



T.C.

GİRESUN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ DOKTORA PROGRAMLARI

ÖZGÜRLÜK SORUNU ÇERÇEVESİNDE DİJİTAL OYUN

**DIGITAL GAMING WITHIN THE FRAMEWORK OF THE FREEDOM
ISSUE**

DOKTORA TEZİ

HAZIRLAYAN

Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI

DANIŞMAN

Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN

Giresun-2024

BİLİMSEL ETİK İLKELERE UYGUNLUK/ETİK BEYAN

Doktora Tezi olarak sunduğum “Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel etik ve geleneklere aykırı düşecek bir kullanıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, yararlandığım kaynaklara uygun yöntemlerle atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI

10/07/ 2024



TEZ ÖZGÜNLÜK BEYANI

Ana Bilim Dalı: İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Program Adı: İletişim Bilimleri Doktora Programı

Tez Başlığı: Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmasının Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç kısımlarından oluşan (Kapak, Ön söz, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) toplam 239 sayfalık kısmına ilişkin 11./06 / 2024 tarihinde Turnitin benzerlik programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranı: % 7' dir.

Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından belirlenen azami benzerlik oranına (%30) göre tez çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini, aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini bilgilerinize arz ederim. 10/07/ 2024

Danışman: Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN

Öğrenci: Sevgi Sevil ÖZGAN
MISIRCI

KILAVUZA UYGUNLUK BEYANI

“Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun” başlıklı Doktora Tezi, Giresun Üniversitesi Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan

Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI

Danışman

Günseli BAYRAKTUTAN

İmza

İmza



JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 10/07/2024 tarihli toplantısında oluşturulan jüri, Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı Doktora öğrencisi Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI'nın "Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun" başlıklı tezini incelemiş olup, aday 10.07.2024 tarihinde, saat 10:00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Sunulan çalışma, sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak jüri tarafından Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Jürisi	Ünvanı, Adı Soyadı	Karar		İmzası
		Kabul	Ret	
Üye (Başkan)	Prof. Dr. Hasan AYDIN	☒	☐	
Üye	Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN	☒	☐	
Üye	Prof. Dr. Serpil KARLIDAĞ	☒	☐	
Üye	Doç. Dr. Tülin SEPETCİ	☒	☐	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Akif KARA	☒	☐	

ONAY

....../.... / 2024

Prof. Dr. Oğuz Serdar KESİCİOĞLU

Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ

Dijital oyunla ilgili çalışmaya karar verdiğimde, araştırma sorusunun ortaya çıkmasını sağlayan ilk deneyimim, kızımın oyunla olan ilişkisi oldu. Kızıma neden “dijital oyun oynuyorsun?” sorusunu sorduğumda, kızımın çocuksu bir sadelikle vermiş olduğu “uçabiliyorum, çok hızlı koşabiliyorum, çok eğleniyorum...” yanıtı, oyun oynamanın özgürlükle bir ilişkisi olabileceğini düşünmemi sağladı. Böylece dijital oyunu, hangi boyutla çalışacağım, özgürlük kavramıyla olan bilinçli tutumumla şekillenmeye başladı. Bu andan itibaren dijital oyuna her bakış, seçici, oyun ve özgürlük ilişkisini, boyutlarını görmeye çalışan bir bakışa dönüştü. Ancak bu bakışın bir teze dönüşmesi yolunda desteğini aldığım pek çok insan vardı. Başta tez danışmanım, sevgili hocam Prof. Dr. Günseli Bayraktutan olmak üzere, tez jürimde yer alarak tezin gelişim sürecine katkıda bulunan Prof. Dr. Hasan Aydın’a, Prof. Dr. Serpil Karlıdağ’a, Doç. Dr. Tülin Sepetçi’ye ve Dr. Mehmet Akif Kara hocalarıma çok teşekkür ederim.

Bilmediğim bir dünyada, yabancıysa olduğum bir kültürde daha rahat dolaşmamı sağlayan, dijital oyun dünyasının yerlisi olan çok sevimli destekçilerime, sevgili öğrencilerime, Berat, Berkay, Nihat, Nisanur, Yunus ve Baran’a çok teşekkür ederim.

Tez sürecim boyunca desteklerini esirgemeyen, şimdi yanımda olmasa da manevi desteğini her daim hissettiğim anneme, sevgili eşim Tolga Mısırcı’ya ve dijital oyun bilgisiyle en büyük destekçim olan minik kızım, nefesim Rosa Mısırcı’ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı
İletişim Bilimleri Doktora Programı

Tez Başlığı : Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun

Tez Türü : Doktora Tezi

Danışman : Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN

Hazırlayan : Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI

Yıl : 2024

Sayfa Sayısı : 239

Geleneksel oyun, insanlık tarihi kadar eski bir olguyken, dijital oyunlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında, İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda ortaya çıkmış, önemli bir sektöre dönüşmüştür. Tez çalışmasının konusu, “özgürlük sorunu çerçevesinde dijital oyun” dur. Bu anlamda tez çalışması, dijital oyunu, bir endüstri fenomeni olmaktan ziyade insanın varoluşsal bir problemi olan özgürlük sorunu bağlamında incelemektedir. Bu tezin amacı, “Game” tipi kurallı, sofistike oyunlar çerçevesinde oyuncunun yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin ne tür bir özgürlük olduğunu ve boyutlarının neler olduğunu, oyuncunun özgürlüğü alımlama pratiklerinden yola çıkarak ortaya koymaktır. Tez çalışması, amacını gerçekleştirmek için nicel ve nitel veri setini bütünleştiren karma yöntem yaklaşımını benimsemiştir. Araştırmada, önce “görüşme” yapılmıştır. Yapılan görüşme ile araştırma evrenin problemleri tespit edilip konunun derinliklerinin görülmesi sağlanmıştır. Yapılan görüşmeler sonucu elde edilen veriler “kodlama” yöntemiyle analiz edilmiştir. Görüşme sonucunda elde edilen verilerin yorumlanmasıyla, dijital oyunda yaşanan özgürlük algısını ölçecek anket soruları oluşturulmuştur. Bu araştırmada, anket uygulaması, 387 kişiye uygulanmıştır. Anket uygulamasının verilerinin analiz edilmesinde SPSS paket programı kullanılmıştır. Araştırmada anket yapılmasının nedeni, çok fazla sayıda dijital oyun oynayan bireye ulaşmak, bireylerin dijital oyun oynarken yaşamış olduğu özgürlük deneyimine ilişkin somut veriler elde ederek, bir ölçme aracı geliştirmek, dijital oyun oynayan bireylerin yaşamış olduğu özgürlük deneyiminde ortak olan yönlerden yola çıkarak “Lusorik Özgürlük” kavramına

VIII

ulařmaktır. Bu tez alıřmasında sonuçlar, literatür ve alan araştırmasında ortaya ıkan bulgularla beraber deęerlendirilmiřtir. Bu deęerlendirme sonucunda, dijital oyunda oyuncunun yařamıř olduęu özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif özgürlük boyutlarının ortaya konulduęu bir model oluřturulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Oyun, Dijital Oyun, Negatif Özgürlük, Pozitif Özgürlük, Oyuncu



ABSTRACT

Giresun University Institute of Social Sciences Department of
Communication Sciences Communication Sciences PhD Programme

Thesis Name : Digital Gaming Within The Framework Of The Freedom Issue

Thesis Type : Doctoral Thesis

Supervisor : Prof. Dr. Günseli BAYRAKTUTAN

Author : Sevgi Sevil ÖZGAN MISIRCI

Year :2024

Pages :239

While traditional games are as old as human history, digital games emerged in the second half of the 20th century, in the years following the Second World War, and became an important sector. The subject of the thesis is “digital games within the framework of the problem of freedom”. In this sense, the thesis examines digital games within the context of the problem of freedom, which is an existential problem of man rather than an industrial phenomenon. The aim of this thesis is to reveal what kind of freedom the player experiences within the framework of “Ludus” type games with rules and what its dimensions are, based on the player’s practices of perceiving freedom. The thesis study used “mixed methods research” that integrates quantitative and qualitative data sets to achieve its purpose. In the research, first, “interviews” were conducted. With the interviews, the problems of the research universe were identified and the depth of the subject was seen. The data obtained as a result of the interviews were analyzed with the “coding” method. By interpreting the data obtained as a result of the interviews, survey questions were created to measure the perception of freedom experienced from digital games. In this research, the survey was applied to 387 people. The SPSS package program was used to analyze the data of the survey application. The reason for conducting a survey in the research is to reach a large number of individuals who play digital games, to develop a measurement tool by obtaining concrete data on the freedom experience of individuals while playing digital games, and to reach the concept of "Lusoric Freedom" based on the common aspects in the freedom experience of individuals who play digital games. In this thesis study, the

results were evaluated together with the findings of the literature and field research. As a result of this evaluation, a model has been created that reveals the negative and positive freedom dimensions of the freedom experience experienced by the player in the digital game.

Key Words: Traditional Game, Digital Game, Negative Freedom, Positive Freedom, Gamer



SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

FP : First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)

2D : İki Boyutlu Uzay

PC : Kişisel Bilgisayar

PUBG : PlayerUnknown's Battlegrounds

RPG : Rol Yapma Oyunu

WWW : World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

Web 2.0 : İkinci Nesil İnternet Hizmetleri

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Oyun Oynama Amacı İçinde Yer Alan Özgürleşme İsteğine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	145
Tablo 2: Özgürleşme İsteği ve Oyun Dünyasına İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	147
Tablo 3: Oynama Esnasında Yaşanan Özgürlük Deneyimi ve Dijital Oyunun Ontolojik Özelliklerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	151
Tablo 4: Dijital Oyunda Kural ve Hedefin Yerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	157
Tablo 5: Oyun Dünyası ve Özgürlük Deneyimine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	162
Tablo 6: Oyun Oynamada Karakterin ve Avatarın Yerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu.....	166
Tablo 7: Oyundaki Kontrol ve Özgürlüğe İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu	172
Tablo 8: Dijital Oyunda Özgürlüğün Türüne İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kategori ve Tema Tablosu.....	177
Tablo.9. Nitel Bulgular Sonucunda Oluşturulan Kapalı Uçlu Sorular	181
Tablo.10. Ankete Katılanların Demografik Bulguları	183
Tablo 11: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısı Anket Ölçeğine İlişkin Örneklem Yeterliği (Kmo-Bartlett's Test) Sonuçları.....	185
Tablo 12: Dijital Oyun Oynamada Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısı Anket Ölçeğine İlişkin Faktör Yükleri ve Güvenirlik Düzeyleri	186

Tablo 13: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Ölçeğin Boyutlarının Normallik, Ortalama, Standart Sapma Katsayılarına İlişkin Değerleri	187
Tablo 14: Dijital Oyun Oynamada Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin, Cinsiyet Değişkeni Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T-Testi Bulguları	188
Tablo15: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Yaş Değişkeni Açısından Homojenlik Değeri Sonuçları	189
Tablo 16: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Yaş Değişkeni Açısından ANOVA Testi Sonuçları	190
Tablo 17: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Oyun Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Homojenlik Testi Sonuçları	191
Tablo 18: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Yapılan ANOVA testi sonuçları... ..	192
Tablo 19: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Eğitim Değişkeni Açısından Homojenlik Testi Sonuçları	193
Tablo20: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Eğitim Değişkeni Açısından ANOVA Testi Sonuçları.....	193
Tablo 21: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Evren Yapısına Göre Oyun Seçimi Değişkeninin Homojenlik Değeri.....	194

Tablo. 22. Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Evren Yapısına Göre Oyun Seçimi Değişkeninin ANOVA Varyans Sonuçları.....	195
Tablo 23: “Dijital Oyunda Oyuncu, Gerçek Yaşamın Ağırlığından Kaçıp Kurtulduğu İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	196
Tablo 24: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyuncu, Fiziksel Dünyada Yapamadığı, Eksikliğini Hissettiği, Engellendiği Şeyleri (Uçmak, Çok Hızlı Koşmak Gibi...Vd.) Oyunda Yaptığı İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	197
Tablo 25: “Dijital Oyun, Gerçek Yaşamın Zorunluluklarından Kaçıp, Kendimi Özgürce Hissedebileceğim Bir Alan Yaratır” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	198
Tablo 26: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyunun Bir Parçası Olduğunu Hissettiği Oyunlarda Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	198
Tablo 27: “Dijital Oyunda Oyuncu, Çok Fazla Oynama Seçeneği Olduğu İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	200
Tablo 28: “Dijital Oyun Oynarken Oyuncu Diğer Oyuncularla Eşit İmkanlara Sahip Olduğu İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	201
Tablo 29: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oynama Esnasında Oyundan Gelen Herhangi Bir Zorunlulukla Karşılaşmadığı İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	203
Tablo 30: “Dijital Oyunda Oyuncu Her İstedikini Yaptığı İçin Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	204
Tablo 31: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyun Oynarken Oyunun Kontrolünü Tamamen Elinde Bulundurduğu İçin Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	205
Tablo 32: “Oyuncu, Oyun Karakteri Üzerinde Daha Fazla Kontrole Sahip Olduğu Oyunları Oynadığında Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	206

Tablo 33: “Hangi Zorlukların Üstesinden Gelmek İsteyip İstemediğimi Seçmeme İzin Veren Oyunları Oynarken Özgür Hissederim” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	207
Tablo 34: “Dijital Oyunda Oyuncu, Kurallara Uyarak Oyunun İç İşleyişini Keşfettiği, Oyunda Yeni Yollar Bulduğu Zaman Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	208
Tablo 35: “Dijital Oyunda Oyuncu, Sunulan Oynama Seçeneklerinin Ötesinde, Kendi Oynayış Seçenekleri Yarattığında Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	210
Tablo 36: “Dijital Oyunda Oyuncu Oyundan Gelen Zorunluluklarla, Kendimi Tanıma, Yeteneklerimi Keşfederek Özünü Gerçekleştirme İmkânı Bulduğu İçin Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	211
Tablo 37: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyundan Gelen Zorunluluklar Bir Kısıtlama İçerse De Bu Zorunlukları Olumlu Değerlendirir” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	212
Tablo 38: “Dijital Oyunda Oyuncu, Kurallara Göre Oynadığında, Oyunla Bütünleşir ve Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri	213
Tablo 39: “Dijital Oyunda Özgürlük, Oyundan Gelen Zorunlulukların Bilincine Varmak Ve Ona Göre Oynamaktır” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri.....	213

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Witcher3...	85
Şekil 2: PUBG Oyununda Oyuncu Başarı İstatistiği Örneği...	87
Şekil 3: PUBG Oyun Tasarım Bilgileri...	89
Şekil 4: PUBG Oyunu Başlangıç Arayüzüne Ait Bir Görsel...	91
Şekil 5: Toca Boca Oyununa İlişkin Tanıtım Görseli...	93
Şekil 6: Toca Boca Oyunda Karakter Seçimine Ait Bir Görsel...	94
Şekil 7: Hay Day Oyunu Günlük Hedefler Tablosu...	96
Şekil 8: Hay Day Oyunu Günlük Hedefler Doğrultusunda Yapılması Gereken Görevlere Ait Bir Görsel...	97
Şekil 9: Super Matino Oyununda Zıplama Mekaniğini Gösteren Bir Görsel...	98
Şekil 10: Undertale Oyununa Ait Bir Görsel...	99
Şekil 11: Hogwarts Legacy Oyunu Ortamı Videosundan Elde Edilen Bir Görsel.	101
Şekil 12: Satranç Oynayan Otomat'a İlişkin Bir Görsel...	103
Şekil 13: Elektronik El Satranç Oyununa İlişkin Bir Görsel...	104
Şekil 14: Dijital Oyuna Özgü Lusorik Özgürlük Kavramını Oluşturmayı Sağlayacak Araştırmanın Keşfedici Ardışık Desen Akış Diyagramı	131
Şekil 15: Oyuncunun Oyun Oynama Esnasında Yaşamış Olduğu Özgürlük Deneyimine İlişkin Bir Görsel.	180

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK İLKELERE UYGUNLUK/ETİK BEYAN.....	II
TEZ ÖZGÜNLÜK BEYANI.....	III
KILAVUZA UYGUNLUK BEYANI	IV
JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI.....	V
ÖN SÖZ.....	VI
ÖZET.....	VII
ABSTRACT	IX
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	XI
TABLolar LİSTESİ.....	XII
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XVI
İÇİNDEKİLER.....	XVII

GİRİŞ

BİRİNCİ BÖLÜM

1.NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK

1.1.ÖZGÜRLÜK KAVRAMININ TARİHSEL GELİŞİMİ VE TEMEL BAĞLAMI	12
1.1.1. Özgürlük Kavramının Tarihsel Gelişimi.....	13
1.1.2. Özgürlük Kavramının Temel Bağlamı: Ontolojik Özgürlük.....	15
1.2. ÖZGÜRLÜĞÜN İKİ HALİ: NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK.....	23
1.2.1. NEGATİF ÖZGÜRLÜK.....	24
1.2.1.1. İç Bir Zorunluluk: İnsan Doğası.....	25
1.2.1.2. Dış Bir Zorunluluğun Yokluğu: Özgürlük	27
1.2.1.3. Başkalarının Müdahalesi Olmadan Seçebilmek: Negatif Özgürlük.....	28
1.2.2. POZİTİF ÖZGÜRLÜK.....	30
1.2.2.1. Özerk Bir Varlık Olarak İnsanın Özü: Akıl	32

1.2.2.2. Zorunluluk Bilinci: Pozitif Özgürlük	34
---	----

İKİNCİ BÖLÜM

2. GELENEKSEL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

2.1. ÖZGÜRLÜK KAVRAMININ OYUNLA OLAN İLİŞKİSİ	43
2.2. OYUN YAŞAM ÖZDEŞLİĞİ	45
2.3. BİR DÜNYADA OLMA HALİ OLARAK OYUN EVRENİ	49
2.4. GÖNÜLLÜ BİR ETKİNLİK OLARAK OYUN: NEGATİF ÖZGÜRLÜK.....	58
2.5. PAİDİA VE LUDUS: ÖZGÜRLÜĞÜN İKİ HALİ	64
2.6. GELENEKSEL OYUN KURAMLARINDA POZİTİF ÖZGÜRLÜĞÜN OLANAĞI	66
2.6.1. Sınırsız Özgürlük: İrادی Bir Entropi	67
2.6.2. Hayat Oynadığımız Bir Oyunsay, Oyun Özgür Bir Etkinlik Olabilir mi?.....	68
2.6.3. Zorunluluğun Bilinci Olarak Oyun Oynama: Pozitif Özgürlük	72

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

3.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMINA İLİŞKİN TANIMLAR VE YAKLAŞIMLAR.....	78
3.2. DİJİTAL OYUNUN ONTOLOJİK YAPISI.....	82
3.2.1. Bir Üst İlke Olarak Anlamalı Oyun... ..	83
3.2.2. Tasarım Olarak Dijital Oyun Dünyası... ..	88
3.2.3. Dijital Oyunda Özgürlüğün Ontolojik Temeli: Etkileşim (İnteractivty).....	102
3.3. ETKİLEŞİM DÜZEYİNE GÖRE OYUN TÜRLERİ: AÇIK DÜNYA OYUNLARI VE KAPALI DÜNYA OYUNLARI.....	111
3.4. DİJİTAL OYUNDA SEÇİMİN NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK BOYUTU	117

