

Dijital Oyun ve Sosyal Etkileşim*

Digital Game and Social Interaction

Uğur BOYALI¹ 

Celalettin AKTAŞ² 

Araştırma Makalesi Research Article

Geliş tarihi/Received:
13.08.2023

Son revizyon teslimi/Last revision
received:
02.11.2023

Kabul tarihi/Accepted: 04.09.2023

Yayın tarihi/Published:
13.11.2023

Atıf/Citation:

Boyalı, U., & Aktaş, C. (2023). Dijital Oyun ve Sosyal Etkileşim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.

<https://doi.org/10.58239/tamde.2023.04.005.x>

DOI:

10.58239/tamde.2023.04.005.x

ÖZ

İletişim araştırmalarında dijital oyun çalışmaları giderek önem kazanmaktadır. Dijital iletişim ve medya teknolojilerinin gelişimi, toplumsal ve kültürel yapının değişiminin yanında etkileşim biçimini de değiştirmektedir. Bu bağlamda etkileşim ile gerçekleşen oyun ve oyun oynama esasları değişmektedir. Sanal ortamda oynanan oyunlar ise etkileşimin dönüşümünde önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmanın amacı bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı olarak incelenmesidir. Çalışmanın önemi, dijital oyunların dünyada ve ülkemizde giderek ilgi çekmesi ve oyun pazarının giderek genişlemesiyle ilintilendirilebilir. Dijital oyun aracılığıyla giderek farklı yaş gruplarından insan, sanal ortamlarda oyun aracılığıyla etkileşime girmektedir. Bu çerçevede; oyun kavramı ve oyunun gelişimi, dijital oyun, türleri ve dijital oyun ile sosyal etkileşim literatür taraması ve argümantatif bir metotla incelenecektir. Araştırma sorusunun yanıtlanması, yapılmış bilimsel çalışmalardan elde edilen argümanlara dayandırılacaktır. Argümanların birbirleriyle bağlantılı olarak ortaya konulması argümantasyon olarak ifade edilmektedir. Araştırma sorusu şöyledir: Sanal topluluklarda dijital oyun aracılığıyla sosyal etkileşim nasıl gerçekleşmekte ve hangi özelliklere sahip bulunmaktadır? Çalışma sonunda elde edilen bulgular, dijital oyunlarda bireyler arasında ve topluluklarda fiziki ortamda var olan etkileşimin sürdürülmekle birlikte sanal ortamın gereği yeni bir etkileşim formuna da yol açtığını göstermektedir. Sanal oyun topluluklarının katılıma açık yapısı, etkileşim sürecinde çeşitli olanak biçimlerini ve fiziki yaşama göre katılımı çok çeşitli tasarımsal unsurlar ile görsel ve işitsel öğelerle biçimlendirerek, daha esnek ve cazip hale getirmekte ve fiziki ortama göre demokratikleştirmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sembolik Etkileşimcilik, Sanal Topluluklar, Sosyal Etkileşim, Dijital Oyun, Etkileşimin Dönüşümü

* Bu çalışma Prof. Dr. Celalettin AKTAŞ'ın danışmanlığında hazırlanan "Dijital Sosyal Ağlarda Sanal Toplulukların Dijital Oyun Sosyal Etkileşimlerinin ve İletişimsel Eylemlerinin Analizi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1. İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Bilimi ve İnternet Enstitüsü, Yüksek Lisans, ugurboyali@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1191-8303
2. İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Prof. Dr. caktas@ticaret.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-5460-887X



ABSTRACT

Digital game studies are becoming increasingly important in communication research. The development of digital communication and media technologies changes the way of interaction as well as the change of social and cultural structure. In this context, the game and the principles of playing games are changing through interaction. Virtual games play an important role in the transformation of interaction. The aim of this study is to examine the digital game, which plays an important role in the interaction of the individual with other subjects, as a social interaction tool. The importance of the study can be related to the increasing interest of digital games in the world and in our country and the expansion of the game market. Increasingly, people from different age groups interact through games in virtual environments through digital games. In this context; The concept of game and the development of the game, digital game, its types and social interaction with digital game will be examined with literature review and an argumentative method. Answering the research question will be based on the arguments obtained from scientific studies. Putting the arguments in connection with each other is expressed as argumentation. The research question is as follows: How does social interaction take place through digital games in virtual communities and what features does it have? The findings obtained at the end of the study show that the interaction between individuals and communities in the physical environment continues in digital games, but also leads to a new form of interaction as a requirement of the virtual environment. The open structure of virtual gaming communities, various forms of opportunities for interaction processes, shapes participation according to physical life with a wide variety of design elements, visual and auditory elements, making it more flexible and attractive and democratizing it according to the physical environment.

Keywords: Symbolic Interactionism, Virtual Communities, Social Interaction, Digital Game, Transformation of Interaction

Extended Abstract

Digital game studies are becoming increasingly important in communication research. The development of digital communication and media technologies changes the way of interaction as well as the change of social and cultural structure. Increasingly, people from different age groups interact through games in virtual environments through digital games. In this context, the game and the principles of playing games are changing through interaction. The aim of this study is to examine the digital game, which plays an important role in the interaction of the individual with other subjects, as a social interaction tool. The importance of the study can be related to the increasing interest of digital games in the world and in our country and the expansion of the game market. In this framework, the theoretical foundations of the game as intersubjective interaction gain importance. The individual perceives social and cultural phenomena through symbols and codes and realizes his interaction in this context. In this context, the theoretical themes of the study are based on the Symbolic Interactionism Approach developed by George Helbert Mead and Herbert Blumer. This approach provides a theoretical basis for examining the interaction between subjects in social life. In this context; The concept of game and the development of the game, digital game, its types and social interaction with digital game will be examined with literature review and an argumentative method. Answering the research question will be based on the arguments obtained from scientific studies. Putting the

arguments in connection with each other is expressed as argumentation. The research question is as follows: How does social interaction take place through digital games in virtual communities and what features does it have? The findings obtained at the end of the study indicate that the interaction between individuals and communities in the physical environment continues in digital games, but also leads to a new form of interaction as a requirement of the virtual environment. The open structure of virtual gaming communities, various forms of opportunities for interaction processes, shapes participation according to physical life with a wide variety of design elements, visual and auditory elements, making it more flexible and attractive and democratizing it according to the physical environment. The effects of digital games on social interaction and transformation in virtual communities can be expressed as follows: The most important feature of virtual communities, as an open platform, depends on age, gender, class, etc. making it possible for everyone without discrimination. Participation brings about interaction and interaction encourages socialization and expansion of the social circle. The limitations and difficulties of expression and representation that arise in the physical environment, the boundaries of the virtual environment are eliminated due to the flexible, wide variety and rich alternative interaction structure. Virtual gaming communities in digital social networks operate under the ownership of global companies. Digital games are designed, produced, and directed by the game industry, which has a very large economic volume globally. The structure, content and limitation are set forth by these companies. This structure is both a part of the culture industry and foresees a certain ideology, value, and cultural structure. However, virtual communities generally have the potential to democratize their open structure and interaction processes.

Giriş

Oyun, insanlık tarihinde eğlenme, öğrenme, iş birliği, iş bölümü ve rekabetin bir göstergesi ve unsuru olarak anlam kazanmış ve ilgi çekmiştir. Oyun ve oyun oynama esaslarının değişiminde toplumsal ve kültürel yapının değişiminin yanında teknolojinin gelişimi de önemli bir faktör oluşturmaktadır. On altıncı yüzyılda başlayan bilim ve teknik devrimden günümüze teknolojilerin birey ve toplum yaşantısı üzerinde etkili olduğu ve izleyen yüzyıllarda gelişmelerin, iletişim ve medya alanını da içine alarak, önem kazandığı görülmektedir. On beşinci yüzyılda matbaanın icadı, iletişim alanını genişletmiş, basılı medyanın ortaya çıkışına olanak sağlamıştır. On dokuzuncu yüzyıl elektronik, iletişim ve medya için bir dönüm noktası olmuş; telgraf, telsiz, sinema, radyo ve televizyon toplumsal etkileşimde belirleyici olmuştur (Burke & Briggs, 2005). 1969'da İnternetin icadı ile önem kazanan ve toplumsal yaşamda dönüştürücü gücü ortaya çıkan dijital iletişim teknolojisi, 1990'lı yıllarda Web 1.0 ve 2000'li yıllardan itibaren Web 2.0 teknolojisinin gelişimiyle dijital ortamda karşılıklı esasına dayalı iletişim ve etkileşim süreçlerine olanak tanımıştır. Dijitalleşme, bireylerarası etkileşim ve toplumsal iletişimde, günlük yaşamda, eğlenme ve enformasyon edinmede, ticari faaliyetlerde ve iş hayatında dolaylı veya dolaysız olarak etkili olmaktadır.

