



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Gülistan TÜRKAN

DİJİTAL OYUNLARDA BEDENİN SUNUMU: PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS (PUBG) OYUNU ÖRNEĞİ

Sosyoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2024



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Gülistan TÜRKAN

DİJİTAL OYUNLARDA BEDENİN SUNUMU: PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS (PUBG) OYUNU ÖRNEĞİ

Danışman

Doç. Dr. Özden ÖZBAY

Sosyoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2024

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Gülistan TÜRKAN'ın bu çalışması, jürimiz tarafından Sosyoloji Anabilim Dalı
Sosyoloji Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Dr. Gönül DEMEZ

Üye (Danışmanı) : Doç. Dr. Özden ÖZBAY

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mezher YÜKSEL

Tez Başlığı:	Dijital Oyunlarda Bedenin Sunumu: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği
--------------	--

Tez Savunma Tarihi : 10/05/2024

Mezuniyet Tarihi :13/06/2024

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Dijital Oyunlarda Bedenin Sunumu: Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

İmza

Gülistan TÜRKAN





AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU BEYAN BELGESİ

Öğrenci Bilgileri	
Adı-Soyadı	Gülistan TÜRKAN
Öğrenci Numarası	202052023008
Anabilim Dalı	Sosyoloji
Programı	Sosyoloji
Danışman Öğretim Üyesi Bilgileri	
Unvanı, Adı-Soyadı	Doç. Dr. Özden ÖZBAY
Yüksek Lisans Tez Başlığı	Dijital Oyunlarda Bedenin Sunumu: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği
Turnitin Bilgileri	
Ödev Numarası	2395247083
Rapor Tarihi	04.06.2024
Benzerlik Oranı	Alıntılar hariç: %9 Alıntılar dahil: %13
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE, Yukarıda bilgileri bulunan öğrenciye ait tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 84 sayfalık kısmına ilişkin olarak Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarında belirlenen filtrelemeler uygulanarak yukarıdaki detayları verilen ve ekte sunulan rapor alınmıştır. Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir: (X) Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylarım. () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise: Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporunun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esaslarında öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.	
Gerekçe:	
Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlere uygun olarak tarafımca yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim.	
Danışman Öğretim Üyesi Unvanı, Adı-Soyadı Doç. Dr. Özden ÖZBAY İmza	

İÇİNDEKİLER

ÖZET	ii
SUMMARY	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖNSÖZ	v
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Beden Kavramı	5
1.2. Bedene Sosyolojik Bakış	11
1.2.1. Klasik Dönem Sosyologların Bedene Bakışı	12
1.2.2. Çağdaş Dönem Sosyologlarının Bedene Bakışı	14
1.2.2.1. Anthony Giddens ve Erving Goffman: Benliğin Vitrini Beden	16
1.2.2.2. Pierre Bourdieu Kavramları ile Bedeni Anlamak	17
1.2.2.3. Jean Baudrillard: “En Güzel Tüketim Nesnesi” Avatar	19
1.2.2.4. Michel Foucault ve İktidarın Silahı Beden	21
1.3. Dijital Oyunlarda Beden ve Kişilik Sunumu	24

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN VE TARİHSEL GELİŞİMİ

2.1. Oyun Kavramı	28
2.1.1. PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu	29
2.1.2. Modernite ve Sonrası: Endüstrileşen Oyun ve Tüketici Oyuncu	30
2.2. Dijital Oyunlar	33
2.2.1. Ürün Olarak Oyun	34
2.2.2. Dijital Oyuncu	36
2.2.3. Dijital Oyun Çalışmalarından Örnekler	38

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Konu, Amaç, Önem ve Katkı	40
3.2. Yöntem ve Araştırma	42
3.2.1. Araştırma Evreni ve Örneklem	42
3.2.2. Amaca Yönelik Örneklem	43
3.2.3. Kartopu Örneklem	43
3.3. Veri Toplama ve Analiz Süreci	44
3.3.1. Veri Toplama Yöntemleri	45
3.3.1.1. Derinlemesine Görüşme	45

3.3.1.2. Doğrudan ve Katılımlı Gözlem	45
3.3.2. Veri Analiz Süreci	46
3.4. Araştırmanın Kısıtları, Karşılaşılan Güçlükler ve Etik Problemler	46

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SAHA BULGULARININ YORUMU

4.1. Dijital Oyunların (PUBG) Anlamı ve Önemi	48
4.2. PUBG Oyununda Ekip Oluşturmak ve Sosyal Sermaye İlişkisi	53
4.3. PUBG Oyunu ve Oyuncu Kültürü	55
4.4. PUBG Oyunu ve Ekonomik Sermaye	57
4.5. Avatar-Beden İlişkisi	60
SONUÇ	68
KAYNAKÇA	71
EK 1: KATILIMCI PROFİLİ FORMU	75
EK 2: GÖRÜŞME FORMU	77
EK 3: PUBG 21. SEZON GÖRSEL	78
ÖZGEÇMİŞ	79

ÖZET

Her dönemde farklı biçimlerde algılanıp farklı anlamlar yüklenen beden, kabul edilip yüceltilse de bir günah nesnesine dönüştürülüp aşağılansa da yine de toplumlarda tartışılan en önemli konuların başında gelmeyi başarmıştır. Her dönemin parametreleri o dönemin beden algısını belirlemiştir. Bu çalışma ise bedeni dijital oyunlar üzerinden ele alarak bir avatar-beden ilişkisi kurmaya çalışmaktadır. PUBG oyunu üzerinden dijital oyuncuların avatarlarıyla ilişkisi ve sanal beden diyebileceğimiz avatarları ile gündelik yaşamdaki gerçek bedenlerinin birbirleri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Ayrıca dünyanın en büyük etkileşimli oyunlarından olan PUBG oyununda katılımcıların sosyalleşme pratikleri de ele alınmıştır. Dijital oyuncuların avatarlarını seçme özgürlüğünün olması, kıyafetlerini ve kullandığı aksesuarlarını kendi beğeni anlayışına göre giydirip takabilmeleri katılımcıların kendilerini avatarlarıyla ne ölçüde özdeşleştirdiklerini anlayabilmek için önemli etkenlerdir. ‘Kullanıcıların perspektifinden dijital oyunlarda beden nasıl algılanmakta ve sunulmaktadır?’ sorusundan hareketle yürütülen bu çalışma dijital oyuncuların oyunla ve diğer oyuncularla olan etkileşimini merkeze almaktadır. Toplamda 25 erkek ve 3 kadın olmak üzere 28 kişi ile görüşme yapılmış, ayrıca saha gözlemlerinden de notlar tutulmuştur. Saha bulguları ışığında oyuncuların beden algılarının şekillenmesinde ve sanal bedenleriyle ilişki kurmalarında PUBG oyununun etkisinin olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: beden, dijital oyuncu, avatar, PUBG.

SUMARRY
PRESENTATION OF BODY IN DIGITAL GAMES: EXAMPLES OF
PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS (PUBG) GAME

The body, which is perceived in different ways and attributed different meanings in every period, has managed to be one of the most important issues discussed in societies, whether it is accepted and glorified or turned into an object of sin and humiliated. The parameters of each period have determined the body perception of that period. This study tries to establish an avatar-body relationship by addressing the body through digital games. Through the PUBG game, the relationship of digital players with their avatars and the effect of their avatars, which we can call virtual bodies, and their real bodies in daily life on each other are examined. In addition, the socialization practices of the participants in PUBG, one of the world’s largest interactive games, are also discussed. The fact that digital players have the freedom to choose their avatars and can dress and wear their clothes and accessories according to their own taste are important factors in understanding to what extent the participant identify themselves with their avatars. Based on the question “How is the body perceived and presented in digital games from the perspective of users?”, this study focuses on the interaction of digital players with the game and other players. A total of 28 people, 25 man and 3 women, were interviewed, and notes were also taken from field observations. In the light of the field findings, it was seen that the PUBG game had an effect on the shapping of the players’ body perceptions and their relationship with their virtual bodies.

Key words: body, digital players, avatar, PUBG.

TEŞEKKÜR

Tez yazım sürecinde moral ve desteğini esirgemeyen saygıdeğer danışman hocam Doç. Dr. Özden ÖZBAY'a teşekkür ederim. Önerileri ve yönlendirmeleri ile çalışmamda büyük emeği olan Sayın Prof. Dr. Gönül DEMEZ hocama da sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca tez jüri üyelerinden değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Mezher Yüksel'e de yönlendirme ve katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Yine akademik bilgi ve birikimlerinden yararlandığım arkadaş çevreme de müteşekkirim. Zorlu geçen bu süreçte yanımda olan Vedat TOSUN'a da teşekkür ederim.

ÖNSÖZ

Sosyolojinin en önemli araştırma konularından olan beden, teknolojinin gelişmesi ile birlikte yeniden sorunsallaşmıştır ve sanal mecrada beden mefhumunun konumu merak konusu olmuştur. Dijital oyunlar bu anlamda ele alınacak en önemli dijital mecralardandır. Dünya çapında oynanan, çok oyunculu çevrimiçi dijital oyunlar, oyuncuların karakterlerini istediği gibi yönettiği ve diğer oyuncularla etkileşim halinde olduğu birer platformdur. Dolayısıyla dijital oyunlar bedenin, benliğin ve kimliğin sorunsallaştığı yeni bir dünya olma niteliği taşımaktadır. Bu anlamda bu tez çalışması ‘rol yapma’ oyunu olan ve çok sayıda oyuncunun birbirleriyle etkileşim halinde olduğu PUBG dijital oyununda oyuncuların avaturları aracılığı ile bedenlerini sunma pratiklerine ve aynı zamanda avaturlarının günlük bedenleri üzerindeki etkilerine odaklanmaktadır. Çalışmada oyuncuların avaturları ile kendi bedenleri arasında bir bağ kurup kurmadığı ya da ne ölçüde bir bağ kurduğu anlaşılmaya çalışılmıştır. Nitel çalışma örneği olan bu çalışma, çeşitli illerde ikamet eden, en az lise mezunu PUBG oyunu kullanıcıları ile yapılan derinlemesine görüşmelerin saha bulgularından yola çıkılarak tasarlanmıştır. Çalışmanın bulguları tezin kavramsal çerçevesini büyük oranda destekler biçimdedir.

Gülistan TÜRKAN

Antalya, 2024

GİRİŞ

Tüketim kültürünün bedeni istediği şekilde yönetip yönlendirmesini sağlayan en önemli alanlardan biri de “boş zaman”dır. Özellikle günümüzde boş zaman çok yönlü ele alınan bir alandır. Yalnızca kişinin kendisinin hizmetinde olan bir zaman değil; birçok kurumsal aygıtın, örgütlerin ve endüstrinin etkisinde olan ticari bir alandır. Boş zaman kapitalizm için yeni bir pazar alanıdır (Aytaç, 2005, s. 2). Boş zaman endüstrisinin futbol, televizyon, alışveriş merkezleri, radyo, gösteri sanatları, sinema gibi araçlarından biri de oyunlardır (Aytaç, 2005, s. 10).

Oyun mefhumu çağlar boyunca toplumun vazgeçilmez bir ögesi olmuştur. Oyun kültürden de eskidir. Çünkü kültür, bir insan toplumunun varlığını gerektirirken hayvanlar oyun oynamak için insanların gelmesini beklememişlerdir. Bireylerin sosyalleşmesinde ve toplumun oluşmasında önemli bir yeri olan oyunlar, kültürün hem yaratıcısı hem de taşıyıcı aracı olmuştur (Huizinga, 2017, s. 17). Her çağda kendini var edebilmeyi ve sürdürebilmeyi başaran oyun kavramı dijital çağda da yeni formlarıyla yer edinmiştir ve dijitalleşme, endüstrileşmeyle birlikte bedene de farklı bir sunum alanı yaratmaktadır. Her çağın beden algısının farklı olduğu düşüncesinden hareketle dijital çağda da beden yepyeni bir algılanma biçimine sahip olmuştur. Bir etkileşim mekânı olan dijital mekân, insanın birincil etkileşim aracı olan bedenini farklı temsiller aracılığıyla bu alana dâhil etmektedir. Dijital oyunlar uzun bir geçmişe sahip olmamakla birlikte etki alanını çok hızlı bir şekilde genişleten bir sektördür. İnsanların eğlenmek, boş zamanlarını geçirmek, farklı deneyimlerde bulunmak ve sosyalleşmek için sıkça başvurdukları bir uğraşıdır.

Toplumsal yaşamın birçok alanına etki eden ve etki ettiği her alanı dönüştüren internet, oyun algısını ve oyun oynama biçimini de değiştirmiştir. Dijital oyunlar hemen her yaştan bireyin oynadığı devasa bir sektör haline gelmiştir. Bu çalışmanın konusu olan PUBG oyunu gibi çevrim içi çok oyunculu oyunlar kişilerin gerçek zamanlı katılımına olanak tanımaktadır. Ayrıca gerçekçi kurgularıyla oyunculara benzersiz bir deneyim yaşatmaktadır. Bu durum bizi oyuncuların dijital temsilleri olan avatarları ile nasıl bir bağ kurduğunu ve bu bağın kişinin gerçek hayatına nasıl sirayet ettiğini merak ettirmektedir.

Dijital oyunlarda bedenin kontrol edilmesi ve sunulması farklı formlar içerisinde ve sanal bir gerçeklikle gerçekleşmektedir. Bu durum gündelik hayatımızda bedenimizi sunma şeklimizi de etkilemektedir. Bu çalışmanın amacı gündelik hayatımızı azımsanmayacak ölçüde meşgul eden dijital oyun platformlarında özne-beden-mekân ilişkisi bağlamında

bedenin sunulma biçimlerini açıklamaktır. Çalışmada yapılmak istenen beden ve oyun kavramlarının süreç içinde geçirdiği dönüşümleri ve literatürdeki yerini inceledikten sonra günümüz dünyasında sanal mecralardan ayrı düşünilemeyen gündelik yaşamda oyuncunun beden algısını saha bulgularıyla tartışmaktır. Bu doğrultuda oyuncu deneyimleri ışığında beden algısının dijital dünyada nasıl ele alındığının, ideal beden anlayışının nelere göre belirlendiğinin ve sanal beden ile gündelik hayattaki beden birbiriyle ilişkisinin açıklanması bu çalışmanın en önemli amaçlarından. Bu çalışmada dijital oyunlar, beden yeniden düzenlenip kontrol edilebildiği yeni bir alan olarak ele alınmakta ve beden kendini yeni bir sanal gerçeklikte konumlandırma biçimleri sorunsallaştırılmaktadır. Sosyoloji araştırmalarında büyük bir öneme sahip olan ve üzerine çeşitli çalışmalar yapılan beden mefhumunun, dijital oyunlardaki konumunun, algılanışının ve gündelik hayattaki yansımalarının bu çalışmada açıklanması amaçlanmaktadır. Çalışmanın odaklandığı bazı temel sorular çerçevesinde yeni bir yaşam alanı olan dijital oyunlarda beden yeniden sorunsallaşması hedeflenmektedir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir;

- Kullanıcılarının perspektifinden dijital oyunlarda beden nasıl algılanmakta ve sunulmaktadır?
- Dijital oyun kullanıcısı avatari üzerinden bir beden algısı oluştururken hangi materyallerden yararlanmaktadır?
- Dijital oyun kullanıcılarının bedenlerini inşa etme süreçleri gündelik yaşamı ne ölçüde etkilemektedir ve oyuncu avatari gündelik hayattaki beden bir yansıması mıdır?

Gündelik hayatta bedenlerimizi farklı simgeler ve süslemelerle sunma ihtiyacı duymaktayız. Daha doğrusu günümüz beden algısı bizleri böyle bir anlayışın içerisine sürüklemektedir. Bu ihtiyacımızı dijital oyunlarda bedenlerimizi temsil eden avatarlar üzerinden de gösterme çabamız, sanal bedenimiz ile gerçek bedenimizin birbirinden çok da farklı olmadığını, ikisinin de bizi temsil ettiğini göstermektedir. Topluma katılma aracı olarak bedenlerimiz kendini bir topluluk içinde var etmeye her zaman ihtiyaç duyar. Dijital oyunlarda da yeni insanlarla ya da tanıdık insanlarla bir topluluk kurup onlarla birlikte hareket etmek kişiyi hem daha güvende olduğunu hem de yalnız olmadığını hissettirmektedir. Böylece kişi kendini daha güçlü ve yenilmez görebilmektedir. Mutlu Binark (2009) buna “sanal cemaatler” demiştir. Bu doğrultuda çalışmanın saha bulgularının bu varsayımı ne ölçüde geçerli kıldığı sorusunun cevabı aranmaktadır.

Bedenimizin sınırlılıkları çoğu zaman her istediğimizi yapmamıza olanak tanımaz. Oysa dijital mekân bu sınırlılıkları olabildiğince ortadan kaldırır. Gerçek bedenlerimiz ile yapmayı

arzuladığımız ancak bedenimizin sınırlılıklarından dolayı yapamadığımız şeyleri dijital mekânda bedenlerimizin temsilleri olan avatarlar aracılığıyla yapabilmekteyiz. Bu çalışmada arzu edilen ideal beden kişiyi gerçeklik duygusundan koparmakta mıdır yoksa bu daha özgür sanal beden kişi tarafından özümsemekte midir sorularının cevabı aranmaktadır.

Bir araştırmacı ister nicel bir araştırma yapıyor olsun, ister nitel bir araştırma yapıyor olsun araştırma süreci aşamalarının farkında olmalıdır. Nitel araştırma yapılırken bu aşamaların ilki araştırmacının kendisinin ve bağlamının bilincinde olmasıdır. Kendisinin ve bağlamının farkında olan sosyal bilimci kişisel merak, ilgi, hevesinden yola çıkarak bir araştırma konusu belirlemektedir. Nitel araştırma yöntemi kullanılacağı için konu “sosyo-tarihsel” bir zemine dayandırılır. Seçilen konu bu doğrultuda düşünülecek olursa araştırmacının dünya görüşünü ve zihniyetini yansıtmaktadır (Neuman, 2022, s. 59). PUBG özelinde dijital oyunlarda beden sunulması konusu dijital sosyolojiye olan ilgilim ve etrafımdaki birçok kişinin bedensel pratiklerinde oynadıkları oyunların etkisini gözlemlemem sonucunda ortaya çıktı.

Literatür incelendiğinde dijital oyun platformlarıyla ilgili çalışmaların git gide arttığı söylenebilir. Dijitalleşen dünyada beden de bu platformlardaki görünümünün dikkat çektiği ancak bu konuda nispeten daha az çalışma olduğu görülmüştür (Demirel, 2022). Bu çalışmanın, iletişim bilimleri disiplinin üzerine sıkça çalışmalar yaptığı sosyal medya çalışmaları ya da internet kullanımı gibi konuların yanında olaya dijital oyun ve sosyoloji perspektifinden bakarak alana bir katkı yapması düşünülmektedir. Çalışmanın temel katkılarından biri de iletişim bilimlerinin odak noktası olan dijital alan çalışmalarına sosyolojik bir bakış açısı kazandırarak odağı sosyal medya çalışmalarından başka bir tarafa çevirmek ve henüz çok yeni olan sosyolojinin alt dallarından “Dijital Sosyoloji” literatürüne yeni bir çalışma kazandırmaktır. Günümüzde dijital sosyolojiye ilgi oldukça artmakla beraber dijital oyunlarda beden sunumu çalışmaları oldukça azdır. Çalışmanın literatürde dijital oyunlarda beden sunumu alanına katkı sağlaması amaçlanmıştır. Ayrıca oyuncu deneyimleri ışığında beden algısının dijital dünyada nasıl ele alındığının, ideal beden anlayışının nelere göre belirlendiğinin ve sanal beden ile gündelik hayattaki beden birbiriyle ilişkisinin açıklanması da çalışmanın en önemli amaçlarından biridir.

Çalışmaya öncülük eden kuramsal çerçevenin birinci bölümünde tarihsel süreç içerisinde beden nasıl algılandığına ve dönemsel olarak bu algının nasıl değişime uğradığına değinilmiştir. Beden kimi zaman aşağılanan bir günah göstergesiymiş kimi zaman yüceltilen bir güzellik ve güç kalesidir. Birinci bölümde sosyoloji ile birlikte beden çalışmalarına konu olma biçimi de incelenmiştir. Giddens, Goffman, Bourdieu, Baudrillard ve Foucault gibi sosyologların beden çalışmaları ve bu çalışmalarda kullandıkları temel kavramlar üzerinden

bu çalışmanın temel konusuna öncülük eden oyuncuların dijital oyunlarda ve özelde PUBG oyununda bedenlerini nasıl algıladıkları, bu beden algısının gündelik hayatlarına nasıl yansıdığı açıklanmaya çalışılmaktadır. Giddens ve Goffman bedeni benliğin somutlaştığı ve sunulduğu bir vitrin gibi görmektedirler. Bourdieu ise beden sosyolojisinin öncü isimlerinden biri olarak bedeni alan, habitus, tahakküm, beğeni ve sermaye biçimleri gibi kavramlar üzerinden ele almaktadır. Baudrillard bedeni tüketim kültürü üzerinden ele almaktadır. Ona göre beden tüketimin en önemli nesnesidir. Foucault ise bedeni iktidar ilişkileri üzerinden ele almaktadır. Birinci bölümün sonunda ise Bourdieu ve Goffman'ın kavramları çerçevesinde dijital oyunlarda beden ve kişilik sunumu üzerinde durulmuştur.

Kuramsal çerçevenin ikinci bölümünde dijital oyunların tarihsel gelişimi ve geleneksel oyunlardan farklı olarak bir piyasa ürünü haline gelen dijital oyunlar, dijital oyuncular ve oyun kültürünün yarattığı benlik ve kişilik oluşumlarının hem gündelik hem de dijital bedene yansması ele alınmıştır. Yine bu kısımda çalışmanın odak noktası olan PUBG oyunu kısaca tanıtılarak okuyucunun çalışmayı daha iyi anlayabilmesi amaçlanmıştır. Henüz yeni bir çalışma alanı sayılan dijital oyunlar hususunda yapılan çalışmaların bazı örnekleri verilmiştir. Bir piyasa ürünü olarak dijital oyunların tüketim alışkanlıklarımız üzerindeki etkileri oyunların piyasadaki konumu ve gelişimi üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde araştırmanın yöntemi ve veri toplama sırasında karşılaşılan durumlar ele alınmıştır. Yöntem kısmının anlatıldığı bu bölümde çalışmanın meydana gelme aşamaları detaylı olarak verilmeye çalışılmıştır. Söz konusu çalışmanın öznesi olan katılımcıların hangi kriterlere göre belirlendiği ve saha çalışmasının oluşum aşamaları nitel veri yöntemi doğrultusunda incelenmiştir. Dördüncü ve son bölümde ise saha bulgularının dört temel başlık altında kategorilendirilerek yorumlanmıştır. PUBG oyun kullanıcıları ile yapılan görüşmeler ve saha gözlemleri çalışmanın ilk iki bölümünde ele alınan kavramsal çerçeve ile harmanlanarak yorumlanmıştır. Kullanıcıların perspektifinden oyunun anlamı ve önemi, oyunda ekip kurmak ve sosyal sermaye ilişkisi, PUBG oyunu ve oyuncu kültürü, PUBG oyunu ve ekonomik sermaye, avatar ve beden ilişkisi konuları sahadan toplanan veriler ve yapılan literatür çalışması harmanlanarak yorumlanmıştır. Sonuç bölümünde ise elde edilen veriler teorik kısımla karşılaştırılmış ve aralarındaki ilişki incelenmiştir. Dijital oyunlarda bedenin sunumu hususunda önerilerde bulunulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1.Beden Kavramı

Beden, insanın sosyal hayatta var olduğu ilk mekândır ve ilk çağlardan bu yana tartışma konusu olan bir olgu olmuştur. İnsanlık tarihi boyunca birçok disiplin ve kurum beden hakkında yorumlarda bulunmuş ve çeşitli şekillerde bedene müdahale etmiştir. Öyle ki insanlık tarihi; dinlerin, ideolojilerin, toplumsal mekanizmaların ve siyasal iktidarların bedene müdahale tarihi olarak da görülebilir (Okumuş, 2009, s. 2-5). Beden tarihsel yolculuğu boyunca ruh-beden, akıl-beden gibi düalist yaklaşımlar çerçevesinde tartışılmıştır. Bu tartışmalar içinde beden aklın ve ruhun karşısında konumlandırılarak öteki olarak işlenmiş, yok sayılmış ya da görmezden gelinmiştir. Bedene yapılan farklı tanımlar zaman içinde olumlu ya da olumsuz yönde seyretmiştir. Ruhun hapishanesi, aklın zıttı, hazzın ya da günahın kaynağı, benlik ve kimliğin oluşunda vazgeçilmez bir öge gibi tanımlamalar ile tartışma konusu olan bedene dair dini, felsefi, edebi ve tıbbi eserler verilmiştir (Çelik, 2018, s. 1).

Bedenin tanımı hususunda bir fikir birliği yoktur. Türk Dil Kurumu (TDK)'nın beden tanımı “canlı varlıkların maddi bölümü, vücut” şeklindedir. Sosyal bilimciler beden tanımına çok daha farklı bir boyut kazandırmıştır. Sosyal bilimler alanı, bedeni yalnızca maddi yönüyle değil sosyal, kültürel, ekonomik, siyasal yönleriyle de tanımlama gayretine girmiştir (Çelik, 2018, s. 15). Kara (2016, s. 23-24), insan bedenini fiziksel özellikleri bakımından nesneler dünyası içinde yer alan bir varlık olarak tanımlarken, bilinç bakımından ise nesnelerden ayrıldığını ve kendi varlığını ortaya koyduğunu söylemektedir. Beden gözle görünür fiziki özellikleriyle canlı varlığının maddi yönünü temsil etmesinin yanı sıra toplumsal cinsiyet, mensup olduğu ırk ve cinsellik gibi kimliklerin barındığı, temsil edildiği ve sorgulandığı bir yapıdır (Canatan, 2016, s. 23).

Beden algısı bizim kendi bedenimize ve başkalarının bedenlerine ne ölçüde değer biçtiğimize göre şekillenir. Bedene dair toplumsal normlar, kültürel değişimler ve toplumsal yapıdaki dönüşümler ile şekillenir. Her çağ kendi siyasal ve kültürel parametreleri doğrultusunda bedene farklı anlamlar yükleyerek o dönemin beden algısını da ortaya koymaktadır. Bedene dair toplumsal algıların ve pratiklerin zaman içinde nasıl değiştiğini ve günümüzdeki yeri ve işlevini anlayabilmek için beden tarihsel gelişimine bakmak gerekir.

İlkel çağlarda hayatta kalma önceliğiyle barınma, beslenme ve dış tehditlerden korunma eylemleri beden aracılığıyla yapılsa da bedeni anlama ve beden farkında olma fikirleri gelişmemiştir (Durmaz, 2020, s. 1). Antik çağda Yunan kültürünün de etkisiyle erkek

bedeni daha ön planda olmuştur. Spor müsabakalarında sergilenen kaslı erkek bedeni gücü, ihtişamı ve estetik güzelliği temsil etmektedir. Çıplak bedenin sergilenmesi gücün ve medeniyetin bir göstergesi olarak görülmektedir. Bu ihtişamı ve güzelliği temsil eden beden mimari ve heykeltıraşlık gibi alanlarda da kendine geniş bir yer açmıştır. Kadın bedeni ise bu çağda daha pasif konumdadır (Sennett, 2008, s. 25-27).

Erken Hristiyanlık anlayışında insanlar arasında bir eşitlik öğretisi hâkimdir. Tanrı'nın gözünde erkek ve kadın bedeni eşittir. Kimse kimseden aşağı veya üstün, çirkin veya güzel değildir. Erken Hristiyanlık anlayışında görsel formların hiçbir önemi yoktur. Böylece Yunanlıların çıplak erkek vücudunun güç ve asalet temsili olduğu anlayışına karşı çıkmışlardır. Erkek ve kadın bedenlerini birbirinden ayıran katı giyim kuralları olmasının yanında kadın ve erkek peygamberlerin aynı ruhla dolu olduğu dolayısıyla cinsiyetsiz olduğu inancı vardır. Erken Hristiyanlık etik olarak kendini yoksul, zayıf ve ezilen insanlarla aynı tarafa koymuştur (Sennett, 2008, s. 116). Ortaçağda ise beden bir günahın ve kötülüğün kaynağı olarak algılanmış ve ağır yaptırımlara maruz kalmıştır. Ruhbanlığın kurumsallaşması bunun en önemli nedenlerindedir. Âdem ve Havva'nın ilk günahından bu yana beden şeytanın mülkü olarak kabul edilmiştir. Ruhun bedenden üstün olduğu inancı topluma yayılmış ve ancak bedeni feda ederek ruhun yüceltilebileceği inancı yaratılmıştır. Antik Yunan döneminde kazandığı itibarını dini kurumların toplum üzerindeki hâkimiyetiyle birlikte kaybeden beden, dünyevi bir madde olarak görülmüştür. Beden-ruh düalizminde ruh yüceltildikçe beden de dünyevileştirilip çileci bir konuma düşürülmüştür (Şişman, 2016, s. 22-23). Gönül Demez'in de dediği gibi "Kilise, bedenin bir şirket ya da bir banka hesabı olmadığını, dolayısıyla bireyin kendi bedeninin sahibi olmadığını, bu nedenle bedeni üzerinde yetkili olamayacağını, bedenin sadece bir emanet olduğunu ifade eder." (Demez, 2009, s. 9). Döneme hâkim olan Skolâstik düşünme biçimi insanların kendini bir birey olarak görmelerinin önünde en büyük engeldir. Kişi ancak bir grubun, ırkın, cemaatin ya da ailenin üyesi olarak 'genel bir kategori' içinde kendi varlığının bilincine varabilirdi (Akyürek, 1994, s. 41; Kılınç, 2016, s. 42-43).

14. yüzyıl Avrupa'sında Rönesans'ın da etkisiyle Hristiyanlık döneminin kötü beden imajı ortadan kalkmıştır. İtalya'da başlayan Rönesans, toplumsal yapı ve algıları değiştirip dönüştürmüştür. Rönesans ile birlikte bilim ve teknik ön plana çıkmış ve felsefi anlayış değişmiştir. Coğrafi keşiflerle dünya tanınmaya başlamış ve seküler bir anlayış hâkim olmaya başlamıştır. Dolayısıyla beden de Ortaçağ'da kapatıldığı karanlık hapisanesinden kurtulma fırsatı bulmuştur. Bedenin sekülerleştiği ve kadın bedeninin ön planda olduğu bir dönemdir. Artık bedene sadece ruhu yüceltmek adına bir araç olduğu için değil bizatihi dünyeviliği için önem verilmiştir. Bedenin kontrol edilmesi için bir takım kurallar ve sınırlamaların konulması

artık ruhun yüceltilmesi için değil maddi güzellik ve medenilik için olmaktadır (Şişman, 2016, s. 25). On dördüncü yüzyılda Bedenin yeniden keşfi bu dönemde olmuştur. Ortaçağ'da beden üzerindeki yoğun baskı ortadan kalkmış, bedene karşı tutum kökten değişmiştir. Bu dönemde beden bir ilahi araç, günahın temsilcisi ya da ruhun hapisanesi değildir. Bedenin güzelliğini ön plana çıkarmak için ressamlar, heykeltıraşlar birçok çalışma yapmışlardır (Şişman, 2016, s. 24). Leonardo Da Vinci bu dönemde insan vücudunu 'altın oran' diye adlandırdığı bir şema içinde betimlemektedir. Vücudu parçalara bölüp tekrar birleştiren bu anlayış ideal bedenin nasıl olması gerektiğini anlatmaktadır. Bu bağlamda Da Vinci yirmi altı farklı vücut bileşimi tasvir etmektedir. Özellikle kadın bedeni üzerinden geliştirilen bu ideal beden tasviri Rönesans döneminde bedenin merkezi bir konumda olduğunu bir kez daha göstermektedir (Çelik, 2018, s. 33).

