; ileti aracılığıyla, anlam yüklü işaretler sistemi kastedilir. İletide bilinçli ya da bilinçsiz gönderilen enformasyonun ve üretilen anlamların derinliği vardır ve yorumlanması görünenin çok ötesindedir. Burada ileti hedefli olsa da beklenen etki istenildiği gibi karşı tarafa iletmeyebilir. Bunun nedeni, her bir bireyin anlam çerçevelerinin, yorumlama tarzlarının yani dünyaya bakış açılarının farklı oluşundan kaynaklanır. Her bir bireyin farklı konumlu oluşu dolayısıyla, yorumlama tarzı, yorum çerçevesi yani anlam haritası farklılık gösterir. O halde özetle; sözel ya da sözel olmayan, yazılı ve görsel-işitsel olabilen iletilerin, enformasyon içerip anlam yüklü

tutumlar, değerler göndermekte olduğunun yanı sıra alıcılarının farklı konumlu bireyler oluşu dolayısıyla da ileti kodlarının çeşitli yorum çerçeveleri dâhilinde kodaçımının yapıldığı söylenebilir. Karşılıklılık modelinde hem kaynak hem de alıcı durumunda olan birey, anlamlandırma sürecinde kendi referans çerçevesi çerçesinde kodlama, anlamlandırma/yorumlama ve kodaçma yapmaktadır. Referans çerçevesi “kişinin gerçeklerialgılayış ve değerlendiriş biçimiyle ilgili bir kavramdır. Kişinin ‘gerçeğe’ ilişkin görüşleri toplumsal ve kültürel çevresi içinde yaşadığı etkileşimler ve deneyler sonucunda biçimlenir” (Zıllıoğlu,1993:226). Kaynak-Alıcının referans çerçevesi, iletişim ortamı ve yaşam alanı/denem alanında oluşan etkenler tarafından şekillenmektedir. “İletişim ortamı, iletişimin gerçekleştiği koşullara göre değişken olan etkenleri içerirken, yaşam alanı; kişinin geçmiş yaşantılarını (bilgilerini), değerlerini, inançlarını tutumlarını ve değişmez temel psikolojik gereksinimlerini içerir” (Zıllıoğlu,1993:227-228). Meral Özbek (2008) yaşam alanını şu şekilde tanımlamaktadır: İletişime giren bireyi başkalarından ayıran deneyim, değer, inanç, bilgi ve yatkınlık toplamı yaşam alanını oluşturmaktadır. İletişim ortamı sürekli değişen dış etkenler; tarihsel, toplumsal, ekonomik, kültürel etkenler tarafından biçim almaktadır. Tüm süreç üzerinde belirleyiciliği olan ve çatı görevi gören referans çerçeveye dönecek olursak; kodlama, anlamlandırma/yorumlama ve kodaçma; A kaynak alıcıdan B kaynak alıcıya ya da B’den A’ya gider ve geri bildirimler aracılığıyla iletişim süreci gerçekleşmiş olur. Bu karşılıklılık ve etkileşimlilik durumu, iletişimi dikey değil yatay doğrultuya çekmekte ve çizgisellikten öteye taşımaktadır. “Klasik yaklaşım iletişimi, insanın türsel özelliği olan toplumsallığının bir yansıması olarak görmekte olup iletişimi, hem bireyler arası bir süreç olarak hem de bunlar aracılığıyla, toplumsal düzeyde bir süreç olarak almamız gerektiğini savunurlar. Öte yandan eleştirel yaklaşımda kaynaktan hedefe mesaj gönderiminde doğrusal ya da çizgisel bir akışın söz konusu olmadığına dikkat çekilmektedir. Buna göre kaynak, mesajı üretme ve gönderme koşullarını çok çeşitli ve karmaşık ilişkiler içerisinde oluşturmaktadır. Aynı şekilde mesajın gönderimi için kullanılan iletişim araçları, özellikle de medya olarak adlandırılan kitle iletişim araçları yapısal ve işlevsel özelliklerini çok karmaşık ilişkiler içerisinde kazanmaktadırlar” (İnceoğlu, 2011:200).

1.2. Empati ve Empatik İletişimin Doğası

Hayata, bir an için birbirimizin gözünden bakabilmek kadar büyük bir mucize olabilir mi? Henry David Thoreau

“Sosyal bir varlık olan insan, içinde yaşadığı çevredeki diğer insanlarla ilişki kurmak durumundadır. İnsanın diğerleriyle ilişki kurma gereksinimi temel gereksinimlerden biridir. Diğer insanlarla kurulan ilişkiler, bu ilişkilerin niteliği, kalitesi, ilişki içinde bireyin kendine ilişkin almış olduğu geribildirimler, onun kendine ilişkin algıları için bir çerçeve, bir referans oluşturmaktadır. İnsan ilişkilerindeki temel motivasyonlardan biri, ilişkideki bireylerin karşısındaki tarafından yaşantısının, duygusunun ve düşüncesinin anlaşılmasıdır. Kısaca her insan diğerleriyle ilişkilerinde onlar tarafından anlaşılma ister. İnsan ilişkilerinde bireyin karşısındakini anlama potansiyeli olarak tanımlanabilecek olan empati önemli bir niteliktir. Bu özelliği nedeniyle empati kavramı, insan ilişkileri ve iletişimin temel kavramlarından biridir ve insan ilişkilerinin öneminin anlaşılmasına paralel olarak artan bir şekilde popülerleşmektedir” (Kaya ve Siyez,2010: 112).

Empati kavramı Antik Yunan kökenli ‘empathia’ ve Almanca kökenli ‘einfühlung’ terimlerinden gelmekte olup “Alman psikolog Theodor Lipps, 1897 yılında einfühlung’u şöyle tanımlamaktaydı: Bir insanın kendisini karşısındaki nesneye -örneğin bir sanat eserine- yansıtmayı, kendini onun içinde hissetmesi ve bu yolla o nesneyi kendi içine alarak (absorbe ederek, özümseyerek) anlaması sürecidir” (Barrett, 1981, Wispé, 1986’den Akt. İkiz,2006:13). Empati, bir başkasının ruh hali ya da duygu durumunu anlama ve paylaşma kapasitesini ifade etmektedir. Empati aynı zamanda sıklıkla yanlış anlaşılıp az kullanılan güçlü bir iletişim becerisidir (Ioannidou ve Konstantaki 2008: 118). Temel tanımı başlangıç olmak üzere, 19. yüzyıldan günümüze değin çeşitli disiplinlerden çok sayıda araştırmacı empati üzerine düşünmüş ve farklı tanımlamalarda bulunmuşlardır.

Empatinin salt olarak bilişsel yönüne ya da duyuşsal yönüne odaklanan araştırmacılardan süzülerek günümüze gelen empati kavramı, artık uzlaşmacı ve çoklu disiplinlerden faydalanan tanımlar içinde mevcudiyet göstermektedir. Bu farklılıkların ortaklıklarını saptayan uzlaşmacı tanımlardan biri olan Dökmen’in tanımına göre empati; üç önemli öğeden meydana gelmektedir. Birincisi, empati kuracak kişi, kendisini karşısındakinin yerine koymalı, olaylara onun bakış açısından bakmalıdır.

Başka bir deyişle empati kurmak isteyen kişinin karşısındaki kişinin fenomenolojik alanınagirmesi gereklidir. İkinci olarak, empati kurmuş olmak için gerekli olan, karşımızdaki kişinin duygu ve düşünceleri doğru olarak anlaşılmasıdır. Bunun için karşımızdakinin yalnızca duygularını ya da yalnızca düşüncelerini anlamış olmak yeterli değildir. Empatinin iki temel bileşeninden- bilişsel ve duyuşsal- faydalanmak gereklidir. Üçüncü ve son öge ise; empati kuran kişinin zihninde oluşan empatik anlayışın, karşıdaki kişiye iletilmesi davranışıdır. Karşıdaki kişinin duygu ve düşünceleri tam olarak anlaşılmış olsa bile, anlaşılmış olduğunun ifade edil(e)memesi durumu, empati kurma sürecinin tamamlanmamış olduğunu göstermektedir (Dökmen,2008:159). Kısaca, empatik tepki olmadan, empati kurmak (duygu ve düşüncelerini anlamak) tam bir empati sayılmamaktadır. “Empati en basit tanımıyla, başka birey ya da mahlûkun durumundan etkilenme becerisidir” (de Waal,2017: 171). Ertürk’e göre empati; “kişinin kendisini bir başkasının yerine koyması; bir başkası gibi hissedebilmesi, başka insanların duygularının, heyecanlarının ve davranışlarının farkında olması, diğerlerinin algılarını, düşüncelerini, duygularını, tutumlarını ve özelliklerini anlayabilmesi; onların zihinsel yaşantılarını, yaşanan olaylar karşısındaki bakış açılarını kavrayabilmesi; yaşamın, onun için ne ifade ettiğini anlayarak, başka insanın yaşayış ve deneyimlerine dahil olmasıdır (2010:11). Bu bütüncül, uzlaşmacı yorum empatiyi, her ne kadar yakınmış gibi görünse de olabildiğine uzak olan bir başkasına acımak, onun için üzölmek, sempati duymak gibi hallerden ayırmaktadır.

Sempati, “bir insanın duygularına aynı şekilde katılması anlamına gelmektedir. Karşısındaki kişi üzüldüğü, ağladığı zaman, ona yandaş olması, onunla aynı şeyi hissetmesi ya da ağlayanla ağlaması, sevinenle sevinmesidir” (Tarhan,2017:162). Amerikalı Psikolog Lauren Wispe, sempatinin başka bir bireyin duygularını, hissettiklerini en üst düzeyde hissetmek ve o bireyin içinde bulunduğu zor durumu hafifletmek için ne gerekiyorsa yapmaya yönelik istek duymak ya da yapmak olmak üzere iki aşaması olduğunu savlamaktadır (1991:68). Sempati; birilerinin acısının ya da sevincinin kayıtsız şartsız ortağı olmak demektir. Yaralı bir hayvan gördüğünde kaygılanıp ağlayan ve çaresizce çırpınan biri hiç şüphesiz sempati düzeyi yüksek biridir. Sempatide kişi bir başkasının duyduğu, acıyı, hüznü, sevinci, mutluluğu, öfkeyi olduğu gibi kendisine kopyalamaktadır. Empati ve sempati duyguları olmaksızın insanlar acımadan birbirine ya da insan dışı canlılara zalimlik edebilirlerdi ya da muhtemelen yardım etme davranışı hiçbir şekilde ortaya çıkmazdı. Salt olarak akli saiklerle hareket

edilecek olunsaydı, imge bombardımanı altında olduğumuz bu çağda yolda düşen bir yaşlıya ya da engelli bir bireye kimse el uzatmaz, uzatamazdı.

“Başkalarının acısını görmekten ya da duymaktan hiç hazzetmeyecek şekilde programlanmışız. Mesela küçük çocuklar, başka bir çocuğun düşüp ağladığını gördüklerinde gözleri yaşarır ve teselli için annelerine koşar sarılırlar. Diğer çocuk için endişelenmezler ama onun gösterdiği duyguların tesiri altında kalırlar. Çocuklar benlikle öteki arasındaki ayrımı ancak ilerleyen yaşlarda geliştirirler ve başkalarının duygularını kendilerinininkinden ayırırlar. Ancak empatinin gelişimi böyle bir ayrım olmaksızın başlar, belki de bir teldeki titreşimlerin diğer teli de titretip uyumlu bir ses oluşturmaya benzer. Duygular, benzer duygular uyandırma eğilimindedir; kahkaha ve neşeden, şu meşhur ağlayan bebeklerle dolu oda fenomenine kadar. Duyguların bulaşıcılığı, beynin öyle kadim kısımlarında ikamet eder ki” (de Wall,2017:174) orada tüm duygu ve düşünceler perspektif alır ve hüküm sürdüğü bedene yansır. Bu özel nitelikte işlev gören beyin hücrelerine ayna nöron adı verilmektedir.

1990’ların başlarında, ayna nöronların keşfi ile birlikte empati artık bilimsel düzeyde açıklanabilen bir konu haline gelmiş ve kabul görmüştür. Empatinin nörobiyolojik tanımı olan ayna nöronlar, bizi çevreleyen kişilerin davranış ve duygularına, başkalarını bizim bir parçamız haline getirecek şekilde ayna tutmaktadırlar. Aynı zamanda bu hücreler mevcudiyeti ya da insan davranışının birçok gizemli yönünü açıklayabilecek güce sahiptirler (Keysers,2011: xx). Frans De Waal’a göre “ayna nöronlar kendi davranışlarımızla ötekilerin davranışları arasında fark gözetmediğinden -bir organizmanın- başka bir organizmanın adeta içindeymiş gibi olmasına imkân tanır (2018:135). Bağlama çalan biri, bağlama çalan bir başkasını izlediğinde parmaklarının oynaması veya iki kişi yüz yüze konuşurken biri burnunu ellediğinde diğerinin de aynı hareketi yapması veya esneyen arkadaşını gören birinin esnemeye başlaması ayna nöronlara örnek olarak verilebilir.

Keysers, ayna nöronlarının etkisini Coca-Cola reklamları üzerinden şu şekilde aktarır: “1980’lerde, Coca-Cola’nın çok meşhur bir radyo reklamı vardı: Bir basınç tıslaması ile açılan şişenin sesi, metal kapağın masaya vurması ve titremesi, bardağa dökülen bir sıvı, sabırsızca yutarken çıkan ‘glukgluk’ sesleri, ferahlamaktan hoşnut bir içicinin ‘oh!’ sesi. Şimdi, 20 yıl sonra, sıcak bir günde bu sesler, bende hâlâ su içme isteği uyandırabilir. Nasıl olur da başkalarının eylemlerinin sesi, bedenimizde, böylesine dayanılmaz

kuvvetli etki oluşturabilir?” (2011:19). Bu örnek ayna nöronların yalnızca görsel düzeyde etkisi olmadığını, bunun yanında işitsel ve eylemsel bir etkiye de sahip olduğunu göstermektedir. Kısaca ve kabaca; ayna nöronlar temel anlam itibariyle karşımızdaki kişinin, duygu, düşünce ve eylemlerini anlama ya da kuvvetli tahmin etmeye ve ayrıca girift davranışları taklit etmeye aracı olan özel hücrelerdir. İnsanların bir arada barışçıl ve huzurlu bir şekilde yaşamaları ayna nöronlar sayesinde. Ayna nöronlar bireylerin sosyal yaşam içinde sağlıklı iletişim kurabilmesi, toplumsallaşabilmesi, empatik iletişim kurabilmesine olanak tanımaktadırlar.

Empatik iletişim; empati kuran ve empati kurulan kişiler arasında karşılıklı sözlü ya da sözsüz bir iletişim biçimidir (Gürüz ve Eğinli,2016:35). Empatik iletişim, insanın doğumu itibariyle başlayıp, sosyal çevreyle doğal temas süresince ortaya çıkan, bireyinbiyolojik işlevlerinin iyileştirilmesi ve deneyimin artması ile birlikte gelişebilen ilk iletişim biçimidir (Teresa,2004:24). Frans De Waal *İçimizdeki Maymun* adlı kitabında empatik iletişim kurmanın bir maymunun muz tutkusundan bile çok daha güçlü bir tepki olduğunu ifade etmiş ve empatik iletişimin kuvvetli etkililiğini şu örnek üzerinden aktarmıştır: “Bunu ilk tespit eden, yirminci yüzyıl başlarında, Yoni adında genç bir şempanzeye bakmış olan Rus psikoloğu Nadie Ladygina-Kohts’dur. Kohts her gün Yoni’nin yaramazlıklarıyla uğraşmak durumunda kalıyormuş. Bir gün Kohts, Yoni’yi evin çatısından indirmenin tek yolunun, kendisi için endişe etmesini sağlamak olduğunu anlamış ve Yoni’nin empati duymasını şu şekilde sağlamış: Gözlerimi kapatıp ağlıyor gibi yaptığımda Yoni hemen oyununu ya da diğer faaliyetlerini bırakıp yanıma koşar, evin çatısı ya da kafesinin tavanı gibi en ücra köşelerden bile büyük bir heyecan ve üzüntüyle kalkar gelir. (Başka türlü ne kadar çağırısam, hatta yalvarsam da oradan indiremem onu.) Beni kimin bu hale getirdiğini anlamak ister gibi aceleyle etrafımda dolanır; yüzüme bakar, şefkatle çenemi avucuna alır, neler olduğunu anlamaya çalışıyormuş gibi parmağıyla usulca yüzüme dokunur” (2017:171). Yoni empati duyan tek insandışı canlı değildir. Empatik iletişim, insandışı doğa içinde özellikle maymun türlerinde, sıkça görülmektedir.

Kısaca ve kabaca, empatik iletişim; empati ve iletişim kavramlarının tüm özelliklerini içinde barındırıp, onların biraradalığından beslenen bir tanıma sahiptir. O halde, betimlenen bu tanımdan hareketleempatik iletişime bilişsel, duyuşsal ve davranışsal olmak üzere üç perspektiften bakılmalıdır. Bunlardan ilki olan bilişsel perspektif ile, karşıdaki kişiyi anlama, ikinci yönü olan duyuşsal perspektif ile karşıdaki kişiyi

hissetme, üçüncü ve son yönü olan davranışsal perspektif ile karşıdaki kişiye empatik anlayışta bulunulduğunu bildirme kastedilmektedir. Yani karşıdaki kişiye geri bildirimde bulunulması gerekliliği vardır. Konuya kuşbakışı bakıldığında bilişsel, duyuşsal ve davranışsal perspektiflerin karşılıklı etkileşimleri ve geri bildirim aracıyla oluşan döngü, iletişim sürecini göstermektedir. O halde empatik iletişimin bir iletişim süreci olduğunu ve bu süreci etkileyecek ve onu oluşturacak birçok katman olduğunu belirtmek gereklidir.

1.2.1. Bir İletişim Süreci Olarak Empatik İletişim

*“Onun makosenlerinigiyip iki ay boyunca yürümeden,
komşunu yargılama” Kızıldereli Atasözü*

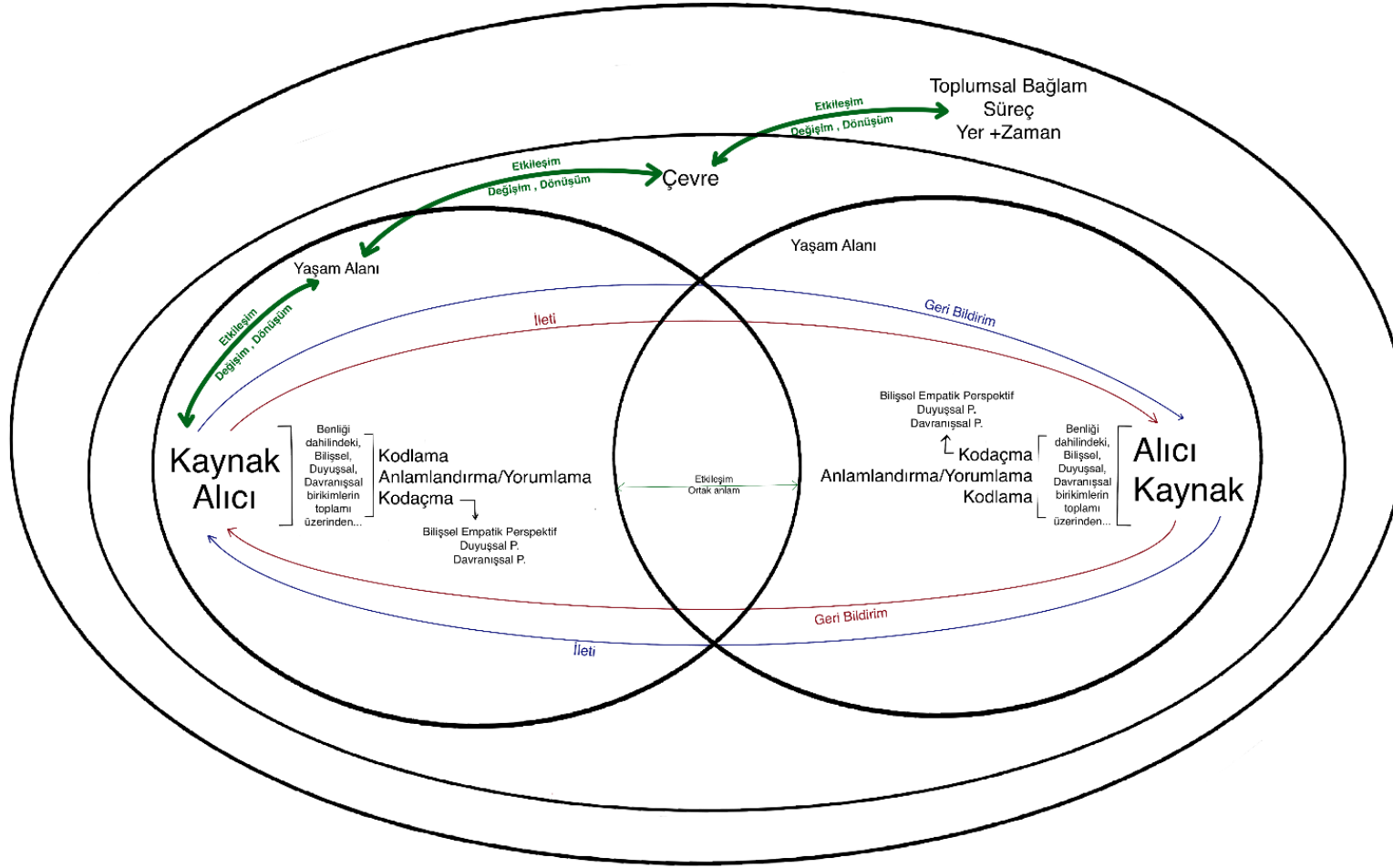
“Bir kişinin kendisini karşısındaki kişinin yerine koyarak onun bakış açısını, duygularını ve düşüncelerini anlaması, hissetmesi ve ona bu anlayışını ifade etme süreci olan empatik iletişim, kişinin salt olarak kendisine değil karşı tarafa da odaklı olduğu bir eğilimdir” (Gürüz ve Eğinli,2016: 30). Empatik iletişimin gerçekleşmesi için nasıl bir sürece ihtiyaç olduğunu hatırlamak gerekirse; öncelikle “empati kuracak kişi, kendisini karşısındakinin yerine koymalı, olaylara onun bakış açısından bakmalıdır. İkinci olarak, empati kurmuş olmak için gerekli olan karşımızdaki kişinin duygu ve düşüncelerinin doğru olarak anlaşılmasıdır. Bunun için karşımızdakinin yalnızca duygularını ya da yalnızca düşüncelerini anlamış olmak yeterli değildir. Son olarak ise; empati kuran kişinin zihninde oluşan empatik anlayışın, karşıdaki kişiye iletilmesi davranışdır” (Dökmen,2008:159). Empatik iletişim, bir iletişim sürecidir. Dolayısıyla empatik iletişim sürecini, karşılıklı dayalı iletişim şematüğinden yola çıkarak aktarmak konunun açıklığı kavuşmasına yardımcı olacak ilk aşamadır.

Empatik iletişim sürecini bir modelle sunmaya çalışmak “J. ve J. Trent’in belirttiğı gibi, bir ırmağı resimle görüntülemenin sınırlılıklarını taşımakla eş anlamlıdır. Çünkü herhangi bir iletişim modeli belli bir iletişim durumunun belli bir anının saptanması ve dondurulmasıyla ilgilidir. Böylece, dinamik ve sürekli oluş içindeki bir etkileşimin durağan bir biçimde incelenmesi olanağı doğar. Bununla birlikte, bir iletişim modeli gerçeğin kendisi değil, onun eksik biçimidir. Çünkü belli bir durumda kaynak ile hedef arasında gösterilen ileti akışı, kaynak ile hedefte yarattığı değişiklikler kadar iletilerin anlamlarını da etkiler. Dolayısıyla bu çok yönlü etkileşimleri modelde gösterebilmek ve gözleyebilmek olası değildir. Ancak ne olursa olsun, her model sürecin işleyiş biçimi ile

ilgili genel bir tasarım sahibi olmamızı sağlar” (Zıllıoğlu,1993:222-223). Bahsi geçen sınırlılıkların bilincinde olarak ve sorumluluğunu yüklenerek empatik iletişim süreci modeli, alan yazın taramasında edinilen bilgiler ve çalışmada bu bilgi özlerinin yer aldığı konulardan dayanak alınarak, sürecin işleyiş biçimi hakkında kaba bir fikir sahibi edindirmek amacıyla çizilecektir. Zihnimin olanakları dâhilinde bağlantılandırıdığım empatik iletişim modeli aşağıdaki gibidir:



Şekil 2:
Empatik İletişim Süreci Modeli



Empatik iletişim süreci şematğinde görüldüğü üzere, kaynak (aynı zamanda alıcı)iletiyi benliğini var eden, benliği tarafından var edilen anlamlar bütünü üzerinden (yani referans çerçevesi üzerinden) iletiyi kodlar ve alıcıya (aynı zamanda kaynak) gönderir. Alıcı gelen iletiyi/uyarıcıyı, benliğini var eden ve benliği tarafından var edilen anlamlar bütününe sığınağı olan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal empatik perspektifler üzerinden aldığı ileti kodlarını açar, yorumlar ve geri bildirimde bulunur. Alıcının geri bildirimi, aynı zamanda iletisidir. Bu süreç, kaynak/alıcı ve alıcı/kaynak arasında döngüseldir. Kaynak/alıcı ve alıcı/kaynak arasındaki etkileşimin çıktıları, salt olarak iki taraf arasında kalmaz: Bireyin sosyal bir varlık oluşu hasebiyleaktif bir etkileşim halinde olması; yaşam alanını, çevresini ve toplum ile olan ilişki biçimini etkiler; iyileştirir, değiştirir ya da dönüştürür. Bu süreç desürekli aktiftir ve döngüseldir. Faydaya yönelik yeni ya da ek anlamların, örüntülerin, bağlamların ve bağlantıların oluşması ve bunların son varış noktası olan topluma yansması, onu şekillendirmesi; kaynak/alıcı ve alıcı/kaynak arasındaki ileti ve geri bildirim akışındaki empatik kodaçımın gerçekleşmesine bağlıdır.

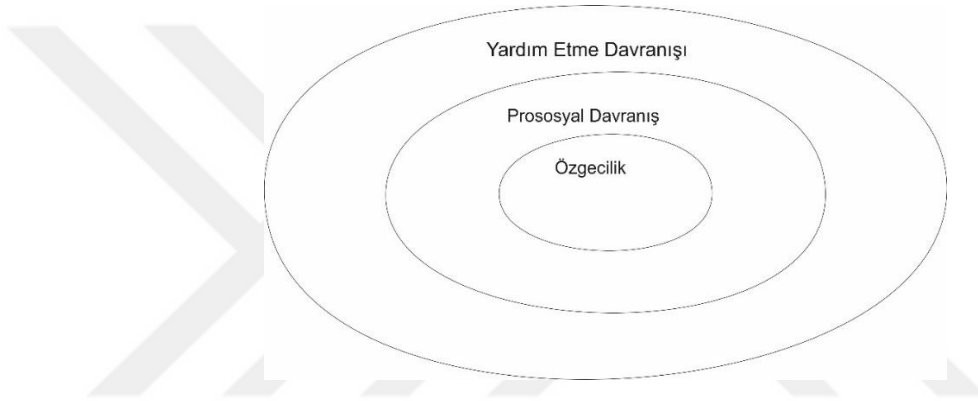
Gürüz ve Eğinli'ye göre “kaynağın iletisinin, alıcı tarafından empatik anlayış çerçesinde kodaçımınınyapılması; iletinin bütünü üzerinden uygun geri bildirimiletilmesi, bunun kaynak ve alıcı özelinde döngüye dönüşmesi empatik iletişim sürecini oluşturur. Empatik iletişimin temelinde yer alan empatik anlayış/anlama kavramı aracılığıyla, diğer kişinin iç dünyasına dâhil olma, paylaşma, hayal etme gibi ifadelerle diğer kişinin içinde bulunduğu durumun tanımlanması ifade edilmektedir”(2016:35). Empatik anlayışinkodaçımısonrasında devreye girmekte olduğu söylenebilir. Kodaçma empatinin önemli iki ayağı olan bilişsel ve duyuşsal olmak üzere iki aşamada gerçekleşmektedir. Bilişsel perspektif ile karşıdaki kişiyi anlama, duyuşsal perspektifle ise karşıdaki kişiyi hissetme kastedilmektedir. Belirleyiciliği olan davranışsal perspektifle ise, karşıdaki kişiye empatik anlayışta bulunulduğunu bildirme (geri bildirim) kastedilmektedir. “Empatik iletişimin gerçekleşmesi için duyuşsal bilişsel ve davranışsal olarak empati beslemesinin olması gerekmektedir” (Tarhan, 2017:170). Özetle ve açıkça ifade etmek gerekirse empatik “iletişim, çizgisel ya da bir başka deyişle doğrusal bir işleyiş biçimi değil, tam tersine oldukça karmaşık ve girift bir etkileşim alanı olarak nitelendirilebilir. Ancak ne denli karmaşık bir alan olursa olsun iletişimin temelinde kaynağın alıcıya ilişkin istek ve beklentileri yer almaktadır. Yani asıl amaç etkileme ve yönlendirmedir. Bu da iletişimin güdüleyici yönünü ön plana çıkartmaktadır” (İnceoğlu,2011:200).

1.2.2. Empati, Empatik İletişim ve Prososyal Davranış İlişkisi

Gülümseme de prososyal bir eylemdir.

Prososyal davranış ile ilgili alan yazın taraması yapıldığında bu kavramın genellikle özgecilik ve diğer gamgibi kavramlarla eş anlamlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Ancak alan yazında önemli bir yere sahip olan Hans- Werner Bierhoff, *Prosocial Behaviour* adlı kitabında bu kavramların birbiri ile iç içe olup birbirinden ayrılan yönleri olduğunu aşağıdaki şematik üzerinden aktarmıştır.

Şekil 3:
Yardım Etme, Prososyal Davranış ve Özgecilik Kavramları Arasındaki İlişki



Kaynak:(Bierhoff,2002:9)

Yardım etme davranışı, prososyal davranış ve özgeciliği içine alan geniş bir evreni kapsamaktadır. Prososyal davranış yardım edilen kişinin içinde bulunduğu durumu iyileştirmeye yönelik gönüllü tutum ya da tanımlar ve yardım etme davranışına göre daha dar bir alanı kapsar. Özgecilik (*altruism*) ise, kaba bir tanımla diğer kişiye yönelik empatik bir eğilimdir (Bierhoff, 2002:9). Özgecilik davranışı, diğer kişilere yardım etmeyi teşvik eden duygusal bir yaklaşıma odaklıdır (Gürüz ve Eğinli,2016: 47). “Genel olarak kendi çıkarları için bilinçli bir kaygı duymaksızın başkalarının refahını yükselten paylaşma, yardımlaşma gibi olumlu davranışlar bütünü prososyal davranış olarak değerlendirilmektedir (Hoffman’dan akt. Yazıcı ve Salıktutluk, 2018:414). Hoffman empatiyi, prososyal davranışların ilk ve en önemli basamağı olarak görür. Aynı zamanda ona göre empati, ahlaki davranışların ve hakkaniyetin temelinde büyük rol oynar (Yüksel,2015:7). Prososyal davranış (olumlu sosyal davranış)dışsal herhangi bir menfi beklenti düşünmeksizin, başkalarına fayda sağlamaya yönelik gösterilen ve gönüllük esası olan eylemler bütünüdür. Gülümseme de bir prososyal eylemdir,

karşıdaki birey üzerinde psikolojik anlamda olumlu etkileri vardır. Prososyal davranışların kökleri, empatiden beslenmektedir. Empatikiletişimin sağlanmış (bilişsel ve duyuşsal olarak bağın kurulmuş) olmasıyla birlikte davranışsal boyuta geçilmesi demek prososyalya da başka bir deyişle yararlı davranışları ortaya çıkarmak demektir. Prososyal davranışın oluşması, bilişsel ve duyuşsal düzlemde gerçekleşen empatiyi ve empatik iletişim sürecini yarım halden kurtarıp bütüncül hale dönüştürmektedir. Dolayısıyla davranışsal boyut olmadan bir diğer deyişle empatik geri bildirim olmadan yani prososyal; yararlı, faydalı davranış olmadan empatik iletişimin gerçekleştiğinden söz edilemez. Yardım etme ve olumlu sosyal davranışın nasıl ortaya çıktığına ilişkin farklı kuramsal yaklaşımlar vardır. “Dökmen’e göre empati kurmanın yardım davranışına dönüşmesini açıklayan iki yaklaşım vardır. Bunlardan birincisine göre, sıkıntı içinde bulunan kişi/lerle empati kuran birey, zor durumda olan kişinin durumunu anladığı ve hissedebildiği için sıkıntı duyar ve bu sıkıntıyı gidermek; yani kendisini rahatlatmak için yardımda bulunur. Bu noktada yardım davranışının temelinde egoist güdü olduğu iddia edilir. İkincisine göre ise; sıkıntıda bulunan kişi ile empati kurarak onun durumundan haberdar olan kişi, sıkıntıda bulunan kişiyi rahatlatmak amacıyla ona yardım eder. Bu noktada yardım davranışının temelinde özgecil, diğergâm bir güdü olduğu iddia edilir (2008:168). Yardım etme davranışında bulunurken/prososyaldavranışta bulunurken, ister egoistik isterse özgecil güdüler olsun fark etmeksizin tüm prososyal davranışlar, kişilerarası iletişimi olumlu yönde etkileme gücüne sahiptir. Bierhoff’a göre ise söz konusu yaklaşımlar biyolojik, bireysel, kişiler arası olmak üzere üç şekilde açıklanabilir. “Biyolojik yaklaşım; yardım etme davranışının doğum yoluyla ve genetik özellikler ile kişilerde bulunduğunu açıklamaktadır. Kişilerin yardım etme eğilimlerinin doğal bir yolla oluştuğu belirtilmektedir. Bireysel yaklaşım; özgeciliği (*altruism*) yardım etmeye yönelik kişisel bir eğilim olarak tanımlanmaktadır. Bu eğilimlerin genetik olarak belirlenmesi gerekli değildir, sosyal öğrenme yolu ile de gelişebilmektedir. Kişiler arası yaklaşım; kişiler arasındaki karşılıklı dayanışma ve birbirine bağlı olma özelliğine odaklanmaktadır” (Gürüz ve Eğinli,2016:49-50). Empati, empatik iletişim ve prososyal davranış, dar anlamda kişiler arası ilişkilerde geniş anlamda ise toplumsal ilişkiler ağı içinde sağlıklı iletişim sürecini belirleyen üç önemli öğedir.

1.3. Kuramsal Çerçeve: Sembolik Etkileşimcilik ve Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı

Dijital çağı yaşadığımız günümüz dünyasında iletişimi salt olarak dolaysız yani yüz yüze kurulan bir etkileşim içinde tanımlamak sık olacaktır. Yaşadığımız çağ içinde geniş kitlelerin iletişim halinde olabilmesinin egemen iletişim tarzı teknolojik aygıtlardır. Dolayısıyla teknolojik iletişim aygıtları ve olanakları aracılığıyla üretilen ileti kodlarını direkt almak yerine, iletileri eleştirel ve düşünsel olarak çözümleyebilmek sağlıklı sosyolojik düzen için önemlidir. Bahsi edilen ileti kodlarını belirli kuramlar ışığında irdeleyen birçok araştırma mevcuttur. Bu araştırma kapsamında rehber edinilecek kuramlar; Sembolik Etkileşimcilik Kuramı ve George Gerbner'in Kültürel Göstergeler ve Ekme/Kültivasyon Kuramı'dır. Bu kuramların seçilmiş olmasının nedeni, diğer etki kuramlarının aksine bireyi pasif değil aktif; çevresi ile etkileşim içinde hem kaynak hem alıcı olarak ele alması ve bunun yanı sıra teknolojik olanaklar aracılığıyla aktarılan ileti/lenin direkt alındığını değil; mesajın bireyin benliği içinde yeniden işlendiğini, bilişsel, duyuşsal süzgeçlerden geçirilerek yeniden yorumlanıp kabul edilebilir ya da reddedilebilir olarak çıktıya dönüştürdüğünü savlamalarıdır.

1.3.1. Sembolik Etkileşimcilik Kuramı

Sosyal bilimler alanında yorumlayıcı yaklaşımlardan biri olan sembolik etkileşim kuramının kurucusu George Herbert Mead'dir. "Chicago Üniversitesinde profesör ve aynı zamanda toplumsal aktivist olan George H. Mead, toplumsal yaşamı anlayabilmek bakımından davranışçı görüşlerden derinlikli olarak ayrılan yeni bir yaklaşım geliştirmiştir. Bu yaklaşımıyla insanların günlük yaşamını anlayabilmek ve kendi eylem yapılandırmalarını öğrenmeleri üzerinde durmuştur" (Tokgöz, 2015:362). Mead'in diğer davranışçılardan ayrılan en temel özelliği, tutum ve davranışların salt olarak dış etki aracılığıyla dışarıdan gözlenebilen bir çıktı olduğu yaklaşımı ile arasına mesafe koyup daha bütüncül bir yaklaşımı; bireyin pasif olmadığı, bilinci doğrultusunda hareket ettiği, eylemlerin içsel süreçlerin yani tutumların başlangıcı olduğunu savlamasıdır. Yani dışsal çıktıların, içsel süreçlerden damıtılarak eyleme dönüştüğünü savlamasıdır.

Mead'i temel alıp üzerine düşünen, geliştiren ve sembolik etkileşimcilik kuramı'nın isim sahibi olan Blumer'dir. Blumer, insan davranışına neden olan etmenlerin, geleneksel davranış bilimcilerinin formüle ettiği gibi, uyarıcı-tepki modeline dayanmadığını, bunun yerine "eyleyenlerin kendilerini etkileyen güçlere ve kendilerine

ait davranışlara anlam vermelerine aracılık eden çok önemli süreçler” olduğunu savlamıştır (Ritzer, 2008: 212). “İnsan eylemlerini anlamlı kılan şey zihnin varlığıdır. Zihin vasıtasıyla düşünen ve yorumlayan insanın eylemleri motor refleksler olmaktan çıkıp anlamlı yanıtlar haline gelir (Morva,2013:125). “İnsanların etkileşimi sembollerin kullanımı, yorum ya da diğerinin hareketini anlama ile aracılanmıştır. Bu aracılanma insan davranışında uyaran ve yanıt arasına bir yorum eklemeye karşılık gelir” (Blumer’den Akt. Morva, 2013:125). Kısaca ve kabaca bu yaklaşımın temel ilkesi; uyarıcı-yorum-tepki şeklindeki formüle dayanmaktadır. Biraz daha açmak gerekirse; dijital oyun oynama deneyimi aracılığıyla, özne olarak birey ile nesne olarak örnek dijital oyun arasında gerçekleşen etkileşimin sosyal bir çıktı olarak empatik eğilim inşa edip edemeyeceğinin incelenmesinde, sembolik etkileşimcilik kuramının, diğer davranışçı kuramlardan ayrılan özelliği üzerinden, yani; uyarıcı ve tepki arasına ‘yorum’u eklemesi, tutumları içsel süreçlerin göstergeleri ve eylemlerin içsel süreçleri takip ederek oluştuğunu kabul etmesi vb. birçok özellikleri dolayısıyla tercih edilmiş ve faydalanılmıştır. Bu bağlamda çalışma kapsamında uyarıcı-yorum-tepki şu şekilde konumlandırılmıştır: Bir sembol sistemi olan dijital oyunları; uyaran/uyarıcı, uyarıcının aktardığı iletileri bireyin benliği içinde yoğurup anlamlandırmasını; yorum, benliği içinde yoğurup mayaladığı anlam soncunda edime biçim vermesi ya da vermemesini ise; tepki.

Blumer, “sembolik etkileşimcilik kuramının üç basit önerme üzerinde yükseldiğini belirtir: Birinci önerme şudur: İnsanlar şeylere, şeylerin onlar için taşıdığı önemden hareket ederek davranırlar. Bunlar, insanların dünyalarında işaret edebilecekleri herhangi bir şey olabilirler- ağaç ya da sandalye gibi fiziksel nesneler; anne ya da mağaza görevlisi gibi diğer insanlar; dost ya da düşman gibi insan kategorileri; okul ya da hükümet gibi kurumlar, bireysel bağımsızlık ya da dürüstlük gibi yol gösterici idealler; emir ya da rica gibi diğer insanların eylemleri ve bireylerin yaşamlarında karşı karşıya kaldıkları diğer durumlar. İkinci önerme, bu şeylere verilen önemin, bir kişinin diğer insanlarla girdiği toplumsal etkileşimden kaynaklandığı ya da doğduğudur. Üçüncü önerme ise şunu söyler: Bu anlamlar kişinin karşı karşıya kaldığı şeylerle başa çıkarken başvurduğu yorumlayıcı bir süreç içerisinde ele alınır ve modifiye edilir” (Blumer’den Akt. Özçetin, 2018: 72).

Blumer'in sembolik etkileşimcilik kuramının temelini oluşturduğunu ifade ettiği üç önermesine ek olarak, Ritzer ve Stepnisky, sembolik etkileşimciliğin sahip olduğu varsayım ve ilkeleri, Mead'e yaslanarak, şöyle sıralamıştır:

- İnsanlar 'şey'lerin kendileri için taşıdığı anlamlardan hareketle eyleme geçerler.
- Bahsi geçen anlamlar diğerleriyle olan etkileşimlerden ortaya çıkar.
- İnsanlar sosyal etkileşim yoluyla öğrendikleri bilgileri içselleştirebilir, yorumlayarak değiştirebilirler.
- İnsanlar hayvanların tersine sembollerini kullanır. İnsan dışı hayvanlar itkilere dolaysız yoldan veya düşünmeden tepki verirken, insanlar onlara bir anlam atfeder ve anlam temelinde hareket eder. Başka bir deyişle ifade edilecek olunursa, insan dışı hayvanlar nesnelere içgüdüsel olarak yaklaşır, insanlar ise anlamı düşünür.
- İnsanlar sosyal etkileşim yoluyla insan olma yetilerine sahip olurlar.
- İnsanlar bilinçlidir ve kendileri ve eylemleri üzerine düşünme kapasiteleri vardır. Bu nedenle davranış ve etkileşimlerini de şekillendirebilirler.
- İnsanların eylemlerinde amaçlar vardır. Durumları tanımlar, anlam atfeder ve ona göre davranırlar.
- Sosyal etkileşime giren insanlar toplumu oluşturur. Yani toplum, insanlardan bağımsız makro-düzey bir bütün değildir. Toplum insanların ortak eylemidir (2013: 116-117).

Son olarak, "saha çalışmalarında küçük gruplar üzerinde çalışma yapılmasına uygun olduğu, doğrudan gözlem kayıt, örnek olay incelemeleri, yaşam öyküsü, derinlemesine mülakat gibi tekniklerin kullanılmasına elverişli olduğu, zengin ayrıntı ve kapsamda ampirik analizlere uygun olduğu, nesnel gerçekleri ihmal etmeksizin öznel inceleme fırsatı tanıdığı, sosyolojik aktörün nesnel uyarını öznel tanımlamasına ve yorumlamasına dayalı bir açıklamaya imkan verdiği, bireyi, yapı tarafından belirlenmiş bir ürün olmaktan çok, kısmen de olsa özgür kişi olarak gördüğü, toplumu içeriden analiz etme ve belirli bir durum ya da yaşam biçimiyle ilgili insanları güdüleyen

faktörleri görmeye çalıştığı, insanların öznel ve yorumlayıcı yönlerini ortaya çıkarttığı” dolayısıyla sembolik etkileşim yaklaşımını tercih ettiğini ifade eden Sankır (2010:7) ile ortaklaşmakta olduğumu belirtmek isterim.

1.3.2. Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı

“20. yüzyılın ilk yarısındaki güçlü etki paradigmalarından ziyade, 1960 -70’li yıllarda medyanın uzun erimli, dolaylı ve salt davranışsal olmayan etkilerini açıklamaya çalışan kuramlardan” biri George Gerbner’in *Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı*’dır (Özçetin, 2018:117). Gerbner, kitle iletişim araçlarının bireylerin davranışları üzerindeki etkilerini inceleyen diğer araştırmacılardan, uyarıcı-tepki vb. modellerine karşı mesafesini koruması dolayısıyla ayrılmaktadır.

Gerbner’e göre iletişim ‘semboller ve mesajlar aracılığıyla gerçekleşen toplumsal etkileşim’dir (2014:141). Belirtmek gerekir ki bu etkileşim sürecinde, “mesaj ve hikâyelerin, bunları tüketenler üzerindeki etkileri doğrusal, mekanik ya da hipodermik değildir. Söz konusu olan diyalektik bir süreç olduğu için, mesajların ‘etkileri’ nispeten dolaylıdır” (Morgan, 2014:20). “İletişimsel eylemin özü, ‘istenen’ tepkileri elde etmek için girişilen taktiklerden daha çok, genelleşmiş imajların istikrarlı yapılarını besleyen mesaj sistemlerinin üretimi ve algılanmasıdır” (Gerbner, 2014:141). “İletişimin ‘etkisi’ bize anlık olarak ne yapmamız gerektiğini iletmesi değil, yapılanın anlamının ne olduğunu anlamamıza yaptığı katkıdır ki bu daha kökten ve nihai olarak daha belirleyici bir süreçtir” (Gerbner, 2014:273).

Kuram içindeki ekme, yetiştirme ya da kültivasyon kavramını, Gerbner’in algılamasıyla yorumlayan Morgan’a göre kültivasyon “mesajlar aracılığıyla oluşan etkileşimin, mesajların iletildiği koşulları şekillendirdiği ve beslediği bir süreç” dir (2014:17). Morgan’a göre, “en erken biçimlerinde, ‘kültivasyon’ fikrinin, kültivasyon analizinin en yaygın metodolojik stratejisi olan toplumsal gerçeklik hakkında yöneltilecek anket sorularına, az ve çok televizyon seyredenlerin verdiği cevaplar arasındaki yüzde farklarıyla bir ilgisi yoktur. Aksine, kültivasyon, başlangıçta kitle iletişiminin kamuoyu yaratma ve bu kamuoyu tarafından en yaygın olarak paylaşılan perspektif ve varsayımları tanımlama sürecinin tarifidir.” (Morgan, 2014:21). Gerbner bu konuya şu şekilde açıklık getirmektedir: “Televizyonun toplumsal gerçekliğin kavranmasına yaptığı katkıları için kullandığımız ‘kültivasyon’ terimimiz, etki için kullanılan herhangi

başka bir kelime değildir. Monoblok veya tek yönlü bir süreci de ima etmemektedir. Sembolik çevrenin kompoze edilmesini ve yapılandırılmasını sağlayan yaygın ve kapsayıcı bir mecranın etkilendirme yaratması derinden derine işler; karmaşık ve diğer etkilendirmelerle iç içe ilişkilendirilmiştir. Bu yaklaşım, demek ki, mecra ile kamuların etkileşimini varsayar” (2014:288). “Kültivasyon analizi, medya kurumlarının ve bu kurumların ürettikleri mesaj sistemlerinin araştırılmasından elde edilen iç gözlemlerden başlar; bu sistemlerin ve sembolik işlevlerinin, hayata ve dünyaya dair varsayımları kültüre edişlerindeki katkı oranını bulmaya çalışır” (Gerbner, 2014:272).

Çalışmada rehber edinilecek olan kuramsal çerçevenin ana hatlarının belirlenmiş olması hasebiyle iki kuram özelinde şu şekilde naif bir değerlendirme yapılabilir. Gerbner’in kültüre etme kuramı içinde yer verdiği, medya ve kamu etkileşimindeki iletişimsel etkiden, iletişimin/yapılanın anlamının ne olduğunun anlaşılması yönünde katkı yapması şeklinde ki beklentisi ile sembolik etkileşim temelinde yer alan bireyin anlamı, benliği içinde yoğurup çıktı yönünde yorumlaması, aynı düzlem üzerinde ortak denkleme hizmet etmekte olduğu dolayısıyla benzeşmektedir. İki kuramın ortaklaştığı bir başka nokta, iletişimi ‘semboller ve mesajlar aracılığıyla gerçekleşen toplumsal etkileşim’ olarak kabul etmeleridir. Buna ek olarak, etkileşimden doğacak olan etkilerin, doğrusal ya da mekanik olmayıp dinamik olduğu kabulü, ortaklaşılan bir başka unsur temsil etmektedir.

Öte yandan kültivasyon kuramının “medya insanların inanç, tutum ve davranışları üzerinde gözlemlenebilir ve kısa vadeli etkiler yaratmaz; bunun tam aksine *uzun vadeli* bir süreçte insanların toplumsal gerçekliği algılama biçimlerini şekillendirir, eker” (Özçetin,2018:128-129) şeklindeki savlaması, yani bir başka deyişle, medyanın aktardığı mesajın kodaçanlar tarafından alınması ve medya aracılığıyla kültüre edilmesi kabulü, ‘tekrara dayanan uzun dönemli; sürekli ve tutarlı’ olması gerekliliği gibi koşullar üzerinden, sembolik etkileşim kuramıyla ayrılmaktadır.

Bu noktada, Kültürel Göstergeler ve Kültivasyon Kuramı’nın çalışma kapsamında tercih edilmesinin öncelikli amacının, Gerbner’in *Medyaya Karşı* kitabının girişini yazan M. Morgan’ın bizatihi Gerbner’in *Toward Cultural Indicators/ Kültürel Göstergelere Doğru*(1969) yayınından aktardığı ve izahıyla isabetli olduğu hasebiyle doğrudan alıntıladığım şu sihirli cümleler altında yatmakta olduğunu belirtmekte fayda vardır: “Bir mesaj (ya da mesaj sistemi) anlamlı bir algılama için ihtiyaç duyulan

terimlere yönelik bir bilinç kltive eder. Mesajın anlamını kabul edip etmemem, ondan hořlanıp hořlanmamam ya da mesajdaki fikir paylařıp paylařmamam ayrı bir sorundur. ncelikle ona kulak verip, onun neden bahsettiğini kavramam gerekir. Bu kavrayışın nasıl meydana geldiğı, enformasyonun unsurlarının verili bir idrak çerçevesi içinde nasıl entegre edildiğı de ayrı sorundur. Burada benim ilgilendiğim nokta, her tr ilgi ve kavrayışın, sz konusu srecin bařarıldığı terimleri kltive etmesi olgusudur. Bu terimlerin geniř gruplar için ortak hale geldiğı, belli bir noktaya kadar, paylařılan terimlerin kltivasyonu kamuoyu etkileřiminin temelini oluřturur” (Gerbner (1969:139)’den akt. Morgan,2014:21).



BÖLÜM 2: GELENEKSEL VE DİJİTAL OYUNUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

2.1. Gelenekselden Dijitale “Oyun” Kavramı

“Oyun kültürden eskidir” J. Huizinga

Uygarlıkların aynası olan oyunların kökeni, ilkel dinlerin bereket ayinlerine, güneşe, aya, toprağa tapınmalara kadar gitmektedir. Oyunların oynanış biçimi ve yüklendikleri anlam, kültürel birikimlerin gölgesinde yoğunlaştığı için olsa gerek ki kısmi ya da tümüyle yerel değişiklikler gösterebilmektedir. Özgürleştirici eylem pratiği olarak oyunun ve oyuna ait eylemlerin, alan yazında emeği geçen çoğu araştırmacının ortak paydada birleştiği bir yorumu mevcuttur: “Oyun kültürden eskidir. Kültür kavramını ne kadar daraltsak da bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamayı öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz ki, insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir *temel* özellik katmamıştır. Çünkü hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır” (Huizinga,2017:17). Temel oyunların yüzyıllardır çok az değişiklik göstermesi onun rastlantı olmayıp bir kültür iletim aracı olduğunun göstergesidir. Hollandalı sanatçı Peter Brueghel tarafından 1560’ta çizilmiş olan seksen dört çocuk oyunu resmi, bugünün çocuk oyunlarından yok denecek kadar az farklılık göstermektedir. Buradan hareketle, insanın tarihsel doğasına karşılık düşen oyunun, geçmiş ile ilintili, şimdinin eğlenceleri, gelenekleri ve tabularının seçkin bir ortamı ve gelecek için de önemli bir kalıtım olduğu söylenebilir (Arnold, 1995: 9). Oyunlar, insan ve insan dışı doğa için varoluşsal bir aktivitedir; dolayısıyla kültürün doğal bir bileşenidir ve varlığını radyo, sinema ya da televizyon gibi teknolojik olanaklara borçlu değildir. Tam da bu yönüyle oyunun ilkel/geleneksel anlamı, onu araç olmaktan olabildiğince öteye taşımaktadır. And’a göre oyun sözcüğü, Türkçenin en eski sözcüklerinden biri olup dramatik gösterimler, çocuk oyunları, kâğıt, zar gibi baht oyunları, dans ve sporla ilgili eylemler “oyun” ve “oynamak” sözcükleri ile nitelenirler (2016: 36). TDK, oyun tanımını yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe

dayanan her türlü yarış, şaşkınlık uyandırıcı hüner, kumar, güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket, teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç, hile, düzen, desise, entrika olarak tanımlamaktadır. Oynamak kavramını ise, vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak, kımıldamak, hareket etmek, -le bir şeyi sürekli evirip çevirmek veya sürekli olarak ona dokunmak, bir film, oyun vb.nde rol almak, film gösterilmek, tiyatro eseri sahneye konmak, eşyanın herhangi bir parçası kımıldamak, hareket etmek, sarsılmak, yeri değişmek, sporla ilgili çalışmalara katılmak, müziğin gerektirdiği uyumlu hareketleri yapmak, büyük bir ustalık, beceri ve kolaylıkla bir işi yapmak, değişiklik göstermek, -le tehlikeye düşürmek, oyalanmak, gereği gibi yapmamak, boşuna vakit geçirmek, -le rastgele yön vermek, aldatmak, -le herhangi birine karşı önemsemeyici davranışlarda bulunmak, tedirgin etmek, rahatsız edici davranışta bulunmak, değiştirmek, bozmak, tahrif etmek olarak tanımlamaktadır (TDK Güncel Sözlük; TDK Büyük Türkçe Sözlük Erişim Tarihi:11.06.2018).

Görüldüğü üzere Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğü geniş bir alan içinde konumlanmış olup birden fazla ve birbirinden farklı türde anlamları tek bir anlamsal düzlem altında birleştirmektedir. Buna karşılık İngilizce de oyun ‘*game*’, oynamak ise ‘*play*’ olarak adlandırılmaktadır. Günümüzde dijital oyun alan yazın içinde kurallı oyun oynama; *game*, serbest oyun oynama/k; ‘*play*’ olarak iki farklı anlamda kullanılmaktadır. Buna ek olarak; ‘kurallı oyun oynama’ konsol/video/bilgisayar/dijital oyun oynamayı, ‘oyun oynamak’ ise geleneksel ya da serbest oyunu ve edimlerini içermektedir. Caillois, ‘*play*’ ve ‘*game*’ olan oyunu şu şekilde tanımlamaktadır: “Oyun (*play*) için bir yer vardır; arena, sahne, pist vb hiçbir şey bu sınırların dışında değildir, yanlışlıkla, kazara sınırların dışına çıkmak, oyundan çıkarılmayı ya da cezalandırılmayı gerektirir”. Öte yandan ‘*game*’ anlamında kullanılan oyun kavramı, kabul edilmiş sınırlar içinde kalması gerekir. Oyun verili bir zamanda başlar ve biter. Süresi belirlenmiştir. Bu nedenle oyunun alanı sınırlanmıştır, kapalı, korunmuş bir evrendir, saf bir uzamdır (Caillois’tenAkt. Akbulut,2009:31).

Popülist tezahürde görülen paydaş bir tanım için Huizinga’ya başvurmak isabetli olacaktır: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik

ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (2017:53). Huzinga’nın somutu soyuta indirgeyen ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ ifadesi aracılığıyla oyunun, gündelik hayat pratiklerinden uzak bir edim, etkinlik, arınma ya da aşkınlanma formu olduğunu anlayabiliriz. Şüphe götürmez ki, bahsi geçen arınma ve aşkınlanma hali oyun ile özdeşleşme aracılığıyla olağan dışı bir zaman ve mekânda, eğlenme, uzaklaşma ve de rahatlama sağlamaktadır. Bu durum, alışılmışın içinde sıradışı bir özgürlük alanı yaratmaktadır. Caillois’e göre oyunlar; özgür, gönüllü, zaman ve uzam bakımından ayrı, belirsiz, kurallı ve inandırıcı özelliği olan etkinliklerdir (2001:10-11).

Katie Salen ve Eric Zimmerman oyunu “kurallar tarafından tanımlanıp oyuncuların yapay bir çatışma içinde olduğu, ölçülebilir bir sonuçla nihayete erdirilen” olarak tanımlamaktadırlar (2004:83). “Ölçülebilir sonuç” tanımlaması aracılığıyla oyunu deneyimleyen kişilerin oyunun sonunda kazanıp kazanmama durumları ifade edilmektedir.

JasperJuul’a göre oyunların altı temel özelliği vardır:

- Oyunlar kural temellidir.
- Oyunlar değişken ve ölçülebilir sonuçlara sahiptir.
- Oyunun farklı potansiyel sonuçları ve ona atfedilmiş farklı değerler (pozitif ve negatif) vardır.
- Oyunlar zorludur dolayısıyla oyuncular sonucu etkilemek için çaba sarf etmek durumundadırlar.
- Oyuncular sonuca duygusal olarak bağlıdırlar: Bir oyuncunun galip gelmesi ve olumlu sonuç olması durumunda “mutlu” olması, olumsuz bir sonuç olması durumunda ise kaybeden ve “mutsuz” olması.
- Aynı kurallar kümesi içindeki bir oyun, gerçek hayatta var olan bir sonucun karşılığı olarak ya da olmadan oynanabilir (2005:41).

Oyunlar, hedefe yönelik, amaç-araç yönelimli, tercih içeren ve kurallarla yönetilen etkinliklerdir (Suits,2012:50). Etkinlik ya da bir başka deyişle faaliyet; sosyal, bilişsel, duyuşsal veya motor bir eylemlilik hali olup konu, amaç ya da bir kazanıma yönelik her türlü fiiliyattır. Bu bağlamda motor gelişim alanı ile ilgili koşma eylemini ve bu eylemin tekrarını bir etkinlik olarak tanımlayabilirken, koşma eyleminin kaçma ya

da kovalama şeklindeki eylemselliğini ise oyun olarak nitelemek gereklidir (Topkaya,2016:15-16).

Oyun ve oyun oynama edimi çocuklar için fiziksel, duygusal, sosyal, dilsel, zihinsel ve psiko-motor gelişimlerinde önemli işlevleri yerine getirmektedir. Buna ek olarak oyunun, geliştirmek, eğitmek, öğretmek ve tedavi etmek gibi aracı olduğu işlevleri de mevcuttur. Psiko-motor işlev olarak kaba/büyük motor ve ince/küçük motor becerilerinin gelişimlerini, zihinsel işlev olarak da çocuğun çevresindeki nesneleri tanınması ya da büyüklük-küçüklük, kalınlık-incelik, hafiflik-ağırlık, azlık-çokluk gibi zıtlık bildiren kavramları öğrenmesi örnek gösterilebilir.

Bateson ve Martin'in, oyun bireyin dünyayla baş edebilmesinde yeni yaklaşımlar keşfetmesinde ve aynı zamanda bireye biyolojik olarak yaratıcılık ve inovasyon olanakları sağlamasında yardımcı olmaktadır şeklindeki yorumları da oyunun işlevlerinden birine işaret etmektedirler (2014:16). Çocuk psikolojisi ve psikanalizle ilgili çalışmaları bulunan D.W. Winnicott ise, oyunun ve oyun oynamanın evrensel ve aynı zamanda bir sağlık göstergesi olduğunu; büyüme ve gelişimin yordanabilir bir sıra halinde ilerlemeye katkısı olup ikili ya da grup ilişkileri kurmada bir araç olduğunu ifade etmektedir (2017:61-62).

Yaşama hazırlık kuramı⁴doğrultusunda yapılan tanıma göre oyun; “içgüdüsel ve eğitsel deneyimin bir parçasıdır. Oyun aracılığı ile birey, yaşamın daha sonraki dönemlerinde izlenecek şeylerin deneyimini yapar. O, bir bakıma yaşama hazırlanma ve kalıtsal özellik olma niteliğindedir. Çocukların oyun deneyimleri, ileriki yıllarda onun eylemine katkıda bulunur” (Tezcan,1994:64). Oyun çocuğun özgürlüğüdür, deneyim edinme, öğrenme ve yapma aracıdır. Çocuk oyun esnasında dış dünyada gözlediği uğraş ve becerileri canlandırmaktadır (Ömeroğlu,1995:10). Oyunun çocuklar üzerinde olumlu etkileri olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Çocuk oyun oynadıkça duyuları keskinleşmekte ve aynı zamanda psiko-motor gelişimleri de buna paralel olarak ilerleme göstermektedir.

Terr, D.W. Winnicott'un oyun ve oyun oynamaya verdiği önemi şu şekilde aktarmaktadır: Tedavi için gelen hasta birazda olsa oyuncu bir yapıya sahip değilse hiç

⁴Yaşama Hazırlık Kuramı, Alman filozof Karl Groos tarafından ortaya atılmıştır. Gross, oynayan çocukları ve hayvan yavrularını gözlemlemiş ve yaşam için gerekli olan bilgi ve becerilerin öncelikle oyunda kazanıldığını ve oyunun bu anlamda bir ön alıştırma olduğunu ileri sürmüştür.

şüphesiz ki tedavi süreci zora girer. Şayet hastaya bir terapi yapılacaksa, öncelikle, oyunculuk niteliklerinden yoksun olan hastaya, oyun oynamayı öğretmek gerekir (2000:24). Böylesi geniş çapta etki, anlama ve anlamlandırmaya olanak tanıma gücünü elinde bulunduran oyunun çok yönlü doğasından dolayı bütünlüklü ve genel bir tanımı mümkün görünmemekle birlikte salt olarak tarifinin olanak dâhilinde olduğunu yarı zımni olarak belirten Aarseth'e (2004) göre oyunlar, en iyisinden bir dereceye kadar tanımlanabilir kültürel janrlar ya da bir başka deyişle türlerdir. Wittgenstein'de benzer bir yorumda bulunarak net bir tanımının mümkün olmadığını desteklemektedir: Oyunların tümüne birden bakılırsa müşterek bir özellik yoktur ancak oyunun bir dizi parçadan oluştuğunu kabul edersek belirli bir aile ilişkisi ya da benzerliğinin olduğunu görebiliriz (1989:31-32). Bahsi geçen aile ilişkisinde geleneksel anlama hizmet eden tüm oyunların bütünüyle ortak özellikleri aynı olmasa bile birçok oyunla ilişkilendirebileceğimiz bileşenleri mevcut olduğunu belirten Becker, çeşitli oyun tanımlarından şu ortaklıkları saptamıştır: Oyun; etkileşimli, kurallı, bir ya da daha fazla hedefi olup genellikle fark edilebilir bir sonu olandır (2017:5).

Etkileşimlilik ve kurallılık geleneksel ve dijitalin en önemli ortak noktaların oluşturmakla birlikte zamana rağmen varlığını korumakta ve hatta dijitalde varlık alanını daha da genişletmektedir. “Geleneksel oyun anlayışı günümüzde yerini yeni iletişim ortamlarının oluşturduğu oyun anlayışına bırakmaktadır. Teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan yeni iletişim ortamları, toplumun geleneksel iletişim modellerini sadece değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda bireyin gündelik kavrama biçimini değiştiren yeni iletişim kurma yolları geliştirmiştir. Yeni olarak ifade edilen ortamlar dijital tabanlı olmaktadır (Yengin,2012:42). 21. yüzyılın sosyal yapısı içinde yeni iletişim teknolojilerinin farklı alanlarda görülen hızlı gelişimi ve etkisi köklü değişikliklerin önünü açmış olup teknolojik ilerlemenin toplumsal düzeyde görülen makro ve mikro yapılanması günümüz toplumunun bilgi toplumu, bilgi çağı olarak adlandırılmasını sağlamıştır. Bahsi geçen makro ve mikro gelişimlerin, ilerlemesi ve yaygınlaşması aracılığıyla bireylerin gündelik iletişim pratikleri kolayca doğru değişip dönüşmüştür. Timisi'ye göre iletişim teknolojileri, toplumsalı kuşatan bir çatı, çerçeve ancak ondan da öte içinde sosyal yaşamın yer aldığı bir etkileşim sistemidir (2016:20). İletişim teknolojilerinin dijitalleşmesi, bireylerarasındaki iletişimin zaman ve uzam sınırlılığını yıkmış olup eş zamanlı ve etkileşimli bir yapıya dönüştürmüştür. Bu kısıtlılığı yıkan, etkileşimliliği diğer birçok araca ve aracıya göre derece yüksek

oluşuyla öne çıkarançağın en önemli yeni iletişim ortamlarından biri dijital oyunlardır. Geçmiş zaman içinde konsol oyunları, video oyunları, bilgisayar oyunları ve elektronik oyunlar olarak adlandırılan dijital oyunlar, 1970 yılından itibaren gelişmeye başlamış olup teknolojinin gelişmesine paralel olarak alanını ve tanımını genişletmiştir. Rose’a göre dijital oyunlar, yeni iletişim ortamı olup fizik (nesneler çarpıştığında ne olur), yapay zekâ (karakterler nasıl davranır), ses, animasyon ve grafikler gibi bazı temel işlevleri sağlayan bir oyun motor yazılımı çerçevesi içinde inşa edilmektedir (Rose, 2012: 41). Yengin’e göre ise yeni bir iletişim ortamı olan dijital oyunlar “okuma sisteminin göstergeler sistemi ile kodlanarak, sesler eklenerek ve gerçeğin yeniden üretilerek aktarılmasıdır” (2012:3).

Kirriemuir’a göre (2002) dijital oyun; tüketicilerin kullanmış olduğu, cep telefonu, avuç içi bilgisayarlar/tabletler gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan tüm oyunların geneline verilen addır.

Yeni medya teknolojilerinin gelişip hızla ilerlemesiyle birlikte dijital oyunlar üzerine çeşitli araştırmalar yapılmış ve alanda iki uçlu temel bir ayrışma konumlanmıştır. Bunlar dijital oyunları yeni bir edebiyat ya da sinema ürünü gibi metinsel düzlemde görüp yeni bir “anlatı” türü olduğunu savunan anlatıbilimciler (narratolojist) ile dijital oyunların salt olarak biçimsel/formalist özellikleriyle oyunsal bir öz olduğunu savunan biçimciler (ludolojistler)’dir. Ludoloji yeni bir kavram olmayıp temeli çok daha eskilere; tahta oyun toplulukları arasında kullanılan terime kadar uzanmaktadır. Biçimsel⁵ bir disiplin olarak ludoloji (oyunbilim), oyunları anlatının uzantısı olarak gören topluluğa karşı bir meydan okuyan olarak konumlanmıştır. Ancak belirtmek gerekir ki, bu meydan okuma nihai amaç ya da anlatı paradigmasının teknik yanlışlığını ortaya koymaya çalışan elitist bir çaba değildir. Ludologlar bazı benzerlikler olmasına rağmen oyunların anlatı olmadığını iddia etmektedirler. Bu iddianın en belirgin sebebi; oyunların karakteristikleri itibarıyla, anlatının yaygın olarak kabul edilen tanım/larıyla uyuşmamasından kaynaklanmaktadır (Farsca,2003). Jos de Mul “bir oyunu bir anlatıdan ayıran şey, sonucun yazar değil, oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesidir. Oyuncunun, diğer oyuncuların ve olayların birbirini ortaklaşa etkilemeleri anlamında oyun, öncelikle interaktiftir” (2008:93).

⁵Oyun Biçimi; oyuna ait kurallar, amaçlar gibi niteliklerin içyapı olarak görülebileceği ama bundan ibaret olmayan, oyuncuyu da içeren, oynanış gibi ayrı bir yönü barındıran bir kavramdır (Demirbaş, 2017:361).

Narratolojistlere göre oyun imgelerin tümlenmesi sonucu oluşan bir öyküdür. Oyunun bir anlatı olduğunu savlayan bu yaklaşım, “oyunları öykü gibi inceleyerek, oyunlardaki öykü formlarını ortaya çıkarmaya çalışmaktadır” (Akbulut,2009: 50). Anlatım eylemiyle ilişkili olan anlatı, salt olarak roman ya da tarihsel herhangi bir metinde değil, etrafımızı saran her şeyde, her yerdedir (Fludernik,2009:1). “Anlatı açıkça bir bütündür çünkü bir araya gelerek kendilerinden daha farklı bir bütün oluşturan öğelerden; olaylardan ve varlıklardan meydana gelir. Olaylar ve varlıklar tekil ve özerktirler ancak anlatı öğeleri ardışık bir bileşiktir. Dahası, anlatıdaki olaylar (şans eseri meydana gelmenin aksine) birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı etkileşim halindedir” (Chatman, 2008:19). Narratoloji Aristoteles'in Poetika'sından ve drama, roman, film gibi öykü anlatma çalışmalarından kaynaklanırken, anlatı kavramı günümüzde yaygın olarak çok daha geniş anlamda kullanılmaktadır (Juul, 2005:17). Dijital oyunlara anlatımcı bakış açısıyla yaklaşan Murray’a (2005) göre; Narratoloji bilgisayar oyunu formalistlerine ilgi gösteren bir kategori olup en çok belli bir grup oyun bilimcisine (ludolojistlere) kaygı veren, akademiye yeniden düzenlemek, büyüleyici nesneleri yeniden düşünmek ve yeniden yapılandırılmak için gerekli olan manzara sunmaktadır. Şüphesiz ki bilgisayar oyunları içinde anlatısal öğeler barındırmaktadır. Ancak yine de geleneksel anlamda ‘anlatı’ oldukları söylenemez (Hayot ve Wesp,2004:3).

Oyun araştırmaları alanında Ludoloji ve Narratoloji tartışması günümüze değin süregelmiştir. Demirbaş iki zıt kutupta konumlanan tartışmaya eleştirel yaklaşmış ve şu şekilde bütüncül bir yaklaşım önermiştir: “Oyun çalışmaları, romantik ve ütopyacı olarak gördüğü oyunu kültür ile ilişkili ele alan kuramlara sırt çevirmeye devam ettiği oranda alanı genişletme becerisine sahip olamayacaktır. Gelecekteki çalışmalar açısından ludoloji ve narratoloji tartışmasının burada belirttiğimiz alt anlamları ve alt akıntılarıyla ele alınması, oyun kavramının ise indirgemeciliğe sürüklenmeden çevresindeki farklı kavramlarla ve yazınlarla ilişkilendirilerek okunması önem taşımaktadır. Oyun ve oynama edimi tarih boyunca ve özellikle modern dönemde farklı anlamlar kazanmıştır, ancak toplumda oluşan dönüşümlerin anlaşılabilmesi ve tarihsel anlamıyla takip edilebilmesi için kültür, anlatı ve oyun biçimini ilişkisel olarak ele alınmak durumundadır” (2017:370). Kültür, anlatı ve oyun biçiminin ilişkisel bir bağ içinde ele alınması noktasında, Demirbaş ile ortak paydada buluşmaktayız. Kanaatimce, oyunu salt olarak, ludolojist ya da narratolojist perspektiften okumak, oyun alan yazınında emek veren yaratıcı bilincin evcilleşmesi anlamına gelmektedir. O halde ve

buradan hareketle, bütüncül yaklaşımı benimsemenin, kişileri ya da araştırmacıları idrakin nesneleri olmaktan çıkarıp özneleri haline dönüştüreceği söylenebilir. Anlatı ve biçim, tıpkı ekolojik sistemde olduğu gibi ya da düzenli çalışan bir makinenin dişlileri ya da zincirin halkaları gibi birbirine bağlı olup birbiriyle bütün içinde olduğu zaman sığıdan uzaklaşıp derinleşebilir ve böylece anlam kazanabilir.

Zaman içinde anlam, biçim, zaman, mekân bakımından evrilen ve yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte daha da evrileceği beklenen “oyun”ların, dijital oyun ile geleneksel oyun arasındaki farkı dramatik bir şekilde açtığı gözlemlenmektedir. Binark ve Bayraktutan Sütçü, bahsi geçen temel farkın yeni medyanın⁶ özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesinden kaynaklandığını belirtmektedir (2008: 45). Yeni iletişim ortamı olarak dijital oyunları, geleneksel oyunlardan ayıran en belirgin fark *etkileşimlilik* ve *kurallılık* dereceleridir. Esasen, etkileşim ve kurallı olmaları onları birbirinden hem ayıran hem de ortaklık kurduran bir durumdur. Bu nedenledir ki, geleneksel oyun ile dijital oyun arasında; kurallılığı ve özellikle etkileşimliliği ‘derece yüksek’ oluşu üzerinden ayrıldığını belirtmek, doğruya daha yakın görünmektedir.

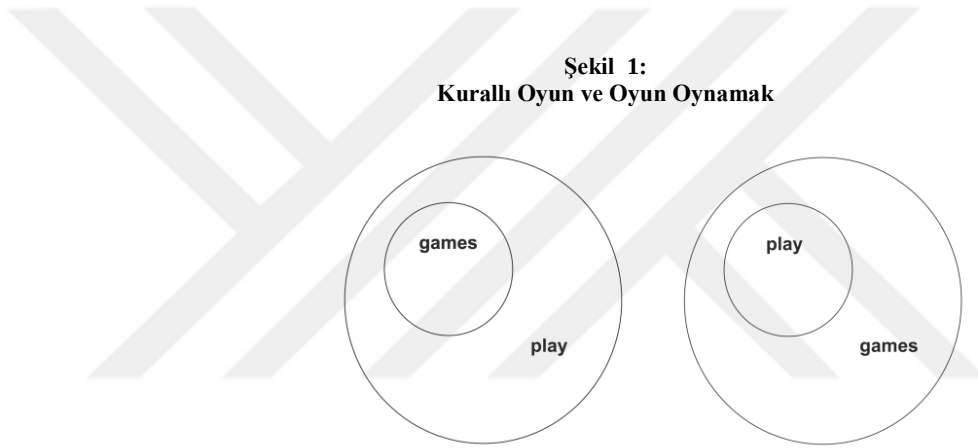
Etkileşimlilik diğer dijital medya araçlarından yüksek olan dijital oyunların, ayrılmasının nedenlerinden biri ve en önemlisideneyimleyici, kullanıcı ya da oyuncuların çok yönlü aktif olarak konumlanmasından kaynaklanmaktadır. Tüker’in bahsi geçen aktif ve pasif konumda olma yönündeki yorumu şöyledir: “Video oyunlarında izleyici pasif değildir. Oyun tecrübesinin yaşanabilmesi ve oyun oynama eyleminin gerçekleşebilmesi için oyuncunun aktif olarak oyuna katılması gerekir” (2014:181).

Yengin’e göre etkileşim “kullanıcının verinin içeriğine müdahale edebilme durumudur. Kullanıcılar, yeni iletişim ortamını kendi amaçları doğrultusunda yönlendirebilmektedir. Etkileşim özelliği; içeriği kişiselleştirmekte, kullanıcının katılımını arttırmakta ve kullanıcının seçeneklerini çoğaltmaktadır” (2012:50-51). Etkileşim “bir açık yapıt olan oyun ile bu açık yapıtın söylemi tarafından örnek okur olarak inşa edilen oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkidir” (Işığan,2012:60). İnsan, en geniş anlam ve alanda ekosistem içinde insan dışı doğa ile iç içedir ve doğal bir etkileşim içindedir.

⁶Yeni Medya; bilgisayar, internet ve telekomünikasyon teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkmış olup geleneksel medyadan etkileşimsellik, kurallılık, kitlesizleştirme ve eşzamansızlık özellikleriyle ayrılmaktadır.

Yeni iletişim ortamlarının bilinen en karakteristik özelliği olan etkileşim, karşılıklılığa yaslanır ve birbirinden etkilenme söz konusudur. Etkileşim, iletişimi sürekliliğe dönüştüren gönüllü bir eylemdir. Birey ya da grupların etkileşimleri kültürel değerlerin aktarımı, ait olunan ya da ait olduğunu hissettiği, benimsediği kimliklerinin ve kültürlerinin zenginleşmesi açısından son derece önemlidir. Birey ya da grupların etkileşim halinde olması paylaşımı, öğrenmeyi, edimi mümkün kılmakta ve böylece ortak bilgi ya da deneyim sermayelerini katlamaktadır.

Zimmerman ve Salen, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* adlı kitabından oyun oynamak (play) ve kurallı oyun oynama (game) arasındaki en belirgin ortaklığın etkileşim olduğunu saptamıştır.



Kaynak:(Zimmermanve Salen, 2004:84-85)

Yukarıdaki şemalar/şekiller arasında etkileşimsel, ilişkisel bir bağ vardır. Birinci şemaya/şekile göre; “Kurallı oyunlar (*games*), bir oyunun (*play*) alt kümesi” olarak konumlanmıştır. Bu, oyun ve oyunlar arasındaki ilişkiyi, dünyada aldıkları formlara göre tanımlayan tipolojik bir yaklaşıma içermektedir. İkinci şemaya göre ise; “Oyun oynamak, kurallı oyunların bir bileşeni” olarak yer almıştır. Bu terimlerin eşleştirmesiyle ortaya çıkan durum tipolojik bir yaklaşımdan ziyade, oyun tasarımı alanı içinde kurallı oyun (*games*) ve oyunlara (*play*) yer veren daha kavramsal bir yaklaşımı temsil etmektedir (Zimmerman ve Salen, 2004:83). Tarihsel ve toplumsal bağlamda bakıldığında, oyun oynamak ve kurallı oyun oynama, doğaları gereği birbirinden ayrılırlar ancak bu ayrılık aynı zamanda, Zimmerman ve Salen’in şematiğinde de görüldüğü üzere, etkileşim düzeyinde bir ortaklık da içermektedir.

Oyunlarda kuralların izin verdiği ölçüde hareket olanağı sağlanılmaktadır ve geleneksel oyunlara göre daha hızlı karar vermegerekli kılınmaktadır. Oskay’a göre; “oyun için konulmuş bulunan ve *uyulduğu için geçerli sayılan* kurallar, belirli bir süre ile sınırlanmışlık ve oyundan başka hiçbir dış realite ile temasta bulunmama olanağı, oyunda, olağan hayattan daha büyük zevkler bulabilmeyi, oyunla dinlendirici bir zaman geçirmeyi sağlamaktadır” (2010:147). Oyunun çeperi ya da başka bir deyişle sınırları, kurallar tarafından belirlenmektedir. Oyunlar kural temellidir ve “oyun kuralları da bağlayıcı olup kuşkuya yer bırakmamaktadır. Kurallar bozulunca bütün oyun bozulmakta, çökmekte ve bitmektedir (And,2016:29). Akbulut, oyunların “belirlenen kurallara uyulduğu, rollerin gerektiği gibi oynandığı durumda, başka bir deyişle düzen bozulmadığında başarıya ulaştığını” belirtir (2009:43).

Kurallar oyun dünyasının kurulması için büyü/şirli çemberin⁷ inşasında rol oynamaktadır (Demirbaş,2014:33). Bir oyunun bazı kural ve sınırlara sahip olması gerekir. Ayrıca, sürdürülebilir olması için de bazı nihai ya da orta hedefler olmalıdır. Bir çeşit hedef olması ve de bu hedefe ulaşılması en azından bir meydan okuma içermelidir. Her bir hedefin ara hedefi ve bu ara hedefin/lerin de nihai başarısı vardır. Bunun yanı sıra tüm oyunların mutlak bir sonu vardır ve her ikisi de (hedef ve son) oyunlar için temeldir (Becker, 2017:5). Kurallar, sosyal veya bireyler arası ilişkileri ifade etmekte olup grubun uyguladığı yönetmeliktir ve ihlalleri bir yaptırım taşımaktadır (Piaget,1999:112-113).

Sonuç olarak, insanlık tarihine kuşbakışı bakıldığında bir çağın bitip diğerinin başlamasına; toplumsal yapılanmalar içinde ki gelişim ve değişimlerin yani üretim tarzı ve koşullarının sebep olduğu görülmektedir. Dolayısıyla günümüzün bilgi çağı olarak adlandırılmasının yegâne nedeni, başat üretim tarzı olarak teknolojik, dijital yapılanmalar ve gelişmelerdir. Bilgi çağının altın dönemi internet ile başlamıştır. İnternet, elektronik çağdan dijital çağa giden yolda belirleyici olmuştur. Dijitalleşmenin hâkimiyeti ile birlikte tüm sosyo-ekonomik, politik, kültürel pratikler evrilmiştir. Yaşanan ekonomik, politik, sosyal ve kültürel değişimler her alanda olduğu gibi oyun alanında da dönüşümlere sebep olmuş, var olan söylem ya da farklılaşmıştır. Kuşkusuz ki bu farklılaşma oyun türlerinin çeşitliliği, oyunların dolaşıma girmesi ve

⁷Sihirli Çember; “Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir” (Huizinga, 2017:29)

yaygınlaşması yönünde de gerçekleşmiştir. Geleneksel anlamda salt olarak çocuğa ya da küçüğe ait olan oyun, teknolojik imkânlarla birlikte yetişkinlerin de gündelik yaşam pratikleri içine girmiş, iletişim dilini ve biçimini değiştirmiştir.

Teknolojik olanaklarla birlikte konsol, video, bilgisayar ve dijital olarak evirilen oyun mekân, zaman, uzam, ortam, araç, kişi/ler ve kişilerin aidiyetlerini gerçeklikten sanal gerçekliğe taşımada aracı olmuştur. Bu taşıma hali geleneksel sosyalleşme ortamlarının dijitalde yeni bir uzam olarak varlık bulmasına olanak sağlamış, kişi, kullanıcı ya da oyuncuların kısıtlı sayıda etkileşime girdiği kullanıcı sayısını ve dolayısıyla etkileşimliliğini arttırmıştır.

2.2. Dijital Oyunların Bilişsel, Duyuşsal ve Sosyal Gelişim Süreçleriyle İlişkisi

Dijital oyunlar, çocuğa gerçek yaşamda var olan döngüleri anlayabilmesi, deneyim elde edip adapte olabilmesi açısından zengin olanaklar sunmaktadır. Genel anlamda oyun, çocuğun fiziksel, psiko-motor, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan hayati bir ilahtır. Gelişimin 65 yaşına kadar devam ettiği ortak kabulüne yaslanarak öğrenmenin salt çocukluk döneminde etkili olmadığı 65 yaşına kadar özellikle bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim alanlarında farklı biçimlerde ilerleme gösterdiğinin altını çizmek gerekmektedir. Gelişim, “organizmanın döllenmeden itibaren büyüme, olgunlaşma ve öğrenmenin etkileşimiyle bedensel, zihinsel, dil, duygusal ve sosyal yönden belli koşulları olan en son aşamasına ulaşınca kadar sürekli ilerleme kaydeden değişimdir” (Yıldırım,2015:21). Gelişim süreci özelden genele doğru; büyüme, olgunlaşma, hazır bulunuşluk, öğrenme, gelişim ve gelişme şeklinde ilerleme kaydetmektedir. Gelişim ve gelişme genellikle birbirini yerine kullanılmakta olsa da birbirinden farklı anlamlara sahiptir. Gelişme, gelişimin bir sonucudur, ortaya çıkan ürünüdür. Örneğin bir çocuğun konuşması gelişme iken, konuşmaya kadar olan sürece gelişim denmektedir. Gelişimin sistematik bir şekilde ilerleme kaydetmesi yönünde yadsınamaz ölçüde etkililiği olan oyunun, çocuğun gelişimine katkıda bulunduğu ve hatta gelişimini sağladığından dolayı eğitimde de başat bir rol oynamıştır.

Dogbeh ve N'Diaye, Bloom'un sınıflanmasına uygun olarak oyunun yedibilişsel eğitsel amacı olduğunu ortaya koymuşlardır: Bunlar; doğrudan bilgilenme, anlama, uygulama (soyut kavramların prensiplerin ve kuralların yeni ortamlarda seçilerek kullanılması), analiz, sentez (değişik kaynaklardan alınan elemanların yapısını özetleme, planlama

vb.), keşfetme, değerlendirme ve yaratmadır (Baykoç Dönmez,1992:26). “Oyun, çocukların bilişsel gelişimi için çok önemli bir etkinliktir. Çocuklar, öğrenmek için, inceleme, deneme ve keşfetme yoluyla bilgi elde etmek zorundadırlar. Oyun yoluyla çocuklar, dünyayla ilgili sorularına cevap bulur, yeni fikir ve kavramları test eder, problem çözme ve mantık yürütme yeteneklerini uygulamaya geçirirler” (Akman,2002:245). “Bilişsel gelişim, çocuğun, zihinsel beceri ve yeteneklerinde süreç içerisinde oluşan değişiklik anlamında tanımlanabilir” (Sever,2015: 47). Oyunlar dış dünyadan alınan uyaranlara, bilişsel yetenek ve örüntüleri özümseme yönünde aktif etkin bir role sahiptir. “Bilişsel yetenekler kişinin deneyimlerinden ve çevresinden edindiği enformasyondan bilgi kazanabilme ve anlam çıkartabilme yetenekleridir. Ayrıca hatırlanması gereken bir başka nokta da biliş kavramının sadece enformasyonu bilgiye çevirme yeteneğiyle sınırlı olmadığıdır. Yeni edinilen enformasyon hakkında düşünebilme, bu enformasyonu işleyebilme veya daha önceden edinilen başka bir enformasyonla birleştirebilme yetenekleri de biliş kapsamındadır” (Demirhan Sayın, 2016: 11).

Dijital oyun, bireylerin zihin haritalarını karıştırmasına, yeni alanlar açmasına, eski anlamları yeni ile değiştirmesine, iyileştirmesineimkân tanımaktadır. “Dijital oyunlar; mantık yürütme, sebep-sonuç ilişkisi kurma, seçim yapma gibi zihinsel faaliyetlerin gelişmesini sağlamaktadır. Ayrıca bu oyunlar aracılığıyla farklı deneyimler elde etmekte ve edindiklerini hayatının farklı noktalarıyla ilişkilendirip kullanmaktadır” (Kukul,2013:22). Patricia M. Greenfield *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games and Computers* adlı kitabında dijital oyunların bilişsel ve sosyal gelişime olan katkısını incelemiş ve “dijital bilgisayar oyunu oynayan çocukların, -yetişkinlerin uzun zamanda elde ettikleri gelişmeyi- oyunlarda var olan düşünme ve karar verme becerilerini göstererek daha kısa sürede gösterdiğini tespit etmiştir. Çalışmadan elde edilen bulguların bazı önemli sonuçları şu şekildedir:

- Dijital oyun oynayanların aynı anda birden fazla yeri izleme ve değerlendirme, farklı yerlere aynı anda müdahale etme vb., ‘bölünmüş dikkat’ isteyen görevleri ve de beklenen ya da beklenmeyen uyaranlara verilen tepkilerin diğer bireylere göre daha hızlı ve doğru şekilde yerine getirildiği tespit edilmiştir.
- Gerçek hayatta, kuralların ve kavramların keşfedilmesi ve anlaşılması her zaman zor olmuştur. Bunun sebebi, kuralların zihinsel süreçten geçirildikten ve

içselleştirildikten sonra tam anlamıyla kullanıma hazır olduğu gerçeğidir. Ancak, dijital oyunlar, bireye izleme, deneme yanılma, hipotez geliştirme vb. seçenekler yardımıyla kural keşfetme becerilerini daha hızlı ve sağlıklı şekilde sağlamaktadır. Greenfield'a göre gözlem yapma, hipotez geliştirme formül oluşturma ve kuralları keşfetme süreci temel olarak tümevarım yöntemiyle (özelden-genele) keşfetmenin bilişsel sürecidir. Dijital oyunlar bu beceriyi bireylere sağlamaktadır.