İletişim ve medya teknolojisi yeni toplumsal iletişim ve etkileşim alanları yaratmakta ve bireylerin etkileşim kurma, enformasyon edinme, eğlenme, sosyalleşme gibi sosyal ve kültürel ihtiyaçlarını karşılamak için oluşan dijital evren giderek büyümeye devam etmektedir. Bu etki, oyun alanlarını da kapsamaktadır. Bu gelişim eğilimini, dijital sosyal ağlarda dijital oyun oynama olanaklarının ortaya çıkması, oyunların çeşitlenmesi ve uluslararası dijital oyun pazarının giderek genişlemesi ile belirlemek mümkündür.

Bu çalışmanın amacı bireyin diğer öznelerle etkileşiminde önemli bir rol oynayan dijital oyunun bir sosyal etkileşim aracı olarak incelenmesidir. Çalışmanın önemi, dijital oyunların dünyada ve ülkemizde giderek ilgi çekmesi ve oyun pazarının giderek genişlemesiyle ilintilendirilebilir. Dijital oyun aracılığıyla giderek farklı yaş gruplarından insan, sanal ortamlarda oyun aracılığıyla etkileşime girmektedir.

Bu çerçevede öznelerarası etkileşim olarak oyunun kuramsal temelleri önem kazanmaktadır. Birey sosyal ve kültürel olguları, semboller ve kodlar üzerinden algılamakta, etkileşimini bu bağlamda gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda çalışmanın kuramsal temelleri George Helbert Mead (1967) ve Herbert Blumer (1969) tarafından geliştirilen Sembolik Etkileşimcilik Yaklaşımı'na dayanmaktadır. Bu yaklaşım, sosyal yaşamda özneler arasındaki etkileşimin incelenmesi için kuramsal bir temel oluşturmaktadır. Bu bağlamda; oyun kavramı ve oyunun gelişimi, dijital oyun, türleri ve dijital oyun ile sosyal etkileşim, literatür taraması ile argümantatif olarak incelenecektir.

Çalışmanın araştırma sorusu şöyledir: Sanal topluluklarda dijital oyun aracılığıyla sosyal etkileşim nasıl gerçekleşmekte ve hangi özelliklere sahip bulunmaktadır?

1. Kuramsal Çerçeve: Sembolik Etkileşimcilik

İnsanların sosyal yaşamlarında ve etkileşim sürecinde kendilerini ifade edebilmek için oluşturdukları semboller, eylem süreçlerini yönetmektedir. Sembolik Etkileşimciliğin temelleri yirminci yüzyılın başında yapılan araştırmalara dayanmaktadır. *“Sembolik Etkileşimcilik insanların ortak yaşamının doğal dünyasının araştırılmasına odaklanmakta ve kavramsal olarak Blumer tarafından ortaya konulan bu perspektif, filozof ve sosyal psikolog Mead’in Darwinizm, Behavyorizm ve Chicago Okulu’nun felsefi ve sosyal bilimsel yaklaşımlarından beslenen Amerikan pragmatizmine dayalı düşüncelerinde temelini bulmaktadır (Alver, 2020, s. 15).”*

Sembolik Etkileşimcilik ABD’de Chicago Üniversitesi’nde ortaya konulan bir yaklaşımdır ve farklı bilim dallarından temsilcileri vardır. *“Sembolik Etkileşimi savunan düşünürler yani Sembolik Etkileşimciler, bazı zamanlarda “etkileşimci” ya da yalnızca ‘Chicago geleneği’ şeklinde isimlendirilmektedir (Şenol, 2017, s. 52).”* Kökeni psikoloji geleneğine dayanan sembolik etkileşim, Amerikan sosyolojisi ekolü olarak değer görmektedir (Polama, 1993, s. 227). Bahse konu olan bu kurama katkıları bulunan başlıca düşünürler ise Charles Horton Cooley ve George Herbert Mead başta olmak üzere Herbert Blumer ve Erving Goffman olarak ifade edilebilir (Ritzer & Stepnisky, 2014, s. 335).

Mead’in (1967) fikir babalığını yaptığı ancak Blumer’in (1969) kavramsal olarak ortaya koyduğu Sembolik Etkileşimcilik, insan davranışlarının analizine odaklanmakta ve insan davranışlarını sembolik olarak iletilen etkileşim olarak kabul etmektedir. Sembolik Etkileşimcilik, bireylerin ancak sosyal ilişkiler ve gelişim evreleri içinde ve yardımıyla özgüven, kimlik ve düşünme yeteneği geliştirdiklerini öngörmektedir. Birey ve toplum bir süreç içinde iç içe geçmiştir ve karşılıklı olarak bağımlıdır. Sembolik Etkileşimcilik, insanlar arasında yaşanan dünyaya ilişkin ortak bir anlayışın oluşmasını araştırmalarının merkezine yerleştirmektedir. İnsanlar, dünyada şeyler ve birbirlerine ilişkin eylemde bulunmakta ve şeylerin kendileri için sahip oldukları anlamlara odaklanmaktadır. Etkileşim, semboller aracılığıyla iletilmektedir ve etkileşim aracılığıyla da sosyal gerçeklik oluşmaktadır. Sembolik Etkileşimciliğin merkezinde sembolleştirici etkileşimler vardır ve bu bağlamda bireylerin sosyal davranışı, belirli anlam

içeren semboller ve insan yaşamının durumlarının anlamını aldığı sözlü veya sözlü olmayan jestler aracılığıyla gerçekleştirmektedir.

Mead (1967), bilinçli öznenin eylemini araştırmalarının merkezine yerleştirmekte ve bu yönelimini insanı akıllı ve özgür eylemde bulunan özne olarak belirleyen Alman İdealizmine dayandırmaktadır. Mead'ın yaklaşımında etkileşim ve insanların ortak yaşamında uyum, eylem ve bilinçli özne kavramları bir temel oluşturmaktadır (ss. 11, 173, 200). Mead, insan iletişimi ve etkileşimi "önemli semboller" aracılığıyla gerçekleştiği için, iletişimin insanların sosyal varlıklar olarak gelişimini koşullandıran faktör olduğunu düşünmektedir. Bu semboller geneldir ve anlamı toplumun tüm üyeleri tarafından aynı olarak yorumlanmaktadır. Mead, etkileşimi bir iletişim süreci olarak kavramakta ve eylemde bulunan insanlar arasındaki anlam anlayışını, sembollerin anlaşılması olarak açıklamaktadır. Bu bağlamda Mead iki özne arasında işaret ve sembol değişimine odaklanmaktadır. Mead işaret ve sembollerin etkileşimi ve içeriği oluşturduğundan hareket etmemekte aksine yararlanılan işaret ve sembollerin insanlar, kültür ve toplum için türsel bir anlama sahip olduğundan yola çıkmaktadır.

Mead, insanın sosyal bir varlık olarak gelişiminde, iletişimi önemli bir faktör olarak belirlemekte ve etkileşimin semboller aracılığıyla gerçekleştiğini düşünmektedir. Mead'ın öğrencisi Blumer ise, Sembolik Etkileşimciliği, sosyoloji bilim dalı ile ilintilendirmiştir. Sembolik etkileşim, bireysel davranışlarla biçimlendirilen bir süreçtir ve gündelik eylemlerle sembolik olarak iletilmekte ve yorumlanmaktadır. Kendiliğinden verili olmayan anlamlar, sosyal etkileşimin gerçekleşmesi sonucunda oluşmakta ve yorumlanması gerekmektedir (Alver & Çağlar, 2015, s. 479). Bu bağlamda Sosyolog Blumer'in (1969, s. 61), Mead'ın (1967) sosyal psikoloji yönelimli sembolik jestlerle etkileşim yaklaşımını, semboller aracılığıyla ilişkiler sosyolojisine dönüştürdüğü ve sosyalliği, sembolik şeylerin dinamik bir ağı olarak yorumladığı görülmektedir.