Dünya görüşünün değişmesiyle birlikte beden de sekülerleşmiştir. 'Medenileşme' denilen bu süreç ideal bedenin bedensel eylemlerin de kontrol edilmesi ve hizaya sokulmasıyla mümkün olduğunu savunmuştur. Ancak bu sefer ruhu yüceltmek için değil, bedenin bizzat kendisi için tanzim edilmeye çalışılmıştır. Dönemin birçok kaynağında bedensel eylemlerin düzenlenmesi için tavsiyelerde bulunulmuş ve adap dersleri verilmiştir. Erasmus (1530), yazdığı ahlak kitabıyla gündelik hayatta yapılan bedensel eylemlerin kontrol edilmesi, ideal olan davranış biçiminde bulunulması konusunu işler (Şişman, 2016, s. 24). Norbert Elias bu konuyu "*Uygurluk Süreci*" kitabında bütün ayrıntılarıyla işlemiştir. Bedensel eylemlerin sınıfsal farklılığın da bir göstergesi olduğunu, güzelliğin dış görünüşle beraber bedensel eylemlerin bütünlüğünden geldiğini ileri sürer. Hangi yemeğin nasıl yenmesi gerekliliğine kadar ayrıntılı ve uzun örneklerle 'medeni' insanı tasvir eder (Elias, 2004). Elias'a göre bu süreç aynı zamanda bedeni özelleştirmiştir. Ortaçağ'da ancak bir grup içinde ya da bir aile ile varlığını ortaya koyabilen beden Rönesans ile kendi başına var olabilmıştır. Cemaat ilişkileri yerini cemiyet ilişkilerine bırakmıştır.

Antik Yunan'da yüceltilen beden anlayışı Rönesans ile birlikte itibarını geri kazanmıştır. Ancak bu kez güzellik algısı erkek bedeninden çok kadın bedeni üzerinden şekillenmektedir. Kadınların makyaj yapması sosyal hayatta görünür olmanın en önemli adımlarındandır. Vücudun görünen yerlerinin giysisi makyajdır. Kadınlarda beyaz ten temizliğin ve iffetin bir yansıması olmasının yanı sıra çalışmayan kadın lüksünün de bir göstergesidir. Bu sebeple bu dönemde beyazlatıcı kremler oldukça sık kullanılır. Bu dönemde kozmetik tarifi veren birçok kitap mevcuttur (Duby & Perrot, 2005, s. 67). Rönesans özgürleşme ve gelişme çağı olarak adlandırılmasına rağmen yüz bin kadın cadı olduğu gerekçesi ile katledilmiştir. Yaşlı, sarkmış, bakımsız, sakat beden Rönesans'ta öteki olarak

damgalanmıştır ve eksik, korkunç ve kötü olarak görülmüştür. Kadın bedeni bakımlı, güzel ve doğurgan olduğu sürece sevilir ve iyiliğin, güzelliğin kaynağı olarak görülür. Rönesans'ta beden her ne kadar merkezi bir konumda olsa da kutsal olandan tamamen kopmuş değildir ve hala Tanrı'nın iradesinin bir aracı görevindedir (Kılınç, 2016, s. 45: Şişman, 2026, s. 26).

Descartes'ın “düşünüyorum, o halde varım” söylemi ruh-beden düalizmini akıl-beden düalizmine evirir. Descartes modern felsefenin ve Kartezyen düşüncenin kurucu isimlerindendir. Buna göre akıl, bedenden tamamen farklıdır. Bu anlayışa göre kişi sadece bilinçten ve zihninden ibarettir ve beden sadece bir makinedir. Ortaçağ'da Hıristiyanlığın ahlakçı yapısının yerine beden artık aklın önderliğindedir. Böylece birey aklın hâkim olma durumunda kendi iradesiyle hayatına yön verebileceği için daha özgürdür (Kılınç, 2016, s. 47).

Descartes ile birlikte merkezi bir özellik kazanan bilinç, yine Descartes'a göre içinde zayıf bir yönü de barındıran aklın yerini almıştır. Önemli olan hakikate ulaşmaktır ve bunu da yalnızca bilinç yapabilir. Zihnin temelleri artık akılla değil salt bilinçle açıklanabilirdi. Bunların dışında kalan beden yani maddi doğa yalnızca mekanik bir düzen içinde konumlanabilmektedir. Us ve beden artık bir bütünlük ve süreklilik içinde değildir (Özen & Aslan, 2009, s. 41-42). Aydınlanma çağında beden üzerine yeniden düşünölmeye başlanmış ve konumu sorgulanmıştır. Çoğunlukla felsefeye konu olan beden aydınlanma çağında politikaya da konu olmuştur (Kılınç, 2016, s. 48).

Aydınlanma Çağının insanı, doğayı ve evreni mekanikleştirmesi tek tip insan ve toplum modelini yaratmaktadır. Ancak Çüçen'e (Çüçen, 2006, s. 34) göre bu aydınlanmayı gereksizleştirmez ve terk edilmesine neden olmaz. Çünkü Aydınlanma çağı ve aydınlanma arasındaki farkı iyi bilmek gerektiğinden söz eder;

Aydınlanma Çağı, tarihsel bir döneme karşılık gelirken, aydınlanma bireyin kendi varlığını ve başkalarını anlamasıdır. Bu nedenle bireysel ya da toplumsal aydınlanma. Aydınlanma Çağının bazı ilkeleri ile örtüşebilir, fakat aydınlanma yalnızca sınırları belirlenmiş bir model ya da tasarı değildir. Aydınlanma, insan varlığının aydınlanması olduğu için aynı zamanda insan olma olanağımızın da temelidir (Çüçen, 2006, s. 34).

19. yüzyıla gelindiğinde bazı düşünürlerin öncülüğünde ruh tamamen reddediliyor ve beden materyalist bir temelde yeniden inşa ediliyor. Bu düşünürler Marx, Nietzsche, Darwin ve Freud gibi isimlerdir. Endüstri devrimiyle beraber insanlar fabrikalarda çalışmaya başlamıştır. İnsan bedeni üretim süreci içerisinde tamamen bir meta olarak kullanılmıştır. İşçilerin bedeni kapitalistlerin belli bir ücret karşılığında satın aldığı ya da kiraladığı bir mülk haline gelmiştir. Marx bu süreci analiz etmiş ve insanı sömüren, mekanikleştiren ve

hayvanlaştıran bir mekanizma olarak değerlendirmiştir. Marx'ın eleştirdiği temel sorun işçinin kendi ürettiği 'artı-değer'e kapitalistin sahip olması ve işçi bedeninin bu uğurda feda edilmesidir. Temelde bedenin metalaşmasına doğrudan bir karşı çıkışı yoktur (Şişman, 2016, s. 27-28).

Darwin, biyolojinin tesiri altında olan 19. yüzyılda *Türlerin Kökeni* isimli çalışmasında insanların atasının hayvan olduğu savını ortaya atmıştır. Böylece ruhu tamamen reddederek daha önceki tüm düalist yaklaşımları yerle bir etmiştir. Ona göre beden herhangi bir ruh, akıl ya da zihnin öncülüğünde değildir, tersine tüm bunları oluşturan asıl varlık bedenin kendisidir. Nietzsche ise Benlik dediği şeyi tamamen beden ile özdeşleştirmiştir. Tüm düşünce be duyguların kaynağı olarak 'Benlik'i, dolayısıyla bedeni göstermektedir. Aynı şekilde Sartre da Nietzsche ile aynı fikirleri paylaşarak kişinin sadece bedeninden ibaret olduğunu söylemektedir (Şişman, 2016, s. 28).

Bu dönemde Bacon ile birlikte modern bilim doğa üzerinde güç kurma idealinin ötesine geçerek tıp alanında da kendini göstermektedir. Bacon doğa ve insan organizması üzerinde hâkimiyet kurmanın en etkili yolu olarak bilimi göstermektedir. Modern bilim bilgiyi salt bir düşünmeye dalma macerası olarak değil artık bir güç olarak görmektedir. Böylece doğa üzerindeki hâkimiyet insan üzerindeki hâkimiyete de kayar. Bunu tıp ilmi yoluyla yapan modern bilim bedenin yeniden bir inşa sürecine girmesine sebep olur ve bedeni kontrol altına alır (Keha, 2016, s. 118-119).

Foucault'ya göre 19.yüzyılda kamusal beden temel prensip haline gelmiştir ve beden artık devletin malıdır. Foucault'nun 'anatoma-siyaset' olarak kavramsallaştırdığı süreç sağlık ve cinsellik gibi bedeni doğrudan ilgilendiren kavramlar modern devletin iktidar kurgusunun merkezinde yer almıştır. Salgın hastalıklarda aşılarda zorunlu kılınması, beden sağlığı için yiyecek ve içeceklerin kalitesinin kanun güvencesi altına alınması gibi durumlar halk sağlığı ile devlet sağlığının bir tutulduğu anlamına gelmektedir. Devlet bedene müdahalede kendine meşru bir zemin hazırlamıştır (Şişman, 2016; Kılınç, 2016).

Sanayi Devriminin yaşandığı zamana gelindiğinde beden üretim ve tüketim ilişkileri ekseninde konumlanmıştır ve materyalist bir yaklaşım benimsenerek beden önem kazanmıştır. İşçiler bedenlerini patronlara (kapitalistlere) satmakta ya da bir süreliğine kiralamaktadır. Böylece bu dönemde beden tamamen bir meta, bir araç görevi görmektedir. 20. yüzyılın başlarında Amerika'da güzellik yarışmalarının düzenlenmesi ve modernleşen ülkelerin de bunun izinden gitmesi beden ve güzellik kavramlarının kurumlaşması anlamına gelmektedir. Bu dönemde beden eski Yunan zamanında olduğu gibi sergilenen ve kutsanan konumundadır. Daha çok kadın bedeni üzerinden pazarlanan "güzellik" olgusu erkek bedeni de sergilemeyi

ihmal etmemiştir. Medyanın toplumsal hayat üzerindeki etkisinin en çok olduğu 20. yüzyılda kadın ve erkek bedenleri arasında kalın bir çizgi çizilmiştir. Erkek bedeni üretim ile ilişkilendirilirken kadın bedeni tüketimin birinci öznesi olarak resmedilmiştir (Şişman, 2016, s. 28-32).

Tüketim kültürü bağlamında bedeni ele aldığımızda Baudrillard'ın bedeni diğer tüm tüketim nesnelerinden daha özel bir yere koyduğunu görmekteyiz. Baudrillard'a göre (2016:163-164) bedenin tüketim çağında diğer tüm nesnelerden daha fazla yan anlama sahiptir. “bedenin yeniden keşfi” söyleminde, medyada ve kitle kültüründe bedenin yeri reddedilemeyecek bir konumdadır. Yıllarca bedenin reddedilmesi söyleminin aksine tüketim çağında sadece bir bedene sahip olduğumuz ve ona sahip çıkmamız gerektiğinin altı çizilmiştir. Bu doğrultuda bakım ürünleri, perhizler, sağlık, tedavi, gençlik, zariflik, cinsiyet saplantıları gibi hayatlarımızda vazgeçilmez olan süreçler bedenin bir kurtuluş nesnesi haline geldiğinin kanıtıdır. Bu işlevleriyle beden ruhun yerini almıştır. “Bedenin statüsü bir kültür olgusudur.” Her kültürde şeylerle ilişkinin örgütlenme tarzı ve toplumsal ilişkilerin örgütlenme tarzı, bedenle ilişkinin örgütlenme tarzıyla bağlantılıdır (Baudrillard, 2016, s. 163-164).

Tüketim kültürünün bedeni istediği şekilde yönetip yönlendirmesini sağlayan en önemli alanlardan biri de “boş zaman”dır. Özellikle günümüzde boş zaman çok yönlü ele alınan bir alandır. Yalnızca kişinin kendisinin hizmetinde olan bir zaman değil; birçok kurumsal aygıtın, örgütlerin ve endüstrinin etkisinde olan ticari bir alandır. Boş zaman kapitalizm için yeni bir pazar alanıdır (Aytaç, 2005, s. 2). Boş zaman endüstrisinin futbol, televizyon, alışveriş merkezleri, radyo, gösteri sanatları, sinema gibi araçlarından biri de oyunlardır (Aytaç, 2005, s. 10). Tüketim kültürünün en önemli araçlarından biri haline dijital oyunlar boş zaman endüstrisinin en gözde araçlarından biri haline gelmiştir.

Bedenin sadece onu birleştiren paçalardan oluşmadığı, ona yüklenen anlam ve düşüncelerle bir bütün halinde tanımlanabileceğini söyleyen Ertan (2017: 66-80), *Dövmeli Bedenler* isimli eserinde bedeni *modifikasyon* aracı olarak tanımlamıştır. Ertan, bedenin toplumun içinde ve toplumun kültürüne göre şekillendiğini ve yapısına göre değişkenlik gösterebileceğini söylemektedir. Ona göre bedenin hem toplumsal hem de bireysel bir anlam dünyası vardır. Çünkü beden kültürden kültüre değişebildiği gibi aynı kültürün alt katmanında da bütüne göre farklılık gösterebilmektedir (Ertan, 2017, s. 66-80). Dijital oyunların da içinde bulunduğu sanal âlemin yarattığı yeni dijital kültürde de beden kendine bir temsil alanı açmakta ve bu alanın içinde bir anlam dünyası yaratmaktadır.

Bauman *Sosyolojik Düşünmek* adlı eserinde bedeni kültür ve doğa eksenli ele

almaktadır. Doğa bağlamında bedene bakıldığında insan gücünün müdahale etmeye yetmediği durumlarda var olan doğal bedenimizdir. Örneğin bir insanın bir kolunun olmaması ya da boyunun kısa olması kişinin suçu değildir. Ancak kültür bağlamında bakıldığında değiştirilebilir, manipüle edilerek olduğundan farklı bir hale getirilebilir bir beden anlayışı vardır. Kişinin çok kilolu veya çok zayıf olması, cinsiyet değiştirmesi, küpe takması vb. durumlar toplumun normlarına ve kalıplarına göre şekillenen durumlardır. Kişi toplumun standardına uymayan bir görünüme sahip olduğunda bunu derhal değiştirmeli ve bundan utanç duymalıdır (Bauman, 2010, s. 156-160).

Sosyoloji bedene diğer disiplinlerden farklı bir anlam kazandırmıştır. Beden tarihsel yolculuğunun içinde sosyal bilimler tarafından çok uzun bir zaman ihmal edilmiştir. Ancak 1980’li yıllardan itibaren sosyoloji için önemli bir tartışma konusu olabilmıştır. Beden, sosyolojinin bir konusu olarak kabul edildiği günden bu yana sosyolojik kuram içindeki konumu hep tartışılmıştır. Klasik sosyoloji bedeni doğal bilimlerin içinde konumlandırmış ve ‘doğal olana’ karşı takındıkları tavrı bedene karşı da takınmışlardır. Bedeni görmezden gelmişlerdir fakat tamamen yok saymamışlardır. Klasik dönem sosyoloji dolaylı yoldan da olsa bedeni tartışma konusu etmiş ve daha sonraki beden çalışmaları için referans olmuştur. Bedenin yok sayılmadığı ancak görünmez bir nitelik atfedildiğini E. Durkheim, M. Weber, G. Simmel ve T. Parsons gibi klasik sosyologların kuramlarında görmek mümkündür (Nazlı, 2009, s. 61).

1.2. Bedene Sosyolojik Bakış

Bedenin günlük yaşamda görünürlüğünün artması, onu araştırma ve bilme isteğini de arttırmıştır. Toplumla ve insanla ilgili olan her konuyu merceği altına alan bir bilim olan sosyolojide de ‘beden’ kavramı tartışılmaya başlanmıştır. Aydınlanma düşüncesiyle beraber akıl-beden düalizminde aklın karşısında konumlandırılan beden, akli tamamen ön plana çıkarmış ve bedeni diğer fiziki araçlardan herhangi biriyle eş değer görmüştür (Nazlı, 2009, s. 61).

Beden sosyal bilimler tarafından epey uzun bir süre ihmal edilmiş bir alandır. Önemli bir sosyolojik tartışma konusu olması ancak 1980’lerden itibaren mümkün olmuştur. Modernliğin eleştirisi beraberinde Kartezyen düşüncenin de eleştirisini getirmiştir ve böylece bedenin sadece biyolojik bir yapıdan ibaret olmadığı düşüncesi ortaya çıkmıştır. Böylelikle bedenin sosyal yönü tartışma konusu olmuştur. Sosyoloji diğer bilimlerden farklı olarak bedeni sadece anatomik ve fizyolojik açıdan değil, sosyal eylemlerde bulunma ve onları anlamlandırma kapasitesi açısından incelemiştir. Beden sosyolojisi bedenin genç, yaşlı, engelli, mensup olduğu etnik köken, sahip olduğu ten rengi ya da cinsiyeti gibi çeşitliliklerini,

tarihsel, kültürel ya da sınıfsal olarak aidiyetlerini ve hazza, acıya ya da ölüme karşı olan mahkûmiyetlerini tartışır. Bu bakımdan diğer disiplinlerden beslenen bir alan olmaktadır (User, 2010, s. 133-134).

1.2.1. Klasik Dönem Sosyologların Bedene Bakışı

Klasik sosyoloji kendisini doğal bilimlerden farklı kılma çabası içinde olmuştur. Doğa-toplum düalizminde bedeni doğal olanın içinde konumlandıran klasik sosyologlar aynı tavrı bedene karşı da sergilemiş ve bedeni tamamen yok saymamakla birlikte onu var olan ancak görünmeyen bir kategoriye koymaktadır. Klasik sosyologların bedeni ele alma biçimleri toplumu açıklama biçimleriyle paralellik göstermektedir. Emile Durkheim, Max Weber, George Simmel ve Talcott Parsons bu klasik sosyologların başında gelmektedir (Nazlı, 2009, s. 61). Shilling klasik sosyologların bedene yükledikleri görünmez niteliği kuramlarında da vermesine ‘klasik bedenler’ kavramıyla ifade etmiştir. Beden kavramı klasik sosyologların ileri sürdüğü toplumsallık, toplumsallaşma, toplumsal eylem, kültür, ekonomi-teknoloji vb. gibi alanların bir ‘mekân’ı olarak kendini göstermektedir (Shilling, 2004’ten akt. Nazlı, 2009, s. 61).

Durkheim çalışmalarında bedene önemli bir yer ayırmıştır. Bunu doğrudan yapmasa da din ve toplum arasındaki ilişkiyi çözümlerken bedene dolaylı yoldan sıkça atıfta bulunmuştur. Durkheim sosyolojisinde birbirlerine karşı konumlanan toplumsal ve doğal olan içinde beden doğal olanın içinde yer alsa da toplumsal için önemli bir kaynak konumundadır. Çelik’in (2018, s. 49) aktardığına göre, Durkheim’cı ekolün savunduğu toplumsalcılık düşüncesinde, toplum bireyi aşan ondan çok daha üstün kendi başına bir gerçekliktir. İnsana ait olan her şeyin yaratıcısı toplumdur ve bireyin tek başına toplumun düzenini sağlama ve toplumu değiştirmede bir etkisi yoktur. Bundan hareketle insan sahip olduğu bu gerçeklikten bağımsız değildir ama yine de toplumsallık için önemlidir (Nazlı, 2009; Çelik, 2018). Durkheim beden üzerinden temsil edilen imaj ve sembollere çok önem vermiştir. Ona göre beden üzerine damgalanmış bu imajlar ve semboller bedensel statüleri oluştururlar ve toplumda bu şekilde konumlanırlar. Dolayısıyla toplumsalın ve toplumsal grupların kendini tanımlaması noktasında beden en önemli temsil aracıdır (Nazlı, 2005, s. 72).

Weber çalışmalarında bedene doğrudan yer vermemekle birlikte ‘Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu’ eserinde bedene çeşitli göndermelerde bulunur. Kalvinist öğretinin bedensel zevklere karşı bir savaş açtığını söyleyerek bedeni ‘çile’ kavramı üzerinden ele almaktadır. Weber’in kapitalizmin doğuşunun nedeni olarak gördüğü Protestan ahlakı sürekli çalışmayı, tasarrufu ve biriktirmeyi öğütlemektedir. Hristiyanlık mertebesinde ve tanrı huzurunda yükselmenin yegâne yolunun bedenin sürekli çalışıp, kazanıp, biriktirmesi olduğunu

aktarır (Weber, 2014). Böylelikle beden din ve ekonominin kısılacında kontrol altına alınan ve itaat ettirilen bir araç konumundadır.

Simmel'in birey ve toplumu değerlendirirken tartıştığı kavram etkileşim kavramıdır. Birey etkileşimin tam ortasında duran bir kesişim ve bir süreçtir. O halde toplum yerine bireyden hareket eden bir sosyolojinin mümkün olup olmadığı sorusuna da Simmel olumsuz bir cevap vermektedir. Çünkü birey bir atom ya da toplumun en küçük parçası değildir. O sadece bir kesişme noktasıdır. Dolayısıyla sosyolojinin dayanak noktası bireyin de toplumun da içinde eridiği bir 'karşılıklı etki' olmalıdır. Bireylerin içinde bulundukları topluluklarda farklı sosyalleşme biçimlerinden kaynaklanan bir alan olarak sosyolojinin tartışma bağlamı, bireyin yeme içme alışkanlıklarından kendilerini nasıl temsil ettiklerine kadar farklı etkileşim alanlarını konu edinir (Işık, 1998, s. 27-28).

Klasik sosyologlardan Marx çalışmalarında bedene hiç yer vermemekle suçlansa da kapitalist sistem içerisinde tartıştığı işçi bedenleri vardır. Kapitalist sistemin bedeni kendi paylaşım alanında yeniden ürettiğini öne süren Marx, işçi bedeninin belli bir ücret karşılığında satın alındığını ya da kiralandığını vurgulamaktadır. Marx'ın yabancılaşma kavramı kapitalizmin insani hisler ve kişilik yapısı açısından bireysel ve toplumsal yansımaları ile ilgilidir. Marx sömürü düzeninden bahsederken doğrudan bedeni ele almaz elbette ancak işçilerin kendi emeğine, ürettikleri ürünlere, diğer işçilere ve en nihayetinde benliklerine yabancılaştığını ileri sürer. Dolayısıyla fiziksel olarak da bir yabancılaşma söz konusudur. Beden sadece kapitalist toplumun yararına kullanılan bir metadır (Slattery, 2008, s. 125-126).

Bedene görünmez bir nitelik atfeden klasik sosyologların aksine Mauss, çalışmalarında bedene önemli ölçüde yer vermiştir. Daha çok antropolog kimliği ön planda olan ancak aynı zamanda bir sosyolog olan Mauss'un beden tartışmaları daha çok antropolojik olarak değerlendirilmektedir. Mauss'a göre beden insanın somut olarak kullanabildiği ve onunla var olabildiği ilk ve doğal 'alet'idir. Özellikle sosyologların insanı bir bütün olarak ele almaları gerektiğini öğütler. Fiziksel beden bizzat toplumun kültür aracılığıyla ürettiği bilgiler tarafından şekillenir. Bu da 'beden kullanma tekniği' olarak karşımıza çıkar. Bu beden teknikleri yaş ve cinsiyete göre farklılık gösterir ve kişiye bir tür kimlik kazandırır. Mauss'a göre bu beden tekniklerinin üç karakteristik özelliği vardır. Teknik bir görünüme sahiptirler, gelenekseldirler ve oldukça verimlidirler (Mauss, 2011, s. 392-394; Nazlı, 2009, s. 62).

Klasik sosyologların dolaylı yoldan ele aldığı beden kavramı bir sonraki dönem için ilk adımdır ve beden çağdaş sosyolojik kuramlarda kendine daha merkezi bir yer bulmuştur. Sonuç olarak da beden toplumu etkileyen ve toplumdan etkilenen merkezi bir aktör konumuna gelmiştir. Klasik dönemin ima yollu tasvir edilen kavram olarak beden algılayışı yerini spesifik

olarak karakterize olan, çok boyutlu mefhum olarak beden algılayışı almıştır.

1.2.2. Çağdaş Dönem Sosyologlarının Bedene Bakışı

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren beden sıkça tartışılan bir konu olmuştur. Kartezyen düşünceye çerçevesinde sürekli hor görülen ve yok sayılan beden anlayışlarına on yapılan ciddi eleştirilerin ardından beden çok fazla gündeme gelen ve tartışılan bir konu haline gelmiştir. Sosyolojik tartışmalar bedenin sosyal yönünü daha da ön plana çıkarmıştır. Çağdaş dönem sosyologları, klasik dönem sosyologlarının bedeni toplumsal olaylar sonucunda ele almalarından farklı olarak bedeni direkt olarak toplumu etkileyen ve toplumdan etkilenen önemli bir alan olarak ele almışlardır.

Çağdaş sosyolojide bedene ilginin artmasında büyük pay sahibi olan bazı düşünürler çalışmanın konusuyla bağlantılı olacak seçilmiştir. Bedeni çok boyutlu sosyolojik bir olgu olarak ele alan bu sosyologlar beden sosyolojisinin bir disiplin olarak temellerini de atmışlardır. Bu çalışmanın seyri göz önünde bulundurulduğunda daha çok Goffman, Foucault, Baudrillard ve Bourdieu'nun beden çalışmaları üzerinden gidilmesi uygun olacaktır.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra Batı'da akademik çalışma konusu olan en önemli alanlardan biri toplumsal cinsiyet tartışmalarıdır. Bu durum daha önce konuşulmamış konulara merakı ve ilgiyi gittikçe büyötmüştür. Toplumsal cinsiyet çalışmaları toplumsalı temsil ettiği düşünülen 'akıl'dan çok birey özelinde tartışmalara fırsat tanıyan 'beden' üzerinden ilerlemiştir. Toplumsal cinsiyet tartışmaları beden sosyolojisi için en önemli alanlardan biri olsa da beden çalışmaları bununla sınırlı değildir. Gündelik yaşam içinde ele alınan toplumsal olguların her türlü için beden bir sorunsal haline gelmiştir. Biyolojik cinsiyetle beraber cinsel, politik ve sosyal kimliğin inşası ve yıkımı sürecinde beden, birey için merkezi bir konumdadır. Bu süreç toplumsal yapı ile ilişkisini her zaman sürdürmektedir (Topaloğlu, 2010, s. 253).

Modern sanayi toplumlarından post-endüstriyel toplumlara geçişle birlikte üretim fiziksel insan gücünden beyin gücüne bir geçiş yapmıştır. Bunun neticesinde hizmet sektörü önemli derecede gelişmiş ve boş zaman kavramı ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bu Post-endüstriyel toplumla beraber yeni bir tüketim kültürü oluşmaya başlamıştır. Tüketim kültürünün yaygınlaşmasında ve bu yeni kültürün içinde bedenin de önemli bir tüketim nesnesi haline gelmesinde kitle iletişim araçlarının rolü çok büyüktür. Popüler kültür içinde ayrı bir alan oluşturan beden, toplumsal yapıda meydana gelen değişimlerle beraber sürekli kontrol altında tutulmaya ve toplumsal hazzın tatmini için değişiklikler yapılmaya çalışılmıştır. Yaşlı nüfusun sürekli artması beraberinde ekonomik ve sosyal düzenlemeler getirmiştir. Biyolojik ve

psikolojik süreçlerin rol aldığı yeni hastalıkların da meydana çıkmasıyla birlikte beden üzerinden politikaların geliştirilmesi, biyoteknolojinin gelişimiyle birlikte sağlıkta devrim niteliğinde olan organ nakilleri ve klonlama gibi konular etik açıdan da tartışma konusu olan olaylardır. Özellikle plastik cerrahinin gelişimi ve buna talebin çok yoğun olması bedene müdahale ve dolayısıyla beden merkezci tartışmaların çoğalmasına sebep olmuştur. Sonuç olarak sayılan tüm bu faktörlerin bedene ilginin çok fazla artmasında büyük rolleri vardır (akt. Çelik, 2018, s. 55).

Beden sosyolojisinin temelini attığı düşünülen Turner, bedeni ‘sosyal’ olarak araştırma konusu etmiştir. Bedenin üretimi ve yeniden üretimi gündelik yaşamı oluşturan şeydir ve dolayısıyla gündelik yaşamı anlayıp çözümlemek için öncelikle bedenin çözümlenmesi gerekmektedir. Bedenin iki yönlü ele alan Turner’a (fiziki ve sosyal) göre beden, yorumlama ve temsiliyetlerin dış yüzeyi, yapı ve düzenlemelerin de iç çerçevesidir. Turner bedeni iç ve dış beden olarak ikiye ayırır. İç beden ‘kendi için beden’ olarak tasvir ettiği hareketli ve deneyime dayalı bedendir, dış beden ise ‘kendi başına beden’ olarak tasvir ettiği nesnel, kurumsallaşmış bedendir. Bu iki beden türünü farklı disiplinlerin araştırma alanına dâhil eder. Sosyal ve bireysel alışkanlıkların etkisinde olan iç bedenin çözümlemesini yapacak olan tıp, biyoloji ve sağlık sosyolojisi gibi alanlardır. Dış bedenin ise ekonomik, politik, kültürel ve sosyal süreçler bağlamında çözümlenmesi gerektiğini söyler (Nazlı, 2009, s. 63).

Klasik dönemden modern döneme geçiş dönemi olan yirminci yüzyılda Elias toplumsal ilişkilerde bedenin rolü konusunda önemli katkılar yapmıştır. “Uygarlık Süreci” kitabında bedenin sosyolojik olarak ele alınmasının kapısını açmıştır. Bedene ve bedenin toplumsal ve siyasal süreçlerdeki yerine değinen Elias çağdaş dönem beden çalışmalarına ön ayak olmuştur. İkinci dünya savaşıyla birlikte artan ölüm oranları ve tıbbi gelişmeler bedeni daha görünür kılmış ve beden çalışmalarının hızlanmasına vesile olmuştur. Elias daha sonra gelişecek olan çağdaş dönem beden teorileri, feminist teori, Giddens, Bourdieu, Baudrillard ve beden sosyolojisi çalışmalarının en önemli isimlerden olan Foucault’nun teorilerinde izler bırakmıştır (İmret, 2029, s. 25-26).

Elias’tan sonraki sosyal kuramcılar yakın tarihsel dönemde fikirler üretmiş olmalarına rağmen kendi aralarında modern ve post-modern düşünme biçimi olarak teoride birbirinden farklı eserler vermişlerdir. Bu sosyal kuramcılardan Giddens, modernliğin gündelik yaşamdaki eylemler üzerindeki değiştirici ve dönüştürücü gücünün olduğuna vurgu yapar ve bu sebeplerle bedenin de bu süreçler içinde bir değişime uğradığından bahseder. Giddens “Modernite ve Bireysel-Kimlik” adlı eserinde geç modern çağda beden ve benlik arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir (İmret, 2029, s. 29).

1.2.2.1. Anthony Giddens ve Erving Goffman: Benliğin Vitrini Beden

Kendini çağdaş dönemin modern bir kuramcısı olarak gören Giddens, sosyoloji bakımından moderniteyi ve modernitenin kuramsal yapısının kimlikler üzerindeki dönüştürücü etkisini, küreselleşme ile ilişkisini ele almaktadır. Benlik bilincinin bedensel farklılaşmayla ortaya çıktığını, benliğin vücut kazandığını ileri süren Giddens, bedeni benliğin somutlaştığı varlık alanı olarak tanımlamaktadır. Bedeni gündelik yaşamdaki pratiklerle tanıyabiliriz ve bu pratikler beden üzerinde dönüştürücü etkilere sahiptir. Dolayısıyla bu gündelik pratikler aracılığıyla farklılaşan beden benliği tanımlamamızda en önemli etkindir (Giddens, 2010, s. 79). Dijital oyunların oyuncuya dijital bedenini tasarlama, inşa etme özgürlüğü tanınması, oyuncunun oyun içindeki ve gündelik yaşamdaki beden pratiklerinin birbirini etkileyerek veya besleyerek farklı bir benlik türü meydana getirmesi imkânı tanımaktadır. Bu durum dijital oyunların küresel çapta ve eş zamanlı olarak oynanmasının da etkisiyle bireyin bedenini inşa sürecinde oldukça etkili olduğu varsayılmaktadır.