- Dijital oyunlar, bilimsel benzeşimlerin (simülasyonların) daha kolay anlaşılması ve farklı durumlarda uygulanmasına, görsel öğelerin okunması ve daha iyi yorumlanmasına olanak sağlamaktadır(Akt. Ocak,2013:62-63).

Tsai, Huang, Hou, Hsu ve Chiou, *Visual Behavior, Flow and Achievement in Game-Based Learning* adlı çalışmasında oyun tabanlı öğrenmede oyuncuların, oyun akışı ve görsel davranışlarındaki yüksek-düşük kavramsal anlama, algılama düzeyleri arasındaki farkı/farkları saptamak üzere göz izleme teknolojisi kullanmışlardır. Çalışma 22 üniversite öğrencisi üzerinde uygulanmıştır. Ayrıca çalışmada bir fizik oyunu tercih edilmiş ve oyun oynarken göz hareketleri takip edilerek göz izleme teknolojisi tarafından kaydedilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; kavramsal anlama kapasitesi yüksek olan oyuncu grubundaki oyuncuların görsel dikkatleri ve etkili okuma stratejilerinde üst biliş kontrollerinin daha iyi olduğu, kavramsal anlama kapasitesi düşük olan oyuncu grubundakilerin ise kavramsal anlamaların çözümlerinde bazı zorluklar yaşandığı gözlenmiştir. Ayrıca, kavramsal anlama kapasitesi yüksek olan oyuncular, kontrol ve konsantrasyon hissinde oyun akışı seviyesi diğer gruba göre daha yüksek seyretmiştir (2016:115).

Dijital oyun türler ve sınıflarının sunmuş olduğu farklı olanaklar, bireyler üzerinde empati kurma, hatırlama, görsel ve işitsel işlem yetenekleri, kısa dönemli bellek yetenekleri, tercihlerinin sonucunu öngörme ve ona göre strateji belirleme, geliştirme, problem çözme, kritik düşünme, hedefe yönelik olma, adaptasyon/konsantrasyon sağlama, kurallara uyma, taktik geliştirme, bilgi edinme ve işleme, dil edinme ya da geliştirme, etkileşim aracılığıyla sosyalleşme, kültürlenme vb. çeşitli olumlu etkiler yaratmakta olduğu kanısındayım. Dijital oyunların salt olarak bilişsel süreçlere etkisi olmadığı, gelişimin birbirinden bağımsız seyretememesi; bir gelişim aşamasının tüm

gelişim aşamalarını etkilemesi ve etkilerin bu bağlamda zincirleme olarak süregitmesi vardığım kanının dayanak noktasını oluşturmaktadır.

Gelişimin bütünsel seyreden bir olgu olduğu göz önüne alındığında, dijital oyunların bilişsel süreçlere, yeteneklere ya da duyuşsal, sosyal, fiziksel herhangi bir gelişim sürecine etkisinin bir diğer gelişim aşamalarını etkilediğini ve şekillendirdiğini ifade etmek mümkündür. Dijital oyunlar, gelişimin bir başka önemli basamağı olan sosyal gelişimi ya da bir başka deyişle sosyalleşmeyi⁸ sağlamaktadır. Sosyal gelişim “kişinin çevresiyle iyi ilişkiler kurması ve yaşadığı topluma uyumunu sağlayan, yaşam boyu devam eden bir süreçtir” (Cırhinlioğlu, 2001:121). Binbaşioğlu’na göre sosyal gelişim “bireyin doğumundan yetişkin oluncaya kadar, başka insanlarla olan ilişkilerinin ve onlara karşı geliştirdiği ilgi ve duygularının tümüdür” (1992:165). Toplumsallaşma; toplumun genel ortaklıkları, kabulleriyle örülmüş değerler, inançlar, gelenekler ve davranışlar sistemini edinme sürecidir. Bireyin sosyal gelişim ya da sosyalleşme adına ilk etkileşimi anne ve baba ile olmaktadır. Birey, doğumuyla birlikte bulunduğu toplumun bir ferdi olarak yaşama başlamaktadır. Kişinin ana rahmine düşüşüyle birlikte farklı konumlu birey olarak ailesinden devraldığı kimlikler üzerinden, içine doğmuş olduğu toplumun kültürünü, davranış örüntülerini ve ahlaki değerlerini edinip sosyalleşmeye başlamaktadır.

“Sosyalleşme çok karmaşık bir süreçtir. İnsan, etrafında bulunanların, her gün karşılaştığı sayısız olayların ve kişilerin, içinde bulunduğu sosyoekonomik ve sosyokültürel koşulların, gelenek ve yasaların, fiziksel çevrenin ve saymakla bitmeyen daha pek çok etkenin etkisi altındadır. Bu etkenlerin karmaşık etkileşimi sonunda insan bir *kişi* olarak belirir” (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2015:220). Günümüzde kişi olarak beliren ve kültürlenmiş insanın dijitalleşmeyle birlikte girdiği etkileşimler ve onlar üzerinden inşa edilen benlikleri sosyalleşmenin boyutunu, yönünü değiştirmiş dönüştürmüştür. İnternet’in mümkün kıldığı küresel iletişim, bireylerarasındaki etkileşimi çoğullatmış ve böylece toplumsallaşma daha geniş çeperde olanaklı hale

⁸Sosyalleşme terimi, daha çok sosyolojide kullanılmakta olup çevrenin çocuk üzerindeki etkisini ön plana çıkarmaktadır. Bunu nedeni, bu kavramın çocuğu bir anlamda pasif olarak görmesi ve çocuğun kendine has özellikleriyle çevresini şekillendirdiği gerçeğinin göz ardı edilmesinden kaynaklanmaktadır. Gerçekten de çocuk, doğuştan var olan genetik özelliklerinin de etkisiyle, çevreden etkilendiği kadar, çevreyi etkilemeye de başlayacaktır. Bu nedenle sosyal psikologlar, sosyalleşme kavramı yerine sosyal gelişim kavramını tercih etmektedirler” (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2015:219). Bu ayrımı belirtmekle birlikte, çalışma içinde spesifik olarak ayrı ayrı iki kavram üzerinde durulmayacağından dolayı sosyalleşme ve sosyal gelişim kavramları birbirine yerine gelecek şekilde kullanılacaktır.

gelmiştir. Mekân ve bedenın fiziki sınırlılığını ortadan kaldıran internet, sosyalleşme pratiklerinde önemli ölçüde değişimlere vesile olmuştur. “Oyuncunun sanal uzamdaki habitus’u, oyuncunun gerçek yaşam-sanal uzam arasındaki geçişlerini ve diğer oyuncularla kurduğu toplumsal ilişkileri belirlemektedir. Pierre Bourdieu’yu izleyerek söyleyecek olursak; oyuncunun sanal uzamdaki habitus’u gerçek yaşamdaki oluşan bir dizi yapılandırılmış bilgi dizgeleri, yargı ve beğeni konumlandırmaları içerisinde gerçekleşmektedir” (Türkoğlu 2004:49’dan Akt. Binark ve Bayraktutan Sütçü,2008:55).

“Felicia-Dana Zabet (2012) ‘birlikte oynama’ ve ‘ritüelleştirme’ üzerinden çevrimiçi oyunları incelediği antropoloji doktora tezinde 'oyundan daha öte' olarak tanımladığı çevrimiçi oyunların fonksiyonlarını aktarmaktadır. Temelde kimlik inşası, benlik sunumu ve sunulanın karşılıklı kabulü ile ritüelleşen birlikte oynama pratiklerinin, oyuncuları birbirine duygusal anlamda yaklaştırdığını ifade ediyor. (*Yıkıcılık*, ilişki ve etkileşim kuruculuk, idamecilik, topluluk inşa edicilik, yoğunlaştırıcılık, kimlik inşa edicilik.) Yıkıcılık fonksiyonun tanımı, adı gibi olumsuzluk yüklü değil, bazı oyun türleri için geçerli olan bu fonksiyonu, teknik detayına girmeden şöyle özetleyebiliriz; oyunun sağladığı kuralları, daha iyi bir oyun ve etkileşim için yeniden kurgulamak ve değiştirmek. Bunun yanında isminden anlaşılmayan *yoğunlaştırıcılık*fonksiyonu da oyun oynama ediminin gerçekleşmesine tekabül ediyor aslında, hikâyenin oynanması ya da rolün oynanması suretiyle oyuncunun oyuna, bu yeni alana bağlanmasını karşılıyor. *Yıkıcılık* fonksiyonu temelinde bu fonksiyonlar neticesinde oyuncular sosyal ve kültürel oynama sermayeleri biriktiriyorlar ki bu da kimliklerini inşa etmede ana etmeni oluşturuyor” (Akt. Gülsoy, 2017:76).

Dijital oyunlar geleneksel medyanın yapmayı başaramadığı bir biçimde, sosyal birlik ve beraberliği sağlamaktadır. TÜBİTAK-SOBAG 107K039 projesi kapsamında 20 Mayıs 2008 tarihinde bir panel düzenleyen Binark ve Bayraktutan Sütçü, o tarihlerde dijital oyunların asosyallik sağladığı genel kabulüne yaslanan düşünüşe eleştirel yaklaşmış ve bunun aksini ifade eden, bizzat çevrimiçi oyun dünyasında çok küçük yaşlardan itibaren bulunan Sinan Temizkan’ı panel konuşmacısı olarak davet etmiş ve konuşmalarını deşifre ederek “*Kültür Endüstrisi olarak Dijital Oyun*” adlı kitabında yayınlamışlardır. İlk cümlede yer alan dijital oyunların ‘sosyal birlik ve beraberliği sağladığı’ yönündeki savımı destekleyen deşifre şu şekildedir: “Online oyunlarda asosyallik gibi bir eleştiri olmamalı, çünkü insanlar etkileşime girmek için oradalar. Bana sık görüştüğüm on

insanı sorarsanız altıdan sonra zorlanırım ama oyun içerisinde sorarsanız iki yüz üç yüz kişilik bir liste çıkarabilirim. ‘*Silkroad*’ bir rol yapma oyunu olup ‘*İpek Yolu*’ demektir. Oyun tamamen gerçek isimlere ve öykülere dayanır. Önce bir karakter seçiyorsunuz ve 20 level kadar ne yaptığınızı anlamaya çalışıyorsunuz. Level 20’ye geldiğinizde size üç tercih hakkı veriyor; tüccar olmak, avcı olmak ya da haydut olmak. Oyun içerisinde çeteler oluşturunuz. Bu noktada iş bireysel mücadeleden çıkıp grup halinde hareket etmeye geliyor. Savaşyorsunuz, savaşı kazanan bir ödül kazanıyor. Sonrasında kale savaşları oluyor. Şanghai’da kurulmuş bir kale var. Burada 50 kişiden 8 grupta toplam 400 kişilik *union* bir amaç için savaşıyor. Ben gerçek hayatta dernek ve vakıf işleri ile de uğraştım. 100 kişiyi bir araya getiremezsiniz. Irak’ta Türk askerlerinin başına çuval geçirilmesi olayı üzerine bir protesto düzenlendi, 20 kişi geldi. Aynı protesto oyun içinde yapıldı, 400 kişi geldi ve bu grupta sadece Türkler yoktu, birçok ülkeden insanlar vardı” (2008:57). Dijital çağa olağanüstü bir hızla uyum sağlayan insanın toplumsallaşma ihtiyacı, çevrimiçi kamusal alanlar aracılığıyla giderilmiş olup sosyalleşme eylemi bir başka boyuta taşınmıştır. Özetlemek gerekirse, günümüz çağı ve toplumu içinde, dijital oyun ya da çevrimiçi platformların asosyallik sağlamakta olduğunu ifade etmek, iletişimin salt olarak yüz yüze olduğunu kabul etmek -ki bu kabul sığ düşüncesün göstereni- anlamına gelmektedir. Buna ek olarak belirtmek gerekir ki; yüz yüze iletişime kıyasla bireylerin çevrimiçi kamusal alanlarda, duygularını, duyuşsal davranış veyahut duyuşsal farkındalıklarını ifade etmesi daha kolay görünmektedir.

Duyuş kişilikle ilgilidir ve ilgi, tutum, alışkanlık, tavır belirleyip eyleme geçme gibi duyuşsal davranışlarla, takdir etme, değer verme gibi duygular ve duygusal niteliklerden oluşmaktadır. Duyuş; bireyin hisleri ve duygularına bağlı olarak davranışlarını yönlendiren bir eğilimdir (APEID, 1992: 10). Duyuşlar duyguları oluşturmaktadır ve tamda bu bakımdan duyuşsal özellikleri kazandırmak, duyguları öğretmek ve aynı zamanda kişiliği geliştirmek demektir (Otluoğlu, 2002:168). Duyuşsal davranışlar; “empati, duyguları ifade etme ve anlama, mizacını kontrol etme, bağımsızlık, uyum sağlayabilme, beğenilme, kişilerarası sorunları çözme, sebat, sevecenlik, nezaket ve saygı” (Shapiro,1999) gibi duygusal özellikleri içermektedir. “Bireyin iç dünyasına hitap eden duyuşsal eğitim, duygular, değerler, inançlar, beklentiler, tutumlar, ahlaki özellikler, karakter vb. değişkenlerin önem kazanmasına yol açmaktadır. Bu noktada “duyuşsal farkındalık” bireylerin iç yaşantısını fark ederek kendisine, başkalarına ve

çevreye yönelik farkındalık oluşturmalarını sağlayabilir. Bu durum hem günlük yaşamda hem de eğitim-öğretimde duyuşsal hedeflerin gerçekleştirilmesi için temel oluşturmak konusunda yardımcı olabilir” (Duman ve Yaka, 2017:205). Duygusal, sezgisel davranışları içeren duyuşsal davranışlar için duyuşsal farkındalık önemlidir. “Bireyin kendine yönelik duyuşsal farkındalığı için algı, tutum, duygu, değer, beklenti ve ihtiyaç değişkenleri; bireyin başkalarına yönelik duyuşsal farkındalığı için empati, iletişim ve sosyal beceri değişkenleri; bireyin çevreye yönelik duyuşsal farkındalığı için ise toplumsal ihtiyaçlar, toplumsal değerler ve çevresel faktörler bir arada verilmiştir” (Duman ve Yaka, 2017:208).

2.3. Dijital Oyunun Öğrenme ve Edinme İşlevi Üzerine

Öğrenme; bilgi, beceri, strateji, inanç, tutum ve davranışların edinimi ve değiştirilmesini kapsamaktadır. İnsanlar, bilişsel, dilbilimsel, motor ve sosyal becerileri farklı şekillerde öğrenebilmektedirler (Schunk,2014:1). Öğrenme pratik ya da diğer deneyimlerin sonucu olarak, var olan kapasitesinin gelişmesi ya da davranışlarında beklenen bir biçimde sürekli bir değişiklik olmasını temsil eder (Schunk,2014:25).

Öğrenme dinamik bir süreç olup bireyin çevresiyle etkileşimi neticesinde, kişi özelinde meydana gelen; duygu, düşünce, tutum ve davranış değişikliğidir. Doğduğu andan itibaren sürekli öğrenme ve edinme halinde olan birey, farklı konumlu oluşu (doğuştan itibaren aileden edinilen kimlikleri, cinsiyetleri, dili, dini vs) ve ayrıca bireysel/kendine münhasır özellikleri itibarıyla çeşitli biçimlerde ve hızda öğrenmeye, kendini gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Bireysel özellikler bütünü içinde meydana gelen öğrenme ve edinme farklılıklarına, tarihsel toplumsal bağlam içinde yaşanan bilgi, bilgi üretim teknikleri, bilgisayar, telekomünikasyon ve iletişim teknolojilerindeki değişim ve gelişmeler de eklenmiştir. İletişim teknolojileri bağlamında en büyük gelişim örneği 80-90’lı yıllarda hayatımıza dâhil olan internet, alışılmış gündelik hayat pratiklerimizi değiştirerek dijital kültürün, bilişim kültürünün doğmasına aracılık etmiştir. İnternet, sosyal hayat rutinlerini “klasik yaşama biçimlerini, değer yargılarını değiştirip; hayatımıza yeni kavramlar, yeni kolaylıklar, yeni uğraşlar ve yeni sorunlar getirmiştir” (Wallerstein, 2000: 82).

Teknolojik iletişim aygıtlarının yeni ya da yinelenmişliğinin sürekli devingen oluşu, yaratıcı ve çekici çevrimiçi sosyalleşme ortamları oluşturmak için çaba harcayan pazar

sahiplerinin yarışını hızlandırmakta, yeni sahiplere yer açmaktadır. Bahsi geçen devingenliğin ve yarışın çok sayıda edim, öğrenme, öğretim stratejileri ya da olanaklarına yer açması dolayısıyla yadsınamaz derecede önemi vardır. Bu olanaklar içinde; yüksek kalitede görsellik ve işitsellik barındırıp, eğlence, haz, keşfetme, deneyimleme, işbirliği, yaratıcılık, yenilik, problem çözme, eleştirel düşünme, iletişim, teknoloji okuryazarlığı, sistematik düşünme, motivasyon, sosyal ve kültürlerarası beceriler, kültürel duyarlık, farklılıklara eğilme, kendini yönetme, girişkenlik, üretkenlik, sorumluluk, liderlik, analiz ve sentezleme gibi fırsatlar sunan dijital oyunlar, edim ve öğrenme için en isabetli medya, ortam, yöntemdir.

Teknolojik iletişim ve öğrenme olanağı olarak dijital oyunu, medya ve yöntem olarak konumlandırmak, çalışmayı öğretim teknolojileri alanında süregelen bir tartışma üzerine yerleştirmektedir. Bu tartışma, Richard Clark ve Robert Kozma'nın medya aracılığıyla öğrenmenin mümkün olup olmayacağı üzerindeki düşünceleri, araştırmaları üzerinden gerçekleşmiştir. Clark, medyanın öğrenme üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını yöntemin etkili olduğunu savlarken, Kozma medyanın öğrenmeyi etkilediği, pekiştirdiği ya da sağladığını, medya ile yöntemin ise birbirinden ayrılamaz olduğunu savunmaktadır. Burada medya ile işaret edilen salt olarak kitle iletişim araçları değil “öğretme-öğrenme sürecinde rol alan öğretmeni de kapsayacak şekilde, bilgisayar, kitap, televizyon vb araçlar ve araçlar olarak kullanılmıştır. Yöntem ise; bir konuyu öğretmek, bir mesajı aktarmak amacıyla kullanılan, belirli öğretim teorilerini(kuramları) baz almış, öğretim stratejileri üzerine kurulmuş, öğretmenin izleyeceği ve materyal üzerinden izlenen yol” olarak kullanılmıştır (Yazıcı ve Kültür, 2016:126). Clark ve Kozma'nın medya- yöntem -öğrenme ilişkisi üzerine yürüttükleri tartışmanın kaba hatları aşağıdaki tabloda yer almaktadır:

Tablo 1:
Öğrenmede Medya mı Yöntem mi Etkilidir? Tartışması- R. Clark ve R. Kozma Perspektifi

Richard Clark	Robert Kozma
Medyanın öğrenmeye katkısı yoktur.	Medya ve öğrenme arasında sıkı bir ilişki vardır ve medya sayesinde kullanılan yöntem daha da etkili olur.
Öğrenim için kullanılacak medyayı seçerken, en önemli faktör medyanın özellikleri değil sadece maliyeti, hızı ve	Ekranda farklı boyutlar kullanabilme, işaretleme yapabilme gibi farklı medya özelliklerinin, yöntemle birleşip, öğrenenlerin bilgiyi işleme süreçleriyle

erişebilirliğidir.	etkileşimde bulunarak süreci etkileyip, başka bir medyaya göre daha fazla öğrenme sağlanabilir.
Medya ilk başta yaratabileceği yenilik etkisi dışında hiçbir koşulda öğrenmeyi ve motivasyonu etkilemez.	Medyanın, yöntem ve becerilerle olan etkileşimi, öğrenmeyi ve motivasyonu etkiler.
Öğretimde kullanılan medya birbirleriyle değiştirilebilir. Medya bir ilaç gibi hap, şurup, fitil veya enjeksiyon gibi farklı formlarda olabilir ama esas olan bu ilacın içinde bulunması gereken etken maddedir.	Yöntem değiştirilmeden medyayı değiştirmek mümkün değildir. Çünkü medyayı değiştirirken kullanılan yöntem de tamamen baştan oluşturulur. Medyanın ya da yöntemin değiştirilebilirliğini tartışmak çok anlamlı değildir. Medyanın yöntemin taşıyıcısı olarak algılanan bakış açısı bırakılıp medya ve yöntemin birlikte öğrenme sürecinin destekçileri olduğukabul edilmelidir.
Öğrenme, bilgi ve belirli bir görevi gerçekleştirmek için gerekli becerilerin kazanılmasıdır. Öğrenci bilgiyi iletim ve dağıtım yoluyla edinir.	Öğrenme, öğrenenin yeni bilgi oluşturmak için çevreden edindiği bilgileri ayıklaması ve hafızasındaki bilgi ile bütünleştirerek mevcut bilişsel kaynaklarını stratejik olarak yönettiği aktif, yapıcı bir süreçtir.

Kaynak: Yazıcı, C. ve Kültür, C (2016). Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler (Ed. Kürşat Çağıltay ve Yüksel Göktaş) İçinde: *Medya mı Yöntem mi? Bitmeyen Tartışma*. Ankara: Pegem Akademi.

Medya aracılığıyla öğrenme ve edimin mümkün olup olmayacağı yönündeki tartışmalara, araştırmalara, bu çalışma aracılığıyla bir yenisi daha eklenmiş bulunmaktadır. Ancak dijital oyunlar aracılığıyla empatik iletişim inşası adlı çalışmanın, Clark ve Kozma'nın öğrenme, medya ve yöntem ilişkisi üzerindeki düşünceleri ile ortaklaşılansihinsel bilinç üzerinden ortaya çıkmış olduğunu belirtmek gerekir. Öte yandan teknolojik olanak olarak dijital oyun ile birey etkileşiminde, öğrenme ve edim sürecini şekillendiren kullanıcı/ deneyimleyici/ oyuncular olduğunun altı çizilmelidir. Bir başka ifadeyle açmak gerekirse, öncelikle oyuncuların farklı konumlu birey oluşları ve sonrasında ise dijital oyun oynama örüntüleri üzerinden farklı oyuncu tipleri kategorileri içinde yer almaları, öğrenme ve edim sürecinin etkililiği, yönü ve şiddetini belirlemektedir. (Araştırma olgunlaştırılırken, farklı konumlu birey ve farklı oyuncu tiplerinin ön kabulü ile mikro düzeyde detaylı bir inceleme yapmak ve makro düzeyde bir araştırmaya da ışık olmak hedefiyle yola çıkılmış olduğunu belirtmek

gerekmektedir.) Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle, teknolojik olanaklararak dijital oyunun, özellikle günümüz eğitim öğretimi içinde öğrenme ve edimin gerçekleşmesi için sağlam, uygun bir zemin olduğunu belirtmek gerekir. Bireyleri alışılmış hayat dışına iten teknolojik yenilikler, nesiller arasındaki algılama, kavrama, öğrenme, edinme, öğretim metotları ve ortamlarını değiştirmiş, dönüştürmüştür. Bu değişim ve dönüşümün, eğitim ve öğretime yansımaması ya da geç yansıyacak olması, dijital çağa doğmuş olan ve eğitimini tamamlayan dijital nesil için endişe vericidir. Geçiş kuşağı olan bu nesil için umut vaat edici olan ise, internet erişimi nedeniyle dilediği bilgiye erişebilir olmasıdır.

Geçiş dönemi içine doğan dijital nesile, Prensky, ağ ortamında doğup büyüyen ve dijital dili ana dili gibi bilip kullanan kuşağa dijital yerliler adını vermiştir. Dijital yerliler, teknoloji içine doğmuş olmasından kaynaklı olarak, teknolojik olanakların getirilerini hızlıca kabullenip, öğrenebilen, özümseyen, içselleştiren ve günlük pratikleri içinde ona yer veren bir kuşaktır. Günlük hayat pratiklerinin kendinden önceki tüm nesillere göre bir hayli farklı olduğu dijital nesil için algı, kavrama, alımlama, özümseme ve içselleştirme metin üzerinden olmayıp deneyimleyip eğlenerek, hissederek, haz duyarak gerçekleşmektedir. Dijital yerliler ya da oyun nesli, kodlayarak, kodları bozarak, yüksek kalitede görsel ve işitsel öğelerin etkisi altına girerek kodaçan bir kuşaktır. Günümüzde bu neslin en büyük sorunsalı olarak, inovatif teknolojik olanaklar içine doğmamış olup yaşam süresi içinde teknolojiyi sonradan hayatına dâhil eden dijital göçmenlerin tasarladığı eğitim-öğretim metotları ve uygulamalarına maruz kalmış olmaları gösterilebilir. Prensky dijital yerlilerden önceki kuşakların “dijital dili sonradan öğrenen, aksanlı dijital göçmenler olduklarını; dijital göçmen öğretmenler ile dijital yerli kuşaklar arasında öğrenme ve öğretme sürecinden kaynaklanan çatışmaların yaşandığını ve aynı zamanda bu çatışmalar yaşamın topyekûn deneyimlenmesinde de belirginleştiğini ifade etmektedir” (Akt. Timisi, 2016:19). Bu sorunun çözümü, dijital yerlilerin eğitim-öğretim metotları ve uygulamalarına bilgisayar ve ağ teknolojilerinin dahil edilmesiyle mümkün olabilir. Çünkü “bilgisayar ve ağ teknolojileri, siber-uzayda bireylere yeni öğrenme olanakları sağlamaktadır. Bu olanaklar bağlamında, öğrenme-öğretmenin doğasına ilişkin değerler de bütünüyle değişikliğe uğramaktadır. Bu değişikliklere bağlı olarak sanal öğrenme çevreleri ve sosyal değerler inşası önem kazanmaktadır. Sanal öğrenme çevresi; öğrenme sürecine, bilgisayar ve internet teknolojilerinin kullanımını dâhil eden ve öğrencilere öğrenme

deneyim-yaşantıları sağlamayı hedefleyen bir dizi öğrenme-öğretme araçlarıdır” (Atıcı,2007:41). Bilgisayar ve ağ teknolojileri olanağı olarak dijital oyunların öğrenme – öğretme ile ilişkisini konu alan ve farklı yönlerden bakan bazı araştırma sonuçları şu şekildedir:

Sardone ve Devlin-Scherer’a göre dijital oyunlar aracılığıyla öğrenmenin bireylerin görsel imajları okuması ve çok boyutlu görsel-uzamsal beceriler geliştirmesi, zihin haritaları oluşturup tümevarımsal akıl yürütme becerileri geliştirmesinde etkin faydaları vardır (2009:50). Baylor Tıp Fakültesi’nde araştırmalarını sürdüren Dr. Bruce ve D. Perry’e göre; farklı türdeki deneyimler, farklı beyin yapılarına yol açmakta olup beyin alınan girdilere göre bizimkilerden farklı fiziksel değişimlere, büyümelere sebep olmaktadır (Prensky 2001b:1). Dijital yerlilerin farklılıklarını kabul edip öğrenme motivasyonları ve gerekliliklerinin ne/neler olduğunu saptamaya çalışan pek çok araştırma mevcuttur. Bu geniş evren içinden alıntılanmış bazı araştırma sonuçları şu şekildedir:

Haier, Karama vd. arkadaşları oyun oynarken beynin tepki verip vermediği, ne tür tepkiler gösterdiğini ölçümlemek istemiş; gelişmekte olan beyinlerin potansiyel değişiklikleri göstermesi muhtemel olduğundan ergenleri tercih etmiş ve 12-15 yaşlarında 26 kız öğrenci üzerinde çalışmışlardır. Medikal hastalık, beyin hasarı, psikiyatrik öykü ya da reçeteli ilaç kullanımının olmadığı kız öğrencilerin 15’i deney ve 11’i kontrol grubu olarak ayrılmış ve deney grubuna tetrise görsel-mekânsal problem çözme oyunu oynatılmıştır. Nöro-görüntüleme çalışmaları esnasında tetris oynatılan deney grubunda uygulama öncesi ve sonrası kortikal gri cevher plastisitesinde farklılıkların olup olmadığına bakılmıştır. Yani, aynı kortikal ağlarda, komşu ağlarda veya bir ağın diğer bölümlerindeki sitelerde bir değişiklik oluşup oluşmadığına bakılmıştır. Elde edilen bulgularda, deney grubunda olan ergen kızlarda uygulamadan önce ve sonra yapısal ve fonksiyonel farklılıklar içeren görüntüler elde edilmiştir. Üç aylık uygulamadan sonra, kontrol gruplarının yapısal taramalarına kıyasla, deney grubunda beyin boyunca kortikal aktivasyonlar, hareketlilikler ve bölgesel kortikal kalınlık değişiklikleri göstermiştir (Haier, Karama vd., 2009: 1-7).

İnal, Çağıltay ve Sancar, bilgisayar oyunlarının insanların – özellikle çocukların – dikkatlerini çekecek fantezi, kontrol, meydan okuma ve merak gibi birçok özelliğe sahip olduğunu ve bu özelliklerinden dolayı oyunların, eğitim ortamlarında öğrencilerin

eğlenerek öğrenmesini sağlayan, onların motivasyonlarını arttıran bir araç olarak kullanılması yönünde araştırmalar yapılmakta olduğunu ifade etmiş ve çalışmaları kapsamında problem çözme esasına göre tasarlanmış olan “*The Incredible Machine*” oyununun sahip olduğu tek kullanıcı ve dönüşümlü oynama özelliklerinin çocukların motivasyonları üzerindeki etkisine bakmış; oyunu buna göre analiz etmişlerdir. “7-13 yaş arasında toplam 56 öğrenci 2 hafta boyunca bu çalışmada yer almıştır. Alan yazının belirttiğinin tersine çalışmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu tek kullanıcı olan kısmı daha çok beğendiklerini belirtmişler ve bu oyununun dönüşümlü oynama özelliğinin tek kullanıcı olanına göre çok daha kötü tasarlanmış bulmuşlardır. Bunun “*The Incredible Machine*” oyununun dönüşümlü çok kullanıcı kısmının çok zor olmasından, öğrencilere zaman kısıtlaması getirmesinden ve her oyuncuya sırası geldiğinde bir değişiklik yapabilme hakkı tanınması gibi nedenlerden kaynaklandığı gözlemlenmiştir. Öğrenciler arasında, tek kullanıcı kısmında 7. seviyeye kadar çıkabilen varken dönüşümlü çok kullanıcı kısmında ikişer kişi olarak oyunun oynamalarına rağmen bu seviye 3’te kalmıştır” (2005:1)

McFarlane, Sparrowhawk ve Heald, ilkököl ve ortaokul öğrencilerinden oluşan 700 kişilik gruba 800 soruluk anket dağıtmış ve sonuçları analiz etmişlerdir. Yapılan araştırma sonucundan elde edilen bulgulara göre; dijital oyunların onların eleştirel düşünme becerilerini destekleyip strateji yeteneklerinin arttırdığı tespit edilmiştir. Buna ek olarak dijital oyunların, otonom öğrenme için (öğrenenin pasif bir alıcı konumundan çıkıp, aktif alıcı/üretici konumuna geçen) gerekli olan; problem çözme, sıralama, tımdengelimli akıl yürütme ve ezberleme gibi çok çeşitli becerileri geliştirdiği tespit edilmiştir (2002:4-39)

Yip ve Kwan, özellikle dijital çağda doğup büyümüş olanların İngilizce kelime eğitiminde sıkıldıklarını tespit etmiş ve bunun üzerine çevrimiçi oyunlarda İngilizce kelime öğreniminin kullanışlılığı üzerine bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Dokuz hafta süren çalışmaya 3 öğretmen ve 100 mühendislik öğrencisi katılmıştır. Çalışmada yarı deneysel metot kullanmış olup deney ve kontrol grupları oluşturulmuş; birinci ve dokuzuncu haftalarda ön test ve son testler uygulanmıştır. Deney grubuna, titizlikle seçilmiş iki çevrimiçi oyundan İngilizce kelime eğitimi verilirken, kontrol grubuna aynı kelime eğitimi, etkinlik temelli derslerle verilmiştir. Çalışma sonucunda deney

grubunda olanlar, kontrol grubundakilerden istatistiksel olarak daha fazla sayıda kelime öğrenmiş olduğu tespit edilmiştir (2006: 233).

Chang, Yang ve Yu, rekabetçi öğrenme etkinliklerinin, çevrimiçi öğrenme ortamlarında önemli bir rolü olduğunu, rekabetçi öğrenme ortamlarının kazanan ve kaybedenlerde farklı duyguları açıkça uyarıp kişileri motive ettiğini saptamışlardır. Çalışmalarında çevrimiçi rekabetçi bir öğrenim ortamında, üç temel rekabetçi formu ve on altı farklı rekabetçi aktiviteyi, Ulusal Merkez Üniversitesi ve Yunlin Bilim ve Teknoloji Üniversitesinden 55 öğrenci üzerinde sınamışlardır. Bu öğrencilere Java programlama dili dersleri verilmiş ve bu Java sistemin kullanımının ders görevi olduğunu söylenmiştir. Ders görevi kapsamında oyunu bitirmek için 500 puan, kazanmak için 1000 puan ve toplam 10.000 puandan fazla alan ve anketi dolduran öğrencilerin bu ödev için tam kredi not alacakları söylenmiştir. Çalışma sonucunda; kullanıcıların sistemi kullanmak için yüksek düzeyde motive olduğu, daha yetenekli kullanıcıların oyunda kazanma şansları daha yüksekken, daha az yetenekli olan kullanıcıların da en azından kazanmak için bir şanslarının olduğu ve kullanıcıların risk almaya meyilli olup oyunun kontrolünü kendi ellerinde tutmaya çalıştıkları saptanmıştır (2010:16-26).

Yang, Chien ve Liu, öğrencilere uzun yıllar boyunca enerjinin korunması ve bilinçli enerji tüketimiyle ilgili bilgiler aktarıldığını ancak bunu uygulayan az sayıda öğrenci olduğunu iddia etmiş ve enerji eğitiminin verimliliğini artırmak, bilinçli enerji tüketimini desteklemek için öğrenme motivasyonunu ve etkileşimini artırabilen bir dijital oyun geliştirmişlerdir. Çalışma grubu rastgele seçilmiş olup, Tayvan'da bir yüksek lisans enstitüsüne kayıtlı, yaşları 23 ila 31 arasında değişen, on beşi erkek sekizi kadın gönüllü bir grup kişiden oluşturulmuştur. ECOPET (EnergyCONservation PET) oyunun avatırı bir köpektir. Ev enerjisini eğlenceli bir şekilde muhafaza etmek ve kullanmak için tasarlanan oyunda amaç, öğrencilere enerji kullanımını nasıl azaltacağını değil, onları uygun enerji koruma önlemlerini nasıl almaları gerektiği konusunda bilgilendirmek ve bunu benimsetmektir. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre, ECOPET dijital oyununun öğrencilerin öz farkındalıklarını, öğrenme motivasyonlarını ve enerji tasarrufu konusunda istekliliklerini önemli ölçüde desteklediği görülmüştür (2012:27-37).

BÖLÜM 3: ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ, UYGULANMASI VE BULGULARI

3.1. Araştırmanın Amacı

Dijital çağın yaygın kullanılan teknolojik iletişim aracı ve medya biçimi olan dijital oyunlar aracılığıyla oyuncuların, seçilmiş oyun ve konu özelinde, empatik eğilimlerinde herhangi bir değişim olup olmadığını saptamak çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Problemi

Araştırma günümüz teknolojik iletişim araçlarının en önemli uzvu olan olan dijital oyunların “kimi” bireyleri şiddet ya da siber zorbalık gibi olumsuz edimlere yönlendirdiği iddia edilen yaygın görüşün kabulüne yaslanıp ancak bunun karşısında konumlanan ve düşüncesinin menzilini genişleten “*Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşa edilebilir mi?*” sorusu üzerinden şekillenmiştir. Bahsi geçen yaygın görüşe yaslanılan kısmı, dijital oyunların etkililiği üzerinedir. Ancak belirtmek gerekir ki bu etkililiğin; birey/lerin kişisel farklılıkları, toplumsal uzamda farklı konumlu birey olma (yaş, cinsiyet, doğum yeri, aile eğitim durumu, ekonomik gelir, dini, dili, ırkı, içine doğduğu politik, ekonomik ve toplumsal refah ve koşullar vb) gibi özellikleri üzerinden değişiklik gösterdiğinin kabulü dâhilinde gerçekleşmekte olduğunun bilinci hâkimdir.

Araştırma problemine ışık tutacak olan soruyu genişletilmiş olarak yinelemek gerekirse; ‘dijital oyunların etkililiğinden araç olarak faydalanıp, dijital oyunun alt metninde yer alan ileti kodlarının empatik iletişim bağlamında oluşturulması halinde duyuşsal, bilişsel ya da davranışsal empati bileşenlerinin olumlu yönde çıkması mümkün olabilir mi?’ şeklinde ifade edilebilir. Buraya kadar olan bağlamdan hareketle ve bahsi geçen soruyu sınağa gayretiyle dijital oyun evreni içinden, empatik iletilerin kodlanmış olduğu, savaş ortamı içinde savaşçı ya da askeri değil hayatta kalmaya çalışan sivillerin olduğu bir oyun olan *This War of Mine* seçilmiştir. Bu oyun, sosyometrik örüntüde reddedilmiş konumda yani dezavantajlı duruma düşmüş olan savaşa maruz kalan kişilerin mevcuttaki çok yönlü durumuna vurguda bulunmaktadır. Kısaca ve kabaca; geniş çapta etki gücünü elinde bulunduran dijital oyunlar ve onun bir örneği olarak *This War of Mine* oyunun alt metninde yer alan empatik kodların oyuncular tarafından kodaçımalarının yapılıp yapılamadığı, kullanıcı/oyuncunun empatik eğiliminde herhangi

bir deęişim olup olmadığı, dünya görüş ve algılarının yeniden ekilip ekilemediğinin saptanması sorunsalı aydınlatacaktır.

Kısaca ve kabaca, araştırmanın problematiğı ışığında ve temel amaç çerçevesi içinde řu araştırma sorularına yanıt aranmaktadır: *Dijital aktörlerin gündelik yaşam pratikleri içinde yer alan ve benliklerini inşa etmelerinde önemli aracı rol üstlenen sembolik sistem ağı olarak dijital oyunların kazanım sağlama yönündeki gücünden fayda sağlanabilir ve empatik iletişim inşa edilebilir mi?* Bir başka deyişle; *Birey ile dijital oyun etkileşimi aracılığıyla, birey/lerin benliğini oluşturan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal birikimlerin toplamının var ettiğı empatik eğilimlerin olumlu yönde rotdalanması mümkün müdür? Olumlu yönde gelişim ya da deęişim göstermesine aracılık edebilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çerçevesinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? Dijital oyunlar bireylerin gerçek dünya algı ya da anlamlandırmalarını yeniden ekebilir mi? Dijital oyunun herhangi etkileşim biçimi ya da öğeleri (karakterler, müzik, efekt, mekân tasarımı, hikâye vb) empatik iletişimi sağlamakta mıdır?*

3.3. Araştırmanın Önemi

Dijital çağın tekno olanaklarının ve içeriklerinin çeşitliliğinden kaçınılmaz olarak faydalanan bireyin, bilgi yığını içinde kalması dolayısıyla bireyselleşme, hissizleşme, duyarsızlaşma, empati yitimi, empati erezyonu vb. gibi yıkıcı etkilere neden olması ve bunun bireyden toplumsala uzanması, empatinin önemini sarsıcı biçimde hissettirmiştir. Bu bağlamda araştırma; ;

- Dijital çağa doğmuş olan bireylerin sığınağı olarak dijital oyunların, empati erezyonu ya da empati yitimine karşı yıkıcı bir aracı olup olmayacağının saptanmaya çalışılması ve şayet bu saptama olumlanırsa, bunun hasarlı bireysel ve toplumsal zihinde onarıma vesile olabileceğı, her alanda farklı değerler bağlamında kullanılması yönünde ümit doğurabileceğı dolayısıyla önemlidir.
- İletişim bilimleri alanına (ve hatta diğer disiplinlerinde faydalanabileceğı) ‘*Empatik İletişim Süreci Modeli*’ kazandırması bakımından önemlidir. Empatik

İletişim Süreci Modeli, iletişim süreci ile empatinin bağlantırılması, iletişim süreci içinde empatinin ne şekilde devreye girdiđi ve nasıl süreçler içerisinde geçerek işlediđini göstermesi bakımından önemlidir.

- Araştırma problemlerinin, çalışma kapsamında referenas alınan iletişim kuramları prensipleri ile dijital oyun arasında ilişki kurması, bağlantılandırılması bakımından önemlidir. (*‘Araştırma Bulgularının İletişim Kuramlarıyla İlişkilendirilmesi’* başlığı altında aktarılmıştır.)
- Dijital Oyun ile Empati arasında herhangi bir bağın olup olmadığını ortaya koyması bakımından önemlidir.

3.4. Araştırmanın Kapsamı Güçlü ve Sınırlı Yönleri

Araştırmanın güçlü yönlerini,

- Çalışmanın kuramsal çerçevesi,
- Referans alınan kuramlar,
- Kullanılan yöntem ve teknikler
- Veri toplama aracı,
- Veri analizi
- Veri toplamada yapılan görüşmelerin ses kayıt cihazı kullanılarak toplanması,
- Yazıya dökülen deşifrelerin görüşmecilere okutulup taraflarına ait olmasının kabulü halinde her sayfasına imza atmaları ve deşifrelerin son sayfasına “Bu görüşmede yer alan metnin tarafıma ait olduğunu kabul eder, beyan ederim” şeklinde yazıp imzalamış olmaları
- Savunma jürisinde yer alan bilim insanlarının iletişim kurmak istemesi halinde deşifre metinlerinin arka sayfasına taraflarına ulaşabilecekleri telefonun yazılmış olması,
- Deşifre metinlerini Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ölçme Değerlendirme Bölümü’nde doktora tezini savunmak üzere olan araştırma görevlisi tarafından kod ve temalarının yeniden çıkartılıp araştırmacının analiziyle karşılaştırması ve gerekli hallerde yeniden değerlendirmesinin yapıлып düzenlenmesi,

- Bulgulara erişebilmek için üç farklı tekniğin; betimsel analiz, içerik analizi ve nitel verilerin sayısal analizinin kullanılması ve böylece elde edilen bulgu ve yorumların sağlamasının yapılması, oluşturmaktadır.

Öte yandan araştırmanın sınırlı yönlerini ise,

- Geniş evren içinden tezin amacı doğrultusunda seçilmiş örnek dijital oyun olan *This War of Mine* adlı oyun ve *The Little Ones (ufaklıklar)*, *The Father's Promise* ve *The Last Broadcast* eklentileri, hikâyeleri,
- 2018-2019 eğitim-öğretim yılında, Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencilerinde,
- 21 gönüllü öğrenciden oluşan çalışma grubu,
- Görüşmelerin fakültedeki boş dersliklerde yapılması, oluşturmaktadır.

Ayrıca belirtmek gereki ki; araştırmanın güçlü yönleri aynı zamanda araştırmanın inanırlık, tutarlık, aktarabilirlik ve teyit edilebilirliğini de desteklemiştir.

3.5. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada, nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş olup çalışma grubu ile nitel veri toplama tekniği olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır.

Niteliksel yöntem “bireyin, sosyal dünyada hangi koşullar içinde nasıl davrandığını anlamak, biçimsel bir kurallar dizisi içinden bakan pozitivist yaklaşımdan çok daha ayrıntılı ve derinlemesine bir kavrayışla mümkün olabileceği” görüşünü savlar (Kümbetoğlu,2015:28). Neuman’a göre nitel yaklaşım “insanların kendi toplumsal dünyalarını nasıl oluşturduğu ve sürdürdüğüne dair anlayış ve yorumlara varmak üzere insanların doğal ortamlarında toplumsal olarak anlamlı eylemin doğrudan ayrıntılı gözlem yoluyla sistematik analizidir” (Neuman, 2013:131). “Tipik bir niceliksel araştırmayla kıyaslandığında, niteliksel araştırmaların önemli bir özelliğinin ‘orta boy’ kavramlar kullanması” olduğunu ifade eden Geray, niteliksel araştırmalarda, keskin ve kesin hükümlü yargıların olmadığını bunun yerine bulguların çok yönlü olasılıklardan etkilendiğini ifade eder (2014:82). “Nitel araştırma gerçek hayattaki durumların sözlü açıklamasını içerir (Silverman, 2018:7). Niteliksel araştırma, insanların ve kültürlerin ayrıntılı, derinlemesine bir tanımını yapmak, insanların gerçekliğe yükledikleri anlamı,

olayları, süreçleri, kavrayış ve anlayışlarını ortaya koymak için yapılan bir eylemdir. Bu eylem, bilgiyi oluştururken belirli kurallar, yöntem ve tekniklere dayanır (Kümbetoğlu,2015:47). “Nitel araştırmalardan elde edilen veriler “yanlışlanamazlık” özelliğine sahiptir. Olaylara ya da hikâyelere dayalı olarak düzenlenen kelimeler okuyucu için -başka bir araştırmacıyı, politika yapıcıyı, uygulamacıyı- sayfalar dolusu sayıdan daha fazla ikna eden somut, canlı ve anlamlı bir yapı arz eder” (Miles ve Huberman,2016:1)

Nitel araştırmanın özellikleri ve uygun araştırma stratejisi olarak seçilmesinin nedeni “sosyal örüntülerin bilgisine, ancak bireylerin sübjektif anlatılardan, deneyimlerden” elde edileceği kabulü gösterilebilir. (Kümbetoğlu,2015:31). Çeşitli disiplinlere dayanan ve güçlü kuramsal temelleri olan nitel araştırmanın amacı, insan davranışını, içinde bulunduğu ortam içinde ve çok yönlü olarak anlamaya çalışmaktır. İnsan davranışı ancak esnek ve bütüncül bir yaklaşımla araştırılabilir ve bu yaklaşımda araştırmaya dâhil olan bireylerin görüşleri ve deneyimleri büyük önem taşır (Yıldırım ve Şimşek, 2013:41). Hammersley, nitel araştırma ve nicel araştırma arasındaki farkın, çalışmadan elde edilmek istenen amaca ve bulgulara göre değişeceğini, nicel araştırmacıların nitel araştırmaları ya da nitel araştırmacıların nitel araştırmaları hiçe saymasının anlamsızlığını şu sözlerle ifade etmiştir: “Kelimeler ya da numaralar arasında ya da kesin ya da kesin olmayan veriler arasında net bir tercihle karşı karşıya değiliz. Daha ziyade kesin ve net verilerden kesinliği görece sınırlı verilere doğru uzanan bir aralıkta seçim yapmak durumundayız. Ayrıca, belirli bir saptama ile ilgili olarak hangi seviyede bir kesinliğin uygun olacağı hakkındaki kararlarımız belli bir yöntemsel paradigmayla ilgili ideolojik adanmışlığımıza değil, tanımlamak istediğimiz şeyin doğasına, tanımlarımızın muhtemel hassasiyet derecesine, amaçlarımıza ve ulaşabileceğimiz kaynaklara bağlı olmalıdır (Hammersley’den akt. Silverman,2018:31).

3.5.1. Araştırma Deseni

Araştırma deseni kavramı “araştırma sorularını yazmak için bir problemin kavramsallaştırılmasından, veri toplama, analiz, yorumlama ve rapor yazmaya kadar tüm araştırma sürecine işaret etmektedir” (Bogdan ve Taylor’dan akt. Creswell,2018:5). Araştırma deseni olarak, güncel bir olguyu kendi gerçek yaşam çerçevesi (içeriği) içinde çalışan, olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların kesin hatlarla belirgin olmadığı durumlarda kullanılan ve görgül bir araştırma yöntemi olarak kabul edilen

‘durum (örnek olay) çalışması’ seçilmiştir (Yin’den akt. Yıldırım ve Şimşek, 2013:313). Durum çalışması, okuyanı durumun içine ve deneyime yani bir grubun yaşantısına götürmelidir” (Patton, 2018:450). Durum çalışması, çalışma grubunda yer alan katılımcıların empatik eğilimlerini saptamada derinlemesine bir yaklaşıma sahip olduğu ve zengin veri kaynaklarının karşılaştırılmasının yapılmasına olanak sağladığı için tercih edilmiştir. “Durum çalışması diğer araştırma türlerinden farklı olarak, ‘nasıl’ ve ‘niçin’ sorularını temel alan, araştırmacının kontrol edemediği bir olgu ya da olayı derinliğine incelemesine olanak veren araştırma yöntemi olduğunu söylemek mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 313).

“Durum çalışması, psikolojide (Freud), tıpta (bir problemin durum analizi), hukukta (durum kanunu) ve politik bilimlerde (durum raporları) popüler olması sebebiyle sosyal bilimciler arasında bilindik bir yaklaşım olup araştırmanın hem ürünü hem de nesnesi olabilecek nitel araştırma içerisindeki bir desen türüdür. Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynakları (örneğin gözlemler, mülakatlar, görsel-işitsel materyaller ve dokümanlar, raporlar) aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır” (Creswell,2018:97).

Durum çalışmalarının karakteristik özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Durum çalışması araştırması özel bir durumun belirlenmesiyle başlar. Bu durum bir birey, küçük bir çalışma grubu, bir kuruluş veya bir ortaklık gibi somut bir varlık olabilir. Tek bir durum seçilebilir veya karşılaştırma yapabilmek için çoklu durumlar tanımlanabilir.
- Durum çalışmasının amacı belli bir konuyu, problemi ya da meseleyi en iyi şekilde anlamak olabilir.
- Duruma ilişkin derinlemesine bir anlayış sunma iyi bir nitel durum çalışmasının ayırtıcı bir özelliğidir.
- Araştırmacı analiz ve karşılaştırma yapmak için birden fazla durum seçerken, diğer bazı durum çalışmalarında tek bir durum analiz edilebilir.
- İyi bir durum çalışması araştırmasının söz konusu duruma ilişkin bir betimleme içermesi analizi anlamada ayrıca önemlidir. Bu betimleme hem içsel hem de

araçsal durum çalışmalarında uygulanır. Ayrıca araştırmacı her bir durumu incelemek için temalar, konular veya belli durumlar belirleyebilir. Bu durum çalışmasının bulgular bölümü hem bir durumun betimlenmesini hem de durum çalışmasında araştırmacının ortaya çıkardığı tema ve konuları içerecektir.

- Durum çalışmaları genellikle araştırmacının durum (lar)dan çıkardığı genel anlam çerçevesinde oluşturduğu sonuçlar ile son bulur. Bunlar Stake tarafından ‘çıkarımlar’ olarak adlandırılırken Yin tarafından ‘model’ ya da ‘açıklamalar’ inşa etme olarak isimlendirilir (Creswell,2018: 98-99).

Durum çalışması kendi içinde, bütüncül tek durum deseni, iç içe geçmiş tek durum deseni, bütüncül çoklu durum deseni ve iç içe geçmiş çoklu durum deseni olmak üzere dörde ayrılır. Çalışmaya uygun olan ‘bütüncül çoklu durum deseni’dir. Bütüncül çoklu durum deseninde “birden fazla kendi başına bütüncül olarak algılanabilecek durum söz konusudur. Her bir durum kendi içinde bütüncül olarak ele alınır ve daha sonra birbirleriyle karşılaştırılır”(Yıldırım ve Şimşek,2013:327). Çalışma kapsamında çalışma grubuna ön ve son olmak üzere iki derinlemesine görüşme yapılacak olup oyun öncesi ve sonrasında yapılan görüşmeler arasında empatik eğilim yönünden herhangi birdeğişim olup olmadığı saptanmaya çalışılacaktır. Dolayısıyla ön ve son görüşme verilerinden elde edilen bulgular üzerinden karşılaştırma yapılacağı için bütüncül çoklu durum deseni çalışma için uygun görülmüş ve tercih edilmiştir.

3.5.2. Araştırma Alanı

Araştırmada çok sayıda ögenin etkide bulunup farklı türlere, gruplara ayırdığı alan içinden tezin kapsamı çerçevesi dâhilinde dijital oyun ve çalışma grubunu seçerken, amaçlı örnekleme yöntemi çatısı altında ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme “zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur”(Yıldırım ve Şimşek,2013:135). Amaçlı örneklemin alt başlığı olan ölçüt örneklemede “temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır. Burada sözü edilen ölçüt veya ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabilir”(Yıldırım ve Şimşek, 2013:140).

Çalışma kapsamında örnek dijital oyun olarak; geniş alana sahip dijital oyun evreni içinden empatik eğilim sağlamaya aracı olup duyuşsal, bilişsel ve davranışsal eğilim yaratacağı düşünülen *This War of Mine* oyunu tercih edilmiştir. *This War of Mine* oyunun karakterleri ve öyküsü gerçek hayattan alınmıştır. *This War of Mine* oyunu, 1991-95 Balkan Savaşında, savaş sürecinde Bosna kentinde kuşatma altında kalan savaşa maruz kalmış insanların anlattıkları üzerinden tasarlanmış, kurgulanmış olup savaşta hayatta kalmaya çalışan sivilleri konu edinmiş bir oyundur. “*This War of Mine*, bir saldırı değil, hayatta kalma temalı bir strateji oyunudur. *This War of Mine*, oyuncusuna savaş oyunu içinde asker değil sivil kimliklerle özdeşleşme olanağı vererek farklı ve muhalif bir eylem alanı tasarlar. Oyuncunun oyun içindeki ana göreviyıkılmış bir kentte saklanarak, yardımlaşarak, yemek ve ilaç bularak/yaparak ve tüm yaşam nesnelerini yeniden üreterek hayatta kalmaktır” (Sayılğan, 2017:380).

Öte yandan çalışma kapsamında araştırma alanı içine giren çalışma grubunun seçiminde ise öncelikle gönüllülük esas alınmış olup ardından *This War of Mine* oyununu oynanmamış olmasının yanı sıra katılımcı olmak isteyenlerin kaldıkları yerde bilgisayar, internet ve kulaklık bulunması şartları aranmış ve bu ölçütleri yerine getiren katılımcılarla derinlemesine görüşme yapılması planlanmıştır.

3.5.2.1. Çalışma Grubu

Çalışma kapsamında, soyut düşünebilme, duygusal, sosyal olayları derin bir şekilde kavrayabilme, ifade edebilme, yorumlayabilme, eleştirel düşünebilme, duygularını kontrol altına alabilme, tutum ve davranışlarını da baskı altında kalmadan düzenleyebilme özelliklerinin gelişmiş ve pekişmiş olması dolayısıyla üniversite öğrencileri tercih edilmiştir. Buna ek olarak üniversite öğrencilerinin, fiziksel gelişim tamamlanmış, bağımsızlığını ilan etmiş, karar verme sürecinde zorlukları aşmış, ikili ilişkilerde yaşanan çatışmaları azalmış, karşılaşılan sorunlara yönelik gerçekçi çözümler getirmeyi başarmış, kendi ilgi ve yeteneklerinin farkına varmış, gündelik hayatta maruz kaldığı etik, ahlak ve değerlere yönelik sorgulamaları artmış, sosyal sorunlara karşı ilgisinde ve duyarlılığında artış ve bakış açısında çok yönlü gelişmeler olmuş, olay ve olgulara yönelik tez, antitez ve sentez kurma bilinci gelişmiş olması tercih edilme nedeninin ikinci ve en önemli ayağını oluşturur.

“Örneklem büyüklüğü, nitel araştırma desenine göre farklılık gösterebilir. Bu nedenle de belirli kurala göre belirlenmez; ancak araştırmanın amacı, sorusu, problemi ve araştırma için ayrılan zaman ve kaynak bu süreçte etkili olur” (Seggie ve Akbulut Yıldırım, 2017: 28). “Doğal nitel çalışmalarda genellikle asıl mesele örneklemin büyüklüğü yerine ‘çalışmanın özgünlüğü’dür. Genellikle amaç, insan deneyimlerinin özgünlüğünün anlaşılmasını sağlamaktır. ‘Açık uçlu’ soruların bu amaca ulaşmak için en etkili yol olduğuna inanılır (Silverman, 2018:62). “Nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğü için kural yoktur. Örneklem büyüklüğü, bilmek istediğiniz şeylere, araştırmanın amacına, neyin tehlikede olduğuna, neyin yararlı olacağına, güvenilirliğin ne olacağına ve mevcut zaman ve kaynaklarla neler yapılabileceğine bağlıdır. Örneğin Piaget, iki çocuğunu uzun süre ve derinlemesine gözlemleyerek çocukların nasıl düşündüklerini anlamamıza yönelik büyük buluş yaptı. Freud, aslında 10’dan az hasta vakasına dayanan psikanaliz alanını kurmuştur. Bandler ve Grinder, (*Patterns of the Hypnotic Techniques of Milton H. Erickson (1975a)* ve *The Structure of Magic (1975b)*) üç ünlü ve oldukça etkili terapisti inceleyerek nörolingüistik programlamayı (NLP) kurdu: Milton Erickson, Fritz Perls ve Virginia Satir. Peters ve Waterman (*In Search of Excellence: Lessons From America’s Best-Run Companies (1982)*) binlerce şirketin çok küçük bir örneği olan 62 şirketi inceleyerek, örgütsel mükemmeliyet için geniş çapta sekiz ilkenin ne olduğunu belirlemiştir. Özetle, nitel araştırmadan elde edilen geçerlik, anlamlılık ve iç görüler, seçilen durumların bilgi zenginliği ve araştırmacının gözlem büyüklüğü/analitik yetenekleri ile örneklem büyüklüğünden daha fazladır” (Patton, 2018:244-245).

Buraya kadar olan bağlamdan hareketle, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, 1.- 2. ve 3. sınıf öğrencileri arasından amaçlı örnekleme alt başlığında yer alan ölçüt örnekleme yöntemi aracılığıyla seçilmiş 21 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubu tercih edilme sebebi kolayca erişilebilir olmalarından kaynaklanmaktadır. Nitel araştırmalarda “olay ya da bireyler genellikle incelenen konuyla ilgili olduklarında ya da kendilerine kolayca erişilebildiğinden tercih edilmişlerdir (Silverman, 2018:9). Çalışma grubu belirlenirken, öncelikle doktora tezi kapsamında veri toplanacağı bunun için ön görüşme yapıp sorular sorulacağı ardından örnek dijital oyunun verilip oynanacağı ve oyun sonrasında tekrar bir görüşme yapılacağı söylenmiş ve yer almak isteyen gönüllülerin olup olmadığı sorulmuştur. Gönüllü katılımcılar belirlendikten

sonra, örnek dijital oyunun ne olduđu açıklanmış ve bu oyunu oynayanlar çalışma dışı bırakılmıştır. Ayrıca, oyunun oynanması için bilgisayar, internet bağlantısı ve kulaklık gerekliliği bildirilmiş, bu teknik olanakları eksik olan ya da olmayanlar yine çalışma dışı bırakılmıştır. *This War of Mine* oyununu oynamamış ve gerekli teknik olanaklara sahip olan gönüllü oyuncular ile ön görüşme yapılmıştır. Ön görüşmede çalışmada grubunda yer alan katılımcı/oyunculara “görüşmemize geçmeden önce, çalışmaya katılan oyuncuların kimliklerinin hiçbir şekilde deşifre edilmeyeceğini, görüşme deşifreleri yapılırken ve veriler çalışmaya eklenirken oyuncuların kendi belirledikleri rumuzların kullanılacağını ve ayrıca çalışmadan elde edilecek verilerin bilimsel yayınlar ya da platformlar dışında herhangi bir mecrada paylaşılmayacağını belirtmek isterim” şeklinde bir taahhüt verilmiş olup güven duymaları ve cevaplarını rahatlıkla vermeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Ön görüşmede oyuncuların demografik bilgileri ve oyun oynama pratiklerindeki genel verileri elde etmek amacıyla sorular sorulmuş ve aşağıdaki bilgilere ulaşılmıştır:

Tablo 2:
Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 1

Rumuz	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8
Cinsiyet ve Yaş	E/19	K/22	K/23	K/21	E/20	E/20	K/20	E/21
Doğum Yeri ve İkamet Yeri	Düzce/ Düzce	İzmir/İzmir	Sakarya Adapazarı / Sakarya Adapazarı	İstanbul / Trabzon	İstanbul/Alanya	Bolu/Düzce	Sakarya/ Sakarya	İstanbul/ İstanbul
Sınıf	2	2	2	2	2	2	1	2
Part-Time Çalışma Durumu	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor
Okul Süresince Kaldığı Yer	Devlet Yurdu	Devlet Yurdu	Ailesinin yanında	Amcasının Evinde	Öğrenci Evi	Öğrenci Evi	Ailesiyle birlikte	Öğrenci Evi
Ebeveyn Mesleği ve Eğitim Durumu	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/İlkokul <u>Baba:</u> İmam/Lisans	<u>Anne:</u> Emekli /İlkokul <u>Baba:</u> Emekli /İlkokul	<u>Anne:</u> Vefat/ İlkokul <u>Baba:</u> Emekli /İlkokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı /İlkokul <u>Baba:</u> /Lise	<u>Anne:</u> Ev hanımı/Ortaokul <u>Baba:</u> Özel sektör/ İlkokul	<u>Anne:</u> İlkokul/ İşçi <u>Baba:</u> Polis/ Y. Lisans	<u>Anne:</u> Ev Hanımı <u>Baba:</u> Emekli Makine Müh.	<u>Anne:</u> <u>Baba:</u>
Aylık Hane Geliri	3.000 TL	3.000- 4.000 TL	2.000 TL	3.500 TL	6.000 TL	6.000 – 7.000 TL	2.500 TL	4.000 TL
Ne Kadar Süredir Oyun Oynadığı	Kendimi bildim bileli	Kendimi bildim bileli, 4 ya da 5 sınıftan beri	Lise sonndan beri	7 yıl	1,5 yıl	10 yıl	Küçüklüğümünden beri	İlk okuldan beri
Günde Kaç Saat Oyun Oynadığı	2 saat	2-3 saat	Haftalık 1-2 saat	1-2 saat	1,5- 2 saat	6-7 saat	Her gün oynamıyor ama oynadığında 4-5 saat	1.5- 2 saat
Genellikle Ne Tür Oyunlar Oynadığı	Savaş ve Aksiyon	Savaş oyunları	RPS ve FPS (Birinci şahıs nişancı)	Strateji, Savaş	Savaş, FPS, Takım Oyunları	MOBA, FPS	FPS	Savaş, Spor Oyunları

Tablo 3:
Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 2

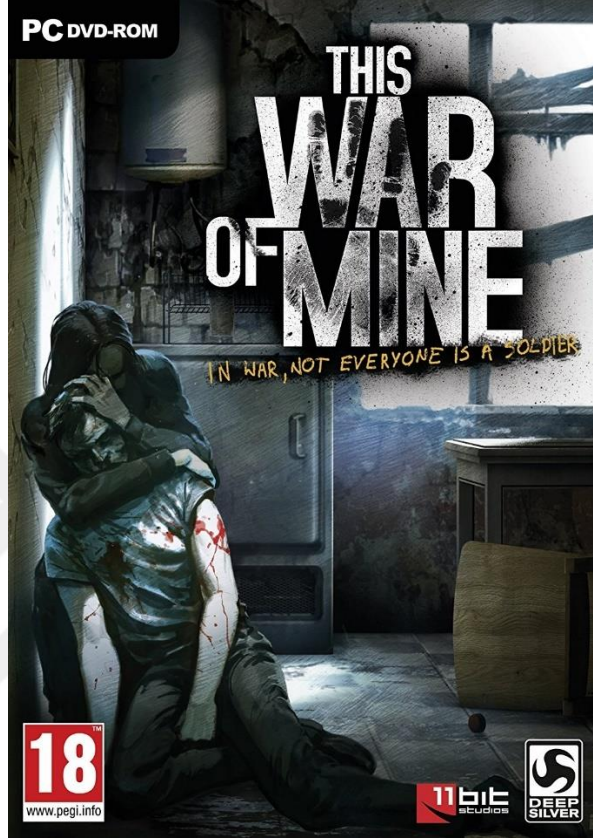
Rumuz	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16
Cinsiyet ve Yaş	E/19	E/21	E/20	E/26	E/ 21	K/ 21	E/ 20	E/ 19
Doğum Yeri ve İkamet Yeri	İstanbul Şişli/İstanbul Tuzla	Erzurum/ Düzce	İstanbul/ Tuzla	Sakarya/Sakarya	İstanbul Şişli/ İstanbul Büyükçekmece	Konya/ Konya	İstanbul Bahçelievler/ İstanbul Maltepe	İstanbul Maltepe/ İstanbul Tuzla
Sınıf	2	2	2	2	2	2	2	2
Part-Time Çalışma Durumu	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor
Okul Süresince Kaldığı Yer	Ailesiyle birlikte	Öğrenci Evi	Öğrenci Evi	Ailesiyle birlikte	Öğrenci Evi	Devlet Yurdu	Yurt	Ailesiyle birlikte
Ebeveyn Mesleği ve Eğitim Durumu	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/Ortaokul <u>Baba:</u> Kendi İşİ/ İlkokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ Ortaokul <u>Baba:</u> Tır Şoförü/ Lise	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ Ortaokul <u>Baba:</u> Ticaret / Ortaokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ İlkokul <u>Baba:</u> Matbaacı/ İlkokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ Lise <u>Baba:</u> Güvenlik/ İlkokul	<u>Anne:</u> Çalışmıyor/ İlkokul <u>Baba:</u> Emekli/ Ortaokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ İlkokul <u>Baba:</u> Aşçı/ Ortaokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/Ortaokul <u>Baba:</u> Kendi İşİ/ İlkokul
Aylık Hane Geliri	3.500- 4.000 TL	2.500 TL	3.000 TL	4.000 TL	3.000 TL	3.000 TL	3.500 – 4.000 TL	5.500 TL
Ne Kadar Süredir Oyun Oynadığı	12 yıl	11-12 yıl	7. sınıftan beri	7-8 yaşından beri	7 yaşından beri	11 yaşından beri	6 yaşından beri	7-8 senedir
Günde Kaç Saat Oyun Oynadığı	6-7 saat	2 saat	2-3 saat	4-5 saat	10 saat	Şu an oynamıyor	5 saat	1 saat ya da daha az
Genellikle Ne Tür Oyunlar Oynadığı	Savaş, Futbol, Basketbol Oyunları	MOBA, FPS, RPG	Savaş, Futbol Oyunları	Savaş Oyunları	Savaş Oyunları	Savaş Oyunları	Savaş Oyunları	Futbol, Aksiyon

Tablo 4:
Görüşmeci/Oyuncuların Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Tercihleri, Pratikleri - 3

Rumuz	G18	G19	G20	G21	G22			
Cinsiyet ve Yaş	E/ 22	E/19	K/ 22	E/ 21	E/ 21			
Doğum Yeri ve İkamet Yeri	İstanbul Fatih/ İstanbul Silivri	İstanbul Sultanbeyli/ İstanbul Pendik	İstanbul Fatih/ İstanbul Fatih	İstanbul/ Tekirdağ	İstanbul Fatih/ İstanbul Küçükçekmece			
Sınıf	3	2	3	2	2			
Part-Time Çalışma Durumu	Çalışıyor	Çalışmıyor	Çalışıyor	Çalışmıyor	Çalışmıyor			
Okul Süresince Kaldığı Yer	Öğrenci Evi	Devlet Yurdu	Öğrenci Evi	Öğrenci Evi	Özel Yurt			
Ebeveyn Mesleği ve Eğitim Durumu	<u>Anne:</u> Muhasebeci/ Lise terk <u>Baba:</u> Satış Sorumlusu/ Lise terk	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ İlkokul <u>Baba:</u> Devlet Memuru/ Lisans	<u>Anne:</u> Özel Eğitim Görevlisi/ Lise <u>Baba:</u> Elektrik Mühendisi/ Lisans	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ İlkokul <u>Baba:</u> İş Sahibi/ İlkokul	<u>Anne:</u> Ev Hanımı/ Lise <u>Baba:</u> Güvenlik/ İlkokul			
Aylık Hane Geliri	3.000-3.500 TL	4.500 TL	4.000 TL	6.000 TL	3.500 TL			
Ne Kadar Süredir Oyun Oynadığı	5 yaşından beri	10 yaşından beri	2 senedir	Çocukluğundan beri	13-14 yaşından beri			
Günde Kaç Saat Oyun Oynadığı	2 saat ya da daha az	2-3 saat	Haftada 8-10 saat	2,5 saat	2,5- 3 saat			
Genellikle Ne Tür Oyunlar Oynadığı	MMORPG	MMORPG, FPS, Savaş Oyunları	Hayatta Kalma Oyunları	Futbol, Savaş Oyunları	Savaş Oyunları			

3.5.2.2. Örnek Dijital Oyun

Fotoğraf 1:
This War of Mine Oyunu Kapağı



This War of Mine (Benim Savaşım) 2010 yılında Polonya'nın Varşova şehrinde kurulan 11 Bit Studios adlı oyun şirketi tarafından geliştirilen ve yine aynı şirket tarafından 2014 yılında piyasaya sürülen ve tek oyuncuyla oynanabilen bir hayatta kalma temalı savaş oyunudur. Oyun binlerce sivilin yaşamını yitirdiği ve Balkan Savaşının 1991-1995 yılları arasında gerçekleşen "İkinci Dünya Savaşı'ndan bu yana en uzun süreli kuşatma" olarak hafızalara kazınan Saray Bosna Kuşatmasında yaşanmış olaylardan esinlenilmiştir. *This War of Mine*, cephedeki askerlerin birbiriyle çatıştığı çoğu savaş oyununun aksine savaşı, sivillerin bakış açısından anlatmaya odaklanmıştır. Savaşın karanlık yönünü görsel açıdan da oyuncuya yansıtmak adına oyundaki arka plan manzaraları füzen (kömür kalemi) ve tebeşirle çizilmiş gibi tasarlanmıştır. Oyun bilgisayar faresi ile oynanabilmektedir. *This War of Mine* oyununa, 1 Haziran 2016 tarihinde *The Little Ones (Ufaklıklar)* adlı genişleme paketi yayımlanmış böylece çocuk karakterler de oyuna dâhil edilmiştir. Bu genişletilmiş paketi alan oyuncular "satışın

%10'nunun çatışmalardan etkilenen bölgelerdeki çocuklara yardım eden War Child derneğine" gitmesine katkı sağlamış olmaktadır. 11 bit Studio, *This War of Mine* oyununa 14 Kasım 2017 tarihinde *Father's Promise (Babanın Sözü)* adlı ilk hikâyeyi (gerçek yaşamdan alınmış), 14 Kasım 2018 tarihinde ise *The Last Broadcast (Son Yayın)* adlı ikinci hikâyeyi (gerçek hayattan alınmış) eklemiştir.

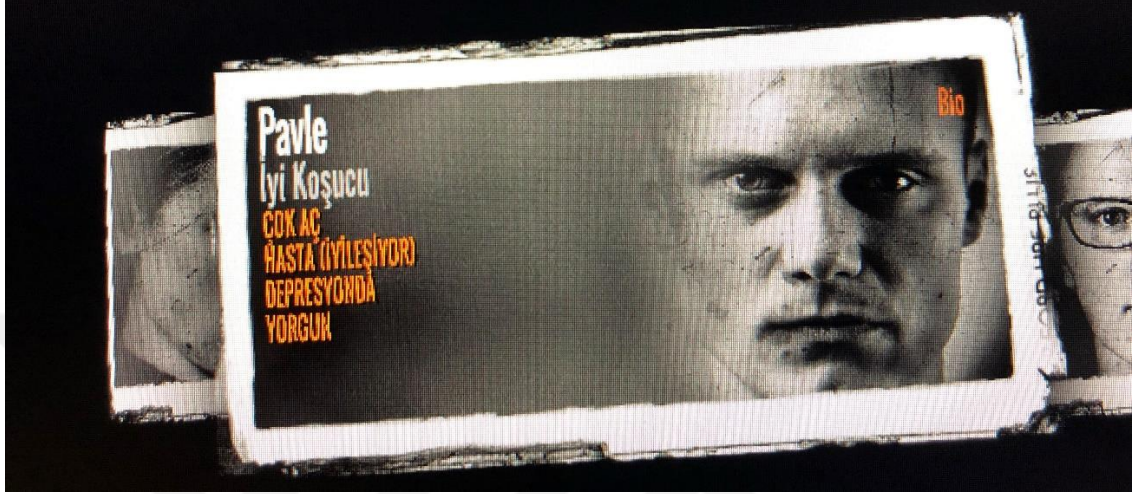
Fotoğraf 2:
Bu Sözü Ekranda Bir Müddet Kalmasından Sonra Oyun Ara Yüzü Açılır



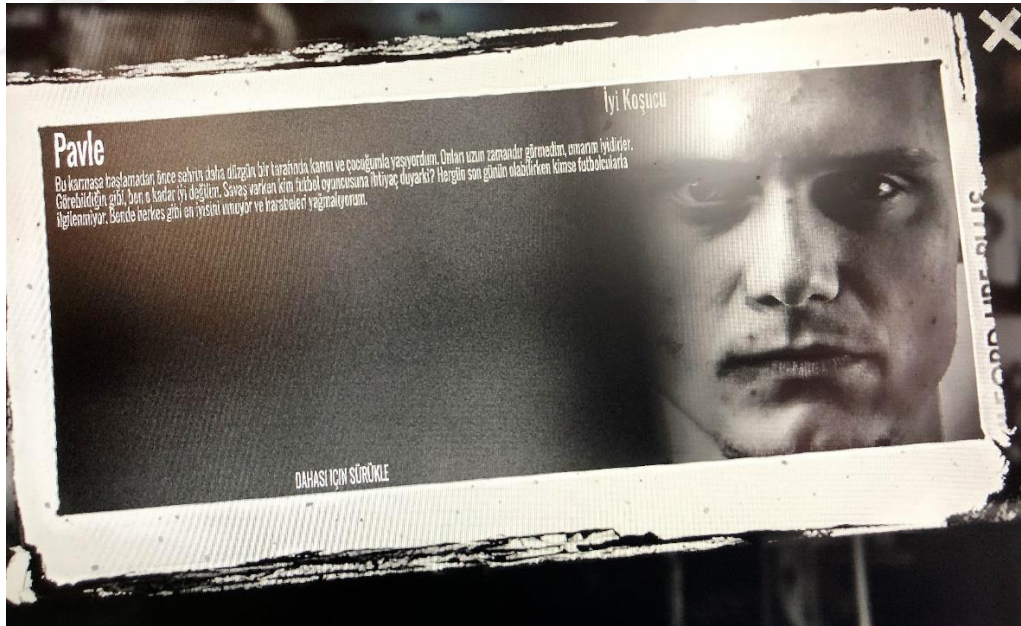
“Modern Savaşta... Hiçbir Sebep Olmaksızın Bir Köpek Gibi Öleceksiniz” Ernest Hemingway, *Bir Sonraki Savaş Notları: Ciddi Bir Güncel Mektup*, Eylül 1935. Sözü'nün bir süre ekranda kalmasının ardından *This War of Mine* oyunun ara yüzü açılır. *This War of Mine* oyununda oyuncu, savaşın harap ettiği ve kuşatma altında kalmış olan kurgusal Graznavia ülkesinin Pogoren kentinde savaşa maruz kalmış ve hayatta kalmaya çalışan bir grup sivil yönetmektedir. Oyunda amaç, eldeki malzemeleri ve kaynakları doğru şekilde kullanarak bu insanların savaşın sonuna dek hayatta kalmalarını sağlamaktır. Oyuncunun kontrolü altındaki karakterler askerî bir geçmişe sahip olmamakla beraber, hayatta kalmak için, oyuncunun sürekli ilgisine ve müdahalesine ihtiyaç duymaktadır. Oyuncu, karakterlerin savaş süresince yaşadıkları zorlu süreci atlatabilmelerini sağlamak ve aynı ortamı paylaştıkları aile bireylerini/arkadaşlarını hayatta tutabilmek adına kimi zaman çaresiz bir şekilde insanlardan yemek/ilaç/malzeme çalmak, kimi durumlarda diğer insanları öldürmek ya da yardıma muhtaç insanları yüzüstü bırakmak gibi “normal şartlarda” genel geçer etik, ahlaki koşullarla örtüşmeyen nitelikteki zor kararları vermek zorunda bırakılmaktadır. Oyuncunun temel görevi, bu kararların sonuçlarından kolayca etkilenebilen karakterlerin açlık ihtiyaçlarını gidermek, barınakta yaşamlarını sürdürebilmek için gerekli temel eşyaları yapmak, sağlık, yorgunluk ve psikolojik durumlarını savaş bitene kadar sürekli olarak kontrol ederek belirli bir sınırın üstünde tutmak ve hayatta kalmasını sağlamaktır. *This War of Mine*, oyun süresince gerçekleşen olaylara ve

karakterlerin bu olaylara karşı verdiği etkileşimlere bağlı olarak her bir karakter için çeşitli şekillerde sonlanabilmektedir.

Fotoğraf 3:
Karakterin Açlık, Sağlık, Psikolojik ve Fiziksel Durumları



Fotoğraf 4:
Karakterin Biyografisi



Oyun ara yüzünün sağ alt köşesinde, sığınakta hayatta kalmaya çalışan sivillerin açlık, sağlık, psikolojik, fiziksel gibi ihtiyaç durumları ile kutucuğun sağ üst köşesinde bio yazan kısma tıklandığında biyografilerinin açıldığı bir bölüm mevcuttur. Karakterlerin açlık, sağlık psikolojik ve fiziksel durumlarının olumsuz yönde ilerleme göstermesi, onları iş yapamaz hale getirmekte olup daha ileri bir durumda karakterin depresyona

girmesi, sığınaktan ayrılması ya da intihar etmesine sebep olmakta ve oyunun sonlanmasına yol açmaktadır. Dolayısıyla yinelemek gerekirse; oyuncu karakterin her türden ihtiyaçlarına cevap olacak şekilde tercihlerde bulunup karakterleri hayatta tutmak durumundadır.

Fotoğraf 5:
Oyun İçerisindeki Takvim, Saat ve Hava Durumu Göstergeleri



This War of Mine oyun mekanikleri içerisinde zaman yönetimi ve hava durumu önemli bir yere sahiptir. Oyunda oyuncunun zaman ve hava durumu takibi için ara yüz ekranının sol üst kısmına Fotoğraf 5’te yer alan gün, saat sayacı ve termometre göstergeleri yerleştirilmiştir. Bu göstergelerin oyun atmosferine entegre edilmiş olması; karakterlerin günlük yaşamlarındaki ihtiyaçlarının karşılanmasında, savaşın sonunu görebilmelerini sağlamak adına oyuncu tarafından yapılan uzun vadeli eylem planlarında büyük önem arz etmektedir. Oyun içinde oyuncunun bu göstergelerden bağımsız hareket etmesi mümkün değildir. Hatta göstergelerin doğru değerlendirilmemesi, karakterlerin ölümü ve oyunun başarısız bir şekilde sonlanması gibi sonuçlara neden olabilmektedir. Termometre göstergesi aracılığıyla hava durumu bilgileri verilmekte olup örneğin yağmur ya da kar gibi doğa olayları görsel olarak ekrana yansıtılabilmektedir. Hava sıcaklığının belli bir değerin altında olması halinde oyuncu tarafından gerekli tedbirler alınmazsa karakterler soğuktan etkilenip hasta olabilmektedir. Karakterlerin, gerekli tedavi uygulanıp istirahat ettirilmediklerinde, kişisel ihtiyaçlarını tek başına karşılayamayacak hâle gelmeleri, sığınağı terk etmeleri ve hatta ölmeleri söz konusu olmaktadır. Bunun gibi hava koşullarından kaynaklanan olumsuz durumlar, karakterlerin içinde bulundukları sığınak duvarlarının onarımı ya da inşa edilen bir soba kullanımı ve sobadaki yakıt miktarına bağlı olarak önlenebilmektedir.

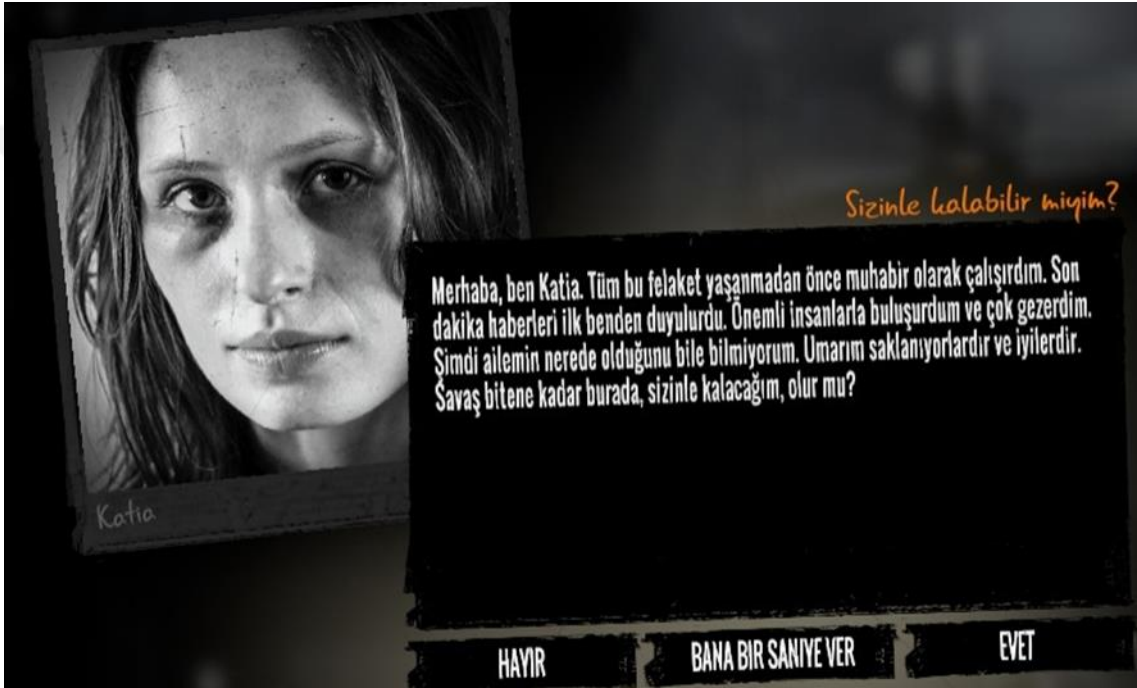
Fotoğraf 6:
Planlama Haritası



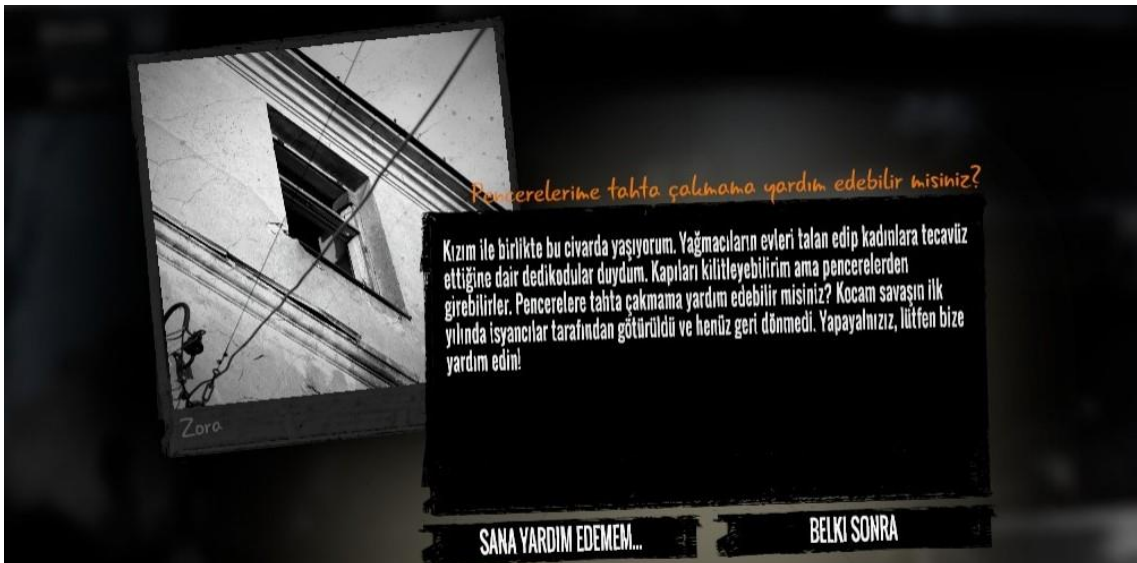
Bunun yanı sıra saat göstergesi yani gece-gündüz döngüsü; oyuncuya karakterlerin ve sığınağın kontrolü üzerinde belli görevler yüklemektedir. Pogoren’de gün batımına kadar keskin nişancılar caddelerde gördükleri sivillere ateş ettikleri için oyuncu akşam saatine kadar sığınakta ihtiyacı olan temel eşyaları inşa etmek ya da oyuncu tarafından verilen başka görevleri yerine getirmektedir. Oyun saatinin akşam 8’i göstermesi yani gün batımı olması ile ekranda, hangi karakterlerin kaynak bulmak için yağmaya çıkacağı, hangi karakter/lerin sığınakta kalacağı, kalan karakterlerin uyuması ya da nöbette mi kalması gerektiği ve yağmaya çıkacak olan kişinin hangi yerlere gidebileceğini gösteren bir planlama haritası çıkmaktadır. Oyuncu plan haritasındaki tercihlerinde bulunduktan sonra yağma için belirlenen karakter işaret edilen bölgeye gönderilmektedir. Oyuncunun yağma esnasındaki sorumluluğu; yağmacı karakteri etkin bir şekilde kontrol ederek sığınaktaki insanların hayatta kalmasına yardımcı olacak kaynakları toplamak ve karakteri içinde bulunabileceği olası çatışmalardan sağ olarak kurtararak şafak sökmeden sığınağa geri dönmesini sağlamaktır. Bu görevin yerine getirilmemesi, sığınaktaki karakterlerin ruh hallerini olumsuz etkilemekte; karakterlerin üzgün, yıkılmış hal ya da yaşanan olay/ların vahametine göre ağır depresyona girip herhangi bir iş yapamaz hale getirebilmekte ve hatta karakterin intihar etmesine neden olabilmektedir. Bir karakterin intihar etmesi ya da ölmesi diğer karakterlerin de psikolojik durumlarını olumsuz etkilemekte ve böylece oyunu çıkmaza sokup, oyunun ilerlemesini engellemektedir. Dolayısıyla oyunun ilerleyebilmesi yani

karakterlerinsavaş bitene kadar hayatta kalabilmesinin sağlanması için oyuncunun bulunduğu her tercih, kararın büyük önemi vardır. Bu arada gündüz olduğunda, nöbet tutan ve yağmaya giden karakterler yorgun düştüğünden dolayı istirahat etmeleri, yemek yemeleri ve sığınakta temel araç-gereç üretmeleri gerekmektedir. Bu gereklilik sığınanın ve karakterlerin korunması, sürdürülebilirliği, karşılaşılabilecekleri engellerin aşımı için elzemdir.