Alver, Mead gibi Blumer'in de sosyal etkileşim analizine vurgu yaparak, bu analizde Ben'in, sosyal etkileşimle ortaya çıktığını düşünmekte ve bireyin, ötekinin konumunu hayal ederek, kendisini dışarıdan gözlemeyi öğrendiğini ifade etmektedir (2020, s. 14-18; 2016, s. 804-810). Benin eylemde bulunarak, öteki öznelerle etkileşime yöneldiğini ve birlikte gerçekleştirdikleri eylemler ile birlikte semboller ürettiklerini ve bu sembollerin bir anlama sahip olduğunu kabul etmektedir. Blumer, eylemlerin nesnelere anlamı temelinde gerçekleştiğinden hareket eden insanların eylemlerini, şeylerin sahip oldukları anlamlara göre gerçekleştirdiğini vurgulamaktadır.

Sembolik Etkileşimcilik, insanın etkileşim sürecinde ve sembol kullanımında sembolik düzeni nasıl ürettiğini incelemektedir. Toplum, eyleme katılan bireylerden oluşmaktadır. Bu bağlamda sembolik etkileşim ise, eylemlerin, jestlerin yorumlanması, eylemlere karşı tepki gösterilmesi sonucunda oluşmaktadır. Başkalarının işaretleri yorumlanmakta ve bu yoruma karşılık verilmektedir. *"Bireylerin sahip olduğu kültür, kimlik, sosyal rol ya da dil gibi pek çok faktör toplumları meydana getirmektedir. Burada öne çıkan maddi ve manevi değerlerle birlikte toplumların temeli oluşmaktadır. Sembolik Etkileşimcilik olgusu ise bu noktada insanların diğer insanlarla etkileşim içerisinde bulunarak toplumsal kimliğin niteliklerini oluşturma anlamını içermektedir. Bireylerin tek başına, diğerleriyle bir araya gelerek etkileşimde bulunması neticesinde meydana gelen semboller, uyum, bütünleşme ve toplumsal düzenin en önemli aracıdır (İzci, 2021, s. 18)."* Bu bağlamda toplumsal düzenin oluşumunda diğerlerine yönelim vurgulanmakta ve davranışların normlar ve güdüler tarafından değil, diğerlerini yorumlama ve anlama çabalarıyla gerçekleştiği kabul edilmektedir.

Bu bağlamda Sembolik Etkileşimciliğin sosyal süreç ve durumları keşfedebilmek için niteliksel yöntemi seçtiği söylenebilir. Kınağ (2019, ss. 105-106), farklı bir şekilde tanımlamak gerekirse Weber tarafından savunulan yorumlayıcı yaklaşımın seçildiğini ifade etmektedir. Ona göre, günümüzde etkileşimci metodolojinin pozitivist ve bilimsel olmadığına yönelik ortaya çıkan iddiaların geçersiz olduğu ise pek çok araştırmada yer almaktadır. Bir yandan Sembolik Etkileşimcilikte bulunan metodolojik tartışmalar Amerikan sosyolojisinin gelişimini belli bir seviyede yansıtmakta diğer yandan ise Sembolik Etkileşimciliğin toplumsal ve tarihsel olayları bir bütünlük içerisinde değil sadece öznenin subjektif deneyimlerine bağlı bir şekilde değerlendirmesi bu kuramın pozitivistten daha farklı bir yapıya sahip olduğunu ifade etmektedir.

2. Dijitalleşme ve Dijital Oyun

Oyun kavramı yirmi birinci yüzyılın başında dikkat ve ilgi çeken bir etkileşim ve iletişimsel eylem biçimidir. Ancak yüzyılımıza ait bir kavram değildir. Araştırmacı Huizinga (2013) oyunun insanlık tarihi boyunca var olduğu düşünmektedir. Oyunun gelişimi incelenmeden kavram olarak açıklanması amaçlanmaktadır. Huizinga (2013), oyunun önemini göstermek için oyuncu insanı ifade eden “homo ludens” kavramını geliştirmiştir. Huizinga (2013, s. 50), oyunu, belirli kurallara göre ve bir zaman aralığında ve mekân içinde özgürce gerçekleştirilen bir etkinlik olarak kavramaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyun kavramı üzerinde çalışan bir başka araştırmacı Piaget ise oyunu incelerken, bilişsel süreçlerin yanında bilişsel gelişime vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda oyun, insanın diğer davranışlarından farklı değildir (Piaget’ten aktaran Nicolopoulou, 2004, ss. 139).

Oyun sözcüğünün kökenini incelerken Huizinga (2013, ss. 16-21), kapsamını geniş tutmakta ve sadece insanlar ve diğer canlıların hayatıyla sınırlı kalmayıp, kültürle bağlantılı olarak oyunu anlamlandırmaktadır. Oyun sadece insanlar arasında değil, hayvanlar arasında da gerçekleşmekte ve tüm canlıların hayatını kapsamaktadır. Rasyonel olarak açıklanamayan oyunun var olduğunu söylemek de mümkün değildir. Diğer canlılar gibi köpekler de oyun oynamakta ve ayinsel davranışlar geliştirmekte ve birbirlerini oyuna çağırmaktadırlar. Tüm canlılara ait bir davranış biçimi olan oyun, biyolojik ve fizyolojik sınırların ötesine geçmekte ve amaca yönelik bir özelliği bulunmaktadır. Huizinga, oyunu geniş bir çerçevede ele almakta ve yelpazesi geniş bir etkinlik olarak kavramaktadır. Oyun etkinliği, biyoloji ve fizyolojinin sınırlarının ötesine yönelmektedir. Oyun biyolojik sınırları aştığı için açıklanmasında tahrik etme gücü önem kazanmaktadır.

Huizinga, oyun ile dil ve kültür arasındaki ilişkiyi ön plana çıkarmaktadır. Oyun oynamada insan, “iletişim kurma”, “öğrenme”, “emredebilme” yetileri dil aracılığıyla gerçekleştirmekte ve bu anlam yüklem sürecinde dil önemli bir rol oynamaktadır. Dil ve oyun bir aradadır ve dil oyunda önemli bir rol oynamaktadır. Dil aracılığıyla nesnelere birbirinden ayrılmakta ve somut şeyler zihinde canlanmaktadır. Oyunun kültürle olan ilişkisine de vurgu yapmak gerekmektedir. Oyun, kültürden daha eskidir ve kültürün oluşumunda anlamlı bir rolü vardır. Kültür oyundan sonra var olmuş ve onunla etkileşime girmiştir. Oyun ile kültür arasında etkileşim vardır. Oyun, kültür tarafından biçimlendiği gibi onu biçimlendirmektedir. İnsan, iletişime girebilmek için oyundan yararlanmıştır. Oyunlar kültüre katkıda bulunmaktadır. Bu oyunlar arasında yapılan çeşitli yarışmalar, dans ve müzik eşliğinde ritüeller ve çeşitli edimler yer almaktadır (2013, s. 16- 20).

2.1. Dijitalleşme Kavramı

1960'lı yılların sonunda İnternet'in icat edilmesi ile belirginleşen dijitalleşme olgusu küreselleşme olgusu ile etkinlik alanını genişletmiştir. İletişim ve medya teknolojisinin ilk önce 1990'lı yıllarda Web 1.0 ve 2000'li yılların başında Web 2.0 teknolojisine evrilmesi ile birlikte dijitalleşme olgusu iletişim alanında iletişim ve medya pratiklerini etkilemiş ve dönüştürmeye başlamıştır. Dijital teknoloji kuşkusuz sadece iletişim ve medya alanını değil tüm uluslararası ve ulusal finans, ekonomi, kültür, pazarlama, hukuk, mühendislik ve tıp gibi çok farklı alanları da etkilemektedir. Dijitalleşme olgusu çok ilgi çekmektedir. *“Dijitalizasyon, dijital bilginin merkezde yer aldığı gelir yaratmak, iş geliştirmek, yalnızca dijitalizeleştirmeyip iş süreçlerini yapılandırıp dönüştürmek ve dijital iş için bir iklim yaratmak amacıyla dijital teknoloji ve (orijinalde dijital ya da dijitalize edilmiş) verilerin kullanımı anlamındadır (Sezen & Şeneras, 2022, s. 54).”* Bunun yanında dijitalleşmenin şu özelliğini de ifade etmek gerekmektedir:

“Dijitalleşme, teknolojiyi merkeze alıp, bilgiye ulaşımı kolaylaştırarak sahip olunan verinin tamamını ve elde edilen çıktıları yorumlamada ve paylaşmada örgütlere, yöneticilere büyük avantajlar sağlar. Dijital dönüşüm, dijital teknolojileri kullanarak örgütlerin faaliyetleriyle ilgili fırsatları yakalamaları, oluşabilecek rekabet avantajlarını fark etmeleri ve bu avantajları örgüt faaliyetlerinde kullanabilme becerileri olarak da ifade edilebilir (Üzmez & Büyükbeşe, 2021 ,s. 124).”