Giddens, yüz hareketlerinin ve diğer beden hareketlerinin, bağlamsallık ve bağlama-gönderimlilik gibi gündelik iletişimin koşullarının içeriğini oluşturduğunu ifade eder. Giddens, ister odaklanmamış etkileşim olsun isterse de odaklanmış etkileşim olsun, bireyin her toplumsal etkileşim ortamında beden üzerinde kurması gereken kontrolün doğrudan ve sonsuz çeşitlilikte olduğunu söyler. Bedenin rutin kontrolü konusuna çalışmalarında önemli bir yer verir. Gündelik etkileşim ortamlarında bireyin koruyucu zırhı görevi gören rutin beden kontrolü yetişkin bir birey olmanın toplumsal tezahürüdür (Giddens, 2010, s. 79-80; Giddens & Sutton, 2017, s. 311-318). Bu durum dijital oyunlar için de çok farklı değildir. Oyuncunun avatari üzerinde kurduğu hakimiyet ve kontrol çabası, onun bulunduğu ortamdaki olgunluk düzeyini belirlemektedir.

Goffman gibi etkileşimciler toplumdaki bireylerin birbiriyle etkileşimlerini anlatmak için tiyatro kavramlarını kullanırlar. Bunlardan biri de toplumsal rol kavramıdır. İnsanların en hassas olduğu konulardan biri başkaları tarafından nasıl göründükleridir. İnsanlar başkalarının kendilerine karşı tepkilerini şekillendirmek için ‘izlenim yönetimi’nin çeşitli biçimlerini kullanırlar. Goffman’ın temel kavramlarından biri olan izlenim yönetimi insanların bulundukları ortama göre bir tavır takınmaları ve diğerlerinin kendilerine karşı tepkilerini şekillendirmeleridir. Toplumsal statümüz benimsediğimiz toplumsal rollerimizi şekillendirmektedir. Ayrıca bu toplumsal statüler toplumsal bağlama bağlı olarak değişmektedir. Bu durum kişinin aynı anda bir çok toplumsal statüye sahip olmasına sebep olmaktadır. Bir arkadaş, ebeveyn, öğrenci, evlat gibi farklı statülere sahibiz ve beklentiler de her bir statü için farklılık göstermektedir. Dijital oyun kullanıcıları diğer oyuncuların gözünde

daha güçlü ve güzel görünmek için çaba sarf ederler. Ayrıca çoğu zaman günlük hayattaki zayıflıklarını oyun avatları aracılığıyla kamufle ederek başka bir statüde konumlanmaya gayret gösterirler. Ayrıca Goffman ‘Damga’ ve ‘Gündelik Hayatta Benliğin Sunumu’ gibi çalışmalarında bu toplumsal rolleri üstlenerek bedenlerimizi ve benliklerimizi nasıl sunduğumuz üzerinde ayrıntılı olarak durmaktadır (Giddens & Sutton, 2017, s. 319-320; Goffman, 2014a; 2014b). İyi bir oyuncu olmak, seviyesini yükseltmiş bir oyuncu olmak, eğlenceli bir oyuncu olmak veya dışlı bir oyuncu olmak için oyunda daha çok vakit geçirirler. Hatta çoğu zaman bu özellikleri para ile satın alırlar.

1.2.2.2. Pierre Bourdieu Kavramları ile Bedeni Anlamak

Beden sosyolojisinin en önemli isimlerinden biri de Bourdieu’dür. Bourdieu beden ve toplum arasında bir ilişkisellik ortaya koymaktadır. Bunu ‘habitus’ kavramıyla açıklayan Bourdieu’ya göre beden bir tahakküm alanıdır. Bu tahakküm ilişkisi sonucunda bir toplumsal kimlik oluşur ve Bourdieu bunu bedenselleşmiş toplumsal yasa anlamına da gelen ‘habitus’ kavramıyla tanımlamaktadır (Bourdieu, 2015, s. 68). Habitusun sürdürülmesi ve korunması noktasında toplum ve beden birbirini karşılıklı olarak sürekli üretmektedir. Biyolojik bedensel farklılıklar cinsiyetin belirleyicisidir. Bu ilişkisellik biyolojik bedensel farklılıklar üzerinden bir tahakküm kurulmasına yol açar ve doğallaştırılmış bir yatkınlıklar alanı üretilir. Bourdieu tahakkümün kurulma aracı ve nesnesi olarak bedeni ele almaktadır ve bunu da erillik/dışillik üzerinden yaptığı bir ayrıma indirgemektedir. Tahakkümü kuran ya da tahakküme maruz kalan beden, kendisine itaati hükmedilenin kendisine bağlılığı üzerinden inşa etmektedir. Böylece hükmedilen sistematik olarak bir aşağılanma ve değersizleşmeye maruz kalır ve böylece sessizce ve sinsilikle bedende doğallaşan sembolik şiddet yaratılmış olur (Bourdieu, 2015, s. 45-50). Bu durumda Bourdieu bedene ve daha özeldede bedensel tekniklere sadece toplumsal/kültürel pratiklere yönelik bedensel yatkınlıklar değil ayrıca ayrımcı dilsel ve toplumsal pratiklerin ve uygulamaların yöneldiği siyasal bir mesele olarak yaklaşır. Yani beden habitus, sınıf ayrımları, cinsiyetçi söylemler, farklı beğeni yargıları, simgesel şiddet, sembolik sermaye gibi birçok kriterler açısından ele alınır (Köse, 2016, s. 175). Bourdieu’nun bedene bakış açısı bu çalışmanın bulgularının daha iyi açıklanması konusunda önemli bir referanstır. Zira dijital oyun platformlarında bedenin temsili olarak avatar bir takım semboller aracılığıyla sunulmakta ve kaşidakiler tarafından buna göre sınıflandırılmaktadır.

Bourdieu habitus kavramından sonra bu kavramla ilişkili bir çok kavram daha geliştirmiştir. Bir çok çalışmasında toplumdaki hiyerarşik dengelerin herhangi bir baskı olmadan nasıl sürdürülebileceklerini incelemiş ve ekonomik ilişkilerin başka şeylerin içinde

saklandığını öne sürmüştür. Sermaye kavramı da bunlardan biridir. Toplumdaki her alanın kapsadığı şeylere göre yapılandığını söyleyen Bourdieu, sermaye kavramını maddesel olan dar ekonomik anlamından çıkararak kültür ve sembolik sermayeyi dahil etmiştir ve böylece sosyal alanın yapısını daha anlaşılır bir hale getirmiştir. Bourdieu'da sosyal sermaye kişinin bir toplumsal alana katılımı ve bu süreçte rekabetin getirisi olan özel kazançlara ulaşmadaki bir kaynaktır. Sosyal sermaye karşılıklılık beklentilerini içerir ve ilişkiler ortak değerlere yönlendirilir. Bourdieu sosyal sermayeye toplumda fayda ve çıkar sağlayan bir misyon yükler (Palabıyık, 2011, s. 132).

Bourdieu sosyolojisinde dört farklı sermaye türünden bahsedilmektedir, bunlar; iktisadi, sosyal, kültürel ve simgesel sermayedir. Beden toplumsal olarak, gücün habitusla uyum içinde ve sürekli olarak sembolize edildiği, iktidarın kendi gücünü semboller aracılığıyla üretip pratiğe döktüğü canlı bir sermaye alanıdır. Bununla ilişkili olarak eril beden gücün temsili alanı olarak pasif bir duruma getirilirken, dişil beden ise gücün yeniden üretilmesi hususunda bir çok stratejiye maruz kalan bir alandır. Dayatmanın pratikleri bu alanda kendini göstermektedir. Eril ve dişil bedeni farklılaştırmak için birçok bedensel ritüel uygulanmaktadır. Bunlar gücün temsil alanı sayılan eril bedeni dişil bedenden farklılaştırmak için her türlü görünüm ve pratikten uzak tutmak için kullanılan ritüellerdir. Eril tahakküm, bedenin her türlü görünüm ve eylemlerinin belirli kalıplar içinde resmedilerek öğretilmesi ve buna karşı doğal bir yatkınlık yaratılmasıdır. Bu farklılaşan, hükmeden ve hükmedilen bedenler birer toplumsal inşa ürünüdür ve kısalık, uzunluk, yaş, boy gibi demografik bedensel unsurlarla tahakküm altına alma ya da tahakküme itaati doğallaştıran sembolik şiddet araçlarına dönüşebilmektedir. Bu sembolik güç fiziksel bir müdahale olmaksızın gerçekleşmekte ve doğal duyguların sembolik bir dışı vurumu olarak açığa çıkmaktadır. Bedensel ayırım temelli oluşturulan habitus, bedeni biyolojik özelliklerle birbirinden ayırmış ve dişil bedeni eril bedene karşı ötekileştirmiştir. Bourdieu, bu ötekileştirme biçimini aşmak için bilimsel nesnelleştirmeyi önermektedir. (Bourdieu, 2015, s. 40-52; İmret, 2029, s. 32). Bu durumun dijital oyunlarda ne derece sürdürüldüğü veya değişime uğrayıp uğramadığının izi sürülmüştür.

Toplumsal konum, habitus ve beğeni arasındaki karşılıklı ilişki bedensel sermayeyi geliştirir. Bahsedilen bedensel sermayeyi elde etmek için başlangıçtaki birikimin boş zaman ve ekonomik sermaye ile desteklenmesi gerekmektedir. Bu da bireylerin eşit olmayan fırsatlara sahip olduğu anlamına gelmektedir. Bourdieu bireyin başarısını ne kadar zaman devam ettireceğini, ailesinin başlangıçtaki birimin ön koşulu olan ekonomik mecburiyetten arınmış boş zamanı ona ne kadar sağlayabileceğine bağlıdır. Toplumsal yapılar bedeni biçimlendirir, bedenin kendisi ise bireysel eylemleri düzenler (Shilling, 2020, s. 199-200).

Bourdieu bedeni beğeni kavramı açısından da önemli bir yerde konumlandırır. Beğeni nitel ve nicel olarak bedensel sermayenin merkezinde olup bedende somut bir görünüm kazanır. Toplumsal sınıfların bedene yönelik farklı yaklaşımlarını doğallaştırır ve kalıcılaştırır. Beğenideki sınıfsal farklılıklar, hiyerarşik düzenin getirdiği derin bireysel farklılıklardan kaynaklanır. Dolayısıyla Bourdieu habitusa “seçkinlik/itibar”ın sağladığı faydalar üzerinden işlerlik kazandırır. İtibar arayışının merkez noktası bedenin kendi bedenidir ve beğeni her sınıfa göre farklılık gösterir. Toplumsal olarak üretilen beğeni Bourdieu’nun bütünleştirici bir sınıflandırma ilkesi oluşturmasına neden olur. Beğeniden hareketle işçi sınıfı ve seçkin sınıfın yaşam tarzlarını karşılaştıran Bourdieu en ayırt edici özellik olarak işçi sınıfının “araçsal beden” anlayışını öne çıkarır. Örneğin bedeni tedavi etmek işçi sınıfı için işe dönmenin bir aracıyken, orta sınıf için bizzat bedenin kendisinin bütünlüğü ve sağlığı için bir amaçtır. Seçkin sınıf için spor ‘formda kalmak’ için toplumsal konumları bakımından yukarı doğru hareketlilik içinde olmanın meşgalesiyken, işçi sınıfı için spor, kas güçlendirmeye yönelik daha çok çalışma hayatında işe yaraması için başvurulmuş bir araçtır (Palabıyık, 2011, s. 131; Shilling, 2020, s. 200-201).

1.2.2.3. Jean Baudrillard: “En Güzel Tüketim Nesnesi” Avatar

Bedeni tüketim nesnesi olarak ele alan Baudrillard, bedeninin diğer tüm tüketim nesnelerinden daha fazla yan anlam barındırdığına işaret eder (Baudrillard, 2016, s. 163). Zaman içinde birçok şekilde nitelendirilen toplumlar günümüzde teknolojinin gelişmesinin etkisiyle “tüketim toplumu” olarak adlandırılmaktadır. Gündelik yaşamımızı yöneten, değiştiren ve dönüştüren birincil olay artık tüketimdir. Öyle ki bu bir kültür halini almıştır ve tüketim kültürü bireylerin toplumsal yaşamlarını tüketim çerçevesinde şekillendirmesi anlamına gelmektedir. Sosyo-kültürel faktörlerin belirlediği tüketim toplumsallaşmanın önemli bir aracı haline gelmektedir. Kitle iletişim araçları, reklamlar, moda gibi yöntemler tüketimi hızlandıran temel faktörlerdendir. Tüketim artık sadece temel ihtiyaçların giderilmesi anlamından uzaklaşmakta ve bireylere belli bir statü kazandıran, yeni kimlikler kazandıran bir boş zaman aktivitesi haline gelmiştir.

Tüketilen şeyin eskimesi kavramı moda aracılığıyla çok hızlı gerçekleşmektedir. Eşyanın eskimesi için kullanılabilir özelliğini yitirmeye ihtiyacı yoktur modasının geçmesi bunun için yeterlidir. Modanın acımasız kuralları insanlara durmadan tüketme iştahı aşılacak ve bir tüketim çılgınlığı yaşanmaktadır. Tüm bu tüketim çılgınlığının merkezinde beden vardır. Oyuncu avatarları da tıpkı gerçek hayattaki bedenler gibi tüketimin birer aracıdır. Moda, yönünü oyuncu avatarlarına çevirmiştir ve onlar için sürekli yeni tasarım kıyafetler ve

aksesuarlar üretmektedir. Oyuncular bunlara sahip olabilmek için ciddi bir zaman ve para harcamaktadır.

Beden hem tüketen hem de tüketilen bir nesnedir. Özellikle kadın bedeni üzerinden yürütülen tüketim propagandası bedenin “yeniden keşfi” yolunu açmaktadır. Moda ve reklamlar aracılığıyla beden; sağlık, perhiz, gençlik, zariflik, erillik/dişillik saplantısı, bakım ürünleri gibi birçok faktör tarafından kuşatılmıştır. Her seferinde tek bir bedenimiz olduğu ve onu korumamız gerektiği propagandası yapılmaktadır. Tüm kültürlerde bedenle ilişkinin örgütlenme biçimi şeylerle ilişkinin örgütlenme tarzının ve toplumsal ilişkilerin örgütlenme tarzının bir aynası olmuştur (Baudrillard, 2016, s. 163).

Kitle iletişim araçları tarafından insanlara sunulan sahte ihtiyaçlar onlarda tüketmek, başkalarının sahip olduğu şeylere sahip olmak istemek, başkasının yerinde olmayı istemek gibi arzuları doğurmaktadır. Tüketimin sunduğu bu sahte ihtiyaçlarla dolu dünya gerçekte sahip olunmayan bir yaşamın gerçekleşebilme ihtimalini barındırdığı için sınırsızdır ve insanları cezbeder. Hep daha fazlasının istendiği, tüketimin sınırsız olduğu bu dünya haz duygusu ile birlikte hayal kırıklıklarıyla da doludur. Zira modern dünyanın gerçekliği göstergeler içinde sunulur. Bu gerçeklik asıl gerçekliğin yerini almanın ötesinde onu aşmış ve gerçekten daha gerçek bir hale gelmiştir. Boudrillard buna “hiper gerçeklik” demektedir (Cuff, Sharrock, & Francis, 2013, s. 331; Kanlıoğlu, 2012, s. 76).

Tüketim kültürü kadın ve erkek bedeni üzerinden kendini sürekli yeniden üretmektedir. Baudrillard “Tüketim Toplumu” eserinde (2016, s. 164-165) popüler bir moda dergisinden örnekler vererek kapitalist tüketim araçlarının bedenimizi, bedenimizin yeniden keşfini ve sahiplenişini bize nasıl sunup sattığını örneklerle açıklamaktadır. Kendini tanımak, bedenini okumayı bilmek gerekliliğini vurgulayan moda söylemleri beden için bir hassas bölge haritası bile çıkarmaktadır. Bedenini tanımamanın ruhtaki bastırmanın benzerinin bedende de kendini göstermesi anlamını taşıdığı söylenmektedir. Bedende duygusallığın olmadığı ve düşüncenin uğramadığı bölgelerin gözden düşmüş topraklara benzetilmesi ve bedene karşı işlenen ihmal günahı olarak sayılması bedenin tüketim nesnelerinin en önemlisi olduğu düşüncesini doğrulamaktadır. Özellikle kadın bedeni üzerinden geliştirilen bu söylemler – ki Baudrillard buna ‘örtük terorizm’ der- bedene yönelik epistemolojik bir ha-hegemonyayı değil batıl bir zihniyetle bedene mükemmeliyetçilik atfederek, kişinin kendi bedeninin içine kıvrılması ve narsistçe onu içeriden kuşatması telkinidir. Bu yolla insanlarda kendi bedenine hayranlık duyma üstüne titreyerek ona en iyi şekilde bakma öğüdü verilir. İlginin en güzel nesnesine dönüşen beden tüm şefkati diğer her şeyden çekip kendi yararına tekelleştirmektedir (Baudrillard, 2016, s. 165-166).

Modern toplumlarda güzellik kadınlar için normatif, ruhani ve ikonik bir niteliğe dönüşmüştür. Güzel olmak seçilmiş olmanın göstergesidir. Baudrillarda göre güzellik etiği moda etiğinin ta kendisidir. Bedenin nesnel mevcudiyeti duyu organlarının kapsam alanından çıkarılmış ve yegane ölçüt “değişim değeri” ölçütü olmuştur. Bu niteliksel ölçüt, olması gereken her şeyi içerisinde barındıran ve bütün gereksiz nitelikleri de kapsam dışı bırakan beden opsiyonuna göndermede bulunmuştur. Güzellik, mübadele değeri atfedilmiş fenomenler malzemesidir. Baudrillard ayrıca bedenin değerli kılınmasını buyuran güzellik buyruğunda olduğu gibi cinsel bakımdan değerli kılma olarak da erotiği içerimlediğini söylemektedir. Baudrillarda toplumda değiş tokuşun yaygınlaşmış boyutu olarak bahsettiği erotiği cinsellikten ayırır. Bu noktada fantazinin ve arzunun barınağı olan bedeni de arzunun değiş tokuş edilen göstergelerinin taşıyıcı olan bedenden ayırır (Baudrillard, 2016, s. 168-170).

Baudrillard yüksek teknoloji ve ilerlemenin de etkisiyle sanalla, sadece gerçeğin ve göndergeselin ortadan kaldırılması çağına değil, aynı zamanda ötekinin yok edilmesi çağına da girdiğimizi söyler. Bu bütün ötekilik biçimlerine karşı saldırıya geçen bir etnik arındırmanın çağıdır. Bu çağ estetik cerrahi ile tuzağa çekilen yüzün ve bedenin çağıdır. Modernlikle birlikte ötekiyle artık rekabet etmek, onu öldürmek, aklını çelmek, sevmek veya nefret etmek söz konusu değildir. Söz konusu olan onu üretmektir. Öteki de artık bir tutku nesnesi değil, bir üretim nesnesidir. Beden artık ötekiliğin değil de özdeşleşmenin alanı haline gelmiştir. Öyleyse onunla uzlaşmak, onu onarmak, kusursuzlaştırmak, ideal bir nesneye dönüştürmek gerekir. Yüz çizgileri, cinsellik, hastalıklar, ölüm içinde özdeşlik devamlı olara bozulmaya uğrar ve beden savuşturulması gereken bir yazgı olur. Kişi bedeni sahiplenerek onun üzerinde her türlü değişikliği yapma hakkıyla onu savuşturur (Baudrillard, 2019). Dijital bedenler ise bunun için biçilmiş kaftandır. Kişi dijital bedenini, yani avatarını, istediği estetik kalıpların içine sokmakta özgürdür. Üstelik bunu çok büyük bir bedel ödemedi yapabilmektedir. Ancak dijital oyunlar Baudrillard’ın bedeni özdeşleşmenin alanı olarak adlandırması durumunu ters yüz etmektedir. Dijital oyunlar ötekinin yeniden yaratıldığı bir alandır.

1.2.2.4. Michel Foucault ve İktidarın Silahı Beden

Toplum ve beden ilişkisini inceleyen, bedenin sosyal yönüne vurgu yapan ve bedenin sosyal olarak inşa edildiği yönündeki teorik çerçevenin oluşmasında katkısı olan en önemli sosyologlardan biri Foucault’dur. Hatta denilebilir ki beden sosyolojisi Foucault’nun çalışmaları üzerinden şekillenmiştir. Derrida ve Foucault aralarındaki birçok farklılığa rağmen hümanizmin öne sürmüş olduğu kendi kendine yeten, bağımsız ve gerçek özne tanımlamasının yaratılan kültürel ve ideolojik bir maske olduğunu savunmuşlardır. Foucault bedeni bilgi, güç

ve iktidar kavramları üzerinden ele alır. Ona göre iktidar bir anahtar fonksiyon konumundadır. Çalışmalarında modern literatürde göz ardı edilen delilik, hastalık, suç ve cinsellik gibi konuları irdeler. Toplumun normal olarak nitelediği kalıpların dışına çıkan davranışları sorunsallaştırmaktadır. Ona göre toplumun dayattığı bu normal davranışlar yanlış bilginin ve bu bilgiyi yaygınlaştıran gücün ürünüdür (Gül, 2017, s. 94-95).

Bedene yönelik yapılan müdahale, toplumda öteki olarak nitelendirilen deliler, hastalar, suçlular, yaşlılar ve cinsel yönelimleri toplumun dayattığı normları aşan kişiler için uygulanmaktadır. Işık'ın (Işık, 1998) da aktardığı gibi Foucault, “kişinin kendi bedeni karşısındaki konumu, başka bedenlerin ve toplumun karşısındaki konumu nedir?” sorusunun üzerinde durmaktadır. Dışlanma biçimleri dönemsel olarak farklılıklar gösterebildiğinden bedene müdahale de her dönemde aynı tarzda ve şiddette olmamıştır. 17. ve 18. Yüzyılda bedene müdahale fiziksel acı çektirme ve eziyet yoluyla gerçekleşmektedir. Bu duruma Foucault “Hapishanenin Doğuşu” kitabında şöyle bir örnekle açıklık getirmektedir:

Damiens 2 Mart 1757de “Paris kilisesinin cümle kapısının önünde, suçunu herkesin karşısında itiraf etmeye” mahkûm edilmişti; buraya “elinde yanar halde bulunan iki libre ağırlığındaki bir meşaleyi taşıyarak, üzerinde bir gömlekten başka bir şey olmadığı halde, iki tekerlekli bir yük arabasında götürülecekti; sonra aynı yük arabasıyla Grève meydanına götürülecek ve burada kurulmuş olan darağacına çıkartılarak memeleri, kolları, kalçaları, baldırları kızgın kerpetenle çekilecek; babasını öldürdüğü bıçağı sağ elinde tutacak ve kerpetenle çekilen yerlerine erimiş kurşun, kaynar yağ, kaynar reçine ve birlikte eritilen balmumu ile kükürt dökülecek, sonra da bedeni dört ata çektilerle parçalanacak ve vücudu ateşte yakılacak, kül haline getirilecek ve bu küller rüzgâra savurulacaktır (Foucault, 1992, s. 3).

Teşhir ederek cezalandırma 18. yüzyılda bizzat bedene yönelik acı çektirme ve öldürme yoluyla yapılmaktadır. Güç fiziksel ve açık seçik olarak gösterilmektedir.

İktidar kavramı Foucault'da anlaşılanın aksine devleti merkeze almayan ve şekilsiz bir mekanizmadır. Bunun için de mikro iktidar biçimleri ve kavramından söz etmektedir. Ona göre her tarihi oluşum kendi iktidarını ve buna direnme biçimini meydana getirir. Eski direnme güç ve odaklarıyla yeni bir iktidar mekanizmasına karşı mücadele etmek kargaşa yaratır. Yeni iktidar yeni direnme taktikleri ve öznellikler isteyen bir yapıdır (Işık, 1998, s. 108; Akay, 2016, s. 153).

Foucault'nun bio-politik kontrol ve iktidar çağı olarak adlandırdığı modern dönemde iktidar bedene doğrudan müdahale yerine bedeni dışarıya kapatma, çeşitli kurum ve kuruluşlar aracılığıyla ıslah etme, panoptikon, sinoptikon ve post-panoptikon gibi teknikler vasıtasıyla da disipline etme çabalarına girişmiştir. Bunu “dışa açılan hapishane” olarak kavramsallaştıran

Foucault, 20. yüzyılın hapisanelere, tımarhanelere ve okullara ihtiyaç duymadan bir özgürlük hapishanesi yaratıldığını vurgular. Acı çektirilen ve fiziki olarak cezalandırılan beden, yerini disipline edilen, yalnızlaştırılan ve dışlanan bir bedene bırakmıştır (Işık, 1998, s. 108-109). Bedene müdahale her dönemde olduğu gibi modern dönemde de varlığını devam ettirmiştir. Ancak önceki dönemlerde görünür olan bedensel tahakküm modern dönemde görünmez bir nitelik kazanarak var olmaya devam etmektedir.

Beden cezalandırma sisteminden disiplin altına alma sistemine geçmiş ve iktidar onu kapatmıştır. Zorunluluklar ve yasaklar içinde özgürlüğünden mahrum edilmiştir. Foucault disiplini, belli kurumsal kaynaklarla ilişkili olarak bireylerin düşünce ve davranışlarına sirayet eden bir şey olarak bir davranış, izlek ve strateji dizisi olarak tasvir etmiştir. Böylece söylem tıp, eğitim ve din kurumu aracılığıyla bedeni tutsak eder. Devamlı gözetlenen beden her taraftan sarılmış olur ve disipline edici iktidar onu hem itaatkâr hem de yararlı bir varlık haline getirmeye çalışır. Disipline edici söylem bedeni cezalandırmaktan çok ruha yönelir. Böylece amaç suçlu bedene ceza çektirmek değil ruhsal olan bedeni normalleştirmek ve dönüştürmektir (Özdemir Akgündüz, 2013, s. 10).

Toplum insan bedenlerini ve davranışlarını bilgi ve söylem aracılığıyla düzenlemekte ve kontrol altında tutmaya çalışmaktadır. Ancak Foucault'ya göre bireyin bedeni değil artık toplumun bedeni vardır. Ve bu beden neredeyse tıbben korunması gereken bir bedendir. On dokuzuncu yüzyıl boyunca ilke haline gelen toplum bedeni için Foucault şunları söylemektedir:

Monarkın bedensel bütünlüğünün yeniden canlandırıldığı ritüeller yerine, hastaların ortadan kaldırılması, bulaşıcı hastalıkların kontrol edilmesi, suçluların dışlanması gibi tedavi yolları, reçeteler uygulanacaktır. İşkence yoluyla ortadan kaldırmanın yerini de mikropsuzlaştırma yöntemleri almıştır: Kriminoloji, soyarıtımı. "soysuzlaşmış" olanların ayrı tutulması... (Foucault, 2012, s. 38).

Foucault, bir beden bilincinin olması ve bedene hâkim olmanın ancak iktidarın bedeni kuşatmasıyla elde edilebildiğini ileri sürmektedir. Güzel bedenin yüceltilmesi uğruna yapılan jimnastikler, idmanlar, kas geliştirme, çıplaklık gibi faktörler çocukların, askerlerin bedeni üzerinde, sağlıklı beden üzerinde iktidarın uyguladığı çalışmalardır ve insanı kendi bedenini arzulamaya kadar götürmektedir. Her iktidarın kendi direnenini de yarattığını söyleyen Foucault burada yine iktidarın bu etkiyi yarattığı andan itibaren iktidara karşı bedenin talep edilmesinin, ekonomiye karşı sağlığın talep edilmesinin, cinselliğin, evliliğin, erdemin ahlaki kurallarına karşı hazzın talep edilmesinin kaçınılmaz olarak ortaya çıktığını söylemektedir. İktidarın en güçlendiği şey onu saldırıya en açık hale getiren şeydir. (Foucault, 2012, s. 39).

Foucault, bir episteme içindeki insanları tutsaklıklarının farkında olmayan mahkûmlar olarak resmeder. Onların episteme içinde düşündüklerini ancak onun hakkında düşünmediklerini söylemektedir. Bu sebeple içinde bulundukları mevcut epistemeyi bilinçli olarak kavrayamazlar (Cuff vd, 2013, s. 286). İnsanlar içinde bulundukları toplumda yaptıkları birçok eylemin nedenini bilmeden ve sorgulamadan farkında olmadan yaparlar. Bu doğrultuda söylemlerini de bilinçli bir şekilde tasarlayarak ifade etmezler. Dijital oyunların da oyuncular için bir episteme olması muhtemeldir.

1.3. Dijital Oyunlarda Beden ve Kişilik Sunumu

Sosyoloji bilimi dijital oyunlar alanında kavramsallaştırma denemeleri yapmaktadır. Buna Bourdieu ile başlamak kaçınılmazdır. Çünkü onun sosyal sermaye ve kültürel sermaye kavramları bu alanla ilgili çalışma yapanlar açısından oldukça yararlı olacaktır. Bourdieu sosyolojisi alan ve habitus kavramları üzerinden video oyunlar sosyolojisinde yerini bulmaktadır. Bourdieu'ya göre habitus, alan ve sermaye kavramları kendi başlarına tanımlanabilir ancak kavramsal bir bütünlük halinden yalıtılamazlar ve tek başlarına bir anlam ifade edecek biçimde sunulamazlar. Ayrıca bir sermayeye ancak bir alanla ilişkili olarak fonksiyonel nitelik yüklenebilir. Alan habitusu inşa ederken, habitus da alan kurulumunda etkili olmaktadır (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 80-118). Bunların ışığında sosyal sermaye ve kültürel sermaye kavramlarının birbirinden ayrıştırılarak kullanılması doğru değildir. Bu anlamda dijital oyunlar sosyolojisinde Bourdieu'nun kavramlarının kullanımı uygun olacaktır. Ayrıca günümüzde video oyunlarda birçok özellik para ile elde edilebiliyor iken sadece sosyal sermaye ve kültürel sermayeden bahsetmek yetersiz kalacaktır. Video oyunları sosyolojik olarak incelenirken iktisadi sermaye de devreye girer. Oyuncular arası etkileşimler ve sürdürülen oyuncu pratikleri sosyal, kültürel ve simgesel sermaye kavramları çerçevesinden okunabilir.

Simgesel sermaye, Bourdieu sosyolojisindeki diğer sermaye türlerinden bağımsız olmayacak şekilde, fenomenlerin anlamlandırılmasıdır. Simgesel sermaye alanın dilini ifade eder ve iç içe geçmiş alanlar arasında bağlantı sağlar. Faillerin eylemleri de sahip oldukları sermaye türünün yapısıyla, alanda şekillenir (Bourdieu & Wacquant, 2014, s. 87-108). Dijital oyunlar bu bağlamda düşünüldüğünde hem oyun türleri hem de oyuncunun farklı oyun türlerindeki yetenekleri farklı olabilir. Her oyun türünün gerektirdiği farklı sermaye türü olabilir. Bazı oyuncuların bu sermaye türüne sahip olmaması ilgili oyun alanının o oyuncuya dışsal bir alan olarak görünmesinin sebebi olabilmektedir.

Sermaye türleri Bourdieu'nun diğer önemli kavramlarından alan nosyonu ile girift halde biçimlenmektedir. Bu noktada kavramlar arasında karşılıklı etkileşim ve yönlendirmelerin olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Özne yapı olarak aktörün yapabilecekleri temel sınırsal parametredir. Sermaye mefhumunun süreçsel dönüşümü de habitus nosyonu ile yakın temas halinde gerçekleşmektedir (Bourdieu, 2014: 83). Bu bağlamda habitusun öznel yapılara –yani aktöre- kazandırdıkları zaman içerisinde değişebilmektedir. Kimi zaman aktörün alışılmış kalıp davranışlarını pekiştirirken kimi zamanda bu kalıp yargıları kırma eğiliminde olduğunu söylemek mümkündür (Bourdieu, 2012: 126-129).