Fotoğraf 7:
Sığınağa Gelen Kişinin Sığınma Talebi



Fotoğraf 8:
Sığınağa Gelen Kişinin Yardım Talebi



Oyun süresince karakterlerin içerisinde bulunduğu sığınağa kaynak ve gıda takası yapmak, haber getirmek ya da yardım istemek için farklı kişiler gelebilmektedir. Oyun esnasında kapıyı çalarak yardım isteyenler arasında sığınaktaki karakterlerin birisinden günübirlilik olarak yardım isteyip oyuncunun olumlu-olumsuz tercihiyle ilgili olarak yardımda bulunduğu ya da bulunmadığı gibi yine oyuncunun tercihi dâhilinde (kabul eder ya da etmez) sığınakta yaşayan karakterlerin yanında sığınma talep edenler de olmaktadır. Ayrıca belirtmek gerekir ki yardım talep içerikleri, her yeni oynayısta değişmekte olup tek bir içeriğe sahip bir yardım talebi olmamaktadır. Kısacası, oyunda yardım ve sığınma talep eden karakterlerin talebini kabul etmek ya da geri çevirmek oyuncunun kararına bırakılmaktadır. Karakterler sığınağa kabul edildikleri takdirde kişisel özelliklerine bağlı olarak ortama katkı sağlayabilmektedir. Kimi karakterler takas esnasında daha iyi pazarlık yapabilmekte, kimi karakterler düşmanlarla daha iyi başa çıkabilmekte, kimisi de yağma esnasında sığınağa daha çok eşya ile dönebilmektedir. Karakterlerin farklı özellikleri savaş öncesi yaptıkları meslekler, işler ile ilgilidir. Örneğin iyi bir koşucu olan karakter savaş öncesinde futbolcudur. Ya da iyi yemek yapan kişi savaş öncesinde aşçıdır.

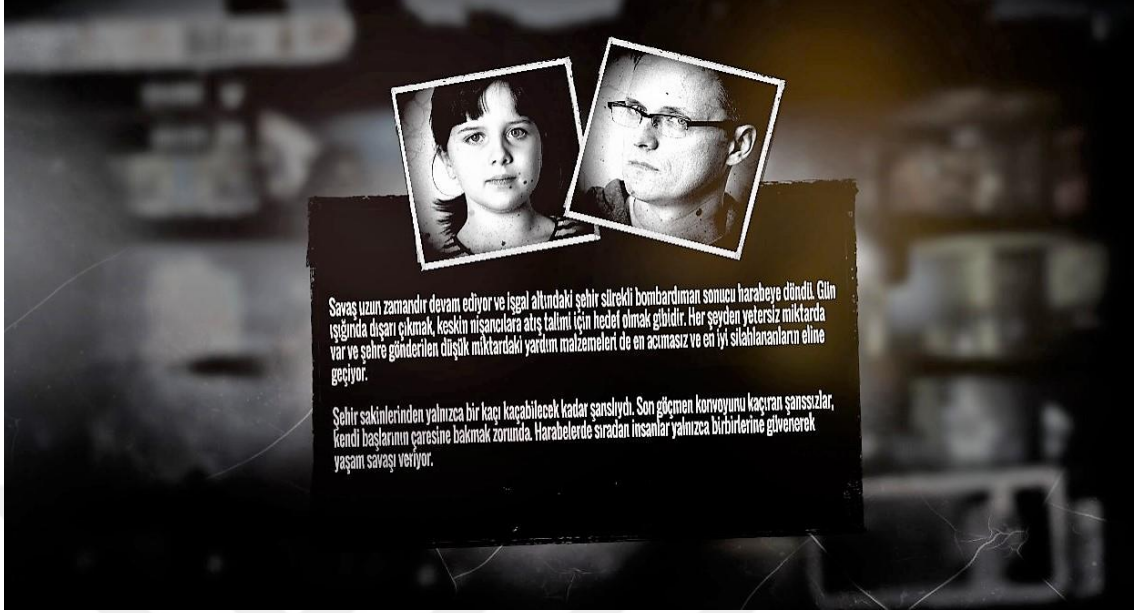
3.5.2.2.1. The Little Ones (Ufaklıklar)

Fotoğraf 9:
The Little Ones Oyununun Kapağı



This War of Mine oyununa ek paket olarak eklenen *The Little Ones* oyununda, savaş esnasında karısından/annesinden ayrı düşmüş Christo adlı bir baba ve kızı Iskra'nın hayatta kalma mücadelesi aktarılmıştır.

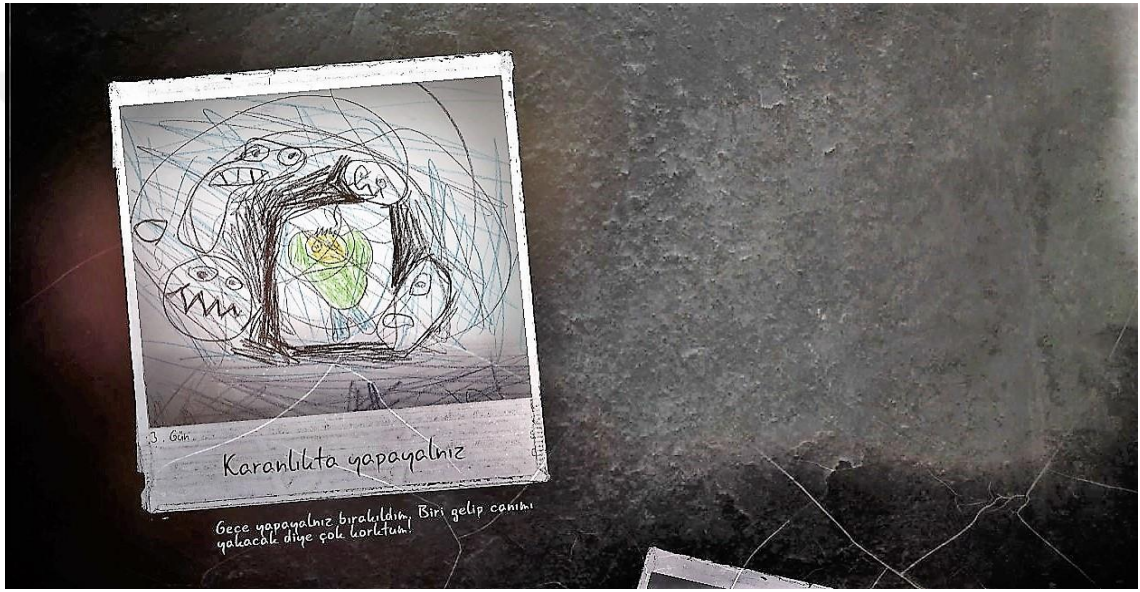
Fotoğraf 10:
The Little Ones Bölümü Hakkında Kısa Bilgi



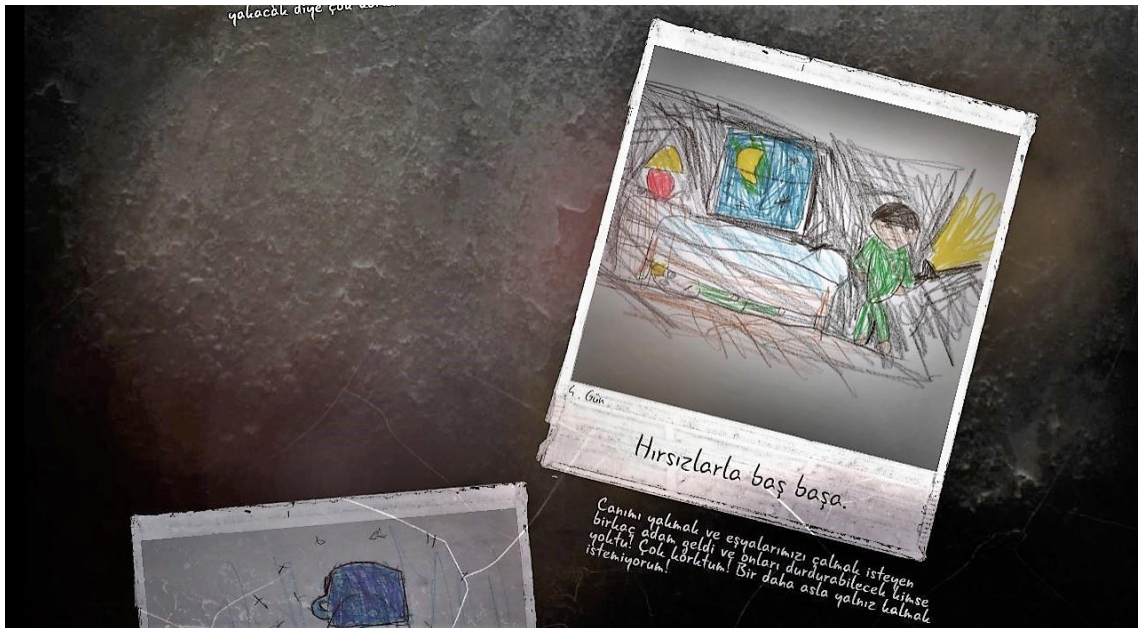
Oyunun etkileşimli yapısında herhangi bir değişiklik yoktur. Oyunda oyuncuya, baba üzerinden rol kazandırılmaya ve tercihlerini çocuğu da düşünerek belirleme yönünde hareket etmesine olanak tanınmıştır. Çocuk karakterin söylem ve eylemleri üzerinden oyuncunun atmosfere girmesi sağlanmaya çalışılmış ve bir ebeveyn sorumluluğu yüklenmiştir. Babanın hayatta kalmak adına temel ihtiyaçlarını karşılamak için geceleri yağmaya çıkması ve çocuğun evde yalnız kalması, babanın kimi yağma dönüşünde eve savaşa maruz kalan başka yağmacıların girip çocuğu darp etmesi ve yaralaması, oyuncu üzerinde baskı kuran ve özdeşleştirme çabası ve gerçeğe yakın deneyim sunmaya katkısı olan bir unsurdur. Hayatta kalmak adına babanın gece yağmaya çıkmak zorunda kalması ve eve döndüğünde de şayet yeteri miktarda malzeme bulmuşsa, harabeye dönmüş evi onarıp temel ihtiyaçlarını karşılayacak araç- gereç yapması gerekmektedir. Ancak ne var ki, oyunun gerçeğe yakın deneyim sunma ve oyuncunun özdeşleşip yerine koyma amacı gütmesi hasebiyle, çocuğun gerçek bir çocuk gibi istek ve özlemlerinin (oyuncak ve oyun oynama, savaş öncesi okulda arkadaşlarıyla geçirdiği deneyimleri kendi kendine söylenerek aktarma, evindeki yatağı özleme, ağlama, depresyona girme vb.) aktarılması, oyuncuyu vicdani olarak gizil tercihlerde bulunmaya itmektedir. Bu gizil tercihlerden biri; çocukla her canı sıkıldığında, ağladığında ya da başka istekleri olduğunda yapması gereken yükümlülükleri yapmayıp çocukla ilgilenmesi ya da ikinci seçenek olarak çocuğun ruh halini, söylem ve eylemlerini umursamadan hayatta kalmak için mücadele etmesidir.

Bunun yanı sıra *The Little Ones* oyunu ilk olarak baba kız ile başlayıp ilerleyen bölümlerde -oyuncunun kabulü halinde- eve sığınmak isteyen başka kişilerin de eklenmesiyle devam eder. Sonuç olarak ise; *The Little Ones* oyunu da diğer öykülerde olduğu gibi, herhangi bir biçimde başarısız olduğunda yani öldüğünde ya da oyunu bitirip savaşın bittiği görüldüğünde, içlerinden öne çıkan bir karakter tarafından öyküde yer alan tüm karakterlerin savaşta hayatta kaldığı süre boyunca geçirdiği başat anılar, duygu ve düşünceler bir polaroid fotoğraf biçiminde ekrana aktarılmaktadır.

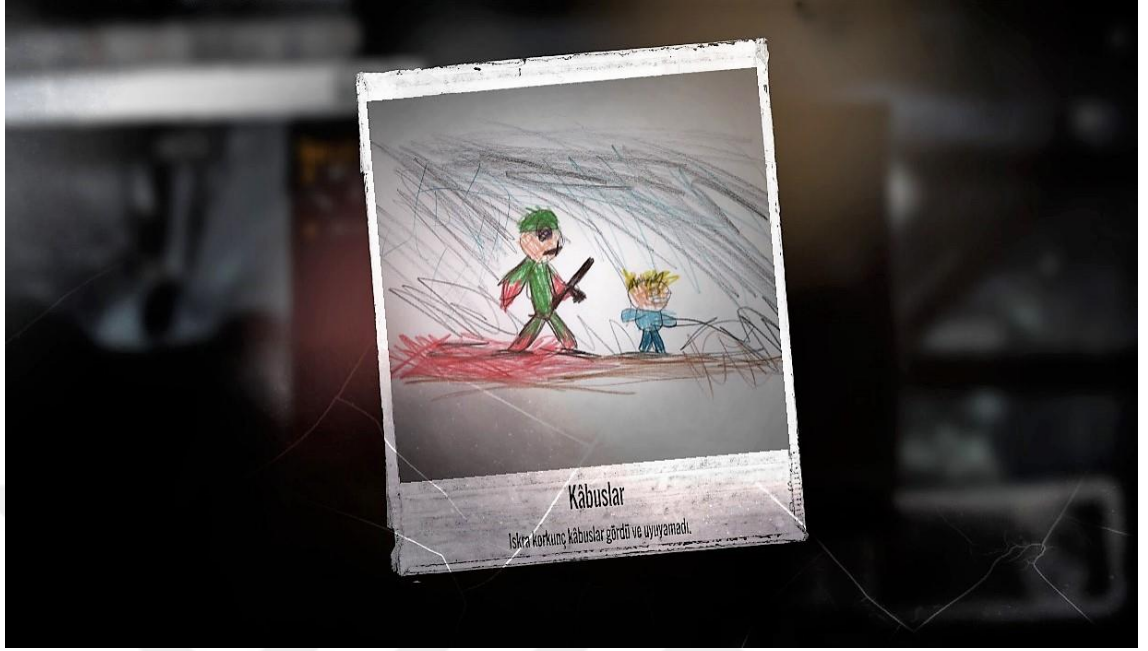
Fotoğraf 11:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -1



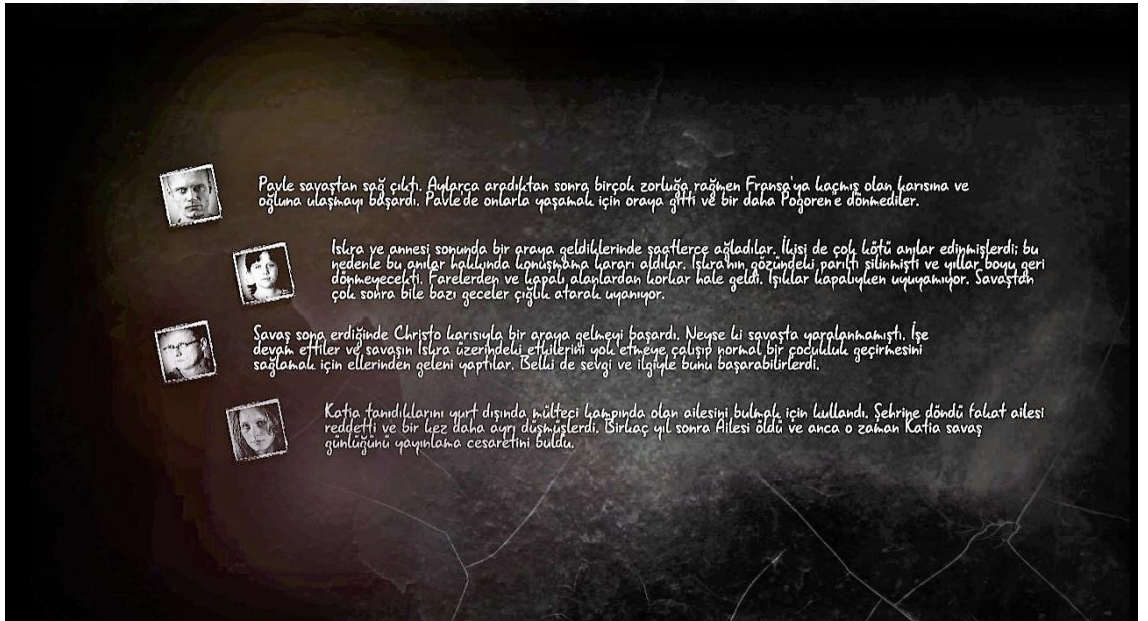
Fotoğraf 12:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -2



Fotoğraf 13:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -3



Fotoğraf 14:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -4



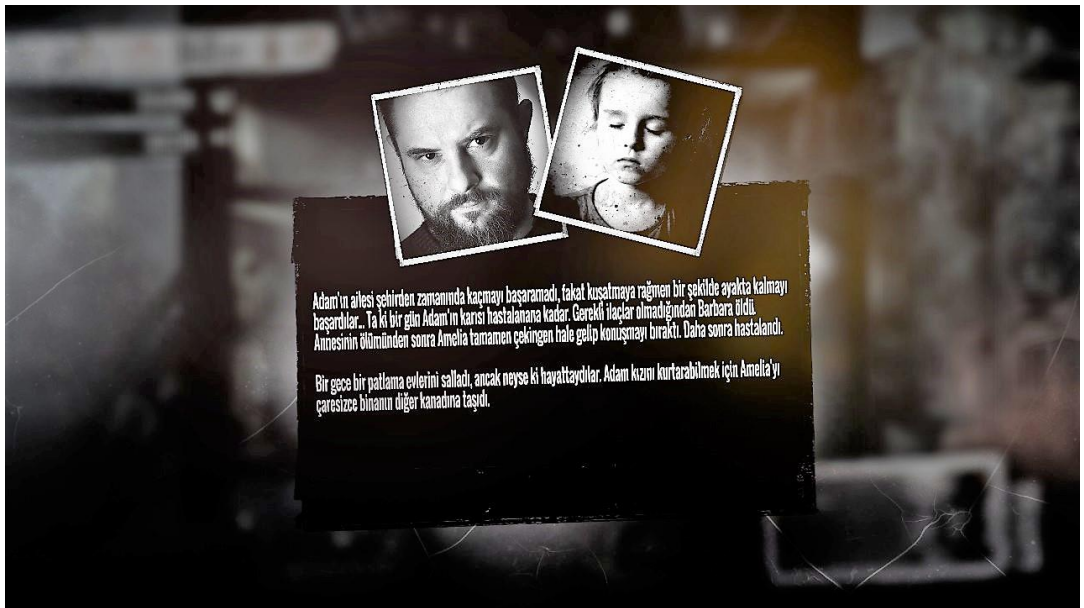
3.5.2.2.2. The Father's Promise (Babanın Sözü)

Fotoğraf 15:
The Father's Promise Story/ Babanın Sözü Hikayesi Oyunun Kapağı



The Father's Promise (Babanın Sözü), savaşta evleri yıkılan ve yakındaki terkedilmiş binaya eşi Barbara ve kızı Amelia ile sığınan Adam'ın hikayesini ele almaktadır. Oyun, Adam'ın eşinin hastalık sonucu öldüğü ve kızının da annesinin ölümünden sonra tamamen konuşmayı bırakıp hastalandığı açıklamasında bulunan aşağıdaki görsel ile başlamaktadır.

Fotoğraf 16:
Adam, Kızı Amelia ve Kısa Öyküleri



Oyun, Adam'ın yatakta yatan hasta kızı başında savaşın biteceğine dair umut dolu sözler söylemesiyle başlamaktadır. Bu anlatım esnasında oyuncu talimat verse bile, Adam karakteri umursamayıp anlatımına hiç ara vermeden devam etmektedir. Adam karakterinin talimatı yerine getirmemesi oyuncunun anlatıma şahitlik etmesinin bir gösterenidir. Oyuncu ancak kızına duygu yüklü teskinleri bittikten sonra ev içinde kurcalanıp işe yarar eşya ya da yiyecekler bulması ve gece olunca da yağmaya çıkması yönünde Adam'a talimat verebilmektedir. Ancak Adam karakteri *This War of Mine* oyununun diğer hikâyelerinde olan oyuncunun karaktere verdiği gece yağmaya çıkma talimatını *“Amelia'yı tek başına bırakamam. Ya biri sığınağımıza gelirse? Onu korumalıyım”* diyerek reddetmekte ve nöbette beklemektedir. Bu *This War of Mine* oyunun diğer genişletilmiş paketleri ya da hikâyelerinde görülmedik bir durumdur.

Fotoğraf 17:
İnsani Yardım Koridoru için Kapıya Gelen Kardeş ile Adam'ın Konuşması



Geceleri kaynak bulmaya/yağmaya çıkmadığı için açlık ve yorgunluğu giderek artmış olan Adam'ın birkaç gün sonra kapısı çalar. Kapıyı açan Adam, karşısında erkek kardeşini görür. Kardeşi; çocuklu insanlara öncelik verilen insanî yardım koridorundan Amelia sayesinde geçebileceklerini söyleyip Adam'ı bu koridoru kullanmak için ikna etmeye çalışır. Ancak Adam kızının hastalığından dolayı onu bir yere götüremeyeceğini, yolda ölebileceğini söyleyip bu öneriye karşı çıkar.

Kardeşinin önerisini reddeden Adam, hasta kızının başında günlerce aç, susuz, uykusuz nöbet tuttuğu için bir gece yorgunluğa dayanamayıp bayılır. Günün ilerleyen saatlerinde kendisine gelen Adam, etrafına baktığında kızı Amelia'yı göremez. Etrafta boğuşma

izinin olmadığı ancak aynı zamanda yetişkin birine ait ayak izi olduğunu fark eden Adam, Amelia'nın kardeşi tarafından kaçırıldığını düşünüp ona öfke dolu sözler sarf eder ve Amelia'yı bulma derdine düşer. Gece olduğunda kaynak bulma/yağma için ekranda planlama haritası belirdiğinde görünen tek şey, yağmaya çıkmak değil Amelia'yı aramak seçeneğidir. Bu noktada oyuncuya hem Adam karakterini hayatta tutma hem de Amelia'yı bulma görevi düşer. Askerler gündüz sokaklardaki sivilleri öldürdüğü için gece yağmaya çıkabilen Adam, haritada olan -oyuncunun işaret ettiği- her yere gidip Amelia'yı bulmak için ipuçları arar. Bulduğu ipuçları sonunda askerler tarafından alıkonulan bir doktorun varlığını öğrenen Adam, -oyuncunun talimatı halinde- doktoru bulmak için askerlerin bulunduğu alana doğru ilerler. Doktoru alıkoyan ve işkence yapan askerleri gören Adam, ya ölümü pahasına askerlerle çatışıp doktoru kurtaracak ya da vazgeçip sığınağa geri dönecektir. Burada yine oyuncuya düşen iki tercihten birini seçmektir. Şayet oyuncu tarafından askerlerle çatışıp -sağ kalması halinde- doktoru kurtarma ve kızının nerede olduğunu öğrenme yolu tercih edilirse oyun şu şekilde ilerler: Doktoru askerlerin elinden kurtaran Adam, ondan kızının insanî yardım koridoruna ulaşacak insanların toplandığı kiliseye götürülmüş olabileceğini öğrenir.

Fotoğraf 18:
Askerlerin Elinden Kurtarmış Olduğu Doktor ve Adam



Doktorun verdiği ipucundan yola çıkarak kiliseye giden Adam, kilisenin önünde acımasızca katledilmiş sivilleri görür ve kiliseden içeri girer. Peder Adam'a; kızının orada olduğunu, kilisenin arkasında onu görebileceğini ve dualarının kızıyla birlikte olduğunu söyler.

Adam, pederin dediđi yere, klisenin arkasına gider ve bir mezarlıkla karřılařır. Mezarlıkta ilerledikçe zihninde bazı g r nt ler parlayan ve hatıraları canlanan Adam, yorgunluktan bayıldıđını sandıđı gece, aslında kızının aşırı hastalandıđını, onu iyileřtirebilmek i in kucađına alıp kardeřinin eczanesine gittiđini anımsar. Orada yeterli ila  ve donanım olmadıđı i in hastaneye ulařtıklarını ancak doktorun muayenesinde kızının oraya gelmeden yolda vefat etmiř olabileceđini s ylediđini hatırlar.

Fotođraf 19:
Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yařadıklarını Hatırladıđı G r nt - 1



Fotođraf 20:
Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yařadıklarını Hatırladıđı G r nt -2



Fotođraf 21:
Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yařadıklarını Hatırladıđı G r nt -3



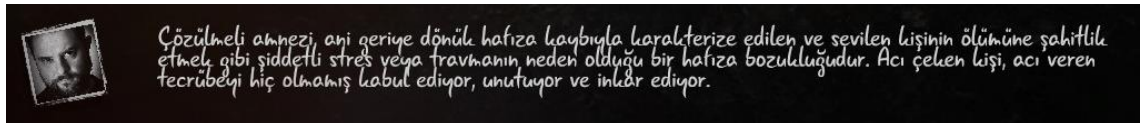
Fotoğraf 22:
Adam'ın Hafızasında Canlanan/Yaşadıklarını Hatırladığı Görüntü-4



Ardından Adam kızının mezarı başında diz çökerek, ona verdiği sözü tutamadığını ve onu kurtaramadığını açıklar ve oyun sonlanır.

Oyunun sonlanmasından sonra diğer hikâyelerdeki gibi yine ekrana oyundaki sürece ait fotoğraflar, metinler ve en son karedeyse Adam'ın yaşadığı hafıza sorunu; çözülmeli amnezi (dissosiyatif amnezi) hakkında bir açıklama ekrana gelir ve kapanış olur.

Fotoğraf 23:
Adam'ın Amelia'nın Ölümünü Hatırlamayış Nedeni/ Dissosiyatif Amnezi



The Father's Promise oyunu, oyuncuyu *This War of Mine*'in temel mekaniklerinden farklı bir oynanışla karşılamakta, “hasta çocuk ve ona bakmakla yükümlü ebeveyn” denkleminde bağlı olarak sığınaktaki karakterlerin hayatlarını idame ettirmeleri için yapmaları gereken eylemlerin önüne geçirmekte, adeta babanın çaresizliğinin bir yansıması olarak oyuncuyu çıkmaz bir yola sokmaktadır. Kızının kaybolduğunu düşünen Adam o andan sonra evden dışarı çıkmakta ve oyunun normal mekaniklerine bağlı olarak hareket edebilmektedir. Ayrıca, *The Father's Promise*, oyuncuya beklenmedik bir son sunarak hem oyunun dramatik anlatımını daha etkili kılmakta hem

de savařın diğerk oyunlarda yansıtılmayan acımasız yönlerine dair oyuncuyu daha duyarlı hale getirme amacı gütmektedir.

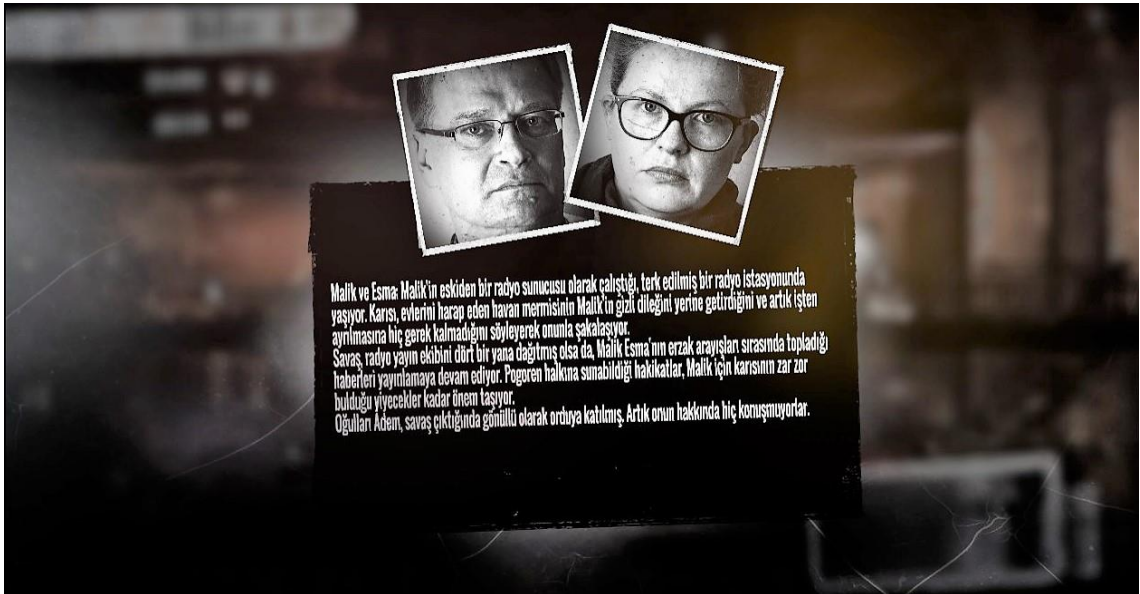
3.5.2.2.3. The Last Broadcast (Son Yayın)

Fotoğraf 24:
The Last Broadcast/ Son Yayın Oyununun Kapağı



The Last Broadcast, havan mermisinin harap ettiğı evlerinden kaçarak terk edilmiş bir radyo istasyonuna sığınan Esmave Malik çiftinin hikâyesini anlatmaktadır.

Fotoğraf 25:
Esmave Malik'in Kısa Öyküsü



Oyun, karanlık bir ekran ve radyo frekansından gelen “Ben Malik. Savaşın paramparça ettiğı Pogoren’den bir daha yayındayız” sözlerinden sonra açılmakta ve ekranda Malik radyo yayını yaparken devam eden konuşmasının görüntülenmesi ile başlamaktadır.

Malik'in *"Bu gece sakın geçiyor en azından şimdilik. Mahallede ateş sesleri duyuldu. Ama emin olabilirsiniz sizin için burada olacağız. Bildirmek ve ihbar etmek için. Söylenmesi gerekenleri söylemek için. Hala duyulmamış bir ses Pogoren'deki sesiniz."* şeklinde devam edip biten konuşması ve yayını sonlandırıp ayağa kalktığı esnada koltuk değneklerini kullanarak yürümesiyle oyun kontrolü oyuncuya bırakılmaktadır. Malik engelli olduğu için bulundukları istasyonda sadece radyo ekipmanının olduğu katta hareket edebilmekte ve yağmaya çıkamamaktadır. Bu nedenle sadece Esmâ yağmaya çıkmakta ve istasyonun sürdürülebilirliği için gece yağma zamanı bilgi toplayıp Malik'e iletme sorumluluğunu üstlenmektedir. Malik, istasyondaki radyoyu dinleyerek güncel gelişmeleri ve asker telsiz görüşmelerini takip etmekte, bunlarla birlikte Esmâ'nın tüccarlardan duyduğu, bizzat sorarak öğrenmeye çalıştığı ya da yağma esnasında tanık olduğu gelişmeleri de radyosundan Pogoren halkına duyurmaktadır. Oyun süreci içinde Esmâ ve Malik çifti bazı anlarda, savaş başladığında gönüllü olarak orduya katılmış ve o zamandan beri ailesiyle irtibata geçmemiş olan oğulları Âdem'den bahsetmektedirler.

Esmâ sığındıkları istasyonda etrafı incelerken bir tehdit mektubu bulur. Mektup, Malik'in ordu karşıtı yayınlarına ithafen bırakılmıştır. Esmâ bu gibi tehditler dolayısıyla kendi başlarına bir şey geleceği yönünde endişelense de Malik doğruları söylemekte kararlı ve ısrarlıdır. Gün batımında kaynak ve haber bulmak için istasyondan ayrılan Esmâ bir benzin istasyonunda içi malzeme dolu bir askerî kamyonunun arızalanmış olduğunu ve başında bir askerin beklemekte olduğunu görür. Kamyona doğru yaklaşmaya çalışan Esmâ'yı ölümle tehdit eden asker bir an evvel orayı terk etmesini söyler. Esmâ istasyona dönerek tanık olduğu bu gelişmeyi duyurması için Malik'e iletir. Haberi radyodan yayımlayan Malik, abluka altındaki şehirde hayatî ihtiyaçlara erişimi sınırlı olan halka yardım etmenin mutluluğunu yaşar.

Fotoğraf 26:
İçi Malzeme Dolu Askeri Kamyonu Bekleyen Asker ve Esmâ'nın Konuşması



Sonraki gece tekrar yağmaya çıkan Esmâ, parkın yakınlarında karşılaştığı bazı insanlardan parktan geçmenin tehlikeli olduğunu, orasının keskin bir nişancının hedefinde olup gördüğü sivilleri vurduğunu öğrenir. Esmâ verilen bilginin doğruluğunu teyit etmek için parka gider. Ancak Esmâ'nın yanında gelip ona yol gösteren bir sivil, keskin nişancının açtığı ateş sonucu vurularak yaşamını yitirir. Sonunda parktan çıkan Esmâ istasyona dönerek Malik'i durumdan haberdar eder. Bu gelişmeyi radyodan duyuran Malik bir tehdit mektubu daha alır. Esmâ içinde yer aldıkları durumdan endişe etmekte olduğunu yinelese de Malik yaptıklarının doğru olduğunu ve bu şekilde devam etmek istediğini ifade eder. Malik, askerlerinin masum sivilleri katletmesi karşısında elinden gelen tek şeyin bu olduğunu ekler ve yayımladığı haberlerin isyancılar tarafından duyulup nişancının etkisiz hale getirilmesini umduğunu söyler.

Bir sonraki gece Esmâ yağmaya gittiğinde, meydanın keskin nişancı ateşi altında olduğunu görür ve lağımlardan gizlenerek bir apartmana kadar ilerler. Apartmanda bazı askerlerin olduğunu ve askerlerin, isyancılara yardım ettikleri gerekçesiyle bir grup sivil işkence ettiklerini öğrenir. Esmâ, apartmandan çıkarak radyo istasyonuna döner ve Malik'i bu durumdan haberdar eder.

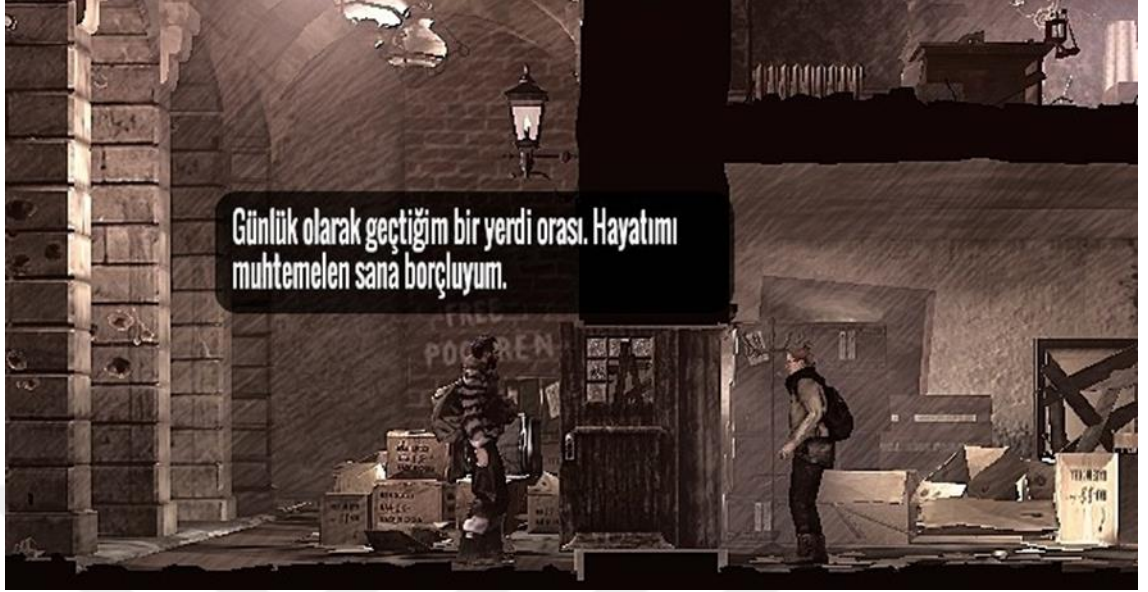
Fotoğraf 27:
Esmâ'nın Düşünceleri



Sivillerin durumunu öğrenen Malik bu gelişmeyi radyodan paylaşır. Malik'in yaptığı yayınlar, radyonun giderek ordunun karşısında yükselen bir figür haline gelmesine neden olur. Biraz sonra istasyonun kapısına gelen bir arkadaşı Esmâ'dan Malik'i uyarmasını, radyoda söylediklerine dikkat etmesini, bu söylediklerinin orduyu kızdıracağını ve bunun sonucunda da kapılarına bir ölüm mangasının dayanabileceğini söyleyerek onları uyarır. Esmâ, yaptıkları yayınlara dair insanların endişelerini ve teşekkürlerini Malik'e iletir. Malik, *“korkudan sinebilir ya da direnip mücadele edebiliriz”* diyerek yayınlara devam etmekteki kararlılığını bir kez daha ortaya koyar.

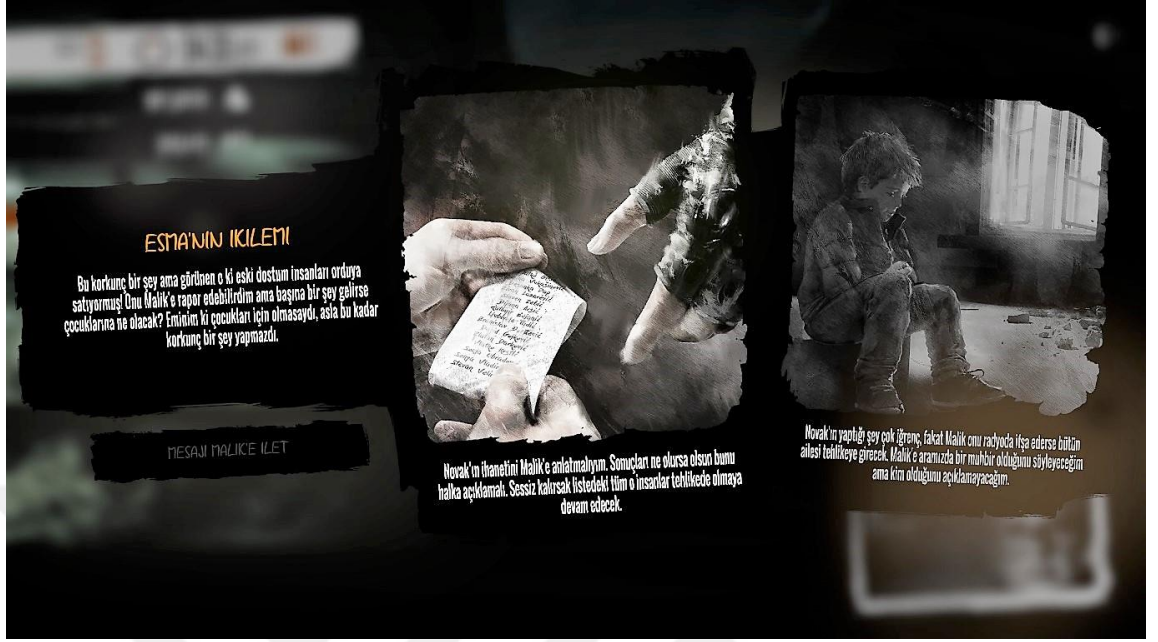
Esmâ çıktığı yağmalarda karşılaştığı pek çok insan hakkındaki olumsuz durumları Malik'le paylaşır ve Malik de radyodan yayım yaparak durum karşısında dinleyicileri uyarır. Malik'in anonsunu duyup hayati tehlikeden dönen kişiler, Malik'in evine giderek ellerinde var olan erzak ya da eşya paylaşımında bulunup onlara teşekkür ederler.

Fotoğraf 28:
Eşya Paylaşımında Bulunup Malik ve Eşma'ya Teşekkür Gelen Biri



İstasyonda dinlenip gerekli hazırlıkları yapan Eşma tekrar yağmaya çıkar, bu defa istikamet Eşma'nın eskiden beri arkadaşı olan Novak'ın işlettiği ekmek fırınıdır. Fırınadoğru yaklaşan Eşma, etrafta bırakılmış bazı askerî ekipmanlar görür ve bunların Novak tarafından kullanılmış olduğunu düşünür. Oyuncunun yönlendirmesiyle Novak'ın ekmek fırınında dolaşan Eşma, isimlerin yer aldığı bir liste bulur. Bu listedeki bazı isimlerin yanında “isyancı” bazılarının yanında da “sempatizan” ibaresi yer almaktadır. Gördükleri ve bulduklarından yola çıkarak Novak'ın ordu için bir muhbir olarak çalıştığından şüphelenen Eşma, -oyuncunun tercihi doğrultusunda- etrafı biraz daha araştırır ve içeride kentin dışındaki bir ordu üssünde erzak alma hakkı veren bir belgeyle askerî bir geçiş kartına ulaşarak Novak'ın ordu için çalıştığından emin olur. Novak'la konuşan Eşma ona neden insanları orduya gammazladığını, bunu nasıl yapabildiğini sorar. Novak ise çocuğuna bakabilmesinin tek yolunun bu olduğunu, sadece kötü ve savaştan sağ çıkma ihtimali olmayan insanların adını verdiğini açıklayarak üstü kapalı bir şekilde Eşma'yı tehdit eder: “Radyo yayınlarının arkasında kimin olduğunu söylemedim ki ordu bunu öğrenmeyi gerçekten çok istiyor. Eşma, lütfen. Onlara senden bahsetmek istemiyorum, sen benim arkadaşısın. Bana bunu yaptırtma.” Bu noktada oyuncuya bir tercihte bulunmak düşmektedir. Eşma karakterini yöneten oyuncu ya sonucu ne olursa olsun Novak'ın ihanetini Malik'e olduğu gibi söyleyecek ya da Novak'ı ifşa ederse onun ailesinin tehlikeye gireceğini düşünüp isim vermeden muhbir olduğu haberini iletacaktır.

Fotoğraf 29:
Esma'nın İkilemi



Esma'nın ikilemi; “Bu korkunç bir şey ama görünen o ki eski dostum insanları orduya satıyormuş! Onu Malik’e rapor edebilirdim ama başına bir şey gelirse çocukları ne olacak? Eminim ki çocukları için olmasaydı, asla bu kadar korkunç bir şey yapmazdı.” şeklinde olup Malik’e iletmek üzere ikilemde kaldığı tercihlerden biri, “Novak’ın ihanetini Malike’e anlatmalıyım. Sonuçları ne olursa olsun bunu halka açıklamalı. Sessiz kalırsak listedeki tüm o insanlar tehlikede olmaya devam edecek.” diğeri ise; “Novak’ın yaptığı şey çok iğrenç, fakat Malik onu radyoda ifşa ederse bütün ailesi tehlikeye girecek. Malik’e aramızda bir muhbir olduğunu söyleyeceğim am akim olduğunu açıklamayacağım.” şeklindedir. Oyuncu bu tercihler arasından birini seçer ve Esma tercih edilen haberi Malik’e bildirir. Haberi alan Malik insanlara yardım etme sevinciyle haberi radyoda yayımlar.

Oyun bu bölümden sonra, alınan haberleri Malik’e iletip iletmeme konusunda oyuncuyu her yeni haberde ikilemde bırakmakta ve oyuncunun tercihi doğrultusunda oyun şekillenmektedir. İkilemde kalan oyuncunun tercihleri, Esma karakteri ile özdeşleşip özdeşleşmemesi, oyun atmosferi içine girip girmemesi, empati kurup kurmaması üzerinden değişiklik gösterebilmektedir.

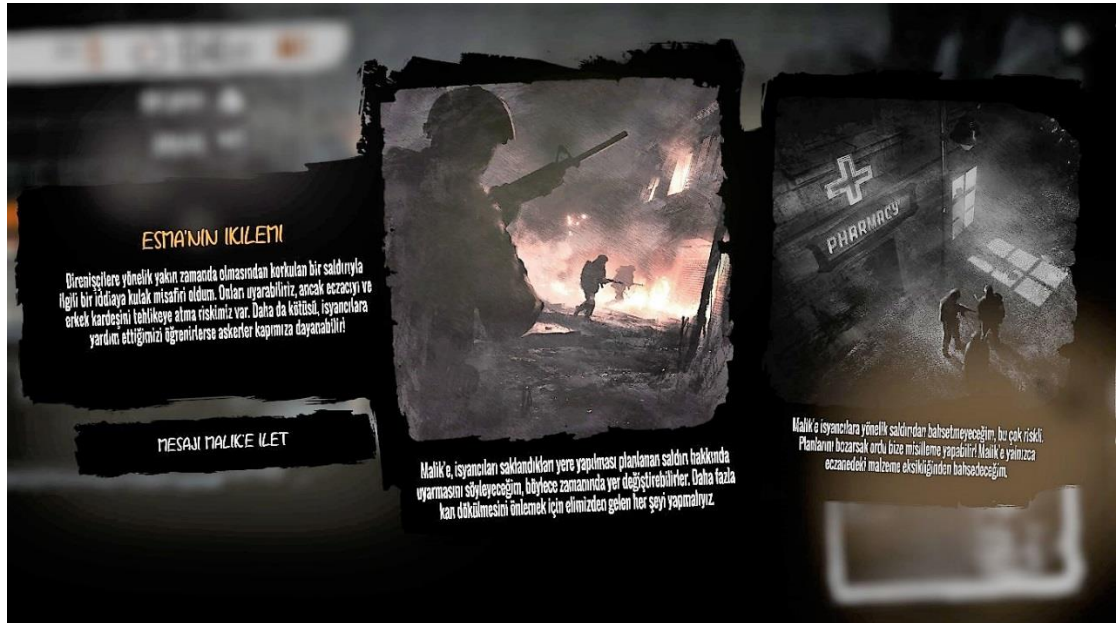
Oyuncuyu ikileme iten bir diğer olay, Esma’nın gece eczaneye gitmesi ve ordunun yakın zamanda isyancılara yönelik bir saldırı yapmak üzere olduğunu, bunu isyancılara

duyurmak zorunda olduklarını savunan bir kardeş ile bu haberi paylaşmanın kendi canlarından edeceklerini, bunun bir savaş olduğu ve savaş esnasında insanların ölebileceklerini dolayısıyla paylaşmayıp kımıldamadan kalması gerektiğini savunan bir diğer kardeşin arasındaki tartışmaya kulak misafiri olmasıyla başlar.

Fotoğraf 30:
İki Kardeşin Aralarında Süren Tartışma



Fotoğraf 31:
Esma'nın İkilemi



Yukarıdaki görselde yazan Esma'nın ikilemi şu şekildedir: *“Direnişçilere yönelik yakın zamanda olmasından korkulan bir saldırıyla ilgili bir iddiaya kulak misafiri oldum. Onları uyarabiliriz, ancak eczacıyı ve erkek kardeşini tehlikeye atma riskimiz var. Daha da kötüsü, isyancılara yardım ettiğimizi öğrenirlerse askerler kapımıza dayanabilir.”* Malik'e iletmek üzere ikilemde kaldığı tercihlerden biri *“Malik'e isyancıları saklandıkları yere yapılması planlanan saldırı hakkında uyarmasını söyleyeceğim, böylece zamanında yer değiştirebilirler. Daha fazla kan dökülmesini önlemek için elimizden gelen her şeyi yapmalıyız”* diğeri ise *“Malik'e isyancılara yönelik saldırıdan bahsetmeyeceğim, bu çok riskli. Planlarını bozarsak ordu bize misilleme yapabilir! Malik'e yalnızca eczanedeki malzeme eksikliğinden bahsedeceğim.”* şeklindedir.

Esma'nın sığınağa gelmesi ve Malik'e iki tercihten birini seçip söylemesi üzerine Malik haberi radyodan yayımlar. Bu esnada biri kapıyı çalar ve kapıya çıkan Esma'ya bira fabrikasına su dağıtılacağı bilgisini verir. Esma bu bilginin doğruluğundan emin olmak için fabrikaya gitmeye karar verir. Fabrikaya ulaşan Esma, fabrikanın harap hale geldiğini ve etrafta onlarca ölü ve yaralının olduğunu görür. Esma ne olduğunu anlamak için insanlarla konuşmaya çalışır ancak çoğu kişi cevap veremeyecek biçimde yaralı ya da şoktadır. Fabrikada ilerlerken yardım etmek yerine ölü ve yaralıların fotoğraflarını çeken isyancıyla karşılaşan Esma, ona, kara propaganda yapmak için isyancılar tarafından düzenlenen bir patlamama mı yoksa ordunun saldırısı sonucu gerçekleşen bir olay mı olduğunu sorar. Esma, isyancı ile konuşma sırasında aldığı bilgiler ve etrafta gördükleri üzerinden olayı ordunun gerçekleştirdiğinden emin olur.

Fotoğraf 32:
Patlamanın yaşandığı bira fabrikası, Fotoğraf çeken isyancı, Esma ve Cesetler



Bu noktada oyuncu yeniden ikilem karşısında bir tercihte bulunmak durumunda bırakılmaktadır.

Fotoğraf 33:
Esma'nın İkilemi



Esma'nın ikilemi; “Eski bira fabrikasında korkunç bir katliam yaşandı. Su için sırada bekleyen birçok insan, havan mermileri ile öldürüldü. Hükümet güçleri başka bir savaş suçu daha işledi, ancak bu bilgiyi yaymak bizi büyük tehlikeye sokabilir.” Malik’e iletmek üzere ikilemde kaldığı tercihlerden biri; “Tüm bu savaş suçları cezasız kalmaz! Uluslararası topluluktan müdahale talep etmeliyiz, bunun bir cezası olmalı. Malik’e katliam hakkındaki gerçekleri anlatacağım.” diğer tercih ise; “Ordunun Malik’in radyosundan haberi var. Malik ordunun işlediği suçlarla ilgili haberleri yayarsa hayatı tehlikeye girebilir. Malik’e bunun isyancıların propaganda için kullandıkları bir kaza olduğunu söyleyeceğim” şeklindedir.

İki tercihten birini seçmiş olan Esma, sığınağa gelir ve Malik’e yayımlaması için haberi iletir. Malik haberi radyodan yayımlar ve Esma yeniden yağmaya, haber toplamaya gider. Yıkık bir evin ordu mensupları tarafından saklanmak için kullanıldığını öğrenen Esma, oraya gider ve etrafı karıştırırken ordunun radyo yayınının yapıldığı yeri öğrendiğini gören bir not bulur. Esma bir an evvel sığınağa gitmek için yola koyulur ancak Esma eve döndüğünde her şey için çok geçtir: Ölüm mangası Malik’i infaz etmiştir.

Fotoğraf 34:
Askerlerin Malik'i İnfaz Ettiği Sahne



Malik'i yere yığılmış hale bulan Esmâ, haber getirdiği için kendini suçlamaya ve ağlamaya başlar. Biraz zaman sonra kapıyı biri çalar ve gelen kişi orduya girdiği için kızgın olup konuşmadıkları Malik ve Esmâ'nın oğulları Âdem'dir. Âdem, anne ve babasını askerlerin saldırısına karşı uyarmak için ordudan firar etmiş ancak ne yazık ki istasyona geç ulaşmıştır. Babasının hayatını kaybettiğini öğrenerek yıkılan ve cesedi başına giderek hem yaptıkları hem de geç kaldığı için özür dileyen Âdem, annesinden af diler. Esmâ, oğlunun hayatta olduğunu görmekten mutlu olsa da acısı taze olduğu için kendisini toparlamak için Âdem'den biraz zaman ister.

Fotoğraf 35:
Malik'in Oğlu Âdem'in Babasının Cesedi Başında Ağladığı Sahne



Fotoğraf 36:
Âdem'in Annesine Pişmanlığını ve Üzüntüsünü Dile Getirdiği Sahne



Fotoğraf 37:
Esma'nın Toparlanmak İçin Âdem'den Zaman İsteddiği Sahne



Esma ve Âdem, Malik'in cenaze işlemleri için kiliseye giderek rahiple görüşürler. Üzüntülerini bildiren rahip, limandan kalkıp şehirden ayrılacak olan bir gemide yer olduğunu, Malik ile Esma'nın insanlara yaptıkları yardımlar sayesinde o gemide bir yerleri olduğunu söyler. Cenaze işlemleriyle kendisinin ilgileneceğini ekler. Rahip Esma'dan, hazır oradayken kilisedeki diğer insanlarla konuşmasını ister. Kilisedeki insanlarla konuşan Esma, Malik'in yaptığı yayınların insanların hayatlarında ne gibi olumlu sonuçlara aracı olduğunu öğrenme şansı bulur. Ancak Malik'i kaybetmiş olmanın verdiği üzüntü nedeniyle Esma şehirden uzaklaşmak, Âdem ise hem evden kaçarak orduya katılmasından hem de babasının ölümünden dolayı duyduğu pişmanlık nedeniyle şehirde kalarak radyo yayınlarına babasının bıraktığı yerden devam etmek ister. Âdem'in radyoyu tamir etme ve yayın yapmaya devam etme yönündeki konuşmaları karşısında annesi Esma ikna olur ve gerekli parçaları bulup radyoyu tamir eder ve böylece Esma ile Âdem, Malik'in bıraktığı yerden yayına devam ederler.

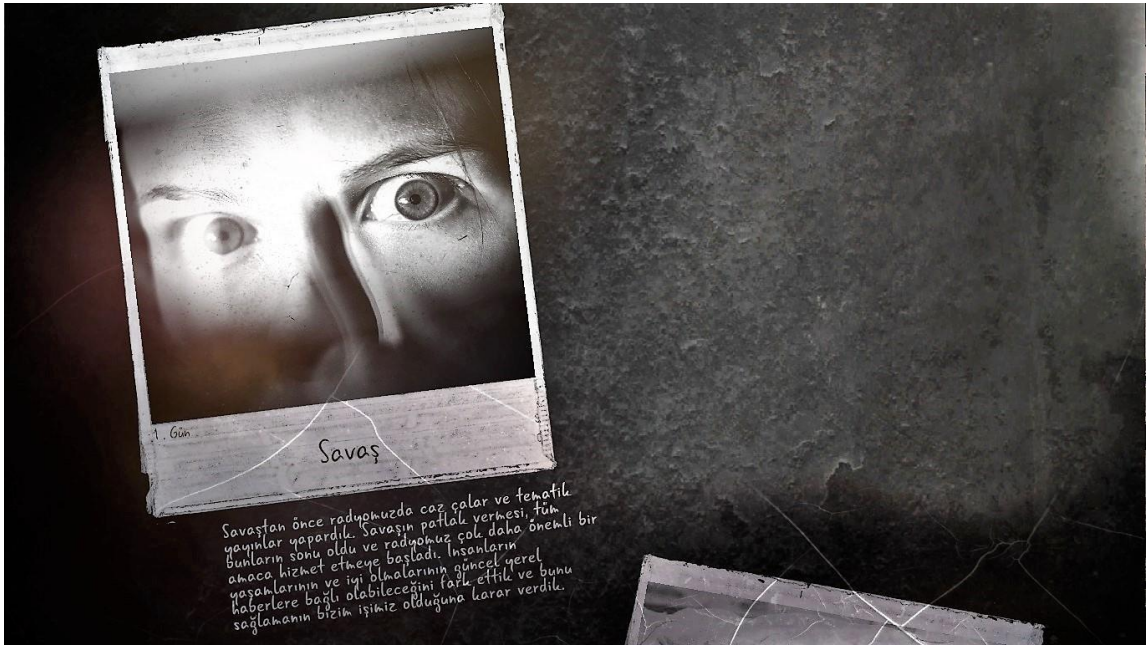
Fotoğraf 38:
Âdem'in İlk Radyo Yayını



İlk yayını için koltuğa oturan Âdem radyodan şu anonsu geçer: *“Ben Âdem. Malik’in oğluyum. Askerlerin babamı öldürmesinin ardından tekrar yayındayım. Babam gerçekleri sizinle paylaştığı için vahşice katledildi. Ama onu susturamayacaklar. Kaldığı yerden biz devam edeceğiz. Söylenmesi gerekenleri söyleyeceğiz. Çünkü biz sizin sesiniziz: Pogoren’in Sesi.”*

Bu anons yapıldıktan kısa bir süre sonra savaşın bittiği açıklanır ve ekran kararır. Daha sonra oyundaki olaylar kronolojik olarak fotoğraflar ve metinler eşliğinde ekranda akar.

Fotoğraf 39:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -1



Fotoğraf 40:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -2



Fotoğraf 41:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -3



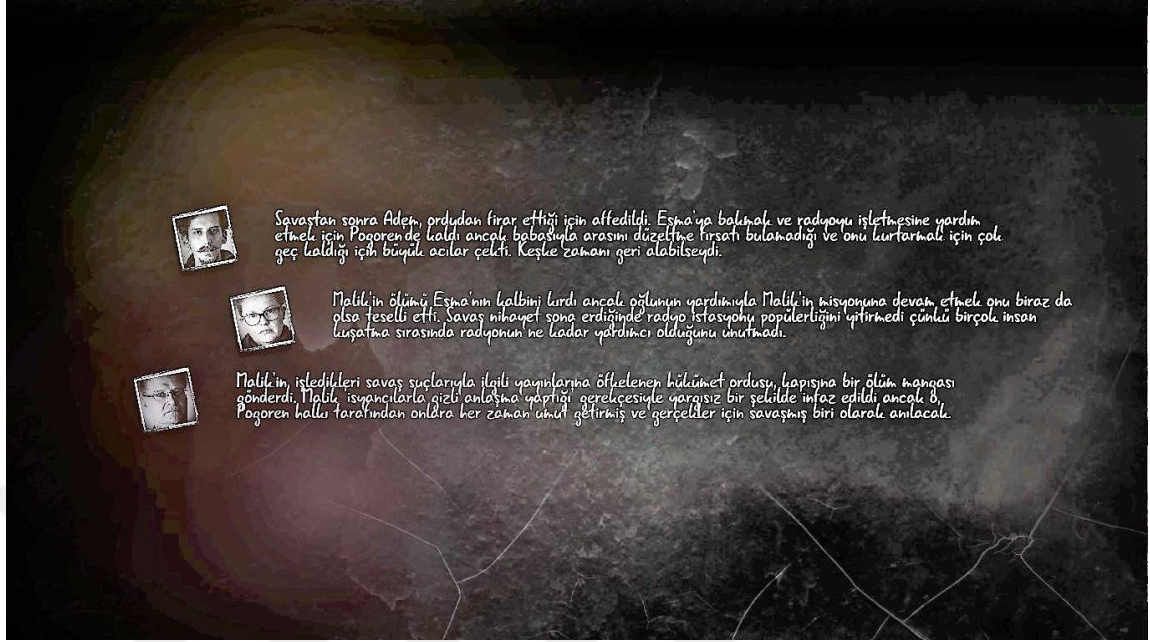
Fotoğraf 42
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -4



Fotoğraf 43:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -5



Fotoğraf 44:
Savaş Süresince Öne Çıkan Anıların Polaroid Aktarımı -6



Özetle; *This War of Mine* oyunu özünde, savaş ve silahlı kuvvetler ile oyun endüstrisi arasında varlığını koruyan fikrîsel ve tekniksel yapıları eleştirmekte olup bilindik savaş oyunu anlatımlarındaki baskın izlemlerden uzaktır. Bu özelliği ile kendini diğer savaş oyunlarından ayıran ve oyuncuya alternatif perspektiften bakma olanağı yaratan *This War of Mine*, savaş- ordu- savaş yaralıları ve savaşa maruz kalmış siviller arasındaki ilişkiyi, taraflar arasındaki rolleri, çatışma ve eylemleri tüm boyutlarıyla ele almaktadır.

This War of Mine oyununun diğer savaş oyunu anlatımlarından farklı olarak konumlanmasının başat sebebi; savaşı askeri bakış açısından değil, alternatif perspektif olarak, savaşa maruz kalan sivil insanların bakış açısından sunması ve bunu savaşa dair duygusal gerçekçilik kaygısı güderek tasarlamasıdır. Duygusal anlamda oluşturulmaya çalışılan gerçeklik deneyimi; karakterlerin sağlık, psikolojik, fiziksel durumu; yaralanma, üşüme, depresyona girme, acıkma, yorgun hissetme, hastalanma, yardımlaşma ihtiyacı, ikilemde bırakıp tercih sunma, can sıkıntısı çekme, çaresiz, umutsuz ya da kimi zaman ümitli hissetme ve ayrıca bunları pekiştirecek müzik, ses, efekt, diyaloglar, mekân tasarımı gibi sayılamayan pek çok öğe üzerinden sağlanmaktadır. Pek çok öğenin bir araya getirilmesi ile oyuncunun -oyuncunun oyunda kontrolünü sağladığı- savaşa maruz kalan sivil ile arasında bağ kurmasına; özdeşleşme sağlayıp empati duymasına vesile olmaktadır. Empatiyi merkezinde konumlandırıp duyuşsal, bilişsel ve davranışsal bileşenleri etrafında kodlarını ören *This War of Mine*

oyunu, kodaçımı için oyuncuyu sürekli çeşitli etkileşim biçimleriyle yoklamaktadır. *This War of Mine* oyunu, savaş esnasında insanların nelerle karşılaşabileceği, hayatta kalabilmek için nelere ihtiyaç duyup ne tür stratejiler geliştirebileceği konusunda oyuncuya zengin deneyim yaşatmakta olup bir tür öğreti kazandırmaktadır.

3.5.3. Veri Toplama Tekniği

Çalışmanın konusu ve amacı doğrultusunda oluşturulan soruları test etmek amacıyla nitel veri toplama tekniklerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile derinlemesine görüşmeden faydalanılmıştır.

Nitel araştırmalarda kullanılan görüşme tekniği ile görüşülen kişi/lerin bakış açılarını ortaya çıkarmak amaçlanır (Kuş, 2003:87). Görüşme aracılığıyla, kişiler hakkında detaylı bilgilere, örneğin tutumlar, deneyimler, düşünceler, niyetler, yorumlar, zihinsel algılar gibi gözlemlenemeyeni anlamaya çalışırız (Yıldırım ve Şimşek,2013:148). “Niteliksel araştırmalarda kullanılan derinlemesine görüşme tekniği, sosyal dünyadaki ‘görünür’ birçok olgu, süreç, ilişkinin görünümünden çok özüne inmeyi, bunların ayrıntılarını kavramayı ve bütüncül bir biçimde anlamayı mümkün kılan bir veri oluşturma aracıdır. Araştırılan konuya odaklanan, bu konu etrafında bireylerin görüş, düşünce ve değerlendirmelerini bir araya getirerek veri oluşturmaya amaçlayan etkin bir tekniktir. Bu teknik ile doğrudan gözlemlenemeyen, davranışlara yansımayaabilen, ancak belirli bir süreç içinde ortaya çıkabilecek anlamlara, niyetlere beklentilere bakarak, bireylerin dünyalarını nasıl oluşturdukları, dış dünyaya ilişkin algıları ile kendilerini kuşatan sosyal çevreyi nasıl değerlendirdiklerini ortaya koyma fırsatı yakalanabilir. Bireylerin anlatı ve ifadelerine yansıyanlarla, onu ve içinde yer aldığı koşulları derinlemesine anlama çabası bu tekniklerle gerçekleştirilebilir” (Seale’den aktaran Kümbetoğlu,2015:72).

Çalışma kapsamında derinlemesine görüşmenin tercih edilme sebeplerinden biri ve en önemlisi bireylerin empatik eğilimlerine yönelik bilgi sağlama ihtiyacıdır. Çalışmada derinlemesine bilgi edinilmeye çalışması sebebiyle yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmış ve görüşmeler katılımcılarla yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları, çalışmanın kavramsal alt yapısı ve problematiğine bağlı olarak görüşmeden önce hazırlanan sorulardan oluşmaktadır. Yarı yapılandırılmış

görüşme formu, belirli bir norma dayalı olduğu için “farklı bireylerden daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgi/veri elde etmeyi sağlar” (Yıldırım ve Şimşek, 2013:151).

Araştırma kapsamında ön ve son olmak üzere iki farklı yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Ön derinlemesine görüşmede, çalışma grubunun empatik eğilimlerinin saptanması amacıyla örnek dijital oyunda işlenen tema üzerinden açık uçlu sorular sorulmuştur. Son derinlemesine görüşmede ise, ön görüşme yapıp oyun oynatıldıktan sonra gerçekleştirilmiş ve ön görüşmeye oranla çalışma grubunda yer alan katılımcı/oyuncuların empatik eğilimlerinde herhangi bir değişim olup olmadığı saptanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda soruların 4 tanesi ön görüşme ve son görüşmede yer alan ortak sorulardan oluşmuştur. Son görüşmede yer alan diğer sorular ise, oyun sahneleri üzerinden empatik eğilimlerini derinlemesine sınamak için sorulmuştur. Buna ek olarak yeniden belirtmek gerekir ki; ön görüşme ve son görüşme soruları araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan sorulara yanıt bulmak için tezin kuramsal alt yapısından beslenerek hazırlanmıştır. Ön görüşme ve son görüşme soruları, tez danışmanı öncülüğünde; kültürel çalışmalar ve eğitim bilimleri ana bilim dalı doktora tez döneminde olan iki araştırma görevlisinin değerlendirilmesine sunulmuş olup soruların yeniden gözden geçirilip hatalı yerlerin düzeltilmesi, eksikliklerin giderilmesi ya da ilgili eklerin yapılması istenmiş ve değerlendirme sonucunda yarı yapılandırılmış görüşme formları nihayete erdirilmiştir. Ayrıca, görüşmelerden elde edilen verilerin sağlıklı aktarımı ve analizi için oyuncuların görüşme öncesinde izin istenmiş ve onayları doğrultusunda görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Görüşme sürecinde, oyuncuların soruları anlamamış ya da cevabın doyma noktasına ulaşmamış olduğu fark edildiğinde, sonda sorularla sorunun açıklığa kavuşturulması sağlanmıştır. Görüşme soruları her oyuncuya aynı sırada sorulmuş olup sorulara verilen yanıtların bir başka sorunun cevabında olması halinde herhangi bir düzenleme yapılmamış ve deşifreler saf haliyle bırakılmıştır. Görüşmeler sonlandırılırken katkılarından dolayı oyunculara teşekkür edilmiş ve görüşme sonlandırılmıştır. Ön görüşme ve son görüşmelere ait soru formları EK1 ve EK2’de yer almaktadır.

3.5.4. Veri Analizi

Nitel veri analizi, nitel verilerden bütüncül, anlamlı ve sembolik bir yapı oluşturma sürecidir. Bu anlamda nitel veri analizi, sistematik ve dinamik bir süreçtir (Yurdakul, 2016: 2). Niteliksel veri analizinde fikirler, temalar, kavramlar, metnin tekrar tekrar

okunmasından sonra oluşur. Kavram ve kategoriler kodlar olarak ayrıştırılır (Kümbetoğlu,2015:152).

Araştırmadan elde edilen verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz, içerik analizi ve nitel verilerin sayısal analiz teknikleri kullanılmıştır. Betimsel analizde, “görüşme çözümlerindeki verilerin özgün biçimlerine sadık kalınarak, bireylerin söylediklerinden doğrudan alıntılar yapılır ve görüşme çözümlerinde yer alan kelimelere, ifadelere, kullanılan dile, diyalogların yapısına ve özelliklerine, kullanılan sembolik anlatımlara ve benzetmelere dayanarak tanımlayıcı bir analiz yoluna gidilir” (Kümbetoğlu,2015:253). İçerik analizinde ise, “betimsel analizde özetlenen ve yorumlanan veriler içerik analizinde daha derin bir işleme tabi tutulur ve betimsel bir yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalar bu analiz sonucu keşfedilebilir. Bu amaçla toplanan verilerin öncelikle kavramsallaştırılması daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklarken temaların saptanması gerekir. Kavramlar bizi temalara götürür ve temalar sayesinde olguları daha iyi düzenleyebilir ve daha anlaşılır hale getirebiliriz” (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 259). Betimsel analiz, genel tematik çerçeve oluşturma bir başka deyişle kategori oluşturma, tema ve alt temalar oluşturma aşamaları üzerinden genelden özele giden tündengelim tekniğidir. İçerik analizi ise, kodlama, tema ve alt temalar oluşturma ve bu temalar arasındaki örüntü ilişkilerinden yola çıkarak kategorilerin oluşturulması aşamaları üzerinden özelden genele giden tümevarım tekniğidir. Bu iki analiz tekniğinin bir arada kullanılması, birbirini bütünler, tutarlılığın ölçülmesinde aracılık eder ve bulgular arasında sağlama yapılmasına olanak tanır.

Betimsel analiz, tematik bir çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve bulguların yorumlanması şeklinde dört aşamadan oluşur. Bunlardan ilki olan çerçeve oluşturmada, araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan sorular, araştırmanın kuramsal alt yapısı ya da görüşme ya da gözleminden elde edilen verilerden yola çıkarak veri analizi için bir genel bir çerçeve oluşturulur. Ardından bu sınırları belirlenen çerçeve doğrultusunda verilerin hangi temalar altında düzenleneceği, sınıflandırılıp sunulacağı belirlenir. Tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesinde, oluşturulan çerçeve ve temalara göre elde edilen veriler okunup düzenlenir, verileri tanımlama amacıyla seçilir ve anlamlı bir biçimde bir araya getirilir. Oluşturulan çerçeveye göre bazı veriler önemsiz kalabileceğinden dolayı dışarıda

bırakılabilir. Ayrıca bu aşamada, araştırmada kullanılacak olan doğrudan alıntılar belirlenir. Üçüncü aşama olan bulguların tanımlanmasında, düzenlenen veriler tanımlanır ve doğrudan alıntılarla desteklenir. Bu esnada, verilerin kolay anlaşılıp okunabilir bir dille tanımlanması ve gereksiz tekrarlardan kaçınılmasına dikkat edilmelidir. Son aşama olan bulguların yorumlanmasında ise; tanımlanan bulguların açıklanması, ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve karşılaştırılması yapılır (Yıldırım ve Şimşek, 2013:256).

İçerik analizi “genellikle gözleme dayalı olan notlardan çok metin (mülakat dökümleri, günlükler ve dökümanlar) analizini ifade eder. Fakat daha genel olarak içerik analizi hacimli olan nitel materyali olarak temel tutarlılıkları ve anlamları belirlemeye yönelik herhangi bir nitel veri indirgeme ve anlamlandırma çabası girişimlerini ifade etmek için kullanılır. Örneğin, durum çalışmalarının içerik analizi yapılabilir. İçerik analizi yoluyla bulunan temel anlamlara genelde örüntüler ya da temalar denir. Alternatif olarak örüntü ya da tema arama süreci sırasıyla örüntü analizi ya da tema analizi olarak adlandırılır (Patton, 2018: 453). İçerik analizi “bir kodlama çerçevesi oluşturmak ve bu kodları saymaktır” (Silverman, 2018:190). Daha geniş bir tanımlama yapmak gerekirse; içerik analizi hacimli olan nitel materyali alarak temel tutarlılıkları ve anlamları belirlemeye yönelik herhangi bir nitel veri indirgeme ve anlamlandırma çabası girişimlerini ifade etmek için kullanılır” (Patton, 2018:453).

İçerik analizi; verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması olarak dört aşamaya ayrılır. İçerik analizinin ilk aşamasını verilerin kodlanması oluşturmaktadır. Verilerin kodlanması aşamasında araştırmacı, elde ettiği verileri inceleyerek, anlamlı bölümlere ayırmaya ve her bölümün kavramsal düzeyde ne ifade ettiğini saptamaya çalışır. Bu bölümler kimi zaman bir sayfalık veri, kimi zaman bir paragraf ya da cümle kimi zaman da bir sözcük olabilir. Kendi içinde anlamlı bir bütün oluşturan bu bölümler, araştırmacı tarafından adlandırılır, diğer bir deyişle kodlanır. Bu kodlama bazen bir sözcük ile bazen de birkaç sözcükten oluşan deyim ile yapılabilir. Bu aşamada önemli olan, yukarıda sözü edilen anlamlı bölümlere tanımlayıcı isimler yani kodlar bulmaktır. Tüm veriler bu şekilde kodlandıktan sonra, bir kod listesi oluşturulur ve bu liste verilerin incelenmesi ve düzenlenmesinde anahtar liste görevini görür (Yıldırım ve Şimşek,2013: 260). Verilerin kodlanma ve bu kodlara göre kategorilere ayırdıktan sonra, kodları

belirli temaların altında toplamak gereklidir. Temalar belirli kodların bir araya getirilip aralarındaki benzerlik, ortaklık ve farklılıkların üzerinden kategorize edilir. Buna tematik analiz denmektedir. “Tematik Analizi kullanma becerisinin altında yatan birçok yetenek veya yeterlilik olduğu görünmektedir. Bu becerilerden biri örüntü tanıma olarak adlandırılabilir. Bu görünüşte rastgele görünen bilgilerdeki örüntüleri görme meselesidir” (Boyatsız’dan Akt. Patton2018:452). Tematik kodlama yaparken iç ve dış tutarlılık ilkesini göz önünde bulundurmak önemlidir. İç tutarlılık ortaya çıkan temanın altında yer alan verilerin anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığını gösterir. Dış tutarlılık ise; ortaya çıkan temaların tümünün araştırmada elde edilen verilerin anlamlı bir biçimde açıklanabilmesine olanak sağlayan ilkedir. İç ve dış tutarlılığı göz önünde bulundurarak yapılan tematik kodlamanın, tüm veri setini anlamlı bir biçimde yansıtabilmesi ve geçerli olabilmesi için, araştırmacının dikkatli biçimde veri setini incelemesi ve ortaya çıkan temalara göre veri setinin çeşitli bölümlerinin etkili bir biçimde temsil edilip edilmediğine dikkat etmesi gerekir. “İlk aşamadaki ayrıntılı kodlama ve ikinci aşamadaki tematik kodlama sonucunda, araştırmacı topladığı verileri düzenleyebileceği bir sistem oluşturur. Üçüncü aşamada ise araştırmacı, bu sisteme göre elde edilen verileri düzenler ve bu şekilde olgulara göre verileri tanımlamak ve yorumlamak mümkün olabilir. Bu aşamada verilerin, okuyucunun anlayabileceği bir dille tanımlanması, açıklanması ve sunulması önemlidir (Yıldırım ve Şimşek,2013:269). İçerik analizi aşamaları, betimsel analiz aşamaları ile benzerlik gösterir ancak altını çizmek gerekir ki; içerik analizi aracılığıyla veriler çok daha küçük parçalara ayrılır ve böylece detayı gösterir, eksiği saptar ve sağlamayı yapar.

Çalışma kapsamında kullanılan betimsel analiz ve içerik analizinin yanı sıra üçüncü bir çözümleme tekniği olan nitel verilerin sayısal analizinden faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek’e göre “nitel verinin nicelleştirilmesi; görüşme, gözlem veya dokümanların incelenmesi yoluyla elde edilmiş yazılı biçimdeki verinin, belirli süreçlerden geçirilerek sayılara veya rakamlara dökülmesidir”. Nitel verinin sayısallaştırılmasındaki amaç, sayısallaştırmanın güvenilirliği arttırması, yanlılığı azaltması, nitel veri analiz sonucunda ortaya çıkan tema veya kategoriler arasında karşılaştırma fırsatı sunması ve yapılan küçük ölçekli bir araştırmanın veya bir durum çalışması sonuçlarının, daha sonra anket gibi araçlarla daha geniş bir örnekleme ulaşılarak tekrar sınanmasına olanak vermesidir (2013:274-275).İçerik çözümlemesi bazı şeylerin miktarını (şiddet, meslek türleri vs)

bazı iletişim biçimi örnekleminde ölçmeye (saymaya) dayanan araştırma tekniğidir (Pazarbaşı, 1998:186).

Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle çalışma kapsamında betimsel analiz ve içerik analizi tekniği ve nitel verilerin sayısal analizi uygulanmasında şu yollar izlenmiştir:

Araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan soruları sınamak amacıyla hazırlanan ön ve son görüşme sorularından elde edilen verilerin transkriptleri ücret karşılığı yaptırılmış olup araştırmacı tarafından teyidi yapılmıştır. Yapılan teyit esnasında, yazım ve imla hataları düzeltilmiş, eksik yazıldığı belirlenen kelimeler eklenmiş ve nihayete erdirilmiştir. 21 ön ve 21 son görüşmeden oluşan toplam 42 görüşme transkriptleri farklı zaman aralıklarında 3'er defa okunmuştur. Aynı amaç doğrultusunda, önceden oluşturulan dört ana kategori empati, tutum, algı ve anlamlandırmaların yeniden ekimi, etkili olan oyun öğeleri başlıkları göz önünde bulundurularak araştırmacı tarafından yeniden okunmuş ve düzenleme, sınıflandırma yapıp tematik çerçeve ve alt temalar oluşturulmuştur. Bu aşamadan sonra, alt temalar altında görüşmecilerden doğrudan alıntı yapılmış ve ikinci analiz tekniği olan içerik analizine geçilmiştir.

İçerik analizinde; görüşmeci verilerinin doğru ve sistemli bir şekilde kodlanabilmesi için tablo yapılmış ve transkriptler bu tablo (EK4) içine yerleştirilmiştir. Araştırmanın amacına hizmet eden soruların ve araştırmanın kuramsal alt yapısının varlığı, bunun yanı sıra öncesinde yapılan betimsel analizin uygulanması (tematik çerçeve, ana tema ve alt temalarının belirginleşmesi) verilerin kodlanmasını, tema ve kategorilerin oluşturulmasını önemli ölçüde kolaylamıştır. Bu kolaylamanın nedeni, veri içinde aranacak olan kodların, önceki cümlede belirtildiği gibi, analiz öncesinde belirlenmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Önceden belirlenen kodları, veri içinde ararken sözcük, cümle ya da paragraf/lardan faydalanılmıştır. Kodlama aşaması bittikten sonra, kodlamalar arasındaki benzerlik, farklılık ve örüntüler birkaç kez incelenmiş ve anlamlı bütünü oluşturan temalara ulaşılmıştır. Temalar ve kategorilerin iç ve dış tutarlılığının sağlanıp sağlanmadığının teyidi için, betimsel analiz tekniğinden elde edilen bulgular karşılaştırılmış ve böylece sağlaması yapılmıştır.

Nitel verinin sayısallaştırılması ve yüzdeye dökülmesinde, içerik analizinde uygulanan verilerin kodlanması aşamasından faydalanılmıştır. Araştırmanın başat amacı,

oyuncuların empatik eğilimlerinde herhangi bir değişim olup olmadığını saptamaya çalışmak olduğu hasebiyle, verilerin kodlanması aşamasında önceden belirlenip veride aranan kodlar; empatinin bileşenlerini oluşturan, duyuşsal, bilişsel ve davranışsal boyutlardır. Verilerin sayısal analizi için, içerik analizinde kullanılan EK 4 örneğindeki tablonun yer aldığı transkriptlerin yeniden çıktısı alınmış ve duyuşsal, bilişsel ya da davranışsal empatiye denk düşen sözcük, cümle ya da paragraflar belirlenip yanına duyuşsal, bilişsel ya da davranışsal empati şeklinde not düşülmüştür. 21 kişiden oluşan gönüllülerin, 21 ön ve 21 son görüşmeden oluşan toplam 42 veribu şekilde yeniden kodlanmıştır. Ardından her bir oyuncunun ön ve son görüşmesinde sorulan 4 ortak ve ortak olmayan diğer soruları üzerinden iki analiz yapılmıştır. İlk olarak, ön görüşmede 4 ortak soruda kaç tane duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati olduğu sonrasında ise son görüşmede 4 ortak soru üzerinden kaç tane duyuşsal bilişsel ve davranışsal empati olduğu tespit edilmiş ve tabloya karşılaştırmalı olarak aktarılmıştır. İkinci olarak ise, ön görüşmede ortak olmayan diğer sorular üzerinden kaç tane duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati olduğu sonrasında ise son görüşmede ortak olmayan sorular üzerinden kaç tane duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatinin olduğu tespit edilmiş ve tabloya karşılaştırmalı olarak aktarılmıştır. Rakamların tabloya doğru aktarımının yapılıp yapılmadığının tespiti için bu işlem iki defa yapılmış ve doğruluğu teyit edildikten sonra istatistikî analizinin yapılması için uzman kişiye verilmiştir. Uzman kişi tarafından, ön ve son görüşmede her bir görüşmecinin duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati boyutlarında gösterdikleri tepkiler frekans olarak ayrı ayrı belirtilmiş ve değerler sayısallaştırılarak tablo haline dönüştürülmüştür. Bu tablolardaki değerlerin her bir boyutu (duyuşsal, bilişsel, davranışsal) toplamı alınarak ön görüşme ve son görüşme biçiminde yüzdeye dönüştürülmüş ve ilgili tablolarda sunulmuştur. Bununla birlikte bu tablodaki frekans değerlerinden yararlanılarak ilgili boyutlar grafik haline getirilmiş ve verinin görselleştirilmesine olanak sunulmuştur. Uzman kişi tarafından yapılan istatistikî analiz sonuçları, betimsel analiz ve içerik analizinden elde edilen bulgular ile karşılaştırılmış olup tutarlı olup olmadığının kontrolü sağlanmıştır. Üç analizden elde edilen bulguların karşılaştırılması sonucunda, bulguların birbirini destekleyip anlamlı ve tutarlı oldukları kanaatine varılmıştır.

3.5.5. Araştırmanın İnanırlık, Tutarlık, Aktarabilirlik ve Teyit Edilebilirliği

Geçerlik ve güvenirlik kavramlarının nicel araştırma yöntemlerine ait argümanlar olduğu ve bunun yerine nitel araştırma yöntemlerinin doğasına uygun alternatif

kavramların kullanılmasının daha uygun olduđu düşünölmektedir. “Sosyal inřacı, yapılandırmacı ve yorumlamacı bakış açısı nitel arařtırmalarda kaliteyi ifade etmek için yeni dil ve kavramlar önermişlerdir. Lincoln ve Guba, dođal arařtırmanın güvenilirlik (sistematik olarak takip edilen bir süreç) ve aslına uygunluk (bireyin kendi bakış açısı hakkındaki farkındalığı, başkalarının bakış açılarının takdiri ve değeri destekleyen anlamlandırmaları betimlemede adillik) ölçütleri tarafından değeriendirilmesinin daha iyi olacağı üzerine vurgu yapmışlardır. Sosyal dünyayı (fiziksel dünyanın tersine), insanların doğayı anlaması ve açıklamasında olduđu gibi sosyal, politik ve psikolojik olarak inşa edilmiş olarak görmektedirler. Tekil bir doğruyu aramak yerine çoklu bakış açılarını yakalamak ve rapor etmek için üçgenleme yaparlar. Belirli bir bağlam içindeki özel durumları derinlemesine anlamaya, zaman ve mekân karşısında sebeplerin ve genellemelerin hipotezlerinin kurulmasından daha çok ilgi duyarlar. Tekil bir doğru ve doğrusal tahmini hedeflemekten ziyade, farklı bakış açısı önerirler ve bakış açıları arasında diyalogu desteklerler. Sosyal inřacı ve yapılandırmacıların durum çalışmaları, bulguları ve raporları açık olarak uygulama ve bunlar hakkındaki yansıtımlar, yani bireyin kendi deneyim ve alt yapısının, onun dünyadan ne anladığı ve buna bağlı olarak, arařtırma yapma da dâhil olmak üzere, davranışlarını nasıl etkilediğini anlaması, tarafından yönlendirilir” (Patton,2018:546).

Lincoln ve Guba (1986)’nın nitel arařtırmaların doğasına uygun olarak önerdikleri alternatif kavramlar řu şekildedir: “iç geçerlik yerine inanılrlık, dış geçerlik yerine aktarılabirlik, iç güvenilirlik yerine tutarlık, dış güvenilirlik yerine teyit edilebilirlik/onaylanabilirlik” (Akt. Yıldırım ve řimşek,2013:298). Belirtmek ve altını çizmek gerekir ki, çalışmanın nitel arařtırma yöntemi ile çerçeveslendirilmiş olması dolayısıyla geçerlik ve güvenilirlik kavramları yerine nitel arařtırma yöntemi için inanrlık, tutarlık, aktarabilirlik ve teyit edilebilirlik kavramlarının kullanımı uygun görölmüştür.

İnanrlık, “sosyal gerçekliğin çok yönlü olmasından hareketle bulgularının diğeriince kabul edilmesini ve arařtırmaya katılanların teyit etmesini içermektedir” (Kümbetođlu,2015:51). Nitel arařtırmaların inanrlığı, yalnızca nitel verilerin ve yöntemlerin güvenilirliğine değil; bulguların geçerliliğine de bağlıdır (Siverman,2018:125). “İyi bir nitel arařtırmacının geçerliği büyük ölçüde eldeki

sonuçlara nasıl ulaştığını ikna edici bir biçimde ortaya koyabilmesine bağlıdır” (Merriam, 2018:214).

Aktarılabilirlik, “kalitatif araştırmaların küçük gruplara derinlemesine, ayrıntılı bir biçimde gerçekleşmesi nedeniyle, daha çok araştırmanın yapıldığı bağlamın kendine özgü özelliklerine odaklanır ve bunun kantitatif araştırmalardaki tekrarlanabilirlik ilkesinden farkı diğer sosyal çevrelere aktarılabilir veriler oluşturmaktır” (Kümbetoğlu,2015:51). “Aktarılabilirliği arttırmak için iki yol vardır. Bunlardan ilki, ayrıntılı betimleme, ikincisi amaçlı örneklemedir. Ayrıntılı betimleme, ham verinin ortaya çıkan kavram ve temalara göre yeniden düzenlenmiş bir biçimde okuyucuya yorum katmadan ve verinin doğasına mümkün olduğu ölçüde sadık kalınarak doğrudan alıntılanması, aktarılmasıdır. Nicel araştırmada evren genelleme amacıyla seçkisiz örnekleme yönelimi ağır basarken nitel araştırmada aktarılabilirliği arttırmak için hem tipik olarak karşımıza çıkan olay ve olguları hem de bunların değişkenlik gösteren özelliklerini ortaya koyma amacını güden amaçlı örnekleme yöntemleri kullanılır. Diğer bir deyişle nitel araştırmada genele ait bilgileri ortaya koymak yerine hem genele hem de özele ait bilgilere ulaşma yönelimi vardır” (Yıldırım ve Şimşek,2013:304-305).