XIX
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

**4. ARAŞTIRMANIN AMACI, EVRENİ, ÖRNEKLEMİ VE VERİ TOPLAMA
TEKNİKLERİNE İLİŞKİN BİLGİLER**

4.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	123
4.2. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMI VE SORULARI	125
4.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	126
4.4. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ.....	132
4.5. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	133
4.6. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	136
4.7. NİTEL VE NİCEL VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ	137

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. NİTEL VE NİCEL ARAŞTIRMA BULGULARI

**5.1. DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN OYNAMA EYLEMİNDE
YAŞADIĞI ÖZGÜRLÜK DENEYİMİNE İLİŞKİN NİTEL ARAŞTIRMA
BULGULARI.....**

5.1.1. Katılımcılarla İlgili Kişisel Bilgilerin Yorumlanması.....	140
5.1.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Davranışına İlişkin Genel Bilgilerinin Yorumlanması.....	141
5.1.3. Araştırmanın Nitel Bulguları... ..	141
5.1.3.1. Gerçeğin Sınırından Kurtulmak	142
5.1.3.2. Çerçeveye Sığdırılmış Ayrı Bir Dünya	145
5.1.3.3. Anlamlı Oyun Bağlamı: Etkileşim... ..	148
5.1.3.4. Oyun Dünyasıyla Bütünleşmek	152
5.1.3.5. Etkileşim Düzeyine Göre Özgürlük Deneyimi... ..	158
5.1.3.6. Oyunla Bütünleştiren Unsur: Karakter.....	163
5.1.3.7. Oyundan Gelen Zorunlulukların Oyunun Kontrolü Üzerindeki Etkisi.....	167
5.1.3.8. İki Özgürlük Arasında Yapılan Seçimler: Negatif ve Pozitif Özgürlük.....	172
5.1.4. Nitel Bulgular Sonucunda Oluşturulan Kapalı Uçlu Sorular... ..	181

5.2. DİJİTAL OYUN OYNAMA EYLEMİNDE YAŞANAN NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK ALGISI ANKET ÖLÇEĞİ BULGULARI... 183

5.2.1. Ankete Katılanların Demografik Bulguları 183

5.2.2. Anket Ölçeğinin Faktör Yükleri ve Güven Aralıkları 185

5.2.3. Anket Ölçeğinin Demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Analiz Bulguları..... 188

5.2.4. Anket Uygulamasının Frekans Analiz Bulguları... 196

5.2.4.1. Oyun Oynama Amacı İçinde İçerilen Negatif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları... 196

5.2.4.2. Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları... 199

5.2.4.3. Oynama Eylemi Esnasında Yaşanan Pozitif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları... 208

ALTINCI BÖLÜM

6.SONUÇ

KAYNAKÇA 226

EKLER..... 234

GİRİŞ

Geleneksel oyun, insanlık tarihi kadar eski bir olguyken, dijital oyunlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında, İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yıllarda ortaya çıkmıştır. İlk dijital oyunlar, ticari kaygılardan uzak, bilimsel, askeri araştırmaların bir parçası olarak 1950'li yıllarda üretilmiştir. Dijital oyunun bir sektör olarak doğmaya başlaması, 1970'li yıllarda gerçekleşmiştir. 2000'li yıllara gelindiğinde ise dijital oyun, devasa bir sektöre dönüşmüş, kültürü doğrudan etkilemeye başlamıştır (Kızılkaya, 2010).

Dijital oyunun büyük bir sektör olarak ortaya çıkması, küreselleşme sürecinde, bu süreci geliştiren yeni medya imkanlarıyla olmuştur. İnternet tabanlı yeni medya imkanlarını kullanan dijital oyun, günümüzde sinema sektörü kadar önemli bir kültür endüstrisi ürünü haline gelmiştir (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 40-41). Ancak dijital oyun, endüstriyel bir ürün olmakla birlikte kültürel bir edimdir. Dijital oyunun yaratmış olduğu endüstriyel etkinin yanı sıra, kültürün diğer boyutlarıyla olan etkileşimi oldukça önemlidir (Binark, 2007, s. 11-12, Akt: Akbulut, 2009, s. 46).

Bu büyüklükteki bir sektörün kültürle olan etkileşimi, akademik incelemeleri başlatmıştır. Dijital oyuna ilişkin ilk çalışmalar, 1980'lerde başlamıştır. Fakat söz konusu çalışmalar, oyunun, teknik süreçleriyle ilgilenmişlerdir. Kültürel bir edim olarak oyun çalışmalarının (game studies) başlaması, 2000'li yıllarda olmuştur. 2000'li yıllarla birlikte dijital oyun, kültürel çalışmalarla ilgilenen akademisyenlerce araştırılmaya başlanmıştır (Bayraktutan, 2009, s.329). Ayrıca 2000'li yıllarda, dijital oyun çalışmalarını karakterize eden "ludoloji" ortaya çıkmıştır. Ludoloji, dijital oyunları tanımlamaya çalışan, disiplinler arası çalışan bir bilgisel alan olarak doğmuştur (Akbulut, 2009, s.25).

Oyunun biçimsel özellikleri üzerine odaklanan ludoloji, dijital oyunlar ile geleneksel oyunları karşılaştırarak, benzer ve farklı yanlarını ortaya koymaya çalışmıştır (Binark, 2009, s.42). Bu konu üzerine yapılan tartışmalar, dijital oyun çalışmalarında, iki ayrı kutbu temsil eden 'ludoloji' ve 'narratoloji' ayrımını doğurmuştur. Söz konusu ayrımında 'ludoloji', oyun biçimini başlı başına bir öz olarak

analiz etmek gerekir düşüncesini savunurken, ‘narratoloji’, oyunların anlatı olarak incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Fakat her iki yaklaşımın ortak noktası, dijital oyunun etkileşimli bir metin olmasıdır (Demirbaş, 2017).

Dijital oyunun etkileşimli bir metin olması, aynı zamanda dijital oyunun, yeni medya ortamı olarak görülmesini sağlamıştır:

1970’li yıllarda internetin ortaya çıkması, bilgisayarların çeşitli bağlarla birbirine bağlamasını sağlayıp kitle iletişim araçlarının dönüşmesine sebep olmuştur (Yüksel, 2014, s.5). Özellikle 1990’lı yıllarla birlikte ‘yeni medya’ kavramı ortaya çıkmıştır. Yeni medya kavramı, geleneksel medyadan farklı olarak, elektronik kodlama sistemine dayalı, iletişim sürecinin taraflarının eş zamanlı olarak yoğun kapasiteli ve yüksek hızla etkileşim içine girebildiği, multimedya özelliğine sahip iletişim araçlarını ifade eder (Binark, 2007, s.146). Bu anlamda yeni medya, multimedya özelliğiyle birlikte aktarılan enformasyona, kullanıcının aynı anda cevap verebilme kabiliyetini ortaya çıkarmıştır. Yeni medyada iletişim, geleneksel medyadan farklı olarak, düz çizgisel olmaktan çıkıp karşılıklı etkileşime olanak veren bir yapıya bürünmüştür. Yeni medyanın etkileşimli bir metin olması, iletişim uzamında, yüz yüze ilişkilerde olduğu gibi “karşılıklılık” ve “eş zamanlılık” yaratmıştır (Binark, 2007, s.21). Böylece yeni medyanın etkileşimli olması, kullanıcının iletişim sürecindeki rolünün değişmesine sebep olmuştur. Yeni medyada kullanıcı, salt bir tüketici değil içerik üreten aktif bir unsura dönüşmüştür.

Binark (2007, s.21)’a göre “yeni medya”, günümüz insanın gündelik yaşamının önemli bir parçası olan, yaşam pratiklerini dönüştüren, dijital oyunların da dahil olduğu, pek çok iletişim aracını ifade eden kapsamlı bir kavramdır. Bu anlamda “yeni medya” ortamı olmak bağlamında “dijital oyun”, bir iletişim aracıdır. Dijital oyuna dair yapılan araştırmalar, bir yandan ludolojiye özgü olan yazınla ilişki içine girerken diğer yandan iletişim çalışmaları alanında yeni medya üzerine yapılan yazınla ilişkili olmak zorundadır. Hatta “etkileşim” kavramı, öznelararası ve insan olmayan yapay zekaya kadar uzandığı için buradaki mesele sadece iletişimi ya da ludolojiyi ilgilendirmemekte, insanın özne olma sürecine yön veren pek çok ideali, değeri ve olguyu tartışan alanları (örneğin felsefe, antropoloji, sosyoloji vd.) da

ilgilendirmektedir. Dolayısıyla kültürü, bu derece etkileyen bir olguyu incelerken, parçalamadan, bütünlükçü bir bakış açısıyla anlamak oldukça önemlidir.

Tez çalışmasının konusu, “özgürlük sorunu çerçevesinde dijital oyun” dur. Bu anlamda tez çalışması, dijital oyunu, bir kültür endüstrisi fenomeni olmaktan ziyade insanın varoluşsal bir problemi olan özgürlük sorunu bağlamında incelemektedir. İnsan kültürüne ait iki kadim kavramı, “özgürlük” ve “oyun” kavramını, geçmiş ve şimdi ile bağıntılı bir biçimde yan yana getirmekte, birbiriyle olan ilişkisini hem oyunun ontolojik yapısı içinde hem de ontolojik yapının bir parçası olan oyuncunun alımlama pratiği içinde incelemeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla tez çalışması, konusu ve incelediği nesneler itibariyle bütünlükçü bir yaklaşımla, bir yandan iletişimin ve ludolojinin kavramlarından yararlanırken, diğer yandan felsefeden yararlanmaktadır. Bu bağlamda tezin sorduğu temel soru, “dijital oyun oynayan bireyin oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin ne tür bir özgürlüğü içerdiğidir?” Bu soruya bağlı olarak geliştirilen varsayım ise “dijital oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin hem negatif hem de pozitif özgürlük boyutları vardır” önermesidir.

Tez çalışması, söz konusu araştırma amacını gerçekleştirmek ve varsayımını doğrulamak için nicel ve nitel veri setini bütünleştiren “karma yöntemler araştırmasını” benimsemiştir. Ancak, nicel ve nitel araştırmaya geçmeden önce araştırmanın konusu olan oyunları tanımak, dijital oyun ortamını gözlemlemek ve oynama eylemini içsel bir kavrayış üzerinden anlamak için öncelikle belli aralıklarla oyun oynama deneyimi gerçekleştirilmiştir. Ardından karma yöntemler araştırması doğrultusunda nitel ve nicel veri toplama tekniği uygulanmıştır.

Araştırmada kullanılan desen, “keşfedici ardışık desen” dir. Keşfedici ardışık desen, çok araştırılmamış bir konunun araştırılması açısından yol gösterici olan bir araştırma modeli önerir. Bu desene bağlı olarak, önce “görüşme tekniği” kullanılmıştır. Yapılan görüşmeler ile araştırma evreninin problemleri tespit edilip konunun derinliklerinin görülmesi sağlanmıştır. Görüşme sonucunda elde edilen verilerin analizi sonucu anket soruları oluşturulmuştur. Bu araştırmada anket yapılmasının nedeni, çok fazla sayıda dijital oyun oynayan bireye ulaşmak, bireylerin

dijital oyun oynarken yaşamış olduğu özgürlük deneyimine ilişkin somut veriler elde ederek, bir ölçme aracı geliştirmek ve böylece dijital oyun oynayan bireylerin yaşamış olduğu özgürlük deneyiminde ortak olan yönlerden yola çıkarak “Lusorik Özgürlük” kavramına ulaşmaktır.

Araştırmanın konusu ve temel problemleri üzerinden alanyazınına bakıldığında ise özgürlüğün hem geleneksel oyun kuramları açısından hem de dijital oyun yazını ve sektör bazında önemli olduğu görülmektedir. Özgürlük kavramının, dijital oyunlarda bu derece önemli olmasını sağlayan gelişme, dijital oyunun “etkileşimli” bir metin olmasından dolayıdır. Dijital oyunda etkileşim, geleneksel oyundan farklı olarak, doğrudan oyuncu ile oyun arasında sağlanmaz. Dijital oyunda etkileşim, dijital yapıya gömülü bir arayüzle sağlanır. Oyuncu, oynamak için arayüzde ona sunulan oynama seçenekleri içinde, oyundan gelen zorunluluklara göre ve oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinde serbest seçimler yapar. Seçimin olduğu yerde ise seçebilen iradenin özgürlüğünden söz edilir. Bu anlamda oyun çalışmaları alanyazınına bakıldığında “etkileşim” meselesi, oyuncuyu özgürleştiren ya da pasifleştiren, nesneleştiren hatta özgürlük yanılması içine sokan bir mesele olarak tartışılmaktadır.

Bu doğrultuda yapılan çalışmalardan biri ülkemizde yapılan bir konferanstır. Bu konferans (2014), oyun çalışmaları, iletişim ve felsefe olmak üzere farklı disiplinlerden uzmanları bir araya getiren uluslararası akademik bir etkinliktir. “The 8th Philosophy of Computer Games” (8. Dijital Oyun Felsefesi), İstanbul Bilgi Üniversitesi ile The Gamephilosophy Network arasında yapılan bir iş birliğidir. Konferansın teması, “özgürlük” tür. Konferansta, “oyun tasarımı ve oyuncu özgürlüğü”, “oyuncu deneyimi ve özgürlük algısı”, “çevrimiçi oyunlar ve oyuncu özgürlüğü”, “toplumsal ve bireysel anlamda özgürlük kavramının oyunlarda temsili”, “özgürlük kavramının temsilinde oyun ve diğer iletişim ortamları ilişkisi” konuları ele alınmıştır. Konferansın bildirileri incelendiğinde, bu tez çalışması açısından önemli olan bildiriye Olli Tapio Leino sunmuştur. Leino (2014)’nın “∞ Min to Oasis of Happiness: Promises of Freedom and Play in Pocket Planes” adlı bildirisi, Pocket Planes oyunu üzerinden oyun ve özgürlük ilişkisini incelemektedir. Bu bildiride yazar, T. S. Hendrick ve E. Fink’in oyun kuramına yer vermektedir. Özgürlük boyutunu ise Erich Fromm’un negatif ve pozitif özgürlük kavramları üzerinden incelemektedir. Bu

bildiri, Fromm ve Hendricks'in özgürlük ve oyun fikirlerinin kavramsal bir analizini yaptıktan sonra, oyunun hem pozitif hem de negatif özgürlüğün niteliklerini somutlaştırabileceğini varsaymaktadır. Sonuç olarak yazar, söz konusu oyunun başlangıçta negatif özgürlük sağladığını ama ilerleyen oynama deneyimlerinde oyunun, pozitif özgürlük sözünü de oyuncuya verdiğini ileri sürmektedir. Ancak Leino söz konusu bildiride, bu iddiasını derinleştirememiş, oyunun pozitif özgürlükle olan ilişkisini, oyunun hem kurallı yapısıyla hem de etkileşimle olan bağıı kurarak açıklayamamıştır. Oyuncunun, oyun esnasında yaşadığı negatif ve pozitif özgürlüğü oldukça yüzeysel bir biçimde incelemiştir.

Bir başka çalışma ise Matt Garite (2003)'ın "The Ideology Of Interactivity (Or, Video Games And The Taylorization Of Leisure)" adlı makalesidir. Matt Garite, dijital oyunda etkileşimi, oyunun arayüzünde, oyuncunun seçimler yapabilmesi, oyunun sonuçlarını görmesi ve bir sonraki adımını hesaplayabilmesi olarak tanımlar. Garite'a göre dijital oyunda etkileşimin bu özelliği, oyunculara bir dereceye kadar aracılık ve seçim hakkı vererek katılımcı bir ortam yarattığı izlenimi vermektedir. Oyuncu, bir kontrol panelini manipüle ederek, anlatı akışını belirlemede aktif bir rol oynadığını zannetmektedir. Garite için belirleyici olan, oyun ve tasarımın kendisinde gizli olan kontrol panelidir. Garite'a göre oyuncu, aslında özgür değildir. Özgür olduğunu zanneder. Garite'ın dijital oyunda, etkileşim ve özgürlük ilişkisine dair bakış açısı önemli olmakla birlikte, bazı yanlışları barındırmaktadır. Çünkü Garite, dijital oyundaki özgürlüğü, oyunun etkileşimli bir metin olmasında dolayı çok seçenekli yapısı üzerinden "negatif özgürlük" olarak düşünmektedir. Garite, dijital oyunu oyun yapan, kural, hedef boyutunu göz önünde bulundurmamaktadır. Oysaki oyuncunun bir oyuna özgürce boyun eğmesi, ideolojik bir manipülasyon değil, oyuna özgüdür. Hatta bu durum, oyuncunun oyun evrenine girmesi için gereken bir zorunluluktur. Her oyunun sınırları vardır. Birey, oyun oynamak istiyorsa oyunun dayattığı sınırları kabul etmek zorundadır. Bu anlamda dijital oyunda oyuncu, özgür değildir anlamına gelmez. Ancak dijital oyunda yaşanan özgürlüğün sadece negatif özgürlükten ibaret olmadığını gösterir. Dijital oyun, oynama seçenekleri sunarak, oyuncunun, oynama esansında kişiselleştirilmiş bir oyun deneyimini yaşamasını, kendi belirlediği hedefleri gerçekleştirmesini, hatta açık dünya oyununda hiçbir şey yapmadan gezmesine olanak

verir. Bu durum, oynama esnasında yaşanan “negatif özgürlük”tür. Ama en nihayetinde oyuncu, kurallı ve hedefli bir oyun oynuyorsa oyundan gelen zorunluluklara göre seçim yapması gerekir. Oyundan gelen zorunluluklar ise dijital oyundaki negatif özgürlüğü değilleyen bir boyut değil, dijital oyun oynama esnasında, oyundan gelen zorunluluklara göre yaptığın seçimlerde ortaya çıkan pozitif özgürlük boyutudur. Bu yüzden Garite oyuncunun yaşadığı özgürlüğü sahte bulmakta, oyundan gelen zorunluluğu özgürlükle ilişkilendirmemektedir.

Dijital oyunu etkileşim ve özgürlük üzerine düşünen diğer önemli iki isim ise özgürlüğü sadece kuramsal boyutta değil, doğrudan oyuncu deneyimine giderek anlamaya çalışan Sotiris Kirginas ve Dimitris Gouscos (2016)’dur. Söz konusu yazarlar, “Development and validation of a questionnaire to measure perceptions of freedom of choice in digital games” adlı makalelerinde, iki tür özgürlüğe teorik çerçevede yer vermekle birlikte araştırmalarında, sadece oyundaki negatif özgürlük deneyimini ölçecek sorular sormuşlardır. Bu durumda ortaya tek yanlı, sadece negatif özgürlüğü ölçen sonuçlar çıkmıştır. Oysaki dijital oyunda özgürlük, sadece oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli yapı üzerinden oyuncunun istediğini seçmesi değildir. Çünkü etkileşime neden olan her seçim, aslında bir karardır. Oyunun kurallı yapısı gereği her karar, belli bir zorunluluğu beraberinde getirmektedir. Örneğin, herhangi bir dış müdahale olmaksızın seçtiğin oyun modu, oyunu kişiselleştirirken diğer yandan o modun zorunluklarına göre seçim yapmanı sağlar. Söz konusu her mod, seçildiği andan itibaren, oyuncuya hem oynama seçenekleri içinde serbest seçimler yapmasını sağlar hem de seçilen modun izin verdiği ve vermediği araçlarla, karakterlerle oynama zorunluluğu doğurur. Ancak oyuncu, söz konusu zorunluluğun bilinciyle oynar. Oyuncunun seçtiği her oyun durumu, oyunun ontik yapısı içinde negatif özgürlüğü çoğaltsa bile oyuncunun oynayışı esnasında pozitif özgürlüğe dönüşmektedir. Çünkü her seçim, beraberinde bir görevi getirdiği için, oyuncu seçimlerinden kaynaklı zorunlulukların bilinci içinde oyununu sürdürmekte, oyundan gelen görevleri yerine getirdikçe oynayacağını ve böylece, seviye atlayacağını bilinciyle oyuna devam etmektedir. Bu anlamda tez çalışması, oynama esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin iki boyutu olduğunu öne sürer. Dijital oyunun etkileşimli bir metin olarak sunmuş olduğu oynama seçenekleri içinde oyuncunun kendi amaçları doğrultusunda

yapmış olduđu seçimler oyuncuya negatif özgürlük deneyimi yaşatırken, oyunun kurallı yapısı gereği ortaya çıkan zorunluluklar üzerinden yaptığı seçimler, pozitif özgürlük deneyimi yaşatmaktadır.