Alanın etkisine bağlı olarak habitusun etkinliği artabilir. Ancak aktör de tamamıyla habitus egemenliğinde hareket etmemektedir. Kendi davranışları üzerinde, habitustan tamamen sıyrılma olarak, sınırlı düzeyde kontrol yetkinliğine sahiptir. Ayrıca öznel düzey, bu süreçte davranışsal yapısıyla alakalı olarak bireysel bir öz değerlendirme süreci uygular. Davranışını kar-zarar eliminasyonuna tabi tutarak bireysel yarar sağlamaya çalışmaktadır. (Bourdieu, 2014: 103-105). Bu pragmatik stratejinin dijital oyunlara da uygulanması yanlış olamayacaktır. Nitekim aktör olarak oyuncular bu faydacı pratik doğrultusunda bazı oyunlara yönelme eğilimi gösterirken bazı oyunlardan uzak durmayı seçmektedir.

Bourdieu'dan sonra Goffman'ın kavramları da dijital oyunlar sosyolojisine önemli katkılar sunabilir. Goffman'ın önemli kavramlarından biri olan 'Benliğin sunumu' da literatürde önemli bir yer edinmiş ve farklı disiplinlerin çalışmalarının araştırma nesnesi olmuştur. Benliğin sunumu sürecinde fail üstlendiği rolün toplumsal kabul anlamında beklentilerini karşılamasını ister. Bu süreçte fail ile oynadığı rol arasındaki insani arka planın toplumsal yansımalarının olmaması gerekmektedir (Goffman, 2014). Goffman metodolojisinde bireysel yapılar mutlak düzeyde ön plandadır. Bu nedenle ona göre bireysel nitelikler daimi belirleyicidir. Bu bireysel niteliklerden birine oyuncu diyecek olursak, kişi ile oynadığı oyuncu rolü arasındaki bağın kuvveti ölçüsünde başarı elde edilmektedir. Toplumsal kabul kat sayısı da bu minvalde yüksek seyretmektedir (Goffman, 2014). Bu çalışmada sözü edilen kavramlar 'benlik', cisimleştiği beden mefhumu üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır. Benlik ve beden kavramlarının bazen birbiri yerine kullanılması aslında tüm benlik algılarının vitrini olan beden kavramına göndermede bulunmak amacındadır.

Goffman'ın birey temelli sosyal teorisinde, yaşamın normal akış sürecindeki pratikler, daha önce bahsi geçen rol süreciyle ilintilidir. Goffman'ın (2014) "vitrin" olarak kavramsallaştırdığı bu parametreler, kişinin güdüsel olarak haiz olduğu şeyler değildir. Fakat opsiyonel olarak kişisel seçime tabi tutulabilirler. Seçilen uzamsal seçenekler bireysel rol pratiklerinin toplumsal sunum mekânları olarak şekillenmektedir. Bu opsiyonel kişilik oluşum

sürecini ve bunların beden veya avatar aracılığıyla sunulması bu çalışma bağlamında dijital platformlarda oynanan oyunlara da yansıtmak mümkündür. Zira benzer sonuçların çıkması kaçınılmaz olmaktadır.

Kişisel süreçler olarak düşündüğümüzde, çok tabii olarak gerektiğinde bazı niteliklerin gizlenmesi gerekmektedir. Bununla birlikte gizlenen veya sergilenen her bireysel nitelikte toplumsal yansımanın izleri kaçınılmaz olarak görülür veya hissedilir. Bazen daha da ileri gidilir ve bu yansıma içselleştirilir. Gündelik strateji olarak bazen de aktörler olarak bireyler, toplumsal veya bireysel anlamda dikkat çekmek için bazı özniteliklerini müphemleştirir, gizler ve yadsır (Goffman, 2014). Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular çerçevesinde Goffman'ın belirtilen tüm stratejik tespitleri göze çarpmaktadır. Toplumsal hayatın gündelik süreçlerinde stratejik davranan bireyin dijital versiyonu, gerekli gördüğü durumlarda oyun içerisinde birtakım özniteliklerini politik olarak gizlemekte, ön plana çıkarmakta veya övmektedir.

Goffman sosyolojisinin bu denli bireysel kaygı ve pratiklere ağırlık vermesi, her pratiğin sosyal nitelikte olduğu anlamı taşımamaktadır. Bireyler toplumsal süreçlerde çok önemli figürlerdir, ancak rollerin sunumu veya stratejik planlamaların yapılmasının nihai amacı toplumsal kabul düzeyinin artırılmasına yönelik olarak gerçekleştirilmektedir. Goffman (2014: 83)'a göre kişi, diğer kişi veya gruplara karşı stratejiler geliştirir ve diğerlerinden de buna paralel olacak şekilde davranış kalıpları bekler. Goffman'ın kavramlarından "takım içi danışıklık" Durkheimci bir tarzda "dayanışma"yı tetiklemektedir ve bu dayanışma gerektiğinde yani "rol gereği" diğerlerine ve diğer gruplara yönelik olarak gerçekleştirilecek bir reaksiyonu da kapsamaktadır. Kısaca söylemek gerekirse, bireyin tamamen boyunduruk altında olduğunu söylemek yanlış olacaktır (Goffman, 2014).

Özetle, Goffman sosyolojisi, dijital oyunlar sosyolojisine; 'oyuncu benliğinin sunumu', 'takım performansları', 'oyun takımları', 'oyuncu kişiliğinin performansı', 'sanal vitrinler', 'oyuncunun takıma katılım performansı' kavramlarından oluşan bir set ile katkı sunabilir. Sözgelimi bir dijital oyunda kişinin temsili olan avatarı, onun oyun içerisinde başkaları tarafından nasıl görüldüğü, statüsü, başarısı ve kişiliği hakkında pek çok şey söylemektedir. Bu sebeple oyuncular geliştirilmiş oyun karakterleri oluşturabilmek için zaman ve para harcamaktadırlar. Bu durumun gündelik hayattaki karşılığı ise çok gelişmiş ve iyi oynayan oyun karakterlerinin gerçek hayattaki versiyonlarının da başkaları tarafından takip edilmesi, bir hayran kitlesine sahip olmaları ve bunu bir maddi kaynağa çevirmelerinde görülebilir. Bu durumun daha iyi anlaşılabilmesi için dijital oyunların gelişim evreleri, neden bu kadar rağbet gördükleri ve oyuncuları avatarları ile olan ilişkilerine bakmak gerekmektedir. Böylece dijital

oyunlarda beden imajının nasıl yaratıldığıının ve avatar ile gündelik yaşamdaki beden arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılacağı düşünülmektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN VE TARİHSEL GELİŞİMİ

2.1. Oyun Kavramı

Çeşitli dillere ve kültürlere bakıldığında oyunun sözlük anlamı pek çok farklı kelimeye karşılık gelen, insanlık tarihinin farklı zamanlarında kültürel nitelik taşıyan birtakım davranışsal edimlerin var olduğu görülmektedir. Bu edimlere yönelik betimlemeler farklı şekillerde yapılabilmektedir (Huizinga, 2017; Caillois, 2001). Türkçede ise oyun kelimesi daha çok İngilizce kökenli “game” ve “play” kelimelerine paralel biçimde yapılmıştır. Kelime olarak incelendiğinde “game” kelimesi isim ve nesne olarak “oyun”u nitelerken, “play” kelimesi ise eylem anlamında “ oynamak” olarak karşılık bulmaktadır. Oyun, yetenek geliştirici, zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilmektedir. “Oynamak” fiilinin Türk Dil Kurumu’nca verilen anlamına bakıldığında ise ilk anlamı “vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak” olarak tanımlanır (TDK, 2023).

Oyunun tarihi insanlık tarihine kadar götürülse de bilimsel olarak kavramsallaştırılması çok eski değildir. Oyunu sistemli ve kategorileştirilmiş haliyle ele alan ilk isimlerin başında Johan Huizinga gelmektedir. ‘Oynayan insan’ olarak adlandırdığı Homo Ludens isimli çalışması oyunun kültürel işlevi üzerinde durmaktadır. Huizinga’ya göre oyun kültürün içinde doğmamaktadır, aksine kültür oyunundan doğmakta ve şekillenmektedir. Arkaik dönemdeki tüm ibadetler, kutsal danslar, törensel yarışmalar, meydan okumalar basit oyunlar şeklinde gerçekleşmektedir. Huizinga ayrıca oyunun ciddi durumlara karşı yapılan bir hazırlık olduğunu ifade etmektedir (Huizinga, 2017). Oyun kavramı her kültürde başka şekillerde olmasına ve farklı anlamlar içermesine rağmen varlığını devamlı sürdürmüştür. Kapitalizm ile birlikte toplumsal yaşamın her alanında yaşanan değişimler oyun kavramını da dönüştürmüştür. Modern toplumun oyunu eğlence sektörünün bir parçası haline gelmiş ve birçok işlevi değişime uğramıştır.

Çalışmanın seyri açısından dijital oyunlar içerisinde örnek olarak seçilen PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) oyununun kısaca anlatılması ihtiyacı hissedilmektedir.

2.1.1. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu

PlayerUnknown's Battlegrounds yani kısaca PUBG oyunu, 2017 yılında piyasaya sürülen çevrimiçi bir savaş oyunudur. Oyuna giren oyuncular kendilerini yüz oyuncu ile birlikte rotası belli olan bir uçağın içinde bulurlar. Daha sonra oyuncular uçaktan atlayacakları bölgeyi seçerler ve paraşütle uçaktan atlarlar. Atladıkları bölgede kendilerini rakiplerine karşı güçlendirmek için oradaki evlerden silah ve mühimmat toplarlar. Oyunun amacı oyuna giren yüz oyuncu arasında onları yok ederek yani öldürerek hayatta kalan son kişi veya son takım olmaktır. Oyuncular oyun tarafından otomatik olarak daraltılan bir alan içerisinde çatışmaya zorlanmakta ve eğer alanın dışında kalırlarsa ölmektedirler. PUBG bireysel olarak oynanabildiği gibi bir takım olarak da oynanabilmektedir. Takım halinde oynayanlar takım arkadaşları ile sesli iletişim kurabilir ve böylece oyun için stratejiler geliştirebilmektedir¹.

Pubg oyununda karakteri seçmeden önce kullanıcı adı belirlenmektedir. Dijital oyunlarda kullanıcı ismi oyuncunun dijital kimliğinin en önemli parçasıdır. Avatarıyla yani dijital bedeni ile birlikte görülen kullanıcı ismi, oyuncunun cinsiyeti, ırkı, siyasi görüşü ve daha bir çok konuda bilgi verebilmektedir. Kültürün bir bileşeni olarak kullanıcı ismi toplumsal cinsiyet algısının dijital oyunlarda yeniden yaratılmasına neden olmaktadır. Yapılan bazı araştırmalar erkek oyuncuların kullanıcı adlarını daha çok güç, büyüklük, korkulan kişi anlamlarına gelen isimlerden seçerken kadınların ise fiziksel özellikler başta olmak üzere nezaket, iyilik veya güzellik çağrışımlı isimler seçtiğini göstermektedir. PUBG oyununda kullanıcı ismi oyuna ilk başlandığında oluşturulur ve daha sonra değiştirmek için oyun içi ücretle mümkün olur. (Gezinir, Hiçcan, & Topçu, 2020, s. 37-38)

Oyun içinde ayrıca *loot-box* adı verilen ve oyun içinde geçirdiğiniz zaman, puan ve oyun içinde biriktirdiğiniz paralarla açtığınız ve içerisinden ne çıkacağını bilemediğiniz bir tür sandık sistemi de mevcuttur. Bu sandıklardan kıyafet, silah ve kask desenleri gibi rastgele ekipmanlar çıkmaktadır. Oyun içinde yazılı ve sesli iletişim kurma olanakları vardır. Böylece heberleşme ve sosyalleşme olanakları tanınmaktadır. PUBG oyuncularına birçok araç ve bunları sürme deneyimi sunmaktadır. Ayrıca oyuncu araçla işi bittiğinde onu başka birinin kullanamayacağı hale getirebilir ya da strateji geliştirerek rakiplerine bir tuzak haline getirebilmektedir.

PUBG oyununu en çekici kılan özelliklerinden biri de gerçekçiliğidir. Oyundaki yapılar gerçek yaşamdan alınmış ve oyunun içinde farklı iklimler yaşanabilmektedir. Oyunda silahla

¹ PUBG oyununun tarihi ve oyun bilgisi hususunda detaylı bilgi için bkz: (Özenç & Keskin, 2019).

ateş edileceği zaman hava koşulları nişan alma kalitesini etkileyebilmektedir. Dolayısıyla oyuncunun her seferinde nişan ayarını yeniden yapmak zorunda kalması oyunun gerçekliğini göstermektedir (Mediatrend, 2023).

2.1.2. Modernite ve Sonrası: Endüstrileşen Oyun ve Tüketici Oyuncu

20.yy ‘oyun’ kavramı için manasal zenginlik ve çeşitlilik dönemidir. Bu süreçte kişisel veya toplumsal kişi, kurum veya kuruluşların lügatlarında ve aksiyonlarında oyun kavramı epey geniş çaplı yerler edinmiştir. Politikadan iktisadi yapılanmalara kadar, sosyo-bireysel hayatın birçok safhasında oyunun izlerini görmek mümkündür. Bu izleri kavramsal olarak da görmek olasıdır. Zira “siyasi oyunlar, politik oyunlar, strateji oyunları, ekonomi-piyasa oyunları” gibi kavramlar sıkça rastlanılan kavramlardır (Dursun, 2019, s. 11). Gündelik yaşamın içinde yer alan bu kurumsal alanlardaki kişilerin üzerine düşen de oyunu oynamak olduğundan piyasa oyuncusu olmak, siyasi bir aktörün safını belli etmek için oyuncular kartlarını masaya koydu gibi benzetmeler yapmak hem gündelik hayatta hem de medya dilinde karşımıza sıklıkla çıkan kavramlar olmuştur.

Tarihin her evresinde olduğu gibi radikal toplumsal değişimler, toplumun diğer düzlemlerindeki değişimleri olumlu veya olumsuz anlamda etkilemektedir. Ulus devlet anlayışı ve toplumsal yansımaları eğitim sistemi, toplumsal cinsiyet kalıpları, yetişkinlerin duygu dünyaları veya “oyun” a bakış açılarını da yeniden yapılandırmıştır. Dolayısıyla oyun ve oyuna yüklenen anlamlar da modern pratikler çerçevesinde üretilmiş veya yeniden üretilmiştir. Ebeveyn davranış kalıplarının değişmiş olması çocuk ve oyun anlayışları düzeyindeki değişmeyi de kaçınılmaz kılmıştır. Yüzyılın başında ve ortalarında gerçekleşen iki savaşın nihayetinde gelişen travmatik toplumda teknoloji ve endüstrilerin gelişimi oyun kavrayışını da değiştirmiştir. Gelişen yeni “tüketim toplumu”, “nihayetinde oyunu artık çocuk mu kurguluyor yoksa endüstri mi sunuyor sorusunu sordurmaktadır” (Sormaz, 2012, s. 159-175).

Oyunlar toplumsal olarak ihtiyaç duyuldukları sürece vardır. Oyunlar belli dönemlerde o anki toplumsal yapı içinde ihtiyaç duyulduğu sürece yaşarlar. Günümüze kadar gelememiş, unutulmuş bazı oyunlar artık toplumsal yapının ihtiyacının uzağında olmalarına bağlanabilir. Başka bir ifadeyle dönemin oyunu, dönemim toplumsal formasyonuna hitap etmiyorsa o oyunun kültürel olarak varlığını sürdürmesi imkânsız hale gelmektedir (Caillois, 2001, s. 44).

Modernlik yazının ilk akla gelen figürlerinden biri olan Zygmunt Bauman da oyun mefhumu çerçevesinde etkin bir paradigma öne sürmektedir. Ona göre oyunun insani süreçler bakımından vazgeçilmez nitelikte değildir. İnsani süreçlerde ereksel bir nitelik taşıyamaz çünkü. Bu tanımlamayı yapmak oyunun ciddiyetini sorgulatmaz. Kavram karışık bir nitelik

taşıır. Örneğin oyun oynanmaya başlandığı andan itibaren kişiye farklı bir gerçeklik mecrasına çekmektedir. Oyunu çekici kılan değişkenlerden biri bu farklı gerçeklik anlayışıdır. Oyun, oynayana bu gerçeklik yanılsamasını hissettirmedeği andan itibaren oyuncunun cezp edilen dikkati artık oyundan uzaklaşmaya başlamaktadır. “Oyun gerçeklik dünyasının içinde zamansal ve mekânsal duvarlar arkasına kurulan güvenli bir alandır.” der Bauman. Oyunun mağlubiyet veya galibiyet sonuçlarına gebe olması oyuncunun oyuna meyletmesini sağlamaktadır. Tekrara dayalı olması, istenilen zamanda oynanabilmesi de önemli bir etkidir. En önemli noktalardan bir diğeri de “rövanş” niteliğindeki fırsatların sunulabiliyor olmasıdır. Bu fırsatların gerçek hayat pratiklerinde olmaması durumu, oynayanları cezp etmektedir. Oyunun üretimsel açıdan maddi niteliği yoktur. Geçicilik esastır. Kaide ve düzenlemeler oldukça pragmatiktir. Başat kanun hükmündeki bu düzenlemeler, istenmeyen eylemlerin önüne set kurmaktadır. Bu düzen ifşa, men etme, ban gibi durumlarla pekiştirilmektedir. İlk başta gönüllülük dayanak noktası iken, kurallara istinaden oluşturulan sistemde kalıcı olma çabası yeniden üretilmektedir (Bauman, 2016).

Gündelik hayatta neyin oyun olup olmadığı klasik oyun tanımında kesin olarak birbirinden ayrılmıştır. Oyun çocuklara özgü olarak kabul edilip ciddi olanın tersi olarak ifade edilmiştir. Dolayısıyla yetişkin olmak ya da büyümek kavramlarıyla da karşıt olarak kullanılmıştır. Yetişkinler istediği kadar oyun ediminden kaçsın oyun yine de onların hayat biçiminde ve davranışlarında varlığını sürdürecektir (Caillois, 2001, s. 63).

Toplumsal yapıların değişip dönüşmesiyle beraber oyun da farklı anlam biçimleri kazanmıştır. Günümüz toplumlarında oyun artık bir aktiviteden ziyade bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bireylerin toplumsal etkileşim içerisinde yer almasını sağlayan, özerk ve günün belli bir bölümünü meşgul eden bir uğraşı halini almıştır (And, 2016; Huizinga, 2017). Oyun mefhumu aracılığıyla geçmişten günümüze çocuklar büyüklerini rol model olarak ve oyunsal bir biçimde onların yaptıklarını taklit ederek sonraki gelişim çağlarına hazırlık yapmışlardır (Caillois, 2001, s. 63).

Antik çağda bu işleve sahip oyun, sanayileşme ile birlikte her alanda olduğu gibi oyun için de somut ve maddi endişeler, para ve meta gibi çerçevelerde ele alınmıştır. Sormaz’a (2012: 110-116) göre bununla paralel olarak yetişkin olmayanlar, teknoloji tüketiminin en büyük devamlılık unsurları olarak görülmektedirler. Bu durum yeni değildir ve kısa süreyi de kapsamamaktadır üstelik.

Dijitalleşme modern öncesi dönemden kalma gelenek örüntülerini de dijital nesnelere doğru çekme arayışına girmiştir. Çocuklar için de bu arayışın ara yüzü dijital platformlardaki mekânsal-sanal gerçekliklerdir. Tamamen toplumsallaşmadan koparmak yerine hakikat dışı bir

sanal toplumsallaşma alanı oluşturmak daha stratejik olmaktadır. Çocuklar bu süreç neticesinde; rekreasyon, reklam ve tanıtım nesnesi olmasına karşın tüketimin de önemli figürleri haline gelmişlerdir. Maddi zorluklar baş göstermiş olsa bile çocuk-merkezli tüketim harcamalarının yaygınlaşması bu durumun kayda değer bir delilidir.

Gelişen teknoloji, öncesinde televizyon şimdilerde internet aracılığıyla, kısmi seyirciye olanak sunan masa oyunlarının da kitlelerce izlenebilirliğini mümkün kılmıştır. Günümüzde pek çok klasik ve masa üstü oyun bilgisayar ortamında oynanabilmektedir. Her zaman olduğundan daha fazla oyuncu, seyirci ve takipçiye sahiptir oyunlar (Burns, 2015, s. 7-10), dolayısıyla stadyum oyunlarının kültür yapıcı özelliğine satranç gibi masa oyunları da paydaş olmuşlardır.

Bu paydaşlığın bir sonucu olarak oyunlarla gündelik yaşamın ciddi alanlarının birbirine bulaşmasına bir örnek 1990 yılında verilen önemli bir iş ilanında görülmektedir. Amerika'nın önemli finans kurumlarından olan Bankers Trust en prestijli satranç dergilerinden biri olan Satranç Hayatı dergisine 1990 yılında belirli pozisyonlar için iş ilanı vermiş ve bu ilana binin üzerinde başvuru almıştır (Burns, 2015, s. 7-8). Bu ilan sonucunda işe alınan satranç ustalarından ziyade böyle bir ilan verilmiş olması oyunların ciddi olana hazırlıyor olması, oyunların deneyim olması, oyunsal becerilerin gündelik yaşama aktarılabilirliği olması şeklinde oyunun ne işe yaradığına yönelik oyun kuramlarını destekleyecek bir anlama işaret etmektedir. Ayrıca pek çok farklı firma, pek çok strateji odaklı spor dalından farklı iş pozisyonları için iş ilanı vermeye devam etmiştir.

Endüstri devriminden sonra 'ludus' yeniden yapılanarak gündelik yaşamda daha da belirgin bir form almıştır. Toplama, biriktirme, bazı hedeflere ulaşma şeklinde tecelli eden bu form hobi olarak adlandırılmaktadır (Caillois, 2001, s. 31-32). Kutu oyunları da biriktirilebilirlik konusunda ilgi çekici bir sahip olma arzusu ile oyun sektörünü endüstri devrimi sonrası krizleri de aşacak şekilde ayakta tutabilmiştir. Modern dönemin ilk kitlesel oyunları masaüstü ya da diğer adıyla kutu oyunlarıydı. Yeni üretim sistemi ve fabrikalarla tanışan insanlar henüz oturmamış bir iktisadi pazarın kırılğanlıklarıyla ve hukuki iş iyileştirme süreçleriyle bocalarken bir yandan da gündelik yaşamın zorluklarından sıyrılmak adına oyunlarla vakit geçirmeye başlamışlardır. Kapitalizmin ilerleyen dönemlerinde çalışanların boş zaman aktiviteleri onları hobilere yönlendirmiş ve pek çok insan oyun oynamayı hobi olarak seçmiştir. Burns (2015: 11) bu durumu 20. yüzyılın ticari kutu oyunları için önemli bir sahne ve süreç olduğunu söylemektedir. Günümüzde hâlihazırda ilgi çeken, bilinip oynanan Monopoly, Trivial Pursuit, Scrabble piyasaya ilk sürüldüklerinden bu yana milyonlarca adet satmıştır ve satmaktadır.

Kutu oyunlar içersinde belki de en popüler olan Monopoly'nin tarihi 1930'lardan öncesine uzanmakla birlikte oyunun bugün bilinen adı ve lisans hakları 1930'lardan bu yana Amerika'nın önde gelen kutu oyun şirketi 'Parker Kardeşler'dedir. Monopoly, yirmiden fazla dile çevrilmiş, piyasaya sürüldüğü kırktan fazla ülkede, ülkelere özel oyun tahtaları yapmış ve toplamda yüz milyon adetten fazla oyun seti satmıştır (Burns, 2015, s. 11). Monopoly oyununun edindiği kazanımlar dünya çapında yaygınlık kazanmış ve oyun sermaye hüviyetine bürünmüştür. Fakat başlangıç itibari ile bakıldığında ise bu oyuna doğru artan yönelimin hayatın normal akışından sıyrılma çabalarına istinaden ortaya çıktığı söylenmektedir. Bu durumun diğer birçok oyuna iranik olarak örnek teşkil ediyor olması önemli bir önermedir. Burns (2015: 14-15) ise bu aksiyomu somut ve tarihi bir örnekle kanıtlama çabasına girmiştir. Yirminci yüzyılın ikinci çeyreğinden hemen sonra meydana gelen devasa ekonomik kriz ve yarattığı sosyo-pskolojik travmalardan kaçışın yollarından biri de Monopoly adlı oyunda zaman geçirme uğraşıdır.

Önermeye farklı bir pencereden yaklaşılabacak olursa, sadece oyun için değil oyun tasarımcıları için de kimi zaman bu durum geçerli olabilir. Scrabble adlı kelime oyunun dizayn süreci de büyük buhran zamanlarına denk gelmektedir. Zamanında fazla popüler olan bu oyun tasarımcısı kriz döneminde iş bulma çabasındaki biridir. Yani kısaca toplumsal süreçler hem oyunla hem oynayan kişiyle hem de oyunu piyasaya süren kişiyi etkilemektedir (Burns, 2015).

2.2. Dijital Oyunlar

Sosyolojik bir inceleme nesnesi olarak oyun mefhumu ile ilgili çalışmaların başlangıç noktasına Huizinga ve Caillois'i yerleştirmek gerekmektedir. Bu çalışmalar "ludoloji" yani bir bilim olarak oyun şeklinde tasvir edilse bile, bu iki düşünürün oyun-sosyoloji denkleminde oynadığı rol yadsınamaz (Fidaner, 2009, s. 90). Bu bağlamda ludoloji diye isimlendirilen bilim oyunu sıradanlıktan uzaklaştırarak Nietzschevari bir tavırla "soykütüksel" (Sarup, 2004) anlamda incelemektedir. Oyunu sosyolojik çizgiye dahil ederek "oyun-oyuncu" etkileşimine vurgu yapmaktadır (Fidaner, 2009, s. 90).

Oyun ve dijital oyunla ilgili çalışmalarda dikkat çeken önemli bir nokta da gerçek hayatta mevcut birtakım durumların oyunlarda yansımaları bulmasıdır. Böylelikle "habitus" niteliklerine göre gruplaşmalar veya yalnızlaşmalar görülebilmektedir (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2009, s. 277). Gerçeklikle sanal ortamdaki bu yansımalar birbiriyle ilintilidir. Bu süreçler bağlamında karakter ve kimlik kurulumları gerçekleşmektedir. Bir nevi gerçek kişiliğe bakarak sanal kimlik hakkında yorum yapabilme olanağı kurulmaktadır. Yine tersi yönde de bir çıkarım

yapmak mümkündür. Sanal kimliğe bakılarak gerçek kişilik ile alakalı ipuçları elde edilebilmektedir (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2009).

Günümüz post-modern toplumsal yaşantısında dijital oyunlara estetik niteliklerin atfedilip atfedilemeyeceği problemi şöyle dursun, dijital oyunlar yukarıda bahsi geçtiği şekliyle bireysel ve toplumsal birçok disiplinin ortak çalışma nesnesi olabilecek şekilde yeni biçimler kazanmaktadır (Batı, 2011, s. 31).

Birbirini her ne kadar etkiliyor olsalar da sanal kişiliğin dayanak noktası ve oluşum zemini gerçek kişilikten geçmektedir. Temsiliyet bağlamında da ele alındığında üst nitelik yine gerçek kimliğe atfedilir (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 56-57). Sanal kimlik ile gerçek kimlik arasındaki mesafenin çok büyük olduğu düşünülse de, birbirinin yansıması olması bağlamında, ik mefhum birbirine oldukça yakındır. Çünkü oynayan kişi “persona”sının kırılmış ama dezenforme olmamış yansımasını oyun platformunda bulmaktadır. Çünkü toplumsal hayattaki neredeyse bütün formlarının etkisi dijital kişilikte net bir şekilde göze çarpmaktadır (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2009, s. 278).

Dijital mecralarda oyunlar oynanırken etkili olan birkaç noktadan kısaca bahsedilmiştir. Üzerinde durulması gereken başka bir etken ise ekonomik sermaye ve oyuncu ilişkisidir. Ekonomik sermaye oyuncunun oyuna erişim ve oyunu edinme olanaklarından oyunda geçirilen sürenin niteliksel ve niceliksel belirleyicisi olmaktadır (Gülsoy, 2015).

2.2.1. Ürün Olarak Oyun

Dünya nüfusu oranında farklı oyuncu türü bulunmaktadır (Barmanbek, 2009, s. 105). Gündelik hayatın bir parçası olan geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar arasında uzam farkından başka bir diğer fark da dijital oyunlar bir dünya pazarı değeri olmasıdır. Bu sebeple de geleneksel oyundan farklı olarak inşa süreci mesleki uzmanlık ile yapılmaktadır (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 43-49). Dijital oyun geleneksel oyundan farklı olarak bir üründür ve oyuncular da birer tüketicidir. Bu ürünün tüketiciye ulaşana kadar geçen süreç profesyonel bir iş kolu olduğunu göstermektedir. (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008, s. 50).

Bir ürün olarak oyun artık alınıp satılan ve ciddi bir pazarı olan bir nesne olmasından ötürü ciddiyet seviyesi de artmıştır (Akbulut, 2009). Boş zaman aktivitesi olarak oyun günün ciddi bir bölümünü meşgul ederken aynı zamanda piyasa değerini de yükseltmektedir. Kültür endüstrisinin ve kapitalist sistemin bir ürünü şekline bürünen dijital oyunların üretim amacı boş zaman pratiklerinin yanı sıra ekonomik faydalar da sağlamaktır. Yani oyunların ve oyun tasarlayıcıların en önemli amacı ürettiği ürünü pazarlamak, piyasaya sunmak ve “üründen” mümkün olduğunca kar elde edebilmektir. Dijital oyun tüm bu pazarlama stratejilerinin ve

süreçlerinin ardından ancak piyasaya oyuncu etkileşimiyle çıktıktan sonra kullanım değeri kazanır. Nasıl ki bir kitap okuyucu tarafından okunmadan var olamıyorsa dijital oyun metinleri de oyuncunun kullanım alanına girmeden ve oyuncu tarafından bir anlam kazanmadan var olamazlar (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008). Dijital oyun sektörü devasa bir kitlesel tüketim pazarıdır (Fidaner, 2009).

Dijital oyun alanında akademik çalışmalar yapıldığında bu oyunların aynı zamanda bir piyasa ürünü olduğunu, tüketim nesnesi konumunda sermayenin ve ideolojilerin hegemonyası altında olduğunu unutmamak gerekir ve bu oyunların cinsiyet ile ilişkisi de kapsam alanına alınarak bir bütün olarak ele alınmalıdır (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2009). Bir yeni medya nesnesi sayılan dijital oyun alanı diğer geleneksel medya türlerinden ayrılmalıdır. Çünkü dijital oyunlar sadece tüketilen değil, tüketicisiyle etkileşim halinde olan bir unsurdur (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008).