Tutarlık, “burada araştırmanın her aşamasının meslektaş, uzman ve benzeri kişilerce gözden geçirilmesi, kontrolü, süpervizyonu üzerinde durulmaktadır. Bilgiye, uzmanlığa yaslanan, dayanan bir kontrol söz konusudur” (Kümbetoğlu,2015:51). “Güvenirlik yapılan araştırmada elde edilen bulguların yeniden üretilip üretilmemesi ile ilgilidir. Diğer bir söyleyişle, eğer çalışma yeniden yapılırsa aynı sonuçlar ortaya çıkabilir mi? Sosyal bilimlerde güvenilirlik sorunlu bir alandır. Bunun en basit nedeni insan davranışlarının durağan olmamasıdır” (Merriam,2018:211). “Tekrarlanan nitel çalışmalar aynı sonuçları doğurmazlar. Ne var ki bu gerçek asıl araştırma ve onu takip eden çalışmaların sonuçlarını gözden düşürmez. Aynı verilere dair çeşitli yorumlar yapılabilir ve bu yorumlar yeni kanıt ve yorumlar tarafından çürütülene kadar da doğru kabul edilir. Dolayısıyla, eğer bir çalışmanın bulguları sunulan verilerle tutarlı ise o araştırma güvenilir olarak görülebilir” (Merriam, 2018:213). Güvenirliği ya da tutarlılığı sağlamak için, çalışmanın nasıl gerçekleştirildiği, verilerin nasıl elde edildiği ve analiz edildiğinin detaylı anlatımı gereklidir (Merriam,2018:214).

Teyit edilebilirlik, burada araştırmacının bütünüyle objektif olmasının imkansızlığı yanında, açık ve kasti bir biçimde kişisel değerlerini veya teori eğilimlerinin araştırmayı

tahrif etmemesi veya verileri bozmamasının önemi üzerinde durulmaktadır (Kümbetoğlu,2015:51). Çünkü “araştırmacının tüm veri toplama araçlarını, ham verilerini, analiz aşamasında yaptığı kodlamaları ve rapora temel oluşturan algıları, notları, yazıları ve çıkarımları saklaması ve gerektiğinde incelemeye sunması gerekebilir” (Yıldırım ve Şimşek,2013:306).

Araştırma kapsamında ve yukarıda ki bilgiler ışığında; inanılrlık, aktarılabirlik, tutarlık ve teyitedilebilirlik/onaylanabilirlik sağlanması yönünde şu adımlar atılmıştır:

- Araştırma kapsamında kullanılan kuramsal çerçeve üç uzman tarafından incelenmiş ve geri bildirim sayesinde eksik ve hatalar giderilmiş, gerekli eklemeler yapılmıştır.
- Araştırmada verilerin elde edilmesi için kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu kuramsal çerçeveden faydalanılarak hazırlanmıştır. Soruların nitel veri sağlamada uygun olup olmadığının teyidi için tez danışmanı, Kültürel Çalışmalar ABD ve Eğitim Bilimleri Ölçme ve Değerlendirme ABD doktora eğitimi gören araştırma görevlilerine değerlendirmeleri için sunulmuştur. Değerlendirme sonucunda gerekli düzenlemeler yapılmış ve yeni ya da sonda sorular eklenmiştir.
- Çalışma grubu belirlenirken gönüllülük esas alınmıştır. Gönüllülük esasıyla belirlenen kişilere, örnek dijital oyunu oynayıp oynamadıkları sorulmuş ve oynayan kişiler elenmiştir.
- Çalışma grubunun oyun oynama pratikleri ve demografik bilgileri ön görüşmede sorulmuş ve edinilen bilgiler olduğu gibi aktarılmıştır.
- Görüşmeler, çalışma grubunda katılımcı/oyuncuların verdikleri gün ve saatlerde, boş sınıflarda yapılmıştır.
- Veriler, yüz yüze derinlemesine görüşme tekniği ile araştırmacı tarafından toplanmış olup sorular aynı sıralama ile sorulmuştur.
- Görüşmeye geçmeden önce, araştırmacının verilerin toplanması, incelenmesi ve analiz edilmesindeki rolü ve görüşmenin doktora tezi kapsamında yapıldığının bilgileri görüşmecilere belirtilmiştir.
- Çalışma grubunda yer alan katılımcı/oyuncuların sorulara içten cevap vermelerini sağlamak amacıyla her görüşme öncesinde, araştırmacı olarak karşılarında bulunulduğunu belirtilmiş ve “çalışmaya katılan oyuncuların

kimliklerinin hiçbir şekilde deşifre edilmeyeceğini, görüşme deşifreleri yapılırken ve veriler çalışmaya eklenirken oyuncuların kendi belirledikleri rumuzlar ile araştırmacının vereceği numaralandırma sisteminin kullanılacağını ve ayrıca çalışmadan elde edilecek verilerin bilimsel yayınlar ya da platformlar dışında herhangi bir mecrada paylaşılmayacağını belirtmek isterim” şeklinde bir açıklama yapılmıştır.

- Görüşmeye geçmeden önce çalışma grubunda yer alan katılımcı/oyunculara “izin verirsen görüşme verilerinin doğru bir şekilde deşifre edilebilmesi için görüşmemizi kaydetmek istiyorum” şeklinde bir açıklama yapılmış ve kabul etmeleri halinde kayıt cihazı açılmıştır. Tüm katılımcılar kayıt yapılmasına izin vermiş ve görüşmeler kayıt altına alınmıştır.
- Kayıt edilen görüşmelerin deşifreleri/ transkriptleri ücret karşılığı yaptırılmış olup deşifrelerin doğru olup olmadığının teyidi araştırmacı tarafından yapılmıştır. Teyit esnasında imla hataları, eksik sözcük yazımı gibi aksaklıklar araştırmacı tarafından giderilmiştir.
- İnanırlığın önemli maddesi olan katılımcı teyidi için, görüşmelerden elde edilen transkriptler çalışma grubunda yer alan tüm katılımcı/oyuncu/görüşmecilere okutulmuş ve doğru aktarılıp aktarılmadığının kontrol edilmesi istenmiştir. Transkriptlerin kendisine ait olduğunu teyit eden kişilerin, verilerin her bir sayfasına paraf atmaları ve kendilerine ait olduğunu beyanını sağlamaları yönünde kendi el yazılarıyla yazıp imza atmaları rica edilmiştir. Görüşmecilerin tümü transkriptlerin taraflarına ait olduğunu onaylamış ve rica edilen isteği yerine getirmişlerdir.
- Doktora jürisinde yer alan bilim insanlarının transkriptler yönünde şüpheleri olabilme ihtimaline karşılık, katılımcı/oyuncular ile iletişim kurabilmeleri için paraf attıkları ve doğruluğunu beyan edip imzaladıkları transkriptlere şahsi telefon numaraları ve e-posta adreslerinin yazılması da rica edilmiştir. Görüşmecilerin tümü, transkriptlerin arkasına rica edilen şahsi iletişim bilgilerini ilave etmişlerdir.
- Görüşme esnasında soruların anlaşılmadığı fark edildiğinde, sorular açık ve net ifadelerle yeniden sorulmuştur. Ayrıca, derinlemesine bilgi edinmek amacıyla sonda sorular da sorulmuştur.

- Oyuncu/görüşmecilere vermek üzere; oyun platformu olan Steam üzerinden 10 adet *This War of Mine* oyunu satın alınmış ve her ön görüşme sonrasında kişilere sırayla verilmiştir. Hangi oyuncu hangi hesap altında oyun oynadığı not edilmiş ve oyun oynayıp son görüşme yapıldıktan sonra oynadığı hesap üzerinden oyunu oynayıp oynanmadığı ve kaç saat oyunda kaldığına bakılmış, not edilmiştir.
- Oyuncu ile görüşmenin sonlanması halinde, oyuna girdiği hesap şifreleri değiştirilmiş ve bir sonraki oyuncu/görüşmeciye vermek üzere not edilmiştir.
- Verilerin kodlaması araştırmacı tarafından yapılmış olup bir uzman kişiye daha temiz bir transkript verilip kodlama yapması istenmiş ve böylece iki kodlama karşılaştırılıp varsa eklenmesi gereken kodlama eklenmiş ya da çıkarılmıştır.
- Güvenirliği sağlaması için, veri analizinde kullanılan analiz yöntemleri kuramsal olarak detaylı biçimde açıklanmış ve ardından tez kapsamında ne gibi aşamaların gerçekleştirildiği aktarılmıştır.
- Görüşmelerden elde edilen verilerin analizi için, betimsel analiz, içerik analizi tekniklerine ek olarak nitel verilerin sayısal analizi tekniği uygulanmıştır. Her bir analiz bitiminde, analizin doğru yapıldığı yapılmadığının teyidi için farklı bir günde yeniden incelenmiş ve sağlaması yapılmıştır. Üç teknik kullanılmış olması, elde edilen bulguların karşılaştırılmasına olanak tanımış olup doğru sonuçlar elde edilip edilmediğinin ortaya çıkması açısından faydalı olmuştur.
- Araştırma sonucundan elde edilen bulgular, alan yazın ile ilişkilendirilmiş ve araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan soruların yanıtları yorumlanmış, raporlandırılmıştır.

3.6. Araştırma Bulguları ve Yorumlanması

Araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan soruları sınama gayretiyle hazırlanan ön ve son görüşme sorularından elde edilen veriler betimsel analiz, içerik analizi ve nitel verinin sayısal analizi tekniği ile incelenmiş ve aşağıdaki bulgular elde edilmiştir.

3.6.1. Empatik Eğilim Analizine İlişkin Bulgular

Araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan “*Birey ile dijital oyun etkileşimi aracılığıyla, birey/lerin benliğini oluşturan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal birikimlerin toplamının var ettiği empatik eğilimlerin olumlu yönde rotalanması mümkün müdür? Olumlu yönde gelişim ya da değişim göstermesine aracılık edebilir*

mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? Dijital oyunlar bireylerin gerçek dünya algı ya da anlamlandırmalarını yeniden ekebilir mi?” başat amaç sorularını sınaıma gayretiyle, görüşmecilere ön ve son görüşmede çeşitli sorular sorulmuş ve veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel, içerik ve nitel verinin sayısal analizi teknikleriyle incelenmiş ve çözümlenmiştir.

Empatik eğilimleri saptama amacıyla yapılan (betimsel, içerik ve sayısalılaştırma) analizler, ilk olarak karşılaştırma yapabilmek adına, ön ve son görüşmede sorulan 4 ortak soru üzerinden, ikinci olarak ön ve son görüşmede sorulan 4 ortak soru dışında kalan yani ortak olmayan sorular üzerinden, son olarak ise ortak olan ve olmayan soruların tümü üzerinden yapılmıştır. Bu üç kategori altında yapılan analizlerin çözümlenmesi sonucunda; Ortak Olan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları, Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları ve Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları olmak üzere üç ana başlık oluşturulmuştur.

Bahsi geçen üç ana başlık, detayı görebilmek, bulguları tüm şeffaflığı ile irdeleyebilmek adına, empati bileşenleri olan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal boyutlarıyla ele alınmış, incelenmiş ve Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları, Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları ve Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları olmak üzere üç alt başlık altında çözümlenmesi sunulmuştur.

3.6.1.1. Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları

Görüşmecilerin empatik eğilimlerini karşılaştırabilmek adına, örnek dijital oyun oynatılmadan önce yapılan ön görüşme ile oyun oynatıldıktan sonra yapılan son görüşmede dört ortak soru sorulmuştur. Görüşmelerde sorulan 4 ortak sorudan elde edilen veriler betimsel (tematik bir çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi) analiz, içerik (verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması) analizi ve nitel verilerin sayısal analizine tabii tutulmuştur. Nitel verilerin sayısal analizinde; her bir empati bileşeni, görüşmecilerin kendi ön ve son görüşmesinin frekansları üzerinden

değerlendirilmiş ve oransal dağılımı yapılmıştır. Bu frekans ve yüzde dağılımı Tablo 5 ile sunulmuştur. Buna ek olarak yine her bir görüşmecinin kendi ön ve son görüşmesinin frekanslarından yararlanılarak Grafik 1 hazırlanmış ve böylece dağılımlar görselleştirilmiştir.

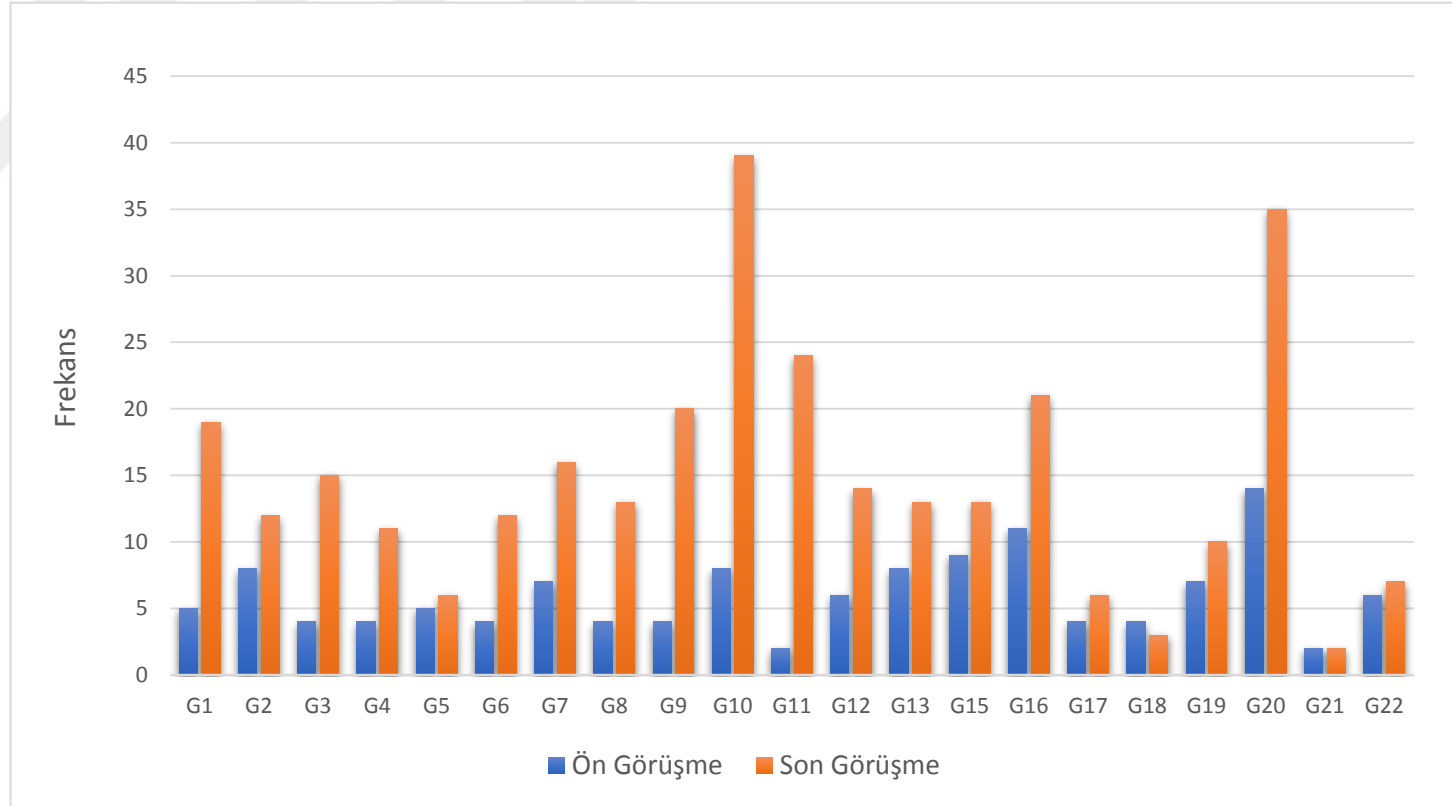
Çalışmanın bu bölümünde öncelikle geneli görebilmek adına, ortak sorular üzerinden yapılan empatik eğilim analizinden elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Ardından ise, detayı görebilmek ve irdeleyebilmek adına, ortak sorulan sorular üzerinden yapılan empatik eğilim analizi bulguları, empatinin bileşenleri olan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal boyutta ele alınmış, incelenmiş ve Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları, Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları ve Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları olmak üç alt başlık altında çözümlemesi sunulmuştur.

Çalışmanın şeffaf aktarımı prensibi göz önünde bulundurulduğundan dolayı alt başlıklar altında, sorulan sorular ve görüşmeci/oyuncuların verdiği cevaplar da aktarılmıştır. Ancak belirtmek gerekir ki, ortak soruların tümü değil, ortak sorular içinden alt başlığı temsil eden ve yoğun veri sağlayan soru ve cevapları aktarılmıştır. (Görüşmecilerin ortak sorulara verdiği yanıtların tümü için, Bknz: EK3) Bunun yanı sıra görüşmeci verilerinin aktarımında, yüzdelik oranda en yüksek eğilim gösterenler tercih edilmiştir. Fakat istisna olarak düşük yüzdelik oranına sahip birkaç görüşmecinin bulguları da yorumlanmıştır. Aydınlatılmaya muhtaç olan bulgular, araştırmanın kuramsal kısmından beslenilerek çözümlenmiştir. Buna ek olarak, bu bölümü kapsayan amaç sorusunun yanıtı her görüşmecinin bulgularında taranmış ve yorumlanmıştır.

Tablo 5:
Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi- Frekans ve Yüzde Dağılımı

Görüşmeci	Duyuşsal				Bilişsel				Davranışsal				Toplam			
	Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
G1	3	33.33	6	66.67	1	16.67	5	83.33	1	11.11	8	88.89	5	20.83	19	79.17
G2	2	33.33	4	66.67	2	22.22	7	77.78	4	80.00	1	20.00	8	40.00	12	60.00
G3	2	33.33	4	66.67	2	22.22	7	77.78	0	0.00	4	100.00	4	21.05	15	78.95
G4	1	20.00	4	80.00	3	50.00	3	50.00	0	0.00	4	100.00	4	26.67	11	73.33
G5	3	60.00	2	40.00	2	33.33	4	66.67	0	0.00	0	0.00	5	45.45	6	54.55
G6	1	25.00	3	75.00	3	33.33	6	66.67	0	0.00	3	100.00	4	25.00	12	75.00
G7	2	22.22	7	77.78	4	44.44	5	55.56	1	20.00	4	80.00	7	30.43	16	69.57
G8	2	28.57	5	71.43	2	25.00	6	75.00	0	0.00	2	100.00	4	23.53	13	76.47
G9	1	12.50	7	87.50	1	11.11	8	88.89	2	28.57	5	71.43	4	16.67	20	83.33
G10	3	17.65	14	82.35	4	25.00	12	75.00	1	7.14	13	92.86	8	17.02	39	82.98
G11	1	10.00	9	90.00	1	9.09	10	90.91	0	0.00	5	100.00	2	7.69	24	92.31
G12	2	25.00	6	75.00	4	50.00	4	50.00	0	0.00	4	100.00	6	30.00	14	70.00
G13	2	40.00	3	60.00	3	37.50	5	62.50	3	37.50	5	62.50	8	38.10	13	61.90
G15	3	42.86	4	57.14	4	50.00	4	50.00	2	28.57	5	71.43	9	40.91	13	59.09
G16	6	46.15	7	53.85	4	30.77	9	69.23	1	16.67	5	83.33	11	34.38	21	65.63
G17	3	60.00	2	40.00	1	25.00	3	75.00	0	0.00	1	100.00	4	40.00	6	60.00
G18	2	66.67	1	33.33	1	50.00	1	50.00	1	50.00	1	50.00	4	57.14	3	42.86
G19	6	60.00	4	40.00	1	25.00	3	75.00	0	0.00	3	100.00	7	41.18	10	58.82
G20	6	35.29	11	64.71	5	26.32	14	73.68	3	23.08	10	76.92	14	28.57	35	71.43
G21	1	50.00	1	50.00	1	50.00	1	50.00	0	0.00	0	0.00	2	50.00	2	50.00
G22	3	37.50	5	62.50	3	60.00	2	40.00	0	0.00	0	0.00	6	46.15	7	53.85
TOPLAM	55	33.54	109	66.46	52	30.41	119	69.59	19	18.63	83	81.37	126	28.83	311	71.17

Grafik 1:
Ortak Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi –Grafik Gösterimi



Yüzde ve frekans tablosu Tablo 5'te görüldüğü üzere, araştırma kapsamına alınan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati bileşenlerin toplamı incelendiğinde; görüşmeci/oyuncuların empatik eğilimlerinde ön görüşmeden son görüşmeye bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu genel artışa yakından bakmak gerekirse;

Duyuşsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 55 olan değer, son görüşmede 109'a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 54 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden duyuşsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %33,54 olan oranın, son görüşmede %66,46'ya ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %32,92 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Bilişsel empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 52 olan değer, son görüşmede 119'a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 67 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden bilişsel empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %30,41 olan oranın, son görüşmede %69,59'a ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %39,18 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Davranışsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 19 olan değer, son görüşmede 83'e ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 64 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden davranışsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %18,63 olan oranın, son görüşmede %81,37'ye ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %62,74 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Son olarak duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 126 olan değer, son görüşmede 311'e ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 185 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %28,83 olan oranın, son görüşmede %71,17'ye ulaşmış olduğu hasebiyle ön

görüşmeden son görüşmeye %42,34 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

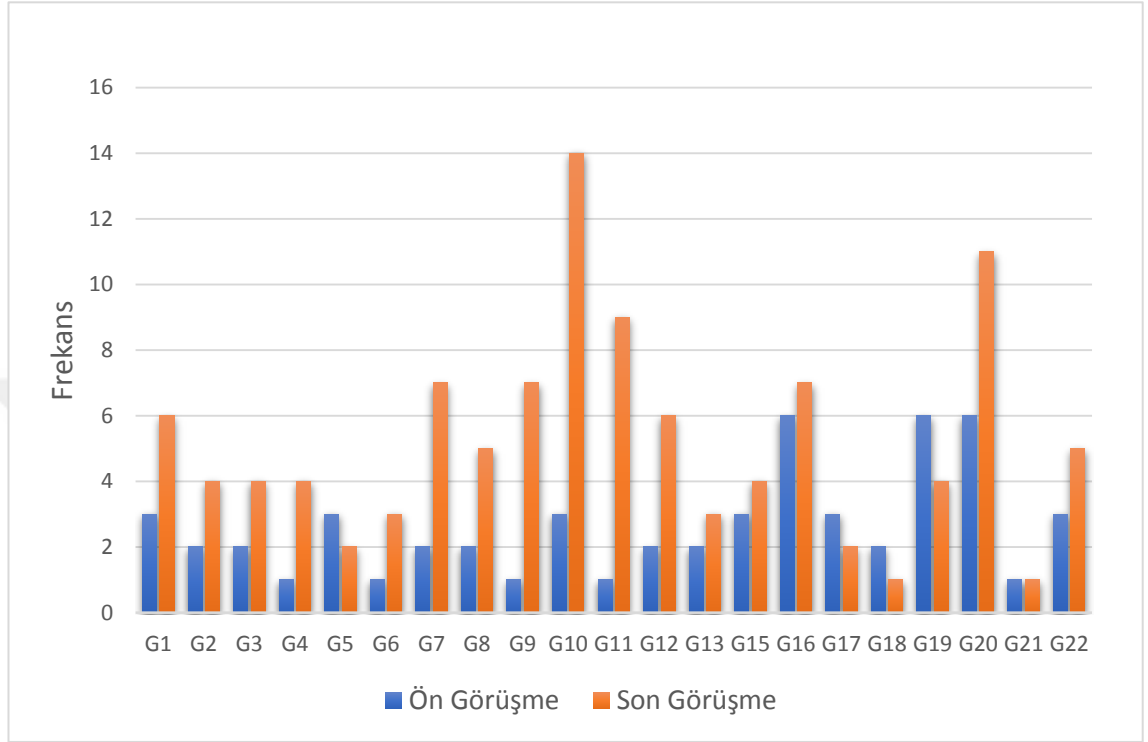
Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle ve özetle; en fazla frekans artışının 67 değeri ile bilişsel empati boyutunda, en az frekans artışının ise 54 değeri ile duyuşsal empati boyutunda olduğu tespit edilmiştir. Buna ek olarak, en fazla yüzde artışının %62,74 oranı ile davranışsal empati boyutunda, en az yüzde artışının ise %32,92 ile duyuşsal empati boyutunda olduğu görülmüştür.

Son olarak görüşmeci düzeyinde, empatik eğilim bileşenlerinin tümü üzerinden yüzde ve frekans artışları incelendiğinde, en fazla frekans artışının G10 (31)'da meydana geldiği belirlenmiştir. Buna karşılık en fazla yüzde artışının ise G9 (%66,66) ve G10 (%65,96)'da olduğu görülmüştür.

Ön görüşmede örnek dijital oyunu oynamamış ve dolayısıyla hikâyesinden habersiz olan görüşmeci/oyuncuların, örnek dijital oyunu oynadıktan sonra yapılan son görüşme verilerinin analizinden elde edilen bulgular üzerinden; dijital oyunların, bireylerin sahip olduğu empatik eğilimlere olumlu yönde bir katkı sunduğu söylenebilir. Daha açık ifade etmek gerekirse, bireylerin sahip olduğu empatik eğilimlerin pozitif yönde gelişim gösterdiği ve empatik eğilim oluşumuna aracılık ettiği şeklinde yorumda bulunulabilir. Bu yorumları desteklemek adına, (ortak sorular özelinde) duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilim analizinden elde edilen bulgular ve çalışmanın teorik metnine uygun çözümlemeler aşağıdaki alt başlıklarda detaylı olarak verilmiştir:

3.6.1.1.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 2:
Ortak Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi



Grafik 2 incelendiğinde; G5, G17, G18, G19 ve G21 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Budurum görüşmecilerin duyuşsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G5, G17, G18 ve G19 kodlu görüşmeci/oyuncuların, ön görüşmeden son görüşmeye duyuşsal empatik değerlerinde bir azalma söz konusudur. G21 kodlu görüşmecinin ise, ön ve son görüşmedeki frekans sayıları eşit çıkmıştır.

Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye duyuşsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G10 (f11), G11 (f8), G9 (f6), G7 (f5) ve G20 (f5)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 5'te yer alan duyuşsal boyutun yüzdelik dağılımı incelendiğinde; en fazla oran artışının G11 (%80), G9 (%75), G10 (%64,7), G4 (%60), G7 (%55,56)'de olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak, G6 ve G12 de %50 oranında artış göstermiştir.

Görüşmecilerin duyuşsal empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo 5’te yer alan duyuşsal boyut ve üstte yer alan Grafik 2 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu yanıtların aktarımı, duyuşsal empatik eğilim artışı yüzde elli ya da üzerinde olan ile herhangi bir oranda artış göstermiş görüşmeci çözümlemeleri arasından seçilmiştir.

G4’ün ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 4olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %20 olan oran, son görüşmede %80 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G4’ün duyuşsal empatik eğilimi %60 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimi temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G4 (Ön Görüşme, Kadın, 21, Oyun Tercihi: RPG, Aksiyon, Macera):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bir kere hayatları bizim gibi değil. Yani bizim şu anda çok rahat yaşadığımızı düşünüyorum. Hiçbir şekilde ülkemiz ile ilgili bir sıkıntımız yok. Ama onların yurdumuza ne olacak ya da yurdumuz için bir şeyler yapmalıyız düşünceleri var ve bunun üstlerinde ayrı bir baskısı olduğunu düşünüyorum.

G4 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Daha yoğun düşüncelerdeyim. Öncesi daha yüzeysel şeylerdi. Yani bunları biliyordum, görüyordum ancak çok yaşamış duygusu yoktu. Ama oyunda onları biraz daha yaşadım, tecrübe ettim ve onların yerine kendimi koydum. Özellikle bir karaktere çok bağlandım zaten sürekli ondan bahsediyorum, Esmâ karakteri. Bu yüzden oyun beni biraz etkiledi.

Araştırmacı Gözlem Notu: Görüşmecinin burada gözleri doldu ve bir müddet sessizleşti.

Sonda: Evet... Etkilenişini görüyorum gerçekten. Sanırım bu nedenle cümleler pek bir araya gelmiyor.

Evet... Evet, yani oyunu oynarken böyle bir çöktüm. Ben sürekli ne yapacağım ne edeceğimin stresi içindeydim. Oyunu bıraktıktan sonra bile böyle oturup bu bir oyun ben burada böyle oturuyorum ama bunu şu an gerçekten yaşayanlar var, onlar ne yapıyorlar acaba? Bilmiyorum biraz...

G4 ile görüşme esnasında duygulanıp gözlerinin dolduğu ve bir süreliğine sessizleşip gözlerini bir yere odakladığı gözlemlenmiştir. Bunun temel sebeplerinden biri ve en önemlisinin, görüşmecinin daha önce eğitim gördüğü üniversitede, Suriyeli savaşa maruz kalmış sınıf arkadaşları olmasından kaynaklanmaktadır. Bundan dolayı olsa gerek ki, görüşmecinin var olan empatik eğilimi, -kendisinin de belirttiği üzere- oyun oynadıktan sonra yoğunluk göstermiş, artmıştır. Kısaca ve kabaca, G4'ün ortak sorular içinden seçilmiş olan soru ve cevapları üzerinden, hem bu başlık altındaki genel bulguları hem de bu soru özelindeki bulgularının yorumunun toplamı adına, örnek dijital oyunun görüşmecinin duyuşsal empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği ve geliştirdiği söylenebilir.

G9'un ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilim göstermiş olduğu frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 7 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %12,50 olan oran, son görüşmede %87,50 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G9'un duyuşsal empatik eğilimi %75 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G9 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Basketbol, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Ya savaş mağduru değil de tüm ağlayan çocuklar beni olumsuz yönde etkiliyor zaten. Üzülüyorum yani.

G9 (Son Görüşme):

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürttü?

Çok kötü şeyler hissettiriyor bana ya... Yani anlatamıyorum.

Araştırmacı Gözlem Notu: Burada görüşmeci duygulandı. Sesi titreyip gözleri doldu.

G9'un çocuklar konusunda hassas olduğu, çocuklara yönelik empatik eğiliminin var olduğu görülmektedir. Görüşmecinin bahsi geçen hassasiyeti ve oyun içinde çocukların varlığı hasebiyle, son görüşme esnasında duygu yoğunluğu yaşadığı ve anlatıma devam edemediği görülmüştür. Görüşmecinin yaşadığı duygu yoğunluğunun sebebi olarak, kendisini çocuk karakterin babasıyla özdeşleştirme gösterilebilir. Özdeşleşme kuvvetine, görüşmeciye, oyun sahneleri üzerinden yöneltile soruların cevapları üzerinden ulaşılabilir. Görüşmeci bir sorunun cevabı içinde şu şekilde cümle kurmuştur: "...genelde oyunda seçim yaptırılıyor. O seçimlerde çocuğumu yaşatmaya yönelik ilerledim" "...çocuğum hasta onu tedavi etmem lazım." Bu örnek cümleleri görüşmenin bütünü üzerinden çeşitlendirmek mümkündür. Karakterden *çocuğum* şeklinde bahsetmiş olması ve aşağıda yer alan soruda duygu yoğunluğu yaşamış olması, görüşmecinin özdeşleşme düzeyinin kuvvetinin göstergesidir. Kısaca ve kabaca, ortak sorular üzerinden sorulan sorulara verdiği yanıt içinde aranan duyuşsal empatik boyut kodları aracılığıyla, örnek dijital oyunun G9'un empatik eğilimini pozitif anlamda desteklediği ve duyuşsal empatik eğilimini arttırdığı söylenebilir.

G11'in ön görüşmesindeduyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 9 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %10 olan oran, son görüşmede %90 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G11'in duyuşsal empatik eğilimi %80 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G11 (Ön Görüşme, Erkek, 20, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bana göre savaş zaten saçma geliyor. Savaş mağduru insanlar, ülkelerini terk etmek zorunda kalıyorlar. Doğduğu büyüdüğü toprağı terk etmek zorunda kalıyorlar. İnsanların barış içinde hep beraber yaşaması varken birbirimize

karşı niye düşman olalım? Neden savaşalım? Neden savaş olsun? Niye hepimiz mağdur olalım?

G11 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Açıkçası o karakterlerin yerine kendimi koyduğum için çaresizlik, pişmanlık gibi şeyleri daha da çok hissettim. Mesela geleceğe dair güzel umutları bence yok. Yani o durumda kalsam mesela şu an, ilerde kurtulacağımı düşünmem. Çünkü yok yani, dışarısı yok. Dışarı çıkamayacağım ve hayatım orada bitecek benim. İşte üzüntü duydum çünkü o çocuğun yerinde olsam mesela, daha hiçbir şey yaşamamışım, daha hiçbir şey görmemişim daha çocuğum. Arkadaşlarımla olmak var, dışarıda eğlenmek varken ben sadece orada bir binanın içinde kalmışım ve ne zaman yağmalanacağım veya ne zaman dışarıdan oraya bir bomba geleceği belli değil. Her an ölebilirim duygusuyla yaşarım. İşte üzüntü dediğim gibi pişmanlık, çaresizlik. Çaresizlik ya. Bu oyunun teması bende çaresizlik. Savaşın ortasında kalsam, büyük ihtimalle artık ölüm ne zaman gelecek onu beklerdim.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Oldu. Şu an onlara karşı daha duygusal bir bağ kurabiliyorum. Bu oyun sayesinde daha kolay onların yerine kendimi koyabiliyorum. Önceden mesela gördüğüm haberlere göre sadece bakıp düşüncelerimi söyleyebiliyordum. Ama işte bu oyunda o karakterlerin yerine kendimi koyduğum için, onlara karşı daha içten duygular besleyebiliyorum. Oyunda onların yaşadıkları hissettim çünkü.

Yukarıda görüldüğü üzere, G11'in soruya verdiği yanıtın ilk cümlesinin "...o karakterlerin yerine kendimi yerine koyduğum için..." ile başlaması empati kurduğunun göstergesidir. *This War of Mine* oyununun temasını çaresizlik olarak adlandıran ve umutsuzluk, pişmanlık, üzüntü gibi duyguları yaşadığını ifade eden G11, oyun oynamadan önce izlediği haberlere göre değerlendirme yapabildiğini ancak oyun oynadıktan sonra bir yaşanmışlık hissiyatı oluştuğu ve artık savaşa maruz kalan kişilere karşı daha samimi duygular besleyebileceğini belirtmiştir. Duyuşsal, bilişsel ve

davranışsal empatik eğiliminin diğer görüşmecilere oranla üst seviyeler arasında olduğu görülen G11'in de empatik eğilimi pozitif anlamda desteklenmiş ve artmıştır.

G12'nin ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 6olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %25 olan oran, son görüşmede %75 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G12'nin duyuşsal empatik eğilimi %50 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G12 (Ön Görüşme, Erkek, 26, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Yapmadım elbette. Hiç yapmadım.

G12 (Son Görüşme):

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Üçünde de oldu, üç bölümde de. Ben oyunlarda kendimi, oynadığım karakterle bağdaştırıyorum. Hemen tuttuğum bir karakter oluyor. Birinci bölümde zaten iki karakter var; Adam olmak zorundaydı, ikincisinde Esmâ olmak zorundaydı, üçüncüsünde de Christo'yu seçtim. Christo ile başladım oyuna. Baba içgüdüleriyle kızına duygusal yaklaşıyor falan hoşuma gitti. Bazı akşamlar yağmaya dışarı çıkıyordum. İşte evin ihtiyaçlarını tamamlayayım, en azından iki üç günlük yemek olsun da dışarı çıkmayayım diye. Çünkü çocuğu yalnız bıraktığımda eve birkaç kere yağma yaptılar. Eve giriyorum kızı dövmüşler. Üzüliyordum çocuğa zarar vermişler diye. Christo da böyle endişe ile geliyor 'kızım, bir şey mi oldu? Akşam başına ne geldi?' falan diye soruyordu. Kızı da 'beni akşam tartakladılar lütfen yalnız bırakma...' diyordu. Bu durumun verdiği zaruretten dolayı dışarıdan gelen iki kişiyi yanıma aldım. Onları nöbette bıraktım ve ben yine yağmaya çıktım. Yani baba içgüdüleriyle oynadım orada.

Sonda: Mesela kız sana öyle söylediğinde ne hissettin?

Üzüldüm, kendi kızımış gibi hissettim. ‘Lütfen beni yalnız bırakma! Zaten arkadaşlarım yok, annem yok’ diyordu. Benimle sürekli oyun oynamak istiyordu, iş yaparken başıma geliyordu ve ben de o işi bırakıp onunla ilgileniyordum falan... Baya kendi kızım gibi ilgilendim onunla.

G12 daha evvel savaşa maruz kalan kişiler ile bir empati kurmadığını ancak oyun içinde kendini özdeşleştirdiği karakterler olduğunu ifade etmiştir. Görüşmecinin özdeşleşmesi, daha çok baba Christo ile olmuştur. Özellikle cevapları içinde yer alan “...baba içgüdüsi ile oynadım.”, “Üzüldüm, kendi kızımış gibi hissettim.”, “Baya kendi kızım gibi ilgilendim onunla.” gibi cümleleri, görüşmecinin özdeşleştiğini göstermektedir. Empati kurmada etkin rolü olan özdeşleşme aracılığıyla, G12’nin empatik eğiliminde kayda değer bir artış ve hatta önceki duygu ve düşünceleri ile olan bağlarının gevşeyip yeni bir anlama ve anlamlandırma sürecine girdiği görülmüştür. Bu anlama ve anlamlandırma aşağıda yer alan iki soru üzerinden daha net bir şekilde görülmektedir:

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Nasıl yorumlayabilirim ki bunu ben, yaşamadığım bir şey. Dışarıdan izliyorum sadece, haberlerden okuyorum, işte o öyle olmuş, o böyle olmuş ama anlık o anki benim psikolojim. Üzüliyorum ve geçiyorum çünkü sonra benim hayatım burada devam ediyor, durmuyorum, akıyorum. Daha sonraki habere geçiyorum, teknoloji haberi okuyorum. Kopuk kopuk aslında tam bir şeye koyamıyorum kendimi. Çünkü neden; farklı şeyler yaşıyorum, kendi hayatım var onun üzerine gidiyorum. O anlık görüyorum, belki bir yakınım olsa savaşta ölen ya da yaralanan, belki daha ağır bir travmayla şey yaparım, konu benim için daha çok önemli olabilir. Ama şu an yüksek derecede ve önemli bir şekilde görmüyorum. Yani benim için öyle.

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Savaş deyince, insanları hep Suriyeli gözü ile görüyordum. Ama aslında öyle değilmiş, karakterler Avrupalı mesela. Bir tek Malik ve Esmâ Ortadoğulu, Müslüman anladığım kadarıyla. Genelde Avrupalı tipleri falan görünce aslında

savaşın tüm dünya için geçerli olduğunu bir kere daha anladım yani. Bir Amerikalı veya Alman da yarın bize sığınabilir ya da biz onlara sığınabiliriz, onu anladım mesela. Yani onun için biraz daha sakın yaklaştırmaya dikkat edeceğim. Savaştan kaçanları tek bir tip olarak görmeyeceğim artık.

G22'nin ön görüşmesindeduyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 3 iken, son görüşmesinde 5 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %37,5 olan oran, son görüşmede %62,5 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G22'nin duyuşsal empatik eğilimi %25 oranında yükselmiştir. Bu artışın üstünde olan oranlar olmasına rağmen G22'nin aktarılma sebebi, savaşa maruz kalan yönü olması hasebiyle sıra dışı olmasıdır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G22 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Sadece üzülüyorum ya, sadece üzülüyorum. Zor bir durum. Sonuçta biz de Doğu Türkistan'da Çin zulmü altındayız. Biz de 94 yılında gelmişiz buraya, babam oradan savaştan kaçıp gelmiş.

G22 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

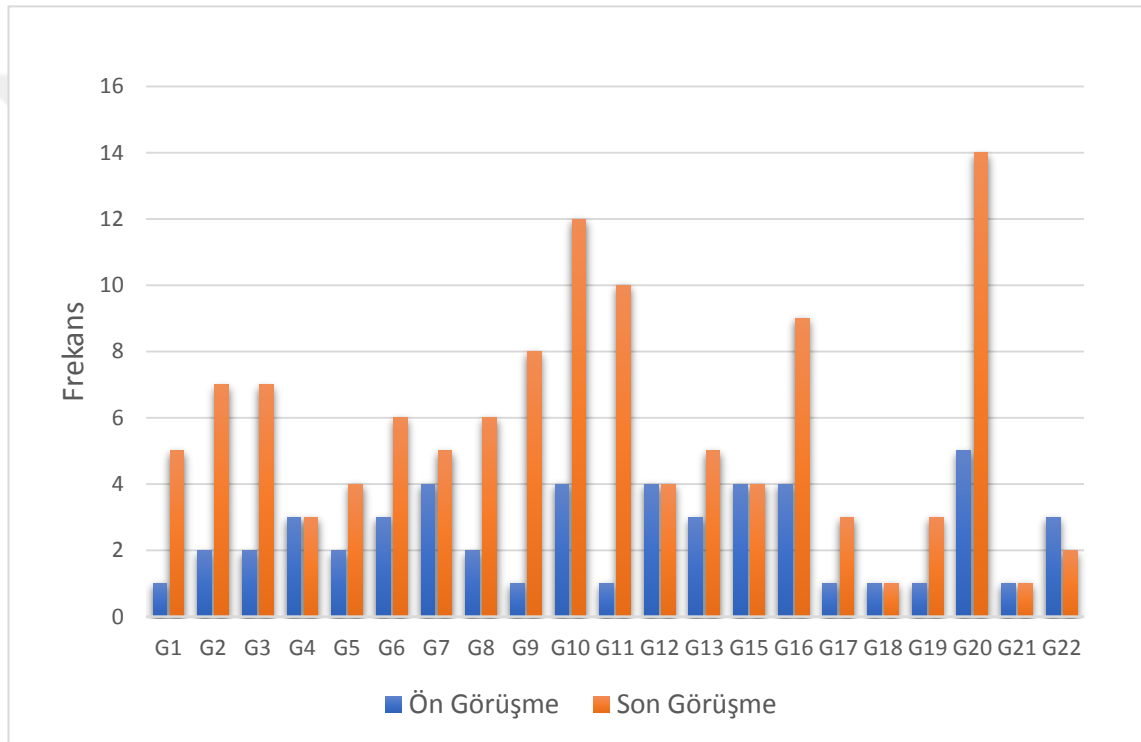
Bir acıma, bir üzüntü duygusu vardı onlarda daha çok pekişti diyebilirim yani. Oyundan önce yine bizim ailede de olduğu için bu konuda gayet bilinçliydim. Ama yaşamadan savaş mağduru insanların yerine koyamıyordum kendimi. Bu oyunu oynadıktan sonra kendimi özdeşleştirdiğim için, savaş mağduru bir Suriyeli gördüm 'acaba şunları yaşamış olabilir mi?' diye düşündüm.

G22 Doğu Türkistan'da babasının imam görevinde bulunduğu ve Çin'in yaptığı baskı ya da zulümlere dayanamayıp Türkiye'ye kaçtığını ifade etmiştir. Görüşmeci ailesinin de bir nevi savaşa maruz kalmış olduğu dolayısıyla oyun öncesi de empatik eğiliminin

var olduğunu ifade etmiştir. Ancak görüşmeci oyun oynadıktan sonra acıma ve üzüntü duygusunun daha çok pekiştiğini ifade etmiştir. Görüşmecinin bahsini ettiği pekişme diğer ortak sorulara verdiği yanıt üzerinden de okunmaktadır. Özetle, G22'nin duyuşsal empatik eğiliminde artış gözlemlendiği yani bir başka deyişle örnek dijital oyunun G22'nin empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği ifade etmek mümkündür.

3.6.1.1.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 3:
Ortak Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi



Grafik 3 incelendiğinde; G4, G12, G15, G18, G21 ve G22 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Budurum genel olarak, görüşmecilerin bilişsel empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G4, G12, G15, G18 ve G21 kodlu görüşmeci/oyuncuların, ön görüşmeden son görüşmeye bilişsel empatik değerleri değişmemiş, eşit çıkmıştır. G22 kodlu görüşmeci de ise, azalma görülmüştür.

Öte yandan, görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye bilişsel empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G11 (f9), G20 (f9), G10 (f8), G9 (f7), G16 (f5), G2 (f5) ve G3 (f5)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 5'te yer alan bilişsel boyutun yüzdelik dağılımı incelendiğinde; en fazla oran artışının G11 (%81,82), G9 (%77,78), G1 (%66,66), G2 (%55,56) ve G3 (%55,56)'te olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak G8, G10, G17 ve G19'da %50 oranında artış göstermiştir. Verilen oranlar, yüzde elli ve üzerinde artış gösteren görüşmeci bulgularından aktarıldığını belirtmekte fayda vardır.

Görüşmecilerin bilişsel empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo 5'te yer alan bilişsel boyut ve üstte yer alan Grafik 3 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu yanıtların aktarımı, bilişsel empatik eğilim artışı yüzde elli ya da üzerinde olan ile herhangi bir oranda artış göstermiş görüşmeci çözümlemeleri arasından seçilmiştir.

G9'un ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 8 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %11,11 olan oran, son görüşmede %88,89 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G9'un bilişsel empatik eğilimi %77,78 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G9 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Basketbol, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bizler günlük hayatımızda zor dönemler geçiyoruz. Hele ki onlar için çok çok zor bir dönem bu. Her zaman onların yanında olmak istiyoruz. Bir nebze de olsa yararımız dokusunun istiyoruz. Elimizden geldiğince yardımlarımız dokunuyor tabii ama onların ulaştığı konusunda şüpheliyiz.

G9 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Oyundan sonra onların yerine kendimi koyduğum her an her saniye bizim de başımıza gelebileceğini düşündüm. Önceden belki de anlayamıyordum yani öyle

düşünüyordum. Anlamış olarak görüyordum kendimi. Ama şimdi tamamen anlıyorum. Oyunda birebir yaşadığın için o anları, bir his artışı oluyor. Kendini daha çok sıkıntıya sokuyorsun, kötü hissediyorsun, üzülüyorsun, onlarla seviniyorsun hani kendin yaşayınca bir farklı oluyor. O yüzden hislerimde bir artış oldu oyunla birlikte.

G9'un ön görüşmede sorulan soruya verdiği “*Hele ki onlar için çok çok zor bir dönem bu.*” yanıtı aracılığıyla savaşa maruz kalan insanlara yönelik bir anlayışa sahip olduğu söylenebilir. Görüşmecinin son görüşmesinde ortak sorulara verdiği yanıtlar üzerinden, oyunun, savaşa maruz kalan insanlara yönelik empati kurmasında aracılık ettiği anlaşılmıştır. Özellikle üstte yer alan son görüşme cevabının ilk cümlesi empati kurmuş olduğunun göstergesi olmuştur. Buna ek olarak “*önceden belki de anlayamıyordum yani öyle düşünüyordum. Anlamış olarak görüyordum kendimi. Ama şimdi tamamen anlıyorum. Oyunda birebir yaşadığın için o anları...*” şeklindeki açıklaması aracılığıyla, öncesinde yüzeysel bir anlayışa sahip olduğu ancak oyun oynadıktan sonra anlama durumunun derinleştiği sonucuna ulaşılmaktadır. Buna ek olarak görüşmecinin oyunda o anları birebir yaşamış olduğunu söylemesi, özdeşleşme ve empati kuvvetinin bir başka göstergesidir. Özetle örnek dijital oyunun G9'un bilişsel empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği söylenebilir.

G2'nin ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 7 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %22,22 olan oran, son görüşmede %77,78 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G2'nin bilişsel empatik eğilimi %55,56 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G2 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: *Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?*

Ya Allah kimseye yaşatmasın öncelikle. Yani çok çok zor bir durum. Aslında empati olarak, tabii yaşamadık ama yine de düşünebiliyoruz onları. Mülteci olarak ülkelerinin dışına gidiyorlar ve orada tekrar bir yaşam inşa etmek zorunda kalıyorlar. Yani edemiyorlar hatta sokaklarda birçok insan görüyoruz. O yüzden çok kötü bir durum onlar için.

G2 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Kayıpları olsun ya da olmasın savaş görmenin çok travmatik bir durum olduğunu gördüm. Zaten bunu düşünüyordum ve bu devam etti. Ama şöyle bir şey var, ilk önceki konuşmamızda hiç büyük bir insanla konuştun mu mülteci olarak? diye sormuştunuz. Ben konuşmadığımı söylemiştim. Hani genelde çocuklarla konuşmuştum. Şimdi bu durum cidden beni değiştirir yani. Sanırım biraz da olsa sohbet etmek isterim. Gerçekten bu durum değişti öylesine söylemiyorum. Sanırım içsel olarak da biraz kötü hissettim. Kim ister ki böyle bir durumda olabilmeyi yani? Psikolojileri çok bozuk oluyor ister istemez. Ben onlara da hak veriyorum sonuçta bambaşka bir yaşam. Kim yaşıyor ki öyle yani?

Sonda: Peki şu an itibari ile duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Ben direkt mülteci gözü ile bakıyordum mesela. Bir kadın dilendiğinde, neden dileniyorsun? diyordum. Ama şu an psikolojik olarak o olayları yaşadığı için, belki hayata tutunabilecek, yapabilecek başka bir şeyi yok ve sadece oturuyor diye düşünmeye başladım. Çünkü çok zor bir durum. Başka bir şey yapamayabilir, gerçekten yapamayabilir. Her insan aynı güçte değil; kimisi savaştan sonra tutunabiliyor hayata ama kimisi tutunamayabilir, yani bunu düşünmeye başladım. Eskiden direkt, neden böyle bir şey yapıyor ki? yine de çalışıp kazanabilir gibi düşünüyordum. Ama sonuçta bambaşka bir ülkeden, sıfır kazançla gelmiş buraya yani o çok zor bir durum.

Sonda: Peki oyun oynamadan önce verdiğin cevapları düşün ve oyun oynadıktan sonrayı düşün. Savaşa maruz kalan insanları anlayabiliyor muymuşsun, karşılaştırma yapar mısın?

Aslında önceden anladığımı düşünüyordum ama bu oyunda biraz onların tarafından olaya baktığımız için, ne kadar daha zor olduğunu gördüm. O yüzden

çok daha duygusal bakılıyor her şeye ve üzüliyor insan. Sadece bunu söyleyebilirim ek olarak. Öncesinde bu kadar, tamam düşünüyordum ama sadece düşünsel olarak. Duygusal olarak bir etmeni yoktu. Ama oynadıktan sonra bu sefer gördüm. Yani oyun da olsa, o ortamda nasıl olunacağını hissettirdiği için, o insanların da duygu durumlarını daha çok anlayabildim. Bu bana etki etti yani.

G2 ön görüşmesinde savaşa maruz kalmadığı için yaşanmışlıkları bilmediğini ancak düşünsel yani bilişsel düzeyde bir anlama/anlayışa sahip olduğunu ifade etmiştir. Ancak G2 ile oyun oynadıktan sonra yapılan son görüşmede, savaşa maruz kalan insanlara yönelik bakış açısında pozitif yönde farklılıklar olduğunu yukarıda yer alan ifadeleriyle örneklendirmiştir. Özellikle sonda soruya verdiği “Ben direkt mülteci gözü ile bakıyordum mesela. Bir kadın dilendiğinde, neden dileniyorsun? diyordum. Ama şu an psikolojik olarak o olayları yaşadığı için, belki hayata tutunabilecek, yapabilecek başka bir şeyi yok ve sadece oturuyor diye düşünmeye başladım. Çünkü çok zor bir durum. Başka bir şey yapamayabilir, gerçekten yapamayabilir...” yanıt üzerinden bilişsel empatik eğilimini arttırdığı ve derinleştirdiği görülmüştür. (G2’nin yukarıda verdiği cevaplarda duyuşsal ve davranışsal empatik eğilimlerinin artmış olduğunun örnekleri de mevcuttur ancak bu bölümü aştığı için üzerinde durulmamıştır.) Özetle ifade etmek gerekirse, örnek dijital oyun, konusu özelinde, G2’nin bilişsel empatik perspektifinin gelişimine katkı sağlayarak bilişsel empatik eğilimini arttırmış; pozitif yönde desteklemiştir.

G3’ün ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 7 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %22,22 olan oran, son görüşmede %77,78 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G3’ün bilişsel empatik eğilimi %55,56 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G3 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Yeni bir hayata başlıyorlar, yani kaçtıkları zaman. Kaçmadıkları zaman ne olduğunu bilmiyorum yani öyle bir örnek görmedim. Oradaki yaşamlarını,

kültürlerini tamamen bırakıp geliyorlar ve farklı bir kültüre alışmaya çalışıyorlar. Bu da baya bir sıkıntılı oluyor. Dilleri değişiyor, bazen jenerasyon değiştikçe dinleri bile değişiyor. Üzücü bir durum.

G3 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Çok büyük bir psikolojik destek almaları gerektiğini düşünüyorum artık. Çünkü baya büyük bir travma, özellikle de çocuklar için. Hayata nasıl geri kazandırılabilirler, bilmiyorum. Yaşlılar, gençler, çocuklar şu anda nasıl yapıyorlar buradakiler, ona da anlam veremiyorum cidden.

Sonda: Peki daha önce böyle düşünüyor muydun?

Hayır. Sanki şey kapıyı çalıp onları evlerinden çıkartıp buraya yollamışlar gibiydi. Öyle hissediyordum. Ama şimdi bir şeyler yaşamış olabileceklerini düşünüyorum. Aileleri ölen insanlar var, yanı başında ölmüş olabilir, görmüş olabilir, kendisi de o an o saldırıya maruz kalmış olabilir. Nasıl hala ayakta kalabiliyorlar? Nasıl hala uyanmak için bir nedenleri var? bilmiyorum. Korkunç bir şey çünkü.

Sonda: Peki, savaşa maruz kalan insanlara karşı duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Onlara normal insanlara baktığım gibi bakamam herhalde artık. Yani onlar ne kadar normal davranırsa davransın, hep bir burukluk olur içimde, hep bir acıma duygusu olur artık. Yardım etmeye çalışırım hayatlarının her anında. Onların hayatına devam edebilmesi için veya en azından normal hissedebilmeleri için yardım etmeye çalışırım büyük ihtimalle. Ya da öyle hissettirmeye çalışırım. Yani öncesinde de yardım etmek isterdim ama bu yardım hiç böyle psikolojik olarak destek vermem gerektiği gibi değildi, öyle düşünmüyordum. Hep bir ihtiyaçları vardı ve ben onu tamamlamaya uğraşırım gibi düşünüyordum. Ama şu an öyle

değil, direkt onlarla konuşmak isterim, arkadaşları olmak isterim yani öyle destek vermek isterim. Artık manevi olarak da bir şeyleri düşünmeye başladım.

G3 ön görüşmesinde savaşa maruz kalan insanların savaştan kaçtıklarında bütünüyle yeni bir hayata başladıklarını ve jenerasyon değiştikçe kültürel değişimlerin, dil ve din değişimlerinin mümkün olabileceğini ifade etmiştir. Bu ifade aracılığıyla G3'ün bilişsel düzeyde empatik eğilime sahip olduğu anlaşılmaktadır. G3'ün son görüşmede sorulan sorulara verdiği yanıt üzerinden, savaşa maruz kalan insanların bulundukları durumların ne kadar zor olduğunu anlamış ve düşünsel düzeyde sürekli sorularla anlamlandırma çabalarına girmiş olduğu görülmektedir. İçselleştirme ve özdeşleştirme sonucu oluşan bu kavrayış karmaşası, bilişsel empatik eğilim artışının önemli bir göstergesidir. Sonuç olarak, oyun aracılığıyla görüşmecinin bilişsel empatik perspektifi pozitif yönde gelişme göstermiş; artmış, desteklenmiştir.

G8'in ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 6 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %25 olan oran, son görüşmede %75 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G8'in bilişsel empatik eğilimi %50 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G8 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Spor, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bu hayatın en şanssız insanları olduklarını düşünüyorum açıkçası. Çünkü onlar biz de olabilirdik. Kendimi onların yerine koyduğum zaman, açıkçası nasıl bir tepki verebilirim, nasıl bir ortamda olabilirim bilemiyorum. Hani pek o ortama girmeden düşünebilecek, yargıda bulunabilecek bir şey olduğunu düşünmüyorum. Ama gerçekten çok şanssız olduklarını düşünüyorum.

G8 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Aslında biraz daha iyi empati yapmayı öğreniyor insan. Çünkü orada savaşa maruz kalan bir insanı sen yönlendirdiğin için, onun oyunun içinde değil gerçek hayatta da bunları yaşadığını anlayabiliyor insan. Daha fazla duyarlı olmamız gerektiğini anlıyorum.

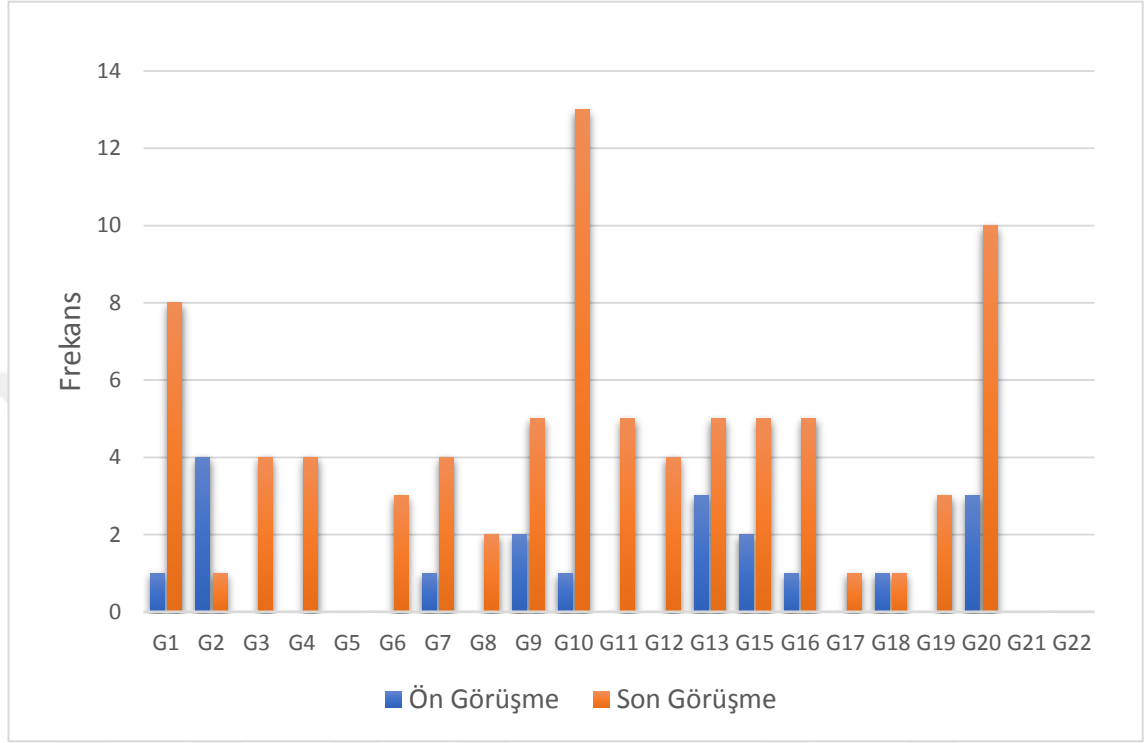
Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Daha yüzeysel bakıyordum çünkü savaş mağduru insanlar olarak geçiyordu. Ama aslında savaş mağduru olan her insan için şartlar eşit olmayabiliyormuş, onu gördüm. Çocuklu olan babanın durumu başka, çocuğu hasta olan babanın durumu bambaşka, engelli olan vatandaşın Malik'in durumu başka, engelli durumda olan kocasını, aslında bir nevi hayatta tutmaya çalışan kadının durumu başka. Bu oyunla onların hayatlarının biraz daha içine girdim diyebilirim.

G8 ön görüşmesinden son görüşmesine bilişsel empatik eğilimi artmış, derinleşmiştir. Görüşmeci oyun oynamadan önce daha yüzeysel baktığını ancak oyun oynadıktan sonra savaşa maruz kalan insanların hayatlarının biraz daha içine girdiğini; empati kurduğunu ve dolayısıyla daha duyarlı olması gerektiğini anlamış olduğunu ifade etmiştir. Kısacası, oyun aracılığıyla görüşmecinin bilişsel empatik bileşeni pozitif yönde gelişme göstermiş; artmış, desteklenmiştir.

3.6.1.1.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 4:
Ortak Sorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi -Grafik Gösterimi



Grafik 4 incelendiğinde; G5, G21, G22, G2 ve G18 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Bu durum görüşmecilerin davranışsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G5, G21 ve G22 kodlu görüşmeci/oyuncuların, ön görüşme ve son görüşmedeki davranışsal empatik frekans değerleri 0 (sıfır)'dır. G2 kodlu görüşmecinin, ön görüşmeden son görüşmeye frekans değerinde bir azalma görülmüştür. G18 kodlu görüşmecinin ise, ön ve son görüşmedeki frekans sayıları eşit çıkmıştır.

Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye davranışsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G10 (f12), G1 (f7), G20 (f7) ve G11 (f5)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 5'te yer alan davranışsal boyutun yüzdelik dağılımı incelendiğinde; en fazla oran artışının G3 (%100), G4 (%100), G6 (%100), G8 (%100), G11 (%100), G12 (%100), G17 (%100), ve G19 (%100)'de olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek

olarak, G10, G1, G16, G7 ve G20 kodlu görüşmeciler %50 ve üzeri oranında artış göstermiştir.

Görüşmecilerin %100 lük oranda artış göstermesi; araştırma sorularında var olup çalışmada başat olan gerçek dünya algı ve anlamlandırmaların yeniden ekimi yani Kültürel Göstergeler ve Ekme/ Yetiştirme Kuramı için örnektir, yol göstericidir; son derece değerlidir.

Görüşmecilerin davranışsal empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo5'te yer alan davranışsal boyut ve üstte yer alan Grafik 4 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu yanıtların aktarımı, davranışsal empatik eğilim artışı yüzde elli ya da üzerinde olan ile herhangi bir oranda artış göstermiş görüşmeci çözümlemeleri arasından seçilmiştir.

G3'ün ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son görüşmesinde 4 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %0 olan oran, son görüşmede %100 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G3'ündavranışsal empatik eğilimi %100 oranında dramatik bir artış göstermiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G3 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Biz de bir avantaj yakalayıp buraya gelmişiz. Bizim hayatımızı sürdürmemiz için de güzel bir örnek olmuş. Şu an gelenler içinde kötü bir şey düşünmüyorum. Hayatlarını devam ettirmeye çalışıyorlar.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Daha önce de bununla ilgili bir sıkıntım yoktu. Ama şu an vatandaşlık verilmesini de destekliyorum. O konuda biraz fikrim değişti.

G3 kodlu görüşmecinin dedeleri Bosna Hersek savaşına maruz kalmış ve Türkiye'ye göç etmiştir. Ancak G3 ile yapılan ön görüşmede savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olmalarını kendi yaşamıyla bağdaştırdığı için bilişsel olarak anladığı ve anlayış gösterdiği görülmektedir. Lakin buna karşın yine ön görüşmede savaşa maruz kalan insanlara vatandaşlık verilmesi (Suriye üzerinden) hususunda *“verilmemesi gerektiğini düşünüyorum...”* şeklinde görüş bildirmiştir. Burada öncelikle, görüşmecinin ülkemizde olması yönünde gösterdiği anlayış, bilişsel düzeydedir. Ancak vatandaşlık verilmesi, kalıcı eyleme yönelik bir pratik olduğu için onu reddetmektedir. Yani davranışsal empatisi yoktur. Dolayısıyla davranış olmadan tam bir empatiden söz etmenin olanağı yoktur. Öte yandan oyun oynadıktan sonra yapılan son görüşmede, görüşmecinin ülkemizde olmaları yönündeki anlayışının sürdüğü yani bilişsel empati konumunu koruduğu görülmüştür. En vurucu nokta olarak, G3'te mevcut olan ve korumayı sürdüğü görülen bilişsel empatik eğilimine, *“...Ama şu an vatandaşlık verilmesini de destekliyorum. O konuda biraz fikrim değişti.”* yorumu aracılığıyla davranışsal empatik eğilim de eklenmiştir. Sonuç olarak, örnek dijital oyun, konusu özelinde, görüşmecinin pozitif davranışsal empatik eğilim oluşturmaya olanak sağlamıştır.

G6'nın ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son görüşmesinde 3 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %0 olan oran, son görüşmede %100 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G6'nın davranışsal empatik eğilimi %100 oranında bir artış göstermiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G6 (Son Görüşme, Erkek,20, Oyun Tercihi: MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası); Savaş Oyunları):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Aslında öncesinde mesela mülteciler için kadın, çocuk ve yaşlılar gelebilir ama benim yaşında olanlar kalıp savaşmalı diye düşünüyordum. Ama şimdi bence sivillerin hepsi gelebilir. Mesela ben bir mülteci olsaydım eğer, daha önce elime

bir silah almadım yani kolay kolay silah almadım. Ben savaşta ne yapabilirim ki, bir sivilim sonuçta. Savaşı devletler yapıyor, kazancı da devletler kazanıyor ama olan sivillere oluyor bence yani olmamalı.

G6'nın ön görüşmesinde mevcut olan kadın, yaşlı ve çocuklara yönelik empatik eğilimi, son görüşmede de varlığını korumuştur. Bununla birlikte G6, ön görüşme esnasında kendi yaşında olanların ülkesinde kalıp savaşması gerektiği düşüncesini taşıdığını ancak oyundan sonra sivil olan herkesin ülkemize gelebileceğini ifade etmiştir. G6'nın bu değişimi oyun içinde karakterlerle özdeşleşmiş, empati kurmuş olduğunun göstergesidir. Oyun öncesi savaşa maruz kalan genç insanlara yönelik algı ve anlamlandırmasınegatif olan görüşmecinin, oyun oynadıktan sonra pozitif yön rotalanmıştır. Görüşmecinin “*Mesela ben bir mülteci olsaydım eğer...*”ile başlayan cümlesi aracılığıyla kendini savaşa maruz kalan insanların yerine koymuş olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca kendisinin eline silah almamış yani silah kullanmasını bilmeyen bir sivil olduğu gerekçesiyle de savaş esnasında herhangi bir şey yapamayacağını ifade etmiş ve böylece ne/ler üzerinden empati kurmuş olduğunu da göstermiştir. Sözün özü, örnek dijital oyun, konusu özelinde, görüşmecinin pozitif davranışsal empatik eğilim oluşturmaya olanak sağlamıştır.

G10'nun ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 13 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %7,14 olan oran, son görüşmede %92,86 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G10'nun davranışsal empatik eğilimi %85,72 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini işaret eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G10 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: MOBA, FPS, RPG, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bugün biz Türkiye’de yaşıyoruz. Çoğu ülkeye göre bizim şartlarımız -her ne kadar bazı sorunlarımız olsa da- daha iyi. Bir evimiz var, gelip burada okuyabildiğimiz bir okulumuz var. Bize bakan bir devletimiz var. Ama şöyle ki; savaşa maruz kalanların yerinde biz de olabilirdik. Bugün baktığımızda orta doğudan bizim ülkemize gelen Suriyeliler var. Mesela onları hor görebilirler.

Ben onlardan yana değilim. Ama devletimizin yaptığı politikadan da yana değilim. Onlara verilen vatandaşlık kesin bir çözüm mü? Bana göre değil.

G10 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Oyun beni, o ortamın içine soktu. O ortamda yaşıyormuş gibi hissettim. Savaşa maruz kalan bir insanı gördüğümde bundan sonra yardım etmeme gibi bir durum olamaz. Elimden gelen her şeyi yaparım. Çünkü ben de orada bulunabilirdim. Hani oyun da olsa az çok gördüm, ben de yaşadım onları. O durum, o yapamamazlık... İşte insanların o kötü durumda bulunması... Artık savaşa maruz kalan bir kişiyi gördüğümde ona yardım etmeden yok yani. Yardım ederim kesinlikle. Öncesinde bence onların yaşadıklarını bu kadar... Hani nasıl yaşayabilirim ki savaş görmedim. Ama bu oyunda; aç kalabiliyorlar, yatacak yerleri yok, hiç böyle düşünmemişim. Yatacak yerlerinin bile olmadığını düşünmemiştim mesela. Yatacak yerleri yok, o ortamda sürekli silah sesleri, oyundaki sesler bile rahatsız ediyordu beni. Bir de gerçekte öyle olduğunu düşündüğüm zaman...

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Yani öncesinde ve sonrasında çok fark var. Çünkü öncesinde sadece evet yardıma muhtaç, savaşa maruz kalan birisi, evet yardım ederim şeklindeydi. Ama şu an az çok oyundan dolayı gördüğüm için kendi kafamda da o savaş ortamını oyun sayesinde kurduğum için yani kesinlikle yardım ederim.

G10'un ön görüşmede yer alan "...savaşa maruz kalanların yerinde biz de olabilirdik." ifadesi üzerinden, savaşa maruz kalan insanlara yönelik empati erozyonu yaşamadığı; empati kurduğu ve hatta dezavantajlı konuma düşmüş olan Suriye vatandaşlarını hor gören kişilerden kendini ayıran tavrı aracılığıyla da davranışsal empatik eğilim sahibi olduğu anlaşılmaktadır. G10'nun son görüşmesinde "Oyun beni, o ortamın içine soktu. O ortamda yaşıyormuş gibi hissettim." şeklindeki sözleri davranışsal empatik eğilimindeki dramatik artışın en önemli kanıtıdır. Görüşmecinin kendini o ortamda yaşıyormuş hissetmesi; karakterler ile özdeşleştiğini ve oyunun içine gömüldüğünü

göstermektedir. Oyuncu, oyunun içine gömülmesi (yaşanmışlık, deneyimleme hissiyatı) hasebiyle savaşa maruz kalan bir kişi gördüğünde “artık kesinlikle yardım edeceğini” belirtmiştir. Öncelikle ‘artık’ sözü, oyunun görüşmeciye edim ve tutum kazandırdığını göstermektedir. Ayrıca ‘kesinlikle’ sözü de görüşmecinin davranışsal empatik eğilim artışıdaki şiddeti göstermektedir. Özetle, görüşmecinin oyunun içine gömülmesi; deneyimleme üzerinden yaşanmışlık hissiyatını, içselleştirmesini ve özdeşleşmesini sağlamış dolayısıyla genelde empatik eğilimini özelde ise davranışsal empatik eğilimini önemli oranda arttırmıştır. Buraya kadar betimlenen bağlamdan ve G10’nun ortak sorular üzerinden verdiği tüm yanıtların bulgularından hareketle, örnek dijital oyunun görüşmecinin davranışsal empatik eğilimini pozitif yönde geliştirmiş olduğu söylenebilir.

G7’nin ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 4 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %20 olan oran, son görüşmede %80 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G7’nin davranışsal empatik eğilimi %60 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G7 (Ön Görüşme, Kadın, 20, Oyun Tercihi: Aksiyon, Macera):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Hiç ellerinde olmayan sebepler yüzünden bir şeyin ortasında buluyorlar kendilerini ve savaş hakkında, neden çıktığı hakkında bir şey bilmeyip hiç yoktan hem sevdiklerini hem de bütün emek verdikleri mallarını kaybediyorlar. Bir evim olsun bir arabam olsun diyorlar, sonra bir savaş çıkıyor ve hiçbiri olmuyor bir anda. Yani çok kötü bir şey. Savaşın çıktığı noktada onların hiçbir payı yok ama savaş çıktıktan sonra her şey onları etkiliyor.

G7 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Keşke yani o kadar güçlü olsak ki, onların bütün bu acılarına son verebilsek bir anda. Yani Türkiye savaşta olan insanlara, kapılarını zaten açtı hâlihazırda ama yetmiyor. Hala orada bir kişi bile olsa bu çok önemli. Yani bir tane Malik var orada. Bunu bilmek bile insanı çok üzüyor aslında. Yani keşke hiç olmasa ama oluyor. Oluyorsa da keşke hepsine yardım edebilsek, herkese ulaşabilsek, yani kimse bu çaresizlikleri yaşamasa. Birkaç saat sonra acıkınca ne yiyeceğim derdinde olmasa.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Sadece daha yoğun hissediyorum. Yani öncesinde anlamak ve bunun için çaba göstermek istiyordum. Onlar için bir şeyler yapmak istiyordum. Şimdi şahit olmuş gibiyim yani daha fazla anlıyorum onları.

G7'nin savaşa maruz kalan insanlara yönelik empati kurmada sorun yaşamadığı hatta empatik eğiliminin olduğu, oyun öncesinde yapılan görüşmedeki ifadeleri üzerinden görülmektedir. Görüşmecinin ön görüşmede ki empatik eğilimi, daha çok, kaybedilen mallar, savaş ve savaşın çıkış nedenindeki belirsizlik üzerine olduğu dolayısıyla bilişsel düzeyde seyretmiş, maddi kayıplar üzerinden kurulan empatik bir bağ olduğu görülmüştür. Oyun oynadıktan sonra yapılan son görüşmede G7, “*Keşke yani o kadar güçlü olsak ki, onların bütün bu acılarına son verebilsek bir anda.*”, “*Hala orada bir kişi bile olsa bu çok önemli. Yani bir tane Malik var orada.*”, “*Keşke hepsine yardım edebilsek, herkese ulaşabilsek...*” şeklinde cevap vererek kişilerin savaş esnasındaki halleri, acıları, yoksunluklarına odaklanmış dolayısıyla kurulan empatik bağın yönü maddiyattan uzaklaşmış, değişmiştir. Görüşmeci örnek dijital oyun aracılığıyla (savaşa, olaylara vb.) şahit olmuş gibi hissetmiş; oyuna gömülmüş ve buna paralel olarak empatik eğilimi pozitif yönde gelişmiştir.

G20'nin ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 3 iken, son görüşmesinde 10 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %23,08 olan oran, son görüşmede %76,92 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G20'nin davranışsal empatik eğilimi %53,84 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G20 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: Hayatta Kalma Oyunları):

A: *Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?*

Savaş benim gözümde büyük bir zulümdür. Hiçbir zaman insanların birbirine olan öfkesini, kızgınlığını ya da hırsını anlamadım, anlamlandırmaya da çalışmak istemedim. Çünkü vahşice bir şey. Öncesi, savaş esnası ve sonrası tarih bilgimizden baktığımız zaman, hep birileri için kötü olmuş. Yani kazanan-kaybeden olarak ayırmadığımızda, halk için hep kötülük getirmiş. Kazansan da bir kaybın var, kaybetse de bir kaybın var. O yüzden savaşı direk bir zulüm olarak nitelendiriyorum. Çok ötesinde bir şey değil. Fazlası ile çirkin.

G20 (Son Görüşme):

A: *Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?*

Şöyle cevaplayabilirim; oyundan önce farkında olmadığım birçok şey vardı. Az önce de söylediğim dışında da hiç engellileri düşünmemiştim, hiç hastaları düşünmemiştim çok odaklandığım nokta değildi. Uzaktım. Oyundan önce savaşa maruz kalma kavramına uzaktım, evet örneklerini gördüm daha öncesinde ama benim için o savaş sonrasında, uzunca bir süre sonrasında sadece şahit olduğum bir şeydi. Çünkü savaşa maruz kalmanın ne demek olduğunu bilmiyordum. Savaşa maruz kalan insanların yaşadıklarının sonraki etkilerini biliyordum. Oradan uzaklaştıktan, savaştan uzaklaştıktan sonra işte birkaç tepkilerini biliyordum, onları görmüştüm daha doğrusu. Ama bu kavramı hiçbir şekilde bilmiyordum. Oyunu oynamaya başladıktan sonra yani oyunu bitirdikten sonra hâkim olduğum kavram “savaşa maruz kalma.” Bildiğim ile arasında çok fark var. Çünkü daha önce savaşa maruz kalmadık, canlı bir savaş görmedik de. Biz ona hâkim değiliz, biz sadece kulaktan dolma bilgilerle ya da işte dediğim gibi gördüğümüz ufak tefek şeylerle yorum yapabiliyoruz. Bir önceki konuşmamızdaki benim yorumlarım buna dayalıydı. Bu bir oyun olsa dahi sonrasında ben direk o kavrama odaklanmış oldum ve neler olabilir? Neler yapılabilir? Ya da işte savaş sonrasında ya da savaş esnasında insanlar kimler olabilir? Hani bunları görmüş oldum. Öncesinde şeydi, fikirdi ve düşünceydi burada daha çok şeye entegre oldum işte neler oluyor? Savaşa maruz kaldığında

nelerle karşılaşıyorsun? Bu düşüncelere odaklanmış oldum. Tabii ki bu bir oyundu birebir böyle bir şeyle karşılaşmıyorsun orada ama yakın duyguları, hisleri, hissiyatları alıyorsun. Tamamen zaten şey fikirlerimizi de hissiyatlarımız şekillendirir, bu da benim için öyle bir şeydi. Bana kattığı şeyler bunlardı yani. Ben direk savaşa maruz kalma fikrini ve o fikirden doğacak hissiyatlara odaklanmış oldum ve onun üzerine fikirlerimi şekillendirmiş oldum. Öncesinde bu şekilde değildi yani öncesini ve sonrasını bu şekilde ayırabilirim.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Öncesini düşündüğümüzde onlara karşı olan empati duygumun çok daha üst düzeye çıktığını söyleyebilirim. Şu anda savaşa maruz kalan biri ile konuşurken daha üst düzey bir empati ile yaklaşacağımı, aynı zamanda daha bilgili demek istemiyorum ama ne denir ona? daha anlayış içerisinde yaklaşacağımı, onu anlamak için elimden gelen her şeyi yapabileceğimi düşünüyorum, böyle bir konuma getirdi beni. Yakınımızda bir savaş örneği var. Savaştan gelen insanlar var. Sokakta çok karşılaşıyoruz. İnsanlar zaten anlamak istemiyor, onları düşünmek dahi istemiyorlar. Ben mesela artık savaşa maruz kalan ya da başka bir yere gelen, başka bir yere göç etmek zorunda kalan insanların ne düşündüğünü ne hissettiğini, nasıl uyum sağlamaya çalıştığını görmek, anlamak istiyorum. Öncesinde daha yüzeysel bir şeydi bu. Önceden savuşturacağım bir şeydi, ilgili olmayacağım bir konuydu. Mesela ben savaşa maruz kalmış bir birey değilim ama şu anda herhangi bir yerde savaşa maruz kalmış başka bir bireyle gönül rahatlığı ile ilgilenebilirim. Iskra'nın depresyundayken hep ilgiye ihtiyacı olduğundan falan bahsetmiştim ya, mesela oradan kazandığım bir şey haline gelebilir. Ben onlarla ilgilenebilirim, sohbet edebilirim. Ya insanlarda anlama yeteneği olduğu halde, savaşa maruz kalan insanlara karşı bir çekince var ve o çekince ile uzak duruyorlar. Ben artık uzak durmam, duramam çünkü onları anlamış oldum. Oyun, bir kavrama yeteneği de kazandırmış oldu bana.

G20 ön görüşmede, lise dönemindeyken Suriyeli kiracıları olduğundan bahsetmiş ve onlarla girdiği etkileşimleri anlatmıştır. Etkileşim halinde olduğu zamanlarda edindiği deneyimler, G20'nin savaşa maruz kalanlara yönelik hissiyat, perspektif ve eylemlerini şekillendirmiş, bütüncül empatik bilince sahip olmasını sağlamıştır. Bu anekdot, şeffaflık ve bulguların yorumlanmasında önem arz etmektedir. Ancak G20 savaşa

maruz kalan insanlarla iletişimi, etkileşimi ve deneyimi olmasına rağmen oyundan önce farkında olmadığı birçok şey (engelliler, hastalar vb.) olduğunu belirtmiştir. G20'nin, kendi tabiriyle, 'farkındalık' kazanmış olması; öğrenmenin gerçekleşmesi anlamına da gelmektedir. Çalışmada yer alan sosyal bilişsel kuramı destekleyecek bir kazanım olduğu dolayısıyla yadsınamaz derecede önemlidir. Bunun yanı sıra farkındalık bir eylem, anladığına dair bir geri bildirim olması dolayısıyla davranışsal empatik eğilimi temsil etmektedir. G20 bir başka ediniminin "savaşa maruz kalma" kavramı olduğunu ifade etmiştir. G20 savaşa maruz kalma kavramının içini dolduran yanıtları oyun içinde bulunduğunu ifade etmiş ve *"Savaşa maruz kaldığında nelerle karşılaşıyorsun? Neler olabilir? Neler yapılabilir? Ya da işte savaş sonrasında ya da savaş esnasındaki insanlar kimler olabilir?"* sorularına odaklandığını belirtmiştir. Açıkça ifade etmek gerekirse, savaşa maruz kalma kavramı, birçok temsilden sonra bulunmuş ve bu çalışma aracılığıyla bilimsel yayında ilk kez kullanılan bir kavram olmuştur. G20'nin savaşa maruz kalma kavramı üzerindeki kazanımı, öğrenimi de son derece önemlidir. Kavramın yanıtlarını oyun içinde bulmuş olması, empati kodlarını açtığı anlamına gelmektedir ki, G20'nin bulguları da bunu desteklemektedir. Buna ek olarak G20, oyun aracılığıyla, empati duygusunun çok daha üst düzeye çıktığını doğrudan ifade etmiş ve devamında sarf ettiği *"Şu anda savaşa maruz kalan biri ile konuşurken daha üst düzey bir empati ile yaklaşacağımı, aynı zamanda daha bilgili demek istemiyorum ama ne denir ona? daha anlayış içerisinde yaklaşacağımı, onu anlamak için elimden gelen her şeyi yapabileceğimi düşünüyorum, böyle bir konuma getirdi beni..."*, *"... Mesela artık savaşa maruz kalan ya da başka bir yere gelen, başka bir yere göç etmek zorunda kalan insanların ne düşündüğünü, ne hissettiğini, nasıl uyum sağlamaya çalıştığını görmek, anlamak istiyorum. Öncesinde daha yüzeysel bir şeydi bu. Önceden savuşturacağım bir şeydi, ilgili olmayacağım bir konuydu."* sözleri aracılığıyla da 'çok daha üst düzeye' çıkan empatik eğiliminin bilişsel ve davranışsal düzeyde olduğunu göstermiştir. Sonuç olarak, örnek dijital oyun G20'nin davranışsal empatik eğilimini pozitif yönde beslemiş ve bunun yanı sıra yeni boyutlarda davranışsal empatik eğilim kanalları açmış olduğunu söylemek mümkündür.

G15'in ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 5 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin oransal karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %28,57 olan oran, son görüşmede %71,43 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G15'in

davranışsal empatik eğilimi %42,86 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G15 (Ön Görüşme, Kadın, 21, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Aslında birçoğunun bunun olmasını istemediğini düşünüyorum. Yani sonuçta başka kişiler tarafından belirlenmiş bir şeyin parçası oldukları için yani istemiyorlardır büyük ihtimalle. Ben onlar için nasıl desem... Bir çıkarları yok ama mecburen o oyun içine dahil olmuşlar, o yüzden üzücü buluyorum.

G15 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Ben de bir ailenin içinde, onlarla o savaşın içindeydim sanki. Onlara bir şekilde yardım ettim, onlar üzüldüğünde ben de biraz üzüldüm. Hani aileden birisi vefat eder de üzülersün ya, onun tadında bir üzüntü. Belki o kadar yoğun olamaz ama ona benzer bir üzüntü bana geçti, öyle diyebilirim. Onun haricinde, savaşta olan insanların hayatlarının bir kısmını biliyormuşum gibi bir hissiyat yarattı bende.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Zaten ben oyun oynamadan önce de ılımlı bakıyordum ama şu an daha çok hikâyelerini dinlemek istiyorum. Bu oyundan sonra onlara karşı birazcık daha cesaretli olup arkadaş canlısı olabilirim diye düşünüyorum.

G15 ile oyundan önce yapılan görüşmede belirli düzeyde empatik eğilime sahip olduğu görülmüştür. Son görüşmede ise G15'in, "Ben de bir ailenin içinde, onlarla o savaşın içindeydim sanki. Onlara bir şekilde yardım ettim, onlar üzüldüğünde ben de biraz üzüldüm", "Onun haricinde, savaşta olan insanların hayatlarının bir kısmını biliyormuşum gibi bir hissiyat yarattı bende." sözleri aracılığıyla oyunun içine gömülmüş ve bütüncül empati kurmuş olduğu anlaşılmıştır. G15'in (oyun esnasında)

onlara bir şekilde yardım ettim ve “...şu an daha çok hikâyelerini dinlemek istiyorum. Bu oyundan sonra onlara karşı birazcık daha cesaretli olup arkadaş canlısı olabilirim diye düşünüyorum.” şeklinde ki ifadeleri yani hikâyelerini dinleme ve arkadaşlık kurma istekliliği aracılığıyla oyunun görüşmecide eyleme yönelik çıktı oluşturduğunu dolayısıyla G15’in davranışsal empatik eğilimini geliştiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Ortak sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulguları bölümünü kısaca özetlemek gerekirse; örnek dijital oyun oynatılmadan önce ve sonrasında yapılan görüşme sorularının karşılaştırılması ve üç teknik ile çözümlenmesi neticesinde, görüşmeci/oyuncuların (örnek dijital oyun konusu özelinde) duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinde pozitif yönde bir gelişim olduğunu söylemek mümkündür. Bireylerde saptanan pozitif gelişim ya da oluşumun, derinlikli görünümü; incelemesi yukarıda yer aldığı dolayısıyla tek cümlede ifade ettiğim bulgu özet mahiyetindedir. Daha derinlikli, detaylı değerlendirmeye, sonuç ve tartışma bölümünden ulaşılabilir.

3.6.1.2. Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları

Araştırmayı daha derinleştirmek adına, görüşmecilerin empatik eğilimleri, ortak olmayan sorular üzerinden de irdelenmiş ve çözümlenmiştir. Bu irdeleme, “*Birey ile dijital oyun etkileşimi aracılığıyla, birey/lerin benliğini oluşturan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal birikimlerin toplamının var ettiği empatik eğilimlerin olumlu yönde rotdalanması mümkün müdür? Olumlu yönde gelişim ya da değişim göstermesine aracılık edebilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? Dijital oyunlar bireylerin gerçek dünya algı ya da anlamlandırmalarını yeniden ekebilir mi?*” amaç sorularını aydınlatma yolunda büyük işlev üstlenmiştir.