Tezin birinci bölümünde, esasında pratik alana ait bir fenomen olan özgürlüğün teorik düzeyde hangi boyutlarla tartışıldığına yer verildi ve insanın özgürlüğe dair bilincinin tarihsel gelişimi Isaiah Berlin'in "negatif" ve "pozitif özgürlük" görüşü içine yerleştirilip anlaşılabileceği gösterildi. Özgürlüğün, en nihayetinde insanın iradesiyle, iradesi sonucu yaptığı seçimlerle ilgili olduğu anlaşıldı. Ancak insanın seçim yapabilen iradi bir varlık olması, insanın seçimlerini belirleyen bir zorunluluğun olmadığı anlamına gelmez. Negatif özgürlükte, özgürlüğe etki eden zorunluluk insan, toplumsal yapı ve toplumsal yapı tarafından şekillenen, insanın üst benliğine karşılık gelen siyasal sistemler iken pozitif özgürlükte zorunluluk nedensellik yasasına göre işleyen doğadır. Toplum ve toplumsal yapının organizasyonunu sağlayan devlet ise insanın doğadan gelen sınırlıkları aşp özgürleşmesini sağlayan kurumlardır. İster "negatif özgürlük" olsun ister "pozitif özgürlük" olsun, bireyin istemlerini, iradesini belirleyen bireysel olmayan bir zorunluluktan söz etmişlerdi. Bu tez çalışmasında, söz konusu zorunluluğa, "metafizik\ontolojik özgürlük" denilerek, insan özgürlüğünü belirleyen temel bir bağlam olduğu gösterilmeye çalışılmış ve bu bağlam üzerinden oyun ve özgürlük ilişkisi anlaşılmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde, özgürlüğün oyunla ilişkisi, oyuncunun özgürlüğünü belirleyen temel bir bağlamdan, oyunun "ontolojik" boyutları üzerinden araştırılmıştır. Oyunun ontolojik yapısını araştıran geleneksel oyun kuramları içinde, özgürlüğün yeri ve nasıl anlaşıldığına yer verilmiştir. Bu araştırma sonucu görülmüştür ki, geleneksel oyun kuramlarında özgürlük, oyun ontolojisi açısından önemli bir yerde olsa da oyuncu deneyimine ve özgürlük ilişkisine, "beklenen oyuncu deneyimi" yani bir oyuncunun oyunla açık etkileşime başlamadan önceki niyeti ile oyun bittikten sonraki deneyim üzerinden bakılmakta, "etkileşim sırasındaki oyuncu deneyiminin" özgürlükle ilişkisine yer verilmemektedir. Oyuncu deneyimine niyet ve sonuç olarak yaklaşan geleneksel oyun kuramlarında özgürlük, Bernard Suits'in kuramı hariç, "negatif özgürlük" boyutu üzerinden anlaşılmaktadır. Oysaki bu tez çalışmasının en temel iddiası, gerek geleneksel oyunda gerekse de dijital oyunda özgürlüğün sadece negatif

bir özgürlük içermediği aynı zamanda, oyununun oynama edimi esnasında, oyunun oynanabilirliği sağlayan hedef, kural ve araç yapısından kaynaklı pozitif özgürlüğü barındırdığıdır. Bu iddia bağlamında ilk yapılan şey, kuramsal boyutta oyunun pozitif özgürlük bağına Hans Georg Gadamer ve Suits'nin kavram seti kullanılarak kurmak, alanda araştırılacak iddianın teorik zeminini oluşturmak olmuştur. Böylece Berlin açısından mantıksal olarak birbirinden çok uzak olmayan, ancak siyasal alanı etkileme biçimleri üzerinden birbirinden uzaklaşan negatif ve pozitif özgürlük görüşlerinin (2002, s. 178-179), söz konusu oyun olduğunda birbirine yaklaştıklarını, oyun fenomeni içinde anlamlı bir birliktelik kurabildikleri gösterilmeye çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde ise dijital oyun ve özgürlük ilişkisi incelenmektedir. Bu bölümde, ilkin dijital oyuna ilişkin tanım ve kavramlara yer verilmiştir. Geleneksel oyun kuramlarında olduğu gibi dijital oyunun ontolojik özellikleri incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda, dijital oyunda, kural, hedef, mekanikler, oyun elementleri ve oyun ortamı, dijital oyunun ontolojik özellikleri olduğu tespit edilmiştir. Ancak bu incelemede, diğer unsurları da belirleyen kural ve hedef özellikleri öne çıkarılarak incelenmiştir. Ayrıca, anlamlı oyun bağlamı ve etkileşim konusu incelenmiştir. İnceleme sonucunda ise etkileşimin, dijital oyunda, özgürlüğün ontolojik temeli olduğu anlaşılmıştır. Bu temelden hareketle, dijital oyunda negatif ve pozitif özgürlüğün olanağı, dijital oyun yazınından hareketle ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Dördüncü bölümde, araştırmanın “yöntemi” incelenmiştir. Bu bölümde, araştırmanın amacı, varsayımı, soruları, hipotezi, önemi, sınırlılıkları, evreni, örnekleme, veri toplama araçları ve verilerin çözümlenmesine yer verilmiştir.

Beşinci bölümde, karma araştırma yöntemine bağlı olarak hem nitel hem de nicel araştırmaların bulgularına yer verilmiştir. Altıncı bölümde ise bölümünde ise her iki yöntemin sonuçları, bir araya getirilerek “Lusorik Özgürlük” kavramına ulaşılmıştır.

Bu tez çalışmasında “Lusorik Özgürlük”, dijital oyuna özgü özgürlüğü, ifade eden bir kavramdır. “Lusorik Özgürlük” kavramı, oyuncunun, dijital oyun oynarken yaşamış olduğu özgürlüğün nasıl bir özgürlük olduğunu içerir. Bu kavram, dijital oyun oynayan bireyin yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin, negatif ve pozitif özgürlük

boyutları olduğunu, oyun oynama eylemi içinde birlikte bulunabileceğini ifade eder. Bu kavramda içerilen önermenin temellendirilmesi ise kuramsal çerçeveden ve alan araştırmalarının bulgularından yola çıkılarak yapılmıştır.

Sonuç olarak tez çalışması, kuramsal çerçeve ve alan araştırması sonucu ortaya koyduğu “Lusorik Özgürlük” kavramıyla, dijital oyunun insan yaşamı ve kültürle olan ilişkisine özgürlük kavramı çerçevesinde bir perspektif sunarak, oyun ve oyuncu eyleminin tek tip bir çerçeveden incelenmesinin dışına çıkılmasını sağlamakta ve alanyazınına özgün bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.



BİRİNCİ BÖLÜM

1.NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK

Sıradan insana, yani filozof olmayan sokaktaki insana, “özgürlük nedir?” diye sorulduğunda verilen yanıt genellikle “insanın canının istediğini yapabilmesi”, yani bir zorunsuzluk ve belirlenmeme hali olarak tanımlanır.¹ Bir yönüyle doğal bir varlık olan insan için özgürlüğün varlığını ya da yokluğunu hissettiği en temel sınır, canın isteklerinin engellendiği ya da engellenmediği durumlardır. Özgürlüğe verilen böyle bir anlam, insana istek, arzu, amaç ve taleplerinin karşılanıp karşılanmadığını belirleyen bir değerlendirme ölçütü sunar. Bu ölçüğe göre insan, canının istedikleri yerine geldiğinde özgür, canının istedikleri engellendiğinde ise kendini özgür hissedemez.

Genel olarak insan için özgürlük isteğinin en temel noktası, canının isteklerinin engellenmesi ya da canının isteklerinin tatmini olsa da böyle bir özgürlük tanımı, pek çok tanımdan sadece biridir. Bu tanım, özgürlüğe bakışın en yaygın, en yalın ve en bireyci halidir. Özgürlüğe dair bu bakış, insanın toplumsal bir varlık olma haliyle en çok çatışan, entelektüel özgürlük anlayışlarının ortaya çıkması açısından ise en tetikleyici tezi barındırır. Bu tezin antitezi, insanın diğer yanılla, yani akıl ile kurulan ilişkide ortaya çıkar. Akıl, ona danışan her insana, canının isteklerini tatmin etmede sınırını, olanaklarını, toplumsal bir varlık olduğunu, neyi isteyeceğini, neyi isteyemeyeceğini, olan ve olması gerekeni gösteren bir kılavuz olur. İnsan, özgürlük meselesine dürtüsel isteklerin ötesinde akıl ile bakmaya başladığı anda, çok yalın gibi görülen mesele karmaşıklaşır. Özgürlük kavramı, düşünen insanın karşısına, farklı boyutlarıyla çıkar. Düşünce, belirsizliğin içinde daha tedirgin bir biçimde yol almaya başlar. İnsan, o yolu yürürken duvarda kuklaların yansımalarını izleyen eli kolu bağlı insanları görür. Lakin ideaların bilgisine erişmek için güneş yani akıl ne kadar önemliyse, özgürlük bilincinin gelişmesi için de “mağara” o kadar önemlidir. Çünkü

¹ Hegel (2004), “Hukuk Felsefesinin Prensipleri” adlı eserinde, özgürlük hakkındaki en yaygın fikrin, “keyfi irade” olduğunu söyler. Hegel kitabında, bu tip özgürlüğü eleştirir (Ayrıntılı bilgi için bkz. s.48).

“mağara” sadece idealar dünyasının karşıtı olan gölgeler dünyasını temsil etmez.² Aynı zamanda insana her daim eşlik eden zorunluluğu da temsil eder. O zorunluluk, insanı saran “doğa” ve “kültür”dür. İnsan, mağaranın içine eksik doğasından dolayı girmek zorundadır. Ama mağaraya rağmen kendini nasıl özgürleştireceği, insanın kendini ve zorunluluğu nasıl değerlendirdiğine bağlıdır. Bu durumda insan ya zorunluluğa boyun eğecek ya da isteyen yanını öldürmeden, zorunluluklarının farkına varıp zorunluluğu aşmaya, mağaradan çıkmaya çalışacaktır. Söz konusu tavır, özgürlüğü, çoğunluğun yaptığı gibi bir “aksiyom”³ olarak kabul edip sadece talep etmez, talep ettiği şeyin mahiyetini, olabilirliğini sorgular. Bu tavır, aynı zamanda çoğunluğun baktığı ve gördüğü yerden özgürlüğe bakmamak, mağaranın dışına çıkıp, geri döndüğünde, gördüklerini anlattığında çoğunluğun öfkesini göze alabilme, bir özgürleşme ve özne olma tavrını içerir.

Dolayısıyla özgürlük, genel olarak insan düşüncesinde, bir zorunsuzluk hali olarak tanımlansa da özgürlük, söz konusu genellemenin ötesinde, daha derin bir soruşturmaya tabi tutulduğunda, zorunluluğun olmadığı, insanın eylemlerinin belirlenmediği bir hal değil, insanı saran zorunluluğun görüldüğü ve zorunluluğun içinde özgürlüğün arandığı bir tavrı içerir. Bu yüzdendir ki, modern zamanlarda, özgürlüğün entelektüel formlarının neresinden tutulursa tutulsun, bilinçli duruşunu varlığının nedeni yapan⁴, akıl ve beden ikiliği içinde bir uzlaşma arayan modern özne için özgürlük, zorunluluğun olmama hali değil; zorunluluğa rağmen insanın zorunluluk içinde kendini nasıl var ettiği. Böylece modern özne için özgürlük gerek kendini var etme gerekse de modern toplumu gerçekleştirme sürecinde, doğadan getirdiği saf isteklerle eyleyen bireyden ziyade, istek ve eylemelerinde, tümel yapıları (diğer bireyleri, toplumu, devleti vb.) gözetken çabanın, bir bilinçlenme sürecinin, akla uygun seçimlerin sonucu olarak görülmektedir.

² Platon’un “Devlet” adlı eserinde geçen “Mağara” alegorisine yapılan bir göndermedir. Platon (1995, s.199-202), “Mağara” alegorisinde, eğitimle aydınlanmış ve aydınlanmamış insanları anlatmak için “Mağara” benzetmesini kullanır. Elbette ki söz konusu eğitim, felsefi bilgiyle yani epistemeye yapılan eğitimidir. Platon “Mağara” alegorisinde, mağaranın duvarına yansıyan gölgeleri, görülür dünya olarak adlandırır. Güneş ile aydınlanmış olan mağaranın dışındaki dünyayı ise idealar dünyası olarak betimler

³ Cennet Uslu (2009, s.15)’ya göre negatif özgürlük anlayışının dayandığı doğal hukuk teorisinin doğuştan gelen hak ve özgürlük fikri, tartışılmaksızın kabul edilmiş, diğer önermeler için temel olan bir aksiyom niteliğindedir.

⁴ “Bilinçli duruşunu varlığının nedeni yapan” derken kastedilen insanı akıl ve beden ikiliği içinde ele alan, modern felsefenin kurucularından biri olan Descartes’tır. Descartes (1992, s.57), “Felsefenin İlkeleri” adlı eserinde “düşünüyorum o halde varım” önermesinde varlığını, düşünen, bilinçli yanından türetir.

Bu bölümde, öncelikle özgürlük kavramının tarihsel gelişimine ve anlam bağlamlarına yer verilecek, ardından araştırmaya yön veren kavramsal çerçeve negatif ve pozitif özgürlük bağlamı içinde oluşturulmaya çalışılacaktır.

1.1.ÖZGÜRLÜK KAVRAMININ TARİHSEL GELİŞİMİ VE TEMEL BAĞLAMI

İnsan, istekleri ve amaçları olan bir varlıktır. Bu isteklerden belki de en önemlisi, en çok bedel ödeten “özgürlük” olmuştur. İnsan yüzyıllardan beridir özgürlüğü ister, özgürlük uğruna savaşı, anıtlar diker, direnir, ölür ya da özgür olduğunu düşündüğü sanat gibi, oyun gibi sığınaklara sığınır. Bizi böylesine motive edip, bir amaç doğrultusunda harekete geçiren, adına “özgürlük” denilen şey nedir?

Bu soruya yanıt vermek hiç kolay değildir. Çünkü özgürlüğün mahiyetini sorgulamak, bu özgürlüktür deyip karşısına geçilen, somut bir nesneye bakmak gibi nesnenin bize verdikleriyle sınırlı, tek yönlü, dıştan bir kavrayış değildir. Özgürlüğün, somut bir nesne olarak karşılığı yoktur. Özgürlük, aynen ahlak gibi sadece insan aklı tarafından üretilen, insanın yapıp etmelerine bağlı, insan eylemleriyle gerçeklik kazanan bir değerdir.⁵ Bu anlamda özgürlük, insanın isteyen bir varlık olarak kendi dışına çıkıp, doğaya, topluma yönelmesi, onlarla ilişki kurması ve kurmuş olduğu ilişki sonucunda ortaya çıkan sınırlar karşısında, nasıl istemesi ve eylemesi gerektiği konusunda zihinden ürettiği bir olması gerektir. Bir ideal olarak özgürlüğün görünür olması, parçalı bir halde insanın kendi deneyiminde, kültürün içinde, sanatta, felsefede, hukukta, siyasette, dinde, çeşitli insansal eylemlerdedir. Dolayısıyla soyut varlığıyla içsel ve toplumsal alanda görünür olabilen özgürlük kavramın mahiyetini anlamaya çalışmak, fiziksel bir nesnenin karşısına geçip betimlemek değil, görünümelerini içsel bir kavrayışla, her seferinde yorumlayarak, zihnin aktif ve aynı zamanda yaratıcı çabasıyla mümkündür.

Peki, bu derece parçalanmış, insan hayatının ve kültürün pek çok alanına sirayet etmiş özgürlük kavramına nasıl bakılabilir? Burada amaç bir özgürlük tanımı

⁵ İoanna Kuçuradi (1994, s.5-6) özgürlüğü, insanın bir değeri olarak görür. İnsanın bir değeri olarak özgürlük, diğer eylem olanakları arasında değerli bir eylemde bulunma olanağıdır.

yapmak değilse, özgürlüğü, kültürün bir başka olgusunu yaşayan bireylerin deneyimleri üzerinden anlamaya çalışmak ise o zaman, belli bir özgürlük perspektifinden hareket edip o olguyla ilişkisini kurmak gerekir. Bu durumda düşüncenin yolunu aydınlatacak olan araştırma planı, öncelikle özgürlük kavramına tarihsel süreç içinde verilen anlamlarına bakılması, sonraki adım ise özgürlük kavramına verilen anlamların temel bir bağlamı içine yerleştirilerek incelenmesidir.

1.1.1. Özgürlük Kavramının Tarihsel Gelişimi

Her kavram gibi özgürlük kavramı, tikelin deneyiminin ötesinde genelin, bütün insanlık deneyiminin bir anlatısını içerir. Bu anlatıyı Georg Wilhelm Friedrich Hegel, insanın özgürlük bilincinin gelişiminin tarihi olarak yorumlar. Hegel (1995, s.64) özgürlük (eleutheria) bilincinin, Antik Yunan’da başladığını söyler. Hegel’e göre Antik Yunan’da özgürlük bilinci, tam olarak gelişmemiştir. Hegel, insanın özgürlük bilincinin gelişmesindeki en önemli aşamayı, insanın kendi iradesinin bilincine varması olarak görür. Hegel’e göre Antik Yunan, kölecî bir düzene sahip olduğu için özgürlük bilincinin gelişmesini engellemiştir. Özgürlük bilincinin gelişmesi, insanın yaratılış bakımından eşit olduğu anlayışının Antik Yunan’da gelişmesiyle birlikte Helenistik felsefeyle olmuştur. Helenistik felsefede özgürlük, insanın iradesiyle ilişkilendirilmiştir. Böylece özgürlük, az sayıda insanın özgürlüğünden genel olarak insanın özgürlüğü anlayışına dönüşmüştür.

Özgürlük kavramına verilen anlamın değişmesi, Antik Yunan’ın tarihsel koşullarından bağımsız değildir. Söz konusu değişim, tarihsel koşulların zihinsel alana yansımalarıdır. Bu yansımayı en yoğun biçimde hissedenenler ise Mehmet Ali Ağaoğulları (2009, s.387-433)’na göre “birey” ve “evrensel insan” kavramına felsefelerinde yer veren Epikürosçu ve Stoacı öğretilerdir. Epikürosçu ve Stoacı öğretilerde özgürlük, köleliğin karşıtı olan bir kavram değil, insanın iradesiyle ilişkili ahlaki bir kavramdır. Böylece Helenistik özgürlük anlayışında, insanın özgürlüğünü engelleyen “efendi” değil, “doğa” olmuştur.