Toplumda kişilerin kendini ifade etme ve anlamlandırma çabası tüketim kültürü bağlamında sahip olunan şey üzerinden gerçekleşmektedir. Bu dijital oyunlarda da geçerlidir. Örneğin bir dijital oyuncu oyundaki varlığını sahip olduğu oyun hesabı üzerinden anlatır. Ancak dijital oyunlarda mülkiyet hakkı edinme noktasında gündelik hukuk açısından açıklıklar olması sebebiyle bir mülkiyet hakkı talebi sorunlu hale gelmektedir. Batı (2011) bu konu hakkında bir adamın ölmesi üzerine kızının babasının hesabını devir almak istemesinden bahsetmektedir. Uzun uğraşlar ve babasının oyun arkadaşlarının da desteği ile oyun şirketinden hesabın şifresini alabiliyor. Batı (2011), Death Swich (deathswitch.com) isimli bir sitenin bu durumu bir iş haline getirdiğinden ve dijital oyun kullanıcıları ile sürekli etkileşim kurduğundan, eğer haber alınamazsa kişinin hesabının ve hatta bazı bilgilerinin de önceden bildirdiği kişiye aktarımının gerçekleştiğinden bahsediyor. Burada anlaşılan hukuki boşluklar olsa da artık bir “dijital miras” olayının var olmaya başlamasıdır (Batı, 2011, s. 19).

Dijital oyunlar birer endüstriyel ürün olmalarının yanında farklı iş kollarını da yaratan bir iş sahasına dönüşmektedir. Kişisel deneyim üzerine kurulu dijital oyunlar, bazı kullanıcıları tarafından oyun karakteri geliştirilip satılabilmektedir. Burada metalaşan şeyin bizzat oyuncunun deneyimi olduğu söylenebilir. Ayrıca bu çalışmanın örnek durumu olan PUBG gibi devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının (MMORPG) kullanıcıları karakterlerini geliştirmek için ciddi bir zaman harcayarak verdikleri çaba karşılığında bir ücret değil ancak puan veya gerçek olmayan altın kazanmaktadırlar. Ancak bu çalışmanın sonuçlarından anlaşılabileceği üzere bazı oyuncular bu durumu hesaplarını satarak bir gelir kapısına çevirebilmişlerdir.

2.2.2. Dijital Oyuncu

Dijital oyunlar günümüz post-modern sistemini bir bileşen olarak tamamlamaktadır ve kılcallaşmış şebekesel bir sistem görünümündedir. Bahsi geçen sistem kuşaklar arası köprü görevi üstlenmektedir. Köprü görevini kimi zaman geçmişe duyulan özlem biçiminde, kimi zaman şimdiyi alegorize ederek, kimi zaman da geleceğe yönelik tasavvurlarla yerine getirmektedir. Oyuncular da oyun sürecinde ve dijital platformlardan geçirdikleri süre zarfında köprüünün herhangi bir ayağını kullanmaktadır (Ağca, 2013; Batı, 2011: 14; Timisi, 2003). Nihayetinde oyuncuyu yetenek, başarı gibi edinimlerle (Fidaner, 2009: 90) ölçerken aynı zamanda duygusal arka plan da yükleyebilmektedir.

Kuşaklar arası köprü sorunsalı oynayan kişinin zamansal deneyimini perçinlemektedir. Oyuncu ile oyun ve sanal dünya arasındaki köprü görevini ise avatar denilen sanal temsiliyet gücü ön plana çıkan yansımalar üstlenmektedir (Ağca, 2013: 191). Daha önce de vurgulandığı gibi sanal dünya ile gerçek dünya arasında mutlak surette ilişki vardır. Avatarın yanı sıra, oyun içerisindeki kimi başka durumla da bu köprü sürecine destek sağlamaktadır. Oyun oynama stili, edinilen ekipmanlar, konuşma tarzı gibi birçok durum da temsiliyet niteliği kazanmaktadır.

Oyuncunun oyun içerisinde, toplumsal bir grupta olduğu gibi bazı avantajlar sağlaması gerekmektedir. Gündelik hayatta mensup olduğu grup dinamikleri veya kültürel formlar oyun oynama sürecinde avantajlar sağlayabilmektedir. Oyuncu kendi gündelik kültürel motiflerine yakın bir grupta karşılaştığında daha rahat ve özgüvenli hissetmektedir. Kalıp yargıları, davranış örüntüleri ve dayanışma örüntüleri de gerçeklikle yakın ilişkili bir şekilde oyun oynama sürecine sirayet etmektedir (Türkoğlu, 2004: 49'dan akt. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 55).

Oyun oynama sürecinin ilerleyen safhalarında toplumsal hayattaki kadar olmasa da sınıfsal ayrışmalar olmaktadır. Gündelik hayatın içerisinde karşılaşılan keskin sınırlar yerini boş zaman ve parasal sınırlara bırakmaktadır. Boş zamandan kasıt oyun oynamaya yeterince vakit ayıramamaktır. Parasal sınırlar ise prestij ve saygınlık kazandıran ekipmanlara erişim olanaklarına göndermede bulunmaktadır. Bu ölçütlerden yola çıkılarak “gündelik oyuncu, sıkı oyuncu, pro oyuncu ve oyun uzmanı” gibi hiyerarşik mertebeler oluşturulmaktadır. Oyun uzmanı mertebesine erişmiş oyuncu oyun oynama sorunsalını “meslek” olarak icra etmektedir ve maddi anlamda artık kar eden oyuncu anlamına gelmektedir (Binark, 2009: 126). Neredeyse bütün etkileşimsel eylemlerin zuhur edebildiği bir yer haline gelen dijital mecralarda kişi bütün bu süreçler neticesinde istediği zaman gündelik hayattaki “kendisi”nden uzaklaşmakta ve avatırı aracılığıyla “kimliklenme” imkanına erişebilmektedir (Akbulut, 2009: 75).

Oyun platformlarındaki düzenlemeler, hiyerarşik kademelendirmeler ve zaman harcama

pratiklerinden kaynaklı olarak öz denetim mekanizması geliştirmek mecburiyetinde hissetmektedirler. Bu durum da oyunculara farkındalık ve mesuliyet bilinci katmaktadır. Ancak farkındalıklar sadece öz denetim eğilimli olmamaktadır. Söz gelimi kaynak veya ekipman tasarrufu konularında da dikkatli olabilmek adına takım halinde hareket etme bilinci de gelişmektedir. Doğal olarak birlikte oynamanın vermiş olduğu hissi doyumluk yadsınamaz. Ancak çalışmaya mevzu bahis olan noktada birlikte başarıma güdüsü de önemli yer tutmaktadır. Sosyal birliktelik bir anlamda “sanal cemaatlere” evrilmektedir. “Klan, kabile” tarzında yapılanmalardan bahsetmek mümkündür. Oluşturulan ekipten ayrılmak hoş karşılanmaz iken, olası bir boşlukta grup dinamiklerine uygun “karakterlere” sahip kişiler hemen eklemlenmektedir. “Oyun oynarken birliktelik, grup olarak davranmak Michl Maffesolli’nin deyimiyle ‘yeni bir tür kabilecilik’tir.” (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 297). Bu minvalde Bauman ise sözü edilen grupların veya gruplaşmaların elastike yapıda olduğunu ve dağılma-toplanma gibi süreçlerin hızlı bir biçimde gerçekleştiğini anlatmaktadır (Bauman, 2003: 318-319).

Kalabalıklaşa düzlemde gruplardaki aidiyet duygusu yüksek seyretmektedir. Geniş çaplı sanal gruplarda kültürel üretim ve süreklilik süreçleri etkin bir şekilde ilerlemektedir. İmgeler veya semboller gruba aidiyeti ve grup yapısını temsil etmektedir. Gündelik ideolojik veya psikolojik süreçlerin sanal ortamda vuku bulması, kültürel motiflerin yeniden üretilmesine, yani sürdürülmesine örnek teşkil etmektedir (Batı, 2011: 16; Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Başakçı, 2009; Lin, Sun ve Tinn, 2003: 288-289).

Toplumsal hayatın örgütsel yapısında görülen “liderlik” kavramı veya vasfı sanal gruplarda da geçerlidir. Grup dışı kişi veya gruplarla gerçekleştirilen iletişim çabalarında da söz sahibi ya da sözcüler “liderler” olmaktadır. Lider kişi, grup içi düzen ve grup pratiklerinin üyelere nakledilmesinde de başat rol üstlenir. Genel anlamda bir yaklaşım sergilenecek olursa da bu grupları biçimsel ve yapısal olarak ikiye ayırmak mümkündür. İlk olarak gruplar “aile” tipinde gelişim göstermektedir. Tönniesvari bir şekilde sıcak ilişkiler ve birliktelikler vardır. İlişkiler yüzeysel değildir. İkincil olarak da “über” yapılanmalar oluşmaktadır ki, bunlar da yüzeysel olarak bir araya gelmiş ereksel yönelimli gruplardır (T. L. Taylor 2006: 48’den akt. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 286; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 305).

Son olarak da oyuncular oyunun bizzat kendisini geçim kaynağı veya maddi gelir elde etme nesnesi olarak kullanabilmektedirler. Oyun içi Pazar mekanizması ekipmanlar aracılığıyla sağlanmakta iken, oyun dışında gelişen sektörel yönelimde oyuncular belirli bir mertebeye yükseldiklerinde hesaplarını satarak para kazanabilmektedirler. Hesabı satın alan kişi de oyun içerisinde prestij ve saygınlık elde etmektedir Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Başakçı, 2009:

211; Fidaner, 2009: 86).

2.2.3. Dijital Oyun Çalışmalarından Örnekler

Oyun mefhumuyla alakalı çalışmalardan bahsederken yine Huizinga'ya değinme ihtiyacı duyulmaktadır. Eli Boulton ve Colin Cremlin (2011) de benzer şekilde Huizinga'dan esinlenerek oyun-kültür ilişkisini ön plana çıkarmaktadırlar. Yaptıkları araştırmalarda, Gelber'den de etkilenecek, oyunun tarihsel süreçler içerisindeki konumlanmasını ve ilişkisellik bağlamında ve “ideoloji, kitle kültürü” gibi nosyonları da ekleyerek çeşitli analizler yapmışlardır.

Felicia-Dana Zabet (2012), “birlikte oynama” ve “ritüelleştirme” biçimleri aracılığıyla bir doktora tez çalışması gerçekleştirmiş ve oyun kavramının fonksiyonel incelemesini gerçekleştirmiştir. Zabet çalışmalarında oyuncu profillerini ve bu oyuncuların hissi paylaşımlarını da aktarmaya çalışmaktadır.

Zabet doktora çalışmasında bahsi geçen işlevleri şöyle şematize etmektedir: “Yıkıcılık, ilişki ve etkileşim kuruculuk, idamecilik, topluluk inşa edicilik, yoğunlaştırıcılık, kimlik inşa edicilik.” Yıkıcılıktan bahsederken Zabet, olumsuz bir atıf yapmamaktadır. Yeri geldiğinde zamanı geçmiş demode olmuş oyun veya oyunları yeni ve daha güncel bir oyun kurabilmek için bertaraf etmek anlamında kullanmaktadır. Yoğunlaştırıcılık işlevinde ise, oyuncunun gündelik hayat pratiklerinden uzaklaşması ve oyun-oyunculara yakınlık hissetmesi şeklinde tarif edilmektedir.

Michael 'Adrir' Scott (2012) ise, oyun tasarımcılarının oyun hakkında yaptığı yenilikler veya düzenlemelerin oyuncular açısından nelere tekabül ettiğini sorgulamaktadır. Bu düzenlemelerin zaman zaman oyuncuları olumsuz etkilediğini kimi dönemlerde oyuncuların oyundan uzaklaştığını kimi dönemlerde ise sanal platformda mensup olunan gruptan ayrıldıklarını öne sürmektedir. Scott'ın çalışmasının en dikkat edici bulgularından biri de oyuna müdahalelerin aslında oyundaki düzene ve sanal “normlara” müdahale olarak algılandığını ileri sürmesidir. Çalışmasının ilerleyen kısımlarında her ne kadar bu çalışmanın bulgularıyla paralellik göstermese de sanal göç kavramından bahsetmektedir.

Son örnek olarak ise Kathy Sanford ve Leanna Madill'in (2006) 'oyuncu' profilinin toplumsal cinsiyet bağlamında incelemesini içermektedir. Sanford ve Madill araştırmalarında gündelik hayatta karşılaşılan ataerkil sisteme paralel olarak ilerleyen süreçler tespit etmişlerdir. Buna göre sanal ortamda da oyuncular veya yapılar, erkek egemen dünyadaki gibi hareket etmekte ve davranış kalıpları geliştirmektedirler.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Konu, Amaç, Önem ve Katkı

“Dijital Oyunlarda Bedenin Sunumu: Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği” adlı bu çalışmanın konusu, PUBG oyunu üzerinden dijital oyunlarda bedenin sunumunu kullanıcı deneyimlerini baz alarak dijital platformlarda beden algısının ve sunumunun nasıl gerçekleştiğini ortaya koymak, oyun oynayan bireylerin gündelik beden deneyimi ve beden anlayışının dijital oyunlara yansımalarını belirlemektir. Aynı zamanda dijital dünyadaki sanal beden deneyiminin gündelik yaşama yansımalarını kategorilendirmek ve açıklamaktır. Belirli bir eğitim düzeyine sahip bireylerin gözünden kişisel anlamlandırmalar öngörülmektedir. Beden kavramı sosyolojide önemli bir alana işaret etmektedir. Bu araştırmada da dijital bedenin bireysel bazda farklı yorumlamaları tasvir edilmektedir. Tarihsel bağlamıyla dijital oyunlar ve bu oyunlarla bedenin nasıl kurgulandığını, bu kurgunun dijital oyun kullanıcılarının gündelik hayatlarına nasıl yansıdığını anlamak araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Beden kavramı ve tarihsel süreç içindeki beden algısının nasıl değiştiğiyle ilgili kısa bilgilerin verildiği birinci bölümün ardından asıl amaç beden ve oyun kavramlarının süreç içinde geçirdiği dönüşümler ve literatürdeki yerini inceledikten sonra günümüz dünyasında sanal mecralardan ayrı düşünülemeyen gündelik yaşamda oyuncunun beden algısını saha bulgularıyla tartışmaktır. Özellikle de dijital oyun kullanıcılarının bedenlerini sunma pratiklerini incelemektir.

Araştırmada dijital oyun kullanıcılarının oyun içinde bedenlerini inşa ve sunumları incelenirken gündelik hayat ve sanal dünya arasındaki ayrım da ele alınacaktır. “Dijital oyun kullanıcısı avatari üzerinden bir beden algısı oluştururken hangi materyallerden yararlanmaktadır?” problemi araştırmanın cevap aranan sorularından biridir. “Dijital oyun kullanıcılarının bedenlerini inşa etme süreçleri gündelik yaşamı ne ölçüde etkilemektedir ve oyuncu avatari gündelik hayattaki bedenin bir yansıması mıdır?” gibi soruların cevabı aranmaktadır. Ayrıca oyuncu deneyimleri ışığında beden algısının dijital dünyada nasıl ele alındığının, ideal beden anlayışının nelere göre belirlendiğinin ve sanal beden ile gündelik hayattaki bedenin birbiriyle ilişkisinin açıklanması da çalışmanın en önemli amaçlarından. Araştırmanın ortaya koymak istediği bir diğer husus ise bir dijital oyuncu profilidir. İdeal dijital oyuncu modeli kullanıcıların bakış açısından çözümlenmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın önemi dijital oyun alanında sosyolojik açıdan bir pencere açmaya

çalışmaktır. Sosyoloji disiplininde merkezi bir yeri olan beden mefhumunu dijital oyun ve dijital oyuncular üzerinden incelemek ayrıca özellikle de Goffman, Baudrillard ve Bourdieu'nun kavramsal yaklaşımları temelinde ele alınmış olmasıdır. Goffman'ın "benliğin sunumu", Baudrillard'ın "tüketim kültürü" ve Bourdieu'nun "habitus" kavramları çerçevesinde dijital oyuncunun bedeninin sunumu açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bir diğer önemi de veri toplama yönteminden kaynaklanmaktadır. Toplanan verilerin hem dijital hem de reel alan veri toplama teknikleri kullanılmıştır ancak bunlar analiz sürecinde bir fark yaratmamıştır.

Çalışmanın kapsamına, evreni mümkün olduğunca sınırlayabilmek amacıyla PUBG dijital oyunu ve bu oyunun kullanıcıları dâhil edilmiştir. Dijital oyunlar özelinde PUBG oyunun seçilmesi, oyunun gerçekçi kurgusu ve dijital oyun türlerinden 'rol yapma' kategorisine dâhil olması sebebiyledir. Bu durumda gerçekçi bir simülasyon oyununda oyuncunun kurguladığı bedenle bütünleşme, ait hissetme olanağının daha yüksek olduğu düşünülmüştür. Ayrıca PUBG'nin, dijital oyuncunun avatarını dilediği gibi tasarlayabilme imkânı vermesi de bedenin sunulma pratiklerinin daha iyi çözümleneceği fikrini doğurmuştur.

Çalışmanın özgün olma özelliğini ilk olarak kapsamı ve örnekleme oluşturmaktadır. İkinci olarak da beden mefhumunun dijital oyun platformlarında sunulma biçimi ve tasarımı özgün bir nitelik taşımaktadır. Literatür incelendiğinde dijital oyun platformlarıyla ilgili çalışmaların git gide arttığı söylenebilir. Dijitalleşen dünyada bedenin de bu platformlardaki görünümünün dikkat çektiği ancak bu konuda nispeten daha az çalışma olduğu görülmüştür. Bu çalışmanın, iletişim bilimleri disiplinin üzerine sıkça çalışmalar yaptığı sosyal medya çalışmaları ya da internet kullanımı gibi konuların yanında olaya dijital oyun ve sosyoloji perspektifinden bakarak alana bir katkı yapması düşünülmektedir. Çalışmanın temel katkılarından biri de iletişim bilimlerinin odak noktası olan dijital alan çalışmalarına sosyolojik bir bakış açısı kazandırarak odağı sosyal medya çalışmalarından başka bir tarafa çevirmek ve henüz çok yeni olan sosyolojinin alt dallarından "Dijital Sosyoloji" literatürüne yeni bir çalışma kazandırmaktır. Araştırmanın temel kısıtı zaman, mekân ve maddi olanaklardır.

Çalışmanın birinci bölümünde beden kavramı ve tarih içerisinde değişen beden algısı konu edinilmiştir. Ayrıca bedenin sosyoloji disiplinin tarihsel seyri içinde değişen anlamları sosyologların kavramları çerçevesinde işlenmiştir. İkinci bölümde ise oyunun kavramı, içerdiği değişkenler, oyun türleri, dijital oyunların yapısı ve dijital oyuncu kavramları irdelenmiştir. Ayrıca dijital oyunların tarihsel gelişimine de yer verilmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde metodoloji ve kullanılan teknikler açıklanmıştır. Dördüncü bölümde saha

çalışmasından elde edilen veriler literatürdeki bilgilerle karşılaştırılarak saha bulguları yorumlanmıştır. Beşinci ve son bölümde çalışmanın sonucu yer almıştır.

3.2. Yöntem ve Araştırma

“Dijital Oyunlarda Bedenin Sunumu: Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği” isimli bu çalışma nitel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Nitel araştırma birçok disiplinde kullanılan ve güçlü bir kuramsal temeli olan bir yöntemdir. İnsan davranışlarını içinde bulunduğu ortam içinde ve çok yönlü olarak anlamaya çalışır. Öznelerin anlam dünyalarını ve anlamlandırma eylemlerini keşfetmeye yönelik, insan davranışının esnek ve bütüncül bir yaklaşımla ele alındığı araştırmalar nitel araştırmalar olarak tasarlanırlar (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 33). Baudrillard, Goffman ve Bourdieu’nun etkileşimi merkeze alan sosyolojik kuramları çerçevesinde ele alınan bu çalışma, nitel araştırma yöntemiyle başlayıp sonuçlandırılmıştır.

Bu araştırma Neuman’ın (2021, s. 69) temel bilimsel araştırma kategorisine yerleştirdiği bir araştırmadır. Buna göre temel bilimsel araştırma, toplumsal dünya ile ilgili fikirlerimizi geliştirir, toplumsal yaşam üzerine yaratıcı bir şekilde düşünmemizi sağlar. Değişen teknolojilerle beraber sosyal etkileşimin ve bireylerin eyleme biçimlerinin değişip dönüşen doğasını anlamaya yönelik bir araştırma olduğundan amacı bakımından inceleleyici, tanımlayıcı ve açıklayıcı boyutlardan oluşmaktadır (Neuman, 2022, s. 86-93).

Çalışma zaman açısından ele alındığında belli bir tarih aralığında gerçekleştirildiğinden kesitsel bir çalışmadır (Neuman, 2022, s. 100). Bu çalışmanın verileri 2023 Şubat-2023 Eylül ayları arasında, yaklaşık yedi aylık bir süre içinde toplanmıştır. Bunun yanında çalışma tek bir olay ya da benzer bir grup insana yönelik bir durum bütüncül bir yaklaşımla araştırılmış ve ilgili durumu nasıl etkilendikleri ve ondan nasıl etkilendikleri üzerine odaklandığı için nitel araştırma desenlerinden durum (örnek olay) çalışmasına bir örnektir (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 70). Bu çalışmada araştırma nesnesi PUBG oyunu kullanıcılarıdır.

3.2.1. Araştırma Evreni ve Örneklem

Geleneksel bilim anlayışının vazgeçilmez bir ögesi olan “genelleme” üzerinde çalışılan sınırlı sayıdaki değişken arasında bulunan ilişkileri dâhil olduğu evren hakkında bilgi vermek amacıyla kullanılır. Ancak bu durum sanıldığı kadar kolay değildir. Evrenin tamamına ulaşmak imkânsız olduğundan evrene ilişkin temel bilgilere örneklem aracılığı ile ulaşılmaya çalışılır. Geleneksel bilim anlayışı bu durumda “indirgeme” ilkesini kullanmaktadır. Daha çok bireyi, olayı ve olguyu içeren evren, daha küçük ve çalışılabilir olan örnekleme indirgenir (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 111; Şimşek, 2018, s. 109). Bu çalışmanın örneklemini

Türkiye'nin herhangi bir yerinde bulunan, en az lise mezunu, 18-40 yaş aralığındaki PUBG oyunu kullanıcıları oluşturmaktadır. Ölçüt olarak eğitim düzeyleri ve yaş aralıkları esas alınmıştır. Eğitim düzeyinin en az lise mezunu olarak belirlenmesi katılımcıların dijital oyunları oynama deneyimlerini daha iyi ifade edebilecekleri düşüncesi ile katılımcı olarak seçilmelerindeki temel amacı oluşturmaktadır.

Araştırmanın örnekleme yöntemi kartopu örnekleme biçimi ile oluşturulmuştur. Ayrıca görüşmeciler grubunun özellikleri belli olduğundan amaca yönelik bir model de tercih edilmiştir. Amaca yönelik örnekleme çalışmak için seçilen durumun derinlemesine araştırılmasına olanak tanır. Kartopu örnekleme modeli ulaşılan katılımcı üzerinden kendisiyle aynı niteliklere sahip başka katılımcılara ulaşmak için kullanılan bir modeldir ve alan çalışmasının daha kısa sürede tamamlanmasına oldukça katkı sağlar. Bu çalışmada da PUBG oyun kullanıcılarına genellikle görüşülen katılımcı üzerinden erişilmiştir.

3.2.2. Amaca Yönelik Örnekleme

Amaca yönelik örneklemede araştırmacı kendi hedefi doğrultusunda evrenden bir kısmını seçerek örnekleme belirler. Araştırmacı bu seçimi araştırmanın sorununa en uygun uygun öğelerle yapmalıdır. Örneklemin belirli bir amaç doğrultusunda belirlenmesi evreni temsil etme gücünü zayıflattığı için sonuçların yorumlanması yalnızca araştırma amacına ve seçilen örnekleme göre yapılmalıdır. Dolayısıyla bu çalışmada dijital oyun kullanıcılarının bedenini sunumu pratiklerini anlamak için PUBG oyununun neden seçildiğini de açıklamaktadır. Tüm dijital oyunlar içinden PUBG'nin seçilmesi, gerçekçi bir simülasyon oyunu olması ve oyunlarda rol yapma kategorisinde olması, oyuncuların bedenlerini sunma biçimlerini daha iyi ortaya koymasına olanak tanımaktadır. Burada önemli olan örnekleme dahil edilen her katılımcının araştırmanın amacına uygun özellikler taşımasıdır (Neuman, 2022; Yıldırım & Şimşek, 2021; Şimşek, 2018).

3.2.3. Kartopu Örnekleme

Kartopu örnekleme, araştırmanın problemiyle ilgili daha çok bilgi sahibi bireylerin saptanmasında kolaylık sağlamaktadır. “Dedektif yaklaşımı” da denilen bu teknik başta belirsiz olan örneklemin gittikçe yeni katılımcılara ve yeni bilgilere ulaşmasına yol açar. Bu örnekleme biçimine kartopu denmesinin sebebi ise başlangıçta bir miktar kar kütlelerinin başlangıçtaki katılımcıları ifade etmesi ve süreç ilerledikçe başka katılımcıların ve bilgilerin çoğalarak kartopunu meydana getirmesinden gelmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2021, s. 120; Şimşek, 2018, s.122).

Bu çalışmada da başlangıçta görüşülen dijital oyun kullanıcıları üzerinden başka oyun

kullanıcılarına ulaşılmıştır. Söz konusu dijital oyun grup halinde oynanabilen bir oyun olduğundan görüşme yapılan katılımcılar genelde kendi ekibinde oynayan oyunculara yönlendirmiştir. Bu vesileyle 28 katılımcı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Sonuçta kartopu örnekleme tekniğini kullanmak araştırmacı açısından büyük kolaylık sağlamıştır.

3.3. Veri Toplama ve Analiz Süreci

Nitel araştırma olarak yürütülen bu çalışmanın verileri alan araştırması neticesinde elde edilmiştir. Ancak araştırmanın odaklandığı grup dijital oyun kullanıcıları olduğundan fiziki alan araştırmasının yanı sıra teknolojinin imkan sağladığı araçlarla mekan kısıtını ortadan kaldırmaya yarayan dijital etnografi (Binark, 2014) yönteminden de faydalanılmıştır. Türkiye'nin herhangi bir yerinde olan dijital oyun kullanıcıları ile görüşme sağlanmıştır. Bu durumun avantajları ve dezavantajları vardır. Avantajları veri toplamak için seyahat etme zorunluluğu olmaması ve katılımcılarla teknolojik cihazlar üzerinden iletişime geçilmesi olarak sayılabilir. Böylece daha kolay ve maliyetsiz bir yol seçilmiş olur. Dezavantajları ise gözlem yapma olanağının zayıf olması, verilen cevapların doğru olma ihtimallerinin nispeten zayıf olması sayılabilir. Ancak yine de araştırmacıya coğrafi olarak yakın olan söz konusu oyun kullanıcılarından bazılarının oyun oynarkenki deneyimleri gözlemlenmiştir.

Bu çalışmada, gözlem ve görüşme veri toplama yöntemleri kullanılmıştır. PUBG oyununa kullanıcı olarak dahil olaran oyuncuların oynama tarzları, oyuncu kimlikleri ve sanal bedenlerini sunum biçimleri katılarak gözlemlene yöntemine incelenmiştir. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Sorular birbiriyle ilişkili ve (mümkün olduğu kadar ile) sıralı olarak sorulmuştur. Görüşmeler yüzyüze, telefonla ve görüntülü konuşma (Whatsapp üzerinden) yoluyla ve bire bir olarak gerçekleştirilmiştir.

Verilerin analiz edilmesinde nitel içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. Nitel içerik analizinde amaç ilgili verilerden elde edilen temaları düzenlenmiş ve yorumlanmış şekilde okuyucuya sunmaktır. Veriler üzerinde olabildiğince az değişiklik yaparak katılımcıların görüşlerini doğrudan aktarmak içerik analizinde önem taşımaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2021). Bu çalışmada elde edilen veriler katılımcılardan elde edildiği şekliyle aktarılmaya çalışılmıştır. Derinlemesine görüşme sağlandıktan sonra katılımcıların cevapları kendi aralarında kategorileştirilerek belli bir bütünlük içinde analiz edilecektir..

Çalışmanın kuramsal çerçevesini belirleyen beden, oyun, dijital oyuncu gibi kavramlar ile saha bulgularından elde edilen veriler analiz sürecinde tatarlı bir bütünlük içerisinde verilmeye çalışılmıştır.

3.3.1. Veri Toplama Yöntemleri

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak derinlemesine görüşme yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış anket formu kullanılmıştır. Açık uçlu sorular sorularak derinlemesine görüşme yapılmıştır. Katılımcıların bazıları oyun oynama eylemi esnasında gözlemlenmiş, konuyla ilgili notlar alınmıştır. Ayrıca farklı oyuncuların youtube canlı yayınını izlenmiş ve içerik analizi yapılmıştır. Artık tüm dünyada e-spor adı altında turnuvalar yapılan oyunlardan biri olan PUBG oyunu camiasında popüler olan oyun kullanıcılarının oyun oynama sırasında diğer oyuncular ve takipçileriyle olan diyalogları incelenmiş ve yine notlar alınmıştır.

3.3.1.1. Derinlemesine Görüşme

Derinlemesine görüşme tekniği anket veya yarı-yapılandırılmış görüşme tekniğinin aksine “açık uçlu” soruların sorulması ve müteakiben araştırma doğrultusunda yanıtlar alınmasına yönelik gerçekleştirilmektedir. Derinlemesine görüşme tekniğinde açık uçlu sorular araştırmacıya avantaj sağlar. Çünkü görüşme seyrine göre soruların niteliği veya niceliği değiştirilebilir. Veri toplama süreci tamamlandıktan sonra verilerin kaydedilmesi süreci de farklı şekillerde yapılabilmektedir. Gerekliğinde yazılı olarak not alma yapılabilir veya herhangi bir cihaz kullanılarak veriler depolanabilir. Sohbet havasında gerçekleştirilen derinlemesine görüşme yönteminde resmi olmayan bir süreç gerçekleşmektedir (Kümbetoğlu, 2008). Bu araştırmanın veri toplama ve saha bulgularına erişim süreçlerinde de açık uçlu sorulardan oluşan bir görüşme formu doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.

Katılımcılarla görüşmeden önce rehber niteliğinde bir görüşme formu hazırlanmalıdır. Rehber niteliğinde görüşme formu araştırmanın konusuna ilişkin hazırlanan sorulardan oluşmaktadır. Alan araştırmasında öğrenilmek istenen konular, olaylar listelenerek yol gösterici sorular hazırlanır. Bu form aracılığıyla görüşme konuları elverdiğince sıralı olarak işlenir, ayrıca bu form atlanan konu olmaması adına kontrol için başvuru görevi görür (Kümbetoğlu, 2008, s. 75). Rehber görüşme formu ile yapılan görüşmenin araştırmanın konusuna ilişkin gerekli tüm soruları kapsandığından emin olmak gerekir. Araştırmaya katılanlara sorular mümkün olduğunca açıklayıcı ve aynı derinlikte sorulmalıdır. Bu form zamanın etkin biçimde kullanılması için olanak sağlar. Buna ek olarak sınırlanmış olmasının farklı bilgilere erişimi engellememesi için bu çalışmada görüşmeler sohbet havasında gerçekleşmiştir.

3.3.1.2. Doğrudan ve Katılımlı Gözlem

Saha araştırmasında veri toplama araçlarının en önemlilerinden biri gözlemdir. Gözlem

yapma çoğu kez ayrıntılı ve bezdirici bir iş olsa da gündelik yaşamın ağır ayrıntılarına odaklanma becerisi araştırmacıya konusuyla ilgili çok fazla bilgi verir. Gözlem bireyin verdiği cevapların doğru olup olmadığını davranışlarından anlamamıza imkân tanır. Gözlem yapan araştırmacı bireyleri, nesneleri ve olayları sistematik olarak inceleyip betimler. İyi bir araştırmacı olayların gerçekleştiği bağlama hâkim olmalıdır. Araştırmacı gözlem yaptığı sahanın notlarını genellikle yazılı olarak kayıt altına almakla beraber video, ses kaydı ya da fotoğraflar da veri kaynağı olabilir. Gözlem sırasında elde edilen tüm bu kayıtlar “alan notu” olarak adlandırılır. Bu araştırmada gözlem yapılmış olup alan notları yazılı olarak kayıt altına alınmıştır (Neuman, 2022, s. 704-705; Şimşek, 2018, s. 149-150).