Bu arada, çalışmada kullanılan ‘ortak olmayan sorular’dan kasıt edilenin; ön ve son görüşmede, görüşmeci/oyunculara yönlendirilen ortak sorular, demografik bilgi edinme soruları ve oyun oynama pratikleri hakkında bilgi edinme soruları haricindeki tüm

sorular olduğunu belirtmekte yarar vardır.(Ortak Olmayan Sorulara erişim için, EK1 ve EK2'ye bakınız)

Ortak olmayan sorulardan elde edilen veriler; betimsel (tematik bir çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi) analiz, içerik (verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması) analizi ve nitel verilerin sayısal analizi tekniklerine tabii tutulmuştur. Nitel verilerin sayısal analizinde; her bir empati bileşeni, görüşmecilerin kendi ön ve son görüşmesinin frekansları üzerinden değerlendirilmiş ve oransal dağılımı yapılmıştır. Bu frekans ve yüzde dağılımı Tablo 6 ile sunulmuştur. Buna ek olarak yine her bir görüşmecinin kendi ön ve son görüşmesinin frekanslarından yararlanılarak Grafik 5 hazırlanmış ve böylece dağılımlar görselleştirilmiştir.

Çalışmanın bu bölümünde öncelikle geneli görebilmek adına, ortak olmayan sorular üzerinden yapılan empatik eğilim analizi bulguları yorumlanmıştır. Ardından ise, detayı görebilmek ve irdeleyebilmek adına, ortak olmayan sorulan sorular üzerinden yapılan empatik eğilim analizi bulguları, empatinin bileşenleri olan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal boyutta ele alınmış, incelenmiş ve Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları, Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları ve Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları olmak üç alt başlık altında çözümlemesi sunulmuştur.

Çalışmanın şeffaf aktarımı prensibi göz önünde bulundurulduğundan dolayı alt başlıklar altında, sorulan sorular ve görüşmeci/oyuncuların verdiği cevaplar da aktarılmıştır. Ancak belirtmek gerekir ki, ortak olmayan soruların tümü değil, ortak olmayan sorular içinden alt başlığı yeterli düzeyde temsil eden ya da yoğun veri sağlayan soru ve cevapları aktarılmıştır. Bunun yanı sıra görüşmeci verilerinin aktarımında, yüzdelik oranda en yüksek eğilim gösterenler tercih edilmiştir. Fakat istisna olarak düşük yüzdelik oranına sahip birkaç görüşmecinin bulguları da yorumlanmıştır. Aydınlatılmaya muhtaç olan bulgular, araştırmanın kuramsal kısmından beslenilerek çözümlenmiştir. Buna ek olarak, bu bölümü kapsayan amaç sorusunun yanıtı, aktarımı yapılan her görüşmecinin bulgularında taranmış ve yorumlamanın son cümlesinde, çözümlemesi sunulmuştur.

Son olarak bu bölümde, görüşmeci/oyuncuların ön görüşme verilerinin bulguları aktarılmamış olup son görüşme verilerinin betimsel ve içerik analizi sonucunda elde

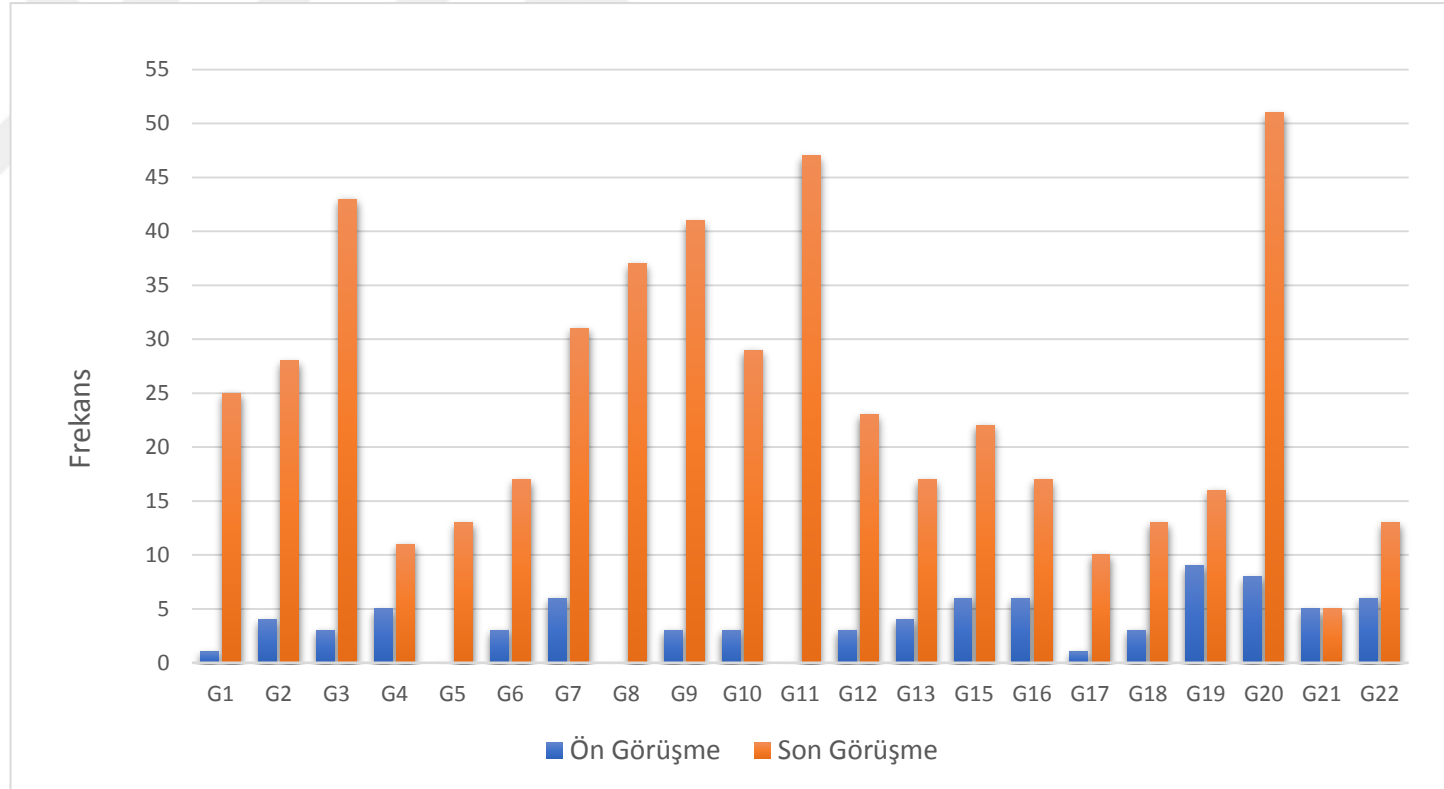
edilen cevapları, bulguları aktarılmıştır. Bunun sebebi, başlığından da anlaşılacağı üzere; ortak olmayan sorular üzerinden empatik eğilim analizi yapılması yani birebir bir karşılaştırma yapılma amacı güdülmemiş olmasından kaynaklıdır. Bu bölümün merkezinde konumlanan amacın daha çok, örnek dijital oyunun (oyunun sahneleri üzerinden) herhangi bir bileşende empatik eğilim oluşturup oluşturmadığı ya da var olan empatik eğilimlerini geliştirip geliştirmedığının saptanmasına ilişkindir.



Tablo 6:
Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Frekans ve Yüzde Dağılımı

Görüşmeci	Duyuşsal				Bilişsel				Davranışsal				Toplam			
	Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
G1	1	6.67	14	93.33	0	0.00	6	100.00	0	0.00	5	100.00	1	3.85	25	96.15
G2	1	12.50	7	87.50	2	11.11	16	88.89	1	16.67	5	83.33	4	12.50	28	87.50
G3	1	7.14	13	92.86	2	10.00	18	90.00	0	0.00	12	100.00	3	6.52	43	93.48
G4	2	20.00	8	80.00	2	66.67	1	33.33	1	33.33	2	66.67	5	31.25	11	68.75
G5	0	0.00	5	100.00	0	0.00	6	100.00	0	0.00	2	100.00	0	0.00	13	100.00
G6	1	7.14	13	92.86	1	25.00	3	75.00	1	50.00	1	50.00	3	15.00	17	85.00
G7	2	10.53	17	89.47	3	25.00	9	75.00	1	16.67	5	83.33	6	16.22	31	83.78
G8	0	0.00	14	100.00	0	0.00	11	100.00	0	0.00	12	100.00	0	0.00	37	100.00
G9	1	4.17	23	95.83	1	10.00	9	90.00	1	10.00	9	90.00	3	6.82	41	93.18
G10	1	6.67	14	93.33	1	10.00	9	90.00	1	14.29	6	85.71	3	9.38	29	90.63
G11	0	0.00	22	100.00	0	0.00	13	100.00	0	0.00	12	100.00	0	0.00	47	100.00
G12	2	11.76	15	88.24	1	20.00	4	80.00	0	0.00	4	100.00	3	11.54	23	88.46
G13	3	23.08	10	76.92	0	0.00	4	100.00	1	25.00	3	75.00	4	19.05	17	80.95
G15	3	27.27	8	72.73	3	30.00	7	70.00	0	0.00	7	100.00	6	21.43	22	78.57
G16	3	27.27	8	72.73	3	33.33	6	66.67	0	0.00	3	100.00	6	26.09	17	73.91
G17	0	0.00	3	100.00	0	0.00	6	100.00	1	50.00	1	50.00	1	9.09	10	90.91
G18	0	0.00	8	100.00	2	40.00	3	60.00	1	33.33	2	66.67	3	18.75	13	81.25
G19	4	44.44	5	55.56	4	40.00	6	60.00	1	16.67	5	83.33	9	36.00	16	64.00
G20	3	11.54	23	88.46	3	15.79	16	84.21	2	14.29	12	85.71	8	13.56	51	86.44
G21	3	50.00	3	50.00	1	33.33	2	66.67	1	100.00	0	0.00	5	50.00	5	50.00
G22	4	36.36	7	63.64	1	20.00	4	80.00	1	33.33	2	66.67	6	31.58	13	68.42
TOPLAM	35	12.73	240	87.27	30	15.87	159	84.13	14	11.29	110	88.71	79	13.44	509	86.56

Grafik 5:
Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi – Grafik Gösterimi



Yüzde ve frekans tablosu Tablo 6’da görüldüğü üzere, araştırma kapsamına alınan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati bileşenlerin toplamı incelendiğinde; tüm görüşmeci/oyuncuların empatik eğilimlerinde ön görüşmeden son görüşmeye bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu genel artışa yakından bakmak gerekirse;

Duyuşsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 35 olan değer, son görüşmede 240’a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 205 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden duyuşsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %12,73 olan oranın, son görüşmede %87,27’ye ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %74,54 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Bilişsel empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 30 olan değer, son görüşmede 159’a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 129 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden bilişsel empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %15,87 olan oranın, son görüşmede %84,13’e ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %68,26 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Davranışsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 14 olan değer, son görüşmede 110’a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 96 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden davranışsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %11,29 olan oranın, son görüşmede %88,71’e ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %77,42 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Son olarak duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 79 olan değer, son görüşmede 509’a ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 430 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %13,44 olan oranın, son görüşmede %86,56’ya ulaşmış olduğu hasebiyle ön

görüşmeden son görüşmeye %73,12 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle ve özetle; en fazla frekans artışının 205 değeri ile duyuşsal empati boyutunda, en az frekans artışının ise 96 değeri ile davranışsal empati boyutunda olduğu tespit edilmiştir. Buna ek olarak, en fazla yüzde artışının %77,42 oranı ile davranışsal empati boyutunda, en az yüzde artışının ise %68,26 ile bilişsel empati boyutunda olduğu görülmüştür.

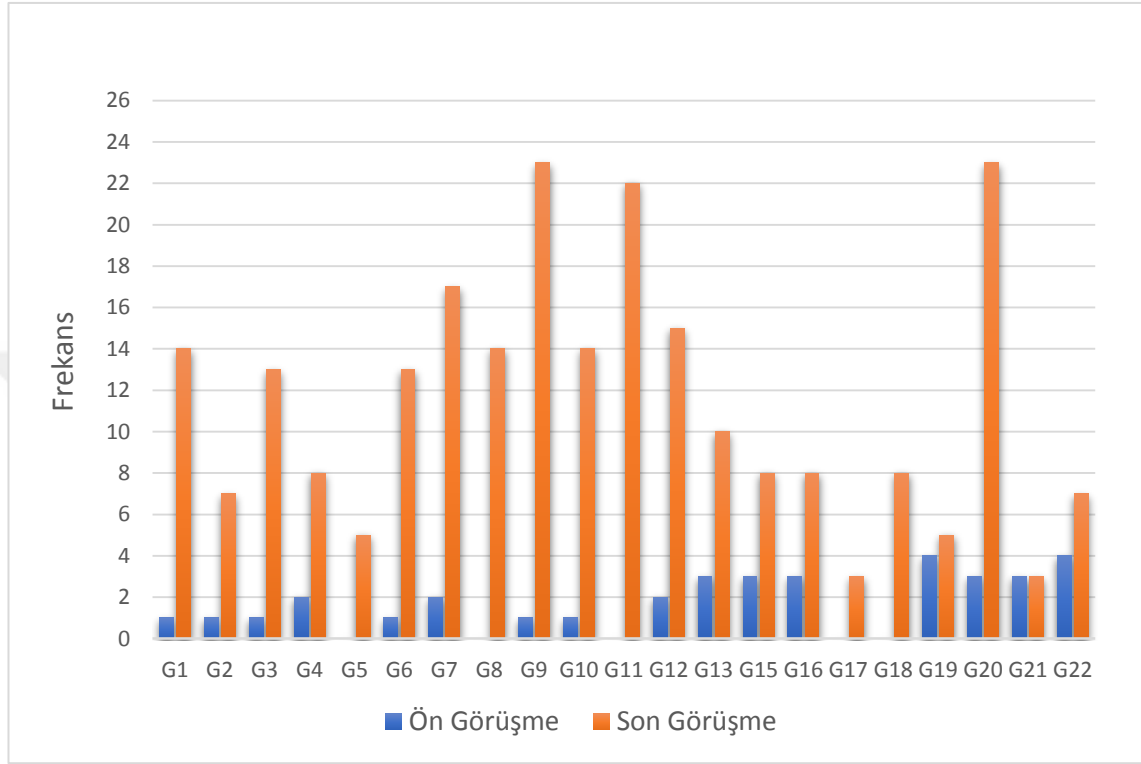
Son olarak görüşmeci düzeyinde, empatik eğilim bileşenlerinin tümü üzerinden yüzde ve frekans artışları incelendiğinde, en fazla frekans artışının G11 (47)'de meydana geldiği belirlenmiştir. Buna karşılık en fazla yüzde artışının ise G5, G8 ve G11 (%100) ile G1 (%91,3)'de olduğu görülmüştür.

Ön görüşmede örnek dijital oyunu oynamamış ve dolayısıyla hikâyesinden habersiz olan görüşmeci/oyuncuların, örnekdijital oyunu oynadıktan sonra yapılan son görüşme verilerinin analizinden elde edilen bulgular üzerinden; dijital oyunların, bireylerin sahip olduğu empatik eğilimlere olumlu yönde bir katkı sunduğu söylenebilir.

Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse, bireylerin sahip olduğu empatik eğilimlerinin pozitif yönde gelişim gösterdiği ve hatta empatik eğilim oluşumuna aracılık ettiği söylenebilir. Bu yorumun sağlaması adına (ortak olmayan sorular özelinde) duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilim analizinden elde edilen bulguların kuramsal metne uygun yorumlamalarına daha yakından bakılmalıdır. Mercek altına alınan empati bileşenlerinin analizi, bulguları ve yorumları aşağıda aktarılmıştır:

3.6.1.2.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 6:
Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi- Grafik Gösterimi



Grafik 6 incelendiğinde, G21 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısının ön görüşmelerinden fazla olduğu görülmektedir. Bu durum görüşmecilerin duyuşsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstergesidir. G21 kodlu görüşmeci diğer görüşmecilerden farklı olarak, ön ve son görüşmedeki frekans sayıları eşit çıkmıştır. Yani oyunun G21'in duyuşsal empatik eğilimine herhangi bir katkısı olmamıştır.

Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye duyuşsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G9ve G11 (f22), G20 (f20), G7(f15), G8 (f14), G1, G10 ve G12 (f13), G3 ve G6 (f12)'da olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo6'da yer alan duyuşsal boyutun yüzdeliğine bakıldığında; en fazla oran artışının G5, G8, G11, G17 ve G18 (%100), G9 (%91,66), G1 ve G10 (%86,66), G3 ve G6 (%85,72),G7 (%78,94), G12 ve G20 (%76,92), G2 (%75), G4 (%60) ve son olarak G13 (%53,84)'de olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmecilerin %100 lük oranda artış göstermesi; araştırma sorularında var olup çalışmada başat olan gerçek dünya algı

ve anlamlandırmaların yeniden ekimi yani Kültürel Göstergeler ve Ekme/ Yetiştirme Kuramı için örnektir, yol göstericidir; son derece değerlidir.

Görüşmecilerin duyuşsal empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo 6'da yer alan duyuşsal boyut ve üstte yer alan Grafik 6 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki öncelikli olarak, duyuşsal empatik eğilimi %50 ve üzerinde artış gösteren, ikincil olarak ise herhangi bir oranda artış göstermiş olup zengin veri sunan görüşmeci bulgularının aktarımı yapılmış ve yorumlanmıştır.

G1'in ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 14 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %6,67 olan oran, son görüşmede %93,33 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G1'in duyuşsal empatik eğilimi %86,66 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimi temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G1 (Son Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Oyundaki karakterlerin üzgün mutsuz ya da depresyonda oldu mu?

Evet. Ya çok üzgün oluyorlar. Soyuluyorlar, üzüliyorlar. Açlık oluyor, üzüliyorlar. İnsanlara haber veremiyorlar, üzüliyorlar. Sürekli depresyona giriyorlar işte. Aynısını sen de yaşıyorsun. Kızı kaçırıyor, babası ile kendini özdeşleştirdiğin için otomatikman senin de psikolojin bozuluyor. Yani kızı kaçırıyorlar cidden psikolojim bozuluyor. Yani kızın için her şeyi yapıyorsun o anda. Hani ben bile fareye hızlı basıyorum böyle, sinirleniyorum. Aslında oyun psikolojik olarak etkileşim kuruyor. Özdeşleştirdiğin kişinin yerine koyuyorsun kendini. Ne hissediyorsa gerçekten hissediyorsun.

A: Seni en çok etkileyen sahne hangisiydi?

Ya herhalde kızının kaçırılmasıydı. Beni çok etkiledi. Evet en çok etkiledi yani.

Sonda: Neden etkilendiğini düşünüyorsun?

Çünkü kendi kızım olduğumu düşündüm. Yani kendi kızımı can parçamı eğer biri kaçırıyorsa eğer, cidden öyle davranırdım. Yani psikolojim yerle bir olurdu. Önüme ne gelse görmezdim öyle yani. Direkt kendim ile bağdaştırdığım için kendi hayatımda neler yapabileceğimi düşündüm ve en çok sinirlendiğim, üzüldüğüm kısım orası oldu zaten. Kendimi bağdaştırdığım büyük nokta orası.

G1'in yukarıdaki ifadeleri üzerinden oyunun içine gömülmüş, özellikle kendini Father's Promise (Babanın Sözü) hikayesindeki baba rolünde olan Adam isimli karakter ile özdeşleştirmiş, empati kurma düzeyinin bir hayli yükselmiş ve hatta empati boyutunun sempatiye dönüşmüş olduğu görülmektedir. Bunların toplamının kuvveti aracılığıyla, G1 kodlu görüşmecinin "...Aynısını sen de yaşıyorsun. Kızı kaçırıyor, babası ile kendini özdeşleştirdiğin için otomatikman senin de psikolojin bozuluyor. Yani kızı kaçırıyolarlar cidden psikolojim bozuluyor...", "...Aslında oyun psikolojik olarak etkileşim kuruyor. Özdeşleştirdiğin kişinin yerine koyuyorsun kendini. Ne hissediyorsa gerçekten hissediyorsun..." sözleri üzerinden, oyundaki Adam karakterinin ruh hallerini aynalamış olduğunu anlaşılmaktadır. Buna ek olarak görüşmeciye yöneltilen bir diğer soruyu yine aynı hikâyede yer alan olay üzerinden örneklendirmiş olması da oyun ile empatik iletişim kurduğunu, oyunun içine gömüldüğünü, karakter ile özdeşleştiğini göstermektedir. Sözün özünü belirtmek gerekirse, örnek dijital oyunun G1'in empatik eğilimini pozitif anlamda desteklediği, duyuşsal empatik eğilimini önemli oranda arttırdığı söylenebilir.

G3'ün ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 13 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %7,14 olan oran, son görüşmede %92,86 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G3'ünduyuşsal empatik eğilimi %85,72 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G3 (Son Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Seni en çok etkileyen sahne hangisiydi?

Düşüneyim... Bilmiyorum çok fazla şey var. Buldum! Bir tane yaşlı çiftin evi vardı. Ama yaşlı çift gitmiş. Ben oraya gittiğimde şey gördüm; 'sniper' yazıp ok çizmişler. Keskin nişancının yerini göstermişler yani. Ben oradan geçerken ateş

etmeye başladı keskin nişancı ama o çiftin o yazıyı yazmaları beni çok etkiledi. Kaçıyorlar oradan gidiyorlar, fırsatları var ama giderken bile onu yazmışlar. Buradan geçecek insanlar olabilir, görebilirler falan diye. Duygulandım. Çünkü yaşlılar, kaçıyorlar savaştan ama hala kalanları düşünüyorlar. O etkiledi yani.

G3 oyun deneyimini aktarırken, Esmâ karakteriyle özdeşleştiğini, bunun nedeni olarak da Esmâ ve Malik çiftinin insanları korumak ve onların hayatlarını kurtarmak gibi bir misyonla hareket ederek radyo yayını yaptıklarını söylemiştir. (Aslında burada Esmâ ve Malik karakterinin edindikleri misyonu sürdüren bizatihi görüşmeci/oyuncudur.) Görüşmeci yukarıda sorulan soruya verdiği yanıtın yanı sıra son görüşmede yer alan tüm sorulara da yine benzer bağlam içinde cevap vermiştir. Görüşmecinin oyun içinde bireysel değil kolektif bilinç dâhilinde hareket etmiş ve tercihlerde bulunmuş olması hasebiyle de yaşlı çiftin diğer insanları kurtarmak için yaptığı eylem görüşmeciye etkilemiş, duygulandırmıştır. Özetle, örnek dijital oyunun G3'ün empatik eğilimini pozitif anlamda desteklediği, duyuşsal empatik eğilimini önemli oranda arttırdığını ifade etmek mümkündür.

G7'nin ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 17 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %10,53 olan oran, son görüşmede %89,47 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G7'nin duyuşsal empatik eğilimi %78,94 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G7 (Son Görüşme, Kadın, 20, Oyun Tercihi: Aksiyon, Macera):

A: Karakterler sana herhangi bir şey hissettirdi ya da düşündürttü mü?

Üzüliyordum açıkçası. Gözlerimin dolduğu sahneler bile oldu yani. Christo ve Iskra'da, sanırım yağmadayken, gece eve bir adam giriyordu ve eve döndüğümüzde kızı ağlarken buluyorduk. O gece kızın başına bir şey gelmemiş olması bile büyük bir şeydi. Yani sanki ben adamı yağmaya götürdüğüm için, o kızı yalnız bırakmışım da benim yüzümden başına gelmiş gibi hissettim. Sanki o şeyler gerçekten yaşanmış gibi hissettim.

G7'nin karakterler özelinde sorulan soruya verdiği yanıtta, üzüldüğü ve gözlerinin dolduğunu ifade etmiş olması duyuşsal empatik eğiliminin dramatik bir artış göstermiş olduğunun ispatıdır. Görüşmecinin gözlerinin dolmuş olması, aynı zamanda davranışsal empatiye de örnektir. Bunun yanı sıra, görüşmecinin gece yağmadan dönerken kızı ağlarken bulmuş olması üzerine söylediği *“O gece kızın başına bir şey gelmemiş olması bile büyük bir şeydi.”* sözlerinden, baba karakteri ile özdeşleştiği anlaşılmaktadır. Çalışmanın kuramsal kısmında özdeşleşmenin, empati oluşumunda önemli bir işlevi yerine getirdiğinden bahsedilmişti. Son olarak görüşmecinin, *“...Yani sanki ben adamı yağmaya götürdüğüm için, o kızı yalnız bırakmışım da benim yüzümden başına gelmiş gibi hissettim. Sanki o şeyler gerçekten yaşanmış gibi hissettim...”* şeklinde sarf ettiği sözleri üzerinden suçluluk duymuş olduğu anlaşılmaktadır. Bahsi geçen suçluluk görüşmecinin reel hayatta duymuş olduğu suçluluk olması hasebiyle duyuşsal empatik eğiliminin bir hayli yükselmiş olduğunun yanı sıra, belki de daha derinlemesine üzerinde durulması, düşünülmesi gereken bir duygu oluşumu olduğunun da göstergesidir. Ayrıca bu oluşum görüşmecinin özdeşleme ve içine gömülme kuvvetinin de sonucudur.

Buna ek olarak, G7'nin *“Savaşta engelli bir bireyin olduğunu görmek sana ne düşündürdü ve hissettirdi?”* sorusuna *“En çok elimi kolumu bağlayan, yani alt kata kurmuştum yemek yapma şeyini ve aşağı inip yemeğini alamıyordu. Yüreğim paramparça oldu gerçekten. Yani Malik beni en çok etkileyen karakterlerden bir tanesiydi. Merdivenleri kullanamıyor, atlayamıyor. Malik'in neler hissettiğini tahmin edemiyorum. Tek yapabileceği orada radyosu ile ilgilenmekti. İşte çaresizlik yani o. Hem yapamıyor çaresiz, ben de ona yaptırıyorum çaresizim. ‘Yemek yemen lazım. Hadi!’ diye böyle konuştum hep kendi kendimle. Esmâ öldükten sonra Malik'in intihar etmesi de çok koydu.”* şeklinde verdiği yanıt da duyuşsal empatik eğilimindeki artışın şiddetini gösteren bir başka iyi örnektir. Kısaca ve kabaca, G7'nin ortak olmayan sorular içinden seçilmiş olan iki örnek soru ve cevabı üzerinden, hem bu başlık altındaki genel bulguları hem de bu soru özelindeki bulgularının yorumunun toplamı adına, örnek dijital oyunun görüşmecinin duyuşsal empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği ve geliştirdiği söylenebilir.

G9'un ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilim göstermiş olduğu frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 23 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin

yüzdelikkarşılığına bakıldığında, ön görüşmede %4,17 olan oran, son görüşmede %95,83 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G9'un duyuşsal empatik eğilimi %91,66 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G9 (Son Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Basketbol, Savaş Oyunları):

A: Oyundaki karakterler hakkında ne düşünüyorsun?

Last Broadcast oyununda beni en çok etkileyen karakter Esma oldu. Esma karakteri hem kocasına yardım etmek zorunda hem de geçinmeyi sağlamak için eşine destek olmak zorunda. Esma'nın diğer insanları kurtarmak için çaba içerisinde oluşu benim adıma çok etkileyici oldu.

Sonda: Mesela Esma'da en çok etkilendiğin şey neydi?

Esma karakteri aslında güçsüz bir kadın ama güçlü olmak zorunda, bu beni çok etkiledi. Kocasını sakat onu yormadan kendi sınırları üstüne çıkıp daha farklı işler yapıyor. Bir nevi hem anne hem baba karakteri olmaya çalışıyor.

Sonda: Peki Esma sana ne hissettirdi?

Ben Esma'da kendi annemi gördüm. Annem de yeri geldiğinde babamın işlerinde yardım etti. Normalde babamın halletmesi gereken işleri, ben annemden yardım alarak yaptım. Annemi gördüğüm için hem duygulandım hem de güçlülüğü için ben de kendimi güçlü hissettim.

G9'un bulguları, (bu başlık altında üstte yer alan) G3 ile benzerlik göstermektedir. Ortak bağlam içinde Esma karakterinden etkilenmiş oldukları G9'un "Esma'nın diğer insanları kurtarmak için çaba içerisinde oluşu benim adıma çok etkileyici oldu."Sözleriüzerinden anlaşılmaktadır. Ancak G9'un Esma karakteriyle empati kurmasının esas nedeni, "Ben Esma'da kendi annemi gördüm. Annem de yeri geldiğinde babamın işlerinde yardım etti. Normalde babamın halletmesi gereken işleri, ben annemden yardım alarak yaptım. Annemi gördüğüm için hem duygulandım hem de güçlülüğü için ben de kendimi güçlü hissettim." ifadesinde görüldüğü gibidir. Yani görüşmecinin annesi ile benzerlik kurmuş olmasından kaynaklanmaktadır. İnsanlar

yakın çevresinde bulunan kişilerin yaşadığı acı deneyimleri, yabancı biri yaşadığında da görmeleri halinde, daha hızlı empatik bağ oluşturabilirler. Çünkü yakınına olan duyarlılığın, empatik iletişimin ya da empatik bağın sonradan değil kendiliğinden olması dolayısıyla anlama, yaşadıklarını hissetme ve geri bildirimde bulunma daha kolaydır. Sözün özü, G9'un Esma karakterini annesine benzetmiş olması onunla kurduğu empati bağını kuvvetlendirmiş, duyuşsal empatisini arttırdığı görülmüştür.

G17'nin ön görüşmesinde duyuşsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son görüşmesinde 3 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %0 olan oran, son görüşmede %100 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G17'nin duyuşsal empatik eğilimi %100 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş duyuşsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G17 (Son Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Aksiyon):

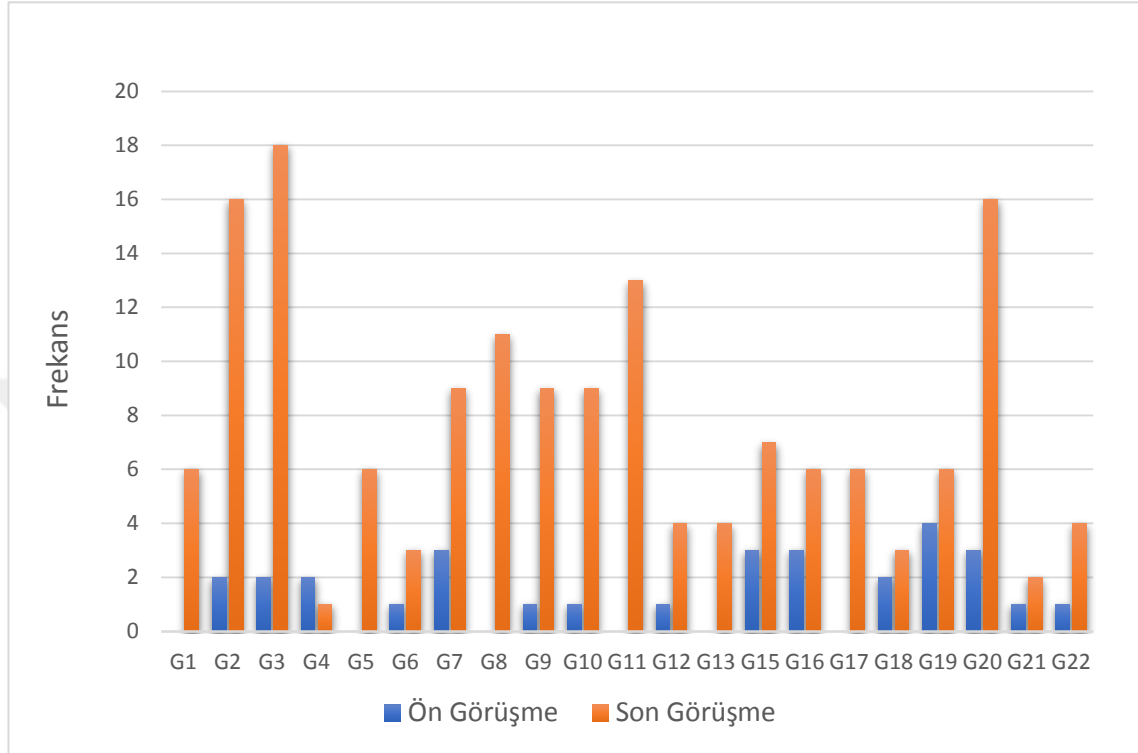
A: *Seni en çok etkileyen sahne hangisiydi?*

'Öldün, başaramadın' yazıyor ya... Sonra fotoğraflarda Malik'in intihar ettiğini gösteriyor, ben baya bir irkildim. Dışarıda Esma öldü. Sonrasında 'Malik de buna dayanamadı, öldü' diyor. Yani şimdi onun hayatına ben mi mal oldum, gibisinden düşündüm. Esma gidince onun da dayanağı gitti. Çünkü Malik sakat. İşte orada irkildim yani. Öyle bir his oldu, baya üzüntülü bir durum oldu.

Esma'nın ölmesi üzerine Malik'in intihar etmesi G17'nin irkilmesine yani duyuşsal tepki vermesine vesile olmuştur. Bunun yanı sıra G17'nin "...Yani şimdi onun hayatına ben mi mal oldum, gibisinden düşündüm..." ifadesi aracılığıyla suçluluk duymuş olduğu anlaşılmaktadır. Duyuşsal düzeyde gerçekleşen suçluluk hissiyatı, görüşmecinin özdeşleşmiş, empati kurmuş olduğunu göstermektedir. İrkilme, üzüntü duyma, suçluluk hissetme gibi haller görüşmecinin duyuşsal empatik eğiliminin artmış olduğunun göstergeleridir. Ön görüşmede herhangi bir duyuşsal empatik eğilim bulgusu olmayan G17'nin, son görüşmede 3 frekanslık duyuşsal empatik eğilim artışı yani %100 lük artış göstermiş olması çalışma için önem arz etmektedir. Buradan hareketle, G17'nin örnek dijital oyun aracılığıyla duyuşsal empatik eğilimi olduğu söylenebilir.

3.6.1.2.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 7:
Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi



Grafik 7 incelendiğinde; G4 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısının ön görüşmelerinden fazla olduğu görülmektedir. Bu durum görüşmecilerin bilişsel empatik eğilimlerinde artış olduğunun göstergesidir. G4 kodlu görüşmecinin frekans sayısı ön görüşmede 2 iken son görüşmede 1 düşmüş ve böylece bilişsel empatik eğiliminde bir azalma görülmüştür.

Öte yandan, görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye bilişsel empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G3 (f16), G2 (f14), G11 ve G20 (f13) ve G8 (f11)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 6'da yer alan bilişsel boyutun yüzdeliğine bakıldığında; en fazla oran artışının G1, G5, G8, G11, G13 ve G17 (%100), G3, G9 ve G10 (%80), G2 (%77,78), G20 (%68,42), G12 ve G22 (%60), G6 ve G7 (%50)'de olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmecilerin %100 lük oranda artış göstermesi; araştırma sorularında var olup çalışmada başat olan gerçek dünya algı ve anlamlandırmaların yeniden ekimi yani Kültürel Göstergeler ve Ekme/ Kültive Etme Kuramı için örnektir, yol göstericidir.

Görüşmecilerin bilişsel empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo 6’da yer alan bilişsel boyut ve üstte yer alan Grafik7 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu yanıtların aktarımı, bilişsel empatik eğilim artışı yüzde elli ya da üzerinde olan ile herhangi bir oranda artış göstermiş görüşmeci çözümlemeleri arasından seçilmiştir.

G2’nin ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 16 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %11,11 olan oran, son görüşmede %88,89 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G2’nin bilişsel empatik eğilimi %77,78 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G2 (Son Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Onun yerinde olsaydım ne yapardım diye düşündüğün bir an oldu mu?

Evet. Yani genel olarak zaten bu psikoloji ile oynadım. Ne yapabilirdim acaba? Nerelere giderdim? Ya da gidebilir miydim? Bunları düşündüm daha çok. Gidemezdim büyük ihtimalle diye. Ben çok bilmiyorum, savaş gibi bir ortamda ayakta kalabilecek kapasitede biri olamam sanırım. Çünkü çok şiddet var, çok kan var o yüzden.

G2 genel olarak kendini karakterlerin yerine koyarak oynadığını ve o durumda ne yapacağı ya da nasıl hareket edeceği üzerinde düşündüğünü ifade etmiş olmakla bilişsel düzeyde empati kurmuş olduğunu göstermektedir. G2 zihinsel düzeyde gerçekleştirdiği düşünüşü aracılığıyla anlama, anlamlandırma çabası içine girmiş ve “savaş gibi bir ortamda ayakta kalabilecek kapasitede biri olamam sanırım. Çünkü çok şiddet var, çok kan var...” sonucuna ulaşmıştır. Bu noktada değerli olan bulgulardan biri, G2’nin oyun tercihinin savaş türü oyunlar olması, yani kanlı savaş oyunlarına, ölümlere alışık olmasına rağmen kendi gerçekliği ile savaş ortamını ve orada varlık gösterebilme ihtimalini, düşünüşün menzilinde değerlendirip yapamayacağı kanaatine varmış olmasıdır. G2’ye bu durumu açıklığa kavuşturmak adına sonda olarak “Hâlbuki sen savaş oyunları oynayan bir insansın ama ona rağmen bunu mu hissettin?” sorusorusorulmuş G2 de “Bu biraz daha psikolojik olarak insanı etkileyen bir oyun.

Diğerlerinde aslında hiçbir şey düşünmeden oynuyorsun. Bunda birazcık daha derine inme olayı oldu. Yani biraz düşündürdü, diğerlerinde herhangi bir düşünce olayına girilmiyor...” şeklinde cevap vermiştir. Görüşmeci diğer savaş oyunlarını düşünmeden oynadığını (aslında burada eğlence haz söz konusu) ancak buna karşın, *This War of Mine* oyununun onda psikolojik etkiler yarattığını, düşündürdüğünü ifade etmiştir. Düşündüren, derine indiren; esasen perdenin arka kısmına bakılmasına olanak sağlayan örnek dijital oyunun, G2’nin bilişsel empatik eğilimini bir hayli yükseltmiş olduğu görülmektedir. Yukarıdaki cevabının devamında, “...Burada düşündürdüğü için zaten... Yaa yapamazdım kesin. Allah korusun... Ya umarım olmaz. Çünkü savaşta aileden birini kaybediyorsun sonra bambaşka bir yerde yaşamaya çalışıyorsun. Bunlar çok zor düşünceler, kabul edilebilecek bir şey de değil ya...” şeklinde ifade ettiğisözleri üzerinden de oyun ile kurmuş olduğu empatik iletişimin kuvvetini göstermektedir. Özetle, G2’nin ortak olmayan sorular içinden seçilmiş olan iki örnek soru ve cevabı üzerinden, hem bu başlık altındaki genel bulguları hem de bu soru özelindeki bulgularının yorumunun toplamı adına, örnek dijital oyunun görüşmecinin bilişsel empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği, geliştirdiği ve arttırdığını söylemek mümkündür.

G3’ün ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 2 iken, son görüşmesinde 18 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %10 olan oran, son görüşmede %90 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G3’ün bilişsel empatik eğilimi %80 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G3 (Son Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Bir yaşlı amca ve teyzeden ilaç çalma sahnesi vardı. O sahneye denk geldin mi?

Evet. Adam lütfen karıma zarar verme, lütfen ilaçlarımızı alma demeye başladı. Ondan sonra durdum adamı izlemeye başladım ve hiçbir şey yapmadım. Dedim ki, ben bunlardan bir şey çalamam. Hani adamın kötü bir niyeti yok sadece yaşamaya çalışıyor. Ondan sonra sadece araştırabildiğim yerlerde olan erzakları alıp gittim. Onların ilaçlarını almadım. İlaçları başka bir yerden çaldım.

Oyun içinde, yağmalama sırasında mücevher gibi değerli maden taşlarının değeri yoktur. Bunun aksine savaş esnasında yağmalamalara gidildiği için yaralanma vakaları çok fazla olmakta ancak ilaç da bulunmamaktadır. Dolayısıyla oyun içinde mücevherin değil ilacın değeri paha biçilemezdir. Yaşlı çiftin evinden ilaç çalma sahnesinde, oyuncuya iki tercih sunulmaktadır. Bunlardan biri ilaç çalmak, diğeri çalmamaktır. G3 kendi ya da sığınakta yaralı olabilecek diğer karakterlerin hayatı pahasına, yaşlı çiftin evinden ilaç çalmamış ve dolayısıyla etik bir tercihte bulunmuştur. Burada çalmamasının sebebini “...Dedim ki, ben bunlardan bir şey çalamam. Hani adamın kötü bir niyeti yok sadece yaşamaya çalışıyor...” olarak açıklamıştır. Bu düşünüş bilişsel düzeyde kurulan bir empatik eğilim temsilidir. Ayrıca G3’e oyun tarafından sunulan ikinci tercihte bulunabilme yani çalma fırsatı olmasına rağmen çalmamış olmasının nedeni sorulduğunda, “Yani zaten ne kadar vakitleri vardı ki? Ellemek istemedim. Çok güzel tatlı bir evleri var, şömineleri yanıyor.” şeklindeki yanıtı G3’ün bilişsel empatik iletişim kurmuş olduğunu bir kez daha göstermiştir. Özetle, G3’ün ortak olmayan sorular içinden seçilmiş olan iki örnek soru ve cevabı üzerinden, hem bu başlık altındaki genel bulguları hem de bu soru özelindeki bulgularının yorumunun toplamı adına, örnek dijital oyunun görüşmecinin bilişsel empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği, geliştirdiği ve arttırdığını söylemek mümkündür.

G16’nın ön görüşmesinde bilişsel empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 3 iken, son görüşmesinde 6 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %33,33 olan oran, son görüşmede %66,67 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G16’nın bilişsel empatik eğilimi %33,34 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş bilişsel empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G16 (Son Görüşme, Erkek, 20, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Engelli biri olarak savaş ortamında hayatta kalmaya çalışmak sana ne düşündürttü ve hissettirdi? Ya da bir şey düşündürüp hissettirdi mi?

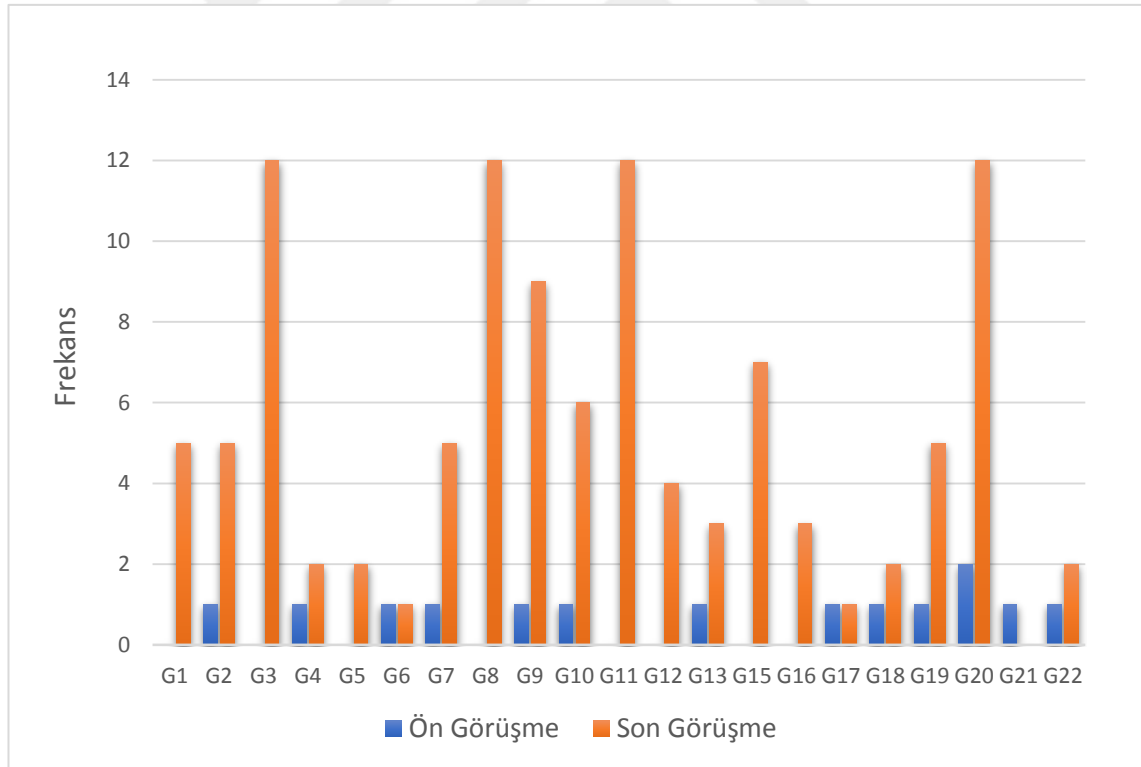
Malikengelli biriolarak, savaş ortamında hayatta kalma mücadelesine, -10’da falan başlıyor herhalde. Eşi olmadığı sürece hayatta kalma süresi 24 saat falandır yani. Malik yine en azından yürüyebiliyordu. Ama mesela yatalak biri olsa, kör biri olsa, duymayan biri olsa o savaş alanında, tamamıyla ekstrem bir

durum olurdu. Yani engelli bir bireyin yanında biri varsa tabii ki kolay. Ama diğer türlü yaşama bağlı kalmaları çok zor. Şimdi bile görmeyen biri için çok zor ki...

Savaş ortamında Malik'in yürüme engelli birey olarak hayat mücadelesinin zorlu olduğunu ancak Malik'ten daha kötü durumda olan duyma ya da görme engelli kişilerin hayata tutunmasının çok daha zor olduğunu ifade eden G16'nın, Malik üzerinden diğer engelli bireyleri de düşünmüş ve anlamış olduğu görülmektedir. Bu düşünüşe köprü oluşturan bağlantının bilişsel empati olduğu aşıkardır. Kısaca ve kabaca, örnek dijital oyunun görüşmecinin bilişsel empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği, geliştirdiği ve arttırdığı söylenebilir.

3.6.1.2.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 8:
Ortak Olmayan Sorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi



Grafik 8 incelendiğinde; G6, G17 ve G21 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Bu durum görüşmecilerin davranışsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G6 ve G17 kodlu görüşmeci/oyuncuların, ön görüşme ve son görüşmedeki frekans değerleri eşit çıkmış ve

böylece oyunun bu görüşmecilerde herhangi bir davranışsal eğilim geliştirmediği saptanmıştır. G21 kodlu görüşmecinin ise, ön görüşmeden son görüşmeye frekans çözümlemesinde-1’lik değerde azalma olduğu görülmüştür. Bu azalmanın sebebinin görüşmecinin son görüşmesinde verdi şu cümleler üzerinden okunabilir: “...oyun değil de belki bir film izlesem ya da bir belgesel izlesem, yani oyun değil de gerçek görüntüler olsa daha çok etkilenebilirdim. Mesela o ambulasta oturan çocuk, kıyıya vuran çocuk, bebek vardı, onlar beni daha da etkilemişti. Çünkü gerçek. Yani görebiliyorsun gözle. Oyundakiler de gerçek, yaşanmış şeyler ama oyun olduğu zaman işte yani.”

Öte yandan, görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye davranışsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G3, G8 ve G11 (f12), G20 (f10), G9 (f8), G15 (f7), G1 ve G10 (f5)’de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 6’da yer alan davranışsal boyutun yüzdeliğine bakıldığında; en fazla oran artışının G1, G3, G5, G8, G11, G12, G15 ve G16 (%100), G9 (%80), G10 ve G20 (%71,42), G2, G7 ve G19 (%66,66) ve son olarak G13 (%50)’de olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmecilerin %100 lük oranda artış göstermesi; araştırma sorularında var olup çalışmada başat olan gerçek dünya algı ve anlamlandırmaların yeniden ekimi yani Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı için örnektir, yol göstericidir; son derece değerlidir.

Görüşmecilerin davranışsal empatik eğilim çözümlemesine ait bulgu ve yorumlar aktarılırken, Tablo 6’da yer alan davranışsal boyut ve üstte yer alan Grafik 8 ile betimsel ve içerik analizi kapsamında çözümlenip tasnif edilmiş olan görüşmeci yanıtlarından faydalanılmıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu yanıtların aktarımı, davranışsal empatik eğilim artışı yüzde elli ya da üzerinde olan ile herhangi bir oranda artış göstermiş görüşmeci çözümlemeleri arasından seçilmiştir.

G1’in ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son görüşmesinde 5 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %0 olan oran, son görüşmede %100 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G1’in davranışsal empatik eğilimi %100 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimi temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G1 (Son Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Onun yerinde olsaydım ne yapardım diye düşündüğün bir an oldu mu mesela?

Aslında oyunda da göstermeye çalışıyorsun zaten. Hani çocuğunu kaçırıyor, cidden direkt koşuyorsun böyle kardeşinin evine gitmek istiyorsun. Hani kızını kaçırıyor adamı cidden öldürmek istiyorsun. Yani önüne ne geçse yıkmak istiyorsun böyle. Zaten yanlışlıkla şeyi öldürmüştüm ben. Mesela kızımı ararken, sivil bir insanı öldürdüm. Böyle evlerde geziyorum. Bana vurma falan dedi hani ama birazcık psikolojikman vurdum yani adamı. Böyle istemeyerek vurdum aslında. Öldü falan çok şaşırdım, hemen geri kaçtım. Askerlere falan alışkınım da sürekli asker çıkıyor vuruyoruz falan. Hani o an senin psikolojin öyle bir değişken ki... Yani böyle kızını kaçırıyorlar cidden hissediyorsun ve hiçbir şey gözün görmüyor.

G1, örnek dijital oyun aracılığıyla, aynalama evresinin ötesine geçmiş olup dış gerçekliğe ait bilinci, bilinçdışına iterek oyundaki karakterle özdeşleşmiştir. Oyuncu öznenin, bu özdeşleme üzerinden oyun karakterinin ruhsal içeriklerini edindiği görülmektedir. Buna “*Hani kızını kaçırıyor adamı cidden öldürmek istiyorsun. Yani önüne ne geçse yıkmak istiyorsun böyle.*” ifadesi örnek olarak gösterilebilir. Buna ek olarak, görüşmecinin kendi ifadesiyle; kızının kaçırılmasının verdiği psikolojik baskı ile kızını ararken yanlışlıkla, istemeyerek bir sivili vurmuş olması ve ardından şaşırp geri kaçmış olması da görüşmeci/oyuncunun sıra dışı bir biçimde algısal deneyim yaşamış olduğunu gösteren bir diğer örnektir. Görüşmeciden bu konudaki deneyimi hakkında derinlemesine bilgi edinilmek istenmiş ve sonda olarak “*Onu öldürdün ve geri kaçtım dedin ya, O an ne hissettin? Normalde savaş oyunu oynayan bir insansın, neden geri kaçtın?*” sorusu yöneltilmiştir. Bunun üzerine G1 “*Evet öyle ama oradaki psikoloji çok farklı yani... O an psikolojin buna karar veremiyor. Ama adam ölüyor ve biri geliyor yanında yas tutuyor falan ya, insan onu görmeye cidden dayanamıyor mesela. Neden öldürdüler diyor, onun yasını tutuyor. Bu sefer kendine suç atıyorsun. Ben bunu cidden neden öldürdüm diyorsun, oradan çıkmak istiyorsun. Yani oyun seni bi bunalıma bi sıkışmışlığa götürüyor. O zaman da kaçyorsun.*” şeklinde yanıt vermiştir. Görüşmeci/Oyuncu öznenin verdiği yanıt aracılığıyla, kendine suç atması, kendini sorgulaması dolayısıyla olayı benliğinde içselleştirdiği, o ortamdan kaçmak istemesi, geri kaçması ile de ruhsal durumunu bu eylemiyle yansıttığı, bunalım ve sıkışmışlık

hissetmesi de görüşmecinin ruhsal tezahürüdür. Buraya kadar betimlenen bağlamlar alt alta topladığında, G1'in oyunun içine gömüldüğü, kızı kaçırılmış babanın ruhsal, psikolojik durumunu aynaladığı dolayısıyla özdeşleştiği, bütüncül bir empatik kurduğu görülmektedir. G1'in bu soru özelinde kurduğu empatik bağ, en çok davranışsal boyutta kendini göstermiştir. Ancak yeniden belirtmek gerekirse esasen davranışsal empati, duyuşsal ve bilişsel empatiden sonra oluşan ve empatiyi bütünleyen bir boyuttur. Özetleörnek dijital oyunun, genelde görüşmecinin empatisini pozitif yönde desteklediği/geliştirdiği/ arttırdığı ve özelde ise davranışsal empatik eğilim oluşturmaya aracılık ettiğinisöylemek mümkündür.

G3'ün ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son görüşmesinde 12 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %0 olan oran, son görüşmede %100 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G3'ün davranışsal empatik eğilimi %100 oranında yükselmiştir. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G3 (Son Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Karakterlerin üzgün, mutsuz ya da depresyonda oldu mu?

Evet oldu. Depresyona girip evden kaçan bir karakter vardı. İlk girdiği zaman hiçbir komut veremedim karaktere, oturdu ve ağlamaya başladı. Hiçbir şey yapmıyor, hareket etmiyor, benim işaret ettiğim yerlere gitmiyordu. Ondan sonra başka karakterlerle onu konuşturmaya çalıştım. Tepki vermedi, hiçbir şey yapmadı. Sürekli, acaba neye ihtiyacı var diye düşünüyordum, müzik açıyordum sakinleşsin diye. Belki biraz kendini iyi hisseder diye alkol vermeye de çalıştım.

Karakterlerin ruhsal durumları, oyunun rotasını etkileyen öncül dinamikler arasında yer almaktadır. Çünkü karakterin üzüntülü, depresyonda, bitap vb. ruhsal durumlar içinde olması, karakterin oyun içinde yavaş hareket etmesi, işlevsiz hale gelmesi ve hatta bir süre sonra sığınaktan kaçması ya da intihar etmesi anlamına gelir. Bu noktada oyuncu, oyun içine gömülme, özdeşleme ve empati kurabilmiş olmasına bağlı olarak, karakterin ruhsal durumunu düzeltmek için çaba sarf edebilir ya da etmeyebilir. G3'ün depresyonda olan karakterinin ruhsal durumunu düzeltmek için, başka karakterlerle konuşturma, sakinleşsin diye müzik açma, kendini iyi hisseder diye alkol verme

abaları, grřmeciye davranıřsal empatik alanının aıldığını gstermektedir. Kısaca, G3'n ortak olmayan sorular iinden seilmiř rnek soru ve cevabı zerinden, hem bu bařlık altındaki genel bulguları hem de bu soru zelindeki bulgularının yorumunun toplamı zerinden, rnek dijital oyunun, grřmeci benliėinde davranıřsal empati alanı amasına aracılık etmiř olduėunu sylemek mmkndr. Ayrıca genel ereve iinde belirtmek gerekirse; oyunun grřmecinin empatik eėilimini pozitif ynde desteklemiř, geliřtirmiř ve arttırmıř olduėunu sylemek mmkndr.

G15'in n grřmesinde davranıřsal empatik eėilimini temsil eden frekans sayısı 0 iken, son grřmesinde 7 olmuř, artıř gstermiřtir. Bu frekans deėerlerinin yzdelik karřılıėına bakıldığında, n grřmede %0 olan oran, son grřmede %100 olarak artıř gstermiřtir. Bu deėerler zerinden n grřmeden son grřmeye G15'in davranıřsal empatik eėilimi %100 oranında artmıřtır. Grřmecinin ortak sorular iinden seilmiř davranıřsal empatik eėilimini temsil eden grřme verisi ařaėıda gibidir:

G15 (Son Grřme, Kadın, 21, Oyun Tercihi: Savař Oyunları):

A: Oyundaki karakterlerin zgn, mutsuz ya da depresyonda oldu mu?

Evet, oldu.

Sonda: zgn, mutsuz ya da depresyonda olması sana ne hissettirdi?

Sanki onları byle mutlu edecek bir řeyler aramaya bařladım. Biri kahve, kafein biri sigara baėımlısıydı. Topladığım erzaklarla belki mutlu olurlar diye sigara vs yaptım. Oyun karakteri de olsa biraz iyi olsunlar diye yardım etmeye alıřıyordum.

G15'in depresyona girmiř olan karakterleri iin mutlu edecek řeyler aramaya bařlaması, kahve ya da sigara baėımlısı olan karakterlerinin mutlu olma ihtimallerini gzeterek ihtiyalarını karřılamaya alıřması ve biraz iyi olsunlar diye yardım etme abaları davranıřsal empatik eėilim boyutunun temsilidir. Burada dikkat eken nokta, G15'in G3 ile aynı soru zelinde paralel denklemler kurmuř olmalarıdır. yleyse zetle, G15'in ortak olmayan sorular iinden seilmiř rnek soru ve cevabı zerinden, hem bu bařlık altındaki genel bulguları hem de bu soru zelindeki bulgularının yorumunun toplamına zerinden, rnek dijital oyunun, grřmeci benliėinde davranıřsal empati

alanı açmasına aracılık etmiş olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca genel çerçeve içinde belirtmek gerekirse; oyunun görüşmecinin empatik eğilimini pozitif yönde desteklemiş, geliştirmiş ve arttırmış olduğunu söylemek mümkündür.

G10'nun ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 6 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığında, ön görüşmede %14,29 olan oran, son görüşmede %85,71 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G10'nin davranışsal empatik eğilimi %71,42 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G10 (Son Görüşme, Erkek,21, Oyun Tercihi: MOBA, FPS, RPG, Savaş Oyunları):

A: Onun yerinde olsaydım, ne yapardım diye düşündüğün bir an oldu mu?

Evet oldu. Babanın yerinde olsaydım, hatta yerine koydum kendimi. Babanın kardeşi (amcası) kızını kaçırdı ve bulamadım kızı. Kendimi yerine koyduğumda gidip o amcayı bulup öldürmek istedim mesela. Çünkü daha öncesinde konuşuldu, amca ülkeden dışarı çıkmak için kızı bilet olarak kullanmak istedi ama kız hasta. Baba biliyor kızının nereye gidip gidemeyeceğini. Kızı yola çıktığı zaman muhtemelen hayatta kalamazdı. Ama amca bunu bile bile gelip kızı kaçırdı. Yani o babanın yerinde olsam, baba zaten onu bulursam öldüreceğim diyordu, ben de muhtemelen onu yapardım. Çünkü savaş halinde insan çok farklı düşünebilir. Sürekli savaş sesleri insanı çok etkileyebilir. Normal biri gibi yani şu anda olduğumuz bir insan gibi olamayabiliriz. Bir yandan savaş sesleri, yemek bulamıyorsunuz, depresyon zaten olacak, mutsuzsunuz ve bir de üstüne kızınız kaçırılmış ve kardeşiniz tarafından. Yani ben de orada o babanın yerinde olsam bulup öldürürdüm herhalde kardeşimi.

G10 da tıpkı G1 kodlu görüşmeci gibi, örnek dijital oyun aracılığıyla, aynalama evresinin ötesine geçmiş ve dış gerçekliğe ait bilinci bilinçdışına iterek oyundaki karakterle özdeşleşmiştir. Oyuncu öznenin, bu özdeşleme üzerinden oyun karakterinin ruhsal içeriklerini edindiği görülmektedir. Görüşmeci/oyuncu bu soru özelinde verdiği cevapta üç kez benzer cümleler kurmuş olması “Kendimi yerine koyduğumda, gidip o amcayı bulup öldürmek istedim mesela.”, “Yani o babanın yerinde olsam, baba zaten

onu bulursam öldüreceğim diyordu, ben de muhtemelen onu yapardım”, “Yani ben de orada o babanın yerinde olsam herhalde bulup öldürürdüm kardeşimi.” özdeşleşmiş ve karakterin ruhsal deneyimini aynalamış olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, görüşmecinin amcayı bulup öldürme eylemini “...Çünkü savaş halinde insan çok farklı düşünebilir. Sürekli savaş sesleri insanı çok etkileyebilir. Normal biri gibi, yani şu anda olduğumuz bir insan gibi olamayabiliriz. Bir yandan savaş sesleri, yemek bulamıyorsunuz, depresyon zaten olacak, mutsuzsunuz ve bir de üstüne kızınız kaçırılmış... ve kardeşiniz tarafından...” şeklinde gerekçelendirmiş olması, savaşa maruz kalmış insanlar ile bütüncül bir empati kurduğunu göstermektedir. Öldürme eylemi onaylandığı için değil elbette ancak görüşmecinin böylesi uçlarda yer alan bir eylemin dahi sosyolojik arka planını anlamlandırmış olması, yerine koymuş, empati kurmuş olduğunu göstermektedir. Buradaki anlamlandırma düzeyindeki empati, özelde bilişsel empati boyutunu temsil etmektedir. Kısaca ve kabaca, G10’nun da oyunun içine gömüldüğü, kızı kaçırılmış babanın ruhsal, psikolojik durumunu aynaladığı dolayısıyla özdeşleştiği, bütüncül bir empatik kurduğu görülmektedir. Özele indirgeyerek, örnek dijital oyunun, görüşmecinin empatisini pozitif yönde desteklediği/geliştirdiği/ arttırdığı söylenebilir.

G7’nin ön görüşmesinde davranışsal empatik eğilimini temsil eden frekans sayısı 1 iken, son görüşmesinde 5 olmuş, artış göstermiştir. Bu frekans değerlerinin yüzdelik karşılığına bakıldığında, ön görüşmede %16,67 olan oran, son görüşmede %83,33 olarak artış göstermiştir. Bu değerler üzerinden ön görüşmeden son görüşmeye G7’nin davranışsal empatik eğilimi %66,66 oranında artmıştır. Görüşmecinin ortak sorular içinden seçilmiş davranışsal empatik eğilimini temsil eden görüşme verisi aşağıda gibidir:

G7 (Son Görüşme, Kadın, 20, Oyun Tercihi: Aksiyon, Macera):

A: Peki oyunda herhangi birini öldürdün mü?

Yok öldürmedim. Hiç silah yapmadım oyunda. İnsanlarla derdim olmasın, alabildiğimi alayım ve gideyim istedim. Yani oyun nasıl işliyor bilmiyorum ama kafamda; ya beni takip ederlerse, evde bir kızım var, beni takip ederek onu bulabilirler düşünceleri vardı. O yüzden kimse beni bilmeden, görünmeden alıp gitmekti amacım.

Görüşmecinin kimseyi öldürmeme ya da silah yapamama gerekçesinin özünde, kızını koruma içgüdüsü (anne içgüdüsüyle benzer) olduğu anlaşılmaktadır. Görüşmecinin evde kızı olduğu için takip edilme kaygısı taşıdığı dolayısıyla kimseyle sorun yaşamamayı tercih ettiği görülmüştür. Bu noktada görülen o ki, görüşmecinin empatik eğilimi bir hayli artmıştır. G7'nin özdeşleşme ve empati kuvvetinin dikey düzlemde oluşturduğu sıçrama nedeni, yüklendiği kaygı çeperindeki düşünüşü ve eylemi ile açıklanabilir. Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle, örnek dijital oyunun görüşmecinin davranışsal empatik eğilimini pozitif yönde desteklediği, geliştirdiği ve arttırdığını söylemek mümkündür.

3.6.1.3. Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Analizi Bulguları

Araştırmanın çıkışına ilham olan *“Birey ile dijital oyun etkileşimi aracılığıyla, birey/lerin benliğini oluşturan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal birikimlerin toplamının var ettiği empatik eğilimlerin olumlu yönde rotdalanması mümkün müdür? Olumlu yönde gelişim ya da değişim göstermesine aracılık edebilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi?”* başat amaç sorusuna ışık tutabilmek adına, görüşmeciler ile yapılan ön ve son görüşme verileri, ortak olan ve ortak olmayan sorular üzerinden analiz edilmiş ve elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Dijital oyun aracılığıyla empatik eğilimi sınamak adına özelden genele giden çözümlemenin son ayağını oluşturan bu bölüm ile; bütüne bakmak ve bulguları yorumlayarak nihayetlendirmek amaçlanmıştır.

Tüm sorulardan kasıt edilenin; ön ve son görüşmede, görüşmeci/ oyunculara yönlendirilen demografik bilgi edinme soruları ve oyun oynama pratikleri hakkında bilgi edinme soruları haricindeki, ortak olan ve ortak olmayan tüm sorular olduğunu ayrıca belirtmekte yarar vardır. Çalışmanın bu bölümünde, ön ve son görüşmedeki tüm soruların nitel verilerin sayısal analizinden elde edilen bulgular yorumlanmış, görüşmeci/oyuncuların verdiği cevaplar aktarılmamıştır. Görüşmeci cevaplarının bu başlık altında aktarımı yerine, örnek bir görüşmecinin ön ve son görüşme verisi seçilip EK 4'de sunulmuştur. Nitel verilerin sayısal analizinde yine her bir empati bileşeni, görüşmecilerin kendi ön ve son görüşmesinin frekansları üzerinden değerlendirilmiş ve

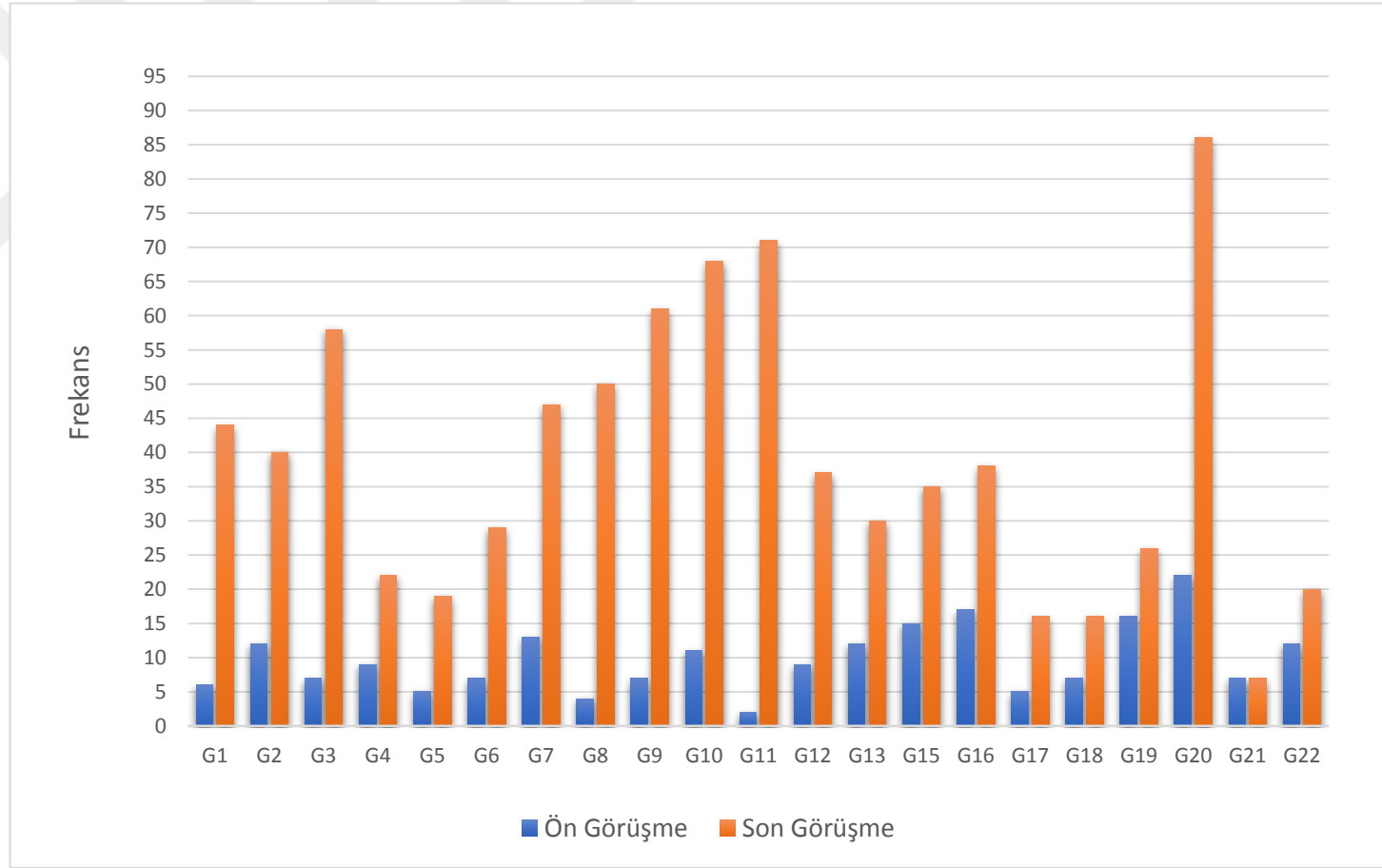
oransal dağılımı yapılmıştır. Bu frekans ve yüzde dağılımı Tablo 7’de sunulmuştur. Buna ek olarak yine her bir görüşmecinin kendi ön ve son görüşmesinin frekanslarından yararlanılarak Grafik 9 hazırlanmış ve böylece dağılımlar görselleştirilmiştir. Tüm sorular üzerinden empatik eğilim analizi bölümünün bulguları aktarılırken, diğer bölümlerde olduğu gibi, Tablo 7 ve Grafik 9’dan faydalanılmış olup öncelikle tüm sorular üzerinden genel değerlendirme sunulmuş ardından da Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları, Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları ve Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları olmak üç alt başlık altında detaylı değerlendirmeler yapılmıştır.



Tablo 7:
Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Frekans ve Yüzde Dağılımı

Görüşmeci	Duyuşsal				Bilişsel				Davranışsal				Toplam			
	Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme		Ön Görüşme		Son Görüşme	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
G1	4	16.67	20	83.33	1	8.33	11	91.67	1	7.14	13	92.86	6	12.00	44	88.00
G2	3	21.43	11	78.57	4	14.81	23	85.19	5	45.45	6	54.55	12	23.08	40	76.92
G3	3	15.00	17	85.00	4	13.79	25	86.21	0	0.00	16	100.00	7	10.77	58	89.23
G4	3	20.00	12	80.00	5	55.56	4	44.44	1	14.29	6	85.71	9	29.03	22	70.97
G5	3	30.00	7	70.00	2	16.67	10	83.33	0	0.00	2	100.00	5	20.83	19	79.17
G6	2	11.11	16	88.89	4	30.77	9	69.23	1	20.00	4	80.00	7	19.44	29	80.56
G7	4	14.29	24	85.71	7	33.33	14	66.67	2	18.18	9	81.82	13	21.67	47	78.33
G8	2	9.52	19	90.48	2	10.53	17	89.47	0	0.00	14	100.00	4	7.41	50	92.59
G9	2	6.25	30	93.75	2	10.53	17	89.47	3	17.65	14	82.35	7	10.29	61	89.71
G10	4	12.50	28	87.50	5	19.23	21	80.77	2	9.52	19	90.48	11	13.92	68	86.08
G11	1	3.13	31	96.88	1	4.17	23	95.83	0	0.00	17	100.00	2	2.74	71	97.26
G12	4	16.00	21	84.00	5	38.46	8	61.54	0	0.00	8	100.00	9	19.57	37	80.43
G13	5	27.78	13	72.22	3	25.00	9	75.00	4	33.33	8	66.67	12	28.57	30	71.43
G15	6	33.33	12	66.67	7	38.89	11	61.11	2	14.29	12	85.71	15	30.00	35	70.00
G16	9	37.50	15	62.50	7	31.82	15	68.18	1	11.11	8	88.89	17	30.91	38	69.09
G17	3	37.50	5	62.50	1	10.00	9	90.00	1	33.33	2	66.67	5	23.81	16	76.19
G18	2	18.18	9	81.82	3	42.86	4	57.14	2	40.00	3	60.00	7	30.43	16	69.57
G19	10	52.63	9	47.37	5	35.71	9	64.29	1	11.11	8	88.89	16	38.10	26	61.90
G20	9	20.93	34	79.07	8	21.05	30	78.95	5	18.52	22	81.48	22	20.37	86	79.63
G21	4	50.00	4	50.00	2	40.00	3	60.00	1	100.00	0	0.00	7	50.00	7	50.00
G22	7	36.84	12	63.16	4	40.00	6	60.00	1	33.33	2	66.67	12	37.50	20	62.50
TOPLAM	90	20.50	349	79.50	82	22.78	278	77.22	33	14.60	193	85.40	205	20.00	820	80.00

Grafik 9:
Tüm Sorular Üzerinden Empatik Eğilim Bileşenlerinin (Duyuşsal, Bilişsel, Davranışsal) Nitel Verilerin Sayısal Analizi –Grafik Gösterimi



Yüzde ve frekans tablosu Tablo 7’de görüldüğü üzere, araştırma kapsamına alınan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empati bileşenlerin toplamı incelendiğinde; tüm görüşmeci/oyuncuların empatik eğilimlerinde ön görüşmeden son görüşmeye bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu genel artışa yakından bakmak gerekirse;

Duyuşsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 90 olan değer, son görüşmede 349’a ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 259 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden duyuşsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %20,50 olan oranın, son görüşmede %79,50’ye ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %59 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Bilişsel empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 82 olan değer, son görüşmede 278’e ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 196 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden bilişsel empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %22,78 olan oranın, son görüşmede %77,22’ye ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %54,44 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Davranışsal empatik eğilime ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde, ön görüşmede 33 olan değer, son görüşmede 193’e ulaşmış olması hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye 160 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerler üzerinden davranışsal empatik eğilime yüzde cinsinden bakıldığında ise, ön görüşmede %14,60 olan oranın, son görüşmede %85,40’a ulaşmış olması dolayısıyla ön görüşmeden son görüşmeye %70,80 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Son olarak duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 205 olan değer, son görüşmede 820’ye ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 615 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %20 olan oranın, son görüşmede %80’a ulaşmış olduğu hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye %60 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

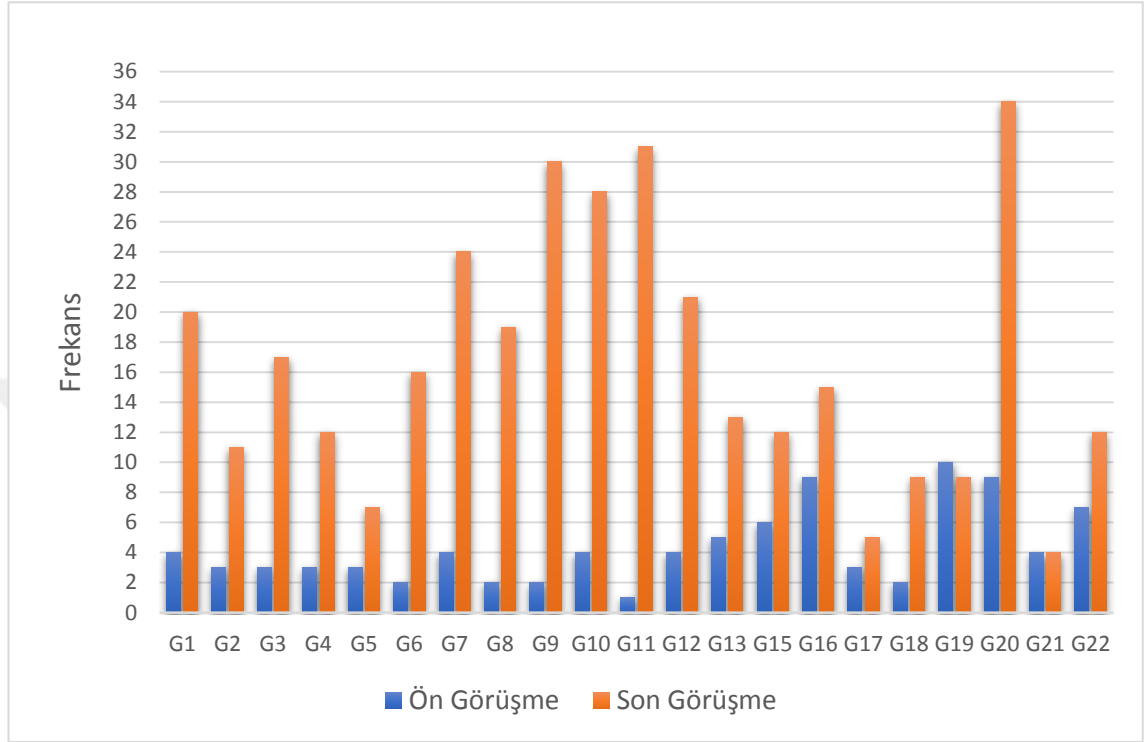
Buraya kadar betimlenen bağlamdan hareketle ve bulgulara bir başka perspektif ile bakma gayretiyle, en fazla frekans artışının 259 değeri ile duyuşsal empati boyutunda, en az frekans artışının ise 160 değeri ile davranışsal empati boyutunda olduğu tespit edilmiştir. Öte yandan, en fazla yüzde artışının %70,80 oranı ile davranışsal empati boyutunda, en az yüzde artışının ise %54,44 ile bilişsel empati boyutunda olduğu görülmüştür.

Son olarak, görüşmeci düzeyinde yüzde ve frekans artışları incelendiğinde, en fazla frekans artışının G11 (69) ve G20 (64)'de meydana geldiği belirlenmiştir. Buna karşılık en fazla yüzde artışının ise G11 (%94,52) ve G8 (%85,18)'de olduğu görülmüştür.

Tüm sorular üzerinden empatik eğilim nitel verilerin sayısal analizi bulgularından elde edilen sonuçların bütününe kuşbakışı bakıldığında, çalışmanın başat problematiğinin çözülmüş olduğunu söylemek mümkündür. Bir başka deyişle ve özetle; görüşmecilerin, ön ve son görüşmelerinden elde edilen tüm verilerin analizi sonucunda, dijital oyunların, bireylerin sahip olduğu empatik eğilimlere, olumlu yönde katkı sunabildiği; pozitif yönde gelişim ya da değişim göstermesine ve yeni empatik eğilim doğumlarına aracılık ettiği söylenebilir.

3.6.1.3.1. Duyuşsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 10:
Tüm Sorular Üzerinden Duyuşsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi



Grafik 10 incelendiğinde; G19 ve G21 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Bu durum görüşmecilerin duyuşsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G19 kodlu görüşmecinin frekans çözümlemesinde, ön görüşmeden son görüşmeye -1'lik değerde azalma olduğu görülmüştür. Bunun yanı sıra G21 kodlu görüşmecinin, ön görüşme ve son görüşmedeki frekans değerleri eşit çıkmıştır. Dolayısıyla oyunun G21 kodlu görüşmecide herhangi bir duyuşsal empatik eğilim geliştirmedeği söylenebilir.

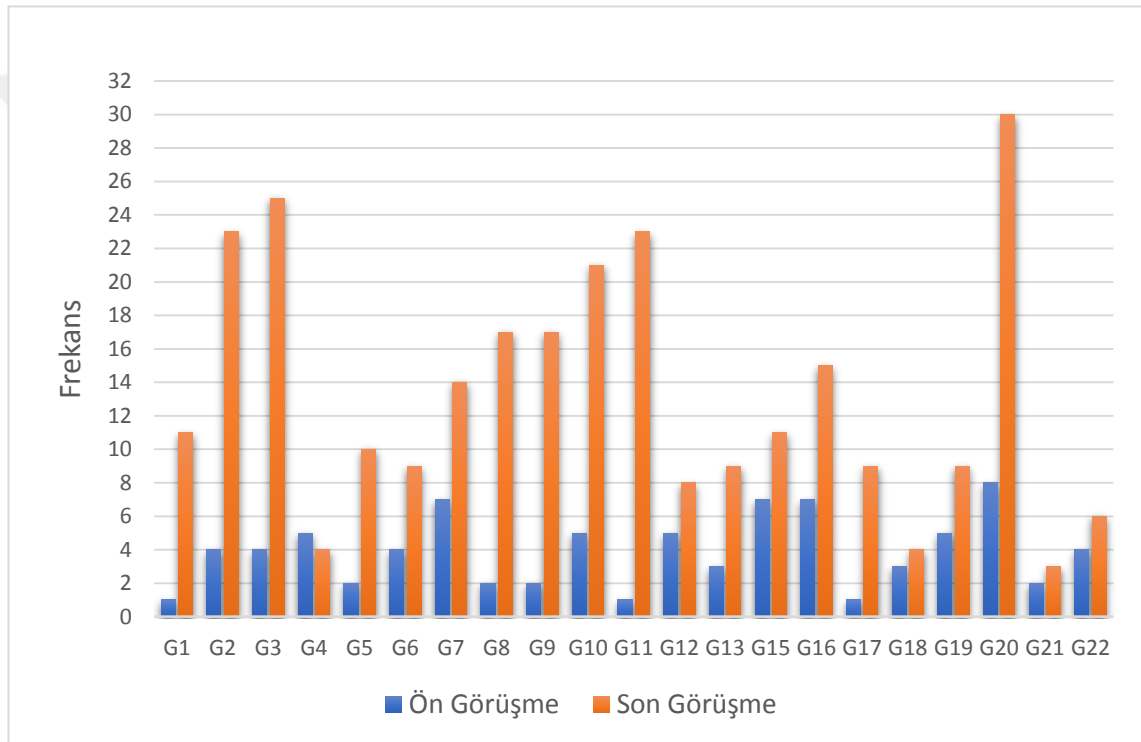
Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye duyuşsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G11 (f30), G9 (f28), G20 (f25), G10 (f24), G7 (f20), G8 ve G12 (f17), G1 (f16), G3 ve G6 (f14)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 7'de yer alan duyuşsal boyutun yüzdeler dağılımı incelendiğinde; en fazla oran artışının G11 (%93,75), G9 (%87,5), G8 (%80,48), G6 (%77,78), G10 (%75), G7 (%71,42), G3 (%70), G12 (%68), G1 (%66,66), G18 (%63,64), G4 (%60), G20

(%58,14) ve G2 (%57,14)'de olduğu görülmektedir. Bu noktada belirtmek gerekir ki, üstteki oranlar, yüzde elli ve üzerinde artış gösteren görüşmeci bulguları dikkate alınarak aktarılmıştır. Bu sınırlandırma, tüm bilgilerin verilir niceliksel bir şişkinlik kazandırılmaması ya da anlaşılma önünde bulanık görünüm sunulmaması açısından önemlidir.

3.6.1.3.2. Bilişsel Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 11:
Tüm Sorular Üzerinden Bilişsel Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi



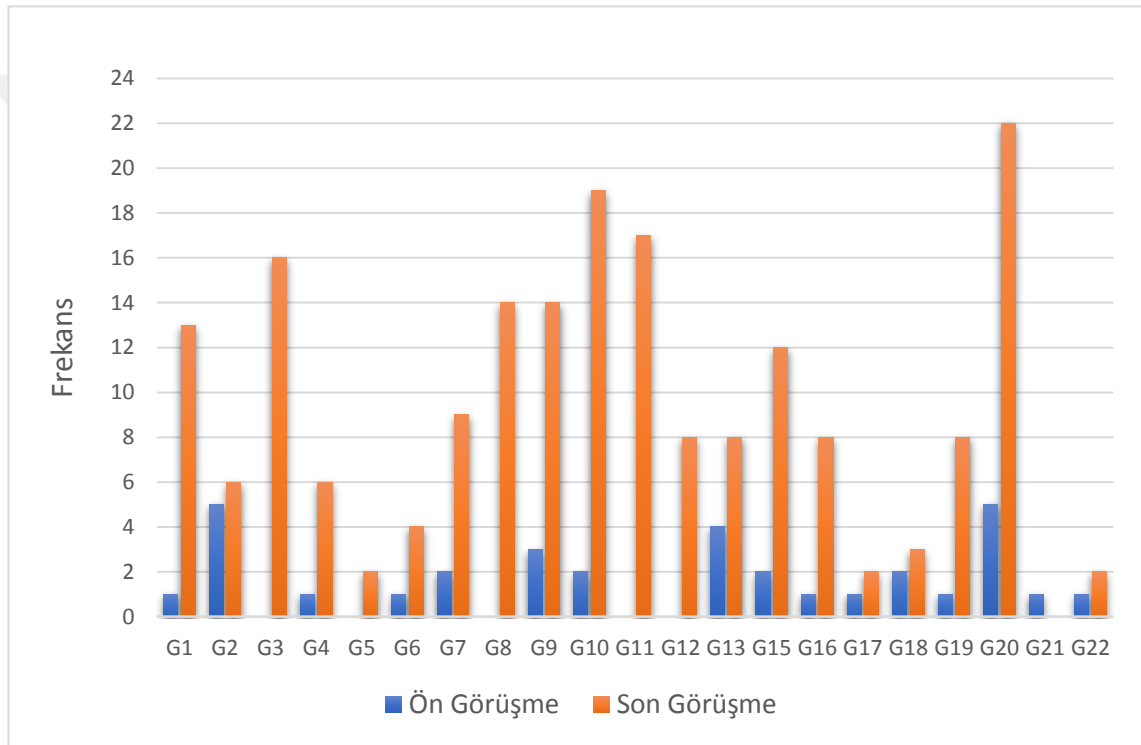
Grafik 11 incelendiğinde G4 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Bu durum görüşmecilerin bilişsel empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G4 kodlu görüşmecinin frekans çözümlemesinde, ön görüşmeden son görüşmeye -1'lik değerde azalma olduğu görülmüştür.

Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye bilişsel empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G11 ve G20 (f22), G3 (f21), G2 (f19), G10 (f16), G8 ve G9 (f15), G1 (f10)'de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 7’de yer alan bilişsel boyutun yüzdelik dağılımı incelendiğinde; en fazla oranartışının G11 (%91,66), G1 (%83,34), G17 (%80), G8 ve G9 (%78,94),G3 (%72,42),G2 (%70,38), G3 (%70), G5 (%66,66),G10 (%61,54),G20 (%57,90) ve G13 (%50)’de olduğu görülmektedir. Üstteki oranların, yüzde elli ve üzerinde artış gösteren görüşmeci bulgularından aktarıldığını belirtmekte fayda vardır.

3.6.1.3.3. Davranışsal Empatik Eğilim Bulguları

Grafik 12:
TümSorular Üzerinden Davranışsal Empatik Eğilimi Nitel Verilerin Sayısal Analizi - Grafik Gösterimi



Grafik 12 incelendiğinde G21 dışındaki tüm görüşmeci/oyuncuların, son görüşmelerindeki frekans sayısı, ön görüşmelerinden fazladır. Bu durum görüşmecilerin davranışsal empatik eğilimlerinde artış olduğunu göstermektedir. G21 kodlu görüşmecinin frekans çözümlemesinde, ön görüşmeden son görüşmeye -1’lik değerdeazalma olduğu görülmüştür.

Görüşmeci/oyuncuların ön görüşmeden son görüşmeye davranışsal empatik eğilimine frekans açısından bakıldığında; en fazla değer artışı G10, G11 ve G20 (f17), G3 (f16), G8 (f14), G1 (f12), G9 (f11) ve G15 (f10)’de olduğu görülmektedir.