Helenistik felsefede doğa, bütün insanlığı etkileyen, insan ve varoluşuna sıkı sıkıya bağlı evrensel bir güçtür. İnsanın iradesine etki eden bu güç, özgürlükle ilişkilendirildikçe, özgürlüğün ekonomi politik bağı kopmuş, özgürlük, kamusal alandan bireysel alana taşınmıştır. Artık özgürlük, Epiktetos'un mikro evreni içinde yaşadığı yalnızlığında⁶, bireyin kendisiyle kurmuş olduğu ilişki içinde başarabildiği bir kavrayışta ve kavrayışına göre seçip yaşadığı hayattadır. Bu anlamda, özgürleşmenin, özgür yaşamın tek bir örneği ya da belirli bir formu yoktur. Özgürlük, parçalanmış, atomize olmuş, bireysel dünyanın görünümüne dönüşmüştür.

Özgürlüğün bireysel yaşamlardaki farklı görünümelerini sarsacak olan gelişme Ortaçağ'da olur. Ortaçağ'da, Helenistik felsefede olduğu gibi insanın eşitliği meselesi, Tanrı nezdinde insanın eşit olduğu görüşüne dönüşerek, insanın iradesiyle ilişkili olarak Hristiyan öğretilerde sürmüştür (Kadiroğlu, 2000, s.30). Ortaçağ'ın kapalı, din eksenli dünyasında, özgürlüğün görünümü, dinsel öğretilere göre belirlenen yasak ve emirler doğrultusunda belirlenmeye başlanmıştır. Özgürlük, Agustinus (1997, s.154-155)'un "İtiraf" adlı eserinde belirttiği gibi şeytanın tutsak kıldığı düşkün ruhunu kurtaran, ruhu aracılığıyla kendini tanrıya verdiği, onun çizdiği yolda yürüdüğü, günahı gerekçelendiren tekçi bir forma dönüşmüştür.

Özgürlüğün dinsel bir içerikten sıyrılıp yeniden dünyevi alana dönmesi ve görünümünün çeşitlenmesi modern zamanlara rastlar. Elbette söz konusu değişimin gerisinde, insanın eşit olduğu görüşünün çok yaygın bir biçimde kabul edilmesinin etkisi vardır. Ama asıl neden, bilim sayesinde insanın doğayla kurmuş olduğu ilişkinin değişmesidir. Modern zamanlarda bilimin gelişmesi, insanın ürettiği bilgiyle doğanın işleyişinin yasalarının çözebiliyor olması, insanın kendi kudretini görebilmesini sağlamış, böylece modern zamanlarda insanın iradi gücü daha fazla öne çıkmıştır. İnsan için doğa, Faust'un Mefisto'ya dediği gibi ziyaretçi tedirginliğiyle yaşadığı bir yer değil, kıyısını köşesini iyi bildiği, içinde rahat ettiği evdir. Bilim sayesinde insan, doğaya bir dostun kalbine bakar gibi bakmakta, git gide güçlenmekte,

⁶ Epiktetos bir Stoacıdır. Stoacı ve Epikürosçu öğretiler, Ağaoğulları (2009, s.387-433)'nın belirttiği gibi felsefelerinde, "birey" ve "evrensel insan" kavramına yer vermiştir. Stoacı ve Epikürosçu öğretiler, özgürlüğe sınıfsal bir içerikle değil, bireyin iradesiyle ilişkili ahlaki bir kavram olarak yaklaşmışlardır.

Tanrılaşmaktadır.⁷ Fakat modern zamanlarda insan tanrılaştıkça, eksikliğini ve sınırını da görmüştür. Modern insan, kendi iradesinin gücünün yanında, kendi doğasından gelen istek ve zorunlulukların sevimsiz müdahaleleriyle mücadele etmiştir. Ama en önemlisi, iradesi bağımsızlaşmıştır. Modern insanın iradesi, tanrının çizmiş olduğu sınırlar içinde seçen, tanrının güdümünde bir yeti değildir. Modern insanın iradesi, önüne çıkan sınırlarla mücadele eden, potansiyeli insana bağlı bir yetidir. Modern insan hem zorunluluğun hem de kendi iradesinin farkındadır. Zorunluluğun olmadığı bir dünyanın olmayacağını bilir. Modern insan için zorunlulukların varlığı, özgürlüğü düşünmesini ve aramasını engellemez. Helenistik felsefede olduğu gibi modern insan özgürlüğü, zorunluluğa rağmen kendini gerçekleştirme çabası olarak iradeyle ilişkili olarak düşünür. Ancak modern insan özgürlüğü, sadece ahlaki alan içinde değil, siyasette, hukukta, medyada, önüne çıkan kültürel her zorunlukta arar ve özgürleşmeye çalışır.

Dolayısıyla yukarıdaki bilgiler ışığında söylendiğinde, özgürlük kavramının başlangıçta edinmiş olduğu anlama yön veren gelişme, İlkçağ'a özgü olan köleci sistemdir. Köleci sistem, özgürlük bilincinin gelişmesine olumsuz manada etki etmiştir. Özgürlüğün iradeyle olan bağının geç kurulmasını sağlamıştır. Söz konusu bakışın değişmesi, Helenistik felsefeyle olmuştur. Doğal eşitlik düşüncesinin Helenistik felsefeyle birlikte yaygınlaşması, özgürlüğün genel olarak insanın iradesi üzerinden düşünülmesine yol açmıştır. Böylece özgürlük, ahlaki alan içinde, ahlaki eylemin olabilirliğini belirleyen temel bir kavrama dönüşmüştür. Ancak günümüzde özgürlük, ahlakın da sınırlarını aşarak modern kültürü temsil eden pek çok unsurla birlikte anılmaya başlayan bir kavrama dönüşmüştür.

1.1.2. Özgürlük Kavramının Temel Bağlamı: Ontolojik Özgürlük

Özgürlük kavramının tarihsel süreç içindeki hikayesine kısaca değindikten sonra, tezin konusu ile ilgili temel noktalar ve tartışmalara ışık tutacak bir soruyu burada sormak gerekir:

⁷ Ayrıntılı bilgi için bkz. J. W. V. Goethe, 2003, s. 85-86.

“Tarihsel süreç içinde özgürlük kavramının edinmiş olduğu anlamlara eşlik eden temel bir bağlam var mıdır?”

Bu soruyu yanıtlamak için yapılması gereken, tarihsel süreç içinde özgürlük kavramının almış olduğu anlamlarda değişmeden kalan unsurun “ne” olduğunu bulmaktır. Bir önceki kısımda, özgürlük kavramının tarihsel süreç içinde almış olduğu anlamlar incelendiğinde, özgürlüğün hep “zorunlulukla” ilişkilendirildiği görülmüştür. “Zorunluluk” başlangıçta kölenin karşısına dikilen kölecî düzenken, zamanla köleliğin aşılmasıyla birlikte “doğa”, sonra “tanrı”, sonra yine “doğa” ve “kültür” olmuştur. Burada değişmeyen şey, insanın dışında, insanın iradesine etki eden, seçimlerini belirleyen, kendi işleyiş yasaları ve kuralları olan bütüncül, zorunlu bir yapının varlığıdır. Bu yapı ister kültürel bir yapı olsun ister fiziki olsun, belli bir gerçeklik düzlemini, insan eylemlerine dayattığı için bu çalışmada, “ontolojik yapı” olarak nitelendirilmekte ve özgürlüğün değişen anlamlarına etki eden faktörün, ontolojik yapı olduğu düşünülmektedir.⁸ Yalnız ontolojik yapının, özgürlük kavramına etkisini göstermek için düşünceyi yeniden özgürlük kavramının İlkçağ’dan başlayıp, modern zamanlara gelinceye kadar edinmiş olduğu anlamlardan hareketle bazı temel tanımlarına çevirmek, konunun kökenine inerek söz konusu düşünceyi temellendirmek gerekir:

“Özgürlük” kavramı, ilk olarak Antik Yunan’da, köle olmayan yurttaş ifade eden bir sözcük olarak doğduğu daha önce dile getirilmişti. Özgürlük kavramının ilk anlamına, ontolojik bağlam arayışı üzerinden yeniden bakıldığında özgürlük kavramı, bir yandan yurttaşla temsil edilen tikel bir varoluşa sahip insana göndermede bulunurken, diğer yandan tümel bir varoluşa sahip kölecî bir düzene göndermede bulunduğu görülmektedir. Köle, kendi iradesini hayata geçirme kapasitesinden yoksun, efendisinin iradesine göre eyleyen kişiyken, efendi, varlığını başka bir insanın iradesini kendisine teslim etmesine borçlu olan kişidir. Karşılıklı diyalektik içinde

⁸ Burada ontolojik yapı derken, Nicolai Hartmann’ın varlığı, fiziksel ve tinsel tabakalarıyla bir bütün olarak ele alan bakış açısı benimsenmektedir. Hartman (1998, s.17), “Ontolojinin Işığında Bilgi” adlı kitabında real varlığı, birbiriyle ilişki içinde dört varlık tabakasına ayırarak inceler. En alttaki tabaka, atomdan başlayarak astronominin incelediği tüm fiziksel şeylerin bütünü olarak evreni kapsamaktadır. İkincisi varlık tabakası, organik varlık alanıdır. Üçüncüsü, bilincin ortaya çıktığı ruhsal tabakadır. Dördüncüsü ise tek insanın bilincinde ortaya çıkmayan, oluşumu kuşaklar boyu süren, kültürün tüm unsurlarının şekillenmiş olduğu tabakadır. Ayrıca Hartmann (1998, s.5)’da bilginin kesinliği ve doğruluk değeri, ontolojik yapıyla ilişkilidir.

gelişen efendi-köle ilişkisi (Hegel, 1986, s. 129-130), bireysel manada olanı ifade ederken, söz konusu ilişkinin içinde geliştiği, bireyleri aşan, tikel manada bitmeyen, ancak toplumsal, tümel bir uzlaşım, belli yasal düzenlemelerle değişecek olan bir düzeni ifade eder. Birbirini karşılıklı gerektiren irade diyalektiğinin bir adım daha ötesine gidip, köleyi köle yapan, efendiyi özgür kılan eyleme\işe bakıldığında ise efendi, aşağılık olarak kabul edilen bedensel işlerden kurtulmuş, özgür yurttaşken; köle, aşağılık olarak kabul edilen bedensel işleri yapmaya zorunlu olan kişidir (Wood, 2009, s.76-77).

Görüldüğü gibi, Antik Yunan dünyasında, modern dünyadan daha keskin, daha katı biçimde işler, bedene dayalı ve akla dayalı işler olarak hiyerarşik bir değer düzeni içinde sınıflandırılmaktadır. Akla dayalı işler, en tepede, en değerli işler olarak görülürken, bedene dayalı işler ise aşağılanmaktadır.

Bugün, Eski Yunan'ın akla ve bedene dayalı hiyerarşik iş modeli hukuk dışında reel yaşam içinde örtülü bir biçimde varlığını sürdürse bile modern insana, sınıflar arası bir geçişin olmadığı, kapalı bir sınıf tabakalaşması anlatıldığında, günümüz modern insanı, muhtemelen bu katı tabloyu anlayamayacaktır. Modern insan, tarla sürmenin, hayvana bakmanın, duvar işçiliği yapmanın neden bu derece aşağılandığını soracaktır. Ya da modern insan, bu tez çalışmasında sorulduğu gibi, bir kısım insanın sırf köle olduğu için bedensel işler yapabileceğine nasıl ikna olduğunu merak edecektir.

Bu sorunun pratik yaşamdaki yanıtı tarihçilerin işidir. Fakat söz konusu eşitsizliğin gerisindeki düşünsel zeminin nedeni, Platon ve Aristoteles gibi filozofların bedeni aşağılayan, akli yücelten felsefelerinden yola çıkılarak yanıtlanabilir:

Platon ve Aristoteles felsefesinde, düşünen, sorgulayan aklın doğuştan geldiği, belli bir seçkin sınıfa özgü olduğu görülür. Örneğin, Aristoteles (2008, s.14-15) düşüncesinde, köleyi köle kılan, bir savaşta esir olmadığı sürece, kendi doğuştan getirdiği kapasitesidir. “Doğuştan köle”, doğuştan etkin akla sahip olmayan, ancak bedensel işler yapabilme potansiyeline sahip köle olmaya yazgılı bir kişidir.

Öyle anlaşıyor ki, Aristoteles düşüncesinde köle olmak ya da özgür olmak, doğal bir zorunluluk statüsüne yükseltilerek, ontolojik yapıyla meşrulaştırılmaktadır. Böylece köle, köle olduğuna yazgılı olduğunu düşünerek, köleci düzene doğadan gelen, değişmez bir gözle bakarak, iradesini teslim alan bir sisteme rıza göstermektedir.

Helenistik döneme gelindiğinde ise aynı “doğa” ile insanın “doğuştan özgür ve eşit olduğu” görüşünün meşrulaştırıldığı görülür. Özgürlük tartışması ise doğal bir zorunluluk karşısında, zorunluluğa uymayan bir alanın olup olmadığı sorusu üzerinden tartışılmaktadır. Bu tartışmanın sonucunda, doğanın bir zorunluluğa göre işlediği ve özgürlüğün olmadığını söyleyen “determinist” görüşlerin ilk örnekleri ortaya çıkarken, diğer yandan evrende bir zorunluluk olsa bile, zorunluluğun olmadığı bir alanın varlığını kabul eden “indeterminist” görüşler ortaya çıkmıştır (Özlem, 2014).

İnsanın özgür olduğunu söyleyen indeterminist görüşler, doğada zorunluluğunun olmadığı bir alan olarak “insan”a yönelir. Bu görüşler özgürlüğü, insanda arar. Ancak Helenistik dönemde insanın özgür olduğunu söyleyen bakış açısı, insanın özgürlüğünü, içinde bulunduğu evrensel bütünden sıyrıp, bütünün etkilerinden tamamen yalıtılmış bir insan tasarımı üzerinden ele almamıştır. Epiktetos’un insanın bedeni ve ruhu, yeryüzündeki her şeyle hem birleşik hem de etkileşim halindedir (t.y., s.60) diyen düşüncesinde olduğu gibi özgürlüğe, evrensel bütün içinden bakılmış ve genel olarak insanın özgürlüğü, doğadan hareketle meşrulaştırılmıştır.

Helenistik felsefe, bir yandan insanın özgürlüğünü evrensel bütün içinde kalarak tanımlamaya çalışırken, diğer yandan özgürlüğü aradığı parçanın yani insanın, hangi özellikleriyle özgür olabileceği sorusunun yanıtını aramıştır. Bu soruya Helenistik felsefe içinde verilen yanıt “akıl” dır. Helenistik felsefede akıl, insana özgür eyleme olanağı veren, seçimler yapmasını sağlayan iradeyi doğuran güçtür. Aslında aklın, insanın iradesine olan etkisini ve ontolojik zorunlulukla olan bağına ilk olarak Helenistik felsefe kurmamıştır. Helenistik felsefeden çok önce, akla, beden karşısında

öncelik veren, Platon /Aristoteles düşüncesinde, akıl ve irade bağı kurulmuştur.⁹ Fakat Platon ve Aristoteles, söz konusu bağı, insanın özgürlüğünü kanıtlamak için kurmamıştır. Daha önce dile getirildiği gibi onlar için akıl ve irade, doğuştan gelen, bazı özgür insanlara özgü bir durumdur. Platon ve Aristoteles, eserlerinde doğrudan bir özgürlük tartışması yapmasalar da insanın ayırt edici özelliği olarak akla odaklanan bakış açılarıyla, özgürlük probleminin ontolojik bağlamının kurulması ve özgürlüğün iradeyle ilişkilendirilmesi açısından önemli bir başlangıç noktası olmuşlardır.

Helenistik felsefede ise özgürlük, her insana özgü olan akıl ve iradenin bir sonucudur. Dolayısıyla, Platon, Aristoteles düşüncesi, bazı insanların doğadan gelen bir zorunlulukla özgür olduğunu temellendirdikleri gibi Helenistik felsefe de herkesin doğadan gelen bir zorunlulukla özgür olduğunu temellendirmeye çalışmıştır.

Bu tartışmaya, Epikürosçu, Stoacı bakış açısının düşünceleri üzerinden bakıldığında görülmektedir ki, “insan” doğanın bir parçasıdır. İnsanın “aklı” ise doğadan ayrı bir yerde değildir. İnsan akı, ilahi logosun içinde, onun bir uzantısıdır.¹⁰ Bu noktada Helenistik felsefenin insan aklına dair bütüncül yaklaşımı, Platon ve Aristoteles düşüncesiyle benzeşmektedir. Fakat Helenistik felsefede akıl, Platon ya da Aristoteles düşüncesinden farklı olarak, doğanın dışında değil bizatihi doğanın kendisidir. Böylece “doğa”, Helenistik felsefeyle bambaşka bir anlam kazanmıştır. Helenistik felsefede doğa, insan\ akıl özdeşliği, “doğa yasası” kavramı içinde eritilirken; doğa, ahlakın kozmik statüsüne göndermede bulunan bir kavrama dönüşür (MacIntyre, 2001, s.119-120). İnsanın bir parçası olduğu doğal zorunluluk içselleştirilir. İnsana atfedilen irade, doğaya karşıt, salt aklın bir yeteneği değil; kozmik düzen içinde anlaşılan, zaten doğa olan “aklın” bir uzantısı olur. Böylece özgürlüğün, doğal zorunlulukla olan ilişkisi başlar. Ontolojik zemin, özgürlüğün içeriğini

⁹Rasyonalist geleneğe göre akıl, Platon ve Aristoteles’te olduğu gibi salt insana ait bir yetenek değil, doğayı ve evreni içine alan, doğadaki oluşun bir düzen içinde olmasını sağlayan, kaostan kozmosa uzanan sürecin planlayıcısı, yöneticisi olan bir akıldır. Platon’da kavramların taşıyıcısı olan idealar dünyası, aynı zamanda akla sahip insan ruhunun ilk ve asıl yeridir (Gökberk, 1994, s. 63). Aristoteles’in “nous” kavramı ise sadece insana ait bir yetiye göndermede bulunmaz aynı zamanda doğanın, evrenin işleyişinin ilkesi olan Horkheimer (1998, s.56-57)’in tabiriyle “nesnel bir akla” göndermede bulunur. Bu akıl, ilk ve son nedenleri ortaya koyan, varlığın temeli olan etkin bir akıldır. Başka bir şekilde söylenirse, bu akıl tanrıdır. Aristoteles’te tanrı, tamamıyla cisimsizdir, salt tindir. Özü ve maddesi kendisi olan düşünmedir (Gökberk, 1994, s. 8).