Gözlem türleri katılımcı gözlem ve doğrudan gözlem olarak ikiye ayrılmaktadır. Her iki gözlem türünün de sistematik yapılması gerekmektedir. Doğrudan gözlemde araştırmacı dışarıdan bir göz olarak sahayı gözlemler ve ona göre notlarını alır. Katılımcı gözlemde ise araştırmacı araştırılan grubun etkin bir üyesi olur ve gruba katılarak gözlemini gerçekleştirir. Burada araştırmacı incelemek istediği toplulukla belirli bir süre geçirmeli, grubun gerçekleştirdiği faaliyetlerde grubun doğal üyesi olarak görev almalı ve o topluluğun bir üyesi olarak benimsenmelidir (Kümbetoğlu, 2008, s. 125-128; Şimşek, 2018, s. 149-151). Bu araştırmada her iki gözlem türü de kullanılmıştır. PUBG oyun kullanıcıları dışarıdan bir gözle oynama eylemi sırasında incelenmiş olup ayrıca oyun bizzat araştırmacı tarafından da oynanarak oyuncuların bakış açıları anlaşılmaya çalışılmıştır.

3.3.2. Veri Analiz Süreci

İlgili çalışmanın yapılmasına karar verildikten ve gerekli onaylar alındıktan sonra konu ile ilgili literatür tarandı ve gerekli notlar tutuldu. Saha bulguları 32 derinlemesine görüşme ile birlikte gözlem esnasında tutulan notlar ve yapılan Youtube videolarının içerik analizlerinden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve sahip oldukları meslek üzerinden bir profili çıkarılmıştır ve bu doğrultuda bir kodlama yapılmıştır.

Veri analiz sürecinde katılımcılarla yapılan görüşmelerden alınan ses kayıtları deşifre edilerek kullanılmaya hazır hale getirilmiştir. Ayrıca gözlem esnasında alınan notlar da verilerin analiz sürecinde araştırmacı için yol gösterici bir görev görmüştür. Veri analizi sürecinde görüşmeler belli başlıklar altında kategorilendirilerek cevaplar o doğrultuda yorumlanmıştır.

3.4. Araştırmanın Kısıtları, Karşılaşılan Güçlükler ve Etik Problemler

Araştırma sürecini genel anlamda olumsuz yönde etkileyecek bir güçlük yaşanmamıştır ancak katılımcı sayısında istenilen kadın katılımcıya ulaşılamamıştır. Bu durum yapılan

literatür taramasında da karşılaşıldığı gibi, savaş oyunlarının daha çok erkek oyuncular tarafından oynandığı varsayımını doğrular nitelikte olmuştur. Zaman ve para kısıtından dolayı farklı şehirlerde ikamet eden katılımcılarla yüz yüze görüşme gerçekleştirilememiş, onun yerine telefonla konuşulup görüşmenin ses kaydı alınmıştır. Karşılaşılan bir diğer problem ise bazı katılımcıların görüşmeye vakit ayırmadaki tereddütleri olmuştur. Katılımcılar çalışma hayatından arta kalan zamanlarını rahatlamak için oyun oynamaya ayırmak istediklerini ifade etmişlerdir. Bu katılımcılarla genel olarak oyun oynama eylemleri esnasında görüşme gerçekleşmiş olup yine ses kaydı alınmıştır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SAHA BULGULARININ YORUMU

4.1. Dijital Oyunların (PUBG) Anlamı ve Önemi

Dijital oyunlar kullanıcılarının onlara yükledikleri anlama göre oyunda aidiyet hissetme, oyunda geçirilen zaman, oyuna yatırılan ekonomik sermayeyi belirler. Oyun kullanıcıları çoğu zaman eğlenme, boş vakitlerini değerlendirme, stres atma ya da gündelik yaşamdaki sıkıntılardan kaçmak için dijital oyunlara yönelmektedir. Bazı kullanıcıları için kimi zaman bir gelir kapısı haline de gelen dijital oyunlar günümüz dünyasında büyük bir çoğunluğun katılım sağladığı platformlar haline gelmiştir.

Dijital oyunların PUBG oyunu üzerinden anlamının ve öneminin katılımcılar açısından önemini ortaya koymak için görüşmelerin başında ‘PUBG’ye ne zaman nasıl başladınız?’ ve ‘PUBG nasıl bir oyun?’, ‘Size ne ifade ediyor?’ gibi sorular sorulmuştur. Alt soru olarak da ‘Dijital oyun oynamaya kaç yaşında başladınız?’ ve ‘Günde ortalama kaç saat dijital oyun oynarsınız?’ gibi sorular sorularak dijital yerliler olarak adlandırılan katılımcı neslin dijital oyunlarla etkileşiminin ortalama zamanını tespit etmek amaçlanmıştır.

Katılımcıların oyuna yükledikleri anlam göz önünde bulundurulduğunda ortaya çıkan ana tema, geleneksel oyunların modern toplumlardaki sosyal işlevinin dijital oyunlarda da devam ettiği yönündedir. PUBG gündelik hayatın karmaşasından ve stresinden kaçmak için sığınılan bir yer, bir dinlenme aracıdır.

Derslerden veya başka sorunlardan bunaldığımda kafa dağıtabildiğim, oynarken dinlendiğimi ve stresimi attığımı düşündüğüm bir oyun. Her şey zaten yeterince bunaltıyor beni, PUBG bu halime bir ilaç gibi geliyor. (G28)

Böyle yoğun bir iş temposundan çıktıysam ya da hafta sonu dinleniyorsam, bir boşluğum varsa beni rahatlatan birkaç şeyden bir tanesi de PUBG. Yoğun bir iş gününün stresini atmayı ifade ediyor. (G16)

İş yerindeki yoğunluk ve birçok sorun gün sonunda başımı ağrıtıyor ve PUBG bununla baş etme yöntemim gibi. Bütün stresimi oyunda atıyorum. Savaşıyorum, mücadele ediyorum ve günün yorgunluğunu atıyorum. Boş zamanlarımda oynayabileceğim, arkadaşlarımla konuşabileceğim, zamanımı geçirebileceğim, eğlenceli bir ortam. (G15)

Ağır bir işte çalışıyorum ve bu beni çok fazla yoruyor. Günlük hayatın birçok sıkıntısı ile de birleşince bu yorgunluk bana çok zor geliyor. Oyun sayesinde biraz da olsa bu sıkıntılardan uzaklaşıyorum, stres atıyorum. İş, sorumlulukları, dertleri hepsini bir kenara bırakıp kafamı tamamen dağıtan bir oyun. (G18)

Oyuncular dijital oyun oynama sırasında gerçek hayattaki ağır iş yükünün yorgunluğunu atabildiklerini, stresten uzaklaşabildiklerini ifade etmişlerdir. Yaşam koşullarının ağırlığı

kişilerin kendilerine vakit ayırmasının önünde büyük bir engel olmaktadır. Çalıştıkları yerde karşılaştıkları sorunlardan ve bunun getirdiği stresin üzerlerinde kurduğu baskıdan bir kaçış yolu olarak dijital oyunlara sığınmaktadırlar. Dijital oyunlar kullanıcılarına bir katarsis yaşatmaktadır.

Kafamı dağıttığım bir oyun. Oynarken oyundan başka bir şey düşünmüyorum ve bu da beni o an mutlu ediyor. Sanki gerçek hayatta hiçbir sorun yokmuş gibi oyunda sadece anın tadını çıkarmaya çalışıyorum. Hayat şartları psikolojimi bozuyorsa PUBG bunun için iyi bir antidepresan görevi görüyor. (G21)

Benim için hobi gibi bir şey. Oynayınca zevk alıyorum işte, vakit geçiyor. (G1)

Bana keyifli zaman geçirmeyi ifade ediyor. Çok aşırıya kaçmamak kaydıyla bence herkesin oynayabileceği, stres atabileceği bir oyun. (G25)

Yani eğlenceli bir şey gerçekten. Bazen aileden daha önemli bizim için. (G7)

Bana alternatif bir yaşam gibi geliyor. Kendi dünyamdaki sıkıntılardan kaçmak için sığındığım bir yer. (G20)

Geleneksel oyunların toplumsal işlevlerinden biri olan sosyalleşme, dijital oyunların da fonksiyonlarından biridir. Oyuncular arkadaşlarıyla vakit geçirme, muhabbet etme gibi etkinliklerini dijital oyunlar üzerinden yapmaktadır. Ayrıca oyunda yeni arkadaşlar edinmekte ve böylece sosyalleşmektedirler. Katılımcı beyanları dikkate alındığında denilebilir ki PUBG oyununa yüklenen anlam çoğunlukla oyunun sağladığı sosyalleşme imkânıyla bağlantılıdır. Kimi oyuncu oyun aracılığı ile tanıştığı kişiler ile daha sonra gerçek hayatta da görüşüp arkadaşlığını devam ettirmektedir. Bu da oyun dünyası ile gerçek dünya arasındaki sınırların kaldırılmasına vesile olabilmektedir. Bununla beraber oyunları hayatın bir parçası ve hobi olarak gören katılımcılar da bulunmaktadır.

Bana göre sosyalleştiren, hayatıma renk katan bir oyun. Çünkü dijital ortam bu kadar kalabalık olup bu kadar farklı insanlarla iç içe geçmemize olanak sağladığı için bana göre mükemmel. Çok güzel yanları var. Yani hiç tanımadığımız insanlarla arkadaş olabiliyoruz. Fransız, Alman hepsiyle beraber oyunlara katılıyoruz. Dil bilmememize rağmen de anlaşabiliyoruz oyun sayesinde. Bir tane İstanbullu Ali diye bir arkadaşımız vardı beraber çok oyun oynamıştık. Şu andan Instagram'da arada bir hala konuşuyoruz, devam ediyor arkadaşlığımız. (G3)

Dijital oyunlar sosyalleşmenin mekânsal sınırlarını tamamen ortadan kaldırmaktadır. Dünyanın her yerinden oyuncularla aynı oyunda oynayabilme imkânı oyuncuların farklı kültürlerle etkileşimde bulunmasının önünü açmaktadır. Bu durum dijital bir kültür meydana getirdiği gibi gerçek hayattaki toplumsal kültüre de sirayet edebilmekte ve onu dönüşüme uğratabilmektedir. Dolayısıyla dünyanın her yerinden insanlarla etkileşim halinde olmak

kişinin beğeni algılarını da şekillendirebilmekte ve bunu bedenleri üzerinden toplumuna sunma fırsatı vermektedir.

PUBG savaş oyunu aslında ama ondan öteye geçmiş. Aile içi sorunlar gibi her türlü konular konuşulabiliyor. Oyun için sohbet bölümü var. Oyundan çok iletişim aracı gibi bir şey olmuş. (G8)

Değişik bir evren. Her tür insanın olduğu ve çok fazla kişiyle etkileşime girebildiğiniz bir evren. Bir oyunun hem keyifli bir oyun deneyimi yaşatması hem de bu kadar sosyalleştirebilmesi çok iyi. (G26)

Benim için bir sosyalleşme aracı. (G23)

Benim için eğlence ve arkadaş ortamıyla geçen hoş vakit. (G6)

PUBG aslında oyun olarak grafikleri falan çok başarılı bir oyun ama oynama sebebim arkadaş ortamım ve arkadaş ortamında yükselmiş olduğunuz rütbeniz, kademiniz, kıyafetiniz falan sayesinde ortamdaki statünüz hafif yükselmiş olduğundan o yönden insanı kendine çok kaptırıyor. (G5)

Oyunun gündelik yaşamdan uzaklaşma, stres atma, sosyalleşme ve gerçek yaşamın tamamlayıcısı olma rollerinin yanında bir bağımlılık nesnesi olması da rastlanan bulgular arasındadır. Oyunda geçirilen zamanın uzunluğu, oyunun oyuncuyu içine çekmekteki cezbedici unsurları, ve yukarıda sayılan diğer sebepler bağımlılığın seviyesini arttırmaktadır. Oyun çoğu kullanıcı için temel bir ihtiyaç hali almaktadır. Ayrıca oyunun gerçeklik seviyesi arttıkça oyuncunun bağımlılık seviyesi de artmaktadır. Katılımcıların beyanlarının yanı sıra oyun oynama sırasında oyuncuların gerçek dünya ile bağlarının çok cılız olduğu gözleminde bulunulmuştur.

PUBG en başta yeni oyuna başlayanlar için sadece basit bir oyun gibi geliyor. Ama bağımlı olduğun zaman böyle bir tutku, daha çok yaşamında bir hobi olarak oluyor. Belli bir zaman sonra senin hayatında belirli bir yeri oluyor. Kitap okumaya vakit ayırdığın gibi ona da bir vakit ayırıyorsun. (G4)

İlk oynadığım zaman çok güzeldi hatta bağımlılık haline gelmişti. Hani insanlar nasıl yemek, sigara falan bunlara bağlanıyorsa PUBG de benim için öyleydi. Şimdi biraz daha az ama insanın hayatında bir boşluk oluşuyor. (G9)

Boş bulduğum her fırsatta atlamak istediğim bir oyun. Uykumdan bile vazgeçip oynamayı istediğim bir oyun. (G22)

Diğer oyunlara göre çok daha gerçekçi bir oyun. Zaten bu yüzden bu kadar bağımlılık yapıyor. (G24)

Katılımcıların dijital oyunlarla olan etkileşimi ne zamandan beri oynadıkları ve günde ortalama kaç saat oynadıkları veriler üzerinden değerlendirilmiştir. 28 katılımcının tamamı gününün önemli bir bölümünü dijital oyun oynayarak geçirdiklerini, bazı sebeplerden dolayı kısa süre ara verdiklerinde de koşullar düzelince oynamaya tekrar devam edeceklerini belirtmişlerdir. Bu durum da dijital oyunlarla tanıştıkları andan itibaren oyunların artık hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olduğu gerçeğini açığa çıkarmaktadır. Böylece onlara

dijital yerliler demek artık yanlış olmayacaktır. Oyunlar artık sadece boş zaman aktivitesi değil, oynayabilmek için zaman yaratılan bir platform haline gelmiştir. Bu bağlamda katılımcıların dijital oyunlarla olan etkileşiminin ne boyutta olduğunu öğrenmek için dijital oyunlara ne zaman başladıkları ve günde ortalama kaç saat oynadıkları sorulmuştur.

Hatırlamıyorum ama ilk çıktığından beri oynuyorum. Günde 12-13 saat bile oynadığım oluyor. (G1)

Pandemi döneminde başladım 17-18 yaşlarında başladım. Özellikle pandemi döneminde günde 5-6 saatten fazla oynuyordum. (G2)

19-20 yaşında başladım. Fifa ile başladım. PUBG günde 6-7 saati buluyor. Diğer mobil oyunlarda ise 2-3 saat oynuyorum. (G3)

1-2 saatle başladı, sonra 3-4'e yükseldi. Zaten PUBG'ye başladığım zaman 7 saatlere yükseldi. (G14)

14-15 yaşlarında başladım. Neredeyse 15 saat oynuyorum bazen. (G6)

Çok küçükken babam bilgisayar almıştı eve, GTA oyunlarının serisini oynamaya başladım, sonra Counter yine PUBG tarzında bir oyundu. Öyle öyle sonra futbol oyunlarını da yükledim oynadım. Böyle başladı bu oyun serisi. 8 saate kadar oynadığım oluyordu yazları. (G4)

Tahminen 15-16 yaşından itibaren. İlk trendeki adamdan kaçan oyunuyla başladım. Günde 8-9 saatin bile üzerine çıktığı günler oluyor. Özellikle pandemide. (G5)

Yaklaşık 17-18 yaşlarımda başladım. Bir futbol oyunuydu, Pes'ti herhalde. Giriş yapıyorum telefonun şarjı bitene kadar devam ediyorum. Bazı saatlerde de şarja takıp çıkış yapmıyordum sürekli bir oynama vardı. (G7)

Çok küçük yaşta koşu oyunu vardı onunla başlamıştım. Şu an daha az oynuyorum ama pandemide 15 saati geçiyordu. (G8)

Dijital oyunları çok seviyorum ama oynayabileceğim telefonum çok geç olduğu için 16 yaşında başladım oynamaya. 4 saate yakın oynarım her gün. (G24)

Katılımcıların oyun oynama sürelerine bakıldığında gündelik hayatta geçirdikleri zamandan çok daha fazlasını PUBG oynayarak geçirdikleri görülmektedir. Bu durumda kişinin gerçek hayatla bağlarının zayıflaması kaçınılmaz bir sonuç olmaktadır. Katılımcıların dijital oyunlar içerisinden PUBG oyununu oynamaya başlama sebepleri irdelendiğinde ise ortaya ilginç bir tablo çıkmıştır. Katılımcıların tamamına yakını oyuna tanıdıkları vesilesiyle başladıklarını ve ilk oyun arkadaşlarının da onlar olduğunu ifade etmişlerdir. 28 katılımcıdan sadece üçü yakın çevresinin tavsiyesi olmadan oyuna başlamışlardır. 'PUBG'ye ne zaman ve nasıl başladınız?' sorusu sorularak oyuncuların oyuna katılımında tetikleyici faktörün ne olduğu öğrenilmeye çalışılmıştır.

Çıktığı ilk sezondan beri oynuyorum. Lisede de yurtta kalıyordum. Yurtta arkadaşlar oynuyordu işte ben de onlardan gördüm. Geceleri beraber oynuyorduk güzel oluyordu. Öyle böyle ısındım oyuna bir daha da hiç bırakmadım. (G1)

Pandemi zamanında amcalarımla beraber başlamıştık. Ailece oda kurup odada oyun oynuyorduk öyle PUBG'ye başladım sonra da devamı geldi. (G3)

Arkadaşlarımın önerisi sayesinde başladım. Daha önce ona çok benzer bir oyun oynadım. Ben PUBG'nin çıktığının farkına varmamıştım Free Fire diye bir oyun vardı onunla başlamıştım. Ondan sonra PUBG diye bir oyun olduğunu ve o oyundan daha iyi olduğunu, hatta bu oyunun PUBG'nin çıkması olduğunu öğrenince başladım. O günden sonra başladım ve bırakmadım. (G5)

17 yaşında başladım. Kuzenim bir savaş oyunu var çok güzel gel oynayalım demişti öyle başladı devam etti sonra. (G8)

Lise ikiydi galiba başladım. Arkadaşlar aracılığıyla başladım işte oynuyorlardı falan ben de onlardan gördüm. Birlikte takım falan kuruyorlardı benim de ilgimi çekti savaş falan. Yükleddikten sonra ben de onların takımına dâhil oldum ve birlikte oynamaya başladık. (G9)

Benim öğretmen arkadaşım oyunun çıktığı gün, boş dersimiz vardı, baktım dedi işte PUBG markete gelmiş hemen indirip oynayalım. Ben de hiç bilmiyorum, zaten ilk oyunları hiç oynayamıyordum. Yani ilk çıktığı gün hemen oynamaya başladık. Yakın çevreden arkadaşlarımla hem oynuyoruz hem de sohbet ediyoruz. (G15)

3 sene önce başladım. Zaten ilk oyun oynamaya bu oyunla başladım. Kuzenim iyi bir oyuncu o bana tavsiye etti. (G19)

3 sene önce başladım. İlk oynadığım oyundur zaten. Kuzenlerim beraber oynuyordu beni de çağırdılar.

Biraz öğrenip iyi oynamaya başlayınca da devam ettim öyle. (G23)

2 sene önce başladım. Erkek arkadaşım sayesinde başladım. O oynuyordu ve zamanının çoğunu oyunda geçiriyordu. Bana sen de gel dedi ve başladım. (G25)

1 senedir PUBG oynuyorum. Herkes oynamasına rağmen ben oynamak istemiyordum. En sonunda yakın arkadaşlarım çok ısrar edince yükledim ben de. Ve öğrendikçe de daha çok hoşuma gitmeye başladı. (G26)

Katılımcıların daha önce oynadıkları oyunlarda başkalarının pek bir etkisi olmamasına rağmen çoğu PUBG oynamaya bir tanıdıkları vesilesi ile başladıklarını ifade etmektedir. Oyuncuların deneyimlerini yakınlarıyla paylaşması ve onları da oyun platformuna çekmeye çalışması oyun ortamında yaratmak istedikleri 'kabilecilik' etkisi olabilmektedir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda oyuncunun yabancılaşma hissetmemek için uyguladığı bu strateji günlük hayattaki gruplaşma pratiğinin bir benzeri olarak görülmektedir. Kişi kendini tanıdık bir grubun içinde daha güvende ve güçlü hissetmektedir.

4.2. PUBG Oyununda Ekip Oluşturmak ve Sosyal Sermaye İlişkisi

Katılımcıların oyun oynarken ekip oluşturma stratejisi oyun içindeki performanslarının değerlendirilmesi bakımından önemli bir hususu oluşturmaktadır. Oyuncunun başka oyuncularla etkileşim içinde olması ve o kişileri sosyal hayatına dâhil etmesi oyunun kişiye kazandırdığı sosyal sermayenin bir tezahürüdür. Bu bağlamda katılımcılara ‘PUBG ekibiniz var mı?’ ve ‘Sizce insanlar ekiplerini neye göre belirler?’ gibi sorular yöneltilmiştir. Burada diğer oyuncuların gözünden de sosyal sermaye edinme kriterleri sorgulanmıştır.

Var aynen. Ekibimi daha çok yakın çevremden seçiyorum. Mesela okulda ayrı ekibim, eve gelince de ayrı bir ekibim var. Oynamaktan ziyade daha çok vakit geçirmek için. Mesela rank kasarken olabildiğince sağlam kişilerle oynarım. Ama normal eğlence için sevdiğim kişilerle, yakın çevremdeki arkadaşlarımla, köyden arkadaşlarla falan oynarım. (G1)

Vardı. Kardeşim ve iki çocukluk arkadaşım la dördümüz oynuyorduk. Dördümüz bir takımdık. Her gece 3-4 saat, sabahları da 3-4 saat oynuyorduk. Takım arkadaşlarının oyun seviyesine göre belirliyorlar. Eğer iyi bir oyuncuysan, oyunun içinde fazla leşin olabiliyorsa takım arkadaşlarının da daha usta oyuncular, daha iyi oyuncular ve saatleri sana uyan oyuncular olmasını istiyorsun. İşte bunun için de takım arkadaşlarını buna göre belirliyorsun. Bir yerden sonra eğer üst düzey bir oyuncuysan tanıdık ya da yabancı olması fark etmiyor, oyun aracılığıyla tanışıyorsunuz zaten. (G2)

Var. Hatta kendi klanımızı oluşturduk. Kendi grubumuzla oynuyoruz genellikle. Ekibimde ben varım amcamın oğlu, amcam ve kendi ağabeyim var. Yabancı genellikle olmuyor çünkü bizim ailede herkes oynadığı için beraber oyunlara katılıp daha eğlenceli olmasını sağlıyoruz. Aynı evin içinde oturup beraber giriyoruz oyunlara. Bence ekiplerini oyun oynama stratejilerine göre belirliyorlar. Çünkü ben ekibimde kötü oynayan birini istemezdim. Yani tek başıma girdiğim oyunlarda bile bir oyuncunun nasıl oynadığını, oyun alanına hâkimiyetine göre ekibime almaya çalışırdım. Çünkü bana oyunu bilen biri lazım. Direkt ölmemesi gerekiyor, çünkü biz rank kasıyoruz, Fatih, as olmak için oynuyoruz. O yüzden girdiğim ekiplerde genellikle oyun tecrübesi olanlarla oyuna girmeye çalışıyorum ki çabuk ölüp de rankıma zarar vermesin diye. (G3)

Oyun ekibi her ne kadar yakın kişilerden oluşuyorsa da oyuncular için ekip üyesinin en önemli özelliği stratejik ve uyumlu oynayabilme özelliğidir. Oyundaki karakterlerini geliştirmek oyuncunun birincil menfaatidir. Bu nedenle oyunu oynadıkça iyi oyuncularla tanışıp bir ekip oluşturma eğilimdedir. Bu da dijital oyuncunun bir şekilde tanımadığı kişilerle de etkileşimde bulunmasını kaçınılmaz kılmaktadır.

Var. 7/24 aktif olan bir ekibim vardı. Biz yaklaşık 42 kişiydik. Sabahtan akşama kadar oynuyorduk Fatih'e kasmak için. Bu arkadaşlarımla gerçekte de görüştük 4 senedir oyundan tanışıyorduk. Bu değişiyor. Bazı insanlar var ekibini paraya göre kuruyor. Bir klana girdiğin zaman bir bakıyorsun hepsi birbirinden zengin. Farklı arabaları, kıyafetleri, silahları var. Bazıları ise oyun kalitesine göre belirliyor. Ya da hiç oynayamayanlar sadece sohbet etmek için birbiriyle ekip kuruyor. (G14)

Burada oyuncuların oyun içinde ekonomik statüye önem vererek ekip kurmak istedikleri göze çarpmaktadır. Kişinin sosyal sermayesini ekonomik sermaye üzerinden kurma isteği günlük hayat pratikleriyle paralellik içindedir. Günlük hayatta ekonomik sermaye sosyal sermayeyi de besleyen bir unsurdur. Ayrıca oyunda da sahip olunan materyallerin cinsi ve miktarı zenginlik olarak ifade edilmektedir ve oyuncular için oldukça cezbedici bir faktördür.

Var. Kuzenlerim var. 6 kuzenimle oynuyoruz. Yabancılarla ekip olunca hiç keyifli değil. Onlar da bence arkadaş ortamından seçiyorlar. (G11)

Benim bir PUBG ekibim var. Yabancılarla açıkçası çok girmiyorum. Erkek arkadaşım ile oynuyorum. Erkek arkadaşım ile eğer oynuyorsak iki kişi otomatik eşleşmeyi kapatıp sadece ikimiz dörtlü takımlara karşı çatışıyoruz. Sahip oldukları envanterler ve oynama tarzlarına göre oluşturuyorlar. (G16)

Rast gele eşleşmelere girersen dört kişilik takımdan diğer üç kişi arkadaş ya da önceden tanıdıksa seni hemen dışlayabiliyorlar ya da sen onlardan fazla kişi öldürmüşsen adamlar hemen seni bombayla bayıltıp kaldırmıyorlar da zaten. Öldürüyorlar zaten.

Binark'ın sözünü etmiş olduğu 'sanal cemaat' kavramı burada karşımıza çıkmaktadır. PUBG gibi devasa çevrimiçi oyunların en önemli özelliği olarak işaret ettiği şey, çevrimiçi ve çevrimdışı kimliğin oluşma süreci yani habitusun oluşma sürecidir. Bu tür oyunlarda sanal cemaat oluşumları oyunun zaman ve uzamını da aşan bir konumdadır. Katılımcıların da ifade ettiği üzere PUBG gibi oyunlarda oyuncu bir topluluk (ekip, klan) ile beraber oynamadığı zaman başarılı olamaz ve oyundan haz alamaz (Binark & Bayraktutan, 2011, s. 6).

Tıpkı gündelik hayatta olduğu gibi bu toplulukların oluşumunda da kişilerin kimliği ve habitusları asıl etkindir. Belirli toplulukların içinde yer alabilmek için eğitim durumu, cinsiyet, ırk, milliyet ve hemşerilik bağı belirleyici etkindir (Binark & Bayraktutan, 2011, s. 6). Bu çalışmadaki katılımcıların da ekiplerini oluştururken genelde hemşerilik ilişkileri, akrabalık, eğitim durumu ve ırk üzerinden bağlantı kurdukları görülmektedir. Bunun sebebi olarak da tanışıklığın getirmiş olduğu güven duygusu ve yine tanışıklıkla beraber oluşan samimi ortamın verdiği hazdır.

PUBG'yi sosyalleşmek için bir araç olarak tanımlayan katılımcılar (G23), oyun içerisinde de yeni arkadaşlık ilişkileri geliştirmiş ve sosyal sermayelerini arttırmışlardır. Geleneksel oyun anlayışında olduğu gibi dijital oyun anlayışında da oyun etkileşimin yüksek olduğu en önemli sosyalleşme araçlarındandır. Katılımcıların bazıları bu konu ile ilgili doğrudan soru sorulmamasına rağmen oyunda kurdukları arkadaşlık ilişkilerini anlatma ihtiyacı duymuşlardır.

Tanıdık insanlar dışında ilk kez oyunda karşılaştığım bir takıma girdim. Genelde konuşuyorduk, muhabbet açıyorduk işte nereli olduğumuzu falan söylüyorduk. Arada Instagram adreslerimizi alıp

Instagram'dan da yazıştığımız arkadaşlarımız oldu. Oradan tanışıp hala görüştüğüm arkadaşlarım var. Çok sık görüşmesek de arada yazıyoruz birbirimize, halimizi hatırımızı soruyoruz. (G2)

Oyunda tanışıp gerçek hayatta görüştüğüm birçok arkadaşım var. Türkiye'nin birçok yerinden oyun sayesinde bir sürü arkadaşım oldu. Hatta en yakın arkadaşımı PUBG sayesinde tanıdım. (G4)

Kuzenim PUBG üzerinden tanıştığı bir kızla evlendi. (G7)

Oyunda tanışıp evlenen çiftler görüyordum bu bana garip geliyor. Birbirlerine nasıl güvendiklerini anlayamıyordum. Birinin yüzünü görmeden sadece sesini duyarak nasıl güvenebildiklerini bilmiyorum. (G8)

Oyuncuların dijital oyun içinde geliştirmiş olduğu ilişkiler bir müddet sonra gerçek hayata yansımaktadır. Öyle ki dijital oyun aracılığıyla tanışan çiftler evlenerek hayatlarını birleştirebilmektedir. Genel olarak oyuncular için bu durum olağan olmasına karşın hala bazı oyun kullanıcıları bu tür durumların güven problemi içinde geliştiğini ifade etmektedir. Bunun da kişinin dijital ortamda kimliğini ve bedenini dilediği gibi gizleyebilmesi ya da farklı gösterebilmesinden kaynaklanmaktadır.

4.3. PUBG Oyunu ve Oyuncu Kültürü

İdeal oyuncu tipinin karakter özelliklerini ve oynama edimine yaklaşımını analiz edebilmek için katılımcılara 'Sizce iyi bir oyuncu nasıl olmalı?' sorusu yöneltilmiştir. Bazı katılımcılar iyi oyuncuyu performansı bağlamında değerlendirirken bazıları ise etik açıdan olması gereken oyuncu tipini tarif etmişlerdir.

İyi bir oyuncu oyuna girdiği zaman tüm hayatla ilişkisini kesmeli, sadece oyuna odaklanmalı. O oyunu kazanmak için elinden geleni yapmalı. Çok aceleci olmamalı en önemlisi bu. Oyunun sonlarına doğru kendini göstermeli ki oyunda bir başarı elde edebilsin. Yoksa oyunda hiçbir başarı elde edemez. İyi bir oyuncu kendisine duyduğu saygıyı rakibine de duymalı. Oyun olduğu için çok sinirlenmemeli. Neticede sanal bir oyun. Bunları gerçek hayatta olmadığını düşünüp sadece eğlenmeye bakmalı. Gerçek hayattaki gibi çok bağırıp çağırmasına gerek yok iyi bir oyuncunun. (G3)

Dijital oyunlarda da gerçek dünyada olduğu gibi bir toplum vardır ve bu toplumun kişilerden beklentileri mevcuttur. İyi bir oyuncu olmayı hak edebilmek için uyulması gereken bazı görgü kuralları olduğu görülmektedir. Saygı kavramı oyuncuların diğer oyuncularından en çok beklediği şeydir.