Öte yandan Tablo 7’de yer alan davranışsal boyutun yüzdelik dağılımı incelendiğinde; en fazla oran artışının G3, G5, G8, G11 ve G12 (%100), G1 (%85,72), G10 (%80,96), G16 ve G19 (%77,78), G4 ve G15 (%71,42), G9 (%64,70), G7 (%63,64), G20 (%62,96) ve G6 (%60)’de olduğu görülmektedir. Üstteki oranların, yüzde elli ve üzerinde artış gösteren görüşmeci bulgularından aktarıldığını belirtmekte fayda vardır.

3.6.2. Dijital Oyun Öğeleri ve Empatik İletişim İlişkisi

Araştırmanın başat amacının derinliğe ulaşmasına aracı olarak “*Dijital oyunun karakter, müzik, ses, efekt, mekân tasarımı, hikâye vb. gibi öğeleri, oyuncunun empatik iletişim kurması yönünde bir katkı sağlayabilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi?*” şeklinde oluşturulan amaç sorusunun yanıtına ulaşabilmek adına oyunculara, oyun oynatılmış ve son görüşmede “*Oyunun seninle empatik bir iletişim kurduğunu düşünüyor musun?*” sorusu yöneltilmiştir. Şayet oyuncu/lar tarafından ve “*Evet*” şeklinde cevap alındıysa; “*Sence bunu hangi öğe ya da öğeler (müzik, ses, efekt, hikâye, mekân tasarımı, karakter tasarımı, karakterlerin gerçek fotoğraf ya da görüntüleri vs.) üzerinden sağlıyor?*” sorusu yöneltilmiş ve böylece empatik eğilimi sağlayan oyun dinamiklerinin ne/ler olduğu saptanmaya çalışılmıştır. Oyuncuların verdiği yanıtlar aşağıdaki gibidir:

G1: Oyuna girer girmez ki ses zaten insanı bitiriyor yani. Psikolojik olarak ilk önce bir çöküyorsunuz. Oyuna giriyorsun sürekli arkada füze sesleri, tank sesleri, ateşler falan geliyor. Böyle zaten o karanlık ortamla birlikte birleşince direk çöküyorsunuz. Hani bir şey yapasınız gelmiyor oyunda aslında. O sesler ortam çok geriyor sizi. Çok geriyor ve karamsarlığa bağlıyor aslında. Çaresiz bırakıyor.

G2: Ses, özellikle müzik. Müzik her zaman belirleyici öğe bence.

G3: Gerçek mekânların çekimleri sanırım. Hepsi gerçek mekânlardan çizilmiş. Çünkü oyunda herhangi bir yerde bir şey gördüğüm zaman burada bu bina gerçekten var ve buna bina gerçekten bu hale gelmiş diye düşünüyordum. Ya da o sniper yazısı yine gerçek bir olaymış mesela, onu da sonradan araştırdım. Biz oyun oynarken aslında onların gerçekten olduğu düşüncesi biraz korkutuyor insanı. Hani ben bu karaktere

bunları yaptırıyorum şu an ama bu insanlar gerçekten bu durumdaydı diye bir düşündürüyor. Özellikle o sonda gösterilen fotoğraflarda.

G4: Evet yani çok etkileyiciydi. Yani görsel açıdan da çok güzeldi. Gerçek insanların fotoğrafları vardı. Zaten gerçekmiş düşüncesini sana bayağı bir gösteriyor. Müzikler ayrı etkileyiciydi. Bunun dışında hikâyeler çok iyi yazılmıştı.

G5: Evet, yani diyalogları ile özellikle. Diyalogları zaten empati kurmanı sağlıyor. Adamın depresyonda olup sürekli söylenmesi, kızı hakkında sürekli konuşması ya da işte Malik'in haber gelmeyince depresyona girip sürekli konuşması; bugün de haber yok of çok üzüliyorum gibi diyalogları... Bir de ses özellikle sürekli arkada silah sesleri geliyor, o sesler seni o atmosfere sokuyor.

G6: Böyle derinden bir silah sesi, savaş ortamının sesi geliyor ya, o ortamın içine çekiyor insanı ve empati kurabiliyoruz böylelikle. Bir de karakterlerin konuşmaları da çok etkileyici. Hikâyeleri de çok etkileyici. Yani insanı empati kurmaya zorluyormuş gibi. Yani kuruyorsun, ister istemez kuruyorsun.

G7: Müzikleri çok güzeldi. O biraz beni atmosfere sokuyordu. Ben bu müzikleri sonrasında dinlemeliyim yani bu hissi kaybetmemeliyim diye düşündüm.

G8: Bence kesinlikle hikâye üzerinden kuruyor. Aslında mekân tasarımı da olabilir. Çünkü binayı ön cephesinden gördüğüm için her taraf kırık dökük arkada sesler de var. Aslında ses de etkili çünkü silah sesleri sürekli geliyor, bomba sesleri geliyor. O zaman da o atmosfer seni zaten otomatikman içine çekiyor ve daha rahat içselleştiriyorsunuz olayı, daha rahat empati kuruyorsunuz.

G9: Müzikler, mekânın aurası... Bir de bazı seçimlerin bize bırakılarak o anın bize yaşatılması da çok önemliydi. Kullanılan nesneler işte kitaplar, gitar, oyuncak bebek mesela bunlar çok önemliydi. Sanki o mekânı yaşıyormuş gibi bir his verdi. Bir tarafta savaş var ama sen de işte evin içinde bu nesnelerle de uğraşmak için çabalıyorsun. İşte ne bileyim? O yağmuru hissettiriyorlar, karı hissettiriyorlar, kış geldiğini anlıyorsun, onlarla birlikte üşüyorsun, bu duygulara giriyorsun. Zaten oyunun içinde o kulaklığı taktın mı bütün dünya ile ilişkin kesiliyor.

G10: Bence konuşma baloncuklarından empatiyi kuruyor yani hikâyeleri üzerinden.

G11: Yanihikâyesi olduğunu düşünüyorum. Çünkü hikâyede mesela depresyona giriyor, depresyona girme duygusal bir şey. Sarılmalar var, o da duygusal. Mesela sarılınca depresyondan çıkabiliyor. Bu da oyunun bir hikâyesi mesela. Açlık var. Mesela Malik ile Esmâ olayında adam sakat hiçbir şey yapamıyor sırf sen onu yaşatmak için her şeyi yapıyorsun. Hatta günlerce uyumadım. Çok yorgun yazdı ancak o zaman uyuyabildim. Yani bu şekilde empati. Yani hikâye daha çok etkiliyor. Ses, müzik de sürükleyici. O duyguyu yaşıyor. Silah sesleri falan geliyor bazen. Keskin nişancı sahnesi var. Mesela sanki böyle mermi dibinizden geçiyormuş gibi hissediyorsunuz. Gerçekten o ortamı yaşatmışlar. Ben beğendim ses olaylarını. Mesela ben mermi sesi duyunca karakterle geri kaçtım. O şekilde sesler gerçekten etkileyici olmuş oyunda.

G12: İçinde hissettirdi beni. Christo ile falan baya yaşadım ben. Ben de herhalde kendi ailevi yapımdan dolayı kız falan girince işin içine, işte evde dolaşıyor, baba, baba! diye geliyor yanına, oyun oynuyor falan. Onunla baya bağ kurdum.

G13: Müzik. Çünkü bir asker yaklaştığında direk bir gerilim müziğinin olması, hasta kızın olduğunda üzgün bir müziğin olması, ondan sonra, nasıl diyeyim?... Mesela, mekân tasarımına 10 üzerinden puan vermem gerekirse 6 veririm, müziğe 10 üzerinden 9 veririm, hikâyeye de 10 üzerinden 9 veririm. Fazla efekt göremedim, vardı ama bunlar çok standarttı, çoğu oyunda gördüğüm şeyler zaten; bomba sesleri, silah sesleri o yüzden ona 4 veririm ben herhalde.

G15: Oyuncak ayı, çocuk yüzünden o da. Soba yapımı çünkü soğuk oluyor, üşüyorsun falan böyle onu düşünüyorum hani kış, kar yağıyor dışarıda, içeride böyle hafiften gri bir duman gibi bir şey var, soğuk olduğunu biliyorsun. O yüzden soba biraz empati kurmamda yardımcı oldu. Onun haricinde bir geçit yapmam gerekiyordu ve o geçidi yapmak için baya emek harcadım. Hani tahta topluyorum vesaire o da benim empati yapmamı baya güçlendirdi.

G16: Bence görünenden çok yan taraftaki şeyler önemli... Yan tarafta mesela ilk baba ve çocukta, evin arka tarafında camdan sarkan bir adam var, düşmüş, cam kırıkları var, arabalar artık kullanılmıyor, onlar parçalanmış mesela benzin istasyonuna gidiyorsun otoyolda aşağı sarkan kamyonlar falan var. Aslında bence bunlar. Yani mekân tasarımı. Oyunun bize gösterdiğinden çok yanda gösterdiklerinin daha önemli olduğunu düşünüyorum ben.

G17: Özellikle ses ve efektleri... O müziğin insanı irkmesi... Bir de hikâyeleri.

G19: Mekân tasarımı çok başarılı. Aynı zamanda çok kaotik bir ortam. Tamamen karanlık bir oda ve sadece ekranı görüp başka hiçbir şey görmediğim için oyun oynadığım süre boyunca, tamamen ordaymışım gibi, o ambiyansın içindeymişim, o savaş alanının içindeymişim gibi hissettim. Yani o çaresizliği hissettim. Yani öyle söyleyeyim.

G20: Müziği gerçekten çok güzeldi. Bir de dinamiği değişmiyor müziğin. Müzik hep aynı. Bu yüzden atmosferi de değiştirmiyor. Oyunun atmosferine girdiysen yani girmeyi başardıysan seni orada tutan faktörlerden bir tanesi müzik oluyor. Çünkü kulaklık var kulağında ve müzik sabit gidiyor ve müzikte böyle ağıt gibi değişiklikler olsa işte sürekli mekândan mekâna işte hareketten harekete değişen bir müzik olsa şey olursun o dünyadan koparsın, bunu bir dünya olarak nitelersek o dünyadan koparsın ama belirli başlı yerlerde kopmalar da yaşanıyor. Onun dışında mekân tasarımı için böyle seni çok içine çeken bir şey diyemiyorum açıkçası, mekândan ziyade karakterler ve hikâye tabii. Mekân tasarımı şey yapmıyorum. Benim için öncelik olarak müzik, karakterler ve hikayeydi. Karakterlerin görüntüleri işte o gerçek görüntüler, o gerçek fotoğraflar şey diyorsun acaba gerçekten gerçek mi? Bir de şöyle bir şey var ben kesinlikle ekstra bir araştırmaya girmedim, kesinlikle nötr kaldım oyuna karşı. Yani şey tanıtım videosunu bile izlemedim. Ben böyle 3 boyutlu bir şey ile karşılaşırım diye düşünüyordum. Hani beklentim farklı demeyeyim de beklediğim bu değildi yani karşıma çıkacak olan bu değildi. Dediğim gibi 3 boyutlu bir şey beklerken 2 boyutlu bir oyunla karşılaşıyorsunuz ve 2 boyutlu olmasına rağmen sana bu etkiyi veriyor yani seni içine çekiyor. Bu çok enteresan bir detay aslında. Yani çünkü 3 boyutlu oyunlarda zaten oyunun içindesin, mesela Rust oynadığımdan bahsetmişim ya, ben Rust'ta durup ara sıra gökyüzüne bakıyorum o kadar gerçekçi bir gökyüzü dışarıda yok. Ama bu oyun 2 boyutlu olmasına rağmen karakterleri, öyküsü, mekânları... Burada oyunun iletişim kurma yöntemi fikirler, düşünceler ve hisler aslında. Görüntünün hiçbir önemi yok. Orada ne gördüğünün bile bir önemi yok. Tamamen fikirler, hisler ve düşünceler üzerinden hareket ediyorsun ve bu yüzünden oyunun içine giriyorsun.

G21: Müzikleri mesela çok güzeldi ya, en beğendiğim oydu. Kulaklıkla çok dinleyince daha hoşuma gitti. Yani müzikleri falan biraz duygusal bir hava verdi bana. Empati. Yani ben olsaydım dedim, ben olsaydım nasıl yapardım?

G22: *Müzik. Çünkü bir kere şey oldu, kulaklığım bozuldu böyle bir 5 dakika falan sessiz oynamaya çalıştım ama öyle tam içine giremedim. Ses çok önemliydi.*

Oyuncuların verdiği cevaplar üzerinden, örnek dijital oyun öğelerinin empatik iletişim kurmada önemli bir rol üstlendiği anlaşılmaktadır. Buna göre, dijital oyun ve oyuncu etkileşiminde, empatik iletişim bağına kuvvetlendiren ya da oluşturmaya nefer olan öğeler sırasıyla müzik, hikâye, ses ve mekân tasarımıdır. Bu unsurların, teknolojik çağın olanakları içine doğmuş her bireyin anlamayı kolaylama, öğrenme, edinme biçimlerinin yegâne yollarından biri ve en önemlisi olduğunu da eklemek gerekir.

3.6.3. Çalışma Grubunun Son Sözleri

Araştırmanın sonuç bölümüne geçmeden önce, oyunculara son derinlemesine görüşmede yöneltilen “*Son olarak söylemek istediğin bir şey var mı?*” sorusuna verdikleri yanıtın da araştırmanın sonucu açısından anlamlı olabileceği düşünülmüş ve aktarılmıştır. Oyuncuların oyuna dair son sözleri aşağıdaki gibidir:

G2: *Diğer oyunlarda duygu durumuna girmiyor. Mesela diğer oyunlarda karakterlerin üzgün olduğunu bilmiyoruz genelde. Çoğunlukla aç olduğunu bildiğimiz durumlar oluyor ama üzgün olduğunu bildiğimiz durumlar olmuyor. Bu sefer böyle olunca... Ya nasıl? Ne yapacağım peki şimdi? gibi bir düşünceye sokuyor insanı. Diğer oyunlarda hiçbir düşünce yok, düşüncesiziz. Yani derinliğine girmiyoruz ama bunun derinliğine giriyoruz yani duygu durumlarına giriyoruz, bir şeyler yapmaya çalışıyoruz olmuyor.*

G3: *This War of Mine ise, biraz daha gerçeğe yakın bir oyundu. Diğer oyunlarda asker oldum, komutan oldum, doktor oldum bir sürü şey oldum ama hiçbirisi ile bu kadar özdeşleşmemiştim. Çünkü cidden her zaman kurgu olduğunu hissettiriyorlardı ve orada yaptığın şeylerin aslında sorumluluğunu hiçbir zaman almıyordun ama bu oyunda yaptığım her şeyin sorumluluğunu alıyorum, duyguları bana geçiyor. Bu oyun o yüzden çok etkiledi.*

G4: *Oyuna böyle dışarıdan baktığın zaman, normal bir oyunmuş gibi düşünüyorsun “aaa ben bunu oynamalıyım, yeni bir oyun” gibi. Ama oynamaya başladığımda, bir oyundan ziyade belirli düşünceleri sana aktarmak için yapılmış bir oyun gibi. Yani sen savaşa maruz kalmış birini oynuyorsun. Bunu oynarken bunları yaşıyorsun ve*

“dünyada böyle insanların olduğunu bil bunlar için bir şey yap” gibi bir oyundu benim için. Yani sadece bir oyun değil belirli bir mesajlar vermek istiyordu.

G5: Savaş kötü bir şey bunu söylemek istedim, başka söyleyecek bir şey yok. İnsanlar mağdur kalıyor yani daha doğrusu insanlar sürekli ölüyor, ailelerini kaybediyor, kaçmaya çalışıyor.

G6: Sizin sayenizde bu oyunu oynama şansım olduğu için, teşekkür ediyorum. Oyun gayet güzeldi. Yapımcıların da ellerine sağlık yani farklı bir bakış bence.

G7: Genel olarak böyle bir araştırmanın parçası olduğum için çok mutluyum. Bu yöndeki fikirlerimi birine anlatabildiğim, bir araştırmanın parçası olabilecekleri için, bir anlam ifade edeceği için mutlu oldum. Bu tür hayatlar yaşayan, zorluklar içinde olan insanlar için bir şeyler yapmak istiyorum.

G8: Allah yardımcıları olsun. Zor çünkü gerçekten. Herkes için, özellikle çocuklar için. Hiç hak etmediklerini düşünüyorum. Öyle bir durumda olsam elden de bir şey gelmez. Allah yardımcıları olsun dediğim gibi.

G9: Size teşekkür ediyorum, bizi bu oyunu yönlendirdiğiniz için. Ben hiç bilmiyordum bu oyunun olduğunu. İlerleyen aşamalarda belki bu duruma gelebiliriz. Bu oyunda kendimi antrenman yapmış gibi hissettim. Kararlarımı artık ona göre vereceğim, bu oyuna göre ilerleyeceğim belki de. Dünyayı da bir oyun olarak görürsek, tam savaş oyunu diyebiliriz, o anda kendimi teslim etmeden halkım için savaşıcağım yani. Ona buradan da söz veriyorum.

G10: Şunu söyleyebilirim; oyunun öncesi ile sonrasında gerçekten çok fark var. Oyun çok fazla duyguyu içinde barındırıyor, yaşattırıyor insana. Kendine içindeymiş gibi hissettiriyor. Hani grafikleri o kadar iyi olmasa da ya da oyun zevki o kadar iyi olmasa da şöyle sizi oyuna bağlıyor; o karakterin yerinde kendini yerine koyduğunuz için yapmak istiyorsunuz sanki siz savaştaymışsınız gibi, sizin kızınız, siz kızınızı kurtarmaya çalışıyorsunuz gibi. Bana aşıladığı da şu; işte oyundan önce ben savaş mağdurları ile ilgili bu kadar bilgi bilmiyordum, böyle zorluklar çektiklerini de bilmiyordum. Sadece savaş mağdurları denildiği zaman mülteci olarak adlandırdığımız, bizim ülkemize gelen Suriyeliler, Afganlar olsun onları biliyordum. Bu oyunda öğrendiğim şey, yatacak yerleri yok, yiyecekleri yok, ilaçları yok, hiçbir şeyleri yok, kaldıkları yerler kötü. Bana

aşladığı benim ülkeme bir insan geldiği zaman, bir mülteci geldiği zaman hor görmeden, kendi ülkedeki insan gibi yaşaması gerektiğini öğretti.

G11: Teşekkür ederim açıkçası. Çünkü bayağı bir sevdim ben oyunu. Empati duygum... İşte dediğim gibi, savaşa karşı düşüncelerim değişti bu oyun sayesinde. Empati duygumun daha çok geliştiğini düşünüyorum şu anda. Çaresizlik, geleceğe dair umutlu bakmalar falan fikirlerim değişti sizin sayenizde açıkçası... Teşekkür ederim bunun için.

G12: Barış diliyorum tüm dünyaya. Bence milletler olmamalı. Bence tek millet olmalı; o da dünyalı olmalı... diye bitirebilirim.

G13: Oyunun grafiği, oynanış mekaniği vs. bunların hiçbirine önem vermemişler, daha çok sana empati hissettirmeye çalışmışlar.

G15: Keşke bir şekilde böyle hikâyeler oluşmasa. Dünyada herkes yani tamam acı verici şeyler olacak da savaştan zevk alanların karşısında böyle hikayeleri bilmek kötü yani o yüzden son söyleyeceklerim bunlar. Keşke her şey düzgün olsa.

G16: Bir hiçlik aslında. Çok saçma bir şeyden, aynı toplumun insanları birbirini öldürüyor. Ortak yol bulunabilecekken ve sadece ölenlerin masumlar olması... Çünkü diğerleri bir şey uğrunda ölüyor ve ben onları biri haklı biri haksız olarak görmüyorum. Önceden öyle görüyordum. Mesela bazı konularda, Suriye konusunda, rejimle mücadele edenleri, rejim terörist olarak görüyor. Ama diğerleri de kendilerini özgürlükçü görüyor. Mesela ben özgürlükçü olarak görüyorum o insanları. Ama mesela bu oyunda ikisi de değiliz, sadece aradaki insanları. İki taraf da haksız karakterlere göre. O arada kalan karakterlerin hissiyatı önemliydi: Acı ve çaresizlik.

G17: Savaş mağdurları hakkında ön yargılı olmamalıyız, bizim ne olacağımız da belli değil insan olarak, ülke olarak. Yani her insanın başına her şey gelebilir diye düşünüyorum. Ön yargılı olmamalıyız. Akışına bırakmalıyız dediğim gibi. Bu savaşların da çözülmesi gerekiyor artık.

G19: Bu oyunu ben sizden sonra da oynayacağım ve biraz daha duygusal olarak kavramaya çalışacağım, düşünsel olarak da ve dediğim gibi insanları yardım etmeye çalışacağım artık. Daha doğrusu daha fazla yardım etmeye çalışacağım. Savaş

mağduru olsun, herhangi bir sokakta gördüğüm yardıma muhtaç insan olsun. Yani beni bu konuda etkiledi oyun, empati yeteneğimi biraz daha geliştirdiğini düşünüyorum.

G20: Teşekkür ederim ya güzeldi çünkü. Ekstra bir şey katamam galiba şu an zaten çok anlattım gibi hissediyorum, çok konuşmuş gibi hissediyorum kendimi. Güzel bir deneyimdi. Aynı zamanda katkısı olan bir şeydi bana. Dediğim gibi bir kenara bırakalım her şeyi; oyunu, grafiği vs. Bu deneyim kendi psikolojik yaklaşımı da etkileyecek bir şeydi. Bu tip konularda insanlara karşı yaklaşımı, tavrımı etkileyecek bir şeydi.

G21: Güzel oyundu, en başta bunu söyleyeyim. Ondan sonra, oyun kısmen farkındalık yarattı bende. Bakışımı çok etkilemedi ama az bir şey de olsa etkiledi. Çünkü biraz daha gerçekçi yani gerçek bir olay tarzında görsem daha da etkilenirdim. Ama oyun da güzeldi, beğendim. Az da olsa farkındalık yarattı bende.

G22: Konulu oyun oynamayı seven bir insan değildim. Böyle savaş oyununa giriyorsun; bam güm parçalıyorsun, kırıyorsun, öldürüyorsun tarzı oyun oynuyordum. Yani daha önce konulu bir oyun hiç oynamamıştım. Bu oyunu indirmeyi ve bitirmeyi düşünüyorum. Beni çok etkiledi.

3.7. Araştırma Bulgularının İletişim Kuramlarıyla İlişkilendirilmesi

Araştırma kapsamında görüşmecilerin ön ve son görüşmelerinden elde edilen verileri, çalışmada rehber edinilen Sembolik Etkileşimcilik ve Kültürel Göstergeler ve Yetiştirme kuramları çerçevesi ışığında değerlendirmek adına, iki kuramın prensipleri temelinde, betimsel ve içerik analizi teknikleriyle incelenmiş ve çözümlenmiştir.

This War of Mine örnek dijital oyunu ile etkileşime giren oyuncuların, örnek dijital oyunun konusu özelinde aktarılan, iletileri doğrudan almayıp kendi benlikleri içinde yorumladıkları ve bunun üzerinden çıktı oluşturduğu şeklindedir. Bu yorumu desteklemek, detaylandırmak ve berraklaştırmak adına, çözümlemeden elde edilen bulgulara ait anekdotları Ritzer ve Stepnisky'nin, G. H. Mead'e yaslanarak oluşturdukları ve (ilk üç önermede Blumer'in de ortaklaştığı) Sembolik Etkileşimcilik kuramının sahip olduğu varsayımlar ve ilkeler üzerinden yorumlamanın isabetli olacağı düşünülmüş ve aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- “İnsanlar ‘şey’lerin kendileri için taşıdığı anlamlardan hareketle eyleme geçerler”

İnsanların gündelik yaşam pratikleri içinde edindikleri deneyimlerin totali ‘şey’lerin anlam/larını oluşturmakta olup tutum ve eylemlerinin yönünü belirlemektedir. Bu doğrultuda, oyuncuların örnek dijital oyun deneyimi öncesinde, savaşa maruz kalan insanlara yönelik sahip oldukları tutum ve eylemlerini, gündelik hayat pratikleri içinde edindikleri deneyimlerden damıtarak oluşturdukları anlamlara borçludur. O halde bu bağlamda, oyuncuların, savaşa maruz kalan insanlara yönelik sahip oldukları (tutum ve eylemleri içeren) anlamlara örnek olarak, ön görüşmedeki soru cevapları verilebilir. Bir ileri aşamaya geçip detayı görmek adına, EK 3 (ortak sorular üzerinden empatik eğilim analizi)’e başvurulabilir.

- “Bahsi geçen anlamlar diğerleriyle olan etkileşimlerden ortaya çıkar”

Önceki maddeye ek olan ve genelgeçer bilgi olarak kabul görülebilecek olan bu ilke, bireylerin gündelik yaşam pratikleri içinde gerçekleştirdikleri her türden çevrimiçi ya da çevrimdışı etkileşimlerin, anlam/ları oluşturduğuna işaret etmektedir.

- “İnsanlar sosyal etkileşim yoluyla öğrendikleri bilgileri içselleştirebilir, yorumlayarak değiştirebilirler”

Araştırma bulgularına ayna tutan en net ifadelerinden birinin bu ilke olduğunu belirtmek gerekir. Elde edilen bulgular ışığında, oyuncunun, bir sosyalleşme pratiği olarak kabul gören dijital oyun ile etkileşimi aracılığıyla savaşa maruz kalan insanların savaş esnasında hayatta kalma mücadelesinin perdesini aralamış ve böylece sahip olduğu anlamları içselleştirmiş, pekiştirmiş, boyutlandırmış ya da yeni anlamlara alan açmış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- “İnsanlar sosyal etkileşim yoluyla insan olma yetilerine sahip olurlar”

Bu ilkenin, araştırmanın çıkış noktası ve başat amaç sorusunun çekirdeğinde yer aldığını belirtmek gereklidir. Zira kanımca, empati, insan olma yetilerine sahip olmada en üstün önceliğe sahiptir. Dijital oyun oynama serüveninin çok erken yaşlarda başladığı günümüzde, birey ile dijital oyun etkileşimi, toplumsal değerleri, çokkültürlü toplum olarak bir arada yaşama yolunu ve bunun olumlu bir güç sağladığına olan inancı

ekebilir. (Ancak belirtmek gerekir ki, bu yorum bireyleri pasif değil aktif olarak konumlandırmakta olup dijital oyun iletilerinin bireylerin anlamlandırmasına olanak sağlayacak biçimde aktarılması ve benlikleri dâhilinde yorumlanarak çıktıya dönüştürülmesinin desteklenmesini içermektedir.)

- “İnsanlar bilinçlidir ve kendileri ve eylemleri üzerine düşünme kapasiteleri vardır. Bu nedenle davranış ve etkileşimlerini de şekillendirebilirler”
- “İnsanların eylemlerinde amaçlar vardır. Durumları tanımlar, anlam atfeder ve ona göre davranırlar”

Araştırma, üstte yer alan iki ilkenin doğruluğunu onaylayacak nitelikte bulgulara sahiptir. Bunun en önemli göstergesi, oyuncuların ön ve son görüşme sorularına verdikleri cevaplardır. Bu ilkeye ayna tutacak olan bulguların önemli bir kısmına, EK 3 (ortak sorular üzerinden empatik eğilim analizi) ve EK 4 (tüm sorular üzerinden yapılan empatik eğilim analizine örnek olarak G20 kodlu oyuncunun ön ve son görüşme verileri)’den ulaşmak mümkündür.

- “Sosyal etkileşime giren insanlar toplumu oluşturur. Yani toplum, insanlardan bağımsız makro-düzey bir bütün değildir. Toplum insanların ortak eylemidir”

Bu ilke ile toplumun en küçük yapıtaşı olan insanın, diğerleriyle etkileşime girerek (buradaki etkileşim, çevrimiçi de olabilir çevrimdışı da) sosyal bir düzen oluşturduğu ifade edilmektedir. Bu yorum ilkenin şu şekilde okunmasını mümkün kılmaktadır: insan, salt olarak var olma ve etkileşime hali üzerinden de üretkendir. Ve insan üretkenliği üzerinden, anlama, yorumlama, öğrenme, iyileşme, iyileştirme ve edinme için umut vaat etmektedir. O halde özetle, birey değerlidir, öğrenme üretkenlik devam ettikçe sürmektedir ve (ki var olma hali sonlanana kadar üretkenlik devam eder) bireyin öğrendiği her şeyin sosyolojik uzamda bir karşılığı vardır.

Sembolik Etkileşimcilik Kuramı’nın yaslandığı temel ilkeler ile çalışmadan elde edilen bulgulara ait anekdotların ilişkilendirilmesi ve yorumlanmasının salt olarak aktarımının soyut, eksik kaldığı hissi ile, bir adım öteye taşıma; somut olana yaklaştırma, görünür kılma ihtiyacı duyulmuş ve bu ihtiyacın doyuma ulaşması adına oyuncu görüşme verileri üzerinden örneklendirilme yapılması uygun görülmüştür. Bu doğrultuda hatırlatmak gerekirse; oyuncu görüşme verileri, betimsel ve içerik analizinden süzülerek

elde kalan bulgulardan seçilerek aktarılmıştır. Buna ek olarak, çalışmaya rehberlik eden ikinci yaklaşım; Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı'ndan elde edilen bulgular ile Sembolik Etkileşim Kuramından elde edilen bulguların yüksek oranda ortaklaştığı dolayısıyla aktarılan görüşmecî verileri iki kuramın özünü oluşturan prensip, ilke ve gereklilikler ışığında yorumlanmasının daha isabetli olacağı düşünülmüştür. Bahsi edilen örnek görüşmecî verileri, bulguları ve yorumları aktarılmadan önce, Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı'na ait bulguların genel bir değerlendirmesi yapılmıştır.

Öncelikle belirtilmesi gerekir ki, çalışmada Kültürel Göstergeler ve Ekme/Kültivasyon Kuramı bağlamında yapılan çözümleme, Gerbner'in "medyanın etkilerini ve modern toplumlarda oynadığı önemli rolü açıklamak için" yapmış olduğu analiz ile birebir örtüşmemektedir. Çalışma kapsamında Gerbner'in Kültürel göstergeler ve Yetiştirme Kuramı'ndan ödünç alınan savlama, 'kültivasyon, kùltive etme, ekme 'dir. Kùltive etme, yine Gerbner'in 'iletişim', 'etkileşim' ve 'iletişimsel eylem' kavramlarına yaklaşımı üzerinden ele alınmış, incelenmiştir. (Gerbner'in bahsi geçen kavramların tanımlarını hatırlamak için, Kültürel Göstergeler ve Ekme/Kültivasyon Kuramı bölümüne bakınız). Araştırma bulgularına kùltive etme perspektifinden bakıldığında şu yorumlarda bulunmak mümkündür:

Öncelikle araştırmanın Empatik Eğilim Analizine Ait Bulgular başlığı altındaki tüm veriler, bulgular, yorumlamalar ve buna ait sonuçların başat amaç sorusunu olumlaması, "anlamli bir algılama için ihtiyaç duyulan terimlere yönelik bir bilinç kùltive edildiği"ni göstermektedir. (Hatırlatmak gerekirse, buradaki bilincin kùltive edilmesi, geleneksel uyarıcı-tepki metotlarından ayrılmakta olup sembolik etkileşimin de savladığı uyarıcı-yorum/lama-tepki metoduna yaslanmaktadır).

Ön ve son görüşme verilerinin, nitel verilerin sayısal analizine tabi tutulması neticesinde elde edilen bulgulardan örnek vermek gerekirse; oyuncuların ön görüşmede sıfır (yani hangi empatik bileşen aranıyorsa o empatik bileşene sahip olmadığı) olan frekans değerinin son görüşmede herhangi bir değere ulaşması yani; ön görüşmede 3 olan frekans değerinin son görüşmede 5 değerine ulaşması, "söz konusu sürecin başarıldığı, kùltive edildiği olgusunun göstergesidir.

Nitel verilerin sayısal analizi sonuçlarına tablo ya da grafik üzerinden bakıldığında, oyuncuların ön ve son görüşmeden elde edilen frekans ya da yüzdelik değerlerinin

birbirinden tamamen farklı çıkması; oyuncuların k ltivasyonunun da birbirinden farklı olduėunu g stermektedir. O halde bu iliřkilendirmenin, kuramın teorik metnini destekleyen řu c mlesine tekab l ettiėini s ylemek m mk nd r: “Mesaj ve hik yelerin, bunları t ketenler  zerindeki etkileri doėrusal, mekanik ya da hipodermik olmadıėını, s z konusu olan diyalektik bir s re  olduėu i in, mesajların ‘etkileri’ nispeten dolaylıdır”

Buraya kadar betimlenen baėlamdan referansla ve  zetleme gayretiyle;  rnek dijital oyunun, oyuncuların empatik eėilimlerini bařarılı bir bi imde k ltive ettiėi anlařılmıştır. Gerbner’in de deyiřiyle bu k ltivasyon “tek y nl l kten ziyade, yer  ekimsel bir s re tir. ‘ ekimin’ a ısı ve y n ” dijital oyun kullanıcıları ve dijital oyun d nyasının, “ana akımının bulunduėu yer ekimsel izd ř me g re, nerede olduklarına dayanmaktadır. Her birey ya da grup birbirinden farklı y nlere seyir etmekte olabilir lakin b t n gruplar aynı anda merkezi akımdan etkilenmektedir. Bu nedenle k ltivasyon; s rekli, dinamik, bitmeyen bir mesajlar ve baėlamlar arası karřılıklı etkilenim s recidir” (2014:290).

Sembolik Etkileřimcilik Kuramı ile K lt rel G stergeler ve Ekme Kuramı’nın bulguları doėrultusunda yapılan yorumların, oyuncu g r řme bulguları  zerinden  rneklendirilmeye muhta  olduėundan s z edilmiřti. Bu doėrultuda, g r řme bulguları, oyuncuların (savařa maruz kalan insanlara y nelik) tutumlarını a ık etme niyeti tařıyan cevaplar arasından se ilmiřtir. Tutum, “bir nesneye iliřkin olumlu ya da olumsuz duygu, d ř nce ve davranıřsal eėilimlerin,  ėrenme sonucunda zihinde tortulařmıř hali”dir (Sakallıoėlu, 2018: 23). Tutumlar  evrimi i ya da  evrimdıřı katılım saėladıėımız sosyal etkileřimler sonucunda oluřurlar. Bu sosyal etkileřimler sırasında bilin  sahibi olan birey, uyarıcının aktardıėı ya da maruz bıraktıėı iletinin anlamının koda ımını yapar, benliėinde sembolik deėeri olan (ya da anlama ait bir veri yoksa yeni bir alan a ar ya da a maz) anlam ile karřılařtırır, harmanlar ve b ylelikle iletinin anlamını yeniden inřa edebilir, bi imlendirebilir ya da bi imlendirmez. Bi imlendirme/me sonrasında ise anlama y nelik inan , fikir, duygu, d ř nce, eylem yani tutum/lar oluřur. Sembolik Etkileřimcilik ve K lt rel G stergeler ve Ekme Kuramları, insan-insan, insan-medya/ortam etkileřimlerinin sosyal  ıktıya, davranıřa etkisini incelemektedir. Dolayısıyla davranıřın  nc l  ve empatinin g stereni olarak kabul ettiėim ‘tutum’ bu nedenle tercih edilmiřtir.

G2'ye örnek dijital oyun deneyimi sonrasında yapılan görüşmede savaşa maruz kalan insanlar hakkındaki duygu ve düşünceleri sorulmuş ve *“İlk önceki konuşmamızda mülteci olarak hiç büyük bir insanla konuştun mu? diye sormuştunuz. Ben konuşmadığımı söylemiştim. Hani genelde çocuklarla konuşmuştum. Şimdi bu durum cidden beni değiştirir yani. Sanırım biraz da olsa sohbet etmek isterim. Gerçekten bu durum değişti öylesine söylemiyorum. Sanırım içsel olarak da biraz kötü hissettim. Kim ister ki böyle bir durumda olabilmeyi yani? Psikolojileri çok bozuk oluyor ister istemez. Ben onlara da hak veriyorum sonuçta bambaşka bir yaşam. Kim yaşıyor ki öyle yani?”* şeklinde cevap alınmıştır. G2'nin savaşa maruz kalan insanlara yönelik bakış açısında, tutumunda olumlu yönde bir değişim olduğu anlaşılmıştır. G2'nin artık sohbet etmek istemesi; eyleme yönelik bir eğilim içerdiği hasebiyle davranışsal tutum boyutunun, içsel olarak kötü hissettiğini ifade etmesi; duyuşsal tutum boyutunun, soruları ya da sorgulamaları ise bilişsel tutum boyutunun oluştuğunu göstermektedir. G2'nin bahsettiği değişimin derinine inmek ve detaylı bilgi alabilmek amacıyla duygu ve düşüncelerindeki herhangi bir değişimin olup olmadığı sonda soru olarak sorulmuş ve *“Ben direkt mülteci gözü ile bakıyordum mesela. Bir kadın dilendiğinde, neden dileniyorsun? diyordum. Ama şu an psikolojik olarak o olayları yaşadığı için, belki hayata tutunabilecek, yapabilecek başka bir şeyi yok ve sadece oturuyor diye düşünmeye başladım. Çünkü çok zor bir durum. Başka bir şey yapamayabilir, gerçekten yapamayabilir. Her insan aynı güçte değil; kimisi savaştan sonra tutunabiliyor hayata ama kimisi tutunamayabilir, yani bunu düşünmeye başladım. Eskiden direkt, neden böyle bir şey yapıyor ki? yine de çalışıp kazanabilir gibi düşünüyordum. Ama sonuçta bambaşka bir ülkeden, sıfır kazançla gelmiş buraya yani o çok zor bir durum.”* şeklinde cevap alınmıştır. G2'nin örnek dijital oyun oynamadan önce savaşa maruz kalan insanlara yönelik var olan fikri, bakış açısı; tutumu örnek dijital oyun oynadıktan sonra pozitif yönde değişime uğramıştır. Bu değişime öncülük eden anlamlandırma, yorumlama görüşmecinin biliş düzeyinde gerçekleşmiştir. O halde özetlemek gerekirse; G2'nin sahip olduğu negatif tutumu, örnek dijital oyun deneyimi; etkileşimi aracılığıyla pozitif yöne evrilmiştir. Bu evrilme, G2'nin cevabında yer alan *“Bir kadın dilendiğinde, neden dileniyorsun? diyordum” “Eskiden direkt, neden böyle bir şey yapıyor ki?”* şeklindeki sorgulamaları oyunun aktardığı ya da maruz bıraktığı iletinin anlamını sorguladığını, anlama ve anlamlandırmaya çalıştığını, benliğinde var olan anlam ile karşılaştırma yaptığını göstermektedir. Buna ek olarak, G2'nin savaşa maruz

kalanlara yönelik bilişsel, duyuşsal ve davranışsal tutum boyutlarının, empatik eğilimlerinin rota değiştirip pozitif yöne evrilmesi, oyuncunun tutum ve empati boyutlarının kültive edildiğini göstermektedir.

G6'ya oyun sonrası itibariyle savaşa maruz kalan insanlar hakkındaki duygu ve düşünceleri sorulmuş ve *“Aslında savaş öncesinde mesela mülteciler için kadın, çocuk ve yaşlılar gelebilir ama benim yaşımda olanlar kalıp savaşmalı diye düşünüyordum. Ama şimdi bence sivillerin hepsi gelebilir. Mesela ben bir mülteci olsaydım eğer, daha önce elime bir silah almadım yani kolay kolay silah almadım. Ben savaşta ne yapabilirdi ki, bir sivilim sonuçta.”* şeklinde cevap alınmıştır. G6, kendi ifadesinde de belirttiği gibi, ön görüşmede kendi yaşındakilerin ülkesinde kalıp savaşması gerektiğini vurgulamıştır. Ancak örnek dijital oyundaki savaşın yarattığı yaşam koşullarına ve bireysel hasarlara tanık olduktan sonra savaşa maruz kalan tüm sivillere karşı anlayış geliştirmiştir. G6'nın genişlettiği anlayış alanı, kendini 'onların' yerine koyması üzerinden gerçekleşmiştir. Özdeşleşmiş, empati kurmuş olması tutum değişimine aracılık etmiştir. Kısaca ve kabaca, örnek dijital oyunun -konusu özelinde- görüşmecinin sahip olduğu tutum ve kanaatine olumlu yönde katkı sunmuş yani pozitif yönde değişim, gelişim göstermesine aracılık etmiş olduğu söylenebilir. Oyuncunun kendini o rol (mülteci) içinde tanımlamaya ve durumu/anlamı anlamlandırmaya çalışması üzerinden, dijital oyunun konusu özelinde iletilen mesajı, doğrudan almamış ve benliği içinde anlamı yoğurup mayalamış ve tutum ya da edimine biçim vermiş olduğu anlaşılmaktadır. Pozitif gelişime işaret eden çıktı yani oyuncunun anlamı biliş süzgecinden geçirerek yeniden biçimlendirmesi, kültive edilen bilincin göstergesidir.

G9'a ön görüşmede savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olmasıyla ilgili düşünceleri sorulmuş ve *“Ben bu savaşa maruz kalan insanların kendi ülkelerinde kalıp kim kiminle savaşıyorsa onlarla savaşmasını temenni ederdim. Yani ben öyle düşünüyorum.”* şeklinde cevap alınmıştır. G9'a örnek dijital oyun oynatılıp son görüşme yapıldığında yine aynı soru yöneltilmiş ve *“Bir azgınlık, taşkınlık yapmadıkları sürece ülkemizde kalabilirler. Bize faydalı olabilecek şekilde, Türkiye'yi destekleyecek nitelikte ilerlersek hem biz mutlu oluruz hem onlar mutlu olur. Ne bileyim orada kalan ailelerine, akrabalarına, belki biz de yardımcı olabiliriz, güzelce yaşayıp gidebiliriz diye düşünüyorum.”* şeklinde yanıt alınmıştır. İki cevap arasında bariz bir tutum değişimi söz konusudur. İlk iki cümlesi üzerinden, anlayışa dayalı bir tutum

değişimi yani bilişsel tutum edinimi söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca, görüşmecinin savaşa maruz kalan insanların akraba ve ailelerine yardım etme istemi, eğilimi de davranışsal tutum boyutunun açıldığının göstergesidir. O halde, örnek dijital oyunun -konusu özelinde- G9'un sahip olduğu tutum ve kanaatine olumlu yönde katkı sunmuş yani pozitif yönde değişim, gelişim göstermesine aracılık etmiş olduğu söylenebilir. Oyuncunun *"Bir azgınlık, taşkınlık yapmadıkları sürece..."*, *"Bize faydalı olabilecek şekilde..."* şeklindeki koşul bildiren cümleleri aracılığıyla, örnek dijital oyun iletilerini anlamını düşündüğü ve ön görüşmesinde keskin hatlarla çizdiği sınırı, koşula dayalı olarak esnettiği görülmüştür. Oyuncunun koşula dayalı esnettiği anlayışı, aynı zamanda kültüre edilmiş bir bilincin ürünü olduğunun da göstergesidir.

G3'e ön görüşmede savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşünceleri sorulmuş ve *"Yeni bir hayata başlıyorlar, yani kaçtıkları zaman. Kaçmadıkları zaman ne olduğunu bilmiyorum yani öyle bir örnek görmedim. Oradaki yaşamlarını, kültürlerini tamamen bırakıp geliyorlar ve farklı bir kültüre alışmaya çalışıyorlar. Bu da baya bir sıkıntılı oluyor. Dilleri değişiyor, bazen jenerasyon değiştiğinde dinleri bile değişiyor. Üzücü bir durum."* şeklinde cevap alınmıştır. G3'ün verdiği yanıt üzerinden bilişsel düzeyde olumlu tutuma sahip olduğunu söylemek mümkündür. G3'e örnek dijital oyun oynatılıp son görüşme yapıldığında yine aynı soru yöneltilmiş ve *"Çok büyük bir psikolojik destek almaları gerektiğini düşünüyorum artık. Çünkü baya büyük bir travma, özellikle de çocuklar için. Hayata nasıl geri kazandırılabilirler, bilmiyorum. Yaşlılar, gençler, çocuklar şu anda nasıl yapıyorlar buradakiler, ona da anlam veremiyorum cidden."* şeklinde yanıt alınmıştır. Görüşmecinin nasıl sorusu ile yaptığı sorgulaması üzerinden; çaresiz, çıkmaza düşme ve anlam verememe halleri yüklendiği anlaşılmaktadır. Bu ise; duyuşsal ve bilişsel düzeyde seyreden tutum edinimine işaret etmektedir. Son olarak, G3'ten derinlemesine bilgi alabilmek amacıyla sonda soru olan duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişim olup olmadığı sorulmuş ve *"Onlara normal insanlara baktığım gibi bakamam herhalde artık. Yani onlar ne kadar normal davranırsa davransın, hep bir burukluk olur içimde, hep bir acıma duygusu olur artık. Yardım etmeye çalışırım hayatlarının her anında. Onların hayatına devam edebilmesi için veya en azından normal hissedebilmeleri için yardım etmeye çalışırım büyük ihtimalle. Ya da öyle hissettirmeye çalışırım. Yani öncesinde de yardım etmek isterdim ama bu yardım hiç böyle psikolojik olarak destek vermem gerektiği gibi değildi, öyle düşünmüyordum. Hep bir ihtiyaçları vardı ve ben onu tamamlamaya uğraşırım gibi*

düşünüyordum. Ama şu an öyle değil, direkt onlarla konuşmak isterim, arkadaşları olmak isterim yani öyle destek vermek isterim. Artık manevi olarak da bir şeyleri düşünmeye başladım.” şeklinde cevap alınmıştır. G3’ün savaşa maruz kalan insanlara artık normal birine baktığı gibi bakamayacağını ifade etmesi düşünsel, zihinsel düzeyde gerçekleştiği dolayısıyla bilişsel tutum boyutunun, içinde hep bir burukluk ve acıma duygusu olacağını ifade etmesi aracılığıyla duyuşsal/ duygusal tutum boyutunun ve yardım etme, iletişim kurma ve arkadaşlık kurma istemi aracılığıyla ise davranışsal tutum boyutunun oluştuğunu; tüm tutum boyutlarının geniş alana yayıldığını göstermektedir. Özet olarak, örnek dijital oyunun -konusu özelinde- G3’ün sahip olduğu tutum ve kanaatinde olumlu yönde artış sağlamış; pozitif yönde gelişim göstermesine aracılık etmiş olduğu söylenebilir. Oyuncunun ön görüşmede de olumlu tutuma sahip olduğu ancak son görüşmede olumlu tutumunun çeşitli boyutlarında artış olduğu anlaşılmıştır. Bu artışın, *“Hayata nasıl geri kazandırılabilirler, bilmiyorum. Yaşlılar, gençler, çocuklar şu anda nasıl yapıyorlar buradakiler, ona da anlam veremiyorum cidden.”* sözleri üzerinden de anlaşılabileceği üzere doğrusal olmadığı, oyuncunun bir sorgulama, anlamlandırma ve hatta anlamlandıramama içinde olduğu ve bu süreç sonrasında sahip olduğu anlama yeni boyutlar ekleyerek yeni katmanlar oluşturduğu görülmektedir.

G7’ye ön görüşmede savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olmasıyla ilgili düşünceleri sorulmuş ve *“Eğer benim ülkemde savaş olsaydı ve oradan uzaklaşabiliyor olsaydım, ben de bunu yapardım kesinlikle.”* şeklinde cevap alınmıştır. G7’ye örnek dijital oyun oynatılıp son görüşme yapıldığında yine aynı soru yöneltilmiş ve *“İyi ki buradalar diye düşünüyorum. Çünkü kimsenin öyle bir yerde, kendi içinde savaş veriyor olmasını istemezdim.”* şeklinde yanıt alınmıştır. G7’nin örnek dijital oyun aracılığıyla olumlu tutumunu pekiştirdiği görülmektedir. Öyle anlaşıyor ki bu pekiştirmeye vesile olan durum/olgu/olay *“...kimsenin öyle bir yerde, kendi içinde...”* cümlesi altında yatmaktadır. Öyle görünüyor ki, örnek dijital oyunun içeriğini oluşturan tüm oyun dinamikleri, öğeleri (özellikle cümle üzerinden belirtmek gerekirse; mekân tasarımı, olay örgüsü, karakterlerin ruhsal durumları vb.) görüşmecinin olumlu tutumunu pekiştirmiş, kuvvetlendirmiş, kültive etmiştir. O halde özetle, örnek dijital oyunun G7’nin sahip olduğu tutum ve kanaatini kuvvetlendirmiş ve pozitif yönde gelişim göstermesine aracılık etmiş olduğu söylenebilir.

G15'e ön görüşmede savaşa maruz kalan insanlar hakkındaki duygu ve düşünceleri sorulmuş ve *"Aslında birçoğunun bunun olmasını istemediğini düşünüyorum. Yani sonuçta başka kişiler tarafından belirlenmiş bir şeyin parçası oldukları için yani istemiyorlardır büyük ihtimalle. Ben onlar için nasıl desem... Bir çıkarları yok ama mecburen o oyun içine dâhil olmuşlar, o yüzden üzücü buluyorum."* şeklinde cevap alınmıştır. G15'e örnek dijital oyun oynatılıp son görüşme yapıldığında duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişim olup olmadığı sorulmuş ve *"Zaten ben oyun oynamadan önce de ılımlı bakıyordum ama şu an daha çok hikayelerini dinlemek istiyorum. Bu oyundan sonra onlara karşı birazcık daha cesaretli olup arkadaş canlısı olabilirim diye düşünüyorum."* şeklinde yanıt alınmıştır. G15'in ön görüşmede bilişsel düzeyde tutuma sahip olduğu görülmektedir. Buna ek olarak son görüşmede, oyuncunun bilişsel tutumuna, savaşa maruz kalan insanların hikâyelerini dinleme ve arkadaşlık kurma istemi ve eğilimi üzerinden davranışsal tutum boyutu da eklenmiş olduğu anlaşılmaktadır. O halde, örnek dijital oyunun -konusu özelinde- G15'in sahip olduğu tutum ve kanaatine olumlu yönde artış sağladığı dolayısıyla pozitif yönde gelişim göstermesine aracılık etmiş olduğu söylenebilir. Oyuncunun sahip olduğu anlamın, dijital oyun etkileşimi aracılığıyla pekiştiği, benliğinde var olan anlam/ların yansıması olan tutumunun ise davranışsal/eylemsel niyeti üzerinden bir adım öteye taşındığı anlaşılmıştır. Bu durum, örnek dijital oyunun anlatısını, oyuncuya kültive ettiğini göstermektedir.

Oyuncuların bulgu ve yorumlarının aktarımına geçmeden önce şu kaydı düşmüş olmak isterim: Öncelikle buraya kadar olan betimleme, iki kategorinin varlığına işaret etmektedir. Bunlardan ilki, ön görüşmede olumsuz tutuma sahip olup oyun deneyimi sonrasında olumlu tutum edinen oyuncular, ikincisi ise, ön görüşmede olumlu tutuma sahip olup oyun deneyimi sonrasında olumlu tutumunda artış olduğu görülen oyuncular işaret etmektedir. Ancak üçüncü ve son olarak bir kategori daha mevcuttur: Ön görüşmede koşullu olumlu tutuma sahip olup oyun deneyimi sonrasında yine koşullu olumlu tutumu devam eden oyuncular. Bu kategoriye örnek teşkil eden oyuncu görüşme bulguları aşağıda yer almaktadır:

G11'e oyun sonrası itibarıyla savaşa maruz kalmış insanların ülkemizde olması hakkındaki düşünceleri sorulmuş ve *"Önceden ülkemizde yaşamalarına karşı çıkmıyordum. Şu anda da aynı düşüncedeyim. Yaşasınlar ama bir düşüncem hala aynı:"*

Saçma sapan hareketlerde bulunan insanların hala daha kendi ülkelerine dönmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü sen zaten savaştan, zor bir durumdan çıkıp gelmişsin. Burada savaş ortamı yok ve güzel bir hayatın var, buradaki insanlara hayatı zehir etmemelisin yani. Mesela şu an ülkemizde Suriyeliler var. Haberlerde görmüşsünüzdür, bıçaklama olayları falan oldu. Sen zaten savaştan, bu tarz şeylerden kaçmışsın. Niye gelip bu tip şeyleri bize yaşıtıyorsun?” şeklinde cevap alınmıştır. G11’in oyun oynamadan önce var olan (şartlı) olumlu tutumunun oyun oynadıktan sonra da devam ettiği yani herhangi bir tutum değişimi olmadığı görülmektedir. G11’in şartlı olumlu tutumu; toplumun refahını ve ahlaki düzenini bozmayıp topluma ayak uyduran savaşa maruz kalan insanlara yöneliktir. (Esasen, G11’in şartlı olumlu tutumu, derinlemesine görüşme yapılan yüksek çoğunlukta görüşmeciler ile ortak kanıyı oluşturmaktadır.)

G13’e oyun sonrası itibariyle savaşa maruz kalmış insanların ülkemizde olması hakkındaki düşünceleri sorulmuş ve “Başta dediğim gibi, ilk başta insanlar belirli bir bölgede toplansın, orada eğitilsinler, bizim kültürümüze adapte olabilirlerse alınsın. Sorun çıkaranlar; askerler ya da fırsatçılar gibiler o bölgede kalsın. Ülkeye alınsın ama o bölgede kalsın. Eğitildiğinde de çıksınlar.” şeklinde cevap alınmıştır. G13’in oyun oynamadan önce var olan şartlı olumlu tutumunun oyun oynadıktan sonra da devam ettiği yani herhangi bir tutum değişimi olmadığı görülmektedir. G13’ün şartlı olumlu tutumu G11 ile benzerlik göstermektedir. G13 de kültürel değerlere uyum sağlayabilen bir başka deyişle toplum düzenini, huzurunu bozmayan, sorun çıkarmayan savaşa maruz kalan kişilerin ülkede kalmasından yana tavır sergilemektedir.

G16’ya oyun sonrası itibariyle savaşa maruz kalmış insanların ülkemizde olması hakkındaki düşünceleri sorulmuş ve “İlk başta da dediğim gibi hani Suriye üzerinden konuşursak, Suriye’deki insanların tabii ki de ülkemize gelmesi doğrudur. Suriye’deki savaş, böyle çok kapalı bir kuşatma yok. Bölgesel bir savaş var. Mesela Türk askerinin oluşturduğu koridor bölgelere Suriyelilerin büyük bir kısmının geri dönmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü güvenli artık. Yani orada bir Türk askeri güvenliği var. Ama hala ülkemize gelip yerleşmeleri bana göre yanlış. Yani şu şekilde kalırlar; doğudaki Gaziantep’te ki kamplara falan yerleştirirsin aileni ve ülken için savaşımaya geri gidersin. Erkekler için tabii bu düşüncem. Kadın, yaşlı, çocuk kalabilirler. Bu şekilde düşünüyorum. Yani hala o fikrimde ben aynıyım.” şeklinde cevap alınmıştır. G16 Suriye savaşına maruz kalan insanlar üzerinden değerlendirme yapmış ve savaş esnasında

Türkiye'ye gelinmesini doğru bulmuştur. Ancak ne var ki, savaşın son bulduğu güvenli bölgelere Suriyeli vatandaşların büyük bir kısmının geri dönmesi gerektiğini belirtmiş ve hatta Suriyeli erkek vatandaşların Türkiye'ye sığınmak yerine ülkelerine savaşmaya gitmelerini doğru bulmuştur. Bunun yanı sıra, kadın, çocuk ve yaşlılara yani savaşamayacak durumda olan dezavantajlı bireylere karşı tutumu biraz daha olumludur; savaş bitene kadar ülkede kalmalarında sorun bulmamaktadır. G16'nın savaşa maruz kalmış insanları, geçici sığınmacı statüsünde kabul edebilir olduğu anlaşılmaktadır. Aslına bakılırsa, kanaatimce, görüşmecinin yorumu olumsuz gibi görünse de olumludur. Çünkü savaş maruz kalanların dezavantajlı konumunun bilincindedir ve tıpkı bir misafir gibi kabul edilebilir bulmaktadır. Görüşmecinin keskin bir reddediş hali söz konusu değildir. Sözün özü olarak, G16'nın olumlu sayılabilecek bir tutuma sahip olduğu ve bunun oyun sonrasında da aynı kaldığını söylemek mümkündür.

G22'ye oyun sonrası itibariyle savaşa maruz kalmış insanların ülkemizde olması hakkındaki düşünceleri sorulmuş ve *“Önceki fikrimle şu an çok bir değişiklik yok. Kalmalarından yanayım ama bu kadar da fırsat vermelerine gerek yok. Sonuçta biz de burada büyüdük, yetiştik yani bizim çalışıp gelemediğimiz yerlere adamlar sınavsız giriyor.”* şeklinde cevap alınmıştır. G22 savaşa maruz kalan insanlara ayrıcalık tanınmasına ve kendi ülke vatandaşından daha üst düzeyde fırsatlar tanınmış olmasına tepkilidir. Dolayısıyla G22'nin de şartlı olumlu tutuma sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Sonuç olarak, oyuncu görüşmelerinden elde edilen bulgu ve yorumları Sembolik Etkileşimcilik Kuramı çerçevesinde kısaca ve kabaca değerlendirmek gerekirse; öncelikle bir sembol sistemi olan dijital oyun ile iletişime, etkileşime giren oyuncuların, örnek dijital oyunun aktardığı iletilerin anlamları üzerinde düşünmüş, kendi benlikleri içinde var olan anlam/lar ile karşılaştırmış, harmanlamış ve anlam üzerinde bir yoruma ulaşmış olduğunu belirtmek gerekir. Bu etkileşimde özne/oyuncunun pasif değil aktiftir. Bunun yanı sıra etkileşim aracılığıyla oyuncunun anlamı yeniden biçimlendirmesi, bir başka katman olarak kabul etmesi, koşullu kabul etmesi ya da reddetmesi üzerinden sürecin mekanik değil dinamik olduğunu söylemek mümkündür.

Oyuncu görüşmelerinden elde edilen bulgu ve yorumların çizdiği büyük resmi Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı bağlamı dâhilinde değerlendirmek gerekirse ise; üstte yer alan öncelikli yorumu burada da aynı öncelikle kullanmak gerekir. Bir sembol sistemi

olan dijital oyun ile iletişime, etkileşime giren oyuncuların, örnek dijital oyunun aktardığı iletilerin anlamları üzerinde düşünmüş, kendi benlikleri içinde var olan anlam/lar ile karşılaştırmış, harmanlamış ve anlam üzerinde bir yoruma ulaşmış olduğunu belirtmek gerekir. Bahsi geçen yoruma, oyuncunun kendinde olan anlamı yeniden biçimlenmesi, bir başka katman olarak kabul etmesi, koşullu kabul etmesi ya da reddetmesi şeklinde çıktı (üstte aktarılan tüm oyuncu görüşme bulgularında bu çıktı görülebilir) oluşması dolayısıyla ulaşılmıştır. Bir semboller sistemi olan dijital oyunların, sembolik kodlar aracılığıyla oluşturduğu ve aktardığı iletilerinin, oyuncular tarafından kodaçımının yapılarak, anlamın yeniden biçimlenmesi, bir katman olarak yeni alan açması, koşullu kabul etmesi ya da reddetmesi, Gerbner'in "sembolik anlamlar insan eylemlerine yakından karışır ve onlara hükmeder. Bir eylemin anlamı insani anlamı onun içinde yattığı sembolik bağlamından filizlenir. Ne zaman sembolik bağlam değişir, o zaman eylemin anlamı da değişir. Bir yapı, değişimi sağlamak için yer değiştirdiğinde, eylemin sembolik işlevini muhafaza eder veya zenginleştirir" savlamasını aynalamaktadır (2014:276).

O halde geniş bir ifadeyle, sembolik sistemler ağı olarak dijital oyunların, oyuncunun oluşum/gelişim sürecini kültive ettiğini söylemek mümkündür. Bu yorumu yine Gerbner'den alıntılanarak desteklemek isterim. Gerbner'e göre; "Sembolik yapılar belli bazı önermeleri, dünya hakkında, üzerinde yaşayan insanlar hakkında ve hayat oyununun kuralları hakkında kültive edebilirler. Bu önermeler, hiç de açık, okunaklı bir reçete olarak sunulmaz; fakat bu önermeler sembolik bağlam içinde nasıl işliyorsa ve temsil edilebiliyorsa ona içkin ve gizlenmiş olarak verilir" (2014:277). Ancak bu noktada yeniden hatırlatmak gerekir ki, bu araştırma bütünlüklü bir kültivasyon analizini içermemektedir. Sadece Gerbner'in bu kuram dâhilinde, 'kültive etme' kavramı bağlamı içinde yer verdiği kimi önermeler, gereklilikler ve ilkelerden faydalanılmıştır.

SONUÇ

Dijital oyunlar, dijital çağa doğmuş ya da tanık olan çoğu bireyin gündelik yaşam pratikleri içinde geniş yer bulmaktadır. Dijital oyunların giderek yaygınlaşması ve gücünü, önemini pekiştirmesi hasebiyle çeşitli disiplinler içinde araştırmalara konu olmuştur. Dijital oyun alanında araştırma yapan çoğu araştırmacı dijital oyunun, haz, şiddet ya da öğrenme ile ilişkisinin ne, nasıl olduğunu saptama amacı güden birçok çalışmaya rastlamıştır. Bu çalışmalar özü itibarıyla ve örtük ya da açık olarak, dijital oyunun *etki/leme gücünü* kabul etmekte ve bu kabul üzerine hipotezlerini sınamaktadırlar. Örneğin, dijital oyun oynayarak haz duyan, eğlenen birey, dijital oyunun haz ve eğlendirici yönünden faydalanmakta dolayısıyla bireydeki etkisi bu yönde olmaktadır. Ya da dijital oyunun bireyleri saldırgan tutum ya da davranışlara yönlendirdiğini savlayan araştırmacılar da esas itibarıyla dijital oyunun bireyler üzerindeki etkililiğinden söz etmektedirler.

Bu araştırmanın tohumu dijital oyunların *etki/leme⁹gücünün* kabulüne yaslanarak atılmış olup dijital oyunlar aracılığıyla toplumsal faydaya yönelik çıktı oluşturabilmek mümkün olabilir mi? Sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? vb. sorular üzerinden filizlenmiştir. Çalışmanın filizlenmesine aracı olan sorulara yanıt arama çabası, dijital çağın tekno olanaklarının getirmiş olduğu yararların yanı sıra

⁹Ancak bu noktada belirtmek gerekir ki çalışmada işaret edilen etki, iletişim bilimleri disiplini içinde yer alan anaakım iletişim çalışmalarının ön kabulüyle uyumlu olan etki kavramıyla uyuşmamakta ancak bütünüyle reddini de savlamamaktadır. Reddedilmeyen kısmının dayanak noktası şu şekildedir: Etki söz konusudur ancak bu etki dijital teknolojinin olanaklarının etkileşimlilik, bilgi ve görüntü bolluğu, seçici dikkat/algı, seçim fırsatı, bireyin o ana kadar birikim yaparak benliğini oluşturduğu sermaye içinde var olan ile harmanlama, karşılaştırma, çarpıtırma, süzme, yorumlama gibi öğelerin işlevlerini yerine getirdikten sonra damıtarak ortaya çıkardıkları üzerinden bir etkidir. Başka şekilde bir açıklama yapmak gerekirse; araştırma iletişim bilimleri anaakım yaklaşımın etki-tepki ya da uyarıcı-tepki modeline karşı konumlanmıştır. Yani, bireyin pasif değil aktif olarak yer aldığı, etkileşim esnasında bireyin uyarıcıyı yorumlayarak açtığı, daha ziyade yorumsamacı yaklaşım ile uyuşan uyarıcı-yorum-tepki döngüsüne dayalı bir etkiden söz edilmektedir.

bireye ve toplumsala yansıyan tahribatlarının¹⁰ da gözlemlenmesi ya da çeşitli kaynaklarda rastlanılması dolayısıyla ihtiyaç hissedilmiştir.

Her türden ve farklı özellikten bilgi ve görüntü bolluğu ya da yığını, birey/lerden toplumsala uzanan bireyselleşme; duyarsızlaşma, hissizleşme, empati yitimi gibi tahribatlara neden olabilmektedir. Dijital çağın vebasası olan bireyselleşme Bauman'a göre "bir seçenek değil bir kaderdir; bireysel seçme özgürlüğü alanında, bireyselleşmekten kaçma ve bireyselleşme oyununa katılmayı reddetme seçeneği kesinlikle gündemde değildir" (2015:64). Bunun en önemli sebebi, bireyin dijital teknolojilere harcadığı çevrimiçi zamanın, çevrimdışı zamandan çok daha fazla olmasından kaynaklanmaktadır -ki bu durum dijital çağın zorunlu, kaçınılmaz vergisidir. Jean Baudrillard, iletişim araçlarının duyarsızlaşma, hissizleşme, tepkisizleşme meydana getirdiğini şu sözler aracılığıyla ifade etmiştir: "Anlamsızlık çölünün boyutları giderek büyümektedir. Anlam denilen şey iletişim araçlarında için için kaynamaktadır. Toplumsal da kitleler içinde için için kaynamaktadır. Sistemin hızlanmasıyla orantılı bir şekilde bu kitlenin sonsuza dek büyüyebileceği düşünülmektedir. Bu içinden çıkılması olanaksız bir enerji sorunudur. Bu bir duyarsızlık noktasıdır. Tıkanma noktasına gelen bir dünya tepkisizliğe mahkûm edilmektedir. Tepkisizlik olayları ise hızla artmaktadır" (2016:208). Susan Sontag da Baudrillard ile paralel bir ufukta birleşerek, şiddet içerikli yayımların yoğunluğu, bunun bireye yansıması ve birey/lerin meşru algılamalarını şu şekilde ifade eder ve eleştirir: "Başka bir ülkede meydana gelen felaketlerin seyircisi olmak, gazeteciler diye bilinen profesyonel, uzman turistlerin bir buçuk asrı aşkın bir sürelik mecralarında gittikçe katlanan birikimleriyle ilintili olan, esaslı modern bir deneyimdir. Öyle ki, artık savaşlar hepimizin oturma odalarında sükûnet içinde seyredip dinlenen görüntü ve seslere dönüşmüş durumdadır" (2004:17). Toplumsalı oluşturan birey/lerin seyirci olmak zorunda kalması; zaman içinde olgu/olayları meşrulaştırma, hissizleşme, duyarsızlaşma, eylemsizleşme çeperlerine bir tuğla daha koyması demektir. Madalyonun öbür yüzüne bakıldığında her bir tuğlanın, empati yitimini inşa etmekte olduğu rahatlıkla görülebilir. Oysa empati, "bütün canlılar için temel bir yetidir. Empati, insaniyetsizlikle aramızdaki sınır ve insanlığımızın özüdür, aynı zamanda kendimiz

¹⁰Elbette ki, bu tahribatın salt sebebi dijital çağın hızla değişen çeşitli olanakları değildir. Kanımca, kitle iletişim araçlarının ortaya çıkışından bugüne kadar gelen birikimlerin de yüksek oranda payı vardır: Ebeveynlere yansıyan ve onlardan miras kalan bir pay.

olmanın özüdür. Ama eğer kendimize dair olan, küçümsenir ve bize ait olmayan bir şey gibi bizden kopartılırsa, empati de özgür biçimde gelişemez. Başkalarının duygularını paylaşma yetimiz körelir. Kendimize dair olanın yabancı bir şey haline gelmesi süreci, insanların insanca, yani ilgiyle, empatiyle ve karşılıklı anlayışla karşılaşmalarını engeller. Böylece soyutlama, ilişkilerimizin temelini alır” (Gruen, 2016:22).

Buraya kadar betimlemeye çalışılan parçaları birleştirip bütüne bakma ve araştırmanın meramını özetleme gayretiyle, özgürleştirici, bağımsızlaştırıcı, eğlendirici bir eylem pratiği ya da gündelik yaşam pratikleri içinde hırpalanan ve rahatlama/boşaltım sığınağı olarak sığınılan dijital oyunlar, empati yitimine karşı bir aşınma sağlayabilir mi? sorusunu bireylerin uçlarda, üst sınırlarında yer alan düşünceleri üzerinden saptanması hedeflenmiştir. Araştırma bu hedef doğrultusunda, geleneksel ve yeni medyada sıkça yer alan ve çoğu kişi tarafından kabul görmez olan savaşa maruz kalan insanlar özelinde çerçevelendirilmiş ve savaşa maruz kalan insanların hayatta kalma mücadelesini konu edinen *This War of Mine (Benim Savaşım)* dijital oyunu örnek olarak seçilmiştir. Çerçeveleme içine, dijital oyunlar sosyometrik örüntüde dezavantajlı konuma düşmüş olan birey/gruplara yönelik algı, alımlama, anlayış çeperinin genişletilmesi, esnetilmesi mümkün olabilir mi? Toplumun büyük çoğunluğu tarafından öteki olarak konumlandırılan birey ya da grupların penceresinden hayata bakabilmek, onlarla empati kurabilmek mümkün olabilir mi? Dijital oyunlar bireyselleşme, hissizleşme ya da duyarsızlaşmaya meydan okuyabilir mi? Dijital oyunlar bireylerin gerçek dünya algı ya da anlamlandırmalarını yeniden ekebilir mi? Dijital oyunun herhangi etkileşim biçimi ya da öğeleri (karakterler, müzik, efekt, mekân tasarımı, hikâye vb) empatik iletişimi sağlamakta mıdır? amaç soruları alan yazın ve kuramsal çerçeve ışığında oluşturulmuş ve dahil edilmiştir. Amaca ulaşabilecek yolda zengin veri elde etmede aracı olan yöntemler, çalışma grubu, veri toplama aracı ve veri analizi belirlenmiş ve araştırma bulguları elde edilmiştir.

Ortak olan sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulguları, ortak olmayan sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulguları ve tüm sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulguları olmak üzere üç ana başlık ve aynı zamanda detayı görebilmek, bulguları tüm şeffaflığı ile irdeleyebilmek adına, empati bileşenleri olan duyuşsal, bilişsel ve davranışsal boyutları mercek altına alınmış ve duyuşsal empatik eğilim

bulguları, bilişsel empatik eğilim bulguları ve davranışsal empatik eğilim bulguları olmak üç alt başlık altında aktarılmış, alan yazın ile ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

Öncelikle; ortak sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulgularının sonuçlarına kuşbakışı bakmak gerekirse; son sağlama tekniği olarak kullanılan nitel verilerin sayısal analizi bulgularına yer vermek gerekir. Buna göre, duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 126 olan değer, son görüşmede 311'e ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 185 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %28,83 olan oranın, son görüşmede %71,17'ye ulaşmış olduğu hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye %42,34 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Benzer şekilde ortak olmayan sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulgularının sonuçlarına kuşbakışı bakmak gerekirse ise; duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 79 olan değer, son görüşmede 509'a ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 430 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %13,44 olan oranın, son görüşmede %86,56'ya ulaşmış olduğu hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye %73,12 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür. Son olarak, tüm sorular üzerinden empatik eğilim analizi bulgularının sonuçlarına kuşbakışı bakmak gerekirse; araştırmada son sağlama tekniği olarak kullanılan nitel verilerin sayısal analizi bulgularına yer vermek gerekir. Buna göre,duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin bütününe ait frekans değerlerinin toplamı incelendiğinde; ön görüşmede 205 olan değer, son görüşmede 820'ye ulaşmış ön görüşmeden son görüşmeye 615 frekans değerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu değerlerin yüzdelik karşılığına bakıldığında ise, ön görüşmede %20 olan oranın, son görüşmede %80'a ulaşmış olduğu hasebiyle ön görüşmeden son görüşmeye %60 oranında bir artışın meydana gelmiş olduğunu söylemek mümkündür. Araştırmanın betimsel analiz, içerik analizi ve üstte aktarımı yapılan nitel verilerin sayısal analizinin genel sonuçları gösteriyor ki, dijital oyunlar ile oyuncu/kullanıcı/ deneyimleyici etkileşimi, oyuncuların empatik eğilimlerine olumlu yönde katkı sağlamış; pozitif yönde gelişim ya da değişim göstermesine ve yeni empatik eğilim doğumlarına aracılık etmiştir. Bir başka deyişle,

oyunun içine gömülme ve özdeşleşmelerine yüksek olanak tanıyan örnek dijital oyunun, oyuncuların savaşa maruz kalan insanlara yönelik empatik eğilimlerini dramatik bir biçimde artırmıştır. Oyun oynadıktan sonra yapılan son derinlemesine görüşmede, oyuncuların gözlerinin dolduğu, ağladığı, sesi titrediği, bir noktaya dalıp uzaklaştığı gözlemlenmiştir. Oyunculara gözlemlenen bu duygusal tepkilerin, oyuncuların kendilerini oyun karakteri yerine koyması, oyun içinde oyun karakterinin girdiği ruh hallerini hissedebilmesi, oyunda tercihte bulunduğu herhangi bir eylemin çıktısının bir diğer karakterin (örneğin sığınaktaki diğer karakterler gibi) duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyeceğinin bilincinde olması, sorumluluk alması, gerçek hayatta yaşıyormuşçasına oyun ile etkileşime girmesi ve tercihlerini şekillendirmesi üzerinden olduğu ifade edilebilir. Bu durumların yol açtığı duygusal tepkiler aynı zamanda oyuncunun dijital oyun sayesinde kurduğu empati şiddetinin göstergesidir.

Araştırma bulgularının Sembolik Etkileşimcilik Kuramı ile ilişkilendirilmesinden elde edilen sonuca göre; öncelikle bir sembol sistemi olan dijital oyun ile iletişime, etkileşime giren oyuncuların, örnek dijital oyunun aktardığı iletilerin anlamları üzerinde düşünmüş, kendi benlikleri içinde var olan anlam/lar ile karşılaştırmış, harmanlamış ve anlam üzerinde bir yoruma ulaşmış olduğunu ifade etmek gerekir. Bu etkileşimde özne/oyuncuların pasif değil aktif olduğunun yanı sıra etkileşim aracılığıyla oyuncunun anlamı yeniden biçimlendirmesi, bir başka katman olarak kabul etmesi, koşullu kabul etmesi ya da reddetmesi üzerinden sürecin mekanik değil dinamik olduğunu söylemek mümkündür. Dijital oyun ile oyuncu/kullanıcı/deneyimleyici etkileşiminin, yabancılama, ötekileştirme sorununa dair barışçıl çözümler vaat etmiştir. Bu çözüm vaadinin özünde değişim ve dönüşüm (bilinç dâhilinde, yorumlanarak, harmanlayıp, çarpıştırarak, damıtarak) yatmaktadır. “Bireyler, içerisinde bulundukları doğal ve sosyal çevrelerinin etkisinde kaldıkları oranda, etki de ederek onları değiştirip dönüştürmektedirler” (Morva, 2013:125).

O halde, bireylerin içsel ve dışsal eylemleri, çevrimiçi ya da çevrimdışı gerçekleştirilen sosyal etkileşimlerin sıklıkları oranında değişir ve dönüşür olduğunun yanı sıra bu

etkileşimlerin aurasının renginin de seçici seçimler¹¹ ile belirlenir, şekillenir ve çıktılanır olduğu söylenebilir.

Gerbner'in Kültürel Göstergeler ve Yetiştirme Kuramı ile ilişkilendirilmesinden elde edilen sonuca göre ise, oyuncuların, örnek dijital oyunun konusu özelinde, kültive edilme, öğrenme, bilinçlenme, anlama ve anlamlandırma süreci içine girdiklerini ve dolayısıyla duyuşsal, bilişsel ve davranışsal empatik eğilimlerinin arttığı, geliştiği, pekiştiği ya da pozitif yönde rotalandığını söylemek mümkündür.

Ancak bu noktada, dijital oyunun indoktrine etme değil iletilen anlamı ve ardında olanları düşündürmeye aracı olduğunu belirtmek gerekir. Burada altı yeniden çizilmesi gereken şudur: Gerbner'in medya etkilerinin uzun vadede yetiyeceğine ilişkin savı, savımdır. Şöyle ki; araştırmanın pozitif yönde sonuç vermesini bir tohumlama süreci olarak düşünürsek, tohumun yetişmesi, filizlenmesi, olgunlaşması ve meyve vermesi uzun vadeyi temsil eder. Ancak nihai olarak burada ifade edilebilecek olan nüans, toprağın tohumu bağrına bastığı, kültive edilebilirliği sağladığıdır.

Dijital oyunun, ana rahminde yüklenilen kimlikler, aidiyetler, eğilimler başta olmak üzere her türden köklü kabullenişlerin derinden sorgulanmasına¹² ve sahip olunan anlam/ların kesin, keskin, biricikliğinin devingen hale gelmesine *olanak*¹³ sağlamıştır. Bu durumun olanak olarak tanımlanmasının yegâne sebeplerinden biri ve en önemlisi, bireylerin duygu, düşünce ve davranışlarını esnekletmesi; yeni, alternatif, farklı, azınlık, beriki, öteki olana alan açabilme yetisinden kaynaklanmaktadır. Bir olanak olarak dijital oyun, ekosistem içinde bir parça olduğu bilincini koruyarak naif kalabilme yetisi olan insanı; insan dışı doğadan uzaklaştıran, anlayış, hoşgörü, biraradalık ile arasına uzak mesafeler koyup empati aşımı ya da empati yitimine neden olan

¹¹Seçici seçim, dijital çağın olanağı ve armağanıdır. Pasif olarak konumlandırılan/etiketlenen bireyin aktifliğe zorunlu terfisi. Gelenekselin “maruz kalma” sından dijitalin seçici seçimine. Armağan değil de nedir? Şayet maruz kalma savunucuları hala ısrarlarına devam ediyorlarsa, onun da seçici seçimin sonucu olduğunu hatırlatmak isterim.

¹²Özünde sorgulamanın kendisi, birey/leri giderek daha fazla benliği ve dış dünya ile ilişkileri hakkında farkındalık kazanmaya davet eder (Kerpner ve Zinker'den akt. Erskine ve ark., 2015:29).

¹³Bunu optimist bakış açısı ya da alternatif bir yaklaşım olarak okumak yerine, merkezde konumlandırıp sorun/ların, tahribatların kabulüne yaslanmak ve bu perspektif üzerinden çözüme erdirmeye çalışmak, günümüzün en önemli ve elzem ihtiyacıdır. Elzem hale dönüşen ihtiyacın inşasında, geçmişten günümüze değin sürekli olarak çözümsüz sorun saptama ve suçlu ilan etme ya da çözümü yoksunlukta, kısıtlılıkta bulma alışkanlığı ve rahatlığını yaşayan araştırmacıların katkısı olduğu kanısındayım.

enfeksiyonlara karşı bir antikor işlevi görmüştür, görecektir. Dijital oyunların, keskin ve kesin işaret edilme nedeni, dijital çağa doğmuş olan dijital aktörlerin gündelik yaşam pratikleri içinde geniş yer alması, dijital oyun dilini ana dilini öğrenmeye başlarken- eşgüdümlü biçimde- öğrenmesi, benliklerini ve çevrelerini inşa etmelerinde önemli aracı rol üstlenmesidir. Bu yaklaşımın, üzerinde uzlaşılması, ortaklaşılması, kabul edilmesi ya da sürekli zihinde taze tutulması gereken bir bakış açısı olarak kavrayışa dâhil olması gerektiğini savlamaktayım. Bilincin bu amaç doğrultusunda evcilleştirilmesi halinde, çatışmalı ya da batık olgu ya da olayların çözüme kavuşabileceği yönündeki inancımı, araştırmadan elde ettiğim sonuca borçlu olduğumu da ayrıca belirtmek isterim.

Burası ışığın daha iyi olduğu bir yer: Çatışmalı/batık ya da çatışmasız, barışçıl bireysel ya da toplumsal oluşum *Dijital oyununuzu nasıl alırdınız?* sorusu ile başlıyor kanımca. Dilersek benliğimizin ve etkileşmek zorunda olduğumuz toplumun altına bir dinamit koyabilir ya da sağduyu tohumları ekebilir ve döllenmeyi gerçekleştirebiliriz. Yapacağımız tercih, döllenmeye aracı olan oluşumu biçimlendirir. Oluşum tamamlanınca ise, doğum gerçekleşir. Doğum, etki/leri, yansımaları temsil eder. Sonrasında ise büyüme yani esasen gelişme dönemi başlar. Nasıl gelişim göstereceği ise elbette yine tercihimiz doğrultusunda şekillenir. Burada kasıt edilen dijital oyunun hipodermik iğne işlevi üstlendiği değildir. Zamana yayılan bir etkiyi, yansımayı işaret etmekteyim. Esasen, iletişim teknolojilerinin ürettiği her türden ve farklı özellikten bilgi ve görüntü bolluğu ya da yığın; bireyselleşme, duyarsızlaşma, hissizleşme, empati aşımı ya da yitimi meydana getirdiğini savlayan araştırmacılarla ortaklaştığıma benzer bir savı ortaya atıyor, bu durumu tersten okumayı ve geniş alana yayımını öneriyorum: Empati erozyonunu önlemeye yardımcı olan, ben dışında kalan insan ve insan dışı doğaya rotayı çeviren, sağ duyuyu besleyen, toplumsal değerleri hatırlatan dijital oyun tercihlerinde bulunmamızın, bireysel ve toplumsal faydaya yönelik anlamlı çıktılar oluşturabileceğinden bahsediyorum. Peki, *Nereden başlanmalı?* Bu noktada ivedilikli olanın, eğitim ve öğretim kurumları olduğunu düşünüyorum. Okul öncesi eğitim öğretim döneminden lisans eğitim öğretim bitimine kadar olan sürenin bu anlamda değerli ve kritik olduğu kanısındayım. Her gelişim dönemine uygun konular ve tasarımlar ile yapılmış dijital oyunların, ders olarak eklenmesi ve hatta zorunlu olması kanaatindeyim. Bu koca paragrafı karşıdan okuyunca umut yüklü, çilli ve pembe gözlüklü görüldüğümün farkındayım. Ancak, bu araştırmayı amaca ulaştıran soruları

sınama heyecanımın adı da umut idi. Tohum idi filizlendi, filiz idi ağaç oldu, yeşerdi, dallandı budaklandı. Şimdi ikinci bir umudu heybeme alıp yola koyulma vaktindeyim. Bedenime itme kuvveti olan ve heyecanımı perçinleyen Zygmunt Bauman'ın kulağıma fısıldadığı şu sözleri paylaşmak isterim: “Giderek bireyselleşen bireylerin kendi hayatlarına anlam ve amaç katmak için mücadele ederlerken kendilerini içinde buldukları değişmekte olan insanlık durumunu yeniden ifade etmek için sürdürülen kesintisiz çabayla yakından uğraşmak sosyolojinin en önemli görevidir. Bu görev ‘sağduyuyu düzeltmek’ten ve insani gerçekliğin doğru temsilini layık bilgiye yerleşmiş hatalı temsillerin yerine yasa olarak koymaktan ibaret değildir (bundan ibaret olamaz). Görevin özü kapanış yapmak değil açılış yapmaktır; peşinden koşmaya değer insani imkanların seçilmesi değil, onların haczedilmesini, elden çıkarılmasını ya da gözden kaybedilmesini önlemektir” (Bauman, 2015:24-25).

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. J. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation, İçinde: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Ed: P. Harrigan ve N. Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü, İçinde: *Dijital Oyun Rehberi, Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. Ed: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü & Işık Barış Fidaner, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Akman, B. (2002). *Okul öncesi Dönemde Matematik*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, (23), 244-248.
- And, M. (2016). *Oyun ve Büğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- APEID, Asia and the Pacific Programme of Educational Innovation for Development. (1992). *Education for Affective Development A Guidebook on Programmes and Practices*. Bangkok: Unesco Principal Regional Office For Asia And The Pacific.
- Arnold, A. (1995). *Çocuğunuz ve Oyun*. İstanbul: Denge Yayınları.
- Arslan, E. (2015). Eleştirel Düşünme ve Empati. İçinde: *Empatiyle Gelişmek Empatiyi Geliştirmek: Çocuk ve Empati*. Ed: Yücel Kabapınar, İstanbul: Pegem Akademi.
- Atıcı, B. (2007). *Sosyal Bilgi İnşasına Dayalı Sanal Öğrenme Çevrelerinin Öğrenci Başarısı ve Tutumlarına Etkisi*. Eğitim ve Bilim Dergisi. Cilt:32 Sayı:143 s: 41-54.
- Aziz, A.(2008). *İletişime Giriş*. İstanbul: Aksu Kitapçılık.
- Aziz, A.(2016). *İletişime Giriş*. İstanbul: Hiperlink.
- Baran, A. G. (1997). *İletişim Sosyolojisi*. Ankara: Afşaroğlu Matbaası.
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. ve Baranowski, J. (2008). *Playing For Real: Video Games and Stories for Health-Related Behavior Change*. Am J Prev Med. 34 (1), 74-82. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2189579/pdf/nihms36392.pdf>
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Kötülüğün Şeffaflığı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Bauman, Z. (2015). *Bireyselleşmiş Toplum*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z.ve Raud, R. (2018). *Benlik Pratikleri*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.

- Baymur, F. (1994). *Genel Psikoloji*. İstanbul: İnkilap Kitabevi.
- Becker, K. (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom*. Seitzerland: Springer.
- Bierhoff, W. H. (2002). *Prosocial Behavior*. New York: Taylor&Francis Group Psychology Press.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma Ankara’da Etnografik Alan Çalışması*. Proje No: 107K039.
- Binbaşioğlu, C. (1992). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Binbaşioğlu Yayınevi.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. USA: University of Illinois Press.
- Chang, L. J., Yang, J. C. Ve Fu Y. Y. (2010). *Development and Evaluation of Multiple Competitive Activities in a Synchronous Quiz Game System*. Innovations in Education and Teaching International Volume:40, Issue:1, pp: 16-26.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem. Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk Gelişimi ve Ruh Sağlığı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Çelen, N. (1999). *Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- De Mul, J. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. İstanbul: Kitap Yayınları.
- De Wall, F.(2014). *Empati Çağı*. Ankara: Akılçelen Kitaplar.
- De Wall, F.(2017). *İçimizdeki Maymun*. İstanbul: Metis Yayınevi.
- De Wall, F.(2018). *Bonobo ve Primatlar Arasında İnsanı Aramak*. İstanbul: Metis Yayınevi.
- Demirbaş, Y. (2014). *Bilgisayar Oyunları ve Gerçeklik İlişkisi Çerçevesinde Oyunlaştırma ve Alternatifleri*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demirbaş, Y. (2017). *Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı İle Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış*. Moment Dergi, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, 4(2): 352-373.
- Demirhan, S. M. E. (2016). *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Dökmen, Ü. (2008). *Sanatta ve Günlük Yaşamda İletişim Çatışmaları ve Empati*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Duman, B. ve Yaka, A. (2017). *Öğretme Yönelik Duyuşsal Farkındalık Ölçeği*. Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE e-ISSN: 2147-1606 Vol 6 (1), 2017, 200 – 229.
- Ertürk, Y. D. (2010). *Halkla ilişkilerin İletişim Öznesi Empati*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Ertürk, Y. D. (2017). *Davranışlarımız ve Biz*. İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology*. UK: Routledge.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, Ed: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, İçinde: *The Video Game Theory Reader*. USA: Routledge.
- Frasca, G. (2003). *Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place*. DiGRA International Conference: Level Up,2. Erişim Tarihi: 15.04.2018 <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Freire, P. (2017). *Ezilenlerin Pedagojisi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Geray, H. (2014). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- Gerbner, G. (2014). *Medyaya Karşı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Goleman, D. (2006). *İş Başında Duygusal Zekâ*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Gökçe, O. (2001). *İletişim Bilimine Giriş*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Gruen, A. (2015). *Empatinin Yitimi*. İstanbul: Çitlembik Yayınları.
- Gülsoy, S. (2017). *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı, Erzurum.
- Gürüz, D. ve Temel E. A. (2016). *İletişim Becerileri*. İstanbul: Nobel Yayıncılık.
- Haier, R. J., Sherif, K., Leonard, L. ve Rex, E. J (2009). *MRI Assessment Of Cortical Thickness And Functional Activity Changes In Adolescent Girls Following Three Months Of Practice On A Visual-Spatial Task*. BMC Research Notes. October. DOI: 10.1186/1756-0500-2-174.
- Hayot, E. ve Wesp, E. (2004). *Reading Game/Text: EverQuest, Alienation, and Digital Communities*. Project Muse, 14 (2). Erişim Tarihi: 07.06.2018 http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.104/14.2hayot_wesp.txt
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.