¹⁰ “Logos”, bir yandan doğal düzen içindeki yasaya göndermede bulunurken diğer yandan tanrısal akla göndermede bulunur. Özellikle Stoa düşüncesinde, evren kutsal nedenlerle düzenlenmiş, hiyerarşik bir organizmadır (Ayrıntılı bilgi için bkz. Aydın, 2009, s.48).

belirleyen temel bir faktöre dönüşür. Örneğin Epiküros öğretisi açısından özgürlük, doğal bir zorunluluğun olmaması değildir. Epiküros felsefesinde, evrende nedensel bir düzen vardır. Hiçten hiçbir şey meydana gelmez ve yok olmaz. Ancak yine de söz konusu zorunluluk içinde maddenin tesadüfen ve rastlantısal hareketleri vardır (Aydın, 2009, s.47-48). Epiküros felsefesinde söz konusu rastlantısallık, insanın özgür eyleme olanağını ortaya koyan ontolojik boyuttur. Bu anlamda Epiküros felsefesinde özgürlük, insanın zorunluluğa rağmen, zorunluluğun dışına çıkabilen eylemlerindedir (Gökberk, 1996, s.99). Stoa felsefesinde ise iyi olan, doğaya uygun yaşamaktır. Doğaya uygun yaşamak, akla uygun yaşamaktır (Ağaoğluları, 1988, s.290). Dolayısıyla özgürlük görüşleri ne kadar farklı olursa olsun hem Stoa felsefesinde hem de Epiküros felsefesinde özgürlük, ontolojik bir bağlamda tartışılmış, ahlaki özgürlüğün olanağı ve içeriği, ontolojik yapıdan hareketle oluşturulmuştur.

Ortaçağ'da ise özgürlüğün ontolojik bir zeminden hareketle tartışılması değişmemiş, sadece dinsel bir görünüm almıştır. Buradaki ontolojik zemin, her şeyin temeli olan Tanrıdır. Helenistik felsefeden farklı olarak zorunluluk, Tanrı olmuştur. Tanrısal irade karşısında insanın özgür olup olmadığı sorusunun yanıtı aranmıştır. Ayrıca, Helenistik felsefede aşılmaya çalışılan akıl ve beden karşıtlığı, Hristiyan teolojide yeniden belirmeye başlamıştır. Nasıl ki Platon ve Aristoteles düşüncesinde akla beden karşısında bir öncelik veriliyorsa, Hristiyan teoloji de aklı, bedenden üstün tutmuştur. Hristiyan teolojide beden, cennette Tanrının sözünü dinlemeyip şeytana uyan insanı günahından dolayı cezalandırmanın bir simgesi; akıl, her türlü günahın sebebi olan, bedenin kışkırtıcılığından insanı kurtaracak Tanrısal bir armağan olarak görülmüştür. Böylece özgürlük kavramı, Helenistik dönemde olduğu gibi ontolojik zeminden kopmayarak, evrensel düzenin yaratıcısı ve yönlendiricisi olan Tanrının iyi ve kötü saydığı davranış ilkeleriyle ilişkilendirilerek, ahlaki bir içerikle tartışılmaya devam etmiştir.

Modern zamanlarda ise İlkçağ'da başlayan ontolojik tartışmanın, modern doğa bilimlerinin belirlenimci (determinist) ve mekanist doğa kavrayışı karşısında yeniden alevlendiği görülür. Özgürlük soruşturmasında yüzler İlkçağ'da olduğu gibi yine doğaya dönmüştür. Kimi doğalcı görüşlere göre doğa sıkı bir determinizme göre işler. Doğanın bir parçası olan insan, doğanın determinizmine tabi, özgür olmayan bir

varlıktır. Bu anlayışın karşısında ise insanın ikili yapısını gündeme getiren, insanın akli ve iradi yönünü özgürlüğünün bir belirtisi olarak gören görüşler yer alır (Özlem, 2014). Bu görüşler, insanın özgür olduğunu kabul etmekle beraber, insanın hangi eyleminin özgürlüğe kaynaklık ettiği ve insanın önüne çıkan hangi zorunluluğun insanın özgürlüğünü engellediği konusunda uzlaşamazlar.

Bu görüşlerden biri, daha sonra “negatif özgürlük” görüşleri içinde ayrıntılı bir biçimde incelenecek olan, Thomas Hobbes ve John Locke’un özgürlük görüşüdür. Bu anlayış özgürlüğü, akıl ve beden ikiliği içine girmeden inceler. İnsanın beden yanına referans vererek, insanın doğayla bir uyumsuzluk içinde olmadığını, hatta insanın doğadan özgür olduğunu varsayar (Hobbes, 2005, s.95). Bu görüşe göre insanı sınırlayan, belirleyen, insanın doğasından gelen zorunluluklar değil, yine aynı zorunluluklara göre eyleyen, isteyen başka bir insandır. Bu anlamda Locke (2004, s.48)’a göre özgürlük, doğa yasasının izin verdiği sınırlar içinde, bir başkasının iradesine tabi olmamak, başkalarından kaynaklanan engellemeler ile şiddetten hür olmaktır. Bu görüş, özgürlüğü, dış engellerin yokluğu şeklinde tanımlar. Dış engel ise başka bir insandır. Bu görüşe göre insanın doğadan gelen istekleri, arzuları dış bir neden değil, içten gelen isteklerdir. İnsan söz konusu istekleri hayata geçirebildiği oranda özgürdür. Dolayısıyla Thomas Hobbes ve John Locke düşüncesinde insanın doğadan gelen istekleri, zorunluluk olsa bile özgürlüğü engelleyen bir faktör değil, bilakis doğadan gelen iç zorunluluklardır.

İnsanı özgür sayan ve ontolojik bütün içinden özgürlüğe bakan, “pozitif özgürlük” eğilimi içinde değerlendirilebilecek olan bir başka görüş ise Kant’ın “niyet etiği” dir. Kant insanı, ikili bir yapı içinde düşünür. İnsan bir yanıyla doğanın bir parçası, diğer yanıyla da aklın yasalarına tabi olan bir varlıktır. Akıl sahibi bir varlık olarak insan, doğanın çizmiş olduğu sınırları aşıp, nedenselliğin dışında, Numenler Dünyası’nın bir parçası olan aklın gerekliliklerine göre eyleyebilir. Bu anlamda Kant, insanı, özgür eyleme potansiyeline sahip, iradi bir varlık olarak tanımlar (Heimsoeth, 1986, s.141-142).

İnsanın doğal zorunluluk içinden geçerek özgür olduğunu savunan, insan ve özgürlüğünü ontolojik bütünden koparmayarak inceleyen bir başka çizgi ise, daha

sonra “pozitif özgürlük” görüşü içinde incelenecek olan, Spinoza ve Hegel çizgisidir. Bu çizgi özgürlük görüşü bakımından Stoa felsefesinden etkilenmiştir. Bu filozoflara göre özgürlük, zorunluluğun olmaması değil, insanın zorunluluğun bilincine varması ve ona göre istemesidir (Özlem, 2004, s.98).

İnsan ve özgürlüğünü, ontolojik yapıdan koparmadan tartışan, “negatif özgürlük” anlayışına daha yakın olan bir başka modern özgürlük anlayışı, varoluşçuluk (egzistansiyalizm) akımının özgürlük anlayışıdır. Bu anlayışta özgürlük ne sadece ahlaki alan içindedir ne de sadece politik eylemlerde ortaya çıkar. Bu anlayışa göre özgürlük, insanın kendini ve özünü oluşturma sürecidir. Varoluşçuluğun önemli temsilcilerinden biri olan Sartre (1989, s.65)’a göre her nesnenin bir “özü”, bir de dünyada aktif olarak bulunma anlamında bir “varoluşu” vardır. İnsan dışındaki varlıklarda öz, varoluşu belirlerken, insan bu duruma uymaz. İnsanda varoluş, özden önce gelir. İnsan, önce vardır ve sonradan özünün ne olacağını belirler. Çünkü insan özünü, aklını takip eden iradesiyle seçimler yaparak kendi oluşturur. Bu anlamda insanın kendini oluşturmaları bir seçimdir. İnsanı belirleyen sabit bir doğanın olmadığı savından hareket eden varoluşçu felsefeye göre insan, kendi başına bırakılmıştır. İnsanın seçimlerini, baştan belirleyen bir üst güç, meta bir ilke yoktur. İnsan özgürlüğünü, baştan belirlenmemekten alır. İnsan, kendi kendini oluştururken özgürdür. Hatta insan, özgür olmaya mahkumdur. Bu anlamda insanın özgürlükten gelen bir sorumluluğu vardır (Sartre, 1989, s.61-72).

Yukarıdaki bilgiler ışığında bir sonuca varıldığında, özgürlük kavramına ilişkin pek çok farklı tanım olsa bile özgürlük kavramına anlamını veren temel bağlam, ontolojik yapı olmuştur (Özlem, 2014). Söz konusu görüşler, insan ve özgürlüğünü, insanın bulunduğu ontolojik bütün ve bütün içindeki yerine göre tanımlamışlardır. Ayrıca bu tez çalışması için özgürlük kavramının anlamlarının oluşmasına etki eden ontolojik faktörün açığa çıkartılması oldukça önemlidir. Çünkü ilerde görüleceği gibi “dijital oyun” baştan belirlenmiş, belli amaçları ve kuralları olan ontolojik bir yapıya sahiptir. Her oyun, oyuncuya, ister “kapalı dünya oyunları” olsun, ister “açık dünya oyunları” olsun bir evren sunar ve oyuncunun o evrende oynamasını ister. Dolayısıyla oyuncunun, oyun esnasında yaşadığı özgürlük deneyimi, oyun evrenine gidilmeden, o

yapının zorunlulukları anlaşılmadan, oyun evreninden bağımsız, salt oyuncunun yaşadığı deneyimle ilgili değildir.

1.2. ÖZGÜRLÜĞÜN İKİ HALİ: NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK

Modern bireyin özne olma hali, doğadan ve modern kültürden gelen zorunlulukların bilincinde olması, seçimler yaparak zorunlulukları aklının yardımıyla aşmaya çabalamasıdır. Bu durum bir yandan modern özneyi tartışırken diğer yandan özgürlük tartışmalarını beraberinde getirmiştir. Özgürlük, modern insanın pratik yaşamı içinde bir özgürleşme halini almıştır. Modern insanın özgürlük istemine yönelik gerçekleştirdiği pratikler, kimi zaman ahlaki, kimi zaman siyasal, hukuksal bir eylemde, kimi zaman ise sanatta, festivallerde ve oyunlarda görünürlük kazanmıştır. Fakat her ne olursa olsun modern insan için özgürlük, uğrunda çabaladığı, mücadele ettiği, hep aradığı bir istek olmuştur.

Bu çalışmada oyuncu, böyle bir özgürlük arayışının, özgürleşme isteminin bir parçası olarak görülmektedir. Çalışmada oyuncu ve dijital oyun ontolojisi arasındaki ilişki, özgürlük kavramı üzerinden incelenmektedir. Ancak oyuncunun, oyun oynarken yaşadığı özgürlük deneyiminin daha iyi anlaşılabilmesi için bütün bir insanlığın özgürlük deneyiminin bir soyutlaması olan, üst bir kavram çerçevesi içinden bakmak gerekmektedir. Söz konusu kavramsal çerçeve Isaiah Berlin'in, anlamını toplumsal ve siyasal yapıda 17. yüzyılda kazanmış olan (Coşkun, 2020, s.11), arkalarında insanlık tarihinin özgürlük anlayışının temel izlerini barındıran negatif ve pozitif özgürlük kavramıdır (Berlin, 2002, s.168-169).

Berlin, tarihsel süreç içerisinde, özellikle modern zamanlarda, özgürlük kavramına verilen anlamları eleştirel bir okumaya tabi tutarak, özgürlük kavramını iki temel anlam boyutu içine yerleştirir. Böylece Berlin, modern insanın özgürlük idesine dair ortaya koyduğu bilgiyi, modern zamanların sosyo-politik ortamının gereklerine göre yeniden yorumlayıp sistematik bir yapı içine koymasıyla bir nevi özgürlük kavramına dair iki temel paradigmayı ortaya koymuş olur.

Negatif ve pozitif özgürlük kavramı, modern zamanlarda, özgürlüğün zorunlulukla olan ilişkisini öne çıkarır. Modern insanın karşısına çıkan doğadan ve kültürden gelen zorunlulukları, özgürlük bağlamı içinde okur. Özgürlüğü, ahlaki eylemin sınırlarının dışına çıkararak, kültürün bir başka önemli olgusu olan siyasetle ilişkisi içinde inceler. Berlin, özgürlük üzerine bir üst kavram çerçevesi inşa eder. Böylece bir üst kavram çerçevesi olarak negatif ve pozitif özgürlük ayrımı, hem tek tek özgürlük anlayışlarındaki geneli yansıttığı için hem de o genelin içindeki önemli bir boyut olan zorunluluklara dikkat çektiği için oyunun özgürlükle olan bağının kurulmasına olanak verir. Çünkü ileride daha ayrıntılı bir biçimde dile getirileceği gibi genel olarak oyun, özel olarak dijital oyun, zorunluluğun olmadığı bir hal değildir. Oyuncunun, oyunun ontolojik yapısından gelen zorunluluğa gönüllü olarak katılması, oyunun sunmuş olduğu seçenekleri, yine oyunun sunmuş olduğu zorunluluklarla birlikte düşünüp seçimler yapmasıdır. Bu durum, oyundan gelen bir zorunluluk haline işaret etmektedir. Oyuncu, oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yaparken farklı özgürlük deneyimleri yaşamaktadır. Dolayısıyla oyun eyleminde içerilen özgürlük deneyiminin anlaşılabilmesi için oyundan gelen zorunluluk ve seçim ilişkisini kapsayacak, farklı özgürlük deneyimlerini içine alan bir üst kavram çerçevesine gereksinim vardır.

1.2.1.NEGATİF ÖZGÜRLÜK

Berlin (2002), Liberty (Özgürlük) adlı kitabın girişinde, hakkında sayfalar dolusu yazı yazacağı özgürlüğü, oldukça çarpıcı birkaç cümleyle özetler. Berlin'e göre "özgürlük", insanın istediği gibi seçme yeteneğinin, hiçbir insan ya da uçsuz bucaksız bir sistem tarafından zorla engellenmemesi halidir. Böyle bir özgürlüğün merkezinde birey ve istekleri vardır. Negatif özgürlükte, birey ve istekleri, "empirik benin", yani bütün doğal varlığıyla mevcut olan ve isteyen benliğin istekleridir. İnsan, empirik benlikten gelen istekleri engellendiğinde özgür olmaz. Özgür olmayan birey ise ebeveyn, millet, din, devlet gibi ideal benliklere teslim olmuş, birey yanından ödün vermeye başlamıştır.

Berlin'in toplumsal kurumlar tarafından çembere alınmış, hep kendi insan yanından ödün vererek, insanlıktan çıkan bireyi akla, Kafka'nın "Dönüşüm" adlı eserindeki Gregor Samsa'yı getirir. Gregor Samsa, ailesini geçindirmek için gece gündüz çalışan bir pazarlamacıdır. Bir sabah uyandığında kendini böceğe dönüşmüş olarak bulur. Böceğe dönüşen Samsa, Berlin'in söz ettiği, ebeveyn, millet, din, devlet gibi toplumsal kurumlar tarafından baskılanmış, özgür olmayan bireyini çağırıştırır.¹¹ Bu anlamda Berlin'e göre "negatif özgürlük", insanın insan olarak kalmasını sağlayacak, benliğini koruyacak ve geliştirecek olan gerçek bir özgürlük halidir.

Berlin, gerçek bir özgürlük hali olarak tanımladığı negatif özgürlük kavramını, bir sıfır noktası olarak nitelendirmez. O negatif özgürlük kavramıyla, Epikuros'tan başlayan, modern doğal hukukçularla devam eden belirli bir özgürlük çizgisini takip eder. Berlin, söz konusu çizgiyi içinde yaşamış olduğu çağın koşullarına göre ilerletip, farklı yollardan geçirerek çizmeye devam eder. Bu anlamda hem çizginin bütününe görebilmek hem de tezin problemleri ve tartışma alanlarıyla ilgili bağıntıları daha iyi kurulabilmek için negatif özgürlük çizgisinin oluşması açısından oldukça önemli olan Hobbes, Locke gibi filozofların düşüncesi üzerinden meseleye daha yakından bakmak, sonrasında Berlin'in özgürlük görüşüne yeniden dönmek gerekir.

1.2.1.1. İç Bir Zorunluluk: İnsan Doğası

Özgürlüğe anlamını veren en belirleyici faktör, insanın nasıl tanımlandığıdır (Berlin, 2002, s.181). Berlin eserlerinde, özgürlük kavramıyla ilgili olarak zaten varolan bir birikim üzerinden hareket eder. Berlin, özgürlük kavramına dair ortaya konulan mevcut birikimi, yaşadığı çağın toplumsal dinamikleriyle, sorunlarıyla birlikte düşünerek eleştirel bir okumaya tabi tutar ve taraf olduğu özgürlük görüşünün koordinatlarını bir üst kavram çerçevesi içine yerleştirmeye çalışır. O, bir mirasa sahip çıkmıştır. O mirasın içinde, "insan doğası" ve "zorunluluk" gibi kavramlar oldukça önemlidir. Dolayısıyla Berlin'in negatif özgürlük kavramının oluşmasına etki eden

¹¹Franz Kafka "Dönüşüm" adlı kitabında, baş kahramanı Gregor Samsa'nın böceğe dönüşme hikayesini anlatır (Kafka, 2019).

“benlik” ve “dış müdahale” gibi ögeleri anlamak için negatif özgürlüğün ilk düşünsel kaynaklarını incelemek gerekir.

İlkçağ’dan beridir insan, beden ve akıl\ruh zıtlığı üzerinden tasarlanır. Berlin’in tekçi gelenek olarak nitelendirdiği rasyonalist ve idealist felsefe (Çapan, 2011, s.31) bedeni, insanın özü olarak görmez. İnsan için beden ve bedenin gereksinimleri, diğer canlılarda bulunan, özsel olmayan bir özelliktir. İnsan için özsel olan, insanın akıl\ruh yanısıdır. Bu düşünceye göre insanın beden yanı, yani insanın maddesel yanı, arzuların ve iştahın kaynağı olduğu için insanın özgürlüğünü engelleyen, onu köleleştiren bir yapıdır (Platon, 1963, s.47). Bu anlamda rasyonalist/idealiste gelenek açısından beden, varlık basamakları arasında en alt basamakta yer alır. Ortaçağ’da ise aynı ayrım Hristiyan teolojide sürer. Beden ve isteklerine olumlu anlamlar yüklenmez. Bedenden gelen istek ve eğilimler, masum değildir; günahın kaynağıdır (Augustinus, 1997, s.14). Modern zamanlarda ise özellikle Hobbes ve Locke’un içinde yer aldığı empirist gelenek, insanın beden yanını ve bedenden gelen isteklerini aynı değerde karşılamaz. Epikürosçu öğretide olduğu gibi insanın beden yanı olumlanır. Hristiyan teolojinin insanı beden yanından dolayı günahkâr sayan dogması, Hobbes ve Locke gibi filozoflar tarafından eleştirilir.

Bu eleştiride başı çeken filozoflardan en önemlisi Hobbes’tur. Hobbes (2005, s.95), insanın doğasından gelen istek ve duygular, onları yasak eden bir yasanın varlığından insan haberdar olmadığı sürece, bu duygulardan kaynaklı eylemlerin suç sayılmaması gerektiğini söyler. Hobbes, bedeni aşağılayan ilk günah fikrine karşı çıkar. Hobbes açısından günah ya da sevap, onu yasaklayan bir yasa olduğu sürece suç ya da günahdır.