İyi bir oyuncu öncelikle bunun bir keskin nişancı modu var bir de otomatik kullanan oyuncular var. İyi bir oyuncunun kesinlikle otomatik silahı herkesten iyi kullanması gerekiyor. Karakter olarak da çoğu kişi bir takıma geldiği zaman çoluk çocuk var oyunun içinde genellikle, küfür, hakaret edenler oluyor. Karakter olarak bunları alttan alan bir insan, gençlere küfür etmek yerine ders veren bir insan daha iyi olur. (G7)

Bence takım oyunu oynamalı, bencil oynamamalı. Mesela hemen takımdakileri dinlemeden rakibe saldırmamalı ya da tek başına hareket etmemeli. (G9)

İlk önce insani değerlere sahip olmalı, kurallara göre oynamalı. Sonra oyun becerisi iyi olmalı. (G12)

Oyunu içselleştirip sahici duygularla savaşan bir oyuncu iyi bir oyuncudur. (G16)

Bence küfür etmeyen, oyunu hakkıyla oynamaya çalışan her oyuncu iyi oyuncudur. (G17)

Bireysel hareket etmemeli. Çünkü o zaman oyunun da bir zevki kalmıyor. Ben bayıldığımda ekip arkadaşım beni kurtarmaya gelmiyorsa o iyi bir oyuncu değildir. (G19)

İyi bir oyuncu bireysel davranmayıp takım içinde uyumlu olması gerekiyor. Tecrübe kazanması lazım ve aceleci oynamaması gerekiyor. (G23)

İyi bir oyuncu oynadığı oyuna saygı duymalı. Hile yapmadan oyunun zevkini başkası için de kaçırmadan oynamalı. Teknik bilgisi iyi olmalı. (G28)

Goffmanın ‘izlenim yöntemi’ olarak adlandırdığı ve insanların bulunduğu ortama göre takındığı tavırlar, PUBG’de de oyuncuların hem başka oyuncular tarafından nasıl göründüklerine verdiği önem hem de diğer oyunculardan bekledikleri davranış biçimlerinde ortaya çıkmaktadır. Giddens’in toplumsal yaşamda beden kontrolünün yetişkin bir birey olmanın toplumsal yansıması olduğunu ileri sürdüğü savı dijital oyunlarda da avatarı kontrol etmek ve yönlendirmenin kişinin olgunluk düzeyini belirlemesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcılar ‘iyi oyuncu’yu tarif ederken onun benlik algısından ve bedensel pratiklerinden bahsetmektedir. Giddens’in bedeni benliğin somutlaştığı varlık alanı olarak tanımlamasından yola çıkılarak denilebilir ki dijital temsiller olan avatarlar oyunda sergiledikleri tutum, davranış ve pratikleri üzerinden oyun dünyasının kültürünü yansıtmaktadırlar.

Katılımcıların cevaplarından çıkarılan sonuç PUBG’de saygının; oyuna, kendisine, takım arkadaşına ve rakibine göstereceği genel bir ahlak kuralı olduğudur. Gerek oyun oynama etiği gerekse davranış biçimleri bir oyuncunun ne ölçüde iyi bir oyuncu olduğunu gösteren durumlardır. Günlük hayatta da toplumun bizden beklendiği davranış kalıpları dijital oyunlarda da benzerlik göstermektedir. Bunların yanında oyuncunun oyuna hâkimiyeti ve teknik oyun bilgisi üzerinden iyi bir oyuncu olduğu ifadeleri de mevcuttur.

İyi bir oyuncu oyuna hakkını veren oyuncudur. Kurallara göre oynayan ve taktiksel olarak uyanık olan oyuncudur. (G27)

Bence kendisi takımı yönlendirmeli. Aynı savaş stratejisi gibi aslında, bir kişi buradan iki kişi buradan, ya da birbirlerine teçhizat bakımından yardım etmeli, tek başına bencil oynamamalı. (G2)

En azından hangi merminin hangi silah için kullanıldığını, baskın yapabilmesi, iyi araba kullanabilmesi gerekiyor. Ve cihazının da gayet iyi olması gerekiyor eğer iyi bir oyuncuyum diyebiliyorsa. Karakter olarak da dobra ve acımasız olmalı. (G5)

Kafaya tam isabet atması lazım bunun için hassasiyeti iyi olması lazım. Ekibi düzenlemesi için bir lideri temsil etmesi lazım. Oyun her taraftan açık olduğu için her yerden mermi yiyebiliyorsun. (G8)

Bence oyuna hakimiyeti tam olmalı. Yani haritada nereye ineceğini falan iyi bilmeli. Ondan sonra çevre kontrolü çok güçlü olmalı. Hem düşmanları daha iyi görebilmek için hem de envanter toplayabilmek için. (G24)

Oyuncu kültürünü ve ideal oyuncu karakterini anlayabilmek için yukarıdaki soruyla bağlantılı olarak katılımcılara ‘Oyun oynarken sizi en çok rahatsız eden şeyler nelerdir?’ sorusu sorulmuştur. Katılımcı görüşleri dikkate alındığından oyuncuların önemli bir kısmının PUBG oyununda oyuncunun pusmasından (gizlenerek rakip oyuncunun onu görmesini engellemek) rahatsız olduğu görülmüştür.

Pusanlar genellikle hoş karşılanmıyor çünkü o oyunun eğlence gibi bir amacı var. Ha çok zor bir durumda olur, dört kişi onu basar, orda bir para ödülü konur veya başka türlü bir şey. O şekilde pusarsa anlaşılır da ama normal bir maçtır daha kalan seksen kişi var adam pusar bu sadece ben değil hiçbir oyuncu tarafından hoş karşılanmıyor. Ben kendim eğer pusan oyuncuyu fark edersem onu normal silah çekip vurmak yerine bir şekilde oyuna getirir ya tava atarım ya da çok başka bir şekilde öldürürüm. Onun zoruna gidecek bir şekilde. (G1)

İyi bir oyuncunun pusmaması gerektiğini, savaşırken kendine güvenmesi gerektiğini düşünüyorum. Düşmanın da olsa birini arkadan vurmak hiç hoş bir durum değil. Çık vur ve öldür. (G20)

İyi bir oyuncu dürüstçe çatışmalı pusmamalı. Silah kullanma kabiliyeti iyi olmalı. (G14)

İlk önce pusarak oynamamalı. Taktik bir şekilde oynamalı. Bir de akıl işi. (G6)

Bulgulardan da anlaşılacağı üzere gündelik hayatımızda olduğu gibi dijital oyun içinde de etkileşimde bulunduğumuz kişilerin belli bir kültürel sermayeye sahip olmasını bekleriz. Bunun merkezinde ‘saygılı olmak’ yer alır. Bu gerçek hayatta beden pratiklerimiz üzerinden sunduğumuz bir şeyken, dijital oyunlarda da avatarlarımız üzerinden göstermemiz gereken bir ahlak sunumudur.

4.4. PUBG Oyunu ve Ekonomik Sermaye

PUBG mobile milyonlarca kişi tarafından oynanan dünyanın en büyük çevrimiçi oyunlarından biridir. Oyunun ekonomik sermaye çerçevesinde irdelenmesi öncelikle E-Spor kavramının açıklanmasıyla mümkün olacaktır. Mali yönden bakılacak olursa herhangi bir ürün

ortaya çıktıktan sonra kendi piyasasını yaratır ve bu piyasaya yapılacak yatırımları arttırır. Bunun sebebi de popüler olanın karlı olması ve karın da yatırımcıların ilgisini çekmesidir. PUBG gibi oyunlar dünyada yaygınlaştıkça camialar ve topluluklar da kalabalıklaşmaya başlar. İnsanlar bu oyunu çok sevdiler ve oyunla ilgili yapılan etkinlikler, turnuvalar çoğaldı. Böylece bu yolla kendi piyasasını oluşturmuş oldu. Böylece oyuna gösterilen fazla talep onu bir E-Spor haline getirdi (Özenç & Keskin, 2019, s. 125-126).

Katılımcıların oyun içindeki ekonomik sermayesini incelemek için onlara derinlemesine görüşme sırasında görüşme formuyla bağlantılı olacağı düşünülen ‘Oyuna para harcadınız ya da oyundan para kazandınız mı?’ şeklinde bir soru sorulmuştur. Bu soruyla katılımcının hem oyuna para yatırıp yatırmadığı, hem de oyun üzerinden para kazanıp kazanmadığı öğrenilmek istenmiştir. Ayrıca katılımcının gözünden oyundaki ekonomik sermayenin ne anlama geldiği irdelenmeye çalışılan bir başka husustur.

Bu parasal kısmın çoğunluğunu Youtuberlar kazanıyor. Youtube, TikTok bu şekilde daha çok sosyal medyada videosunu çıkartıp millete daha iyi bir izlenim bırakan insanlar kazanıyor. Youtube’ta mesela Türkiye genelinde şu an izlenmesi 870 milyon olan insan var, bundan yüzlerce var. Dünya genelinde de yine Hollanda asıllı bir tane Arap oyuncu sadece PUBG’de izlenme süresi 58.7 milyar. Bu da akıl almaz bir para. Normal bir hesap açıyorsun işte Fatih olamayan oyuncular oluyor ya da hesabını sana kastırıyor, çevrede de çoğunluk mesela 500 liraya hesap kastırıyorlar, sadece unvanı gelsin diye. Bu sezonda bir tane arkadaşım bana hesabını vermiş diyor bunu kas, işte dünya sıralamasında 500’e gir Fatih unvanını al işte paran ne kadarsa veririm. Normal kasılmadan önceki hesabın fiyatı 300 liraysa o hesabı 500 liraya Fatih yaparsın her sezon da Fatih çerçevesi kalmaya devam eder ve hesabın değeri oldukça artar. (G1)

PUBG oyununun bazı oyuncularını Twitch ve Youtube üzerinden oyun deneyimlerini canlı yayın açarak yayınlaması üzerinden de kazanç sağlamaktadır. Oyunun popülerliğini de arttıran bu yayınlar oyun kullanıcılarının oldukça ilgisini çekmekte ve adeta oyunun bir parçası gibi bunları izlemekten de keyif almaktadırlar. Bunun yanı sıra küresel ekonomide yeni bir pazar yaratılmaktadır.

Önce kendime güzel bir hesap kuruyordum ondan sonra içine para yatırdığım zaman güzel desenler çıkarıp hesabı satıyordum daha yüksek bir miktara. Mesele benim yatırdığım paranın yüksek miktarına satmak değil, atıyorum 10 lira yatırdığım zaman o hesabın içine 1000 lira değerinde nadir bir desen geliyorsa o hesabın değeri tabi ki de çok çok artıyor. O şekilde hesap alım-satımı yapıp para kazanmaya başladım. Ve bu çok hoşuma gitti ve bunu sürekli devam ettirdim. (G4)

Ekipman alıp video çekmeye başlamayı tercih ederdim. Para harcadığım da oldu kazandığım da. Genelde silahlara para harcıyordum. (G8)

Çok para harcıyorum ama daha oyundan para kazanmadım. Çünkü bağımlılık olduğu için o sandıkları hep açmak istiyorum. O nadir kıyafetler hep bende olsun ben de kullanayım diye. İmkânım olsa tüm silah skinlerine ve kıyafetlere harcarım. Çünkü çok ilgimi çekiyor. (G6)

Kullanıcılar tarafından tıpkı gerçek hayattaki bedenlerine yaptıkları yatırımlar gibi avatarlarına da yatırım yapmak oldukça önemlidir. Güzel görünme, biricik olma, başkalarında olmayan materyallere sahip olma istekleri oyuncuların avatarları için kıyafetlere ve desenlere zaman ve para harcanması normalleştirmektedir. Toplumsallaşmanın önemli araçlarından olan tüketim en çok da bedenlerimiz üzerinden gerçekleşmektedir. Boudrillard'ın bedeni en güzel tüketim nesnesi olarak adlandırması ve moda, reklam gibi yöntemlerin de bu tüketimi hızlandıran faktörler olması dijital oyunlarda da etkili olmaktadır. Tüketimin ihtiyaçların ötesine geçmesi oyuncuların avatarlarını da tüketim nesnesine dönüştürmektedir. Modanın da yönünü dijitale çevirmesiyle birlikte sürekli üretilen avatar kıyafetleri ve çeşitli materyaller kullanıcılarını cezp etmekte oldukça etkilidir. Gündelik hayattaki tüketim kültürü dijital ortama da taşınmaktadır. Ayrıca dijital ortamdaki tüketim alışkanlıkları da gündelik hayattaki tüketim alışkanlıklarını etkilemektedir.

Katılımcılar genelde ufak çaplı paralar yatırdıklarını, hesaplarını geliştirerek onları sattıklarını ve bu yolla maddi gelir de elde ettiklerini beyan etmişlerdir. Oyunu hem oynayarak hem de farklı yerlerde yayın yaparak devasa paralar kazanan, statüsü yüksek oyuncular için bir iş kolu haline gelmiştir. Gündelik hayatta ekonomik sermayenin kişiye bir statü kazandırdığı gibi oyunda da bunun aynı şekilde ilerlediğini ifade eden katılımcılar da olmuştur. Özellikle bu konuda bir katılımcının ifade ettikleri son derece önemlidir.

Hesabımın iyi olmadığı zamanlar, hesabıma para yatırmadığım zamanlar, bir lobiye girdiğim zaman, bir lobide en fazla dört kişi oluyor, mesela konuşma tarzımdan diyorlardı sen Kürt'sün burada ne işin var. Küfür edenler vardı. Bunlar çok normal karşılanıyor PUBG'de. Dil, din, ırk ayrımı yapanlar var, Suriye bayrağı olduğu zaman lobiden atanlar var. Rütben artınca farklı oluyor. Lobilere girdiğim zaman hesabım yüksek olduğu için, çok para yatırıldığı için mesela aşiret çocuğu diyorlar, çok zengin diyorlar. Aynı ırktayım, o zaman eziyorlardı şimdi seviyorlar. Paran olduğu için. Gerçek hayatla çok benzerliği var. Mesela yırtık pırtık kıyafetle dolaştığın zaman kimse seni takmaz, bir torosla bir restoranta gitip yemek yediğin zaman garsonlar da seni takmaz. Ama mesela bir Rolls-Royce ile bir Lamborghini ile bir restoranta gittiğin zaman seni çok güzel ağırslarlar. (G14)

Teknolojik gelişme ve ilerlemelerin vardığı boyutla ilişkilendirildiğinde ötekilik formunun etkileşime dayalı olarak biçimlendiği ve yeniden üretildiği görülmektedir. Teknolojiden önce eğlence aracı olan oyunlar dijital platformlarda sadece oyun değildir. Geçmişteki gibi sadece boş zaman değerlendirme aktiviteleri de değildir. Her bir oyun kurucusunun ve oyuncusunun kendisi için inşa ettiği, iletmek istediği mesajları yüklediği yeni

bir dünyadır, yeni bir mekândır. Dijital platformlardaki her bir oyun aynı zamanda bir ideoloji, kültürel bir alt alan ve politik-iktisadi pazar niteliğindedir.

Dijital platformlardaki öteki tek boyutlu değildir. Oyuncu ötekileştirmenin çeşitli formlarını kullanabilmektedir. Özellikle de ötekileştirmede başat rol oynayan ırk ve din kavramı oldukça etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Sözelimi bir dijital oyunda oyuncular hem birbirini hem de oyundaki karakterleri ötekileştirebilmektedir. Katılımcının (G14) da ifade ettiği gibi bensus olduğu ırktan dolayı hem oyuncunun kendisi ötekileştirilmiştir hem de temsili olan avatarı ötekileştirilmiştir. Dijital oyuncular günlük hayatta olduğu gibi dijital oyunlarda ötekileştirilmekte, ırkçılığa maruz kalmakta ve zorbalığa uğramaktadırlar. İnsanlar genelde ten renklerinden ya da bedenleri üzerinden göstermeye çalıştıkları ırksal simgelerden ötürü ırkçılığa maruz kalmaktadırlar. Dijital oyunlarda da bu durum avatarlar üzerinden anlaşılmakta ya da sesli sohbet odalarında konuşma tarzlarından anlaşılmaktadır. Ancak ekonomik sermayenin kişiye kazandırdığı statü ırksal ayrımcılığı arka plana atmaktadır. Katılımcı oyun içinde maruz kaldığı etiketlenmelerin ekonomik sermaye artınca azaldığını, şekil değiştirdiğini ifade etmiştir. Ekonomik sermayenin saygınlık kazandırdığı, etiklendiği durum değişmediği halde ötekinin bakış açısının değiştiği ve daha çok sevildiği görülmektedir. Bourdieu'nun sermaye türlerinin birbirini beslediği savı burada gerçeklik kazanmaktadır. Ekonomik sermaye beraberinde sosyal sermayeyi de getirmektedir.

4.5. Avatar-Beden İlişkisi

Oyuncuların gerçek hayattaki algı ve tutumları, oynanacak oyunun ismini, nasıl oynanacağını, kimlerle oynanacağını da belirlemektedir. Oyuncu normal hayatındaki dini, psikolojik veya siyasi anlayışından hareketle oyundaki karakterleri biçimlendirmektedir. Bu doğrultuda semboller çok önemli anlamlara sahiptir. Bayraklar, karaktere giydirilen kıyafetler, oyunu oynamak için kurulan ekipler, belirlenen hedefler gibi oyuna içkin öğeler, aslında oyuncunun gerçek hayattaki yansımalarıdır. Bunlar da kendinden olan “içerideki” ile kendinden olmayan “dışarıdaki”nin temsilidir. Dijital oyuncunun sanal ortamdaki bedeninin temsili avatarıdır. Günlük hayatta benlik ve kimliğini bedenleri üzerinden sergileyen insanlar dijital oyunlarda da simgeler aracılığı ile avatarları üzerinden sergilemeye çalışmaktadırlar. Katılımcıların gerçek bedenleri ve avatarlarını birbirine benzetip benzetmediğini ve avatarlarını bedenlerinin bir temsili olarak algılayıp algılamadığını irdelemek için ‘Oyun karakterini hangi kriterlere göre belirliyorsunuz?’, ‘Kostümünüzü nasıl seçersiniz?’, ‘Cinsiyetinizi neye göre belirlersiniz?’ ve ‘Kullandığınız simgeler sizin için ne ifade ediyor?’ gibi sorular sorulmuştur.

Oyun için bir karakter olarak bayan karakter, erkeğin iki üç karakteri falan mevcut. Daha çok zayıf uzun tarzı bir şey seçerim. Oyunda daha seri olması için. Daha çok ormanlık alanda girilen savaşta ağaç arkasında zayıf karakter kaybolabiliyorken daha şişman bir karakter kaybolamıyor orda. (G1)

Oyunda açık hedef olmamak için daha zayıf ve hızlı karakterler seçmeye çalışıyorum. (G2)

Ben oyun karakterimi kadından yana seçiyorum. Çünkü saklanması daha kolay, ağaç aralarında görünmesi daha zor oluyordu. Çünkü erkeğe göre daha naif olduğu için daha iyi saklanabiliyor, kamuflaj olabiliyor o yüzden ben genellikle kadın olarak seçiyorum karakterimi ki daha iyi oynayabileyim. (G3)

Birine karşı oynadığımda daha zarif elbiseler, daha narin karakterler seçiyorum. Klasikte ise daha kaba, görünümü daha iyi karakterler seçiyordum. Daha iyi görünebilmek için rakibin gözünde. (G12)

Kimi katılımcılar karakterlerini tamamen oyunun stratejisine göre belirlemeyi tercih etmektedirler. Oyunda başarılı olmak, rütbe yükseltmek ve güvende olmak için karakterin cinsiyetini belirleme konusunda oyuncuyu rahatsız etmemektedir. PUBG savaş oyununda kamufler olmak çok önemli olduğundan daha zayıf ve ince olan kadın karakterler tercih edilmektedir. Avatarın kendilerine benzemesinden çok onları oyun içinde daha güvende tutmasını tercih etmektedirler. Bu durum tıpkı gündelik yaşamda beğeni algılarımızın dışında olsa bile rahat hareket etmemizi sağlayacak kıyafetler tercih etmeye de benzilebilir. Bazı oyuncular cinsiyet tercihlerini kadın avatarların oyun içindeki avantajlarından dolayı kadın olarak belirlerken bazıları da daha dezavantajlı olmasına rağmen kendilerini temsil ettiğini düşündükleri için erkek karakter tercih etmektedirler.

Bütün karakterleri de alıp kullandığım oldu ama içlerinde Sara diye bir kadın karakter vardı. Nasıl diyeyim kavranışı, korunuşu, sıkışı, işte arabada hızlı yer değiştirmesi, hızlı arabaya binışı. Bu tür özelliklerinden dolayı Sara'yı seçmeyi tercih ettim. Aynı zamanda çok çabuk saklanabilen bir oyuncu. Ondan dolayı kadın karakterleri tercih ediyorum ama arada Carlo diye bir karakter var çok yakışıklı bir karakter, onu da kendime benzettiğim için onu seçtiğim oluyordu tabi ki arada. Her hesap değiştirdiğimde ben onun için UC yatırıp yine oyunu oynayabildiğim karakteri alıyordum. (G4)

Çok havalı bir şekilde yapmaya çalışıyorum. Hatta saçlarını yan tarafa taratıp beyaz renkte falan yapmıştım saçını. Gayet de klas duruyordu. Sandıktan çıkan kıyafetleri falan giydirince de gayet güzel genelde diğer karakterlerde bulunmayan kıyafetler seçiyorum. (G5)

Karakterim genellikle siyah olur, kıyafetleri ise yırtık falan olur. Ya da renkli, kimsede bulunmayan nadir kıyafetler olur. Para harcayarak sandık açtırıyorum oradan da kıyafet çıkıyor. Nadir kıyafetler giydiğimde çok mutlu hissediyorum. Böyle arkadaşlarla falan oynadığımda onlarda yokken bende olduğunda çok mutlu oluyorum. (G6)

Genelde kendime göre belirliyorum. Saç stili olsun, kıyafetleri falan olsun kendi giyimime göre ayarlıyorum. (G7)

Carlo ile oynuyorum. Kendime göre belirliyorum avatarı. (G11)

Sandıktan çıkan sınırlı sayıda kostüm içinden kendi zevkime en uygun olanları seçerim. Avatarıma yakışması benim için önemli. (G28)

Popüler olmasına göre. Mesela bir karakter genel olarak çok beğeniliyorsa ben de onu seçerim oynamak için. Kıyafetleri sade renklerden seçiyorum. Çünkü hem dikkat çekmesin diye hem de ben çok renkli kıyafetler sevmem. Erkek olarak belirliyorum çünkü beni yansıtmamı istiyorum. (G18)

Katılımcılar avatarlarının kendilerini yansıttığını düşündükleri için kendileri gibi görünmelerini sağlamaya çalışmaktadırlar. Tüketim kültürünün öğelerinden biri olan moda kavramı da oyuncuların karakter seçimlerinde belirleyicidir. Avatarının günlük hayattaki bedeninin bir temsili olduğunu kabul eden oyuncu beğeni algılarına göre avatarının tarzını yaratmaktadır. Ayrıca oyuncu avatari kendine benzediği ölçüde o karakterle oynamaktan keyif almaktadır. Bu avatarların bedenlerinin bir temsili olduğuna inandıklarını gösterir ve avatari içselleştirdikleri anlamına gelmektedir. Görüşmeci 14'ün ifadeleri ise dikkat çekicidir. Oyundaki karakterini tamamen kendisiyle özdeşleştirmekte ve hatta ona bir statü kazandırmaya çalışmaktadır. Avatarına giydirdiği kostümlerin ve bu kostümlerin değerinin onun oyun içindeki saygınlığını belirlediğini ifade etmektedir.

Oynadığım sezonlara göre değişiyor. Benim kullandığım karakter erkek, yakışıklı bir karakter. Onun üstüne de güzel elbiseler giydiriyorum, hani elbise güzel olmasa bile değeri fazla olunca onu giyiyorum. Şöyle bir şey düşünün mesela gerçek hayatta bir insan var karşınızda. Ayakkabıları 2 bin lira, pantolonu 2 bin lira, montu 2 bin lira. O insanı gördüğünüz zaman ne kadar zengin diyorsunuz ya, oyunda da böyle. Farklı bir kıyafet alıp giydiğiniz zaman ve insanlarla tanıştığınız zaman öyle oluyor işte. Zengin görüyor insanlar seni ve farklı davranıyorlar. Erkek seçiyorum. Çünkü beni temsil etmesi için. Stratejik olarak nadiren kadın karakter de kullanırım. (G14)

PUBG'nin daha çok erkek oyuncuların oynadığı bir oyun olduğu düşünülmektedir. Araştırmanın üç kadın katılımcısı da karakterlerinin kendi cinsiyetlerini temsil etmesini istediklerini ifade etmektedirler. Karakterinin oyunda ciddiye alınmasına çok önem veren katılımcı bunun yolunun da askeri ve ciddi bir giyim tarzı olduğunu ifade etmektedir (G25). Bir diğer katılımcı ise avatarını kendisi gibi giydirince daha iyi hissettiğini ve kostümleri karakterine giydirirken kendisine de yakışması gerektiğini ifade etmektedir.

Oynadıkça gelen kıyafetler var sana. İlk başlarda gelen kıyafetler seni hiç iyi hissettirmiyor. Çünkü ilk verilen kıyafetlerden bile yeni oynadığın belli olduğu için çok ciddiye alınmıyorsun. Sandıklardan kıyafet geldikçe onlar senin rütbeni, nasıl oynadığını gösterdiği için. Ben kıyafet seçimimi neye göre yapıyorum özgür ruhlu olduğum için ya da biraz daha böyle savaşı ruhuna sahip olduğum için daha çok işte böyle Vikinglerin savaşı ruhuna yakın bir şekilde giydiriyorum. Böyle pembeli işte prensesli değil de daha çok savaşı gibi

giydirtiyorum kendi karakterimi. Ben cinsiyetini kadın olduğum için ve kadın olmaktan mutlu olduğum için direkt kadın olarak yaptım. Hiç başka bir alternatif düşünmedim açıkçası. (G16)

Tamamen gerçek hayattaki karakterime göre belirliyorum. Fizik olarak bana en çok benzeyen karakterleri seçmeye çalışıyorum. Giyim tarzını tıpkı kendi giyim tarzım gibi yapmaya çalışıyorum. O şekilde kendimi daha iyi hissediyorum oyunu oynarken. Kostümlerin karakterime ve bana yakışması çok önemli. Kız seçiyorum kız olduğum için. (G17)

Oyun karakterimi kendimden yola çıkarak belirliyorum. Tarz ve oynayış olarak kendime en yakın bulduğum karakteri seçiyorum. Kostüm seçimimin abartılı olmamasına dikkat ediyorum. Daha savaşçı bir ruhu temsil etmeye çalışıyorum kostümümle. Bu yüzden de askeri kıyafete benzeyen kıyafetler giydirtiyorum. Bir kadın olduğum için karakterimin de daha ciddiye alınmasını istiyorum ve bu yüzden oyunun ruhunu karakterimde vermek istiyorum. Kadın cinsiyetini kullanıyorum. Çünkü kadın olduğum bilinsin istiyorum ki bu oyunun sadece bir erkek oyunu olmadığını, kadınların da gayet iyi oynayabildiklerini göstermek istiyorum. (G25)

Dijital oyunlar ile cinsiyet arasındaki ilişkinin incelendiği birçok çalışmada cinsiyetin oyunun türü ve oyunu tercih etme sebebinde belirleyici bir faktör olmaktadır. Pala ve Erdem'in 'kızların ve erkeklerin dijital oyun tercihlerine yönelik yapılan araştırmalar' tablosunda kızların daha çok vahşi olmayan oyunlar ve ilişkiler temelindeki oyunları tercih ettiği görülürken erkeklerinse gerçekçi insan vahşeti ve rekabet temalı oyunlar tercih ettiğini göstermiştir (Pala & Erdem, 2011, s. 56). Yapılan bu araştırmanın neticesinde de kadın oyuncuların sayısının daha az olması dikkat çekicidir. Ayrıca kadın katılımcıların bir savaş simülasyonu oyunu olan PUBG'yi oynarken kendini kanıtlama çabası içine girdiği görülebilir. Dijital oyun oynamak ve buradaki beden temsilleri kadınlar ve erkekler için farklı anlamlar taşımaktadır. Dijital oyunlar toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretildiği alanlar olmasının yanı sıra kadınlar tarafından eril zihniyete meydan okumanın ve kendi potansiyelini ortaya koymanın alternatif bir yolu olarak da görülmektedir.

PUBG oyununda stratejik olarak kadın karakterle oynamak bir sorun teşkil etmemekle birlikte karakterin gerçekte de kadın olduğu bilindiğinde oyuncu hem diğer oyuncular tarafından hem de kendi ekip arkadaşları tarafından cinsiyetçilik maruz kalabilmekte ve küçük görülebilmektedir. Toplumsal cinsiyet algısının gündelik hayattaki yansımalarını dijital oyunlarda da görmek çok mümkündür. Bununla ilintili olarak bir kadın katılımcının oynarken kendisini en çok rahatsız eden şeyi şu şekilde ifade etmektedir:

Kadın olduğum için ekip arkadaşlarım bayıldığında ve onları kurtarmak için sadece ben kaldığımda güvenmiyorlar onları kurtaracağıma. Bundan çok rahatsız oluyorum. Cinsiyetimden dolayı tek kadın oynadığımda işimiz ona kaldıysa gibi küçük görmeler oluyor ve bu gururuma dokunuyor, daha iyi oynamak için çabalıyorum. (G16)

Kadınlar dijital oyun dünyasına dahil olmaya başladıktan sonra siber feministler bunun bir fırsat olduğunu düşünmüşlerdir. Kadınların teknolojiye ve özellikle küresel etkileşimin en önemli ögesi olan internete katılımının toplumsal cinsiyeti de dönüştüreceğine inanmışlardır. Bu yeni medya ortamının kadınların var olan temsiliyi değiştireceğini ve bu yeni medya teknolojilerinin azınlıkların kitlelere ulaşabilmesi için bir fırsat olduğunu aktarmışlardır (Hülür & Kayhan, 2020, s. 16). Dijital oyun sektöründe kadınların sayısının her geçen gün artması toplumsal cinsiyet eşitliğine nispeten olumlu etki etse de katılımcıların beyanlarını dikkate aldığımızda toplumsal cinsiyet algılarının dijital oyunlarda da yeniden yaratıldığını görmekteyiz. Özellikle tüketim toplumunun yarattığı kırılgan kadın bedeni imajı algısı dijital oyunlara da yansımaktadır. Kadın katılımcılar PUBG oyununda kadın sayısının az olmasından da rahatsızlık duyduklarını ifade etmişlerdir.

Katılımcıların rakip oyuncu avatarını nasıl değerlendirdiğini tartışabilmek için ‘Rakip avatarda ilginizi ilk çeken şey ne olur?’ sorusu sorulmuştur. Burada amaçlanan şey diğer oyuncuların dijital beden temsili olan avatarlarının oyuncularda nasıl bir izlenim yarattığını anlayabilmektir.