- Ioannidou F. ve Konstantikaki V. (2008). *Empathy And Emotional Intelligence: What Is It Really About?*. International Journal of Caring Sciences, 1(3):118–123
- Işıġan, A. (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İkiz, F. E. (2006). *Danışma Becerileri Eğitiminin Danışmanların Empatik Eğilim, Empatik Beceri ve Tükenmişlik Düzeyleri Üzerindeki Etkisi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- İnal Y., Çağıltay K. ve Sancar H. (2005). *Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği*. 22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, 9-11 Kasım, Ankara. https://www.researchgate.net/publication/267785809_Elektronik_Oyunlardaki_Donusumlu_Oynama_Ozelliginin_Ogrenci_Motivasyonuna_Etkisi_The_Incredible_Machine_Ornegi/download
- İnceoğlu, M. (2011). *Tutum, Algı, İletişim*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games beteen Real Rules and Fictional Worlds*. England: The MIT Press.
- Kağıtçıbaşı, Ç. ve Cemalcılar, Z. (2015). *Dünden Bugüne İnsan ve İnsanlar*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Kaya, A. ve Siyez D. M. (2010). *KA-Sİ Çocuk ve Ergenler İçin Empatik Eğilim Ölçeği: Geliştirilmesi Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. Eğitim ve Bilim Dergisi. Cilt 35, Sayı 156, sayfa 110-125.
- Kirriemuir, J. (2002). *Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies*. D-Lib Magazine, 8 (2). Erişim Tarihi 11.04.2018. <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Kukul, Volkan (2013). Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar. İçinde: *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ed: Mehmet Akif Ocak. Ankara: Pegem Akademi.
- Kuş, E. (2003). *Nitel- Nitel Araştırma Teknikleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kümbetoğlu, B. (2015). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A. ve Heald, Y. (2002). *Report On The Educational Use Of Games*. Cambridge: TEEM. http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem_gamesined_full.pdf
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel Araştırma, Desen ve Uygulama için Bir Rehber*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Miles, M. B. Ve Huberman, A. M. (2016). *Nitel Veri Analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Morgan, M. (2014). George Gerbner'in İletişim Teorisine, Araştırmaya ve Toplumsal Eyleme Katkıları Üzerine. İçinde: *Medyaya Karşı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Morva, O. (2013). *Chicago Okulu Pragmatik Sosyal Teoride İletişimin Keşfi*. İstanbul: Doruk
- Murray, J. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. DiGRA. Erişim Tarihi: 05.06.2018
https://www.researchgate.net/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies
- Neuman, W. R.(2018). *Dijital Fark*. İstanbul: The Kitap Yayınları.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı. İçinde: *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ed: Mehmet Akif Ocak. Ankara: Pegem Akademi.
- Oskay, Ü. (2010). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- Oskay, Ü.(2007). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları.
- Ömeroğlu, E. (1995). *Çocuk ve Oyun*. İstanbul: Seha Neşriyat.
- Özbek, M. (2008). *İletişime Giriş Ders Notları*. Kıbrıs: Yakın Doğu Üniversitesi.
- Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları Kavramlar, Okullar, Modeller*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: Mc Graw-Hill.
- Ritzer, G. (2008). *Modern Sosyoloji Kuramları*. Ankara: De ki Basım Yayım.
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell the Stories*. New York: Norton.
- Sakallı Uğurlu, N. (2018). *Sosyal Psikolojide Tutumlar ve Tutum Değişimi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Sankır, H. (2010). *Sembolik Etkileşimci Yaklaşım Çerçevesinde Plâstik Sanatlarda Kadın Sanatçı Kimliği*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı. Ankara.
- Sardone, N. B. Ve Devlin S. R. (2009). *Teacher Candidates' Views of Digital Games as Learning Devices*. Nancy B. Sardone & Issues in Teacher Education, 18(2), 47-67.
- Sayılğan, Ö. (2017). *Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak 'Kurbanı Oynamak': This War of Mine*. Moment Dergi, Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi. 4(2):374-395.

- Schramm, W. (1973). *Men, Messages, And Media; A Look At Human Communication*. New York: Harper & Row.
- Schunk H. D. (2014). *Öğrenme Teorileri*. Çev. Ed: Muzaffer Şahin. Ankara: Nobel.
- Seggie, F. N. ve Akbulut Yıldırım, M. (2017). Nitel Araştırmaların Deslenlenmesi. İçinde: *Nitel Araştırma, Yöntem, Teknik, Analiz ve Yaklaşımları*. Ed: Fatma Nevra Seggie ve Yasemin Bayburt. Ankara: Anı.
- Sherif, M. ve Sherif C. W. (1967). Attitude As The Individual's Own Categories: The Social Judgment-Involvement Approach To Attitude Andattitude Change. Ed: Muzaffer Sherif, ve Carolyn Sherif. *Wood Attitude, Ego-Involvement And Change*. Newyork: John Wiley ve Sons
- Silverman, D. (2018). *Nitel Veri Yorumlama*. Ankara: Pegem Akademi.
- Sontag, S. (2004). *Başkalarının Acılarına Bakmak*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Squire, K. D., Gee, J. P., Helverson, R. ve Shaffer, D. W. (2005), *Video Games and The Future of Learning*. Wisconsin Center Education Research Working Paper, <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/23-pdkVideoGamesAndFutureOfLearning.pdf> (Erişim Tarihi: 07.10.2018).
- Suits, B. (2012). *Çekirge. Oyun, Yaşam ve Ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tarhan, N. (2017). *Toplum Psikolojisi ve Empati*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taylan, H. H. (2011). *Televizyon Programlarındaki Şiddetin Yetiştirme Etkisi: Konya Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı:26 ISSN 1302-1796.
- Teresa, J. (2004). *Empathy As a From of Interpersonal Communication*. Pedagogika.
- Tezcan, M. (1994). *Boş Zamanların Değerlendirilmesi Sosyolojisi*. Ankara: Atilla Kitabevi.
- Thompson, D., Baranowski T., Buday, R., Baranowski, J., Thompson V., Jago R. Ve Griffith, M. J. (2010). *Serious Video Games for Health How Behavioral Science Guided the Development of a Serious Video Game*, Simul Gaming. 1; 41 (4), 587-606
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2919172/pdf/nihms135870.pdf>
- Timisi, N. (20116). *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Tokgöz, O. (2015). *İletişim Kuramlarına Anlam Vermek Başlangıcından Günümüze Anglo- Amerikan İletişim Kuramı*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Topkaya, İ. (2016). *Çocukta Oyun Gelişimi*. Ankara: Efil Yayınevi.

- Tsai, M. J., Huang, L.J., Hou, H. T., Hsu, C. Y. ve Chiou, G.L. (2016). *Visual Behavior, Flow and Achievement in Game-Based Learning*. Computers & Education, 98, 115-129.
- Tüker, Çetin (2013). Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir mi? İçinde: *Saraydan Sokağa Oyun*. Ed: F. Özyürek ve G. Özturanlı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Wallerstein, I. (2000). *Bildiğimiz Dünya Sonu*. İstanbul: Metis Yayınevi.
- Winnicott, D. W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wispe, L. (1991). *The Psychology of Sympathy*. New York: Plenum.
- Wittgenstein, L. (1989). *Philosophical Investigations*. UK: Basil Blackwell.
- Yang, J. C., Chien, K. H. Ve Liu, T. C. (2012). *A Digital Game-Based Learning System For Energy Education: An Energy Conservation Pet*. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – April 2012, volume 11 Issue 2. p: 27-37.
- Yaylagül, L. (2016). *Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yazıcı, C. ve Kültür, C. (2016). Medya mı Yöntem mi? Bitmeyen Tartışma. İçinde: *Öğretim Teknolojilerinin Temeli*. Ed: Kürşat Çağıltay ve Yüksel Göktaş. Ankara: Pegem Akademi.
- Yazıcı, Z. ve Salıktutluk, Y. Z. (2018). *Ebeveynlerin Prososyal Davranışlarıyla Çocukların Prososyal Davranışları Arasındaki İlişki*. Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler’de Akademik Araştırmalar-III. S411-429
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Basım.
- Yıldırım, A. (2015). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yip, Florence W. M., Alvin C. M. Kwan, (2006), *Online Vocabulary Games As A Tool For Teaching And Learning English Vocabulary Educational Media International*, Vol. 43, No. 3, pp. 233–249.
- Yurdakul, I. Ş. (2016). Nitel Veri Analizinin Temelleri. İçinde: *Nitel Veri Analizinde Adım Adım Nvivo Kullanımı*. Ed: Işıl Kabakçı Yurdakul. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yüksel, A. (2015). Kavram, Kapsam ve Tarihsel Gelişim Bağlamında Empati. İçinde: *Empatiyle Gelişmek Empatiyi Geliştirmek: Çocuk ve Empati*. Ed: Yücel Kabapınar. Ankara: Pegem Yayınları s:2-20
- Zıllıoğlu, M. (1993). *İletişim Nedir?*. İstanbul: Cem Yayınevi
- Zimmerman, E. ve Salen, K. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

EKLER

EK1: ÖN DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI

Merhaba, adım Aslı İĞİT. Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde araştırma görevlisiyim. Aynı zamanda Sakarya Üniversitesi İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı'nda doktora yapıyorum. Seninle doktora tezim için görüşme yapıyorum. Görüşmemize geçmeden önce, çalışmaya katılan oyuncuların kimliklerinin hiçbir şekilde deşifre edilmeyeceğini, görüşme deşifreleri yapılırken ve veriler çalışmaya eklenirken oyuncuların kendi belirledikleri rumuzlar ile araştırmacının vereceği numaralandırma sisteminin kullanılacağını ve ayrıca çalışmadan elde edilecek verilerin bilimsel yayınlar ya da platformlar dışında herhangi bir mecrada paylaşılmayacağını belirtmek isterim. İzin verirsen görüşme verilerinin sağlıklı bir şekilde deşifre edilebilmesi için görüşmemizi kaydetmek istiyorum. Görüşmeye geçmeden evvel bana sormak istediğin bir soru varsa yanıtlamak isterim. Bu araştırmaya katılmayı kabul ettiğin için şimdiden teşekkür ederim.

Bir rumuz belirleyip söyler misin?

- Cinsiyetin, yaşı, aylık hane geliriniz, anne ve babanın mesleği ve eğitim durumu nedir? Ailenizle birlikte ikamet ettiğiniz yer neresidir? Doğum yerin? Yaşın? Şu an nerede kalıyorsun? (Yurt, Ev, Apart) Part-Time çalışıyor musun?
- Genellikle ne tür oyunlar oynarsın ve oyunda ne tür karakterleri tercih edersin? Oynadığın oyunların isimleri nelerdir? Nasıl oyunlar bunlar biraz içeriğinden bahseder misin?
- Ne kadar süredir oyun oynuyorsun? Günde kaç saat oyun oynuyorsun?
- Bir oyunu tercih ederken nelere dikkat edersin?
- Oynadığın oyundan gerçek hayata aktardığın herhangi bir söylem ya da davranış var mı?
- Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?
- Şimdiye kadar savaşa maruz kalan kişilerle herhangi bir iletişimin oldu mu?
- Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?
- Savaşa maruz kalan birine herhangi bir yardımda bulundun mu?

Sonda: *Cevabı Evetse*; yardımın kapsamı neydi? Nasıl bir yardımdı?

Yardımda Bulunmadıysa; peki yardımda bulunmayı hiç düşündün mü?

Cevabı Hayırsa; neden?

- Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?
- Mahallende yaşayan savaşa maruz kalan insanlar var mı?
Sonda: Yoksa olsaydı komşuluk yapar mıydın?
- Savaşa maruz kalan insanlar hakkında çıkan bir habere denk geldin mi? Nasıl bir haberdi? Bu sana ne hissettirdi?
- Savaş nedeniyle ülkemize göç etmiş birine vatandaşlık verilmesi hakkında ne düşünüyorsun?
- Savaşa maruz kalmış biriyle evlenmeyi düşünür müsün? Düşünmezsen neden düşünmesin?
- Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne hissedersin? Neden?
- Peki, savaşa maruz kalan bir adamın ağladığını görsen ne hissedersin?

EK2: SON DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI

Lütfen ilk görüşmemizde belirlediğin rumuzu tekrar söyler misiniz?

- Oyunu ne kadar süre oynadın?
- Oyunu bitirebildin mi?

Sonda: *Bitiremediyse*; kaçınıcı günde kaldın?

Kaç saat oyunda kaldın hatırlıyor musun?

Neden bitiremedin? Mesela oyunu daha fazla oynayabilirdin neden oynamadın ya da oynayamadın mı?

- Oyunda hangi karakterle oynadığını hatırlıyor musun?

Sonda: Karakterler hakkında ne düşünüyorsun?

Nasıl karakterlerdi?

Karakterler sana herhangi bir şey hissettirdi ya da düşündürdü mü?

- Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Sonda: *Olduysa*; neden o karakter?

- Oyundaki karakterlerin üzgün, mutsuz ya da depresyonda oldu mu?

Sonda: *Evetse*; olması size ne hissettirdi? Ne yapmak istedin o an? O ana gidip senin girdiğin ruh halinden de bahsedebilir misin?

- Depresyondaki karakterine talimat verdiğinde yapmadığı oldu mu?

Sonda: *Olduysa*; bu durum size ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

- Oynadığın oyunda çocuk karakter var mıydı?

Sonda: *Varsa*; bu çocuk karakter genellikle neler yapıyordu?

Çocuğun halleri sana ne hissettirdi? Depresyonda olduğu zaman ne hissettin?

Mesela şarkı mırıldanmaları ya da resim çizmeleri oldu mu? *Olduysa*; o an ne hissettin ve ne düşündün?

Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi?

- Onun yerinde olsaydım ne yapardım diye düşündüğün bir an oldu mu? Ne zamandı o an?
- Seni en çok etkileyen sahne hangisiydi? Neden etkilendin? Ne hissettin? Ne düşündün?
- Bir yaşlı amca ve teyzeden ilaç çalma sahnesi vardı, o kısma erişebildin mi?
Sonda: *Evetse*; nasıl bir tercihte bulundun? Neden?
- Oyunda hasta kız ve babası vardı, o bölümü oynayabildin mi?

Sonda: *Evetse*; savaş esnasında hasta bir kızının olması sana ne hissettirdi ve düşündürttü?

Kızın için bir çaba harcadın mı? *Evetse*; neler yaptın bahsedebilir misin?

- Engelli bireyin yer aldığı bir bölüm vardı o bölümü oynadın mı?

Sonda: *Evetse*; engelli biri olarak savaşta hayatta kalmaya çalışmak sana ne düşündürttü ve hissettirdi?

- Oyunda herhangi birini öldürdün mü?

Sonda: *Evetse*; neden öldürdün? Öldürdükten sonra ne hissettin? O an ne yaptın? Fiziki olarak da bir tepki verdiğin oldu mu?

- Şu an itibarıyla -yani oyundan sonrası itibarıyla- savaşa maruz kalan insanlar hakkındaki duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Sonda: Savaşa maruz kalan insanlara karşı duygu ve düşüncelerinde herhangi bir farklılık oldu mu? *Evetse*; ne gibi bir farklılık oldu?

- Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

- Oyunun seninle empatik bir iletişim kurduğunu düşünüyor musun?

Sonda: *Evetse*; sence bunu hangi öğeleri üzerinden sağlıyor? (Müzik, ses ve efektler, hikâyeleri, mekân tasarımı, gerçek karakterin fotoğraflarının koyulması vs.)

- Oyunun sana hissettirdiği şeyi tanımlanmanı istesem, ne der, nasıl tanımlarsın? (Gergin, stresli, çıkmazda, çaresiz, hüznü, öfkeli vs)

- *This War of Mine* oyununun şu ana kadar oynadığın oyunlardan farkı var mıydı? *Varsa*; o fark nedir?

- Son olarak söylemek istediğin bir şey var mı?

EK 3: ÖN VE SON GÖRÜŞMEDE YER ALAN ORTAK SORULAR

G1 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

Araştırmacı: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Ülkemize bu kadar yoğun gelmelerinden dolayı rahatsızlık duyuyorum tabii. Ama aslında muhtaçlar buna.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

En çok ona üzülüyorum zaten. Çocuklara ve kadınlara destek verilmesini daha çok destekliyorum. Bir erkek savaşın seyrini değiştirebilir, ülkesine yardım edebilir diye düşünüyorum. Ama kadın ve çocuklar olduğu zaman durum çok değişiyor benim için. Hele çocuklar yani, kıyamam yani her türlü. Onlara daha çok yardım etmek istiyorum aslında. Yani çok fazla üzülüyorum çünkü daha çok küçükler, korkuyorlar.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Beni rahatsız ediyor. Yani ediyor çünkü neden? Çok kalabalıklar, tabelalar, Arapçalar. Ya insan rahatsız oluyor yani etrafında kendi milletinden işte Türkçe konuşmaktan daha çok Arapça kelimeler duymak insana rahatsızlık veriyor. Ama şu anlık durmalarında pek bir sakınca yok yani yardıma muhtaçlar. Ama rahatsızlık veriyor.

G1 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

İnsanlara yardım etmek istedim. Hani kapıya gelip ben sana bunu vereyim sonra sen bana başka bir şey ver diyor ya. Ben onları kabul ettim, onlara bir şeyler verdim. Orada insanlara yardım etmek istiyorsun çünkü kendini özdeşleştiriyorsun. Kendin de açlık çekiyorsun veya işte yaralanıyorsun ama yine de yardım etmek istiyorsun.

Sonda: Peki mesela daha önce hiç bu denli savaşa maruz kalmış insanların hissiyatlarını, az önce dedin ya işte psikolojilerini anladım diye, bu kadar anlamış mıydın?

Hayır. Çünkü ben hep savaşan tarafta, öldüren taraftaydım. Sürekli askerler bendim -ki askerlerden nefret ediyorsun oyunda. Tersine psikoloji oluyor.

Sonda: O zaman değişmiş bir duygu var mı?

Tabii ki de var. Tabii ki de var ya... Ya sen sürekli öldürme istekli, hiç umurunda olmadan bir oyun oynuyorsun normalde. Ama bu oyuna geçtiğin zaman senin psikolojilerin hissiyatların cidden değişiyor. Hani önüne kararlar falan çıkıyor ya, işte kızın var kızını düşünüyorsun, insanları düşünüyorsun, engelli insanları düşünüyorsun ve ona göre karar veriyorsun. Ya oyun sana çok fazla açık kapı bırakıyor.

Sonda: Peki bu oyundan sonra mesela tekrar savaş oyunları oynamayı düşünüyor musun?

Oynarım. Maalesef.

Sonda: Oynadığın zaman peki düşüncelerinde değişiklik olur mu?

Herhangi bir sivil falan vurmam artık herhalde. Normalde bazı oyunlarda sivilleri falan da vuruyorsun, tarıyorsun yani. Mesela GTA gibi oyunlarda umurunda değil ama bu sefer vurmam herhalde. Onun gibi bir şey oldu. Öyle düşünüyorum en azından.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Direkt erkek karakterlere koyuyorsun kendini. Sürekli babanın yerine koyuyorsun kendini, kendinle özdeşleştiriyorsun. Önceki görüşmemiz de demiştim ya çocuklara çok şeyim diye. Orada kız hastalıktan ölüyor falan. Yalnız mı bırakacaksın gece? Sürekli böyle yanında kalıyorsun ve dışarı gidemiyorsun. Bu sefer acıkıyorsun. Ya öyle arada kalıyorsun ki oyunda, seni psikolojikmen çok etkiliyor.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi, düşündürdü?

Aslında sizin orada psikolojik desteğiniz, kaynağınız çocuk. Çocuğun olduğu oyunlarda biraz daha önemsiyorsunuz. Çocuk o savaş ortamını size daha iyi hissettiriyor.

Sonda: Mesela çocuğun mırıldanmaları, şarkı söylemeleri ne hissettirdi?

O zaman direk konuşmak istiyordum. Onun psikolojisini düzeltmeye çalışıyordum. Hani çocuk mutsuz olduğu zaman otomatikman size de yansıyor. Böyle bir tuhaf... Sürekli babasının yanına koşturtuyorum, işte psikolojisinin düzelmesini sağlıyorum. Salıncak yapıyorum. Oynasın diye ayıcık getiriyorum. Aslında yemekten daha çok önemsiyorsun onun mutlu olmasını. Sürekli onu düşünüyorsun. Baba hep aç, o hep tok, ona bakıyorsun sürekli. Ya çocuğun için her şeyi yapıyorsun oyunda.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Şu an ne düşündüklerini anlıyorum. Anlamıyordum bence bundan önce. Çünkü ilk görüşmemizde bahsetmiştik Suriyelilerden falan işte. Şu an biraz daha ılımlı bakıyorum aslında. Cidden... Adamları bari dursun savaşsın orada diye bir söz söylemiştim. Öyle düşünüyordum cidden. Ama oradaki ortamı görünce, ya aileden cidden ayrılmak çok mümkün bir şey değil bence. Gelmeleri mantıklı bir yandan. O yüzden fikirlerimi değiştirdi aslında. Hani çocuklara ve kadınlara engellilere, hamilelere her zaman her şeyim var benim, öyleydi. Ama bu sefer erkeklere karşı da şeyim değişti. Çünkü ya aileni bırakmak istemezsin her türlü. Çünkü orada çocuğun kayboluyor her şeyi yapıyorsun abi. Bunu gördüğün için bitiyor her şey.

G2 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Ya Allah kimseye yaşatmasın öncelikle. Yani çok çok zor bir durum. Aslında empati olarak, tabii yaşamadık ama yine de düşünebiliyoruz onları. Mülteci olarak ülkelerinin dışına gidiyorlar ve orada tekrar bir yaşam inşa etmek zorunda kalıyorlar. Yani edemiyorlar hatta, sokaklarda birçok insan görüyoruz. O yüzden çok kötü bir durum onlar için.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Ah gerçekten içim parçalanır. Sonuç olarak bunlara da rastlıyoruz sosyal medyada. Onların fotoğraflarını görüyoruz. Yani keşke yardım edebilsek, en azından manevi olarak yanlarında olsak. Biraz onlarla oyun oynasak. Mesela sosyal sorumluluk projeleri ile yanlarına gidebilsek keşke. Ama onları da seçiyorlar, ben ona da baktım çünkü. Yani genelde orada da hep tekel iş. Herkes kendi adamını götürüyor. Öyle oluyor. O yüzden yanlarına yaklaşmak da çok mümkün değil. Kamplara vesaire gidilemiyor. Ama keşke gidilse ve onlara biraz da olsa moral verilse. Çünkü elimizde manevi olarak verebileceğimiz bir tek moral var.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

İyi olanlar, iyi insanlar da var. Fakat kötü insanlar da var. Biz bunu ailemiz içinde de çok tartışırız. Şimdi iyi insanlar dediğimiz, belli bir maddi birikimle buraya gelmiş ve iş sahibi, hayatını kurup devam ettiren insanlar. Fakat onun dışında kendi ülkesinde savaş olurken, 18 yaşını geçmiş bireyler, özellikle erkek bireylerin, buraya gelip kadınlara, çocuklara böyle “şştşşt” tarzı laflar atarak taciz etmesi hatta tecavüz etmesi sorunu var. Onlar bence vatan haini sayılmalı. Çünkü ülkelerini bırakıp burada haylazlık yapıyorlar yani. Kesinlikle onlara karşıyum ve aynı zamanda dilenen insanlara da. Yani tamam durumları kötü, gerçekten olabilir ama ben görüyorum 70 yaşındaki amcalar da mendil satabiliyorken o insanların sadece yerde oturup dilenmesi bana saçma geliyor. Bu insanlar dışında ben hani sorun olacağını düşünmüyorum. Mesela bazı Suriyeliler, Pakistanlılara mı? Filistinlilere mi ne? niye geliyorlar Türkiye'ye? gibisinden laflar etmişlerdi. Yani sonuç olarak siz de dışarıdan geldiniz, ne alaka? Bir de Arapça tabelaların artması. Bizi kendi ülkemizde dışlanıyor hissiyatı veriyor açıkçası. Sonuçta Türkiye'de yaşıyoruz ve her yer Türkçe tabelalarda dolu olmalı. Aynı zamanda Türkçe konuşulmalı. Eğer onlarla iletişim kurulacaksa onlara Türkçe öğretilmeli. Yani bunlar benim karşı çıktığım konular. Ama onlara da tabii ki eğitim hakkı vesaire verilmeli. Ama Suriye vatandaşı olarak görünmeliler. Ve Türk vatandaşlığına alınmamalılar. Aynı zamanda ülkeleri de umarım düzelir, o zaman da giderler. Çünkü ülkemizin

durumunu da bozuyorlar gibi hissediyorum. Birazcık yozlaşma arttı çünkü onlarla birlikte.

G2 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Kayıpları olsun ya da olmasın savaş görmenin çok travmatik bir durum olduğunu gördüm. Zaten bunu düşünüyordum ve bu devam etti. Ama şöyle bir şey var, ilk önceki konuşmamızda hiç büyük bir insanla konuştun mu mülteci olarak? diye sormuştunuz. Ben konuşmadığımı söylemiştim. Hani genelde çocuklarla konuşmuştum. Şimdi bu durum cidden beni değiştirir yani. Sanırım biraz da olsa sohbet etmek isterim. Gerçekten bu durum değişti öylesine söylemiyorum. Sanırım içsel olarak da biraz kötü hissettim. Kim ister ki böyle bir durumda olabilmeyi yani? Psikolojileri çok bozuk oluyor ister istemez. Ben onlara da hak veriyorum sonuçta bambaşka bir yaşam. Kim yaşıyor ki öyle yani?

Sonda: Peki şu an itibari ile duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Ben direkt mülteci gözü ile bakıyordum mesela. Bir kadın dilendiğinde, neden dileniyorsun? diyordum. Ama şu an psikolojik olarak o olayları yaşadığı için, belki hayata tutunabilecek, yapabilecek başka bir şeyi yok ve sadece oturuyor diye düşünmeye başladım. Çünkü çok zor bir durum. Başka bir şey yapamayabilir, gerçekten yapamayabilir. Her insan aynı güçte değil; kimisi savaştan sonra tutunabiliyor hayata ama kimisi tutunamayabilir, yani bunu düşünmeye başladım. Eskiden direkt, neden böyle bir şey yapıyor ki? yine de çalışıp kazanabilir gibi düşünüyordum. Ama sonuçta bambaşka bir ülkeden, sıfır kazançla gelmiş buraya yani o çok zor bir durum.

Sonda: Peki oyun oynamadan önce verdiğin cevapları düşün ve oyun oynadıktan sonrayı düşün. Savaşa maruz kalan insanları anlayabiliyor muymuşsun, karşılaştırma yapar mısın?

Aslında önceden anladığımı düşünüyordum ama bu oyunda biraz onların tarafından olaya baktığımız için, ne kadar daha zor olduğunu gördüm. O yüzden çok daha duygusal bakılıyor her şeye ve üzüyor insan. Sadece bunu söyleyebilirim ek olarak. Öncesinde bu kadar, tamam düşünüyordum ama sadece düşünsel olarak. Duygusal olarak bir etmeni yoktu. Ama oynadıktan sonra bu sefer gördüm. Yani oyun da olsa, o ortamda nasıl olunacağını hissettirdiği için, o insanların da duygu durumlarını daha çok anlayabildim. Bu bana etki etti yani.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Malik'in eşi, Esmâ sanırım, evet. Genelde o yağmaya çıkıyordu. Onu düşündüm kendimde daha çok. Diğerleri zaten çocuktur. Adamlar vardı ama onları düşünmedim nedense. Bir çocukla olmak yani belki de şöyle; herhangi bir çocuğum vesaire olmadığı için onları kendi yerime koyamadım ama atıyorum sevgilimle öyle bir durum yaşasaydım diye düşündüm daha çok. Eğer öyle olsaydı yani bitmiştik harbiden.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi, düşündürdü?

Aaa çok kötü bir durum. Örneğin bu savaşı atlatsa bile ileride onun için ne kadar büyük bir yara olabileceğini düşündüm. Bunların hayatında travma olarak izi devam eder diye düşündüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Yine bu notu ekleyeceğim; 18 yaşını geçmiş erkek bireylerin ülkesini bırakıp burada kıroluk, tacizler yapmasına her türlü hala karşıyım. Onlar vatan hainidir benim gözümde. Onun dışındakiler gerçekten, neden kalmasın ki yani? Kadınlar ve çocuklar özellikle. Kesinlikle barınmalı yani bir tek bizim ülkemizde değil, keşke diğer ülkelerde de kalsa. Yani biz zaten duygusal bir ülkeyiz o yüzden böyle konulara daha çok özen gösteriyoruz. En azından ülkelerinde bir temizlenme olayı oluyor yine geri gidebilecekler, öyle bir imkân da verilecek diye biliyorum ben. O imkân verilene kadar kalsınlar yani neden kalmasınlar ki? Bir zararı olmazsa, bir sıkıntısı yok. Ama adaptasyon sürecinden geçtikten sonra ülkemize de katkıda sağlamalıdır.

G3 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: RPG, FPS):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Yeni bir hayata başlıyorlar, yani kaçtıkları zaman. Kaçmadıkları zaman ne olduğunu bilmiyorum yani öyle bir örnek görmedim. Oradaki yaşamlarını, kültürlerini tamamen bırakıp geliyorlar ve farklı bir kültüre alışmaya çalışıyorlar. Bu da baya bir sıkıntılı oluyor. Dilleri değişiyor, bazen jenerasyon değiştikçe dinleri bile değişiyor. Üzücü bir durum.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür, hissedersin? Neden?

Çok üzülürüm herhalde. Yani savaş mağduru olduğu için değil ama bir çocuk ağladığı için üzülürüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Biz de bir avantaj yakalayıp buraya gelmişiz. Bizim hayatımızı sürdürmemiz için de güzel bir örnek olmuş. Şu an gelenler içinde kötü bir şey düşünmüyorum. Hayatlarını devam ettirmeye çalışıyorlar.

G3 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Çok büyük bir psikolojik destek almaları gerektiğini düşünüyorum artık. Çünkü baya büyük bir travma, özellikle de çocuklar için. Hayata nasıl geri kazandırılabilirler, bilmiyorum. Yaşlılar, gençler, çocuklar şu anda nasıl yapıyorlar buradakiler ona da anlam veremiyorum cidden.

Sonda: Peki daha önce böyle düşünüyor muydun?

Hayır. Sanki şey kapıyı çalıp onları evlerinden çıkartıp buraya yollamışlar gibiydi. Öyle hissediyordum. Ama şimdi bir şeyler yaşamış olabileceklerini düşünüyorum. Aileleri ölen insanlar var, yani başında ölmüş olabilir, görmüş

olabilir, kendisi de o an o saldırıya maruz kalmış olabilir. Nasıl hala ayakta kalabiliyorlar? Nasıl hala uyanmak için bir nedenleri var? bilmiyorum. Korkunç bir şey çünkü.

Sonda: Peki, savaşa maruz kalan insanlara karşı duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Onlara normal insanlara baktığım gibi bakamam herhalde artık. Yani onlar ne kadar normal davranırsa davransın, hep bir burukluk olur içimde, hep bir acıma duygusu olur artık. Yardım etmeye çalışırım hayatlarının her anında. Onların hayatına devam edebilmesi için veya en azından normal hissedebilmeleri için yardım etmeye çalışırım büyük ihtimalle. Ya da öyle hissettirmeye çalışırım. Yani öncesinde de yardım etmek isterdim ama bu yardım hiç böyle psikolojik olarak destek vermem gerektiği gibi değildi, öyle düşünmüyordum. Hep bir ihtiyaçları vardı ve ben onu tamamlamaya uğraşırım gibi düşünüyordum. Ama şu an öyle değil, direkt onlarla konuşmak isterim, arkadaşları olmak isterim yani öyle destek vermek isterim. Artık manevi olarak da bir şeyleri düşünmeye başladım.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Sanırım engelli adamın karısı.

Sonda: Neden onun yerine koydun kendini?

Çünkü çok mücadeleci bir çiftlerdi. Savaşta bir taraf oldular ama insanlıktan taraf oldular. O çok güzeldi hoşuma gitti. Ve amaçları orada hayatta kalmak veya işte herhangi bir tarafı yok etmek değildi. Sadece oradaki masum insanlara yardım etmeye çalışıyorlardı. Diğer karakterlerde böyle bir şey yoktu. Hepsi kendi hayatlarını kurtarmak için uğraştılar. Ama onlar başkalarının da hayatlarını kurtarmaya çalışıyordu. Engelli adamın yerine koymadım kendimi çünkü ben de kendi çapımda bir şeyler yapabiliyorum o yüzden kadının yerine koydum kendimi. Hep askerlerin yanına gittim ve neler yapıyorlar, acaba buradan bir haber çıkar mı? diye dinledim. Sonra başka yerlere gittim. Keskin nişancı kulesine çıktım onları dinledim. Sürekli araştırma içindeydim. Bir şeyler bulmaktansa; kullanabileceğim aletler bulmaktansa onları dinlemeye çalıştım. Çünkü haber bulup herkese haber vermem gerekiyordu. İnsanlara haber

vermem gerekiyordu. Mesela bir keskin niřancıyı dinledikten sonra başka bir yere gideceklerini öğrendim. Radyodan bunun haberini yaptık ve bu sayede o an radyoyu dinleyen bir karakter kurtulmuş. Kurtulan kiři bizim eve gelip galiba alkol verdi ve 'sizin sayenizde ben řu an hayattayım çünkü oraya gidecektim o akřam, sizi dinleyip gitmedim' dedi. Hani o gelen belki bir kiřiydi ama o anda daha fazla hayat da kurtarmış olabilirim. O yüzden o karakterin yerine ben kendimi koydum.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürttü?

Korkunç bir durum, kesinlikle hiçbir çocuğun, kimsenin yaşamaması gereken bir durum. Diğer ülkelerden yardımlar geliyor, tırlar geliyor ama neden kimse gidip çocukları aramıyor? dedim. Mesela koridorlar açıyorlar, koridorlardan çocuklu aileler geçebiliyor ama ya çocuğun ailesi yoksa ve bir yerde mahsur kaldıysa! Kimse bununla ilgili bir řey yapmıyor. Askerlerin, muhaliflerin umurunda deęil çocuklu insanlar. Zaten o sırada orada yaşayan insanların hiçbir řey umurunda deęildir. Çocukların savařa dahil olmaması lazım, askerin çocuk gördüęü zaman çıkartması lazım. Ama kimsede o duyarlılık yok.

A: Savařa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında řimdi ne düşünüyorsunuz?

Daha önce de bununla ilgili bir sıkıntım yoktu. Ama řu an vatandaşlık verilmesini de destekliyorum. O konuda biraz fikrim deęiřti.

G4 (Ön Görüşme, Kadın, 21, Oyun Tercihi: RPG, Aksiyon, Macera):

A: Savařa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?

Bir kere hayatları bizim gibi deęil. Yani bizim řu anda çok rahat yaşadığımızı düşünüyorum. Hiçbir řekilde ülkemiz ile ilgili bir sıkıntımız yok. Ama onların yurdumuza ne olacak ya da yurdumuz için bir řeyler yapmalıyız düşünceleri var ve bunun üstlerinde ayrı bir baskısı olduğunu düşünüyorum.

A: Savařa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Bu gerçekten üzüntü verici bir şey. Yani bir çocuk hayatının eğlenme çağındayken evsiz yuvasız kalmanın verdiği acı gerçekten çok büyüktür diye düşünüyorum.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Okumak için gelenler hiçbir şekilde rahatsız etmiyor. Çünkü bir amaçları var. Belli bir amaç için gelmişler. Ama onun dışında sokakta başı boş gezenler için açıkçası beni rahatsız ediyor yani.

G4 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Daha yoğun düşüncelerdeyim. Öncesi daha yüzeysel şeylerdi. Yani bunları biliyordum, görüyordum ancak çok yaşamış duygusu yoktu. Ama oyunda onları biraz daha yaşadım, tecrübe ettim ve onların yerine kendimi koydum. Özellikle bir karaktere çok bağlandım zaten sürekli ondan bahsediyorum, Esmâ karakteri. Bu yüzden oyun beni biraz etkiledi.

Gözlem: Görüşmecinin burada gözleri doldu ve bir müddet sessizleşti.

Sonda: Evet... Etkilenişini görüyorum gerçekten. Sanırım bu nedenle cümleler pek bir araya gelmiyor.

Evet... Evet, yani oyunu oynarken böyle bir çöktüm. Ben sürekli ne yapacağım ne edeceğimin stresi içindeydim. Oyunu bıraktıktan sonra bile böyle oturup bu bir oyun ben burada böyle oturuyorum ama bunu şu an gerçekten yaşayanlar var, onlar ne yapıyorlar acaba? Bilmiyorum biraz...

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Sanırım Esmâ. Ben o ikiliye gerçekten bayıldım. Daha önceki konuşmamızda söylemiştim başkalarına yardım etmeyi seviyorum. Elime böyle bir fırsat geçtiğinde bunu değerlendirmek isterim. Esmâ da eşi yaralı olduğu için kendi dışarı çıkıp haber ya da bilgi toplamak zorundaydı. O yüzden sevdim. Onun

yerinde olsaydım ben de aynı şekilde dışarıdan bilgi toplar ve birilerine yardım etmek isterdim. O yüzden onunla kendimi bağdaştırdım.

G5 (Ön Görüşme, Erkek, 20, Oyun Tercihi: FPS, MMORPG):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Ben savaşı çok saçma ve gereksiz bir şey olarak buluyorum. Gereksiz yere insanların öldüğü boşa kan akıtılan bir şey. Savaşan mağdur hatta ben bunu televizyonda izlediğim zaman ben de mağdur olmuş oluyorum. Çünkü orada ölen insanlara üzülüyorum. Biz şu an ülke olarak terörle savaşıyoruz ve oraya giden askerler olduğu zaman, o tankları gördüğüm zaman ben yine üzülüyorum. Gereksiz buluyorum.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Üzülürüm. Çünkü o da insan ben de insanım. Din ve ırk önemli değil insanlık önemli.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Ülkemizde şu an Suriyeliler var. Bazıları çok saygısızlar. Hiçbir geleneğimize göreneğimize saygı duymuyorlar. Bunlar beni çok rahatsız ediyor. Onun dışında bizim ülkemizde Afganlar da var, başkaları da ama ben hiçbir zaman onları haberlerde bunu şunu yaparken görmedim.

G5 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Oradaki ortam onlar için tabii ki zor. Kaçmaları gerekiyor, hayatlarını kurtarmaları gerekiyor. Yani şöyle; bir şekilde ailesini veya sevdiklerini kurtarmak amacıyla kaçmalarını çok mantıklı buluyorum ama yani onun dışında kendi ülkesini savunabilecekler bence savunmalı. Öyle düşünüyorum.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Tabii ki oldu. Şöyle; normalde onlara kaçtıkları için çok kızıyordum, daha önceki konuşmamızda da söylemiştim. Yani biraz daha değişti. Çünkü o çocuğu görünce ve engelli adamı görünce biraz daha değişti. Onların canlarını kurtarmak için tabii kaçması gerekiyor, bir yerlere sığınması gerekiyor.

Sonda: Peki daha önce onların psikolojilerini anlıyor muydun? Ya da...

Yo anlamıyordum. Oyun sayesinde biraz daha anladım. Daha önce dediğim gibi iki asker savaşır diye düşünüyordum yani aradakileri hiç bu kadar düşünmemiştim.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Ben hasta kızın babasının yerine koydum kendimi. Ama sonunu öğrenince biraz garip oldu.

Sonda: Peki neden o karakter?

Çünkü bir amacı vardı yani. Kızını kurtarmak istiyordu, çok istiyordu. Sürekli depresyondaydı hatta. Bir tek onu bitirebildiğim için sonunu da gördüm. Biraz sonuna da üzüldüm.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Kız zaten hastaydı ve annesi de ölmüştü savaş içerisinde. Babası sürekli onun boya yapmayı sevdiğini söylüyordu. Boya bulduğumuz zaman kız kaybolmuştu, çok üzülmüştüm. Savaş çocuklara göre değil.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Aynı düşüncelerim genel olarak. Gelsinler, çalışsınlar, yaşasınlar. Bizim haklarımız onlara da verildi. İsteddiği gibi gezsinler, tozsunlar, yaşasınlar ama saygısızlık konusunda yine aynı noktadayım. Çünkü İstanbul'da yaşarken birkaç tanesine denk geldim. Metrobüsün içine tüküren insanlar gördüm. Yani pek hoşuma gitmedi.

G6 (Ön Görüşme, Erkek, Oyun Tercihi: MOBA (Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası); Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Yani insanın yerinden yurdundan edilmesi, güzel bir hayatı varken kötü bir hayata sürüklenmesi kötü bir şey bence. Savaşı destekleyen bir kişiliğim yoktur.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Otobüste bir kere görmüştüm ağlamaklı bir çocuk biraz üzül müştüm. Ya küçük yaşta özellikle, çocuk psikolojisinin bunu kaldırabileceğini pek zannetmiyorum. Onun için küçük yaşta öyle bir şey görmüş bir insan büyüyünce kötü bir insan olabilir diye düşünüyorum.

G6 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Aslında öncesinde mesela mülteciler için kadın, çocuk ve yaşlılar gelebilir ama benim yaşında olanlar kalıp savaşmalı diye düşünüyordum. Ama şimdi bence sivillerin hepsi gelebilir. Mesela ben bir mülteci olsaydım eğer, daha önce elime bir silah almadım yani kolay kolay silah almadım. Ben savaşta ne yapabiliri ki, bir sivilim sonuçta. Savaşı devletler yapıyor, kazancı da devletler kazanıyor ama olan sivillere oluyor bence yani olmamalı.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

İlk başta tam olarak yaşayışlarını bilmiyordum. Anladığımı düşünüyordum yine ama oyun ortamında daha çok görmüş oldum. Sonuçta bir yiyecek kıtlığı olduğunu düşünmüyordum ya da öyle mekânlarda kaldıklarını düşünmüyordum. Yemek kıtlığı, ilaç kıtlığı... Mesela oynadığım bölümde, babanın sözünde, kızıma ilaç bulamıyorduk. Yani savaştan ölmesen bile ilaç kıtlığından hastalıktan dolayı ölebiliyorsun ya da açlıktan ölebiliyorsun. Bunları öğrendim, böyle bir değişim oldu yani.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Babanın sözü ile Iskra'nın babasının yerine koydum biraz kendimi yani.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Şimdi şöyle söyleyeyim; Düzce'de oturduğumuz yerde de savaş mültecisi birkaç tane çocuk var. Zaten ben böyle şeylerden etkilenirim. Oyunda da etkilemedim diyemem, üzüldüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Şimdi bence kalabilirler ya. Bir işe girsinler, kendilerini kurtarsınlar hatta orada okuyanlar şimdi de devam etsin okuluna, çalışsınlar, kendilerini geliştirsinler. Düzelirse giderler oralara ama düzelmezse de kalsınlar yani problem yok.

G7 (Ön Görüşme, Kadın, 20, Oyun Tercihi: Aksiyon, Macera):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Hiç ellerinde olmayan sebepler yüzünden bir şeyin ortasında buluyorlar kendilerini ve savaş hakkında, neden çıktığı hakkında bir şey bilmeyip hiç yoktan hem sevdiklerini hem de bütün emek verdikleri mallarını kaybediyorlar. Bir evim olsun bir arabam olsun diyorlar, sonra bir savaş çıkıyor ve hiçbir olmuyor bir anda. Yani çok kötü bir şey. Savaşın çıktığı noktada onların hiçbir payı yok ama savaş çıktıktan sonra her şey onları etkiliyor.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Yüreğim parçalanır herhalde. Çünkü onun çocukluğu hiçbir çocukluk gibi olmayacak. Travma geçirmiş olacak ve normal bir hayatı olmayacak. Hayatı boyunca onun etkileri sürmeye devam edecek. Yani bunu bilmek üzüyor insanı.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Eğer benim ülkemde savaş olsaydı ve oradan uzaklaşabiliyor olsaydım, ben de bunu yapardım kesinlikle.

G7 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Keşke yani o kadar güçlü olsak ki, onların bütün bu acılarına son verebilsek bir anda. Yani Türkiye savaşta olan insanlara, kapılarını zaten açtı halihazırda ama yetmiyor. Hala orada bir kişi bile olsa bu çok önemli. Yani bir tane Malik var orada. Bunu bilmek bile insanı çok üzüyor aslında. Yani keşke hiç olmasa ama oluyor. Oluyorsa da keşke hepsine yardım edebilsek, herkese ulaşabilsek, yani kimse bu çaresizlikleri yaşamasa. Birkaç saat sonra acıkınca ne yiyeceğim derdinde olmasa.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Sadece daha yoğun hissediyorum. Yani öncesinde anlamak ve bunun için çaba göstermek istiyordum. Onlar için bir şeyler yapmak istiyordum. Şimdi şahit olmuş gibiyim yani daha fazla anlıyorum onları.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Hiç hak etmediği bir yer yani hiç orası onun ait olduğu bir yer değil. Bir çocuğun olmaması gereken bir yer.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

İyi ki buradalar diye düşünüyorum. Çünkü kimsenin öyle bir yerde, kendi içinde savaş veriyor olmasını istemezdim.

G8 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Spor, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bu hayatın en şanssız insanları olduklarını düşünüyorum açıkçası. Çünkü onlar biz de olabilirdik. Kendimi onların yerine koyduğum zaman, açıkçası nasıl bir

tepki verebilirim, nasıl bir ortamda olabilirim bilemiyorum. Hani pek o ortama girmeden düşünebilecek, yargıda bulunabilecek bir şey olduğunu düşünmüyorum. Ama gerçekten çok şanssız olduklarını düşünüyorum.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Ya tabii ki de herhangi bir çocuk ağladığı zaman insan burkulur. Merhameti vicdanı olan herkesin burkulur. Hani bunun ekstra savaş dolayısıyla olduğunu düşünüyorsan, tabii ki de bu üzüntü çok çok daha katlanarak artmaya devam eder.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Aslında savaş mağduru kimliklerinin dışındaki sebeplerden dolayı beni rahatsız ediyor. Şimdi şöyle, tabii ki de burada Suriyelilerden bahsediyor olacaksak, onların savaştan kaçıp ülkemize gelmesine ben tamamım ama bu şekilde gelmelerine çok karşıyım. Çünkü şu an bütün ülkeye yayıldığı için kayıt altına alınamadılar. Alınamadıklarını düşünüyorum. Mesela savaş bittiği zaman kendi ülkelerine döneceklerini ben pek düşünmüyorum. Bu sefer savaş mağdurundan ziyade olay başka bir şeye dönüşüyor.

G8 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Aslında biraz daha iyi empati yapmayı öğreniyor insan. Çünkü orada savaşa maruz kalan bir insanı sen yönlendirdiğin için, onun oyunun içinde değil gerçek hayatta da bunları yaşadığını anlayabiliyor insan. Daha fazla duyarlı olmamız gerektiğini anlıyorum.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Daha yüzeysel bakıyordum çünkü savaş mağduru insanlar olarak geçiyordu. Ama aslında savaş mağduru olan her insan için şartlar eşit olmayabiliyormuş, onu gördüm. Çocuklu olan babanın durumu başka, çocuğu hasta olan babanın

durumu bambaşka, engelli olan vatandaşın Malik'in durumu başka, engelli durumda olan kocasını, aslında bir nevi hayatta tutmaya çalışan kadının durumu başka. Bu oyunla onların hayatlarının biraz daha içine girdim diyebilirim.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Her türlü üzüyor insanı. Çünkü çaresiziz, elden bir şey gelmiyor. Çocuğun da suçu günahı yok ki yani o seçmedi o hayatı. İnsana kendini çaresiz hissettiriyor.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Oyunu oynamadan önceki düşüncem ile şu anki düşüncem arasında bir fark yok. Neden yok, çünkü bu bir nevi politik bir şey benim için.

Sonda: Politikayı bir kenara bırakalım.

Onların tabii ki de bizim ülkemize gelmesini anlayabiliyorum. Gelmelerinde bir engel de görmüyorum. Ama bu şekilde olmaları bana yanlış geliyor. Tabii ki de savaştan kaçmak insanların hakkı. Ama onların vatanını savunması da gerekiyor. En azından savunabileceklerin gelmesinden yana değilim. Tabii ki çocuğu hasta olan veya çocuğu olan babaların gelmelerine bir aşamaya kadar okey oluyorum. Kaçmaları zaten gerekiyor, insan için hayatta kalmak içgüdüsel bir şey ama o vatani da onlar savunmayacaksa kim savunacak? Kalamayacak, savunmayacak olanların bu şekilde ülkemize gelmelerini de yanlış buluyorum.

Sonda: Nasıl gelmelerini mesela?

Şöyle; sınır kapılarında kamp gibi yerler oluyor ya... o kamplarda, belirli bir alanda tutulabilirler. Bizim askerimizin de operasyon düzenleyip belirli tarafları temizlediğini haberlerde görüyoruz. Bu kamplardan yavaş yavaş kendi vatanlarına, yaşanabilecek düzeyde olan bölgelere tekrar geçmeleri gerektiğini düşünüyorum. Çünkü onlar lüks için kaçmadı, savaş vardı ve savaş bittikten sonra tekrar geri dönmeleri gerektiğini düşünüyorum. O açıdan yani. Yoksa işin insani boyutunda hiçbir problem yok benim için, her türlü anlayış gösterebilirim.

G9 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Basketbol, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bizler günlük hayatımızda zor dönemler geçiyoruz. Hele ki onlar için çok çok zor bir dönem bu. Her zaman onların yanında olmak istiyoruz. Bir nebze de olsa yararımız dokusunun istiyoruz. Elimizden geldiğince yardımlarımız dokunuyor tabii ama onların ulaştığı konusunda şüpheliyiz.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Ya savaş mağduru değil de tüm ağlayan çocuklar beni olumsuz yönde etkiliyor zaten. Üzülüyorum yani.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Bazı durumlar oluyor, işte kendi ülkelerinde yaşayamadıkları durumu burada yaşıyorlar. Ben bu savaşa maruz kalan insanların kendi ülkelerinde kalıp kim kiminle savaşıyorsa onlarla savaşmasını daha temenni ederdim. Yani ben öyle düşünüyorum.

Sonda: Neden öyle düşünüyorsun?

Çünkü kendimden yola çıkarak, eğer burada bir savaş çıksaydı, Türk halkı buna her zaman karşı gelirdi ama Suriyeliler bilmiyorum yani, biraz korkak olduklarını düşünüyorum. Cesaretsiz kaldıklarını düşünüyorum bu durumda. Eğer savaşsalar, Türkiye'den ya da başka ülkelere de yardım dokunacaktı.

G9 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Oyundan sonra onların yerine kendimi koyduğum her an her saniye bizim de başımıza gelebileceğini düşündüm. Önceden belki de anlayamıyordum yani öyle düşünüyordum. Anlamış olarak görüyordum kendimi. Ama şimdi tamamen

anlıyorum. Oyunda birebir yaşadığın için o anları, bir his artışı oluyor. Kendini daha çok sıkıntıya sokuyorsun, kötü hissediyorsun, üzülüyorsun, onlarla seviniyorsun hani kendin yaşayınca bir farklı oluyor. O yüzden hislerimde bir artış oldu oyunla birlikte.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Çok kötü şeyler hissettiriyor bana ya... Yani anlatamıyorum.

Araştırmacı Gözlem Notu: Burada görüşmeci duygulandı. Sesi titreyip gözleri doldu.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Bir azgınlık, taşkınlık yapmadıkları sürece ülkemizde kalabilirler. Bize faydalı olabilecek şekilde, Türkiye'yi destekleyecek nitelikte ilerlersek hem biz mutlu oluruz hem onlar mutlu olur. Ne bileyim orada kalan ailelerine, akrabalarına, belki biz de yardımcı olabiliriz, güzelce yaşayıp gidebiliriz diye düşünüyorum.

G10 (Ön Görüşme, Erkek, OyunTercihi: MOBA, FPS, RPG, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bugün biz Türkiye'de yaşıyoruz. Çoğu ülkeye göre bizim şartlarımız -her ne kadar bazı sorunlarımız olsa da- daha iyi. Bir evimiz var, gelip burada okuyabildiğimiz bir okulumuz var. Bize bakan bir devletimiz var. Ama şöyle ki; savaşa maruz kalanların yerinde biz de olabilirdik. Bugün baktığımızda orta doğudan bizim ülkemize gelen Suriyeliler var. Mesela onları hor görebilirler. Ben onlardan yana değilim. Ama devletimizin yaptığı politikadan da yana değilim. Onlara verilen vatandaşlık kesin bir çözüm mü? Bana göre değil.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Daha bir çocuk sahibi değilim ya da evli de değilim ama her zaman en büyük acının evlat acısı olduğunu söylerler. İşte o çocuğun yerinde, o çocuğun annesinin babasının yerinde olmak nasıl bir duygu bunu hiçbir zaman bilemeyeceğim ama hani belki de bir zaman gelir ve bilebilirim. Açıkçası, kötü

bir durum insan duygulanıyor. Bu biraz da düzene karşı... Ne bileyim neden böyle bir durum oluyor? Bir de yani, bu dünya hepimiz için var, o düşüncedeyim.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Sorunun çözülüp kendi ülkelerine gönderilmeleri bana göre daha iyi.

G10 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Oyun beni, o ortamın içine soktu. O ortamda yaşıyormuş gibi hissettim. Savaşa maruz kalan bir insanı gördüğümde bundan sonra yardım etmeme gibi bir durum olamaz. Elimden gelen her şeyi yaparım. Çünkü ben de orada bulunabilirdim. Hani oyun da olsa az çok gördüm, ben de yaşadım onları. O durum, o yapamamazlık... İşte insanların o kötü durumda bulunması... Artık savaşa maruz kalan bir kişiyi gördüğümde ona yardım etmeden yok yani. Yardım ederim kesinlikle. Öncesinde bence onların yaşadıklarını bu kadar... Hani nasıl yaşayabilirim ki savaş görmedim. Ama bu oyunda; aç kalabiliyorlar, yatacak yerleri yok, hiç böyle düşünmemişim. Yatacak yerlerinin bile olmadığını düşünmemiştim mesela. Yatacak yerleri yok, o ortamda sürekli silah sesleri, oyundaki sesler bile rahatsız ediyordu beni. Bir de gerçekte öyle olduğunu düşündüğüm zaman...

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Yani öncesinde ve sonrasında çok fark var. Çünkü öncesinde sadece evet yardıma muhtaç savaşa maruz kalan birisi, evet yardım ederim. Ama şu an az çok oyundan dolayı gördüğüm için kendi kafamda da o savaş ortamını oyun sayesinde kurduğum için yani kesinlikle yardım ederim.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Üçüncü senaryodaki baba diyebilirim (Christo&Iskra). Savaş ortamında kızı için o kadar uğraşması... Mermi sesleri geliyor, kalacak bir yer yok; var ama

dağınık. O ortamda bu kadar umutlu olması beni etkiledi. Umut dolu olduğu için biraz kendime benzettim.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürttü?

O çocuğun savaş ortamında bulunması, bende ilk önce kırgınlık oluşturdu. Yani sinirlendim de diyebilirim ama kime sinirlendim bilmiyorum. Artık devlet başkanlarına ya da savaşa iten kişilere... Hani insan kırgın da hisseder ya öyle oldum. Savaşta bir çocuk görmek üstelik durumu da kötü bir çocuk. Yani mutsuz oldum.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Yani şu an savaş mağdurları, herhangi bir medeniyetten, herhangi bir ülkeden, herhangi bir ırktan gelip bizim ülkemizde kalabilir. Bundan sonra bir sorunum olmaz.

Sonda: Gerçekten olmaz mı?

Yok olmaz. Çünkü savaş yani, ben kendimi o insanın yerine koyduğumda; o insan olduğumda, benim annem, babam, kardeşim o durumda olduğunda ben de gidip bir ülkeye sığındığımda bana o gözle bakılması, insanı çok şeye itebilir. Belki intihara bile itebilir. Çünkü insan kırılabilir, gururuna yediremez, Neden benim ülkemde savaş çıktı? deyip isyan edebilir. Bunları düşündüğüm zaman bir savaş mağduru topluluk, millet gelip kalabilir, benim için bir sorun olmaz.

G11 (Ön Görüşme, Erkek, 20, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bana göre savaş zaten saçma geliyor. Savaş mağduru insanlar, ülkelerini terk etmek zorunda kalıyorlar. Doğduğu büyüdüğü toprağı terk etmek zorunda kalıyorlar. İnsanların barış içinde hep beraber yaşaması varken birbirimize karşı niye düşman olalım? Neden savaşalım? Neden savaş olsun? Niye hepimiz mağdur olalım?

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Ülkemize gelip kalabilirler ama insanları rahatsız etmemeliler. Sürekli olaylar duyuyoruz. Burası huzurlu bir ülke gelip huzurumuzu bozmadan yaşayabilirler. Suriyeliler mesela hep olay çıkarıyorlar. Olay yaratan insanları ülkemizde istemiyorum ben.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne hissedersin? Neden?

Bir çocuğun ağlaması beni üzer. Çocuklar masumdur neden ağlasınlar?

G11 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Açıkçası o karakterlerin yerine kendimi koyduğum için çaresizlik, pişmanlık gibi şeyleri daha da çok hissettim. Mesela geleceğe dair güzel umutları bence yok. Yani o durumda kalsam mesela şu an, ilerde kurtulacağımı düşünmem. Çünkü yok yani, dışarısı yok. Dışarı çıkamayacağım ve hayatım orada bitecek benim. İşte üzüntü duydum çünkü o çocuğun yerinde olsam mesela, daha hiçbir şey yaşamamışım, daha hiçbir şey görmemişim daha çocuğum. Arkadaşlarımla olmak var, dışarıda eğlenmek varken ben sadece orada bir binanın içinde kalmışım ve ne zaman yağmalanacağım veya ne zaman dışarıdan oraya bir bomba geleceği belli değil. Her an ölebilirim duygusuyla yaşarım. İşte üzüntü dediğim gibi pişmanlık, çaresizlik. Çaresizlik ya. Bu oyunun teması bende çaresizlik. Savaşın ortasında kalsam, büyük ihtimalle artık ölüm ne zaman gelecek onu beklerdim.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Oldu. Şu an onlara karşı daha duygusal bir bağ kurabiliyorum. Bu oyun sayesinde daha kolay onların yerine kendimi koyabiliyorum. Önceden mesela gördüğüm haberlere göre sadece bakıp düşüncelerimi söyleyebiliyordum. Ama işte bu oyunda o karakterlerin yerine kendimi koyduğum için, onlara karşı daha içten duygular besleyebiliyorum. Oyunda onların yaşadıkları hissettim çünkü.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Üzüldüm açıkçası. Bunları yaşamasını istemezdim. Hatta baba da diyor 'lanet olsun böyle savaşa! O şimdi arkadaşlarıyla okulda olabilirdi...' bence oyun için bu etkili bir söz. Çünkü çok daha güzel bir yaşam yaşaması varken o çaresiz, mecbur kalmış bir şekilde bunu yaşıyor. Bu durumu kendisi seçmedi, dış güçler onu o hale getirdi. Oyun boyunca kızı kurtarmaya çalışıyordum ama maalesef başaramadım, üzüldüm. Bitiremediğim için de üzüldüm ayrıca.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Önceden ülkemizde yaşamalarına karşı çıkmıyordum. Şu anda da aynı düşüncedeyim. Yaşasınlar ama bir düşüncem hala aynı: Saçma sapan hareketlerde bulunan insanların hala daha kendi ülkelerine dönmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü sen zaten savaştan, zor bir durumdan çıkıp gelmişsin. Burada savaş ortamı yok ve güzel bir hayatın var, buradaki insanlara hayatı zehir etmemelisin yani. Mesela şu an ülkemizde Suriyeliler var. Haberlerde görmüştünüzdür, bıçaklama olayları falan oldu. Sen zaten savaştan, bu tarz şeylerden kaçmışsın. Niye gelip bu tip şeyleri bize yaşıyorsun?

G12 (Ön Görüşme, Erkek, 26, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Nasıl yorumlayabilirim ki bunu ben, yaşamadığım bir şey. Dışarıdan izliyorum sadece, haberlerden okuyorum, işte o öyle olmuş, o böyle olmuş ama anlık o anki benim psikolojim. Üzüliyorum ve geçiyorum çünkü sonra benim hayatım burada devam ediyor, durmuyorum, akıyorum. Daha sonraki habere geçiyorum, teknoloji haberi okuyorum. Kopuk kopuk aslında tam bir şeye koyamıyorum kendimi. Çünkü neden; farklı şeyler yaşıyorum, kendi hayatım var onun üzerine gidiyorum. O anlık görüyorum, belki bir yakınım olsa savaşta ölen ya da yaralanan, belki daha ağır bir travmayla şey yaparım, konu benim için daha çok önemli olabilir. Ama şu an yüksek derecede ve önemli bir şekilde görmüyorum. Yani benim için öyle.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Yapmadım elbette. Hiç yapmadım.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Üzücü. O an haberde bazı görseller var ya hani işte bebek kucağında kadının falan ya da ağlıyor çocuk, babası yok annesi yok, korkmuş. Kötü bence başına geldiğini düşündüğünde, gerçekten kötü.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Ya bu konuda biraz şey, ortada bir çizgi var, bir sağda bir solda olabiliyorum. Yani sağcı solcu değil de çizginin sağ ve solunda. Şimdi bazen, bunlar neden benim ülkemde ya? diyorum yani gitsin savaşın ülkesi adına abi diyorum. Gaddarlık yanımda herhalde. Bazen karakterimden dolayı biraz vurdumduymazlık oluyor bende. Madem bayrak var, o bayrak için savaşın. Sonuçta biz Türk toplumu olarak savaşçı bir toplumuz ve binlerce yıl öncelerden beri savaşarak gelmişiz, göç etmişiz topraklarımızdan, Çanakkale destanları falan. Onların onu yapmadığını düşünüyorum. Aslında belki de yapmıştır, bilemiyorum. Ben sadece ön yargı ile yaklaşıyorum aslında. Toplumda öyle bir yargı var ya, işte kalmamış ülkesinde kaçmış, buraya gelmiş falan, o yargıyla yaklaşıyorum. E sonra dışarı çıkıyorum bakıyorum, gerçekten adamlar rahat yani, işte oturuyor orada kulaklığını takmış kadınlara bakıyor, işte takılıyorlar yani. Ben de bu sefer daha çok şey yapıyorum yani hak ediyorsunuz falan diyorum, orada savaşmalıydınız diyorum. Ama bir yandan da tabii çocuklar var, kadınlar var yani savaşamayacak durumda olanlar da var, hastalar var yani onlar için de iyi düşünüyorum. Yani şöyle düşünüyorum; en azından ülke sınırları içinde, bir toprak bütünlüğünde sadece bir yerde birikmeli ve orada durmalılar. En azından Savaş bitene kadar, ülkeleri rahatlarına kavuşması kadar. Çünkü böyle bizim ülkemizin içine yayıldıklarında, ben de kendimi rahat hissetmiyorum. Biraz ırkçığım sanırım bu konuda.

G12 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Savaş deyince, insanları hep Suriyeli gözü ile görüyordum. Ama aslında öyle değilmiş, karakterler Avrupalı mesela. Bir tek Malik ve Esma Ortadoğulu, Müslüman anladığım kadarıyla. Genelde Avrupalı tipleri falan görünce aslında savaşın tüm dünya için geçerli olduğunu bir kere daha anladım yani. Bir Amerikalı veya Alman da yarın bize sığınabilir ya da biz onlara sığınabiliriz, onu anladım mesela. Yani onun için biraz daha sakın yaklaşmaya dikkat edeceğim. Savaştan kaçanları tek bir tip olarak görmeyeceğim artık.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Çocuk ve kadınlara zaten eyvallah derim ama erkekler için değişen bir şey yok. Herkes ülkesinde kalıp savaşmalı ve oyundaki karakterlerin hepsi ülkesinde savaşıyordu. Onlar orada hayatta kalmaya çalışıyordu. Gelip Avrupa'da bir şehirde değillerdi yani. Ya da gelip Türkiye'de bir şehirde değillerdi. Sonuçta kendi ülkelerinde, kendi topraklarında belki de kendi halkı birbirini öldürüyor, kendi askerini öldürüyor ama kendi toprağında yaşamaya tutunuyor. Adamın ayakları sakat ama hala radyo programı yapıyor, orada kalıp, halka yardım etmeye çalışıyor. Niye kaçıyorsun ki böyle bir ortamdan? Yanlış bence.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Üçünde de oldu, üç bölümde de. Ben oyunlarda kendimi, oynadığım karakterle bağdaştırıyorum. Hemen tuttuğum bir karakter oluyor. Birinci bölümde zaten iki karakter var; Adam olmak zorundaydı, ikincisinde Esma olmak zorundaydı, üçüncüsünde de Christo'yu seçtim. Christo ile başladım oyuna. Baba içgüdüleriyle kızına duygusal yaklaşıyor falan hoşuma gitti. Bazı akşamlar yağmaya dışarı çıkıyordum. İşte evin ihtiyaçlarını tamamlayayım, en azından iki üç günlük yemek olsun da dışarı çıkmayayım diye. Çünkü çocuğu yalnız bıraktığımda eve birkaç kere yağma yaptılar. Eve giriyorum kızı dövmüşler. Üzüliyordum çocuğa zarar vermişler diye. Christo da böyle endişe ile geliyor 'kızım bir şey mi oldu? Akşam başına ne geldi?' falan diye soruyordu. Kızı da

'beni akşam tartakladılar lütfen yalnız bırakma...' diyordu. Bu durumun verdiği zaruretten dolayı dışarıdan gelen iki kişiyi yanıma aldım. Onları nöbette bıraktım ve ben yine yağmaya çıktım. Yani baba içgüdüğü ile oynadım orada.

Sonda: Mesela kız sana öyle söylediğinde ne hissettin?

Üzüldüm, kendi kızımış gibi hissettim. 'Lütfen beni yalnız bırakma! Zaten arkadaşlarım yok, annem yok' diyordu. Benimle sürekli oyun oynamak istiyordu, iş yaparken başıma geliyordu ve ben de o işi bırakıp onunla ilgileniyordum falan... Baya kendi kızım gibi ilgilendim onunla.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Kötü, acı. Ağır bir travma bence. Çünkü hala çocuk yani karakter... Oyunun içinde de olsa hala çocuk.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Erkekler için değişen bir şey yok.

G13 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Savaşıkları dava ne olursa olsun insanın ölmesi yanlış olarak buluyorum hani. Ben savaşı bölgeye göre değerlendiriyorum. Mesela Suriye'deki savaşın pek haklı olduğunu düşünmem. Çünkü çok fazla cephe var. Halk nereden yana duracağını şaşırtıyor. Ama Ukrayna'daki savaş... Mesela Rusya Ukrayna'ya saldırıyor, Ukrayna'da kendini koruyor. O anlamda oradaki haklı buluyorum. Ama Suriye'dekini biraz haksız buluyorum. Çünkü orada çok fazla oyun dönüyor. Bütün savaşlar kötü ya da bütün savaşlar iyi değil. Kurtuluş Savaşı da bir savaştı ama orada kendimizi savunmak için yaptığımız haklı bir savaştı. Savaş kötüdür gerçekten ama bazı savaşlarda kendini savunmak için şarttır bana göre.

Sonda: Peki Suriye savaşı neden haksız? Orayı tam olarak anlayamadım.

Halkta net bir bilinç yok çünkü. Çok fazla taraf var ve halk hangi tarafı tutacağını bilemiyor. İşidi mi tutacak? Özgür Suriye Ordusu'nu mu tutacak? Çünkü işid de özgür Suriye ordusu da oranın halkı. Halk hangi tarafı tutacağını şaşırdığı için ortak bir bilinç yok. Oradaki savaşı haksız olarak görüyorum. Sadece bir çıkar, emperyalizmin bir çıkarı olarak görüyorum.

A: Savaşı böyle değerlendiriyorsun, anladım. Peki savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Oynadığım oyunlarda bile savaşa maruz kalan insanların genelde akli dengesi bozuluyor. Mesela, Metro Exodus'ta baş karakter Anton, belli bir süre sonra bunalıma giriyor çok fazla delirmeye başlıyor. Gerçek savaşı da öyle görüyorum ben. Çocuk bile ya, orada savaşa maruz kalan çocuğun bile, belli bir süre sonra psikolojisi bozulabiliyor. Yani bence insan, savaştan her iki türlü de ölü çıkıyor. Sağ çıksa bile ölüyor zihnen.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Üzülürdüm herhalde baya. Yardım etmeye de çalışırdım elimden geldiğince. Mesela karnı açsa yemek ısmarladım. Tek başına bir çocuksa polise götürmeye çalışırdım. En azından orada yetimhanelere götürürler. Çünkü ben alıp bakamam. Şu an benim de yaşıam çok iyi değil. Polise götürürdüm herhalde. Karnını doyurdum. Üşüyorsa kendi üstümdekini de verebilirdim hatta. Üzülürdüm bayağı.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Bence kişiye göre alınması gerektiğini düşünüyorum. Aslında herkesin alınıp yaşaması gerekir ama şimdi toplumsal açıdan bizi bozmalarından da korkuyorum. Çünkü bunun ilerisi de var. Belli bir bölgede kalmayacaklar, iyice kaynaşacaklar. Ve bütün Türkiye'ye yayılacaklar. Bunun için de düzenli olması lazım. Şimdi mülteci aldın mı oranın kültüründe almış oluyorsun. Suriye kültürünün, bizim kültürümüzle uyuşmayan çok noktaları var. Mesela benim Müslümanlık görüşüm pek net değil. O konularda deizme kaçıyorum. Dolayısıyla onlarla dinselilik geliyor ve bunun bizim laik sistemimizi bozacağını

düşünüyorum. O yüzden belli bölgeler oluşturmasını tavsiye ediyorum. Yani Gaziantep'te mesela ... Orada bilgili, okumuş, iyi insanların tespit edilmesi, eğitilmesi ve öyle halka karışmasını istiyorum. Herkesin birden halka karışması hem onlar açısından hem bizim açımızdan da kötü. Eğitimi şart olarak görüyorum. Orada ki savaşın psikolojisi ile insana burada ne yaptıracağı çok belli olmayabilir. Orada psikolojisi bozulmuş bir insan buraya gelip insan da öldürebilir.

G13 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Evet, savaşa maruz kalan insanların orada ne denli zorluk çektiğini anladım. Aslında daha önce de biliyordum. Ama oyunda birazcık daha farkına vardım. Çünkü bu tarz oyunlar daha önceden de oynamıştım ben. Bende Onların birikimi de vardı. O yüzden bu oyun hani birazcık daha farkına varmamı sağladı.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Evet, Christo. Christo daha kararlı ve azimliydi. Kolay kolay depresyona girmiyordu, 'kurtaracağım, geçecek, bu günler de geçecek' diyordu. O yüzden kendimi onunla özdeşleştirdim.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Zor. Baya zor olduğunu anladım. Çünkü hem kendinle ilgilenmen gerekiyor hem de çocuğunla ilgilenmen gerekiyor. Ona yemek vermek, hastalığına bakman gerekiyor. Çok zorluk içinde olduğunu öğrendim. Hani orada insan kendine bile bakamazken bir çocuğa bakmanın zaten çok zor olduğunu öğrendim.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Başta dediğim gibi ilk başta insanlar belirli bir bölgede toplansın, orada eğitilsinler, bizim kültürümüze adapte olabilirlerse alınsın. Sorun çıkaranlar;

askerler ya da fırsatçılar gibiler o bölgede kalsın. Ülkeye alınsın ama o bölgede kalsın. Eğitildiğinde de çıksınlar.

G15 (Ön Görüşme, Kadın, 21, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Aslında birçoğunun bunun olmasını istemediğini düşünüyorum. Yani sonuçta başka kişiler tarafından belirlenmiş bir şeyin parçası oldukları için yani istemiyorlardır büyük ihtimalle. Ben onlar için nasıl desem... Bir çıkarları yok ama mecburen o oyun içine dahil olmuşlar, o yüzden üzücü buluyorum.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Çok defa koydum. Onların yerinde olsaydım ne yapardım diye düşündüm. Sonuçta şu an yakın planda Suriye savaşı olduğu için, hani neyi savunacağım. Bir sürü terör örgütü var. Bir parça toprağı savunmaya kalkışsan, bir sürü terör örgütü olduğu için hangi birine karşı savunacağım dersin. O nedenle ben de büyük ihtimalle ülkemi terk etmek zorunda kalırdım.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Direkt kendi kardeşim aklıma geliyor. Açıkçası annemin babamın olmadığı ve sadece kardeşimle tek başıma olduğum aklıma geliyor. Bir haber vardı; üç ya da beş yaşında bir çocuk, galiba üstüne bomba gelmişti ve ambulanstaydı. Onu gördüğümde çok kötü hissetmiştim. Kardeşimi onun yerine koydum, öyle olsaydı ne yapardım? Aklımı kaçıırırdım büyük ihtimalle.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Kendilerini bilen insanların istedikleri yerde olmasını destekliyorum. Ama onun haricinde, bir ülkeye zarar veren, bir ülkenin insanlarına zarar veren insanların, ki zaten bizim ülkemizde de var, bir şekilde sınır dışı edilmesini istiyorum.

G15 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Ben de bir ailenin içinde, onlarla o savaşın içindeydim sanki. Onlara bir şekilde yardım ettim, onlar üzüldüğünde ben de biraz üzüldüm. Hani ailenden birisi vefat eder de üzülersün ya, onun tadında bir üzüntü. Belki o kadar yoğun olamaz ama ona benzer bir üzüntü bana geçti, öyle diyebilirim. Onun haricinde, savaşta olan insanların hayatlarının bir kısmını biliyormuşum gibi bir hissiyat yarattı bende.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Zaten ben oyun oynamadan önce de ılımlı bakıyordum ama şu an daha çok hikayelerini dinlemek istiyorum. Bu oyundan sonra onlara karşı birazcık daha cesaretli olup arkadaş canlısı olabilirim diye düşünüyorum.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Yine aynı şekilde hoşnut karşılıyorum. Zarar verilmediği sürece; bu bizim ülkemizin vatandaşı da olabilir, başka ülkenin vatandaşı da olabilir, kimse kimseye zarar vermediği sürece herkes istediği yerde olabilir.

G16 (Ön Görüşme, Erkek, 20, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

İnsanlar hala savaşın içinde de olsalar bir şekilde yaşama tutunmaya çalışıyorlar, çok üzücü bir durum yani. Çaresizlik içindeler, onların olmayan bir savaşın içindeler aslında.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Tabii. Mesela savaş oyunları oynadığımdan dolayı bir saldırıya karşı çaresiz kalmak benim en büyük korkularımdan biridir. Büyük bir bombardıman saldırısına hiçbir şekilde karşılık veremezsin ve bombardıman saldırılarında sadece ölümü bekliyor gibi bir şeysin yani. Günümüzde Suriye'de, Esad

muhalifleri uçaklarıyla vuruyor. Hiçbir şekilde karşılık veremiyorlar mesela, bu kötü bir durum.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Çaresizlik, üzüntü. Zaten tamamıyla masum bir canlı yani mutluluğu hatta yaşamı görmeden bir anda savaşın içinde doğuyorlar. O dönemde çocuk yapan insanların hatalı olduklarını düşünüyorum. Yani onlara savaşı yaşatma hakları yok bence. Çocukları görünce üzülüyorum, çaresiz hissediyorum. Yani ben de bir şey yapmak istiyorum ama bir şey yapamıyor ve sadece dillendirebiliyorum, üzülüyorum.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Ya bir kısmı evet, bu ülkede kalabilirler. Yani yaşlıları, çocukları, kadınları... Mesela karşıya gittiğimizde bir sürü Arapça tabelalar var. Teyzemler Şirinevler'de oturuyorlar. Orada acayip Suriyeli var. Yani kendi iş yerlerini açmışlar orada, normal hayatlarına devam ediyorlar. Ben imam hatip okudum, Suriyeli bir hocam vardı. Biz Suriye ile ilgili konuştuğumuzda adam böyle çok rahat bir şekilde haritada evini gösterebiliyordu. Gülerek ben burada yaşıyordum falan filan diyordu. Yani bazı insanların gidip ülkeleri için mücadele etmesi gerekiyor. Başka ülkelere sığınarak yaşamak bence çok kötü bir şey. Ama burada kalmak zorunda olanlar için de tabi kalabilirler. Bu ülke eskiden beri böyle yardımsever bir medeniyete sahip.

G16 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

İlk başta tabii biraz daha sertti, köşeliydi düşüncelerim. Ama şimdi biraz daha yontuldu diyebilirim. Yani şu şekilde, karakterler sen olduğun zaman, bir tık daha içinde olduğun zaman olay değişiyor, sen öldürüyorsun, sen yapıyorsun, ailen orada ölüyor. Bir düşününce ülkem böyle kuşatma altındaysa, Malik'in

oğlu gibi gidip orduya katılmam mesela. Ben ailemin yanında kalır ve ailemi savunmayı tercih ederim. Hiç savaş deneyimimiz yok ama oyunda o savaş ortamını bize hissettiriyor ve o duyguyu bize katıyor. Tabii ki öncekine göre duyarlılığım da bir tık daha gelişti.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Hasta kızın (Amelia) babası olan Adam. En fazla onu oynadığım için ona biraz daha ısındım. Hasta bir yakınım olsa savaş alanında, çok aç kaldığı veya ilaç için ben de hırsızlık yaparım. Oyunda da yaptım. Bir adam da öldürdüm. Yani her türlü şey yapıyormuş orada.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Aslında çocuk orada hem savaşın içinde hem savaşın dışındaymış gibi görünüyor. Bir çaresizlik var bir de umut. Aslında çocuk oradaki çaresizliğe karşı bir umut.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

İlk başta da dediğim gibi hani Suriye üzerinden konuşursak, Suriye'deki insanların tabii ki de ülkemize gelmesi doğrudur. Suriye'deki savaş, böyle çok kapalı bir kuşatma yok. Bölgesel bir savaş var. Mesela Türk askerinin oluşturduğu koridor bölgelere Suriyelilerin büyük bir kısmının geri dönmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü güvenli artık. Yani orada bir Türk askeri güvenliği var. Ama hala ülkemize gelip yerleşmeleri bana göre yanlış. Yani şu şekilde kalırlar; doğudaki Gaziantep'te ki kamplara falan yerleştirirsin aileni ve ülken için savaşımaya geri gidersin. Erkekler için tabii bu düşüncem. Kadın, yaşlı, çocuk kalabilirler. Bu şekilde düşünüyorum. Yani hala o fikrimde ben aynıyım.

G17 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: Futbol, Aksiyon):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Üzüliyorum. Çok zor bir şey. Şimdi yaşamadan da nasıl konuşulur bilemem ama genel olarak çok üzüliyorum. Başka türlü, şöyle diyeyim... Diğer soruya geçelim.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Yani koymadım ama bazı videolar falan izliyorum ve gerçekten çok etkileniyorum. Ben biraz duygusal bir insanım. O konularla ilgili müzikli videolar izlediğim zaman beni baya etkiliyor.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Beni baya etkiler. Dediğim gibi ben en ufak şeyde bile... Bu tarz şeyler beni baya etkiliyor. Duygusal biriyim, öyle düşünüyorum. Hani üzülürüm, birkaç gün etkisinde kalırım böyle şeylerin.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Şimdi şöyle; tamam haklılar savaştan geldiler. Ama şimdi kendi ülkelerine göre rahatlar. Mesela bazı haberlerde kötü olaylar; taciz olayları veya başka şeyler görüyorum. Öyle olaylarda bazen diyorum ki, ya bunlar gitsin bu ülkeden. Ama sonra mantıklı düşündüğüm zaman genelleme yapılamaz diye düşünüyorum. Orada bir savaş varsa bunu devlet büyüklerinin, yetkililerin çözmesini ve onların tekrar gönderilmesini isterim. Ancak şu an kimseyi göndermemeleri lazım yani savaş varsa orada ve buraya da gelmişlerse, savaş bitene kadar kalmalılar.

G17 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Ben hala aynı duygular içerisindeyim. Farklı bir şey oldu mu? Belki oyunla bir nebze daha anlayabilmiş oldum. Ama genel olarak, öncesinde de bu konular hakkında ilgili ve bilgili olduğumu düşündüğüm için, dediğim gibi çok az bir şey olmuşsa olmuştur.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Çok üzücü yani. Çok zor bir durum bence. O müzikle falan baya oyunun içinde oluyorsun. Yaşıyorsun oyunu yani.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Burada savaş bitene kadar kalabilirler, yani orada savaş var adı üstünde. Ama devletlerin bunları çözmesini, ülkelerinin rahata ermesini ve onların gitmelerini isterim.

G18 (Ön Görüşme, Erkek, 22, Oyun Tercihi: MMORPG):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Bunun simülasyonunu yaşamak aksiyon dolu bilgisayarlarda. Ama gerçeğine maruz kalmak tabii ki korkunç. Ne ben isterim ne de başkasının başına gelmesini isterim. Bilgisayar başında it's all fun on Games ama gerçeği tabii ki çok kötü.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Günümüzde ikiye bölünmüş durumda; işte bir grup insan, savaşın içerisinde, sen de kal savaş, işte sen nasıl insansın bölgeni koru tadında. Bir diğer grup da bunlar başka insanların savaşı, sen sadece arada kalmış bir mağdursun, kaç git canını kurtar, canından daha değerli bir şey yok tadında. Ben biraz daha ikinci grubun kafasında olduğum için kendimi savaş mağduru insanların yerine koyduğumda, daha çok canımı kurtarma ve savaşın anlamsızlığını düşünürken buluyorum kendimi.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

İlk olarak üzülürüm. Yani onun dışında çocuk hakkında yardım edebileceğim bir konu varsa harekete geçmeye çalışırım. Onun dışında genel olarak hissiyatım üzüntü olur.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Şimdi öncelikle insanların savaştan kaçması çok doğal bir şey. Normal akla sahip bir insan ölmek istemez. Hani savaştan kaçmalarını mantıklı karşılıyorum.

Ama şöyle bir şey var; herhangi bir koşulda yani hangi koşulda olursa olsun, bir insan başka bir yere gittiği zaman oranın kültürüne ayak uydurmak zorundadır. Bunu sağlayan insanların ülkemizde bulunması konusunda pek bir karışıklığım yok. Ama mesela ben şu an çalışmak için başka bir ülkeye gitsem ve orada kendi kültürümü yani o insanlara ters olan bir şeyi directsem, bu da yanlış. Savaştan kaçıp gelen insanların da bunu directmesi yanlış. Genel olarak öylesi bir durumu, insanlık açısından doğru bulmuyorum. Onun dışında geldikleri ülkenin ekonomik durumu belli. Hani bu bütün insanların üzerinde bir sıkıntı yaratıyor. Gelen insanlar ülkenin çalışma şartlarını da farklı şekillerde etkiledikleri için, genel bir galeyan var. Ama bunu çözmek daha çok devlet büyüklerinin problemi ve bu da onların biraz tercih meselesine kalıyor. Ben insanların savaştan kaçmasını mantıklı buluyorum ama bunun sonuçlarını da birinin mutlaka çekmesi lazım. Bu da savaş mağdurları ile oluyor.

G18 (Son Görüşme):

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Kocaman bir çöplük içerisinde böyle temiz bir yemek bırakılmış da onun kirlenmemesi gerekiyormuş gibi. Hani yemekler yere düştüğü anda hemen kirlenir ya, öyle hissettiriyordu. Biraz o tatta bir şeydi. Çok kırılgan, çok naif, en küçük bir şeyde yok olabilecekmış gibi. Büyük sorumluluk, büyük sıkıntı. Zaten oyun, atmosfer olarak da darlayıcı. O yüzden genelde güzel şeyler hissettirmede.

G19 (Ön Görüşme, Erkek, 19, Oyun Tercihi: MMORPG, FPS Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Korkunç bir şey. Yani 'maruz kalmak' kelimesi bile korkunç bir şey. Herhangi bir şeye maruz kalmak. Çünkü olumsuz bir şey gibi geliyor maruz kalmak kelimesi. Hele hele bir de savaşa maruz kalıyorsan. Tamamen korkunç bir şey. Çünkü istem dışı gerçekleşen bir şey.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Empati yapmayı severim. Mesela gaziler olsun veya yakınımızda gündemimizde olan Suriye savaşı olsun... Oradaki mağdurların yerine kendini koyarım ve

üzülürüm. Yani onların yerine kendim koyduğum zaman, bir an her taraf tamamen kararıyor. Çok kötü bir duygu yani. Ben onu hissedebiliyorum. Çok az da olsa, onların kadar olmasa da hissedebiliyorum yani.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Paramparça olurum herhalde, bilmiyorum. Çünkü ben zaten çocukları seven bir insanım. Çocuklarla, bebeklerle oynamayı çok seven bir insanım. Onların ağlamalarına dayanamam. Güldürmeye falan çalışırım. Savaşa maruz kalmış bir çocuğun ağladığını görsem, yani orada duramazdım herhalde. Öyle düşünüyorum. Çok üzülürdüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Ülkemizde olması hakkında olumlu düşünüyorum. Ama bunun suiistimal edilmesi konusunda tabii ki de olumsuz düşünceye sahibim. Çünkü misafir olarak olur ama ne bileyim Türk halkı gibi, burada yıllardır yaşayan insanlar gibi olmaz tabii ki de. Suriye halkını misafir olarak, mülteci olarak alırsın, bakarsın, ihtiyaçlarını giderirsin ama durumu düzeldiği zaman da tekrardan kendi ülkesine gönderirsin. Ben böyle olması gerektiğini düşünüyorum.