Dijitalleşme süreci, iletişim ve medyanın dijital ortama taşınmasını beraberinde getirmiştir. Dijitalleşme medya alanında da belirgin olarak gözlenmektedir. *“Enformasyona erişimin önündeki mekânsal problemler aşılmış ve dünyanın muhtelif bölgelerinde yaşayan insanların enformasyona anında erişebileceği, enformasyonu paylaşabileceği ve birlikte üretebileceği kabul görmüştür (Aktaş, 2014, s.75).”* Bu süreçte QR kod teknolojisinin gelişimi de önem kazanmaktadır. Aktaş (2013, s. 125), QR kod kullanımıyla beraber etkileşim özelliği kazandırılmış olan matbu gazetenin hem içerik üretenele hem de okurlarına yeni bir gazete deneyimi sunacağını söylemektedir. Bu çerçevede geleneksel gazete okuru, matbu gazetesinden vazgeçmeden de diğer bir deyişle bir iletişim aracını, başka bir iletişim aracına ikame etmeden de çevrimiçi ortamda bulunan ilgili enformasyona erişim sağlayabilecektir. *“QR kod kullanımı ile beraber artık matbu gazete, hibrid (melez) bir iletişim aracına dönüşmüştür. Dolayısı ile günümüzün geleneksel gazete okuru aynı zamanda da İnternet kullanıcısı olan birey hem geleneksel gazetelerinde hem de matbu gazetelerinde yer alan haberlere ilişkin daha detaylı enformasyona, çevrimiçi ortamda bulunan video, görüntü, ses ve metin dosyalarına anında, zaman ve mekân kısıtlamalarının da ötesine geçerek ulaşabilecektir (Aktaş, 2013, ss. 125-126).”* Hem dijital medya alanında hem de sosyal ağlar aracılığıyla iletişim dönüşüme uğramaktadır.

Bu bağlamda internet aracılığıyla erişilebilen dijital sosyal ağlar, çok çeşitli iletişim platformlarına ve dijital medyaya erişim imkânı sunmaktadır. Web 2.0 teknolojisi ile birlikte dijital sosyal ağlar, iletimden ziyade etkileşime olanak sağlamak ve bireyi içerik üretenele, paylaşabilen etkin bir konuma getirmektedir. Dijital sosyal ağlarda çok geniş bir yelpazede bireylerin katılabileceği sanal topluluklar oluşmaktadır.

Toplumun tüm mesleklerini kapsayan ve giderek etkisini arttıran dijitalleşme olgusu oyun alanını da etkilemiştir. Fiziki ortamda gerçekleştirilen oyun oynama eylemleri ve ortaya çıkan etkileşim süreçleri artık dijital ortama taşınmakta ve bu alanda gerçekleştirilmektedir. Tarih boyunca fiziki

ortamda gerçekleşmiş olan oyun, çocuklardan yetişkinlere, erkeklerden kadınlara toplumun farklı sosyo-ekonomik özelliklere sahip bireylerinin ilgisini çekerek, artık sanal bir ortama taşınmaktadır. Tor ve Irmak (2022, s. 1813), dijital oyunu bir olgu olarak ele almanın, klasik oyun kavramının teknolojik gelişmeler ışığında dijital bir formata dönüşerek bireylerin ve toplumların hayatında yer edinmesiyle mümkün olduğunu ifade etmektedirler. *“Endüstri çağı ile birlikte şehirleşmenin artması, akabinde teknolojinin bir sanayi kolu olarak ortaya çıkması ile modern dünyanın tohumları filizlenmiştir. Hayatın her alanında etkisini gösteren teknoloji, bilgisayarlar ile birlikte bilgi stokları ve ağlarının tek bir merkezde toplanarak dünyayı birbirine bağlamasına zemin hazırlamıştır (Tor & Irmak, 2022, s. 1813).”* Bu bağlamda önce dijital oyunlar önem kazanmaktadır.

2.2. Dijital Oyun ve Özellikleri

Teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyunun kapsamının da genişlediği görülmektedir. *“Dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (Dijital Oyunlar Raporu (2020, s. 5).”* Bunun yanında Rose (2012, s. 41), dijital oyunların, fizik, yapay zekâ, ses, animasyon ve grafikler gibi bazı temel işlevsellikleri sağlayan bir oyun motor yazılımı tarafından yapılandırıldığını söylemektedir. Dijital oyunlar eğlence içeren medya sunumları olarak görülebilir. Dijital oyunlar medya teknolojisi aracılığıyla medyanın ve oyunun özelliklerini bir araya getirmekte ve sunmaktadır. *“İlki video oyun olarak karşımıza çıkan dijital oyunlar, arcade (atari) oyunları, bilgisayar, konsol ve cep telefonları ile oynanan tüm oyunları kapsamaktadır (Binark, 2005, s. 4; Binark & Sütcü, 2008, s. 43).”* Bu bağlamda; dijital oyun kavramı, video ve bilgisayar oyunlarını da kapsamaktadır. Dijital oyunlar, hedefleri, etkileşimli yapıları, kurallar, geri bildirim sistemleri, anlatı yapıları ve ortaya çıkan sonuçlarla karakterize edilmektedir (Plass, 2015). Teknolojinin gelişmesi ile birlikte mobil oyunlar da bu kapsama girmiştir. *“Dijital oyun araçları günümüze kadar çok fazla gelişerek bir cep telefonunun mobil uygulamalarının yanı sıra son nesil konsollarda ve PC’lerde geniş, kalıcı bir yere sahip olmuştur (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, s.5).”* Öyle ki mobil akıllı telefon oyunları, el konsolu ve kişisel dijital asistanda (PDA) oynamayla sıkı rekabet eder duruma gelmiştir.

Dijital oyunlar incelenirken, dijital oyun tasarım sürecine de vurgu yapmak gerekmektedir. Dijital teknolojinin gelişiminin sunduğu görsel ve işitsel unsurlar ve grafikler, dijital oyunların çekiciliğinin artırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Oyuncunun oyun konusunu ilgi çekici bulmasının yanında rahatlıkla oyuna katılabilmesi ve sürdürebilmesi için gerekli tasarımsal özellikleri içinde barındırması önem taşımaktadır. Bu bağlamda Bostan ve Tıngöy (2015, s. 8), sanal ortamın gerçekçi, inandırıcı, anlaşılır ve oynanabilir olması, oyuncuyu memnun etmesi, oyuncuya sanal ortamda var olduğunu veya bulunduğunu hissettirmesi, oyuncuya özgür seçimler yaparak sanal dünya üzerinde kontrol sahibi olduğunu düşündürmesi gerektiğini ifade etmektedirler. Bostan ve Tıngöy’ün (2015, s. 8-19), temel kriterlerini daha ayrıntılı ifade etmek yararlı olacaktır.

“Gerçekçilik – inandırıcılık: Gerçekçilik algının da doğal bir uzantısıdır. Kişinin sanal dünyadan aldığı fiziksel uyarılar gerçek dünyadan aldığı fiziksel enerjilere ne kadar benziyorsa algısı da o kadar gerçekçi olmaktadır.

Anlaşılabilirlik – Oynanabilirlik: Anlaşılabilirlik sanal dünyanın oyuncu eylemlerine cevap verme mantığının oyuncular tarafından tahmin edilmesidir. Anlaşılabilirlik ile yakından ilişkili bir diğer kavram olan oynanabilirlik, oyuncunun giriş birimlerini kullanarak sanal dünyaya istediği eylemleri göndermesi ve karşılığında sanal dünyadan arzu ettiği tepkileri almasıdır. Oynanabilirliği etkileyen faktörler hikâyenin kalitesi, sistemin tepkiselliği ve kullanılabilirliği, kişiselleştirme seçenekleri, kontrol, etkileşim yoğunluğu, gerçekçilik seviyesi, grafik ve ses kalitesidir (Sánchez v.d.'den akt. Bostan & Tıngöy, 2015, s. 2).

Memnuniyet – Haz: Sanal ortamlarda kullanıcı memnuniyeti tasarım amacıyla ilişkili bir kavramdır. Eğitim amaçlı bir sanal ortam tasarlanıldığında kullanıcı memnuniyeti tanımı farklı olmaktadır. Dijital oyunlar çoğunlukla kazanmak veya kaybetmek üzerine kurulu olduğu için tasarımcılar kazanmanın ne kadar zor veya ne kadar kolay olacağını belirlemek zorundadır. Zorluk ile kolaylık arasında kurulacak denge oyuncu karakteristikleri ile yakından ilişkilidir.