Görünüşü oluyor. Rütbesi dikkatimi çekiyor ve ona göre oynuyorum. Yüksek bir rütbesi varsa daha dikkatli oynuyorum. (G1)

İlk ilgimi çeken silah kullanma tekniği oluyor. Çünkü silahı iyi kullanıyorsa onunla arkadaşlık kurup onun hassasiyetlerini kendime almaya çalışırım. Çünkü eğer rakibimin iyi bir hassasiyeti varsa beni kolaylıkla yenebilir. Onlara dikkat ederim. Bir de gizlenmesi, saklanabilmesi. Benim için avatarın görünüşü çok önemli değil oynama şekli daha çok ilgimi çekiyor ama yine de UC’si çok olan bir oyuncu görünce de tabi ki ilgimi çekiyor. Silah desenleri ya da elbiselerinden bir oyuncunun oyuna ne kadar para harcadığı anlaşılabilir. Yani çünkü çok para yatıran çok iyi elbiseler almış demektir. (G3)

Bu nadir kıyafetler var, nadir silah desenleri var, onlar rakipte varsa insanın ilgisini çekiyor bir de diyor ki demek ki rakip sağlam oynuyor. Rakip emek veriyor ki böyle para yatırıyor diyorsun ve ilgimi o çekiyor. (G6)

Genelde yabancılar olduğunda onlar daha zengin oluyor ve daha çok kostümleri oluyor. Ciddi paralar yatırıyorlar. Ünvanlarından anlaşılıyor. Onlar ilgimi çekiyor. Oyuna daha çok para yatıranlara oyun içinde daha farklı bir yaklaşım oluyor. İnsanlar ona göre sohbet ediyor. Gerçek hayatta nasılsa oyunda da öyle. Kötüysen seni dışlıyorlar, iyiyse yanına alıyorlar. (G8)

Katılımcılar diğer oyuncuların oyundaki statüsünün avatarları üzerindeki kıyafet, simgeler veya ünvanlarla anlaşılabilmesini ifade etmişlerdir. Oyundaki saygınlık da buna paralel olarak artmaktadır. Dijital oyun dünyasındaki insanlara kendini kabul ettirebilmek ya da bir statü kazanmak için oyuncuların ya çok oynayarak hesaplarını yükseltmeleri ya da oyuna para yatırarak bunu yapmaları gerekmektedir. Gündelik hayattaki ekonomik ve sosyal hiyerarşi

dijital oyunlarda da simgeler aracılığıyla sağlanmaktadır. Oyunun kullanıcıları tarafından uzun saatler oynanması ve oyuna bağımlılık da bu konunun yaratılmak korunmak istenmesinden gelmektedir.

Silahlar, araba desenleri, ünvanlar bunlar gözümü çok alıyor. Mesela popülerlik kısmı var orda. Benim orda 50 milyon popülerliğim var. Hani normal bir oyuncuya göre çok çok fazla. Bu popülerlik de insanın dikkatini çok çekiyor. Mesela şuanda PUBG Mobile'ın içerisinde dünya sıralamasında popülerlik sıralamasında birinci sırada Atro var ikinci sırada Barış G var. Barış G ülkemizi temsil ederken Atro da Arapları temsil ediyor. Atro'nun o hesabı atıyorum 20 milyon liralık değere sahipse bu adam 100 milyon lira kadar kendi hesabına hediye göndermiştir, sırf o sıralamada birinci gözükmek için. Oradan aldığı unvanla hesabı çok ayrı bir yerde görünüyor. Mesela o unvanı takip oynadığı zaman çok başka gözüküyor ve bu ilgimi çok çekiyor. (G4)

Yukarıdaki katılımcının da ifade ettiği üzere PUBG oyununda popüler olmak diğer oyuncuların bakış açısında çok iyi bir statüdür. İzlenme oranları, diğer oyuncuların kendileriyle etkileşim oranı ve sponsorluk da diyebileceğimiz yayına sanal hediyeler göndermek kişinin popülerliğini arttırmaktadır. Bunun unvan simgeleriyle görülüyor olması kişinin dünya çapında tanınmasına yol açmaktadır. Katılımcının da ifade ettiği gibi bu durum popülerliği yüksek oyuncuların global oyun dünyasında ülkelerini temsil ettikleri algısı yaratmaktadır. Katılımcılar beyanlarına bakıldığında PUBG oyun kullanıcıları karşı oyuncuda ilk olarak avatarın üzerinde taşıdığı kıyafetlere, silah desenlerine, kask desenlerine dikkat ederken kimisi de oyuncunun tecrübesini, statüsünü gösteren unvanlara dikkat etmektedirler.

Bir dijital oyunun gerçeklik düzeyi oyuncuların oyunla olan bağınyı güçlendirmekte ölçüt sayılabilmektedir. Dijital oyunların gerçekçi kurguları ve mekansal yapıları oyuncuların kendini oyun dünyasından koparmasını güçleştirmektedir. Zira gerçek hayat ile dijital hayat arasındaki gerçeklik sınırı teknolojinin gelişimiyle oldukça muğlaklaşmaktadır. Oyuncu uzun süre oyun evreninde kaldığında kendini daha çok oraya ait hissetmeye başlamaktadır. Bu bağlamda katılımcılara 'Oyun bittiğinde bile kendinizi hala oyunda gibi hisseder misiniz?' diye bir soru sorulmuştur. Ulaşılan sonuçlar ilginçtir.

İlk başladığım zamanlarda kendimi oyuna öyle bir kaptırmışım ki gün vardı 12-13 saat oynadığımı hatırlıyorum. Telefonu bırakıp dışarı çıkıyordum telefon şarj alsın diye işte bir eve bakıyordum normal PUBG'de olan bir ev aklıma geliyordu. O yüzden mesela diyordum şimdi arada arkadaşlarla sohbet ederken mesela bir yüksek tepeye çıkıyorduk köye bakıyorduk diyordu işte şuan sende bir silah var ve PUBG oyunu gerçek hayat, sence neresi neresi olurdu, ya da şurdan adam geçse nasıl vururdun. Bu şekilde yani insan kendini kaptırıyor. (G1)

Gözümü kapatıyordum oyun canlanıyordu gözümde. Bazen rüyalarımda görüyordum. Bir kere çöp tenekesinin içinde yangın vardı onu drop zannetmiştim. (G14)

Hissediyorum. Hele ki oyun güzel geçtiyse. Oyunu kapattıktan sonra her yer bana oyunun içi gibi geliyor. (G11)

Bazen uyumamak için kendimi zorladığım zamanlarda uyuduktan sonra rüyama girdiğini bile hatırlıyorum. Hatta bazen müziği sanki kulağımda çalıyormuş gibi hissediyorum, ateş seslerini falan. Hatta ben biraz bu konularda bağımlı bir insanım. Birisi ben oyun başındayken bana soru sordu mu o hiç yokmuş gibi oluyor. Tamamen oyunun içindeyim gibi. (G5)

PUBG oyununun mekanlarının gerçek hayattaki mekanlardan esinlenerek yaratılması, oyundaki materyallerin hemen hepsinin gündelik hayattaki materyallerle aynı olması oyuncunun oyunda sanal gerçeklik düzeyini arttırmaktadır. Taklit olmanın ötesinde gerçekliğin bir kurgusu olan dijital oyunlar simülakr görevi gören bütün göstergeleriyle birlikte Baudrillard'ın sözünü ettiği simülasyon evrenini yaratmaktadır. Bu tür oyunlarda gerçeklik yeniden kurgulanmaktadır.

Ben bir aralar o kadar çok oyun oynuyordum ki oyunu kapattıktan sonra gözümü kapattığımda gözümün önüne droplar, düşmanlar, silahlar geliyordu. Normal hayatta bile devam ediyordu. Şu kadarını söyliyim bir arada arkadaşımızla motorla bir yere doğru giderken böyle drop gibi bir şey gördüm gözüme öyle takıldı aa dedim drop düşmüş. Ve bunu hani espiri olarak söylemedim. Kendimi bir simülasyonun içinde hissettim. Etrafıma bakınmaya başladım. (G16)

Uzun süre oynadıktan sonra böyle kalkıp mutfağa falan gittiğimde sanki hala oyun oynuyormuşum gibi taktik bir şekilde mutfağa gidiyordum. Birden düşman falan çıkar sanıyorum karşıma. (G6)

Oyuncular genel olarak oyunda fazla zaman geçirdiklerinde gerçeklik algıları muğlaklaşıyor ve bir süre kendilerini hala oyunun içinde zannedebilmektedirler. Oyundaki mekanları ve materyalleri gerçek hayattakine benzetebildikleri gibi gerçek hayattaki birçok mekan ve materyali de oyun evrenindekine benzetebilmektedirler. Bunların yanı sıra bunun bir oyunun olduğunun her zaman farkında olduğunu söyleyen katılımcılar da vardır.

PUBG'nin gerçekliği bana sıfır. Oyunun içinde bir sürü kişi öldürmek, uçaktan atlamak gibi şeyler gerçek hayatta asla olmayacak şeyler olduğu için bende hiç gerçekçi gelmiyor. Ama uzun oynadığımda bazen halisünasyonlar bile gördüğüm oluyordu. Mesela bir kulaklık almıştım, kulaklığı takıp oynadığım zaman sonra çıkardıktan sonra film açtım ve filmde oyunun seslerini, silah sesleri duymaya başlamıştım. Sağıma bakıyorum silah sesleri soluma bakıyorum pusmuş adamlar görüyordum. Etkisinden çıkmak için yüzümü yıkamak zorunda kalıyordum. (G4).

Kimi oyun kullanıcıları PUBG oyununun sadece bir oyun olduğunun farkında olmasına rağmen uzun süre vakit geçirdiklerinde gerçek bedenlerinden oyunun etkisini kolay

atamamaktadırlar. Oyunla duygusal bir bağ kurulmasa da kişi kendini oyundan çıkarmakta zorluk çekmektedir.



SONUÇ

Tarihsel süreç içerisinde değişime uğrayan oyun fenomeni dijitalleşme ve endüstrileşmeyle birlikte bedene de farklı bir sunum alanı yaratmaktadır. Bedenin kontrol edilmesi ve sunulması farklı formlar içerisinde ve sanal bir gerçeklikle gerçekleşmektedir. Bu durum gündelik hayatımızda bedenimizi sunma şeklimizi de etkilemektedir. Bu çalışmanın amacı gündelik hayatımızı azımsanmayacak ölçüde meşgul eden dijital oyun platformlarında “Kullanıcılarının perspektifinden dijital oyunlarda beden nasıl algılanmakta ve sunulmaktadır?” sorusundan hareketle bedenin sunulma biçimlerini özne-beden-mekân ilişkisi bağlamında açıklamaktır. Fuchs ve Chandler (2021), ‘Dijital Nesneler Dijital Özneler’ adlı eserde dijital sosyolojiye kapitalizm ve emek üzerinden katkı yapmışlardır. Literatür incelendiğinde dijital oyun alanının sosyologlar tarafından araştırmalara yeterince dâhil edilmediği, ilgi görmeye başlasa da henüz birçok açıdan keşfedilmeyi bekleyen bir alan olduğu görülmektedir (Demirel, 2022). Türkiye’de de dijital oyunlar gittikçe daha çok ilgi duyulan bir araştırma konusu olmuştur. Bu noktada özellikle Binark ve Bayraktutan Sütçü Türkiye’de dijital oyun alanına en çok katkı yapan araştırmacılarıdır (Binark & Bayraktutan Sütçü, 2008; 2009; 2011). Dijital oyunlar sanal cemaatler, siyaset, benlik, kimlik, ırkçılık gibi oluşumlar üzerinden ele alınmış olsa da beden ve bedenin sunumu perspektifinden çalışmalara rastlanmamıştır. Bu çalışma literatürde dijital oyunlarda benlik ve kimlik araştırmalarına ek olarak dijital oyunlarda beden algısı ve beden pratikleri bakış açısını kazandırmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda katılımcıların PUBG oyunundaki avatarlarını bedenleriyle ilişkilendirme, avatarlarının gündelik beden pratikleri üzerindeki etkisini anlama çabasına girmiştir.

Bu çalışmada dijital oyun kullanıcılarının çoğunlukla avatarlarını kendi bedenleriyle ilişkilendirdiği tespit edilmiştir. Gündelik hayatta bedenlerini sunma pratiklerini avatarları üzerinden dijital oyun platformunda da sergilemeye çalışmaktadırlar. Katılımcılar avatarlarına uygun gördükleri kıyafet ve simgeleri betimlerken gerçek bedenlerini esas alarak bu tercihlerini yaptıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca PUBG oyununda gerçekleştirdikleri bir takım eylemlerin duygusal olarak bedenlerine etki ettiğini de söylemek mümkündür (araba sürmek veya paraşütle atlamak gibi). Avatarlarını kendi bedenlerine benzetmeye çalıştıkları gibi kimi durumda kendilerini avatarlarına benzetmeye çalışmışlardır ve bu uğurda bedenlerinde değişiklik yapabilmişlerdir (saçlarını kesmek veya boyamak gibi). Beden algılarımız kendi bedenimize bakış açımızla ilgili olduğu kadar ötekinin bizi nasıl gördüğüyle de ilgilidir. Dolayısıyla katılımcılar diğer oyuncuların avatarlarına bakış açısını önemli bulduklarını ifade etmişlerdir.

Diğer oyuncuların gözünde daha saygın ve güzel görünmek için oyuna para yatırıp güzel kıyafetler ve desenler almaya çalışan oyuncular da mevcuttur. Özetle çalışmanın “Kullanıcılarının perspektifinden dijital oyunlarda beden nasıl algılanmakta ve sunulmaktadır?” ana sorusuna büyük ölçüde yanıt bulduğu düşünülmektedir.

Çalışmanın teorik kısmında değinilen beden algısı konusunun dijital oyuncular nezdinde de avatarlarına karşı bir beden algısı geliştirildiği durumla örtüşmektedir. Bedenin sadece onu oluşturan parçalardan değil ona yüklenen anlam ve düşüncelerle bir bütünlük içinde olduğu görüşü (Ertan, 2017) katılımcıların avatarlarına yükledikleri anlamda karşılık bulmuştur. Ayrıca yine teorik kısımda bahsedilen Bourdieu’nun beden üzerinden tanımladığı sermaye biçimlerini, katılımcıların PUBG oyunu içerisinde avatarları aracılığıyla edinme çabası içine girdikleri görülmüştür. Avatarlar üzerinden sanal dünyada bir ekonomik, sosyal, sembolik ve kültürel sermaye edindikleri sonucuna varılmıştır. Katılımcıların edindikleri bu sermaye türleri gündelik ilişkilerine de yansımaktadır. Giddens’in, toplumsal etkileşim ortamında kişinin bedeni üzerinde sonsuz çeşitlilikte kurması gereken kontrol olduğu düşüncesi yine dijital oyun içerisinde oyuncunun avatarını kontrol altında tutma isteğiyle bağdaşmaktadır. Katılımcılar oyun kültürünü tanımlarken kendilerinin ve diğer oyuncuların avatarları üzerinde kurdukları kontrol ve yönetimin sonucunda bir oyuncu kültürü oluşabileceğine dikkat çekmiştir. Goffman’ın ‘toplumsal rol’, ‘gündelik hayatta benliğin sunumu’ gibi çalışmaları da sanal bedende karşılığını bulmuş ve topluma katılma aracı olarak beden benliğin kendini görünür kıldığı bir mekan halini almıştır.

Çalışmanın teorik kısmında cinsiyet ve toplumsal cinsiyet konularına çok değinilmemekle beraber saha bulguları bu konu ile ilgili veri sunmaktadır. Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet eşitsizliği kendini yeniden üretmektedir. Bu çalışmada kadın katılımcı sayısının az olması cinsiyet eşitsizliği hususundaki yorumları kısıtlasa da üç kadın katılımcı da oyun içerisinde ötekileştirildiğini ve kendilerini görünür kılmak amacıyla daha fazla zaman harcadığını beyan etmişlerdir. Çeşitli stratejik nedenlerle avatarları her iki cinsiyetten de seçen katılımcılar yine de toplumsal cinsiyet algısının kendilerinden bekledikleri davranış kalıplarına uymaktadırlar. Daha çok erkeklerin oynadığı bir oyun olarak ifade edilen PUBG oyunu eskiye oranla daha çok kadın oyuncu tarafından da oynanmaktadır. Tüm bunların sonucunda yine de gündelik hayattakine paralel olarak cinsiyetler arasında ayırım, ötekileştirme ve dışlama durumları söz konusudur.

Çalışmayı gerçekleştirirken karşılaşılan güçlük ve sınırlılıklarını birkaç düzeyde açıklamak mümkündür. İlk olarak zaman açısından çeşitli zorluklarla karşılaşmıştır. Nitekim saha bulgularının elde edilmesine yönelik olarak ayrılan zamanın kısıtlı olması, beraberinde

başka olumsuzlukları da getirmiştir. Sınırlı bir süre içinde veri toplama olanağı olduğu için katılımcı sayısı beklenenin altında kalmıştır. Ayrıca katılımcıların da görüşmelere yeterli zaman ayırma konusunda tereddütleri olmuştur. Daha sonra maddi zorluklar farklı şehirlerdeki katılımcılara ulaşmayı güçlendirmiştir. Ulaşım, konaklama ve diğer temel ihtiyaçlar da göz önüne alındığında şehir dışındaki katılımcılarla görüşmeler çeşitli iletişim araçlarıyla sağlanabilmiştir. Bu minvalde telefon görüşmeleri ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Bunun yanında internet üzerinden görüntülü görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Maddi kısıtlılıkların başka bir yansıması ise kullanılması planlanan gözlem yönteminin sadece Antalya ili ile sınırlı kalması olmuştur. En spesifik zorluklardan biri de mekân problemidir. Çalışmaya mevzu bahis olan PUBG oyununun dijital mecra ve platformlar üzerinden oynanıyor olması, objektif bir mekân olgusuna imkân vermemektedir. Bu nedenle de katılımcılarla yapılan görüşme planlarında sıklıkla değişiklikler yapmak zorunda kalınmıştır.

Sonuç olarak mevcut çalışmadan da anlaşılacağı üzere sosyoloji biliminin en temel çalışma konularından olan beden mefhumunun dijital oyunlar üzerinden daha çok irdelenmesi gerekmektedir. Bu konuda sosyolojik literatüre katkıda bulunacak çalışma ve araştırmaların nicelik ve nitelik olarak ileriye taşınması önem arz etmektedir. Zira gündelik hayatın bir uzantısı haline gelen dijital oyunlar ve bedenin sunumu ilişkisi çeşitli yönlerden ele alınması gereken toplumsal bir araştırma alanıdır. Günlük hayatın önemli bir kısmını meşgul eden dijital oyunlar sosyal ve kültürel dünyamızı dönüştürme hızını kesmeyecektir. Bu sebeple de bu alanda daha çok alan araştırması yapılması ve çalışmalara konu olması önemlidir. Bu konuda ihtiyaç duyulan araştırmaların oyun-beden denkleminde bedeni spesifik olarak ele alması elzemdir.

KAYNAKÇA

- Akay, A. (2016). *Michel Foucault'da İktidar ve Direnme Odakları*. Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Akbulut, H. (2009). "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü". M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. Kalkedon Yayınları, İstanbul, 25-82.
- Akyürek, E. (1994). *Ortaçağ'dan Yeniçağ'a Felsefe ve Sanat*. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- And, M. (2016). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Aytaç, Ö. (2005). "Kapitalizm ve Boş Zaman". *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (1), 1-22.
- Barmanbek, B. (2009). "Dijital Oyun Tasarımı". M. Binark, G. Bayraktutan Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. Kalkedon Yayınları, İstanbul, 95-124.
- Batı, U. (2011). "Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet". G. T. Ünal, & U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. Derin Yayınları, İstanbul, 3-34.
- Baudrillard, J. (2019). *Kusursuz Cinayet*. (Çev. M. Başaran, Dü., & N. Sevil), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2016). *Tüketim Toplumu*. (Çev. H. Deliceçaylı, & F. Keskin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2016). *Tüketim Toplumu, Söylenceleri/Yapıları*. (Çev. H. Deliceçaylı, & F. Keskin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Bauman, Z. (2016). *Modernite ve Holokaust*. (Çev. S. Sertabiboğlu), Alfa Yayınları, İstanbul.
- Bauman, Z. (2010). *Sosyolojik Düşünmek*. (Çev. A. Yılmaz), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütcü, G. (2009). "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online-da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği". M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 275-312.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütcü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2011). "Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri". Binark, M. ve Bayraktutan, G. (Ed.) *Katılımın "e-hali" Gençlerin Sanal Alemi*, Alternatif Bilişim Derneği, İstanbul, s. 1-30.
- Bourdieu, P. (2015). *Eril Tahakküm*. (Çev. B. Yılmaz), Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Bourdieu, P. ve Wacquant, L. (2014). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*. (Çev. N. Ökten), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı*. (Çev. T. T. Bilgin), Kuzey Yayınları, İstanbul.

- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, Chicago.
- Canatan, K. (2016). *Beden Sosyolojisi*. K. Canatan, (Ed.), Açılımkitap, İstanbul.
- Cuff, E., Sharrock, W. ve Francis, D. (2013). *Sosyolojide Perspektifler*. (Çev. Ü. Tatlıcan), D. Önder (drl.), Say Yayınları, İstanbul.
- Çelik, S. (2018). Geleneksel ve Modern Değerler Bağlamında Beden Algısı ve Tüketim (İstanbul Üniversitesi Örneği). *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, Malatya.
- Çüçen, A. (2006). "Batı Aydınlanmasının Düşünsel Kökenleri ve Eleştirisi". *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Özel Sayı*, 25-34.
- Demez, G. (2009). "Giriş". *Toplumbilim Beden Sosyolojisi Özel Sayısı* (24), 9-12.
- Demirel, E. (2022). "Sosyolojik Bir Araştırma Nesnesi Olarak Dijital Oyunlar". *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi* , 25 (2), 278-298.
- Duby, G. ve Perrot, M. (2005). *Kadınların Tarihi, Rönesans ve Aydınlanma Çağı Paradoksları* (Cilt 3). (Çev. A. Fethi), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Durmaz, M. (2020). Sosyolojik Bağlamda Fitness Sporunun Beden Algısı. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Munzur Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tunceli.
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Elias, N. (2004). *Uygarlık Süreci* (Cilt 1). (Çev. E. Ateşman), İletişim Yayınları, İstanbul.
- Ertan, C. (2017). *Dövmeli Bedenler Bir Beden Sosyolojisi Kitabı*. Phoenix Yayınevi, Ankara.
- Etymology. "Online Etymology Dictionary". tarihinde etymonline.com/word/game: <https://www.etymonline.com/word/game> (erişim tarihi: 5.12.2023).
- Fidaner, I. B. (2009). "Makinelerin Anlattıkları". M. Binark, G. Batraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. Kalkedon Yayınları, İstanbul, 83-94.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. M. A. Kılıçbay), İmge Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Foucault, M. (2012). *İktidarın Gözü*. (Çev. F. Keskin, D.Ü., & I. Ergüden), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik, Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. (Çev. Ü. Tatlıcan), Say Yayınları, İstanbul.
- Giddens, A. ve Sutton, P. W. (2017). *Sosyoloji* (Cilt 7. Edisyon), Kırmızı Yayınları, İstanbul.
- Goffman, E. (2014). *Damga, Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*. (Çev. Ş. Geniş, L. Ünsaldı ve S.N. Ağırnaslı), L. Ünsaldı (drl.) Heretik Yayınları, Ankara.
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev. B. Cezar), Metis Yayınları, İstanbul.
- Gül, D. (2017). İlişkisel Sosyoloji Perspektifinden Beden ve Bedene Yönelik Yaklaşımlar. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Gülsoy, S. (2015). "Video Oyunlar Sosyolojisi: Bir Kavramsallaştırma Denemesi". *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*. 7-8 Mayıs 2015. Erzurum, Erzurum, 1068-1076.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

- İmret, A. (2029). Sosyolojik Özneden Göçebe Özneye: Bir Beden Sosyolojisi Okuması. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mardin.
- Işık, E. (1998). *Beden ve Toplum Kuramı*. Bağlam Yayınları, İstanbul.
- Kara, Z. (2016). "Beden Sosyolojisinden Ölüm Sosyolojisine: Interdisipliner Bir Yaklaşım". K. Canatan (Ed.), *Beden Sosyolojisi*, Açılım Kitap, İstanbul, 23-45.
- Keha, M. K. (2016). "Modern Felsefenin Öncüleri: Descartes ve Bacon'da Yöntem Sorunu". *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi* (56), 117-132.
- Kılınç, G. M. (2016). Sanat, İktidar, Beden. *Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Köse, H. (2016). "Bourdieu Düşüncesinde Tahakküm-İtaat İlişkisi ve Sosyo-Politik Beden". *Ankara Üniversitesi İlel Dergisi*, 3 (2), 173-199.
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. Bağlam Yayıncılık, Eskişehir.
- Mauss, M. (2011). *Sosyoloji ve Antropoloji*. (Çev. Ö. Doğan,), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Nazlı, A. (2009). "Sosyolojik Bakışın Eşiğindeki Beden". G. Demez (Ed.), *Toplumbilim Beden Sosyolojisi Özel Sayısı* (24), 61-68.
- Neuman, W. L. (2022). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nicel ve Nitel Yaklaşımlar* (Cilt 1). (Çev. Ö. Akkaya), Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Okumuş, E. (2009). "Bedene Müdahalenin Sosyolojisi". *Şarkiyat İlmi Araştırmalar Dergisi* (2), 1-15.
- Oxford. Oxford Learner's Dictionaries. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=game(erişim tarihi: 5.11.2023).
- Özdemir Akgündüz, G. (2013). "Foucault'da İktidar ve Beden İlişkisi". *Akademik Bakış Dergisi* (38), 1-16.
- Özen, A., & Aslan, H. (2009). "Cinsiyetli Us: Yunanlılardan Aydınlanma Mirasına". *Toplum Bilim, Beden Sosyolojisi Özel Sayısı* (24), 33-44.
- Özenç, O. E., & Keskin, H. (2019). *Türkiye'de E-Spor ve PUBG*. Profil Kitap Maviyağaç Kültür Sanat Yayıncılık İstanbul.
- Palabıyık, A. (2011). "Pierre Bourdieu Sosyolojisinde 'Habitus', 'Sermaye' ve 'Alan' Üzerine". *Liberal Düşünce Dergisi* (61-62), 121-141.
- Saliji, S. (2009). Sinema ve Beden (Tüketim Toplumunda 1980'den Günümüze Kadar Bedenin Sinemadaki Sunumu). *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. (Çev. A. Güçlü), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Sennett, R. (2008). *Ten ve Taş Batı Uygarlığında Beden ve Şehir*. (Çev. T. Birkan), Metis Yayınları, İstanbul.

- Shilling, C. (2020). "Bedenin Eğitimi: Bedensel Sermaye ve Toplumsal Eşitsizliklerin Üretilmesi". G. Demez, M. Timurturkan ve E. Cihan (Ed.), *Bedenin Sosyolojisi, Gündelik Hayatın Cisimleşme Deneyimleri, Tıbbileştirme ve Dijital Gözetim* (Çev. K. Berk). Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 198-220.
- Slattery, M. (2008). *Sosyolojide Temel Fikirler*. (Çev.G. Demiriz ve Ü. Tatlıcan), Sentez Yayıncılık, İstanbul.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. İkinci Adam Yayınları, İstanbul.
- Şimşek, A. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Anadolu Üniversitesi Yayını, Eskişehir.
- Şişman, N. (2016). *Emanetten Mülke Kadın Beden Siyaset*. İz Yayıncılık, İstanbul.
- TDK. *TDK Sözlükleri Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı (erişim tarihi: 11.11.2023).
- Topaloğlu, H. (2010). "Gölgedeki Bedenler: Bedenin İnşa Sürecinde Toplumsalın Etkileri". *Alternatif Politika* , 2 (3), 251-276.
- User, İ. (2010). Biyoteknolojiler ve Kadın Bedeni. Y. İnceoğlu ve A. Kar (Ed.), *Dişillik, Güzellik ve Şiddet Sarmalında Kadın ve Bedeni*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 130-169.
- Weber, M. (2014). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*. (Çev. M. Ökten), Tutku Yayınevi, Ankara.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık, Ankara.

EK 1: KATILIMCI PROFİLİ FORMU

	YAŞ	CİNSİYET	MESLEK	EĞİTİM DURUMU
GÖRÜŞMECİ 1	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 2	21	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 3	23	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 4	23	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 5	21	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 6	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 7	22	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 8	23	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 9	19	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 10	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 11	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 12	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 13	19	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 14	20	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 15	35	Erkek	Öğretmen	Lisans
GÖRÜŞMECİ 16	24	Kadın	Memur	Lisans
GÖRÜŞMECİ 17	19	Kadın	Güzellik Merkezi Çalışanı	Lise

GÖRÜŞMECİ 18	21	Erkek	İnşaat	Lise
GÖRÜŞMECİ 19	20	Erkek	Garson	Lise
GÖRÜŞMECİ 20	23	Erkek	Garson	Lise
GÖRÜŞMECİ 21	23	Erkek	İşçi	Lise
GÖRÜŞMECİ 22	24	Erkek	İnşaat	Lise
GÖRÜŞMECİ 23	21	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 24	22	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 25	23	Kadın	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 26	19	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 27	19	Erkek	Öğrenci(Çalışıyor)	Üniversite Öğrencisi
GÖRÜŞMECİ 28	24	Erkek	Öğrenci	Üniversite Öğrencisi

EK 2: GÖRÜŞME FORMU

Araştırma Sorusu:

Kullanıcılarının perspektifinden dijital oyunlarda beden nasıl algılanmakta ve sunulmaktadır?

Tarih ve saat (başlangıç-bitiş).....Görüşmecisi.....

Merhaba, ben Akdeniz Üniversitesi yüksek lisans öğrencisi Gülistan TÜRKAN. Dijital oyunlarda bedenin sunumu üzerine bir çalışma yapıyorum ve sizinle kullanıcısı olduğunuz PUBG oyunu deneyimleriniz hakkında bir görüşme yapmak istiyorum. Bu çalışmada amacım dijital oyunlardaki beden pratikleri ile gündelik hayattaki beden pratiklerinin karşılaştırılması ve dijital oyunların bedenimizi kullanma biçimlerimiz üzerindeki etkilerini araştırmaktır.

- Bana görüşme sürecinde söyleyecekleriniz tümü gizlidir. Bu bilgileri araştırmacıların dışında herhangi bir kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca, araştırma sonuçlarını yazarken görüştüğüm bireylerin isimlerini kesinlikle rapora yansıtmayacağım.
- Başlamadan önce, bu söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?
- Görüşmeyi izin verirsiniz kaydetmek istiyorum. Bunun sizce bir sakıncası var mı?
- Bu görüşmenin yaklaşık bir saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirsiniz sorulara başlamak istiyorum?

1. Dijital oyun oynamaya kaç yaşında başladınız?
2. Günde ortalama kaç saat dijital oyun oynarsınız?
3. PUBG'ye ne zaman ve nasıl başladınız?
4. PUBG nasıl bir oyun?
5. Size ne ifade ediyor?
6. Oyun karakterini hangi kriterlere göre belirliyorsunuz?
7. Kostümünüzü nasıl seçersiniz?
8. Cinsiyetinizi neye göre belirlersiniz?
9. Kullandığınız simgeler sizin için ne ifade ediyor?
10. PUBG oynarken ne hissediyorsunuz?
11. PUBG ekibiniz var mı?
12. Sizce insanlar ekibi neye göre belirler?
13. Sizce iyi bir oyuncu nasıl olmalı?
14. Rakip avatarda ilginizi ilk çeken şey ne olur?
15. Rakip oyuncu sizin için ne ifade ediyor?
16. Sizinle oyun karakteriniz arasında nasıl benzerlikler ve farklılıklar var?
17. Oyundaki karakteriniz sizi yansıtıyor mu?
18. PUBG'de bir oyuncunun güçlü olduğunu nereden anlarsınız? (hâkimiyet)
19. Gerçek hayatta yapamadığınız şeyleri oyunda yapmak sizi rahatlatıyor mu?
20. Oyun oynarken sizi en çok rahatsız eden şeyler nelerdir?
21. Oyun bittiğinde bile kendinizi hala oyununda gibi hissediyor musunuz?
22. Maddi imkân sağlanırsa bu imkanı oyunda neye harcamak istersiniz?
23. Eklemek istediğiniz başka bir husus var mıdır?
24. Eğitim Durumunuz?
25. Yaşınız?
26. Cinsiyetiniz?
27. Mesleğiniz

Katılımınız için teşekkür ederim.

EK 3: PUBG 21. SEZON GÖRSEL

Kaynak: https://pubg.com/tr/media?category=key_art

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve SOYADI	Gülistan TÜRKAN
EĞİTİM DURUMU	
Mezun Olduğu Lise	Batman Atatürk Lisesi
Lisans Diploması	Akdeniz Üniversitesi Sosyoloji Bölümü
Yabancı Dil/Diller	İngilizce