G19 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Aslında anladığımı düşünüyordum ama bu savaş oyunu sayesinde o ortama, ambiyansın içine biraz daha girdiğim için, fark ettim ki tam olarak anlayamamışım. Yani yine de bütünüyle anlayamıyor insan ama şu an biraz daha yakın gibiyim.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Onların yardıma muhtaç olduğunu ve bende elimden geleni yapmak istediğimi söylemiştim, bu konuda düşüncelerim aynı. Duygularım ise daha da arttı. Mesela bu oyundan sonra, savaş mağduru olsun, gazi olsun veya herhangi biri

olsun fark etmez, yardıma muhtaç birini görürsem daha fazla yardım etmek isterim.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Father's Promise bölümünde Adam, Last Broadcast bölümünde ise Malik'in yerine koydum kendimi. Çünkü ikisinin de belirli amaçları var ve bu amaçlar uğruna bir şeyler yapmak istiyorlar, yapmak zorundalar daha doğrusu.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Yani savaş ortamında zaten bir çocuk görmek insanı üzer, çok derinden etkiler. Bir de bu çocuk hastaysa ve bütün ihtiyaçları konusunda birine muhtaçsa... Çok çaresiz yani ben kendimi onun yerine koyduğum zaman çok çaresiz hissettim. Bir şeyler yapmak için birine muhtaç olduğunu düşünmek, beni çok derinden etkiledi, üzüldüm yani.

G20 (Ön Görüşme, Kadın, 22, Oyun Tercihi: Hayatta Kalma Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Savaş benim gözümde büyük bir zulümdür. Hiçbir zaman insanların birbirine olan öfkesini, kızgınlığını ya da hırsını anlamadım, anlamlandırmaya da çalışmak istemedim. Çünkü vahşice bir şey. Öncesi, savaş esnası ve sonrası tarih bilgimizden baktığımız zaman, hep birileri için kötü olmuş. Yani kazanan-kaybeden olarak ayırmadığımızda, halk için hep kötülük getirmiş. Kazansan da bir kaybın var, kaybetsen de bir kaybın var. O yüzden savaşı direkt bir zulüm olarak nitelendiriyorum. Çok ötesinde bir şey değil. Fazlası ile çirkin.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

Suriye'de bir savaş vardı. İnsanlar Suriye'den buraya göç ettiler. İstanbul'da bizim bir kiracımız vardı. Suriyeli bir aile. Orada iş adamı olan, tekstille uğraşan bir grup aile. Şimdi onlar aile yapısı olarak bizden farklı yaşıyorlar. Fazlasıyla kalabalıklar. Kardeşler, eşleri, çocukları beraber yaşıyorlardı. Abdülrezak diye bir çocukları vardı. Suriye'den daha yeni gelmişlerdi. 4 yaşında falan böyle. Bizi çok seviyordu biz de onu çok seviyorduk. Sürekli bize gelip

giderdi. Onunla oyun oynamayı falan da çok seviyordum ben. Bir gün sokakta ilerde bir yerde bir etkinlik yapılıyor. Saat gece 10 civarı falan. Havai fişek atmaya başladılar ve çocuk çığlık çığlığa bağırmaya başladı evin içinde. Kulaklarını kapattı koşturuyordu anlam veremedik. Şimdi annesi falan da yanında değil ve biz varız sadece. Dil de bilmiyor. Zaten zar zor anlaşıyoruz onunla sakinleştiremedik çocuğu. Sonrasında annesi geldiğinde orada patlama seslerini duyduğu için 2-3 yaş arası bir süreçte, çok sık patlama sesi duyup öleceklerinden çok korktuğu için havai fişek sesini patlama sesi zannettiğinden bahsetti ve bu beni çok üzmüştü yani çok küçük bir çocuk aslında. Havai fişek normal şartlarda eğlendiren, insanlara bir gösteri olarak sunulan bir şeyken küçücük bir çocuğun bunu böyle algılaması korkunç bir şeydi. Böyle bir anım vardı. Savaşa maruz kalmış bir çocuktan oda. Bu bahsettiğim olay dahilindeyken, biraz da yaşımın verdiği ergenliğin sonlarında gibi bir şeyken beni çok etkilemişti. Fazlasıyla etkilendiğim için Orada olsam ne yaparım? diye çok düşündüm. Şimdi tam olarak hani neler olduğunun da farkında değilim. Savaş görmedim. Hani en fazla gördüğüm şey haberlerde izlediğim ya da işte bahsettiğimiz ailelerden falan duyduklarımız. Ötesinde bir şey görmedim. O dönemlerde bunları çok düşünüyordum ve benim için yaşanılmaz olabilirdi. Bu konuda çok ciddiym. Benim için korkunç ve yaşanılmaz olabilirdi.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Buna böyle çok nefretle yaklaşan insanlar var. Gitsinler! Burada ne işi var! işte falan gibisinden. Bu soru sorulduğunda direkt, ya da böyle bir konu konuşulduğunda direkt; burada bir savaş çıksa ve bu ülkeyi terk etmemiz gerekse, sığındığınız yerde size böyle davranılsa nasıl hissedersiniz? sorusunu sorma gereksinimi çok fazla hissediyorum. Evet belli başlı ayrıcalıklar, politik şeylerden dolayı insanları nefrete iten bazı şeyler var. Arada bir kültür karmaşası var. Sonuçta Arap kültüründe olan bir ülke. Biz de aslında biraz Arap kültürünü benimsemiş, sevmiş bir ülkeyiz. Buna rağmen böyle çok lanet ettik onlara. Ama ben çok yanlış karşılıyorum bunu ve yani aynı şey bizim başımıza gelmiş olsaydı ve biz başka bir ülkeye mülteci olarak sığınmak zorunda kalsaydık. Hangi şartlarda yaşardık? Nasıl yaşardık? bunları düşünmek zaten onların burada olmasını kabullenmek için iyi bir yol yani. Aslında bu soruların

cevapları biraz vicdanımızla alakalı. Kabullenmemiz gerektiğini ve burada olması, olmaları gerektiğini düşünüyorum. Çünkü onlar için, en azından o dönem güvenli bir yerdik. Ne yaşadıklarını tam olarak bilmiyoruz. Ne gördüklerini tam olarak bilmiyoruz ki... Bunların içerisinde yani sadece halk kesimi de yok. Akademisyenler, doktorlar işte bilim adamları, mühendisler birçok insan var ve onlar da orayı terk etmek zorunda kaldılar. Hatta belgeselde doktorların geri dönüp hizmet etmeye, çalışmaya devam ettiklerini, insanları kurtarmaya çalıştığını görmüştüm. Yani böyle bir zorluktaiken kabullenmemek aslında biraz saçmalık gibi geliyor bana.

G20 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir?

Şöyle cevaplayabilirim; oyundan önce farkında olmadığım birçok şey vardı. Az önce de söylediğimin dışında da hiç engellileri düşünmemiştim, hiç hastaları düşünmemiştim çok odaklandığım nokta değildi. Uzaktım. Oyundan önce savaşa maruz kalma kavramına uzaktım, evet örneklerini gördüm daha öncesinde ama benim için o savaş sonrasında, uzunca bir süre sonrasında sadece şahit olduğum bir şeydi. Çünkü savaşa maruz kalmanın ne demek olduğunu bilmiyordum. Savaşa maruz kalan insanların yaşadıklarının sonraki etkilerini biliyordum. Oradan uzaklaştıktan, savaştan uzaklaştıktan sonra işte birkaç tepkilerini biliyordum, onları görmüştüm daha doğrusu. Ama bu kavramı hiçbir şekilde bilmiyordum. Oyunu oynamaya başladıktan sonra yani oyunu bitirdikten sonra hâkim olduğum kavram “savaşa maruz kalma.” Bildiğim ile arasında çok fark var. Çünkü daha önce savaşa maruz kalmadık, canlı bir savaş görmedik de. Biz ona hâkim değiliz, biz sadece kulaktan dolma bilgilerle ya da işte dediğim gibi gördüğümüz ufak tefek şeylerle yorum yapabiliyoruz. Bir önceki konuşmamızdaki benim yorumlarım buna dayalıydı. Bu bir oyun olsa dahi sonrasında ben direk o kavrama odaklanmış oldum ve neler olabilir? Neler yapılabilir? Ya da işte savaş sonrasında ya da savaş esnasında insanlar kimler olabilir? Hani bunları görmüş oldum. Öncesinde şeydi, fikirdi ve düşünceydi burada daha çok şeye entegre oldum işte neler oluyor? Savaşa maruz kaldığında nelerle karşılaşıyorsun? Bu düşüncelere odaklanmış oldum. Tabii ki bu bir

oyundu birebir böyle bir şeyle karşılaşmıyorsun orada ama yakın duyguları, hisleri, hissiyatları alıyorsun. Tamamen zaten şey fikirlerimizi de hissiyatlarımız şekillendirir, bu da benim için öyle bir şeydi. Bana kattığı şeyler bunlardı yani. Ben direk savaşa maruz kalma fikrini ve o fıkirden doğacak hissiyatlara odaklanmış oldum ve onun üzerine fikirlerimi şekillendirmiş oldum. Öncesinde bu şekilde değildi yani öncesini ve sonrasını bu şekilde ayırabilirim.

Sonda: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Öncesini düşündüğümüzde onlara karşı olan empati duygumun çok daha üst düzeye çıktığını söyleyebilirim. Şu anda savaşa maruz kalan biri ile konuşurken daha üst düzey bir empati ile yaklaşacağımı, aynı zamanda daha bilgili demek istemiyorum ama ne denir ona? daha anlayış içerisinde yaklaşacağımı, onu anlamak için elimden gelen her şeyi yapabileceğimi düşünüyorum, böyle bir konuma getirdi beni. Yakınımızda bir savaş örneği var. Savaştan gelen insanlar var. Sokakta çok karşılaşıyoruz. İnsanlar zaten anlamak istemiyor, onları düşünmek dahi istemiyorlar. Ben mesela artık savaşa maruz kalan ya da başka bir yere gelen, başka bir yere göç etmek zorunda kalan insanların ne düşündüğünü ne hissettiğini, nasıl uyum sağlamaya çalıştığını görmek, anlamak istiyorum. Öncesinde daha yüzeysel bir şeydi bu. Önceden savuşturacağım bir şeydi, ilgili olmayacağım bir konuydu. Mesela ben savaşa maruz kalmış bir birey değilim ama şu anda herhangi bir yerde savaşa maruz kalmış başka bir bireyle gönül rahatlığı ile ilgilenebilirim. Iskra'nın depresyundayken hep ilgiye ihtiyacı olduğundan falan bahsetmiştim ya, mesela oradan kazandığım bir şey haline gelebilir. Ben onlarla ilgilenebilirim, sohbet edebilirim. Ya insanlarda anlama yeteneği olduğu halde, savaşa maruz kalan insanlara karşı bir çekince var ve o çekince ile uzak duruyorlar. Ben artık uzak durmam, duramam çünkü onları anlamış oldum. Oyun, bir kavrama yeteneği de kazandırmış oldu bana.

A: Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?

Ben bütün karakterler oldum oyunda. Esmâ oldum, Christo oldum, hasta kızın babası oldum diye ayıramam, ben oynarken bütün karakterler oldum. Bunu benim en net bir şekilde fark ettiğim karakter Christo idi. Sessiz ev kısmına gittim haritadan, sessiz evde bir çift vardı yaşlı bir çift. Normalde kapı

dürbününden bakıyorsun da gizli kaçak girebiliyorsun ya evlere, o evde öyle bir şey yoktu. Kapıyı açtığın anda yaşlı dede geliyordu, evdeki bütün her şey özel mülk, onlara aitti. Dede hep 'Zaten az yiyeceğimiz var, lütfen yiyeceklerimizi alma. Karım çok hasta karımın ilacını alma' gibi şeyler söylüyordu. O bunları söylemese dahi ben onları almıyordum zaten. Evin her yerini gezdim, her şeyin içine baktım. Benimle yaşlı amca da geziyor, peşimden geliyor ve hala konuşmaya devam ediyordu. Her yere baktım sadece kızım çok açtı bir tane konserve aldım. Aslında evde yemek de fazla fazla vardı yani diğer lootlarla karşılaştığımda, ilaç da çok vardı. Ama sadece kızım çok açtı ve onun için bir tane konserve aldım. O evden başka hiçbir şey almadım.

Sonda: İsteseydin alabilirdin neden almadın?

İsteseydim alabilirdim ama şimdi dediğim gibi çok entegre olmuşum, oyunun içerisindeydim. Ben bu şekilde arayış yaparken diğer yan karakterler, oralarda yaşayan insanlar da sonuçta yemek zorundalar. Mesela başka bir kısımda başka bir adamla karşılaştım. Bana çok aç olduğunu söyledi. Ertesi gece başka bir yere gidecektim ama evden yemek alıp ona götürdüm. Normalde oyun içerisinde yemek bulmak falan çok zor. Bulamazsan karakterin üçüncü günde zaten ölmeye başlıyor. Bir sonraki günü çıkartamıyorsun yani. Ama yine de yemeğimi onunla paylaşmam gerektiğini düşündüm. Çünkü aç olduğunu ve yarına kadar yemek yemezse öleceğini söylüyordu. Bir önceki bölümde insanlara bu kadar yardım etmişken, haber sağlamışken, insanlara yardım etmem gerektiği düşüncesine bürünmüşken... -ya da ben zaten böyle düşünen bir insanım burada da kendi düşüncelerimi uygulamaya başladığım için aslında ona yardım etmem gerektiğini düşündüm-

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Bu benim gerçekten kızgın olduğum bir konu. Karşılaştığım için söylüyorum; korkunç bir şey gerçekten. Korkunç bir şey!... Çocuk yani okula gitmesi gereken yaşta -ki karakterlerin kendileri de söylüyorlar onlar da konuşuyorlar bunu- arkadaşları ile oynaması gereken yaşta böyle bir şeyin içerisinde bulunuyor. Sırf okul ve arkadaşlar falan da değil. Normal bir evde, normal şartlar altında, ailesiyle mutlu yaşaması gerekirken böyle bir şeyin içinde olması fazlası ile

üzücü. Beni çok üzdü. Yani orada bir çocuk görmek beni çok üzdü, çok yıktı. Mesela ilk bölümde hasta çocuk, ya hasta bir çocuk yani iyileştiremiyorsun da. Normal şartlarda bir çocuk için hastane hizmeti, ilaç hizmeti gibi bütün hizmetleri rahatlıkla sağlayabilecekken orada ona bir ilaç bulup iyileştiremiyorsun bile. Ve o çocuk onu çekmek zorunda kalıyor, onlara şahit olmak zorunda kalıyor. Yani belki ailesinin ninnileri ile uyuması gereken yaşta dışarıdan gelen patlamalarla uyumak zorunda kalıyor. Patlama sesleri, siren sesleri ile uyumak zorunda kalıyor. Hırslı insanlarla karşılaşmak zorunda kalıyor. Yani gerçekten çocuk için korkunç bir ortam. Hani bunu orada görmek de aslında daha önce anlattığım şeyleri pekiştiren şeyler.

G21 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Futbol, Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Savaş sonuçta kötü bir şey. Normalde karşıyım ama şöyle de bir düşüncem var; bazı milletlerin yaptığı davranışlar sonucu bir bedel ödemek gerekiyorsa, ödemek zorundasın yani.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünür ve ne hissedersin? Neden?

Görmedim öyle bir şey ama görsem ne hissederim bilmem açıkçası. Üzülürüm yani. Sonuçta bizim de kardeşlerimiz, yeğenlerimiz var onu koyduğun zaman... İnsan olarak üzülüyorsun ama yapacak bir şey yok sonuçta yani.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Savaş mağduru insanlar her yere gitti baktığımız zaman. Amerika'ya da gitti, Türkiye'ye de geldi, Avrupa'ya da gitti. Ama bizim ülke açısından bu kadar fazla olması bence kötü. Yani zaten göçmen sorunları var. Ücretsiz sınav, üniversiteye giriş gibi bize görülmeyen haklar onlara görülüyor. Yani gelmeleri normal ama biraz daha kontrollü gelseler, birden çok gelince bizim ülkede bile yani Sakarya'da bile çıktığınız zaman Arapça tabelalardan neredeyim ben, diye soruyorsun kendine.

G21 (Son Görüşme):

A: *Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?*

Oyun etkili bir oyundu. Yani güzel bir farkındalık oyunu, ben beğendim. Ama fikirlerim o çok kadar değişmedi. Yani savaş öncesi de bazı durumlarda üzüliyordum ya da bazı durumlarda sinirleniyorum. İşte kısmen son Amelia, mezarlık sahnesi falan, o sahnelerde ne oluyoruz falan dedim ama... Belki gerçek bir olay olsa, tanıdığım biri yaşasa bambaşka olurdu. Yani hak ediyorlar demiyorum. Sonuçta kimse bunu hak etmiyor ama seçemiyorsun bazı şeyleri ve mağdur kalıyorsun. Tut ki benim başıma da gelebilir, görmem lazım, gerçekte hissetmem lazım. O kadar çok değişmedi yani. Kısmen ...Yüzde vermem gerekirse yüzde 30, yüzde 35'lik gibi...

A: *Kendini yerine koyduğun bir karakter oldu mu?*

Olmadı.

A: *Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?*

Savaşın ortasında çocuk görmek kötü hissettiriyor yani çünkü bu durumu seçmemiş. Sonuçta bunu hak etmiyordu baktığımız zaman ama işte coğrafya, bulunduğu bölge, konum... Türkiye'de olsa ben de yaşardım ama seçemiyorsun. Kötü bir durum tabii ki bir çocuk için yani.

A: *Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?*

Zaten savaş mağduru insanların çoğu bizim ülkemizde. Ben kendi adıma şöyle düşünüyorum; Türk milleti adına biz böyle bir durumda kalsak bizi alırlar mı?... Avrupa'dan hiç zannetmiyorum ama belki Azerbaycan ya da bize yakın ülkeler belki alır. Bence biz çok kişi aldık. Bir de çok vasıfsız insanlar aldık. Yani biraz daha eşit miktarda bölebilirdik. Haberleri izliyorsun, olayları, tecavüz olayları, bıçaklama olayları oluyor. İşte tabelalar asılıyor kendi işyerlerini kuruyorlar. Bunlar buraya yerleşiyor diyorsun yani. Bayramda gidiyorlar mesela, nasıl

savaş mağduru bunlar? Suriyeliler için diyorum, en yakın örnek o çünkü. Yani bazen üzüliyorum ama bazen diyorum ki gitsinler artık yeter.

G22 (Ön Görüşme, Erkek, 21, Oyun Tercihi: Savaş Oyunları):

A: Savaşa maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

Sadece üzüliyorum ya, sadece üzüliyorum. Zor bir durum. Sonuçta biz de Doğu Türkistan'da Çin zulmü altındayız. Biz de 94 yılında gelmişiz buraya, babam oradan savaştan kaçıp gelmiş.

Sonda: Yani aslında siz de savaşa maruz kalmış insanlarsınız.

Aynen... Yani sonuçta bir zulüm var. Biz Uygur Türküyüz. Uygurlar da buna karşı koyamıyor, gerekli cephanesi silahı falan yok. Ondan dolayı babam sadece... Babam bu arada eskiden Doğu Türkistan'da imamdı. Ondan dolayı sadece vaaz verdiği için iki kere hapse girdi, üçüncüsünde kaçmak zorunda kaldı. Ya çok zor bir durum sonuç olarak mesela insanları böyle direk olarak öldürüyorlar. Mesela Doğu Türkistan'da insanlar oruç tutamıyor. Yani dini bir baskı var. Mesela polis geliyor, polisle hiçbir diyaloga giremiyorsun. Ya da kantinde 5-6 arkadaşlarınla oturuyorsun, polisler geliyor ve bunlar niye beş altı kişi oturuyor deyip içeri alıyorlar. Ters yapınca öldürüyorlar, bunun gibi. Şu anki durum böyle. Şu an daha çok Uygurları asimile etmeye çalışıyorlar.

A: Savaşa maruz kalan bir çocuğun ağladığını gördüğünde ne düşünüür ve ne hissedersin? Neden?

Üzülürüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

Bence olmalılar ama yani farklı bir ülkede olduklarının da bilincinde olmalılar. Sonuçta burası onların ülkesi değil. Onun bilincinde olarak yaşamaları gerektiğini düşünüyorum. Mesela Suriyeliler artık son zamanlarda bizim gençlerin, yani büyüklerden çok duymadım ama gençlerin çok gözüne batmaya başladı. Artık birini aşağılayacağımız zaman Allah'ın Suriyelisi falan diyoruz. Ama mesela ben küçüklüğümden beri hep biliyorum, siyahi-zenci insanlar saat

satıyorlar. Onlara kimse bir şey demiyor. Bir şeyler yapmış ki veya bir şeyler dokunmuş ki, ne bileyim o yüzden böyle aşağılıyoruz yani. Kendini aşağılık durumuna düşürüyorlar. Hepsi böyle değil, genel anlamda konuşuyorum. Ama iyi insanlar da var tabii ki de. Mesela bizim yurttta da var Suriyeli çocuklar, mesela onlar gayet iyi.

G22 (Son Görüşme):

A: Şu an itibariyle -yani oyundan sonrası itibariyle- savaşa maruz kalan insanlar hakkında duygu ve düşüncelerin nelerdir? Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Bir acıma, bir üzüntü duygusu vardı onlar da daha çok pekişti diyebilirim yani. Oyundan önce yine bizim ailede de olduğu için bu konuda gayet bilinçliydim. Ama yaşamadan savaş mağduru insanların yerine koyamıyordum kendimi. Bu oyunu oynadıktan sonra kendimi özdeşleştirdiğim için, savaş mağduru bir Suriyeli gördüm 'acaba şunları yaşamış olabilir mi?' diye düşündüm.

A: Savaşın ortasında bir çocuk görmek ne hissettirdi ve ne düşündürdü?

Çok üzüldüm ya. Zaten Doğu Türkistan'da da böyle şeyler yaşanıyor, gerçekten çok üzüldüm ya. Oyun oynarken de elimizden çok bir şey gelmiyor, şu anda da çok bir şey gelmiyor. Gerçekten üzüldüm.

A: Savaşa maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında şimdi ne düşünüyorsun?

Önceki fikrimle şu an çok bir değişiklik yok. Kalmalarından yanayım ama bu kadar da fırsat vermelerine gerek yok. Sonuçta biz de burada büyüdük, yetiştik yani bizim çalışıp gelemediğimiz yerlere adamlar sınavsız giriyor.

EK 4: TÜM SORULAR ÜZERİNDEN YAPILAN EMPATİK EĞİLİM ANALİZİNE ÖRNEK OLARAK G20 KODLU OYUNCUNUN ÖN VE SONGÖRÜŞME VERİLERİ

<u>ÖN</u> GÖRÜŞME METNİ	KODLAR
Araştırmacı: Cinsiyetin nedir? XRosa/G20: Kadın. A: Yaşın? X/G20: 22 A: Aylık hane geliriniz nedir? X/G20: Ortalama 4000tl falan. A: Anne ve babanızın mesleği ve eğitim durumu nedir? X/G20: Annem özel eğitim görevlisi, babam elektrik mühendisi. Annem lise, babam üniversite mezunu. A: Aileniz ile ikamet ettiğiniz yer neresidir? X/G20: İstanbul/Fatih A: Doğum yerin neresidir? X/G20: İstanbul/Fatih A: Şu anda nerede ikamet ediyorsun? X/G20: Sakarya/Serdivan’da öğrenci evinde. A: Part-Time çalışıyor musun? X/G20: Evet çalışıyorum. A: Genellikle ne tür oyunlar oynarsın?	

X/G20: Genellikle hayatta kalma oyunları oynuyorum. Son zamanlarda Rust'ı oynuyorum çok sık bir şekilde ve konulu, hikâyeli oyunları da seviyorum.

A: Peki oynadığın türler genellikle strateji mi? Savaş mı? Ne temalı yani?

X/G20: Strateji, savaş aynı zamanda bilim kurgu falan da olabiliyor içerisinde.

A: Oynadığın oyunların isimleri nelerdir?

X/G20: Rust oynadım, Witcher oynadım. Onun öncesinde ne oynuyordum? ismini unuttum.

A: Peki bu oyunlar nasıl oyunlar biraz bahsedebilir misin?

X/G20: WitcherHikâyesi olan bir oyun. Geleceğe, günümüze işte geçmişe falan gidip belirli görevleri yapıyorsun. Rust ise tamamen bir strateji oyunu. Oyunun başında elinde bir taş ve meşale ile doğuyorsun ve kendi krallığını inşa etmeye çalışıyorsun. Daha çok çevrimiçi olduğu için diğer kullanıcılarla birlikte belirli şeyler biriktirerek gelişmeye çalışıyorsun.

A: Peki ne kadar süredir oyun oynuyorsun?

X/G20: Son 2 yıldır falan. Ondan öncesinde çok fazla oyun oynamayı seven bir insan değildim.

A: Günde kaç saat oyun oynarsın?

X/G20: Gün olarak veremem ama haftada bir 8-10 saat falan ayırıyorumdur çünkü her gün oynamıyorum. Oynadığım zaman da kalkmıyorum ve hafta da 1 günümü oyuna ayırıyorum gibi bir şey oluyor.

A: Bir oyunu tercih ederken nelere dikkat ediyorsun?

X/G20: Benim için kullanıcı yorumları önemli oluyor. Grafikleri

falan da benim için önemli çünkü gördüğüm görüntünün de güzel olmasını istiyorum. Bahsettiğim oyunun grafikleri fazlasıyla güzeldi ki ilk tercih etme sebebi buydu. Anlattığı konunun, hikâyeli oyunları seviyorum dedim ben oynamasam bile, arkadaşlarımı oynarken izlemeyi de seviyorum. Anlattığı konunun şey olması lazım, ilgi çekici olması lazım. Kurgu da olmuş olsa ondan keyif alıyormam gerekiyor ve kurgunun içinde de bir gerçeklik yattığı için, bazı oyunlar tarih bilgisi falan da veriyor ve öyle olduğu için bu da benim için öğrenmemde önemli bir detay haline gelebiliyor ama sık sık değil tabii.

A: Oynadığın oyundan gerçek hayata aktardığın bir söz ya da davranış var mı?

X/G20: Hayır, yok.

A: Savaş maruz kalan insanlar hakkında ne düşünüyorsun?

X/G20:Savaş benim gözümde büyük bir zulümdür. Hiçbir zaman insanların birbirine olan öfkelerini, kızgınlığını ya da hırsını anlamadım, anlamlandırmaya da çalışmak istemedim. Çünkü vahşice bir şey. Öncesi, savaş esnası ve sonrası ya gerek tarih bilgimizden baktığımız zaman, hep birileri için kötü olmuş. Yani kazanan-kaybeden olarak ayırmadığımızda, halk için hep kötülük getirmiş. Kazansan da bir kaybın var, kaybetse de bir kaybın var. O yüzden savaşı direk bir zulüm olarak nitelendiriyorum ben. Çok ötesinde bir şey değil. Fazlası ile çirkin.

A: Kendini savaşa maruz kalan birinin yerine koydun mu hiç?

X/G20:Suriye’de bir savaş vardı. İnsanlar Suriye’den buraya göç ettiler. İstanbul’da bizim bir kiracımız vardı. Suriyeli bir aile. Orada iş adamı olan, tekstille uğraşan bir grup aile. Şimdi onlar aile yapısı olarak bizden farklı yaşıyorlar. Fazlasıyla kalabalıklar. Kardeşler, eşleri, çocukları beraber yaşıyorlardı. Abdülrezak diye bir çocukları vardı. Suriye’den daha yeni gelmişlerdi. 4 yaşında falan böyle. Bizi

çok seviyordu biz de onu çok seviyorduk. Sürekli bize gelip giderdi. Onunla oyun oynamayı falan da çok seviyordum ben. Bir gün sokakta ilerde bir yerde bir etkinlik yapılıyor. Saat gece 10 civarı falan. Havai fişek atmaya başladılar ve çocuk çığlık çığlığa bağırmaya başladı evin içinde. Kulaklarını kapattı koşturuyordu anlam veremedik. Şimdi annesi falan da yanında değil ve biz varız sadece. Dil de bilmiyor. Zaten zar zor anlaşıyoruz onunla sakinleştiremedik çocuğu. Sonrasında annesi geldiğinde orada patlama seslerini duyduğu için 2-3 yaş arası bir süreçte, çok sık patlama sesi duyup öleceklerinden çok korktuğu için havai fişek sesini patlama sesi zannettiğinden bahsetti ve bu beni çok üzmüştü yani çok küçük bir çocuk aslında. Havai fişek normal şartlarda eğlendiren, insanlara bir gösteri olarak sunulan bir şeyken küçücük bir çocuğun bunu böyle algılaması korkunç bir şeydi. Böyle bir anım vardı. Savaşa maruz kalmış bir çocuktan oda. Bu bahsettiğim olay dâhilindeyken, biraz da yaşımın verdiği ergenliğin sonlarında gibi bir şeyken beni çok etkilemişti. Fazlasıyla etkilendiğim için Orada olsam ne yaparım? diye çok düşündüm. Şimdi tam olarak hani neler olduğunun da farkında değilim. Savaş görmedim. Hani en fazla gördüğüm şey haberlerde izlediğim ya da işte bahsettiğimiz ailelerden falan duyduklarımız. Ötesinde bir şey görmedim. O dönemlerde bunları çok düşünüyordum ve benim için yaşanılmaz olabilirdi. Bu konuda çok ciddiym. Benim için korkunç ve yaşanılmaz olabilirdi.

A: Peki savaşa maruz kalan birine herhangi bir yardımda bulundun mu?

X/G20: Evet. İşte yine aynı aileye çıkıyoruz, ben bir tek onlarla karşılaştığım için. Abdülrezak'ın oyuncak ihtiyaçlarını karşılamaya çalışıyordum. Lisedeydim o zaman arkadaşlarımla beraber oyuncak alıyorduk. Bir de onun iki tane ablası vardı. Onlara okuma öğretmiştik. Lisedeki arkadaşlarımla Türkçe okuma öğretiyorduk. Buraya uyum sağlamaya çalıştıkları için ülke değiştirdiler sonuçta, aynı zamanda psikolojileri çok böyle alt üst olmuştu. Onlara dil

öğretmeye çalışmak aynı zamanda okumayı da öğretmek, çünkü okul yaşındaki çocuklar okula gidemiyorlar. Bence güzel bir yardımdı.

A: Savaş maruz kalan insanların ülkemizde olması hakkında ne düşünüyorsun?

X/G20:Buna böyle çok nefretle yaklaşan insanlar var. Gitsinler! Burada ne işi var! işte falan gibisinden. Bu soru sorulduğunda direkt, ya da böyle bir konu konuşulduğunda direkt; burada bir savaş çıksa ve bu ülkeyi terk etmemiz gerekse, sığındığınız yerde size böyle davranılsa nasıl hissedersiniz? sorusunu sorma gereksinimi çok fazla hissediyorum. Evet belli başlı ayrıcalıklar, politik şeylerden dolayı insanları nefrete iten bazı şeyler var. Arada bir kültür karmaşası var. Sonuçta Arap kültüründe olan bir ülke. Biz de aslında biraz Arap kültürünü benimsemiş, sevmiş bir ülkeyiz. Buna rağmen böyle çok lanet ettik onlara. Ama ben çok yanlış karşılıyorum bunu ve yani aynı şey bizim başımıza gelmiş olsaydı ve biz başka bir ülkeye mülteci olarak sığınmak zorunda kalsaydık. Hangi şartlarda yaşardık? Nasıl yaşardık? bunları düşünmek zaten onların burada olmasını kabullenmek için iyi bir yol yani. Aslında bu soruların cevapları biraz vicdanımızla alakalı. Kabullenmemiz gerektiğini ve burada olması, olmaları gerektiğini düşünüyorum. Çünkü onlar için, en azından o dönem güvenli bir yerdik. Ne yaşadıklarını tam olarak bilmiyoruz. Ne gördüklerini tam olarak bilmiyoruz ki... Bunların içerisinde yani sadece halk kesimi de yok. Akademisyenler, doktorlar işte bilim adamları, mühendisler birçok insan var ve onlar da orayı terk etmek zorunda kaldılar. Hatta belgeselde doktorların geri dönüp hizmet etmeye, çalışmaya devam ettiklerini, insanları kurtarmaya çalıştığını görmüştüm. Yani böyle bir zorluktaiken kabullenmemek aslında biraz saçmalık gibi geliyor bana.

A: Peki mahallende yaşayan savaşa maruz kalan insanlar var mı?

X: Şu anda yok.

A: Peki olsaydı komşuluk yapar mıydın diye bir sorum var ki sen zaten yapmışsın.

X/G20: Evet.

A: Savaş maruz kalan insanlar hakkında çıkan bir habere denk geldin mi?

X/G20: Tabi ki evet.

A: Nasıl haberlerdi ve bu haberleri izlemek sana nasıl hissettirdi?

X/G20: Ya savaş haberlerinin aslında içeriğini az çok biliyoruz. Biraz olan olaylar gösteriliyor. Biraz sebebinden bahsediliyor. Biraz da işte kim savaşı başlatmış ondan bahsediliyor. Ya beni üzüyor. Şu an şeyi düşünüyorum; en son acaba hangi habere denk geldim? Ya da işte aktif şekilde aklımda kalan bir haber var mı? diye düşünüyorum. Ya şimdi aktif bir şekilde şu anda kafamda yok bir savaş haberi. Onları biraz anımsıyorum ama şey, bana böyle bir üzücü geliyor yine de. İnsanların şeyi üzücü geliyor ya genel anlamda, tamam bir haber hatırlamasam dahi hissettiğim şey her zaman aynı oluyor. Bana üzücü gelmesinin sebebi insanların buna muhtaç olması. Aslında savaşı başlatan, bu açıdan hiç değerlendiremiyoruz. Ben bazen bunu düşünüyorum. Savaşı başlatan insanlar, savaş çıkmasını sağlayan insanlar neden bunu yapıyor? O açıdan da bakmıyoruz ama bir yandan mağdur olan insanları düşündüğünde, ya hiçbir alakamız yok mesela şurada bir savaş çıkmış olsa beni savaşla ne işim olur yani. Ben dümdüz bir öğrenciyim. Okumaya çalışıyorum falan. Şurada bir savaş çıkmış olsa ben ona dahil olacağım ve bunu istemeyerek yapacağım ve insanların çoğu bu şekilde oluyor. Yani hani kaç kişi istiyor olabilir ki savaş olmasını ya da kaç kişi gönülden isteyerek savaşmaya gidebilir ki? Biraz da mecbur bırakılıyor aslında o durumda olan insanlar buna. Direkt empati ile şey yapmaya çalışıyorum ya ben olsam? Benim savaşla işim olmaz ki. Savaş

kavramı bana çok uzak bir kavram ya da hani o kötülük, kötü bir şey çünkü savaş ve kötülük kavramı bana inanılmaz uzak bir kavram. Benim orada işim olmayacağı için o insanların buna mecbur bırakılması benim için fazlasıyla üzücü bir hale geliyor. Bunları da düşünüyorum dediğim gibi tam tersini de düşünmeye çalışıyorum bazen. Acaba haklı gördüğümüz şeyler acaba haksız şeyler mi? Çünkü kendi ülkemiz için konuşamam bunu da farklı bir yerde savaş haberi izlediğimizde o ülkedeki politik durumun ne olduğunu bilmiyoruz. İşte yine de bilmiyoruz şey olmasın. En azından ben bilmiyor oluyorum uzak oluyorum konuya. Tam olarak konunun iç yüzünü bilmiyoruz. Kendi ülkemizde olan şeylerin bile iç yüzünü bilmiyoruz ki. Ya acaba haksız dediğimiz insanlar haklı mı? böyle düşündürüyor ama tamamen böyle bir kavramın var olmuş olması yani orada savaşa ihtiyaç duymaları büyük bir saçmalık bence.

A: Savaş nedeniyle ülkemize göç etmiş birine vatandaşlık verilmesi hakkında ne düşünüyorsun?

X/G20: Ya bunun aslında, benim çok fazla politika bilgim de yoktur o yüzden...

A: Politikanın dışında konuşuyoruz zaten. Senin şahsi fikirlerin önemli, politik anlamda bakmıyoruz.

X/G20: İnsanlar bunun bir politik şey olduğunu düşünüyor. O şekilde yaklaşıyorlar. Eğer öyleyse bunun bir saçmalık olduğunu düşünüyorum ama bunların hepsini bir kenara bıraktığında. Dediğim gibi ben olsaydım düşüncesi benim için temelde, ben olsaydım ne yapardım? düşüncesi fazlasıyla ön planda. Bu yüzden ben bunu yanlış bulmuyorum. Çünkü eğer oraya geri dönemeyecek kadar kötü bir şey içerisindelerse... Aslında hayır, orada bir savaş yaşanmış ve onlar orada kaçmışlar. Yani şurada bir patlama olsa falan bir daha bu okula gelir miyiz biz? Burası iyice temizlenecek, yeniden binası yapılacak, artık öyle bir tehlikenin olmadığına farkına varacağız ki biz buraya geri geleceğiz. Bu basit bir örnektir. İnsanlar geri gitmek

istemeyebilirler. Ben olsam istemem de. Bu yüzden vatandaşlık verilmesini çok yanlış bulmuyorum. Yanlış bulduğum bir şey değil. Bence verilmeli de ama onlar için şartlar sağlandıysa yani onlar burada yaşamak istiyorlarsa verilmeli. Burada kalmak istiyorum. Çünkü başka ülkelere göç etmek isteyen insanlar da var.

A: Ülkelerinde savaş bittiğinde hala kalmalılar mı?

X/G20: Ülkelerinde savaş bittiğinde dediğim gibi eğer bir tehlike olmadığını hissederlerse gitmeliler. Çünkü oranın tamamen artık temizlendiğinin bilincindelerse, biraz da şey düşünmek gerekiyor bunda; direkt insani duygularıyla yaklaşıyorum. Öyle bir şeye şahit olduğum yerde olmak ister miyim ki? yani memleket dediğin yerde çok büyük bir zulüm görüyorsun, çok zor şartlarda kaçırıyorsun ve bir yere sığınıyorsun, bu ülke sana vatandaşlık verme teklifini sunduğunda, düşündürür. Orada olmak istemeyebilir ve bu yüzden buradaki vatandaşlığı da kabul edebilir.

A: Peki savaşa maruz kalmış biriyle evlenmeyi düşünür müydün?

X/G20: Neden olmasın ki? Yani bu bir kriter değil bence. Yani o onun bir hayat tecrübesiydi. Bizlerin de farklı deneyimleri ve hatta fazlasıyla büyük bir hayat deneyimi oluyor. Bu benim için bir kriter olmazdı. O yüzden eğer öyle biriyle birlikteysem evlenirdim.

<u>SON GÖRÜŞME METNİ</u>	KODLAR
Araştırmacı: İlk görüşmemizde belirlediğin rumuzu bana söyler misin? XRosa/G20: XRosa demiştim galiba. A: Oyunu ne kadar süre oynadın? X/G20: 27 saat. A: Oyunu bitirebildin mi? X/G20: Yok bitiremedim. A: Peki oyunu bitiremedin mi? Bitirmedin mi? X/G20: Bitirmedim. A: Oyunda hangi karakterlerle oynadığını hatırlıyor musun? X/G20: Evet, hatırlıyorum. Üç farklı bölüm oynadım, ilkinde Amelia ve babası vardı, bir çocuk vardı ve babası vardı babasının ismini hatırlamıyorum isimlerle biraz sıkıntılıyım. İkinci bölümde Esmâ, Malik ve daha sonradan dahil olan oğulları Âdem vardı. Bunun dışında yan karakterler de vardı gittiğimiz yerlerde. Üçüncü bölümde ise Christo, kızı ve sonradan dahil olan Boris vardı. Karakterleri hatırlıyorum. A: Bu karakterler nasıl karakterlerdi ve sana ne hissettirdiler? X/G20: Şimdi her bölüm benim için ayrıydı, o yüzden tek değerlendiremem. İlk bölüm yani, adamın ismi neydi? Hasta kız ve babasının olduğu bölümde (Father's Promise), ben daha böyle ne olduğunu kavrayamamıştım ve çok olayın içine dahil değildim. Bir yandan erzak bulayım, ilaç bulayım modunda loot yapıyordum. Ama Adam, sürekli 'Amelia'yı bulmalıyım' diyordu. Ben orada farklı yerlere	

gidip ipuçları toplamam gerektiğini algılayamadım. Dümdüz oynamaya devam ettim. Bir süre sonra bunu çözdüm. Sonra bölüm bittiğinde, sonda yazan yazıları okuduktan ve akıp geçen fotoğrafları gördükten sonra onun rahatsızlığı olduğunu gördüm. Yani aslında hasta kızı zaten ölmüştü ve biz onu aramaya devam ettik. Kızı varmış gibi davrandık. Hiç öyle bir şey olacağını düşünmemiştim. Bende bir şok etkisi yarattı. Böyle bir şeyle daha önce karşılaşmadığım için benim için ekstra bir bilgi olmuş oldu.

A: Biraz daha açar mısın burayı?

X/G20: Aslında hasta kızı yoktu, bunun bir hastalık olarak ismi var. Yani sanırım çok üzüntü duyduğumuz, bizi çok fazla yıpratın bir şeyi silip, onu hala varmış gibi davranabiliyormuşuz. Aslında kardeşi kaçırmamıştı, kızı zaten savaş nedeni ile ölmüştü. Fakat Adam, hem savaşın içinde olmasının verdiği psikoloji ile hem de evladını kaybetmiş olmasıyla zihnen hastalanmış ve hafıza kaybı yaşıyordu. Karakterimiz kızının varlığına çok odaklanmıştı. Ya mesela bazı yerlerde, kızımız hakkında konuşuyorduk. Mesela kızımızı görüp görmediğini sorduğumuz bir adam ‘Evet, ben senin yanında görmüştüm onu, onu doktor biliyor, doktor muayene etmişti’ falan demişti. Sonra başka bir adamla yine aynı mekânda konuşurken ‘Tüneli kullanmak için çocuğunuz olmadığı halde, çocuğunuz varmış gibi davranıyorsunuz, çocuğu çalmak için araştırıyorsunuz’ gibi bir şey dedi ve kızdı. Ben oradayken şey düşünmüştüm, o adamın yani ikinci konuşmadaki adamın çocukları çalan insanlardan bahsettiğini onun bir baba olduğunun farkında olmadığını düşünmüştüm. Ama bölüm bittiğinde aslında onun doğru söylediğini, ilk işte ‘Evet, senin yanında gördüğüm çocuk mu?’ diyen adamın yanlış bilgiyi veren kişi olduğunu görmüş oldum. Bu benim için dikkat çekici bir detaydı. İkinci bölüme Esmâ ve Malik’e (Last Broadcast) geçtiğimde... bir de şöyle bir bilgi de vereyim size benim için sanki şeydi, ilk oyuna başladım ilk bölümü oynadım bir aydınlandım, ikinci bölüme geçtim entegre oldum, üçünü bölümde ben oyunun içindeydim zaten. Yani şey böyle bunu ama o

süreçte fark etmedim. Çünkü ben bölümleri kesintisiz peş peşe oynadım. Esmâ ile Malik'te karar vermem gerekirken, -verirken, o oyunda bazı bilgiler olsa ya da bazı şeylerde karar vermem gerekiyor, onlardan da bahsedeceğim- oyundan çıktım. İşte çıktım, bir saat falan bekledim ama tabii bu oyuna ara vereyim beklemesi değil, normal kapattım. İşte evde arkadaşlarım vardı. Orada sanki bir simülasyonun içinde olduğumu fark ettim. Ben oradaydım da kararları tamamen kendi irademle vermişim gibi. Karakterim yok olmuş ve orada karar verecek konuma gelen benmişim ve bir simülasyonun içindeymişim gibi hissettirdi bana. Neyse, sonra Esmâ ve Malik'e geçtiğimde Malik engelliydi. Esmâ Malik'in karısıydı. Malik radyocuydu ve yıkılmış radyo istasyonunda yaşıyorlardı. Esmâ, Malik için haber topluyordu. Aynı zamanda Malik engelli olduğu için erzak, ilaç getiren kişi de oydu. Mesela ilkinde beni kızdıran şöyle bir detayla karşılaştım. O kadar patlama sesleri falan geliyor dışarıdan 'bir sigara olsa fena olmazdı' diyor karakterler. İlkinde kızdım ama ikincisinde 'insanların ihtiyacı var, gideyim bir sigara sarayım onlara' falan dedim. Yani sigara ihtiyaçlarını bile karşılamam gerektiğini düşündüm. Bu bölümde çok zorlandım. Mesela Novak'ın fırınına gittim, küçük bir çocuk vardı. Novak gammazlayan bir insanmış. Bu yeni bir haberdir. Ekranı, Novak'ın çocuğunu korumak, çocuğun ihtiyaçlarını karşılamak için insanları askerlere gammazladığı yazıyordu. Esmâ'nın Malik'e söyleyeceği şeye karar vermem gerekiyordu. Karşıma çıkan seçeneklerin bir tanesinde; 'Novak'ın yaptığını Malik'e söyle' diğerinde de 'böyle bir şeyin olduğunu söyle ama Novak ve oğlunu söyleme' gibi bir şey yazıyordu. Şimdi bir çocuk var orada ve ben tamamen entegre olmuş durumdayım, bir çocuğun gammazlanmasını istemem ve bir baba figürü var orada ve çocuğunu korumaya ve bu şartlar altında çocuğunu hayatta tutmaya çalışan, yaptığı şeyleri çocuğu için yapan bir baba figürü var. Ben Malik'e Novak'ın olduğunu söyleyemedim. Malik'e sadece birinin gammazlama yaptığını işte radyoda bu haberi yapması gerektiğini söyleyebildim. Tam olarak bu nokta, benim için farkındalık noktasıydı. Artık kararları kendim

veriyorum noktasıydı. Daha sonrasında yine bu bölümde eski bira fabrikasında su dağıtılacak diye insanlara haber yaptık. Orada kapımıza biri geldi ve bunu haber olarak söyledi. Biz o haberi radyoda söyledik. Ertesi gün bira fabrikasına gittim. Acaba bunu haber yaptık diye mi patlama oldu? diye düşündüm. Ya da yakalayamadığım bir detay mı oldu onu da bilmiyorum. Sanırım bizim haberimizle alakası yoktu. İnsanların zaten bundan haberi varmış. Bira fabrikasına gittim. Her yer ölü, herkes ölmüş, her yer patlamış falan böyle. Kimisi ‘sizin yayınlarınız yüzünden askerler bu kadar sinirli’ falan diyor, bizi suçluyordu. Yerde bir kadın vardı ve kocasına yardım etmem için yalvarıyordu. o sahnede sanki gerçekten bir patlama sahnesinin içindeymişim gibi hissettirdi ve ben çok üzüldüm. O kadına çok üzüldüm hemen yanındakine gidip ona yardım etmesi gerektiğini falan söyledim. Sonra gittim ve geri döndüğümde o kadın hala orada ağlıyordu. O görüntü zaten bir felaketti gerçekten. Yerde bir ton insan vardı. Beni fazlasıyla üzdü orası. Bir patlamada canlı kalmış gibi hissettim kendimi. Sanki ben orada o patlamanın içindeydim, yani patlama burada oldu da ben gördüm ve şans eseri orada değildim, yani oraya gittim ama patlamadan hemen sonra gittim, önce de gitmiş olabilirdim düşüncelerini o süreçte düşünmeye başladım. Oradan döndüğümüzde bunu haber yapıyorduk. Malik’e söyledim ve bunu haber yaptık. Orada bize şey soruyordu, o şeyin ismini hatırlayamıyorum ama ne denir ona? tarikat mı denir? ne denir? Patlamayı yapan insanların, o topluluğun ismini hatırlamıyorum şu an ama onun ismini verip mi haber yapacağız yoksa vermeden mi haber yapacağız? Çünkü biz de tehlikeye gireceğiz, direk Malik’e bunu söylemeyebilirdim, şey diyordu... Tamam şimdi oturdu bende. Malik’e patlamanın gaz kaçağı nedeniyle olduğunu mu söyleyelim? Yoksa istihbaratın yaptığını mı söyleyelim? İki seçeneğimiz vardı. İlkinde Novak ve oğlunu korumayı tercih etmiştim ama burada, bu seçenekte biz insanlar için çalışan, insanların bilgilenmesinde yardımcı olan insanlarsak eğer, bunun gerçeğini söylemeliyiz mantığı ile yaklaştım. Çünkü insanlar bunu bilmeliler. Eğer orada ölen insanların bir gaz

kaçağı sebebi ile öldüğünü radyoya taşırsam orada ölen birçok insana haksızlık etmiş olurum. Bu yüzden diğer seçeneği seçtim. Ama hani tercih yaparken aklımdan geçen düşünceler tamamen bunlardı. Zaten bu haberi yaptıktan bir sonraki gece, dışarı çıktıktan sonra, askerler Malik'i öldürmeye geldi. O benim için çok kötüydü. Malik son yayınını yaptı. Seyircileri ile vedalaştı ve radyosunu kapattı. Sonra arabalar, askeri arabalar geliyor, eve giriyor. O sahnede ben çok üzuldüm yani kendi görüntüm şuydu: bilgisayar başındayım, erkek arkadaşım girdi odaya ve ben söyleyim bir bilgisayara bakıyorum, bir yukarı bakıyorum. Gözlerim doldu çünkü benim. Çok entegre olmuşum çünkü yani orada tamamen içindeydim. Bu bölümde özellikle çok yoğundu hislerim. Daha sonrasında Malik'in ölümü ile ben artık 'ne olacak şimdi? ne yapacağım? Radyo kırıldı, ne yapacağım? Hani hala oyunun içindeyim ama hani radyo kırıldı, Malik öldü, Esmâ depresyona girdi. Esmâ'nın artık şeyi kalmadı. Esmâ gayet güçlü bir karakterdi, güçlü bir kadın karakteriydi. Ama Malik'in ölümü ile Esmâ yıkılmış oldu. Esmâ ile devam etmek fazlası ile zor gibi düşünürken kapıda biri bitti ve oğlu Âdem geldi. Âdem bize askerlerin babasını aradığını haber vermek için gelmiş aslında gelmiş. Lakin yetişemediğinden dolayı Âdem de fazlasıyla üzüldü. Âdem aslında asker, ordudan kaçıp babasını kurtarmak için gelmişti. Bu da değişik bir detaydı çünkü baktığımız zaman ordu askeriye işleri öyle kolay kolay çıkıp gideyim diyebileceğin işler olmadığı için Adem'in gelişi tuhaf bir detaydı benim için. Ama sonuçta baba faktörü vardı orada ve babasını kurtarmak istediği için böyle bir şey yaptığını düşündüm. Daha sonrasında yine bu bölümde 'radyoyu tamir etmemiz gerekiyordu ama nereden bulabilirim malzemeleri? bilmiyordum. Radyoyu tamir etmek ve hala haber vermeye devam etmek istiyordum. O sırada da haritada liman falan açılmıştı. Yeni açılan bir yer herhalde, malzemeler limanda olabilir diye düşündüm. Belki böyle yük gemisidir ve lootlayacağız. Oradan da böyle parçalar buluruz gibi düşündüm. Mesela dışarı çıkarken hala Esmâ ile devam ediyordum. Adem'le de çıkabilirdim ama benim için asıl karakter Esmâ idi. Limana gittiğimde bir karakterler konuştum. O

karakter, Esmâ'nın Malik'in karısı olmasından dolayı onu ve oğlunu ücretsiz olarak şehirden kaçırabileceğini söyledi. Orada da şehirden kaçmalı mıyım? düşüncesi ortaya çıktı ve bir kararsızlık oluştu. Şimdi Malik zaten öldü, radyomuz bozuk, onu tamir etmemiz gerekecek. Ama bir yandan da Esmâ ve Âdem depresyonda ve Âdem aynı zamanda yaralı. Sonra, şehri terk etmek istemediğime karar verip radyoyu tamir etmek için parça aradım, buldum. Zaten buradan sonra yani radyoyu tamir ettikten sonra bölüm tamamlanıyor. En son çıkan o görüntüler falan mesela özel mülkten erzak çalmışım, o beni çok üzdü. Aslında keşke özel mülkten almasaydım başka bir yerden alsaydım ama açlardı bunu da düşündüm hani çok açlardı. Gün gün geçen fotoğraflar fazlasıyla etkileyiciydi. Sonrasında işte ilerde savaşın bittiğini, radyonun hala popülerliğini koruduğunu hatta savaş döneminde olan yardımlarından dolayı daha popüler olduğunu, Adem'in hala o işi yapmaya devam ettiğini yazdığında mutlu oldum.

A: Âdem radyoyu mu sunuyordu?

X/G20: Evet, yok Malik öldükten sonra savaş süresinde, bitmeden önceki süreçte Âdem radyoyu tamir ettikten sonra Âdem yapmaya, sunmaya devam ediyor ve hani babasının görevini yerine getirdiğini düşünüyor çünkü koruyamadığını da düşünüyor aynı zamanda, ruh hali tam olarak bu olduğu için güzel bir bölümde, en çok etkilendiğim bölüm bu bölümdü benim ve en çok içinde olduğum bölüm de yine bu bölümdü. Hem mutlu oldum, hem üzıldüm, hem hırslandım yani ben ilk başta bu parktaki keskin nişancının olduğu bölümde, kısımda şey adam bana yolu gösteriyor nasıl gideceğimi, bir adamla karşılaşıyoruz orada karşıya geçmek için nasıl gideceğimi gösteriyor onunla aynı anda çıkıyorum tam karşıya geçiyor, en son kısımda, karede ölüyor o yanımda orada çok üzıldüm mesela o bana yol gösterdi ama ben karşıya geçebildim o geçemedi keskin nişancılar onu vurmuş oldular bir bakıma sanki bana siper olmuş gibiydi o sahnede, tabii oyunun açısı ile ilgili falan da olabilir ama siper olmuş işte fazlasıyla şeydi o sahne hani gidiyorduk, beraber gidebilirdik, geçebilirdik gibi bir şeydi mesela o

haber de önemli bir haberd bence onu söyledikten sonra bir çok insan kapıya gelip, yani kapıya gelen herkes ya da işte gittiğim yerlerde karşılaştığım insanlar bana parktan geçmeyi bıraktım, birisi senin sayende işte kızım mı? Karım mı? İşte parktan kurtuldu tarzı bir şeyler söylüyordu bu tip cevaplar da alıyordum insanlardan ve bir de...

A:O an ne hissediyordun?

X/G20: Onlar işte mutluluk veren şeyler.Çünkü insanlar için çalışıyorsun ve insanlar sana bunun teşekkürünü ediyorlar ve onların hayatına belirli başlı dokunuşlar yapmış oluyorsun.Mesela parka giden insanların gitmemesini sağlıyorsun ve keskin nişancılar parktan gitmiş oluyorlar çünkü artık parka giden insan yok ve sen bunu insanlara bilgilendiren kişinin bu çok mutluluk verici bir şey. Oyunun başından beri, bölümün başından beri biri bizi gördüğü her yerde, “bunu yapmaya devam etmeyin, sizin yüzünüzden askerler daha çok sinirleniyor ve saldırıyor”tarzı şeyler söylüyordu. O adama çok kızgıyım.Ama bölüm bitmeseydi sargı bezi götürecektim ona.Kızgınolmana rağmen kızgın olduğun birine de yardım edebiliyorsun.Hani öyle bir şeyin içine, öyle bir sirkülasyonun içine sokuyor seni.

A: Kendini yerine koyduğun herhangi bir karakter oldu mu? Olduysa kimdi?

X/G20: Ben bütün karakterler oldum oyunda. Esmâ oldum, Christo oldum, hasta kızın babası oldum diye ayıramam, ben oynarken bütün karakterler oldum. Bunu benim en net bir şekilde fark ettiğim karakter Christo idi. Sessiz ev kısmına gittim haritadan, sessiz evde bir çift vardı yaşlı bir çift. Normalde kapı dübününden bakıyorsun da gizli kaçak girebiliyorsun ya evlere, o evde öyle bir şey yoktu. Kapıyı açtığın anda yaşlı dede geliyordu, evdeki bütün her şey özel mülk, onlara aitti. Dede hep ‘Zaten az yiyeceğimiz var, lütfen yiyeceklerimizi alma. Karım çok hasta karımın ilacını alma’ gibi şeyler söylüyordu. O bunları söylemese dahi ben onları almıyordum zaten. Evin her yerini gezdim, her şeyin

içine baktım. Benimle yaşlı amca da geziyor, peşimden geliyor ve hala konuşmaya devam ediyordu. Her yere baktım sadece kızım çok açtı bir tane konserve aldım. Aslında evde yemek de fazla fazla vardı yani diğer lootlarla karşılaştırdığımda, ilaç da çok vardı. Ama sadece kızım çok açtı ve onun için bir tane konserve aldım. O evden başka hiçbir şey almadım.

A: İsteseydin alabilirdin neden almadın?

İsteseydim alabilirdim ama şimdi dediğim gibi çok entegre olmuşum, oyunun içerisindeydim. Ben bu şekilde arayış yaparken diğer yan karakterler, oralarda yaşayan insanlar da sonuçta yemek zorundalar. Mesela başka bir kısımda başka bir adamla karşılaştım. Bana çok aç olduğunu söyledi. Ertesi gece başka bir yere gidecektim ama evden yemek alıp ona götürdüm. Normalde oyun içerisinde yemek bulmak falan çok zor. Bulamazsan karakterin üçüncü günde zaten ölmeye başlıyor. Bir sonraki günü çıkartamıyorsun yani. Ama yine de yemeğimi onunla paylaşmam gerektiğini düşündüm. Çünkü aç olduğunu ve yarına kadar yemek yemezse öleceğini söylüyordu. Bir önceki bölümde insanlara bu kadar yardım etmişken, haber sağlamışken, insanlara yardım etmem gerektiği düşüncesine bürünmüşken... -ya da ben zaten böyle düşünen bir insanım burada da kendi düşüncelerimi uygulamaya başladığım için aslında ona yardım etmem gerektiğini düşündüm-

A: Yani oyun sanki gerçekteymiş gibi hissettirdi de sen de karakterine bu kadar kendini verdin öyle mi?

X/G20: Evet, beni gerçekteymiş gibi hissettirdiği için ben kararlarımı yine kendi düşüncelerime göre verdim ve ona göre hareket ettim. Christo 'da fark etmiştim bunu önemli bir karakter benim için, yerine koyduğum karakter Christo olabilir.

A: Oyundaki karakterlerin üzgün, mutsuz ya da depresyonda olduğunu söyledin zaten, peki bunlar üzgün, mutsuz ya da

depresyonda olduđu zaman sen ne hissediyordun?

X/G20: Bu sorunun cevabını da örnekle vereyim. Christo'nun kızı depresyonda olmaya, üzgün olmaya çok müsait zaten bir çocuktu o, çocuk karakteriydi yağmaya çıkamazsın, gece evde yalnız bırakıyorsun, çocuk hep evde yalnız, geliyorsun yapman gereken işler var yani güzel bir tasarımıdı bu bence. Peşimizde geliyordu mesela normalde hani biz yönetiyoruz ya karakterlerin hareketlerini ben babası ile bir iş yaparken o böyle en üst kattan koş a koş a gelip işte öyle "Babacım!" falan yapıyordu. İlgiye muhtaçta, üzgün ve depresyonda olmasının evimize hırsız girdiğinde özellikle uzun bir süre depresyona girdi, ilgiye muhtaçtı çocuk karakteri olması da önemli bir etken bunda, onu depresyondan çıkartmak için bir ton oyuncak yaptım oynamak istemedi sonra babası çok yorgun olduđu halde sürekli onunla konuşmasını sağladım sonra Boris karakteri eklendi, Boris'i yağmaya çıkarttım işte Christo'nun evde dinlenmesi gerektiğine karar verdim ve onun kızı ile ilgilenmesi gerektiğine karar verdim ya çünkü biraz da müdahalelerimiz ile olan şeyler bunlar, Boris ile olan iletişimi ve Christo ile olan iletişimi ile birlikte depresyondan çıktı daha sonra üzgün olma kısmı da işte altta zaten duygu durumları yazıyordu, üzgünlüğü de gitti tamamen böyle onunla ilgilenmek istedim, onunla ilgilenmek istedim yani yaralı olduğunda daha çok karakterle ilgilenmem gerektiğini düşündüm işte üzgün olduğunda daha çok o karakterle, depresyondaysa daha çok o karakterle ilgileneyim daha ilgiye ihtiyaç duyduğunu, illa bu kız için değil tabii diğer karakterlerim için de geçerli bir şey, kim daha çok kötü durumdaysa en çok onunla ilgilenmeye çalıştım benim için bu duygu durumlarının değişimi ilgi ile alakalıydı.

A: Daha önceki oynadığın oyunlarda böyle üzgün olan, depresyonda olan karakterlerin olmuş muydu?

X/G20: Hayır.

A: Peki ilk kez gördüğünde sende ne hissettirdi? Ne düşündün?

X/G20: İlk depresyonda olan karakterim Esmaydı benim.Yaşadığı şeylerin ağırlığı ile ve ben zaten fazlasıyla üzgündüm onun yaşadığı şeylere.Tamamen Esma karakteri ben oldu, ben Esma oldum orada.Sanki ben depresyondaymışım gibi hissettim yani onunla aynı ana, aynı zamana entegre bir şekilde yaşıyormuş gibi hissettim.İlk kez depresyonda bir karakterim olduğunda ve şey oldum, ne yapacağız şimdi?...Bir telaş da sarıyor aynı zaman da hani. Ne yapacağız? Nasıl kurtulacağız depresyondan? Çünkü gerçek hayatta zaten depresyon kavramı çok zor bir kavram.Gerçek hayatta aşamadığımız bir kavramken oyunda karakterim depresyonda ve panik içerisindeyim nasıl depresyondan kurtaracağız? Aynı zamanda farklı işlerim, farklı görevlerim de var.Kendi hayatımda depresyonda olduğumda hiçbir şeyi yolunda götüremezken oyunda bir şeyleri nasıl yolunda götüreceğim düşüncesi de hakimdi.

A: Depresyondaki karakterine talimat verdiğinde yapmadığı oldu mu?

X/G20: Evet.

A: Bu durum sana ne düşündürttü? Ya da ne hissettirdi? Talimat veriyorsun, yapmıyor.

X/G20: Yapmadığında aslında onu haklı bulduğum için hemen diğer karaktere geçtim ben. Diğer karakterle yani mesela Christo'nun kızının ben oyun oynama talimatı veriyorum: Bunu bugün yapmak istemiyorum diyor ya da ona top yaptım oynaması için ama bunu yapmak istemiyorum diyor.Hani sekseği vardı, kendi sekseği vardı, çocuk o olduğu için onu oraya yolluyorum, onu da yapmak istemiyor.Hiçbir şey yapmak istemiyordu.Böyle verdiğim talimatı yapmıyor, hani ne oluyor gibi düşünmedim ben orada aslında.Bu soruyu duyana kadar bunu o şekilde fark etmemiştim. Ben zaten onun depresyonda olma durumuna şeydim, nasıl diyeyim? Vakıftım yani onun depresyonda olması benim için garip bir durum değildi, istememesi de garip bir durum değildi ama dediğim gibi soruya kadar

bunu bu şekilde fark etmemiştim, yani onu tuhaf karşılamadım ben çünkü.

A: Oynadığın oyundaki çocuk karakter mesela Iskra 'da ne yapıyordu genellikle?

X/G20: Oyuna ilk başladığımız süreçlerde...

A: Mesela mırıldanıp şarkı söylüyor muydu?

X/G20: Evet.

A: Resim yapıyor muydu?

X/G20: Yapıyordu evet yukarıda bir odada resim yapıyordu.

A: Sen o mırıldanmaları duyduğunda, nasıl bir mırıldanma idi o? Üzgün, mutsuz, hüzünlü ya da mutlu, hatırlıyor musun?

X/G20: Kulağıma getirmeye çalışıyorum şu anda, daha net bir şekilde. Bence beklenti doluydu ya. Üzgün, mutsuz veya şey olarak ayıramıyorum. Beklenti doluydu. O anı atlatmak için yapılan bir mırıldanmaydı. Kilisede de bir çocuk aynı şekilde mırıldanıyordu onu da hatırlıyorum. Iskra'nınki ile kilisedeki çocuk mırıldanmaları aynı değildi mesela yani aynı ses değildi. En azından şu an o anımsadığım şeyle çok dikkat etmediğim bir detay olmadığı için, mesela kilisedeki çocuğun tamamen üzgün olduğunu net bir şekilde üzgün olduğunu söyleyebilirim ama Christo'nun kızına geldiğimizde daha böyle ne bileyim sanki şey, galiba bunu tanımlayamayacağım.

A: Peki resimlerini gördün mü sonrasında Iskra'nın?

X/G20: Ona da dikkat etmedim.

A: Peki savaşın ortasında bir çocuk görmek sana ne hissettirdi?

X/G20: Bu benim gerçekten kızgın olduğum bir konu. Karşılaştığım için söylüyorum; korkunç bir şey gerçekten. Korkunç bir şey!... Çocuk yani okula gitmesi gereken yaşta -ki karakterlerin kendileri de söylüyorlar onlar da konuşuyorlar bunu- arkadaşları ile oynaması gereken yaşta böyle bir şeyin içerisinde bulunuyor. Sırf okul ve arkadaşlar falan da değil. Normal bir evde, normal şartlar altında, ailesiyle mutlu yaşaması gerekirken böyle bir şeyin içinde olması fazlası ile üzücü. Beni çok üzdü. Yani orada bir çocuk görmek beni çok üzdü, çok yıktı. Mesela ilk bölümde hasta çocuk, ya hasta bir çocuk yani iyileştiremiyorsun da. Normal şartlarda bir çocuk için hastane hizmeti, ilaç hizmeti gibi bütün hizmetleri rahatlıkla sağlayabilecekken orada ona bir ilaç bulup iyileştiremiyorsun bile. Ve o çocuk onu çekmek zorunda kalıyor, onlara şahit olmak zorunda kalıyor. Yani belki ailesinin ninnileri ile uyuması gereken yaşta dışarıdan gelen patlamalarla uyumak zorunda kalıyor. Patlama sesleri, siren sesleri ile uyumak zorunda kalıyor. Hırslı insanlarla karşılaşmak zorunda kalıyor. Yani gerçekten çocuk için korkunç bir ortam. Hani bunu orada görmek de aslında daha önce anlattığım şeyleri pekiştiren şeyler.

A: Onun yerinde olsaydım, ne yapardım? diye düşündüğün bir an oldu mu?

X/G20: Zaten az önce de söyledim bir süre sonra ben Esmâ olmuştum, Esmâ ben olmuştum demiştim. Bölümleri anlatırken de bahsetmiştim aslında şey bütün kararlarımı verirken hem ben oradaydım hem de karakter bendeydi yani bir fark yoktu, bunu sessiz ev örneğinde de söylediğim gibi Christo da sadece oraya gidip tek bir konserve almamın sebebi bu sorunun cevabı olabilir aslında. Ben olsaydım bunu yapardım ve bunu yaptım. Alabileceğim birçok şey varken sadece bir konserve aldım o da kızının ihtiyacı olduğu için düşüncesi ile oldu.

A: Peki seni en çok etkileyen sahne hangisiydi?

X/G20: Malik'in ölümü. Malik'in ölüm sahnesi beni gerçekten çok etkiledi. Çok üzüldüm orada. Belki de...

A: Orada fiziki olarak da bir üzüntü hissettin mi? Az önce anlattın aslında hani bilgisayar başında bir bilgisayar bakıyorum dedin bir şey, nasıl oldu o ana gidip bir tanımlayabilir misin hem kendini hem ruh halini, nasıldı?

X/G20: Ben üzüldüğüm zaman fiziksel olarak şöyle bir şey olur, şu kısımlar benim kızarır yani yanaklarım elmacık kemiklerim falan kızarır ve kulaklarım falan yanmaya başlar, Malik öldüğünde benim hem kulaklarım yanıyordu hem yüzüm kızarmıştı. Şey böyle yani hani 'Neden öldü ki?' bir de şöyle bir şey var, şu detayı da atlıyoruz; Malik engelli bir birey ve hayatta, savaş anında hayata tutunmaya çalışan engelli bir birey. Evet Esma'nın bir desteği var ona ama şöyle de bakmamız gerekebilir olaya bunları da düşündüm biraz oyunun o bölümü bittikten sonra, şimdi Malik engelli bir birey olduğu için ve karısının ona sürekli yardımda bulunması gerektiği için kendisini kötü hissedebilir çünkü bulunduğu kattan başka bir yere gidemiyor. Alt kata inemiyor mesela, üst kata çıkamıyor çünkü zaten hayatta onu zorlayan bir takım fiziksel sorunları varken bir de savaş anında elinden hiçbir şey gelmiyor konumunda olması en azından fiziksel açıdan onu üzecek faktörlerden bir tanesi onun için Malik benim için çok özel bir karakterdi. O, fiziksel olarak yapamıyorsa, ben de insanları bilgilendiririm o zaman. Neden insanları bilgilendirmeyeyim? deyip radyonun başına oturup yayın yapan bir insandı. Çünkü fiziksel bir desteği yoktu ama insanlara bilgi akışı sağlayabilecek bilgiye donanıma sahipti ve radyoculuk yapabiliyordu. Yani hiç şey de yapmayabilirdi. Ne gerek var ki? Ben zaten bu haldeyim ne yapabilirim ki? deyip vazgeçebilirdi. Yani savaşın ortasında hayata tutunmaya çalışmayabilirdi. Ama Malik karakteri savaşın ortasında kendi şartlarına rağmen, fiziksel şartlarına rağmen, hayata tutunmuş bir karakterdi. Bu yüzden benim için çok özeldi Malik karakteri ve onun

ölümü beni çok üzdü.

A: Engelli biri olarak savaşta hayatta kalmaya çalışmak sana ne düşündürttü ve hissettirdi Malik’i görünce?

X/G20: İlk başta anlayamadım ben Malik’in engelli olduğunu. Aşağı inmeye çalışıyorum tabii ilk açtığım anda radyo programı yaptı bitti, ışığı kapattı ben orada dikkat etmemişim çünkü ışığı kapatmak için Malik yürüyor ben orada dikkat etmemişim o yüzden. Işık kapandı işte oyun başlama ekranı geldi.Şeye bakacağım işte, evin içerisindeki şeylere bakacağım, o açabildiğimiz yerlere, sandıklara, dolaplara falan.Basıyorum basıyorum olmuyor bir ‘Allah Allah’ oldum.Böylene oluyor? oldum. Ondan sonra işte karakterleri değiştirdim.Sonra şey, bir önceki bölümde biyografileri falan okumuştum.Onları okuduktan sonra Malik’in engelli olduğunu ben öyle fark ettim.Yani şey direkt böyle görüntüye odaklanmamıştım, radyo falan şeyine ışığı kapatırken falan da odaklanmamışım.Sonra orada gördükten sonra şey düşündüm: Bu bölümde nasıl ilerleyeceğiz acaba? Nasıl ilerleyebiliriz? Çünkü bir önceki bölümde yağmaya çıkmamız gerekti, evde bir ton iş yapmamız gerekti, sağlıklı bireylerdi, savaş şartlarına en azından oyun standartlarında savaş şartlarına uygun bireylerdi ama Malik o standartlara uygun bir birey değildi. Çünkü kaçamazdı. Kaçması da onun için zor olacak bir şey, dışarı çıkması da onun için çok zor. Direkt gerçeklikle bütünleştirdiğim zaman, bir oyun karakteri olarak bakmadığım ve direkt gerçeklikle bütünleştirdiğimde Malik gerçekten savaş süresinde hayatta kalması zor karakterlerden bir tanesiydi. Hem psikolojik olarak, fiziksel probleminden bahsetmek istemiyorum, hani vurgulamak istediğim aslında fiziksel problemi değil.Şimdi eşi onun için yemektir işte ilaçtır, haberdir her şeyi toplarken o hep mesela; keşke ayağım böyle olmasa falan diye söyleniyordu, psikolojik olarak onu en çok etkileyecek faktörlerden birisi de bu fiziksel problemiydi ve engelli bir birey orada hangi şartlarda ya da hangi ruh hali ile yaşayabilirdi? Nasıl yaşayabilir? sorularını Malik üzerinden cevaplayabiliyorduk. Yani tam böyle çok açık bir şekilde değil ama ara

ara o söylenmeleri falan aslında onun üzüldüğünü falan gösteriyordu.

A: Daha önce savaşta engelli bir bireyin olduğu hiç aklından geçmiş miydi?

X/G20: Hayır yani normal sağlıklı bireyleri hep düşünüyoruz ama hiç böyle engelli bireylerin var oluşunu işte dediğiniz gibi hasta çocukları falan hiç düşünmemiştim. İlk konuşmamızda da sorularımı cevaplarken hani daha önce hiç karşılaşmadığım şeylerdi onlar. O zaman mesela o soruları cevaplarken bu bilgiler yoktu ya da bu hissiyatlar yoktu. Ben onları tamamen düşüncelerim yani bunların dışında tuttuğum düşüncelerim üzerinden cevapladım işte Malik karakteri ile karşılaştıktan sonra onları da düşünmeye başlıyorsun, gerçek bir savaş ortamında acaba nasıl karakterler var? İnsanlar engelli olabilirler, hasta olabilirler, işitmiyor olabilirler, yürüyemiyor olabilirler, duymuyor olabilirler ve öyle bir...

A: Ama öncesinde bunu bilmiyordun ve oyundan sonra...

X/G20: Evet oyundan sonra zaten bunları şey yapabiliyorum, düşünebiliyorum. Oyunun öncesinde bende yoktu. Hiç aklıma gelmeyecek bir detaydı ama oyundan sonra, en azından bu karakterden sonra aklıma gelen, gelebilecek ve düşüncelerimi etkileyebilecek faktörlerden bir tanesi haline geldi.

A: Tecavüz sahnesine denk geldin mi?

X/G20: Hayır.

A: Pekioyunda herhangi birini öldürdün mü?

X/G20: Evet. Yanlışlıkla oldu ama.

A: Nasıldı? Nasıl bir öldürme sahnesiydi?

X/G20: Askeri öldürdüm arkasından kürekle vurdum. En son böyle birini öldürdün yazınca ben çok kötü oldum.Çünkü öldürme fikrine hiç

hâkim değilim ve öldürme fikri bana çok uzak bir şey. Zaten şeyden bahsetmiştim hislerim çok üst düzeydeydi oyunu oynarken, fotoğrafta böyle bir beden gibi bir şey var altında; “Birini öldürdün” yazıyor. Korkunç bir şeydi, askere arkasından kürekle vurdum...

A: Peki o an ne hissettin?

X/G20: Korktum yani açık olmak gerekirse. Öldürme fikri bana böyle çok uzak fikirler. Ya oyun falan da olsa “Birini öldürdün” falan yazıyor, ben çok korktum. Böyle anlık şey oldum: Yoksa birini öldürmeye meyilli bir birey miyim?” falan oldum böyle, oturdum bakıyorum devamını okuyamadım bir süre, böyle 3-4 saniye bende bir donma yaşandı yani orada ben çok korktum.

A: Peki sen daha önce hiç savaş oyunları oynamış mıydın?

X/G20: Yok savaş oyunları oynamadım, savaş oyunlarına hâkim değilim.

A: Peki şu an itibarıyla yani oyundan sonra savaşa maruz kalan insanlar hakkındaki düşüncelerinde neler değişti? Ya da değişti mi?

X/G20: Şöyle cevaplayabilirim; oyundan önce farkında olmadığım birçok şey vardı. Az önce de söylediğimin dışında da hiç engellileri düşünmemiştim, hiç hastaları düşünmemiştim çok odaklandığım nokta değildi. Uzaktım. Oyundan önce savaşa maruz kalma kavramına uzaktım, evet örneklerini gördüm daha öncesinde ama benim için o savaş sonrasında, uzunca bir süre sonrasında sadece şahit olduğum bir şeydi. Çünkü savaşa maruz kalmanın ne demek olduğunu bilmiyordum. Savaşa maruz kalan insanların yaşadıklarının sonraki etkilerini biliyordum. Oradan uzaklaştıktan, savaştan uzaklaştıktan sonra işte birkaç tepkilerini biliyordum, onları görmüştüm daha doğrusu. Ama bu kavramı hiçbir şekilde bilmiyordum. Oyunu oynamaya başladıktan sonra yani oyunu bitirdikten sonra hâkim olduğum kavram “savaşa maruz kalma.” Bildiğim ile arasında çok fark var. Çünkü daha önce

savaşa maruz kalmadık, canlı bir savaş görmedik de. Biz ona hâkim değiliz, biz sadece kulaktan dolma bilgilerle ya da işte dediğim gibi gördüğümüz ufak tefek şeylerle yorum yapabiliyoruz. Bir önceki konuşmamızdaki benim yorumlarım buna dayalıydı. Bu bir oyun olsa dahi sonrasında ben direk o kavrama odaklanmış oldum ve neler olabilir? Neler yapılabilir? Ya da işte savaş sonrasında ya da savaş esnasında insanlar kimler olabilir? Hani bunları görmüş oldum. Öncesinde şeydi, fikirdi ve düşünceydi burada daha çok şeye entegre oldum işte neler oluyor? Savaşa maruz kaldığında nelerle karşılaşıyorsun? Bu düşüncelere odaklanmış oldum. Tabii ki bu bir oyundu birebir böyle bir şeyle karşılaşmıyorsun orada ama yakın duyguları, hisleri, hissiyatları alıyorsun. Tamamen zaten şey fikirlerimizi de hissiyatlarımız şekillendirir, bu da benim için öyle bir şeydi. Bana kattığı şeyler bunlardı yani. Ben direk savaşa maruz kalma fikrini ve o fikirden doğacak hissiyatlara odaklanmış oldum ve onun üzerine fikirlerimi şekillendirmiş oldum. Öncesinde bu şekilde değildi yani öncesini ve sonrasını bu şekilde ayırabilirim.

A: Duygu ve düşüncelerinde herhangi bir değişiklik oldu mu?

Öncesini düşündüğümüzde onlara karşı olan empati duygumun çok daha üst düzeye çıktığını söyleyebilirim. Şu anda savaşa maruz kalan biri ile konuşurken daha üst düzey bir empati ile yaklaşacağımı, aynı zamanda daha bilgili demek istemiyorum ama ne denir ona? daha anlayış içerisinde yaklaşacağımı, onu anlamak için elimden gelen her şeyi yapabileceğimi düşünüyorum, böyle bir konuma getirdi beni. Yakınımızda bir savaş örneği var. Savaştan gelen insanlar var. Sokakta çok karşılaşıyoruz. İnsanlar zaten anlamak istemiyor, onları düşünmek dahi istemiyorlar. Ben mesela artık savaşa maruz kalan ya da başka bir yere gelen, başka bir yere göç etmek zorunda kalan insanların ne düşündüğünü ne hissettiğini, nasıl uyum sağlamaya çalıştığını görmek, anlamak istiyorum. Öncesinde daha yüzeysel bir şeydi bu. Önceden savuşturacağım bir şeydi, ilgili olmayacağım bir konuydu. Mesela ben savaşa maruz kalmış bir birey değilim ama şu anda herhangi bir yerde

savaşa maruz kalmış başka bir bireyle gönül rahatlığı ile ilgilenebilirim. Iskra'nın depresyondayken hep ilgiye ihtiyacı olduğundan falan bahsetmiştim ya, mesela oradan kazandığım bir şey haline gelebilir. Ben onlarla ilgilenebilirim, sohbet edebilirim. Ya insanlarda anlama yeteneği olduğu halde, savaşa maruz kalan insanlara karşı bir çekince var ve o çekince ile uzak duruyorlar. Ben artık uzak durmam, duramam çünkü onları anlamış oldum. Oyun, bir kavrama yeteneği de kazandırmış oldu bana.

A: Oyunun seninle empatik bir iletişim kurduğunu düşünüyor musun?

X/G20: Evet. Ben hep orada gibiydim bu yüzden böyle bir şeyin olduğunu düşünüyorum.

A: Bunu sence hangi öğeler üzerinden yapıyor? Hangi dinamikleri müziği, sesi, efektleri, hikayeleri, mekân tasarımları, karakter tasarımı, gerçek karakterlerin fotoğrafının kullanılması vb. sence hangisi ya da hangileri üzerinden yapıyor?

X/G20: Müziği gerçekten çok güzeldi bir de dinamiği değişmiyor müziğin. Müzik hep aynı bu yüzden atmosferi de değiştirmiyor, oyunun atmosferine girdiysen yani girmeyi başardıysan en azından bu soruya evet diyenler için bir yorum olacaktır, girmeye başardıysan seni orada tutan faktörlerden bir tanesi müzik çünkü kulaklık var kulağında ve müzik sabit gidiyor ve müzikte böyle ağıt değişiklikler olsa işte sürekli mekândanmekâna işte hareketten harekete değişen bir müzik olsa şey olursun o dünyadan koparsın, bunu bir dünya olarak nitelersek o dünyadan koparsın ama belirle başlı yerlerde kopulmalar da yaşanıyor işte değişimler dışında müzik sabitti bu çok önemli bir faktördü bence. Onun dışında mekân tasarımı için böyle çok seni içine çeken bir şey diyemiyorum açıkçası, mekândan ziyade karakterler ve hikâye tabii mekân tasarımı şey yapmıyorum benim için öncelik olarak müzik, karakterler ve hikâyeydi. Karakterlerin görüntüleri işte sizin de dediğiniz gibi o gerçek görüntüler, o gerçek fotoğraflar şey diyorsun

acaba gerçekten gerçek mi? Bir de şöyle bir şey var ben kesinlikle ekstra bir araştırmaya girmedim, kesinlikle nötr kaldım oyuna karşı yani şey tanıtım videosunu bile izlemedim, ben daha böyle 3 boyutlu bir şey ile karşılaşırım diye düşünüyordum hani beklentim farklı demeyeyim de beklediğim bu değildi yani karşıma çıkacak olan bu değildi, dediğim gibi 3 boyutlu bir şey beklerken 2 boyutlu bir oyunla karşılaşıyorsunuz ve 2 boyutlu olmasına rağmen sana bu etkiyi veriyor yani seni içine çekiyor bu çok enteresan bir detay aslında yani çünkü 3 boyutlu oyunlarda zaten oyunun içindesin, mesela Rust oynadığımdan bahsetmiştim ya ben Rust'ta durup ara sıra gökyüzüne bakıyorum o kadar gerçekçi bir gökyüzü dışarıda yok ama bu oyun 2 boyutlu olmasına rağmen karakterleri, öyküsü, mekanları da öyle aslında hani o biraz benim için az önce şey deyince geri planda gibi oldu ama karakter ve öyküden sonra gelen bir faktör, şey yapmış hani seni içine çekiyor nasıl bu kadar dahil olabiliyorsun. Burada aslında oyunun iletişim kurma yöntemi fikirler, düşünceler ve hisler aslında görüntünün hiçbir önemi yok orada ne gördüğünün bile bir önemi yok tamamen fikirler, hisler ve düşünceler üzerinden hareket ediyorsun ve bu yüzünden oyunun içine giriyorsun.

A: Oyunun sana hissettirdiği şeyi tanımlamanı istesem, ne dersin? Nasıl tanımlarsın?

X/G20: Birçok şey hissettim ki yani. Oyun benim için duygular karmaşasıydı. Benim en net tanımım bu olur galiba. Bu kadar duyguyu bir arada, bu kadar kısa bir sürede aktif bir şekilde yaşayamazsın yani bilmiyorum en azından ben yaşamıyorum sakın bir insanım yani hem mutlu olayım hem üzüleyim hem hırslanayım hem heyecanlanayım hepsi aynı anda olmuyor. Benim için bir duygular karmaşasıydı bu kötü bir anlamda değil tabi ki gayet güzel bir anlamda ama en net tanımım bu olur çünkü bu kadar kısa bir sürede bu kadar duyguyu bir arada yaşamak bir efor da sarf ettiriyor insana yani şey çok keyifliydi ya, benim için keyifliydi en azından.

A: Peki *This War Of Mine* oyununun daha önce oynadığın oyunlardan farkı var mıydı? Varsa neler?

X/G20: Tabii ki farkı vardı. Birçok şeyden bahsettik az önce zaten, çok farkı vardı az önce söylediğim gibi...

A: Yine kavram üzerinden gidebilir belki hani az önce tanımladığın şeylerden?

X/G20: Şöyle söyleyeyim grafikleri kötüydü falan demek için söylemiyorum bunu kesinlikle öyle bir şeyim yok bu kötü bir cevap değil çünkü söyleyeceğim şimdi, diğerleri ile kıyasladığında daha böyle özenilmemiş gözüken çünkü çok çok şey oyunlar var biliyorsunuz grafik açısından mükemmel oyunlar var, şimdi onunla kıyasladığında daha özensiz gözüken bir oyunun onlara çok çok daha ötesinde bir yere alıp götürmesi seni çok farklı bir şey yani hani o görüntü ile oraya nasıl ulaştım ben? Nasıl gittim o kadar? En azından önceki anlattıklarımı ele aldığımızda yani konuşmamızın başından beri bu kısma kadar ele aldığımız zaman, bu kadar çok konuşacak şeyi nerede buldum? Mesela bu bile şey aslında üzerine daha böyle konuşabiliyorum hani anlatabiliyorum. Değişik bir oyundu benim için, değişik bir deneyimdi, güzeldi keyifliydi aynı zamanda.

A: Son olarak söylemek istediğin bir şey var mı?

X/G20: Teşekkür ederim ya güzeldi çünkü. Ekstra bir şey katamam galiba şu an zaten çok anlattım gibi hissediyorum, çok konuşmuş gibi hissediyorum kendimi. Güzel bir deneyimdi aynı zamanda katkısı olan bir şeydi bana dediğim gibi kenara bırakalım her şeyi oyunu, grafiği alan bir kenara bırakalım kendi psikolojik yaklaşımımı da etkileyecek bir şeydi, bu tip konularda insanlara karşı yaklaşımımı, tavırımı etkileyecek bir şeydi.

ÖZGEÇMİŞ

1983 yılında İzmir'de doğdu. 2012 yılında Yakın Doğu Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü'nden Üniversite Birinciliği ile mezun oldu. Aynı yıl Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde İletişim Bilimleri Yüksek Lisans Programı'na başladı. Ayrıca Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde Pedagojik Formasyon eğitimini tamamladı. 2015 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı'nda başlayan doktora serüveni, tez dönemine geçmesiyle birlikte Sakarya Üniversitesi'nde devam İgit, 2014 -2017 yılları arasında ÖYP 35. Madde görevlendirilmesiyle Kocaeli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalıştı. 2017-2019 yılları arasında da Sakarya Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak görevine devam etmektedir. İgit, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Animasyon, Animasyon Atölyesi, Deneysel Atölye, Karakter Tasarımı, Görsel Estetik, İletişim ve Tasarım, Portfolyo Tasarımı gibi dersler vermiştir.