Hobbes, doğadan gelen istek ve duygulardan dolayı insanın sorumlu tutulamayacağını söyleyerek, insanın beden yanından gelen istek ve eğilimleri, sorumsuzlaştırır. İnsanın beden yanından gelen istek ve eylemlerin sorumsuzlaştırılmasındaki asıl hamle ise beden ve eğilimlerinin, kendi içinde akli bir yasası (doğa yasası) olan, adına “doğa” denilen, ontolojik bir yapının içine konularak eritilmesidir. İlkçağ’dan beri tartışılan akıl ve beden zıtlığı, “doğa” kavramı içinde eritilerek bedenden gelen istekler, zorunlu bir rasyonelliğin parçası yapılmıştır.

Böylece negatif özgürlük kavramı açısından oldukça önemli olan iç ve dış zorunluluk, ontolojik bütünden ayrı olmayan “insan doğası” kavramı içinde belirtmeye başlar. İnsanın doğadan getirdiği bedensel istekler, aklın olumladığı bir şekilde dış zorunluluklar olmaz, bilakis insanın özgür hissetmesi için doyurulması gereken doğa yasasının emrettiği iç bir zorunluluğa dönüşür.

1.2.1.2. Dış Bir Zorunluluğun Yokluğu: Özgürlük

Bu çalışmada “negatif özgürlük” kavramının oluşması açısından ilk önemli durak, Hobbes’tur. Çünkü Hobbes özgürlüğü, ontolojik manada tanımlar. Negatif özgürlüğün, insana uzanacak boyutlarının öncelikle mantıki zemini kurar. Hobbes, özgürlük için çok genel bir tanım verir. Hobbes (2005, s.154) özgürlüğü, hareketin önündeki dış engellerin yokluğu şeklinde tanımlar. Hobbes tanımında hem insanı hem şeyleri, mutlak bir hareket serbestliği içinde düşünmez. İnsanın ve diğer nesnelerin doğasından gelen zorunlulukları inkâr etmez. İnsan ve diğer şeyler, kendi doğalarından gelen zorunluluğa göre davranırlar. Fakat insanın ya da şeylerin zorunluluğun bir parçası olması, onların özgür olmasını da engellemez. Çünkü insanın ya da şeylerin, hareketinin önündeki engel şeyin kendi yapısında ise özgürlükten yoksun olduğunu değil, hareket yeteneğinden yoksun olduğunu gösterir (Hobbes, 2015, s.155).

Dolayısıyla Hobbes’un özgürlük tanımı için belirleyici olan, insanın ya da şeylerin herhangi bir nedenden dolayı engellenmesi değil, engelin nereden kaynaklandığıdır. Eğer engel, şeylerin doğasından gelen bir iç zorunluluksa, özgürlüğü engelleyici bir neden değildir. Fakat engel, şeyin doğasının dışından gelen bir dış engelse, böyle bir durum özgürlüğü engeller. Böylece negatif özgürlüğe anlamını veren dış engel belirtmeye başlar. Dış engel, özgürlüğü engelleyen Gregor Samsa’nın böceğe dönüşen bedeni değildir. Hatta bu durum, insanın özgürlükten yoksun olduğunu değil, hareketten yoksun olduğunu gösterir. İnsanı, özgürlükten yoksun kılan neden, bencil doğasından dolayı akla danışmayan, başka bir “insan” ya da “insanlar”dır. Bu durumda, Gregor Samsa’nın kendini bir böcek gibi özgürlüğünden yoksun hissetmesini sağlayan, Gregor’un ailesi, onu hep daha çok ürün satmaya

zorlayan patronu gibi dıřsal zorunluluklardır. Gregor, söz konusu zorunluluklarının bilincindedir. Fakat Gregor'un bilinci, rutin bir güne başlarken kendini böcek gibi hissetmesine engel olmamıştır. Gregor Samsa'nın kendini böcek gibi hissetmesinde görölmektedir ki, söz konusu hissin gerisinde, Samsa'nın eylemlerini, mülkünü, bütün bir yaşamını, duygularını, başka insanların iradesine tabi kılmasının etkisi vardır. Bu anlamda negatif özgürlük açısından bir insanın özgür bir insan olarak kalabilmesi, John Locke (2004, s.48)'da olduđu gibi bir insanın eylemlerini, mülkünü, bir başka insanın iradesine tabi olmadan düzenleyebilmesidir. Fakat söz konusu düzenleme, insanın canı nasıl istiyorsa öyle yaptığı bir düzenleme deđil, doğa yasasının izin verdiği sınırlar içinde yapılan, diđer insanın canını ve malını gözetten bir düzenlemedir.

Yukarıda belirtildiđi gibi “negatif özgürlük” kavramı açısından insanların özgürlüğünü engelleyen doğa yasası deđil, aklın yasasına danışmayan insanların başka insanlara yaratmış olduđu zulümdür. Örneđin John Locke'da yasa sınırlarken, insanın bir başka insan üzerindeki iktidarını engellediđi için aynı zamanda insanı özgürleştirir. Dolayısıyla negatif özgürlük, insanın canı ne istiyorsa onu yaptığı bir özgürlük deđil, yasayla sınırlandırılmış bir özgürlüktür. Bu anlamda özgürlük, insanın eylemlerini, yasal sınır içinde yönetme serbestliğinde ortaya çıkar. Ancak insana iradesini yönetecek serbestliği sağlayan ise aklıdır (Locke, 2004, s.49). Çünkü Locke'da özgürlük, insan aklının gelişmesiyle tam olarak ortaya çıkar. Akıl sayesinde insan, kendisine bırakılan irade özgürlüğünün alanını bilir ve ona göre eyler. Fakat negatif özgürlük açısından, insanın özgürleşmesinde akıl önemli bir rol oynasa da pozitif özgürlükten farklı olarak insan akıl ile özgür olmuş deđildir. Özgürlük de akıl gibi doğuştan gelir ve aklın olgunlaşmasına paralel olarak olgunlaşır (Locke, 2004, s.51-53).

1.2.1.3. Başkalarının Müdahalesi Olmadan Seçebilmek: Negatif Özgürlük

Modern kapitalist toplumun kuruluşu ve kendini bir meşruluk zemini üzerinden hep yeniden üretebilmesi için gerekli olan en önemli uzlaşım, bireyin özgür bir iradeye sahip olduđu varsayımdır. Bu varsayım, bir toplumsal modelle tarihsel süreç içinde şekillense de (Bauman, 2015, s.7-15), kapitalist modern toplumun anlatısını oluşturan

kimi liberal aktörlerce özgürlük, insanın doğadan getirdiği, evrensel, sırf insan olmaktan kaynaklı edindiği vazgeçilmez bir hakkı olarak görülmüştür. Bu hak, bireysel alanla ilişkilendirilip, bireyin sorumluluğunda gelişen bir bilinç olarak tanımlanmıştır. Ayrıca devlet, toplum gibi yapılar, bu tanımda görev almayarak tarafsızlaştırılmış, bireyin özgür olup olmaması bireyin hissettiği bir duyguya, bir talebe indirgenmiştir.

İnsanın özgürlüğünü bireysel varoluşa bırakıp, kamusal sorumluluğu sadece seçeneklere ulaşmada bireylere sağlanan yasal eşitlik olarak düşünen özgürlük anlayışına tezin konusu bağlamında daha yakından bakıldığında, bu konuda alanyazında oluşmuş birikiminin en damıtılmış hali Berlin tarafından ortaya koyulan “negatif özgürlük” kavramı olduğu görülür.

Berlin (2002, s.169), “İki Özgürlük Kavramı” adlı makalesinde negatif özgürlüğü, başkalarının müdahalesine maruz kalmamak olarak tanımlar. Bu tanım, Berlin’in özgürlük görüşünün, özellikle Thomas Hobbes ve John Locke düşüncesinden etkilenecek oluşturduğu kısmıdır. Bu kısımda Berlin (2002, s.169), müdahalesizlik alanı genişledikçe bireyin özgürlüğünün de o oranda genişlediğini söyler. Devletin görevini güvenlik ve hukuksal eşitliği sağlama olarak görür. Bireysel özgürlüğün alanını kamusal alanın daralması aleyhine genişletir.

Berlin, özgürlüğü engelleyen faktör olarak bir başka insanı görür. Berlin’in düşüncesinde başka bir insan, dış bir zorunluluk olup sadece tekil bireyi ifade etmez. İnsanın çoğul görünümüleri olan, toplum ve toplumun siyasal örgütlenme biçimi olan devleti ifade eder. Dolayısıyla bu görüşte, Hobbes ve Locke’da olduğu gibi özgürlüğe anlamını veren, insan eylemlerine etki eden zorunluluğun nereden kaynaklandığıdır. Zorunluluk, insanın doğal yapısından gelen zorunluluklar, yani bedensel sınırlılıkları ve insanın iştahsal eğilimleri ise içten gelen zorunluluklardır. Bu zorunluluklar, insanın özgürlüğünü engellemez. Berlin (2002,s.172)’e göre insanın beden yanından gelen istekler, insanın gerçek “beni”dir. Doğadan gelen istekler, zorunluluklar, bir dış zorunluluk olan başka bir insan ya da kurumlarca engelleniyorsa (yani bireyin seyahat etme isteği, bir başka birey ya da devlet tarafından engellendiğinde) Berlin’e göre orada bireyin özgürlüğünden söz edilemez. Çünkü insanın özgürlüğü için temel olan,

insanın kendi istek, amaç ve beklentilerini gerçekleştirebilmesidir. Berlin, seyahat etmek isteyen ama parası olmadığı için seyahat edemeyen birinin durumunu, bireyin özgürlüğünün ihlali olarak görmez. Hatta Berlin, kamunun böyle bir duruma el atmasını eleştirir. Bu durum, ekonomik eşitlik pahasına, özgürlükten vaz geçmeyi gerektirir. Bu anlamda negatif özgürlük, bireyin uçak varsa uçağa binme iradesinin, bir kişi ya da devlet tarafından engellenmemesi, seçeneklerinin olması ve uçağa bireyin nasıl bineceğine kimsenin karışmaması olarak anlaşılır. Ya da Berlin (2002, s.174)’in verdiği örnek üzerinden söylenirse, bireyin kapıdan geçmek isteyip istemeyeceğine bakılmaksızın, açık kapı seçeneklerinin olması, bireyin hangi kapıdan gireceğine karar vermesi, bireyin bir şeylerden azade olup, eylemlerinin sonuçlarını doğrudan üstüne almasıdır.

Yukarıda söylenenler bir araya getirildiğinde Berlin, Hobbes ve Locke düşüncesinde, dış bir zorunluluğun olmadığı alan olarak tanımlanan özgürlük kavramına, “seçim yapma hakkı”nı da ekler. Böylece “özgür insan”, dış bir zorunluluk tarafından engellenmeden seçimler yapabilen kişidir (Öztürk, 2017, s.161). Bu anlamda Berlin’e göre “negatif özgürlük” insanın doğadan gelen isteklerini dış bir müdahale olmaksızın yerine getirebildiği, insan hayatının belirli bir alanının toplumsal kontrol alanının dışında çıkıp özgürce seçim yapabileceği olasılıkların olduğu (Çapan, 2001, 117), bireyin kendi istencini egemen kıldığı koşulları tanımlayan gerçek bir özgürlük halidir (Veysal, 2005, s.32).

1.2.2. POZİTİF ÖZGÜRLÜK

Berlin’in “pozitif özgürlük” kavramı, negatif özgürlük kavramından farklı olarak, var olan birikim üzerine kavramsal anlamı genişletecek yeni bir boyut içermez. Stoacı gelenekle başlayan Spinoza, kısmen Kant ve Hegel çizgisinde devam eden özgürlük anlayışını, yaşadığı çağın sorunları üzerinden eleştirerek bir kavram çerçevesi içine yerleştirir. Bauman (2015, s.44)’ın belirttiği gibi özgürlüğün entelektüel formülasyonlarının önemi, daima kendi zamanlarının gerçek sorunlarıyla mücadele etmelerinden kaynaklanır. Nasıl ki Hobbes, Locke, Spinoza, Hegel gibi filozofların özgürlük görüşleri, kapitalist modern devletin kuruluş sancılarının bir

ürünüyse, Berlin'in söz konusu özgürlük eğilimlerini yeniden gözden geçirip, eleştirel bir okumayla revize etmesi, 20.yüzyılın başlarında siyasal ve ekonomik olarak iki kutba bölünen dünyanın gerçek sorunlarıyla kendi cephesi üzerinden mücadele etmesinin bir ürünüdür.

Berlin (2002, s.178-179)'e göre pozitif ve negatif özgürlük kavramları, mantıksal olarak birbirinden çok uzak kavramlar olmamakla birlikte, tarihsel olarak gerçeğe etki etme yolları açısından farklı yönlerde gelişmiş ve en nihayetinde birbirleriyle çatışma içine girmiş iki özgürlük görüşüdür. Söz konusu iki özgürlük görüşünün mantıksal olarak benzer noktaları, ahlaki eylem için geçerliken çatışma içine girdikleri boyut, özgürlüğün ahlaki eylem sınırlarını aşıp, siyasal alanı etkileme biçimleridir.

Berlin (2002, s.178-179), negatif ve pozitif özgürlüğün siyasal alanı etkileme biçimlerini, yaşadığı zamanın siyasal tecrübelerinden yola çıkarak oldukça ayrıntılı bir biçimde inceler. Pozitif özgürlüğü ahlaki eylemin kaynağı olarak, kendi içinde değerli bir özgürlük görüşü olarak görür. Fakat pozitif özgürlük, siyasal eylemin nihai amacı yapıldığında, aşırı akılcı, monist yapısı gereği ve akla, insan eylemlerine etki eden zorunluluklara verdikleri anlam dolayısıyla baskıcı, otoriter rejimlerin doğmasına yol açan bir siyasal özgürlük görüşüne yol açacağını belirtir. Fakat bu tezin konusu, negatif ve pozitif özgürlük kavramının siyasal alanı şekillendirme pratikleri olmadığı için pozitif özgürlüğün siyasal sonuçlarına değinilmeyecektir. Bu tezin konusu açısından incelenmesi gereken nokta, "bireyin kendi kendisinin efendisi olma isteği"nden doğan pozitif özgürlük anlayışının mantıki boyutları olan, soyut ana hatları negatif özgürlük bölümünde olduğu gibi incelemek, pozitif özgürlüğün iskeletini ortaya çıkarıp ahlaki alan ya da siyasal alanın dışında, oyun gibi kültüre ait bir olguyla bağını kurabilmektir. Bu amacı yerine getirebilmek için öncelikle "insan nedir?", "zorunluluk nedir?", "özgürlük nedir?" sorusunun yanıtları, pozitif özgürlük görüşünün düşünsel kaynakları olan Epiktetos, Spinoza, Kant ve Hegel gibi filozofların düşüncelerine gidilerek incelenecek ardından Berlin'in negatif özgürlükten farklı bir özgürlük anlayışı dediği, tanımlayıcı ve eleştirel bir okumayla incelediği pozitif özgürlük kavramına yer verilecektir.

1.2.2.1. Özerk Bir Varlık Olarak İnsanın Özü: Akıl

Negatif özgürlük anlayışında olduğu gibi pozitif özgürlük anlayışının oluşmasına etki eden en önemli yönelim, insanın nasıl tanımlandığıdır. İlkçağ'dan itibaren bireyin kendisinin efendisi olma isteğinden kaynaklanıp, 20. yüzyılda bir dizi siyasal sonuca yol açan pozitif özgürlük anlayışında, öncelikle insanın “ne” olduğu tanımlanarak işe başlanmış, insan kavramı içinde şekillenen zorunluluk ögesinin ontolojik yapıyla olan ilişkisi ortaya konularak, pozitif özgürlüğü ayakta tutan iskelet oluşturulmuştur.

Pozitif özgürlük açısından söz konusu iskeleti ortaya çıkarmak için kazılması gereken yer, rasyonalist (akılcı) düşünce geleneğidir. Bir önceki kısımlarda da belirtildiği gibi rasyonalist gelenek, insanı ikili bir yapı içinde düşünür. Rasyonalizme göre insanın beden ve istekleri insanın özsel bir özelliği değil, insanın diğer hayvanlarla paylaştığı doğal istek yanıdır. Bu yüzden söz konusu gelenek, insanın bedenden gelen isteklerini, insanın özüne ait olmayan özellikler olarak görüp dışsal bir zorunluluk olarak değerlendirir. Akıl, insanın, hayvansal isteklerini dizginleyen, insanın içsel zorunluluğuna göndermede bulunan özsel yanıdır.

Berlin (2002, s.179-181), rasyonalist geleneğin akıl ve beden polaritesine dayalı insana bakışını, insanın özüne göndermede bulunan “benlik” kavramı üzerinden yeniden yorumlar ve rasyonalist geleneğin akıl anlayışını, “gerçek\ ideal benlik” kavramı içine yerleştirir. Berlin’e göre söz konusu gerçek\ideal benlik, Platon, Spinoza ve Hegel’de olduğu gibi bireyin de aklını içine alan, insandan bağımsız, kimi zaman belli bir zorunluluğa göre eyleyen, kimi zamanda kendi amaçları olan ve amaçlarını gerçekleştirmek için insanın iradesini kullanan nesnel bir akla göndermede bulunur. Bu akıl, bireyin üstünde, bireyin mensup olduğu ve kendini gerçekleştirdiği varsayılan, aile, ırk, ulus, toplum, sınıf, devlet gibi asıl özneleri temsil eder. İnsanın beden yanı ve isteklerini temsil eden, “empirik benlik” ise rasyonalist gelenek için gerçek benlik değil, insanın faydacı, her şeyde beni (ego) önceleyen, gelip geçici yanıdır. Rasyonalist gelenek, empirik benliğin isteklerine uygun yaşamayı, insanı özerkleştirmede, içsel doğanın bir kölesi yaptığı için olumsuzlar. Rasyonalist, monist gelenek insandan, insanlığın ya da aklın üstün amaçlarını gerçekleştirip özgürleşebilmesi için empirik

benliğinden gelen istekleri bastırmasını, kontrol etmesini talep eder. Berlin’e göre ideal benlik ile empirik benliğin istekleri arasına sıkışan insan, benlik parçalanması yaşar. Benliği parçalanmış, gitgide silikleşen insan ise müdahale edemediği güçleri gördükçe, kendi iç kalesine çekilir, bireysel mutluluğu ve özgürlüğü kendi iç kalesinde aramaya başlar.