Var Olma – Bulunma Hissi: Bilgisayar oyunlarında oyuncular iki fiziksel ortamı aynı anda algılar. Bunlardan ilki kişinin gerçekten var olduğu fiziksel dünya, diğeri ise iletişim kanalından oyuncuya aktarılan sanal dünyadır. Bu durum literatürde uzvarlık, kuşatılma, bulunma hissi ve katılım gibi terimlerle ifade edilir. Özgürlük

-Kontrol Seçim Özgürlüğü: Oyuncuların kendilerine sunulan birkaç alternatif arasından kendi amaçlarına uygun olanı seçebilmesidir. Alternatiflerin sayısı kadar farklı alternatiflerin oyuncu isteklerini ne kadar karşıladığı da önemlidir (Bostan & Tıngöy, 2015, ss.8- 19).”

Oyunda tasarlanan sanal ortamın oyuncuya sunması öngörülen bu kriterlere ek olarak, bazı özellikler daha vurgulanabilir. Bu bağlamda Kelekçi (2021, s. 56), oyunun nasıl geliştiği, oyun ortamını oluşturmak için metin kullanımı, görsel tabanlı oyunlarda geçişler, karakter tasarımı, ses, müzik, renk, illüstrasyon, animasyon ve video unsurların oyun tasarımında önemli bileşenler olduğuna dikkat çekmektedir. Ona göre, bu bileşenler, oyuncunun kendini oyun deneyimine kaptırmasına ve oyun içinde sürekliliğin olmasını sağlamaktadır. Oyunların farklı kitlelere hitap etmesiyle grafik stillerinin oyun türlerine göre benzer tarzlarda tasarlanması gerekmektedir. Bu bağlamda dijital oyunların fikir olarak ortaya konulması ve tasarlanması öncesinde Pazar araştırmaları da küresel firmalar için yol gösterici olmaktadır. Bu araştırmalar, yaş, cinsiyet ve eğitim durumlarına göre beklenti farklılıklarını ortaya koymakta ve fikir geliştirme ve üretim sürecine yardımcı olmaktadır.

2.3. Dijital Oyun Türleri

Dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyunlar çeşitlenmektedir. 2020 yılına ait Dijital Oyunlar Raporunda (ss. 6-7), dijital oyunlar dört kategoride toplanmaktadır. Bu kategoriler; konsol oyunları, masaüstü oyunlar, online oyunlar ve mobil oyunlardır. Oyun kategorileri ayrıntılı incelenebilir.

Konsol Oyunları: Oyun konsolları daha çok video oyun oynamak için özel yapılmış cihazlarda oynanmaktadır. Oyuncular bir kontrol cihazı düğmeleri ve kumanda kolları olan elde tuttukları cihaz ile video oyununu oynayarak etkileşim içinde olurlar. Video oyunlarında görüntü ve ses, oyuncular tarafından televizyon veya bilgisayar aracılığıyla alınmaktadır. Geçmişten günümüze kadar olan konsol

örnekleri arasında; Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Gamecup ve Nintendo Wii oyun konsolları bulunmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, ss. 6-7).

Masaüstü Oyunlar: Bilgisayar, dijital devrimin başlaması ile birlikte masaüstü oyunlarının gelişiminde de büyük bir önem kazanmıştır. Masaüstü oyunları oynayabilmek için oyun pazarlarında satılan CD, DVD alınabileceği gibi internet üzerinden oynanması da mümkündür. Oyunlarda fare, klavye ve direksiyon gibi kontrol cihazları ile birlikte hareket ve yönlendirme sağlanmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, s.6-7).

Online Oyunlar: Online oyunlar internet üzerinden bir ağa bağlanıp tek veya çoklu oyuncular ile oynanabilen oyunlardır. Bu oyunlar teknolojinin gelişmesi ile birlikte tüm dünyada herkesin oynayabileceği bir oyun türü haline gelmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, s.s. -7).

Mobil Oyunlar: Teknolojinin gelişmesi ile birlikte insanların yanlarında taşıyabildiği, telefon ve tablet gibi cihazların kullanımının artması dijital oyun sektöründe yeni bir devrimin başlamasına neden olmuştur. Bu oyunlar hem online hem de çevrimdışı oynanabilen ücretli ve ücretsiz oyunlardır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, ss. 6-7).

Bu ayırlamaya benzer ve bazı farklılıklarla birlikte başka oyun sınıflandırmaları daha yapılmaktadır. Yazarlar (Zou vd. 2019; Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008) dijital oyun türlerini incelemekte ve sınıflandırmaktadır. Dijital oyun türleri, benzer oyunların geniş kategorilerini temsil eden farklı türler halinde gruplandırılmaktadır. Bu kapsamda eğitici oyun; rol üstlenme oyunu; macera oyunu; eğlenceli dijital kitap; simülasyon oyunu ve strateji oyunu belirtilebilir. Bu türlere ek olarak ticari oyunların da pek çok farklı türü vardır. Bunlar sandbox oyunu, aksiyon oyunu, açık dünya macera oyunu, aksiyon macera oyunu, spor oyunları ve aksiyon rol üstlenme oyunu olarak ifade edilebilir (Zou v.d., 2019). Bunun yanında Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün de dijital oyun sınıflandırması yaptığı görülmektedir. (Binark, 2007, ss. 12-13; Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008) ise, gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre, dijital oyunları konsol oyunları, PC oyunları ve online oyunlar olmak üzere üç kategoriye ayırmaktadır. Bu oyunları ayrıca oyuncu katılım sayısına göre, tek kişi oynanan ya da çok sayıda oyuncu ile oynanan oyunlar olarak iki alt türe bölmektedir. Bunların yanında yazar, Level dergisinin dijital oyunları sınıflandırmasına da işaret etmekte ve tematik ve teknolojik özelliklerine göre bir sınıflandırmayı vurgulamaktadır. Bu sınıflandırma; ağ oyunlarını (Counter Strike), aksiyon oyunlarını (Tomb Raider, GTA), first person shooter (FPS) oyunlarını, macera oyunlarını, motor sporları ve yarış oyunlarını, rol yapma / canlandırma oyunlarını (role playing games- RPG), simülasyon oyunlarını, spor oyunlarını ve strateji oyunlarını kapsamaktadır.

2020 yılına ait Dijital Oyunlar Raporunda (ss. 6-7), yer alan konsol oyunları, masaüstü oyunlar, online oyunlar ve mobil oyunların açıklamasına yukarıda yer vermiştik. Bunların dışında kalan ancak Binark ve Bayraktutan-Sütçü (aktaran Sucu, 2021, ss. 207-209) tarafından ifade edilen oyun sınıflandırmasının aşağıda daha ayrıntılı incelemesi yapılacaktır. Bu oyunlar şöyle sınıflandırılabilir:

“Aksiyon Oyunları: aksiyon oyunları, aksiyon filmleri özelliklerine benzer nitelikte özellikleri içerisinde barındırmaktadır. Bu yönde oldukça fazla sayıda hareket ve hız özellikleri içermektedir. Oyun içinde sıklıkla savaş ve şiddet unsurları da yer bulmaktadır. Bu oyunlara örnek olarak Süper Mario ve Half Life oyunlar gösterilebilir.

Macera Oyunları: bu oyun türü içinde araştırma yapma, keşifte bulunma ve bulmaca çözme gibi farklı unsurlar vardır. Çoğunlukla hikâyeye odaklı bir çeşit video oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Rol Yapma / Canlandırma Oyunları: bu oyun türünde, oyuncular belli bir durumda karakterize edilen bir karakterin rolünü üstlenmeyi gerçekleştirmektedirler. Simülasyon Oyunları: bu oyun türü gerçeklik algısına en yakın olan oyun türlerinden biridir. Bu tür oyunlara örnek olarak Power Matrix, Train Simulator ve Bus Simulator ve oyunları gösterilebilir. Simülasyon oyunlarında tüm platformlarda cazip simülasyonlar ve strateji oyunlarının yardımıyla çözüme kavuşturulmaya sağlanan sorunlar hakkında gerçek çalışmalarındaki uygulamaların oyun hali sunulurken, kullanıcılara gerçekçi algılar yaratılmaya çalışılmaktadır.

Spor Oyunları: bu oyun türü, spor alanlarının taklit edilerek hazırlandığı bir platform olarak kullanıcılara sunulmaktadır. Bu tür oyunlarda oyun içerisinde sunulan spor türüne yönelik olarak uygulamalar oynatılmaktadır. Futbol, basketbol, tenis, yüzme, ralli oyunları gibi pek çok alanda oyunlar bu tarz oyunlara örnek olarak gösterilebilir.