Berlin’in pozitif özgürlük anlayışına yönelik eleştirileri okurken akla George Orwell’in “1984” adlı romanının kahramanı, Winston Smith gelir. Smith’e Berlin’in kavramları üzerinden bakıldığında, Smith, ideal benlik olarak cisimleşen Okyanusya devletinin istekleriyle, empirik benliği arasında sıkışmış, parçalanmış bir kişilik özelliği gösterir. Okyanusya devletinin, baskıcı rejiminden memnun değildir fakat düzeni değiştirmek için politik bir irade ortaya koyamaz. Değişmeyeceğini düşündüğü bir sistemde, politik irade onun için yok olmak, ölmek demektir. Smith’in tek isteği akıl sağlığını koruyarak yaşamayı sürdürmektir. Smith etki edemeyeceği bir sisteme, rüyalarıyla, kendi iç kalesine çekilerek direnir. Hiç kimsenin okumayacağını bildiği bir günceyle, Altın Ülke’nin kapılarını açmaya, ara sıra girdiği düşsel bir ülkede olan ile olması gerekeni buluşturarak, Stoacı içsel özgürlüğünün tadını çıkarmaya çalışır. Fakat Winston, kendi iç kalesine çekilse de her yanı saran, koca bir panoptikona dönüşen Okyanusya devletinin dikkatini üzerine çeker ve Stoacı içsel özgürlüğün vermiş olduğu huzurun sonuna gelir.¹² Bu durumda Berlin’e göre Winston’un içine düştüğü durumu yaratan, pozitif özgürlük anlayışının akla, benliğe ve temelde özgürlüğe verdiği anlam gibi görülmektedir. Fakat gerçekte, Winston’un özgürlüğünü sonlandıran neden, sınıf, devlet, toplum gibi tikellikler aracılığıyla kendini nesneleştiren akıl ve aklın iyi toplum idealini kavrayıp, ideali gerçekleştirmek için gerekli olan zorunlulukların bilincine varan insanı mıdır? Yoksa, kendi bireysel huzuru ve güveni adına, bir sistemin totaliterleşmesine göz yuman, bireysel, negatif özgürlük bilinci içinde olan insanı mıdır? Oysa ki her ekonomi-politik sistemin totaliterleşme ihtimali vardır. Bu durum, her şeyin devlet tarafından belirlendiği, hayali Okyanusya devletine ait değildir. Yalnız bir sistemin gitgide totaliterleşmesini ve bireyin iç

¹² Winston Smith, George Orwell’in “1984” adlı romanının baş kahramanıdır. “1984” romanı hayali “Okyanusya” devletinde geçer. “Okyanusya” devleti baskıcı, otoriter bir devlettir. Okyanusya devletinin başında “Büyük Birader” vardır. “Büyük Birader” halkı manipülasyonla ve demagojiyle yönetir (Ayrıntılı bilgi için bkz. Orwell, 2019).

kalesine çekilmesini sağlayan pozitif özgürlük anlayışının taşıdığı “zorunluluk bilinci” değil, insanın sadece kendi menfaatini düşünmesi, böylece huzuru ve mutluluğu bireysel arayışta görmesidir. Bu arayış pozitif özgürlüğün Stoacı kolunda olabildiği gibi negatif özgürlüğün bütün renklerinde bulunur. Halbuki zorunluluğun bilincine varıp istemek, sadece iç kaleye çekilmeyi gerektirmez, aksine Camus ’nün “Veba” adlı romanındaki, salgından önce kendi iç kalesinde yaşayan Tarrou¹³ gibi insanın zorunluluklar karşısında seçenekler üretip, yeniden kendi dışına çıkıp, özne olmasını sağlayabilir. Bu anlamda Berlin, “iç kaleye çekilme” metaforunu, pozitif özgürlük anlayışının bütün renklerine bakarak değil, Stoacı akıl ve özgürlük anlayışını göz önünde bulundurarak genelleştirmekte ve zorlama bir genelleme yapmaktadır. Oysaki pozitif özgürlük anlayışının modern kolları olan Spinoza ve Hegel düşüncesinde, zorunluluk bilinci, iç kaleye çekilmeyi değil, bilakis başlangıçta iç kalesinde olan insanın kendi dışına çıkıp özne olmasını sağlamaktadır.

1.2.2.2. Zorunluluk Bilinci: Pozitif Özgürlük

Pozitif özgürlük anlayışının insana bakışını genel hatlarıyla çizdikten sonra ortaya çıkan resim göstermektedir ki, pozitif özgürlüğe anlamını veren negatif özgürlükte olduğu gibi özgürlüğün “ontolojik” boyutudur. Çünkü her iki özgürlük görüşünün insana bakışına bakıldığında, insan canı ne istiyorsa onu yapan bir varlık olarak değil, doğanın, aklın, kültürün sınırlarına göre isteyen ve eylemini belirleyen bir varlık olarak düşünülmekte, özgürlük görüşleri de insanın zorunluluk karşısında gösterdiği tavra göre şekillenmektedir. Dolayısıyla pozitif özgürlüğün ne olduğunun tam olarak kavranabilmesi için insanın da içinde yer aldığı ontolojik yapıya dönülmesi, bütün içinden parçanın, yani insanın özgürlüğünün mantığı olarak nasıl çıkarıldığının görülmesi gerekir.

İnsan isteyen, isteğini gerçekleştirmek için aklının yardımıyla harekete geçebilen bir varlıktır. İnsanın zorunluluğa dair bilinci, isteklerini gerçekleştirmeye

¹³ Tarrou Albert Camus’nün “Veba” adlı romanında geçen bir karakterdir. Her şey bir sabah Dr. Rieux’nun ölü bir fare bulmasıyla başlar. Bir süre sonra Oran kentinde “veba” salgının olduğu anlaşılır. Dr. Rieux ve Tarrou kentten kaçmayıp mücadele eden insanlardır (Ayrıntılı bilgi için bkz. Camus, 1985).

çalıştığı somut, bireysel dünyası içinde, çok küçük yaşlardan itibaren gelişmeye başlar. İnsan yaşı ilerledikçe, akli olgunluğa bağlı olarak yapabileceklerinin ve yapamayacaklarının sınırını görür. Söz konusu bilinç çoğunlukla insanın küçük şeylere müdahale edebileceğini ama yaşam, ölüm, depresyon, güneşin doğması ve batması gibi bütünü ilgilendiren süreçlere müdahale edemeyeceği şeklinde bir bakışın doğmasına neden olur. Gündelik yaşamda çok sık kullanılan, kader, yazgı gibi kavramlar böyle bir bakışın ürünüdür. Bu bakış, insanın sınırsız isteğine karşıt olan zorunluluklara, insanın sınırlı metafizik bilgisiyle anlam vermeye çalışması, zorunluluğun kaçınılmaz olduğuna dair bilincin içselleştirilmesidir.

Gündelik yaşamda içselleştirilen adına kader ya da yazgı denilen fatalizmin, din dışı, felsefi sohbetlerdeki ilk karşılıklarından biri Stoacı içsel özgürlük anlayışıdır. Stoacı özgürlük anlayışı diğer pozitif özgürlük görüşleri gibi özgürlüğü, sadece insanı ilgilendiren bir mesele olarak değil, doğrudan varlığın özünüyle ilişkili, anlamını metafizik bağlam üzerinden ele alan ilk görüşlerden biridir. Eskiden bir köle olan Epiktetos (t.y., s. 59), “*özgürlük olayların senin hoşuna gittiği gibi gelmesinde değil, ama olduğu gibi gelmesindedir*” diyerek, insanın özgürlük anlayışını etkileyen ontolojik bağlama işaret eder. Epiktetos, insan için özgürlüğün olması gerekende değil, bir zorunluluk olarak kendini insana dayatan gerçekte aranması gerektiğini söyler. Epiktetos’ta gerçek, insanın eylemleriyle etki edemeyeceği, doğa, tanrısal yazgı, doğadan gelen istekleri gibi dışsal faktörlerdir. Söz konusu dışsal faktörler insanın beden yanından gelen, hiçbir zaman doyurulamayacak olan isteklerde cisimleşir ve insanı mutsuz eder. Epiktetos’a göre insanın mutluluğu, insanı huzursuz eden duygularına aklının yardımıyla egemen olması, kendi kendisinin efendisi olup özgürleşmesidir (Brun, 1997, s.26-27).

İlkçağ’ın sonlarında başlayıp, Ortaçağ boyunca felsefeyi derinden etkileyen, varlığın yaratılışını ve işleyişini, tamamen iradi bir serbestlik içinde belirleyen tanrı fikrine karşılık modern zamanlarda felsefe, bilimin katkısıyla gelişen seküler dünya görüşünün etkisiyle, varlığı yeniden gündeme getirmiş, “varlık nedir?” sorusunu, eleştirel bir akılla yeniden yanıtlamaya çalışmıştır. Belki de söz konusu yanıtlardan en ilginç, en bedel ödeteni Spinoza’nın zorunlulukla özdeşleştirdiği varlık öğretisidir. Bir Yahudi olan Spinoza’nın cemaatinden kovulmasına yol açan “doğa” ya da “Tanrı”

görüşünde, cemaatinin öfkelerini üzerine çekmesini sağlayan noktalardan en önemlisi, yarattıklarından varlık yapısı bakımından ayrı olmayan, düşünce ve iradesi elinden alınıp, insana verilmiş, belli bir zorunluluğa göre var eden, güçten düşmüş bir Tanrının “Etika” adlı eserinde doğması, aynı varlık görüşünün, insanın ahlaki alanına sirayet edip, ahlaki eylemine ışık tutuyor olmasıdır.

Spinoza’nın, Yahudiliğin ya da Hristiyanlığın Tanrısına hiç benzemeyen Tanrısına ya da genel olarak varlık anlayışına, tezin konusu açısından önemli olacak noktaları öne çıkartarak bakıldığında:

Spinoza’da varlığın, zorunluluktan ayrı düşünülmediği görülür. Spinoza (1965, s.56-57)’ya göre varlık ya özünden gelen ya tanımından gelen bir zorunlulukla ya da başka bir varlığın etkisiyle meydana gelmiştir. Spinoza’da kendi özünden gelen zorunlulukla meydana gelen varlık Tanrıdır; tanımından gelen varlık ise matematik nesnelerdir, başka bir varlığın etkisiyle meydana gelen varlık ise, insanın da içinde olduğu tek tek nesneler dünyasıdır. Burada ilginç olan nokta, Spinoza’nın özünden gelen zorunlulukla varolan varlığa, yani Tanrıya, “nature naturante”, “doğallaştıran doğa” derken, başka bir varlığın etkisiyle meydana gelen varlığa da “doğallaştırılan doğa” anlamına gelen “nature naturee” diyerek¹⁴, yaratıcılık vasfını yitirmiş, bilimin betimlediği mekanik doğayla bir olan, amaçsız bir zorunluluğa tabi Tanrıyı, tarih sahnesine çıkarması, her şeyi kapsayan, zorunluluğa tabi varlığın özgürlük kavramının da yönünü beliyor olmasıdır. Çünkü Spinoza (1965, s.5, 35-36)’da özgürlük, bir şeyin sırf kendi doğasının zorunluluğuyla var olması ve etkinlikte bulunmasıdır ki, bu anlamda Spinoza da tek özgür varlık, kendi doğasının zorunluluğuyla etki eden Tanrıdır. İnsan ise başka bir varlığın etkisiyle varolmuş, “nature naturee”nin bir parçasıdır. Yani insan doğadan ayrı değil onun bir parçasıdır. Dolayısıyla doğada, nesnelerin hareketi birbirini belirliyorsaa, doğanın bir parçası olan insanın da hareketlerini başka bir şey belirler. Bu açıdan doğa karşısında insan özgür değildir. Oysaki insanlar özgür olduklarını zannederler. İnsanların kendilerini özgür

¹⁴ Her ne kadar elimizdeki “Etika” çevirisinde yazar, “Nature Naturante” ve “Nature Naturee” kavramlarını, “yaratıcı doğa” ve “yaratılmış doğa” olarak çevirse de “Kral-Devletten Ulus-Devlete” adlı kitapta, Spinoza’nın “Nature Naturante” ve “Nature Naturee” kavramlarının yaratıcı doğa ile yaratılan doğa olarak çevrilmesinin uygun olmayacağına dair bir nota yer verilir. Bunun yerine “Doğallaştıran Doğa” ve “Doğallaştırılan Doğa” ifadesinin Spinoza’nın varlık görüşüne daha uygun olduğu ifade edilir (Ağaoğulları, 2005, s.31).

zannetmelerinin sebebi ise hareketlerinin nedenlerini bilmemeleridir (Spinoza, 1965, s.161,170). Elbette ki Spinoza açısından insanın özgürlüğü meselesi burada bitmemiştir. Aynı zamanda Spinoza (2007, s.20), insanın özgür olabileceğini söyler. Bunun yolu ise insanın ruhunu etkin kılmak, yani aklın duygulara egemen olmasını sağlamaktır. Akla sahip bir varlık olarak insan, doğası gereği eylemlerini belirleyen nedenleri bilir ve zorunlu bir biçimde bu nedenlere göre eylem. İnsan için özgürlük, eylemin zorunluluğunu ortadan kaldırmaz, aksine onu ortaya çıkarır.

Özetle olarak Spinoza’da özgürlük, zorunluluğun insan tarafından bilinmesi ve ona göre istemesidir. İnsanın kendi kendisinin efendisi olması, insanın akıl ve ilkeleri sayesinde kendindeki zorunluluğu görüp, ona göre istemesi, bedeninin aşırı isteklerine teslim olmamasıdır.

Benzer bir bakışa, Spinoza’dan 200 yıl sonra yaşamış olan ünlü Alman filozof Hegel’de rastlanır. Hegel’in metafiziği, Spinoza’nın metafiziği gibi zorunlulukla, özsel varlığı iç içe geçiren bir metafiziktir ve söz konusu zorunluluk, Spinoza’da olduğu gibi özgürlükle birleşir. Hegel’de tözsel varlık ve özgürlük ilişkisinin merkezinde, “akıl” vardır. Çünkü Hegel (1995, s.32, 46)’e göre akıl, sadece insanlarda bulunan bir yeti değil, kendini doğa ve kültür olarak gösteren gerçekliğin sonsuz özü, aynı zamanda Tanrısal tözdür. Bu anlamda Hegel’de akıl, sadece mantıksal, soyut bir var olan değil, aynı zamanda gerçeğin açıklayıcı ilkesi, yani özüdür. Akıl, varlığın temelinde olan sonsuz içerik ve sonsuz içeriğin kendisiyle güç kazandığı ilk nedendir (Gökberk, 1996, s. 438).

Hegel, akla yerine göre ide, yerine göre ise tin (Geist) der. Fakat Hegel’de “ide”, Spinoza’nın “nature naturante” sinden farklı olarak bir amaca sahiptir. Söz konusu amaç, idenin kendi öz-bilincini edinip özgürleşmesidir. İde, öz-bilincini edinip özgürleşmesi için öncelikle kendi dışına çıkar. Çünkü ide, kendi içindeyken sadece soyut yaratım ilkesiyle bulunan ve henüz özgürlüğünün bilincine varmamış bir potansiyeldir. İde, potansiyelinin farkına varmak ve potansiyelini gerçekleştirmek için, diyalektik¹⁵ yasa uyarınca kendi gibi olmayan doğayı yaratır. Doğada özgürlük yoktur.

¹⁵ “Hegel düşüncesi içinde “diyalektik” oldukça önemli bir kavramdır. Hegel (2004, s.21), “Hukuk Felsefesinin Prensipleri” adlı eserinde, geleneksel düşünme biçiminin, geline aşamada spekülative bilimin doğasına uygun olmadığını, uygun olanın “diyalektik” düşünme yöntemi olduğunu söyler. Hegel’de diyalektik, sadece bir yöntem

Her şey birbirine bağlı, sınırlı, sonlu varlıklarla doludur. Doğa aşamasında kendinden çıkarak özünden uzaklaşan ide, doğa basamağında kalamaz, özüne uygun olan tinsel (Geist) tabakayı yaratır. Tinsel tabaka, doğa ile ruhun birliğidir. Söz konusu birlik, insanın maddi ve manevi yaratımlarına göndermede bulunur. Tinsel tabakada ide, yine diyalektik hareket yasası uyarınca üç basamaktan geçerek bilincine ulaşır ve özgürleşir (Gökberk,1996, s. 438).

Dolayısıyla “ide” ya da “Tanrı”, Hegel sistemi içinde aynen Spinoza’nın Tanrı anlayışında olduğu gibi, yarattıklarını keyfi iradeyle değil, özündeki zorunluluktan dolayı yaratır.¹⁶ Özgürlük ise temelde “ide”nin özgürlüğüdür. İdenin özgürlüğü, zorunlulukla birdir (Hegel, 2004, s.208). Tözde potansiyel olarak varolan, tözün keyfi istemesine bağlı olmayan, gerçekleşmesi töz açısından varlıksal bir zorunluluk olan, tözü belirleyen içeriktir. Özü özgürlük olan ide, çeşitli varlıksal basamaklardan geçerek, en son tinsel varlık alanı içinde, yani tarihte gelişip aktüelleşir (Cevizci, 2008, s.221). Bu noktadan itibaren ise idenin insanla yani tinle olan ilişkisi başlar. İdenin özgürlüğü meselesi insanın özgürlüğü meselesi haline gelir.

Tinin ya da aynı anlama gelen insanın özgürlüğü meselesi ise insanın soyut ve somut belirlenimleri ile ilgilidir. Hegel (1995, s.56), insanın soyut belirlenimi derken, insanın doğasından yola çıkarak yapılan bir soyutlamayı kastetmez, aksine soyut belirlenim, insanın bireysel varoluşunu sağlayan canlılığıdır. Soyut insanın en önemli özelliği, kendi kendini nesne edinmesidir. Bu anlamıyla insan, varlığın ne olduğunu ve nasıl varolduğunu düşünen bir varlıktır. Aynı zamanda insan, kendisinin dışında

değişikliği değil, modern düşüncü kökten bir biçimde değiştirme istemidir. Bu anlamda “diyalektik”, varlığı dondurarak ele alan, varlıktaki değişimi yadsıyan düşünme ilkesinin yerine, varlıktaki değişime göndermede bulunan, “A, A olmayandır” ilkesiyle ifade edilen bir düşünme ilkesidir. Ancak “diyalektiği” bir yöntem olarak düşünmek yanlıştır. Diyalektik, aynı zamanda idede gerçekleşen değişimin de ilkesidir (Ayrıntılı bilgi için bkz.İ. Kuçuradi, 1980, s.123). Çünkü oluş ya da değişim, varlığın içinde örtük olarak vardır. Oluş, diyalektik ilkelere uygun olarak gerçekleşir (Bkz. W.T. Stace, 1986, s.174).

¹⁶ Hegel, “Tarihte Akıl” adlı eserinde “ide”, “tanrısal töz” olarak ifade edilir. Hegel’in “ide” kavramının tam olarak neyi ifade ettiği oldukça tartışılan bir sorundur. Ancak “mutlak ide” tanrı olarak düşünülürse, Hegel’in tanrı tasarımı, teist tanrı tasarımı uymaz. Peter Singer (2003, s.110-112)’a göre, Hegel’in tanrı görüşü, panteist anlayışıyla da çok örtüşmez. Bu noktada Peter Singer, Whitemore’un Hegel’in tanrı kavramına ilişkin söylediklerine katılır. Buna göre Hegel, “pananteist”dir. Pananteizme göre her şey tanrının bir parçasıdır. Bu yönüyle panteizme benzer ama pananteizme göre tanrı, evrenden ve yarattıklarından daha büyüktür. Bunun nedeni, onun bir bütün olmasıdır. Bütün her zaman parçadan büyüktür. Tanrının parçalarından büyük olması, yarattıklarından ayrı bir şey olduğu anlamına gelmez. Bu yaklaşıma göre tanrı, teist anlayıştan farklı olarak yarattıklarından ayrı değildir. Ama yaratma etkinliğini özündeki bir zorunluluktan dolayı yapar. Peter Singer söz konusu zorunluluğu, insan gerçekleşmek için nasıl ki bir bedene gereksinim duyar; tanrı da gerçekleşmek için evrene gereksinim duyar şeklinde ifade etmiştir.

başka bir şeyi nesne edinen bir varlıktır. Fakat insanın bilme edimi, insanın kendilik bilincinden ayrı, onun dışına çıkarak yapılan bir bilme değil, aynı zamanda anlamını kendilik bilicinden alan bir özbilinçtir.