Strateji Oyunları: bu tür oyunlar gerçek zamanlı strateji oyunları ve sıra tabanlı strateji oyunları olarak uygulamaya sunulmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında kullanıcılar sıra beklemeden sürekli olarak karşılıklı bir biçimde oynadıkları devam sayısal oyunlarıdır. Sıra tabanlı strateji oyunlarında, kullanıcılar karşı tarafa hamle yapabilmek için karşı tarafı bekleme durumundadırlar.

Devasa Çevrimiçi Sayısal Oyunlar: bu tür oyunlar ilk kez 1978 yılında Mud isimli oyun ile ortaya çıkmıştır. Bu türdeki oyunlar ilk başlarda kullanıcılar tarafından piyasaya fazla rağbet görmemiştir. Daha sonraları ise oldukça popüler bir konuma yerleşerek ve ilgi çekici olmaya başlamış ve oyuncu sayıları hızla yükselişe geçmiştir (Sucu'dan akt., Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008, 2021, ss. 207-209)."

Dijital oyun türlerinin tercih edilmesinde kişisel ilgi, yaşam arka planı ve kültürel kodların yakınlığı vb. ihtiyaçlar da rol oynamaktadır.

Tor ve Irmak ise (2022, s. 1815), oyunun sahip olduğu kültürel kodlar, firmaların ve çalışanların sahip olduğu değerlerden bağımsız düşünülmemesi gerektiğini söylemektedirler. Bu yüzden dijital oyun kullanımında tercih edilen oyunların içerikleri, bireylerin sahip olduğu değer yargılarına, zevklerine ve hayat tarzlarına göre şekillenmektedir.

"Tarihsel içeriklere sahip oyunlar olduğu gibi modern ve gelecek temalı oyunlar da vardır. Gerçek ya da kurgusal bir zemin üzerinde kendi hikayesini anlatabilen oyunlar, anlam ve içerik yönünden de çok yönlüdür. İç içe geçen kavramlar, oyuncu topluluklarının çok çeşitli ve boyutlu olarak bir araya gelebildiklerini göstermektedir... Bu sebeple tüketim kültürü içerisinde yer alan dijital oyunlar, kendi kitlesini farklı kültürel kodlar ile bir araya getirerek şekillendirmektedir (Tor & Irmak, 2022, s. 1815)."

Bunun yanında oyun seçimine etki eden faktörler arasında merak, eğlenme arzusu, rekabet ve sosyalleşme de belirtilebilir. Süngü (2020, s. 28), oyunlarda her zaman bir kazanan ve kaybeden olmasa

da genel olarak rekabetçi bir ortamın yaratıldığını söylemektedir. Hatta birçok oyun, doğası gereği rekabetçidir. Rekabet fiziki ve sanal ortamda oynanan oyunların ortak motivasyonudur. Dijital oyun dünyasında oyun mekaniklerinin içerisinde LAN bağlantısı üzerinden, farklı oyuncularla mücadele edilmektedir. Zaman içerisinde gelişen bu durum, farklı oyunlarda farklı rekabet kulvarlarının açılmasına sebep olmuştur. Rekabetin farklı boyutlarda artışı ve oyun deneyim eden insanların sayısının artması ile birlikte, bugün espor dediğimiz oluşumun da temelleri atılmıştır. Espor en nihayetinde rekabetçi dijital oyuncuların, profesyonel oyuncular tarafından deneyim edilmesi ile ortaya çıkmıştır (Süngü, 2020, s. 28). Bunun yanında şiddet içerikli savaş gibi oyunların da ilgi çektiği görülmektedir. *“En çok tercih edilen oyunlar arasında spor ve şiddet içerikli oyunlar vardır. Özellikle devasa çevrimiçi oyunlarda, çoklu oyuncuyla oynama imkânı sunan ve yenme zaferinin en çok yaşandığı oyunlar da, sıklıkla oynanan dijital oyunlar arasındadır (Ögel, 2017, s. 48).”*

Dijital oyunlarda oyun türleri gibi oyuncuların çeşitli bileşenleri de önem kazanmaktadır. Bunlar; etkileşimcilik, zamansallık (gerçek zaman, oyun zamanı), oyun dünyası (kurallar, anlatı), oyunun amacı, oyuna ilişkin perspektif (birinci şahıs, yukarıdan aşağıya, üçüncü şahıs), mekânsaldık ve oyunun görsel-işitsel temsilidir (realizm, fantezi, soyut dünyalar) (Bevc, 2007, s. 10). Oyuncuların belirtilen bu bileşenleri bir ölçüde sanal ortamda bir araya gelen toplulukların da bileşenlerini ifade etmektedir.

3. Dijital Oyun Aracılığıyla Sosyal Etkileşim

Dijital oyunlar etkileşimi gerektirmektedir. Dijital oyunlar medya ve iletişim teknolojisi aracılığıyla oynanmakta ve bu özelliği ile bir kitle iletişim aracı olmaktadır ama öbür taraftan da kişilerarası, grup içi ve gruplar arası etkileşimin gerçekleşmesine olanak sağlamaktadır.

3.1. Sanal Topluluklar

Dijital oyunlar sanal ortamda ve sanal topluluklar içinde veya topluluklar arasında gerçekleşmektedir. Sanal topluluklar, internet aracılığıyla sanal alemde insani duygulara dayalı, kişisel ilişki ağları oluşturmak üzere, yeterli sayıda kişinin yeterli sürelerde devam ettirdikleri halka açık tartışmalar olarak ifade edilebilir. Sanal topluluklar, ağda ortaya çıkan sosyal toplanma mekanlarıdır (Rheingold, 2000, s. XX). Dijital oyun toplulukları ise, eğlenerek, keyif almak, oyunun konusuna göre macera yaşayarak duymak, rekabet etmek, başarı kazanmak, kendini ifade etmek ve sosyalleşmek gibi amaçlarla sanal ortamda bir araya gelmektedir.

Sanal topluluklar, tamamen türdeş olmayan bireylerden oluşmaktadır. Dijital oyun gruplarında yer alan bireyler de farklı sosyo-ekonomik ve demografik özellikler göstermektedir. Yeni medya ve iletişim teknolojisine dayanan dijital oyunların, oyuncular arasında etkileşim kurma ve sürdürme potansiyeli yüksektir. Sanal gruplar, çok farklı sosyo-demografik özelliklere sahip oyuncuları kendilerine çekmektedirler. Bununla birlikte dijital oyuncuların ortak özellikleri; eğlenmek, keyif almak, heyecan duymak, varlığını temsil etmek, çok sayıda seçenek arasında özgürce seçim yapabilmek, sanal dünyada kontrol edebilme gücüne sahip olmak, rekabet etmek ve prestij elde etmektir. Oyun yönelimi doğrultusunda oyun grubunun içinde ve oyun grupları arasında etkileşim yaşanmaktadır. Bireyler oyunlarını iletişimsel eylem aracılığıyla gerçekleştirmektedirler. Dijital oyunlar diğer birçok eğlence biçiminden etkileşimli olmaları ile ayrılmaktadır. Bireyin oyun sürecinde oyuncu aktif bir rol üstlenebilmekte ve etkileşimi şekillendirebilmektedir. Oyuncular sürece aktif olarak müdahale edebilir

ve devam eden süreçte kararlar alarak seyri belirleyebilmektedir. Böylece etkinlik, önceden belirlenmiş bir olaylar dizisini takip etmeyen ve karar verme sürecini geliştiren ve bireyin karar alma potansiyelini ortaya koyan bireysel bir deneyim olmaktadır.

Tor ve Irmak (2022), dijital oyun, oyun türleri, platformları ve oyuncu topluluklarının bir bütün olarak değerlendirilmesi gereken komplike bir fenomen olduğunu düşünmektedir. Bu bağlamda;

“oyunları sadece teknoloji ile doğmuş bir nesil olarak kabul edilen dijital yerlilere, çocuklara, ya da belirli bir zümreye aitmiş gibi etiketlemek, oyunun kendi potansiyelini ve modern insanı kavrayamamaktır. Dünyayı sarmalayan teknoloji ağının gündelik hayatı dijitalleştirilmesiyle yaygınlaşan süreç, bireyleri bağ kuracakları ve tüketecekleri ürünler ile birleştiren bir zaman dilimine dönüşmüştür (Tor & Irmak, 2022, s. 1815).”

Bu çerçevede oyun etkileşim sürecinde sembol ve göstergeler bağlamında incelenmesi gerekmektedir.

3.2. Dijital Oyun Etkileşiminde Semboller ve Göstergeler

Sembolik Etkileşimde sembollerle etkileşim önem kazanmaktadır (Mead, 1967; Blumer,1969). Dijital oyunlar, bireylere tasarlanmış sanal ortamın sembolleri ve göstergeleri ile diğer öznelere sosyal etkileşim kurma ve sürdürme olanağı sağlamaktadır. Bu bağlamda Tor ve Irmak (2022), gelişen teknolojinin oyunlar için tasarlanan mekânlar, insanlar, diğer canlılar ve nesnelerin görünümünü büyümlü göstergeler ile zenginleştirerek gerçeğinden daha cazip hale getirdiğini ifade etmektedirler.

“Her biri alanında uzman kişiler tarafından ince detaylar ile kodlanarak üretilen evrenler, müzikler, hayat öyküleri ve zaman çizgisi, oyun dünyasındaki eleştirmenler ve yazarlar tarafından değerlendirilmektedir. Bu durumda gerçek dünyadan daha fazla anlam yüklenen dijital oyunlar ile kurulan bağ oldukça kuvvetlenir hale gelmiştir. Oyun karakterleri gibi davranan, onların kıyafetlerini giyen bireyler, çeşitli etkinlikler düzenlemektedirler. Cosplay olarak bir karakteri canlandıran bireylerin çeşitli etkinliklerde yer alması, bu duruma örnek gösterilebilirken oyun deneyimlerini sosyal medya kanalları aracılığıyla yayınlayan içerik üreticileri de oyun dünyasına anlam kazandırmaktadırlar” (Tor & Irmak, 2022, s. 1814).

Bu çerçevede oyun üretiminde özellikle tasarımın grafik özelliklerinin iyi düşünülerek, gerçekleştirilmesi önem taşımaktadır. *“Bir oyunun tasarımında en önemli faktörlerden biri etkileyici grafikler kullanarak oyunun oynanabilirliğini arttırmaktır. Bu faktörlerin başında renk, biçim, tipografi vb. birçok grafik eleman gelmektedir. Tasarlanan görseller oyuncunun oyunun başından sonuna kadar ekran içindeki algıladığı grafiklerin bütünüdür. Oyunun logosundan başlangıç ekranına, oyun mekânından, karakter tasarımına, metin yönlendirmeleriyle oyuna dair bütünlük sağlayan tasarımların tamamını içermektedir. Oyun içinde yapılan tasarımlar oyuncunun algılanabilirlik seviyesini artırarak oyunun çehresini değiştirmektedir (Kelekçi, 2021, s. 55).”* Kelekçi (2021), oyun tasarımcısının kurnazca hazırlanmış karmaşık bir yol ağı oluşturması gerektiğini söylemektedir.

“Oyunun içinde sürpriz formüle etme yeteneği, oyuncunun eylemlerini analiz etme becerisi gerektiğinden, beklentileri ön plana çıkararak olay örgüsünü doğrulayıcı ve inandırıcı bir biçimde oluşturması gerekmektedir. Oyunun nasıl bir şey olduğu ya da değiştiği değil,

bunun nasıl değiştiği, neden ve her şeyin birbirine bağlandığı etkisidir. Bu nedenle, en yüksek en eksiksiz temsil biçimi ise etkileşimli temsildir. Etkileşim içinde oyun, oynanabilirliğin cazibesini arttırmada önemli bir faktördür. Bu bağlamda oyunun anlamlı bir tasarıma sahip olması gibi kullanıcı yönelimli de olması gerekmektedir. Kullanıcının kolay algılamasını öngörmek pazar içinde başarılı olmanın bir kriteridir (Kelekçi, 2021, s. 56).”

Bunun yanında oyunun konusuna göre, yeşil alanın kurulmasına, vergilerin azaltılmasına ya da artırılmasına karar verme, intikam almak, birlikte savunmaya geçme veya saldırmak gibi iletişimsel eylemin gerçekleştirmesini de mümkün kılmaktadır. Dijital oyun aracılığıyla ilerleme, başarı sağlama, oyunu anlama ile yetkinlik ve oyunun kontrol edilebilirliği ile rakibe karşı üstünlük sağlayabilmektedir. Ayrıca oyunun konusuna göre birey çok çeşitli eylemler aracılığıyla kişisel kimliğinin gelişimini medya ve iletişim teknolojisi temelli dijital oyun aracılığıyla gerçekleştirebilmektedir.

Sanal topluluklarda dijital oyunun sosyal etkileşim ve dönüşümüne etkileri ise şöyle ifade edilebilir: Sanal toplulukların en önemli özelliği açık bir platform olarak katılımı, yaş, cinsiyet, sınıf vb. ayırım yaratmadan herkes için olanaklı kılmasıdır. Katılım etkileşimi beraberinde getirmekte ve etkileşim ise sosyalleşmeyi ve sosyal çevrenin genişletilmesini teşvik etmektedir. Fiziki ortamda ortaya çıkan ifade ve temsil edilmede sınırlılık ve zorluklar, sanal ortamın sınırlarının esnek, çok çeşitli ve zengin seçenekli etkileşim yapısı sayesinde ortadan kalkmaktadır. Sanal ortam, çok çeşitli iletişim formları nedeniyle etkileşimin rahatlığını olumlu etkilemektedir. Bunun yanında etkileşimin kurulması ve sürdürülmesinde önem kazanan empati yeteneğini geliştirilebilmektedir ancak günlük yaşamın fiziki ortamında hem aile içinde hem de çevresiyle sosyal etkileşimi zayıflamaktadır. Uzun sürenin sanal ortamda geçirilmesi aile, arkadaş ve diğer sosyal çevreyle iletişim problemleri ortaya çıkmaktadır. Birey sanal ortamda hayali bir kimlik, bir figür oluşturmakta ve kendini kişisel ve sosyal olarak arzuladığı konumda hayali bir kimlikle temsil edebilmektedir. Bireyin sanal ortamda tasarladığı benlik, sosyal etkileşimler, fiziki ortamla sanal ortam arasında gerçekliğin parçalanmasına ve denge kurma problemlerine yol açmaktadır. Fiziki ortamla sanal ortamın yapı, süreç ve iletişim formları farklıdır. Sanal ortamda geçirilen uzun zaman, fiziki ortamla etkileşim ve iletişim kopukluklarına neden olmakta ve gerçekliğin deforme edilmiş algısının ortaya çıkmasını beraberinde getirerek, etkileşimde aksaklıklara neden olmaktadır.

Sonuç

Tarihsel süreçte oyun, kültürden önce ve kültürün bir parçası olarak gelişim göstermiştir. Tarih boyunca oyun, toplumsal ve kültürel yapının yanında zamanın teknolojik olanaklarına bağlı olarak hayatı kolaylaştırmaya yönelik oynanmıştır ve oynanmaya da devam etmektedir. Oyunun kültürel süreçleri başlatma, etkileme ve sürdürme gücü vardır. Oyun aracılığıyla çevresel, toplumsal ve kültürel olgular keşfedilebilmekte, tanımlanabilmekte, açıklanmakta ve olasılıklar ortaya konmaktadır. Oyun eğlenme, sosyalleşme aracı olduğu gibi günlük yaşamın problemlerinden uzaklaşmak için başvurulan bir araç da olmaktadır. Oyun, medya kültürünün doğasına ilişkin bir bakış açısı sunmaktadır. Buna çok çeşitli toplumsal, kültürel, politik ve ayrıca yapay zekâ ve Metavers'in gelişimiyle insan-makine ilişkisine dair yeni olanaklar ve riskler de eklenebilir.

Bu çalışmanın kuramsal temelleri Sembolik Etkileşimciliğe (Mead, 1967; Blumer, 1969) dayandırılmaktadır. Sembolik Etkileşimciliğin kurucuları Mead (1967) ve Blumer (1969), insan etkileşimini çözümlenmeye çalışmışlar ve insan davranışlarını sembolik olarak iletilmiş etkileşim olarak belirlemişlerdir. Bireyler arasında etkileşim, semboller aracılığıyla iletilmekte ve etkileşim aracılığıyla da sosyal gerçeklik oluşmaktadır. Bireylerin sosyal davranışı, belirli anlam içeren semboller ve insan yaşamının durumlarının anlamını aldığı sözlü veya sözlü olmayan jestler aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bireylerin içinde yaşadıkları sosyal gerçekliği yorumlama, etkileşimlerinde çeşitli sosyal anlam yapılarını düşünerek, tasarlama ve yeniden üretme yeteneklerinin bir önemi ve anlamı vardır.

Çalışmada; Sembolik Etkileşimciliğin sanal ortamda ve topluluklarda oynanan dijital oyunun etkileşimlerini çözümlenme ve anlamlandırma esasları gösterilmeye çalışılmıştır. Dijital sosyal ağlar, mikro ölçekli sosyal etkileşim için olanaklar, yapı ve form sunmakta ve kişilerarası ve grup iletişimin yeni yapı, kural ve formlarını beraberinde getirmektedir. Dijital sosyal ağlar, yeni bireysel ve grup iletişimi platformları sunmakta ve burada çeşitli sanal oyun grupları yer almaktadır. Bu bağlamda Sembolik Etkileşimciliğin, sanal ortam topluluklarında gerçekleşen dijital oyun oynama etkinliği sırasında ortaya çıkan etkileşimi açıklayabildiği görülmektedir. Oyun, oyun oynama eylemi aracılığıyla insanın öz farkındalığını sağlamaktadır. Sanal ortam oyun gruplarında katılımcı oyuncular, semboller aracılığıyla etkileşime girmekte onları bu süreçte birlikte anlamlandırmakta ve yorumlamaktadırlar. Sanal ortam oyunculara farklı bir kimlik ve rol üstlenme ve deneyimleme olanağı sunmaktadır.

Dijital sosyal ağlarda yer alan sanal oyun toplulukları, yeni oyun ve oyuncu tiplerinin ortaya çıkışına olanak sağlamaktadır. Oyunun sosyal etkileşim formu değişmekte ve sosyalleşmenin yeni formlarını geliştirmektedir. Oyun konusuna göre yeni etkileşim ve ilişki biçimlerinin kurulmasını gerektirmekte yeni anlam bağlantıları ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında, fiziki ortamla sanal ortam etkileşimini bir araya getirmektedir. Bu süreçte kimliğin de tasarımı ve temsili değişmekte kurgu kimliklerle etkileşim gerçekleşmektedir.

Dijital oyun bireyler arasında ve topluluklarda fiziki ortamda var olan etkileşimi sürdürmekle birlikte sanal ortamın gereği yeni bir etkileşim formuna da yol açmaktadır. Bu yeni etkileşim formunun gelecekte toplumun etkileşim yapı, süreç ve formunu daha geniş bir esasta etkileme potansiyeli bulunmaktadır. Sanal oyun topluluklarının katılıma açık yapısı, etkileşim süreçleri için çeşitli olanak biçimleri, fiziki yaşama göre katılımı çok çeşitli tasarımsal unsurlar ile görsel ve işitsel öğelerle biçimlendirerek, daha esnek ve cazip hale getirmekte ve fiziki ortama göre demokratikleştirmektedir. Dijital sosyal ağlarda sanal oyun toplulukları kuşkusuz küresel firmaların sahipliğinde faaliyet göstermektedir. Dijital oyunlar, küresel çapta çok geniş ekonomik hacme sahip olan oyun endüstrisi tarafından tasarlanmakta, üretilmekte ve yönlendirilmektedir. Yapı, içerik ve sınırlılık bu firmalar tarafından ortaya konulmaktadır. Bu yapı hem kültür endüstrisinin bir parçası olmakta, belirli bir ideoloji, değer ve kültürel yapı öngörmektedir. Bununla birlikte sanal toplulukların genellikle açık yapı, etkileşim süreçleri için demokratikleşme potansiyelini de barındırmaktadır.

Kaynakça

- Aktaş, C. (2013). Medya Yakınsaması: Hızlı Yanıt Veren Kod Aracılığıyla Geleneksel Gazetenin, Çevrimiçi Gazete ile Artan Rekabet Potansiyeli Üzerine Bir Tartışma. *Selçuk İletişim*, 7 (4), 118-128. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/19027/200553>
- Aktaş, C. (2014). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojileri Neye Hizmet Ediyor: QR Kodlar Üzerinden Bir Tartışma. I. *Uluslararası İletişim Bilimi ve Medya Araştırmaları Kongresi Bildiri Kitabı* içinde (ss. 374- 385). 12-15 Mayıs. Volga Yayıncılık.
- Alver, F. (2016). Eleştirel Eylem Teorisi, Sembolik Etkileşimcilik ve Kültürel Çalışmalar Perspektifinden, Dijital Sosyal Ağların İletişim Pratiklerini Dönüştürme ve Demokratikleştirme Potansiyelinin Belirlenmesi Üzerine Bir Deneme. II. *Uluslararası Medya Çalışmaları Kongresi* içinde (ss. 801-818). 20- 23 Nisan. Akdeniz Üniversitesi. Akdeniz Üniversitesi Yayınları.
- Alver, F. (2020). Etkileşimin ve İletişim Pratiklerinin Analizinde Sembolik Etkileşimcilik, Kültürel Çalışmalar Ve Medyatikleşme Konseptinin Sınırlılıkları Ve Potansiyelleri. İçinde Selma Koç Akgül; Betül Pazarbaşı (Ed.). *Dijital(ın) Ritmi. İletişim, Medya ve Kültür Alanlarında Yeni Perspektifler* (ss.13-43). Hiper Yayınları.
- Alver, F., & Çağlar, Ş. (2015). *The impact of symbolic interactionism on research studies about communication science. International Journal of Arts & Sciences*. 08 (07), 479–484.
- Bevc, T. (2007). *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. LIT Verlag.
- Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2005). Sanal Uzamda Oyun Kültürü: Dijital Oyunlar. 11. *Türkiye'de İnternet Konferansları*. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara. <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf>
- Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor/Edebiyat*, 50 (13), 11-23.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.
- Bostan, B. & Tıngöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 6 (19), 7-21. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2015.2.001.x>
- Burke, P. & Briggs, A. (2005). *Medyanın Toplumsal Tarihi*. (İbrahim Şener, Çev.). İzdüşüm Yayınları.
- Dijital Oyunlar Raporu (2020). <https://www.guvenlioyuna.org.tr/haber-detay/btk-2020>
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Mehmet A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- İzci, L. (2021). *Çocuk Koruma Politikalarının Sembolik Etkileşimcilik Bakış Açısıyla Analizi: Türkiye, İngiltere, İsveç Örnekleri* [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı.
- Kelekci, M. (2021). Dijital Oyunlarda Tipografinin Tasarıma Etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8(2), 53-61. <https://doi.org/10.47481/yjad.1000614>
- Kınağ, M. (2019). George Herbert Mead Düşüncesinde Kendilik: Sosyo-Ontolojik Bir Analiz. *MetaZihin: Yapay Zeka ve Zihin Felsefesi Dergisi*, 2 (1), 103-136. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/metazihin/issue/46637/570388>

Kitap.

- Mead, G.H. (1967). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Charles W. Morris (Ed.). Works of George Herbert Mead, 1. The University of Chicago Press.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169, https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000100
- Ögel, K. (2017). *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Polama, M. M. (1993). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. (Hayriye Erbaş, Çev.). Gündoğan Yayınları.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT Press.
- Ritzer, G. & Stepnisky, J. (2014). *Klasik Sosyoloji Kuramları*. (Himmat Hülür, Çev.). De Ki Yayınları.
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. W.W. Norton & Company.
- Sezen, H. K., & Eren Şenaras, A. (2022). Dijitalizasyon, dijital dönüşüm kavramları ve tarihsel bir bakış. *Pamukkale University Journal of Social Sciences Institute*. <https://doi.org/10.30794/pausbed.871440>
- Sucu, İ. (2021). Gerçekliğin yeni dünyası ve iletişim alanı olarak sanal sayısal oyunlar. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 204-215. <https://doi.org/10.17336/igusbd.679634>
- Süngü, E. (2020). *Oyunlarda Tek Tipleşme ve Türkiye'deki Oyuncu Kültürüne Etkileri*. Ertuğrul Süngü; Barbaros Bostan (Ed.). (ss. 17-38). Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Şenol, D. (2017). *Sembolik Etkileşim*. Net Kitaplık.
- Tor, H., & Irmak, T. Y. (2022). Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798–1817. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1160>
- Üzmez, S. S., & Büyükbeşe, T. (2021). Dijitalleşme Sürecinde Bilgi Yönetiminin İşletmelerin Teknoloji Uyumuna Etkileri. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi*, 16(2), 117-127. <https://doi.org/10.54860/beyder.1028117>
- Weber, M. (2023). *Sosyolojinin Temel Kavramları*. M. Nuri Demirli (Ed.). (Medeni Beyaztaş, Çev.). Runik Kitap.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: Where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5-6), 751-777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>