İnsanın ayırıcı özelliği olan bilme yetisi, insan ile özgürlük kavramını yan yana getirir. Çünkü insan, kendi kendini düşünmesi, kendi merkezine dönmesi bakımından özgürdür. Öyleyse özgürlük, tinin yani insanın özüdür. Aslında insan, her türlü özelliğini bu temelden alır. Yalnız insandaki özgürlük, potansiyel bir özgürlüktür. İnsanın bütün amacı, kendisinde potansiyel olarak bulunan özgürlüğü gerçekleştirmekten geçer. Bu anlamda insan, hep eylem halinde olan, kendini varetmeye çalışan, özgürlüğünü engelleyen her şeye karşın engelleri kaldırmaya yönelik çabayla varolan bir varlıktır (Hegel, 1995, s.57). Dolayısıyla insanda özgürlük bir belirlenmeme hali değil, sınırlanmış varlığı üzerindeki, sınırlandırmayı kaldırma çabasıdır. Ancak tinin bunu yapması için kendi dışına çıkması ve sınırlandırılmış olduğunun bilincine varması gerekir.

Hegel (1995, s.52)'e göre insanın kendi dışına çıkması, mevcutlaşması için insanın beden yanından gelen ihtiyaçları çok önemlidir. Çünkü insanı kendi dışına çıkartacak güç, insanın beden yanından gelen istekleridir. Başlangıçta saf istek olan insan, isteğini doyumak için kendi dışına çıkar ve insana ilk direnç, kendi dışındaki doğadan gelir. Başlangıçta uyku halindeki aklı ise doğanın direnciyle uyanmaya, insanın eylemlerinde yol gösterici olmaya başlar. Hegel'e göre kendi dışına çıkıp doğanın direnciyle karşılaşan ve eksik doğasını fark eden insan, eksikliğini aklı sayesinde inşa ettiği kültür dünyasında tamamlar. Bu anlamda Hegel'de kültür, insanın ikinci doğasıdır. Söz konusu doğa, tamamen insanın yaratımı olan, insanın kendi özüne uygun bir doğadır ve insan kendi kendini kültür aracılığıyla tanır, kültür sayesinde insan soyut özgürlükten çıkıp, somut özgürlüğe ulaşır.

Görüldüğü gibi Hegel'de özgürlük ve zorunluluk iç içedir. Hatta Hegel'e göre zorunluktan dolayı insan, özgürleşmeye yazgılıdır. Çünkü Hegel'de keyfiyet yoktur; keyfi olana değer vermez. İnsan algılayışında, insanın doğa ya da akla göre eylemesi, insana bırakılmış bir keyfiyet değildir. O'na göre doğal yanına uygun istemelerini

hayata geçirirken insan, aslında doğal yanını yadsır ve böylece akla göre istemeye başlar. Bu anlamda Hegel’de özgürlük, somut özgürlüktür; yani insanın keyfi iradesine göre eylemesi değil, kendi zorunluluğunun bilincine vararak, özel istemesini genele bağlaması (Bumin, 2005, s.161), kendini hukuk, ahlak, devlet dolayımında özgürleştirmesidir.

Dolayısıyla “pozitif özgürlük” anlayışında özgürlük, sadece insanı ilgilendiren bir mesele değil, doğrudan varlığın özüyle ilişkili, anlamını metafizik bağlam üzerinden alan bir özgürlük anlayışıdır. Fakat pozitif özgürlük anlayışı, Berlin’in eleştirdiği gibi tekçi bir anlayış değil, farklı duraklara sahip olan bir görüştür. Bu duraklardan ilki, insanın bireysel mutluluğu ararken uğradığı bir durak olan Stoacı özgürlük anlayışıdır. Stoacı özgürlük anlayışı, bir yandan pozitif özgürlüğün modern versiyonları için geçerli olan temel argümanları ortaya koyarken diğer yandan, insanı fatalizme teslim eden görüşleri barındırmış, insanın özgürlüğünü Winston’un Altın Ülkesinde yer alan bir kaleye hapsederek, Berlin’in pozitif özgürlüğe yönelik eleştirilerinin doğmasına yol açmıştır. Bu anlamda, Berlin’in pozitif özgürlüğe yönelik eleştirileri kısmen doğru olmakla birlikte, pozitif özgürlüğün bütün duraklarına genellenemez. Çünkü iç kaleye çekilmek, ahlaki eylem ve özgürlükte bireysel mutluluğu hedeflemeyen modern pozitif özgürlük görüşlerine uygun değildir. Pozitif özgürlüğün modern versiyonlarında, zorunluluk bilinciyle hareket etmek, bireysel mutluluğu getirmediği gibi, mutluluğu bulamadığında iç kaleye çekilmeyi de buyurmaz. Aksine doğadan sınırlandırılmış, diğer canlılardan farklı olarak eksik doğayla dünyaya gelmiş insanın, aklının yardımıyla doğadan gelen sınırlılıklarını görmesi beklenir. İnsanın kendi ihtiyaçlarını gidermek için modern dünyada, başka insanlara ne derece ihtiyaç duyduğunu bilmesi, insan insanın kurdudur yerine, tanrısıdır diyerek hareket etmesi istenir. Bu anlamda modern pozitif özgürlük anlayışı, bireysel mutluluğu değil, toplumsal mutluluğu arayan insanı temsil eder. Berlin, her ne kadar toplumsal mutluluk adına kendi empirik isteklerinden vazgeçen, baskılayan insan anlayışının otoriter rejimler doğurduğunu öne sürse de bir rejimin otoriterleşmesine yol açan pozitif özgürlük anlayışının bütün renkleri değil, bireysel huzuru adına bir sistemin otoriterleşmesine göz yuman Winston gibi insanlardır. Oysaki pozitif özgürlük Winston gibi karakterleri yaratabildiği gibi, Camus’nün

“Veba” adlı romanının baş kahramanı gibi zorunluluklarının bilincinde olan ve söz konusu bilinç dolayısıyla kurtuluşun Oran kentinden kaçmayıp vebayla mücadele etmekten geçtiğini bilen Dr. Rieux’yu ya da zorunluluktan dolayı iç kalesinden çıkıp zorunluluğu yenmek için seçenekler yaratan Tarrou gibi kahramanları da yaratır.

Özet olarak, Berlin negatif ve pozitif özgürlük kavramıyla, özgürlüğün, mantıksal ve olgusal çözümlemesinin bir açılımını yapmıştır. Özgürlüğü, bireysel ve toplumsal boyutta anlama açısından biçimsel ve içeriksel bir temel sunmuştur (Coşkun, 2020, s.10-11). Böylece özgürlüğü, ahlaki alanın dışına çıkartıp, oyun gibi diğer kültürel fenomenlerle olan bağının incelenmesini sağlamıştır. Bu anlamda Berlin’in negatif ve pozitif özgürlük kavramı, modern zamanlarda özgürlüğün zorunlulukla olan ilişkisini öne çıkarır. Modern insanın karşısına çıkan doğadan ve kültürden gelen zorunlulukları, özgürlük bağlamı içinde okuyarak bir üst kavram çerçevesi inşa eder. Böylece bir üst kavram çerçevesi olarak negatif ve pozitif özgürlük ayrımı, bu tez çalışması açısından hem tek tek özgürlük anlayışlarındaki geneli yansıttığı için hem de o genelin içindeki önemli bir boyut olan doğadan gelen ve kültürden gelen zorunluluklara dikkat çektiği için oyunun özgürlükle olan bağının kurulmasına olanak veren önemli bir kavram setine dönüşmüştür.

İKİNCİ BÖLÜM

GELENEKSEL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

Eguen Fink (2015, s. 33), Tanrı, doğa ve insanın özgürlüğünü, felsefi düşünüşe en uygun nesneler olarak görür. Buna göre Tanrı, doğa ve insanın özgürlüğü hem iç içe geçmiş hem de her şeyin içinde ve üzerinde olan nesnelerdir. Fink'in söz konusu nesnelere yönelik tespiti, bu tezin temel amacını özetler mahiyettedir. Özgürlük, isteyen, tasarlayan bir varlık olarak insanın, olan ile olması gereken arasındaki mesafeyi kavraması, olanı olması gereken lehine dönüştürme çabasıdır. Bu anlamda özgürlük, iyiyi ve kötüyü aşan bütün insani istemeleri kapsayan, varlıksal bütünle doğrudan ilişkili, varoluşsal bir özelliktir. Özgürlük kavramının bir ayağı insanın doğayla, tanrıyla, ahlakla, siyasetle kurmuş olduğu ilişkide olabildiği gibi kültürel bir olgu olan oyunla da ilgili olmuştur. Yalnız doğrudan böyle bir ilişkinin kurulması oldukça geç bir zamanda, 20. yüzyılın başlarında, oyunu, kendi değerine ve derecesine sahip bir yaşam içtepsi olarak gören (Fink, 2015, s.9), oyun ontolojisine dayalı entelektüel söylem içinde gerçekleşmiştir. Öncesinde ise oyun, pek çok farklı disiplinin merak ettiği, araştırdığı bir alan olmakla birlikte, oyun (game), oyun oynama (game playing), bir bütün olarak oyunun ontolojik yapısını araştırmaktan ziyade, genellikle çocukla özdeşleştirilmiş ve oyun hakkında söylenen sözler, yapılan araştırmalar, çocukların gelişiminde oyunun rolü ya da faydası üzerine odaklanmıştır.¹⁷ Oyunun özgürlükle olan bağı bu çalışmalarda ya hiç kurulmamış ya da kurulmuş olsa bile dolaylı bir biçimde, ana bir konu olarak öne çıkmamıştır. Johan

¹⁷ Oyun, çok eski zamanlardan beridir, farklı disiplinlerin merak ettiği, araştırdığı bir alan olmuştur. Bu alanlardan en eskisi felsefedir. Fakat felsefenin oyuna ilgisi, doğrudan oyunun doğasını araştırmak amaçlı değil, oyun olgusundan yola çıkarak, yaşamın diğer olgularını onun üzerinden kavramaya çalışmaktır. Oyunu, bir benzetme unsuru olarak ya da diğer insani işlerin değeriyle ilgili olarak karşılaştırmak amacıyla kullanan ilk filozoflardan biri Heraklitos'tur. Heraklitos ile ilgili anlatılan hikayelerin birinde, Heraklitos Artemis tapınağına çekilerek çocuklarla aşık oynamış. O'nu gören Ephesoslular çevresine toplanmışlar. Heraklitos ise toplananlara, *"ne şaşıyorsunuz, reziller! yoksa böyle yapmak sizinle birlikte devlet yönetmekten daha iyi değil mi?"* (Kranz, 1994, s.61) diyerek oyunun siyasetten daha değerli bir etkinlik olduğunu vurgulamıştır. Oyunla ilgilenen bir başka filozof ise Platon'dur. Platon, "Yasalar" adlı eserinde oyunun çocukların yetişmesindeki rolü üzerinde durmuş ve oyunların çocukların yetişkinlik becerilerini geliştirdiğini öne sürmüştür. Jean Jacques Rousseau ise oyun ile uygarlık arasında bir bağ kurmuş ve oyunun çocuğu uygarlaştırdığını, uygar topluluğa hazırladığını söylemiştir. Friedrich Schiller, oyunu daha çok psikolojist bir açıdan değerlendirmiş ve oyunu bastırılmış enerjinin serbest bırakılması olarak tanımlamıştır. Herbert Spencer ise oyunu, sanatsal yaratıcılığın kaynağı olarak görmüştür. Felsefe alanında ise oyunun özgürlükle olan ilişkisini ilk fark eden filozof Immanuel Kant'tır. Kant'a göre oyun, ruhu özgürleştiren bir etkinlik (Bateson ve Martin, 2020, s. 18).

Huizinga (2018, s.11)’nin belirttiği gibi bu alanlar oyunu, oyun olmayan bir amaca varmaya yaradığı için işlevsel bir açıdan incelemişler ve oyunun özerk doğasına ilişkin pek bir şey söylememişlerdir. Johan Huizingayla başlayan, Roger Caillois, Bernard Suits ve Eguen Fink ile devam eden süreçte ise oyun araştırmaları, oyunun ontolojik boyutları üzerinde durmuş, oyunu oyun yapan özellikleri açığa çıkartmaya çalışmışlardır. Böylece ontolojik yapı açığa çıktıkça, özgürlüğün oyun ontolojisindeki yeri görülmeye başlanmıştır. Çünkü daha önce dile getirildiği gibi özgürlüğün anlamı, sadece insani eylemin tikel görünümünden hareketle oluşmaz, tikel görünümüleri etkileyen, ontolojik bağlam üzerinden oluşur. Dolayısıyla oyunun özgürlükle olan ilişkisinin mahiyeti anlamak için oyunu, ontolojik açıdan inceleyen görüşlere yer vermek, söz konusu kuramlar üzerinden oyun ve özgürlük ilişkisinin izini sürmek gerekir.

2.1. ÖZGÜRLÜK KAVRAMININ OYUNLA OLAN İLİŞKİSİ

“İnsan özgür müdür, değil midir?” sorusu, insanın kendi iradesini belirleyip belirleyemediği sorusudur. Felsefe tarihinde, insanın iradesine etki eden pek çok faktör ortaya konulmuştur. Bu faktörler kimi zaman doğa, kimi zaman Tanrı, kimi zaman toplumsal yapı yani kültür olarak görülmüştür. Günümüzde insanın iradesini etkilediği varsayılan faktörlerden en çok öne çıkan, modern kültür ve modern toplumsal yapı olarak düşünülmektedir. Bugün modern zamanların en büyük sıkıntısının özgürlük olduğunu söyleyen pek çok görüş vardır.¹⁸ Modern kültür, doğa ve din karşısında modern insana özgürlüğü vadederken, geline aşamada modern insanın, demir bir kafesin¹⁹ içine girdiği dile getirilmekte, özgürlüğünü yitiren modern insanın yeniden özgürlüğünü aradığı söylenmektedir. Ama modern insanın bu sefer ki özgürlük arayışı, geleneksel kurumları aşan, modern dünyanın yarattığı kurumları kapsayan bir özgürlük arayışıdır. Modern dünya bilimde, siyasette, eğitimde, iletişimde ilerledikçe, modern insanı daha fazla belirlemektedir. Böylece modern insanın özgürlük arayışı,

¹⁸ Charles Taylor (1995, s.16), “Modernliğin Sıkıntıları” adlı eserinde, modern insan için en önemli sıkıntının özgürlük olduğunu dile getirir.

¹⁹Max Weber (1997, s.159), iş bölümüne, aşırı uzmanlaşmaya, rasyonaliteye dayalı kapitalist birikim rejiminin modern insanı saran, özgürlüğünü engelleyen “*paltodan demir bir kafese*” benzetir.

doğanın, dinin sınırlarını aşarak, modern kültüre yönelmekte, modern kültür içinde, insanın ne derece özgür olduğu sorusu sorulmaktadır. Çünkü modern yaşam, modern kültürüyle, modern kurumlarıyla, insanın iradesini belirleyen doğal ya da dinsel zorunluluğa karşı, insanın kendi aklıyla ve iradesiyle inşa ettiği, Hegelyen kavramlarla dile getirilirse, tinin doğasında bulunan özgürlüğün, yine doğadan gelen bir zorunlulukla kendini gerçekleştirmesi, nesnelleşmesi hali olarak düşünülmekte, modern kültür kendini özgürlük üzerinden var etmektedir. Fakat modern insan günümüzde, modern kültürün dayattığı yaşam tarzına, kurumlarına ve işleyişine etki edemediğini düşünmeye başlamıştır. Böylece insanın özgürlüğü aradığı yerler de çeşitlenmiştir. Özellikle kültür incelemeleri arasında, modern kültüre karşı, kimi zaman modern olmadığı varsayılan, insanlığın hatta uygarlığın ötesine uzanan, modern aklın uğramadığı düşünülen pek çok konu incelenmeye değer görülmüştür. Modern insan, yitirdiği özgürlüğü, modern olmayan alanlarda aramaya başlamıştır. Bu araştırma alanlarından biri ise tez çalışmasının konusu olan “oyun”dur.

Oyun araştırmaları, modern akla ve modern aklın kategorileştirme biçimlerine karşıt bir tutum içinde 20. yüzyılda başlar. Bu karşıtlığı görebildiğimiz ilk ve en önemli oyun kuramcılarından biri Johan Huizinga’dır. Huizinga, “Homo Ludens” adlı eserinde, modern zamanlarda insana atfedilen tanımlarla hesaplaşır. Huizinga (2018, s.7)’ya göre Aydınlanma döneminde insan, Homo Sapiens (akıllı insan) olarak tanımlanmıştır. Bu tanım, Aydınlanma döneminin saf iyimserliği içinde, akla duyulan aşırı güven sonucu üretilmiş bir tanımdır. Zamanla insanın ayırt edici özelliğinin akıl olmadığı anlaşıncı, insanın ayırt ediciliğini belirtmek için Homo Faber (alet yapan) tanımı kullanılmıştır. Ancak her iki özellik, insanı tanımlamakta yetersizdir. Asıl olarak insan, Homo Ludens (oyuncu insan)’dır.

Huizinga araçsal akla²⁰ dayalı, modern kültür içinde önemsizleşen oyuna, modern zamanlar içinde büyük bir yer açar.²¹ Hatta Huizinga (2018, s.18)'ya göre uygarlığın temeli, rasyonaliteye dayalı, çalışma odaklı eylemler değil, “oyun”dur. Oyun, doğal zorunluluk ve sıradan hayatın zorunlulukları karşısında, tamamen gönüllü bir etkinliktir. Oyun, bu vasfıyla doğal sürecin sınırlarını aşan bir edimdir. Huizinga oyundan, doğal süreci aşan, tamamen gönüllü, zorlamayla yapılmayan, doğası gereği özgürlüğü içeren bir edim olarak söz eder. Böylece ahlakı, modern devleti ve hukuku gerekçelendiren özgürlük kavramı, modern zamanlara gelindiğinde oyunu da gerekçelendiren bir kavrama dönüşür.

Özet olarak özgürlük kavramı, İlkçağ'dan itibaren ahlakın olabilirliğini temellendirmek açısından ahlak felsefesi içinde görülse de zamanla, devlet, siyaset, oyun gibi konular içinde tartışılan bir kavrama dönüşmüştür. Bu durum, modern dünyanın gelişmesine bağlı olarak modern kültüre özgü farklı kurumlar ve ilişkilerin insan eylemlerini belirlemeye başlamasıyla ilgilidir. Aynı zamanda bu durum, özgürlüğün, tarihsel bir kavram olduğunu, insanın içine girdiği gerçeklikle birlikte düşünülüp anlam kazandığını göstermektedir.

2.2. OYUN YAŞAM ÖZDEŞLİĞİ

Geleneksel oyun kuramlarında özgürlüğün yerini araştırmaya geçmeden önce, özgürlüğün oyunla birlikte anılmasını sağlayan ontolojik zeminin oyun yaşam özdeşliği yaklaşımı üzerinden bilgi kuramsal boyutta nasıl kurulduğunu göstermek gerekir:

²⁰ Max Horkheimer, “Akıl Tutulması” adlı eserinde, “araçsal akıl” kavramından söz eder. Horkheimer’a göre araçsal akıl, Aydınlanmayla başlayan süreçte belirleyici olmaya başlayan, modern zamanları belirleyen “özel akıl”dır. Horkheimer (1986, s.55)’da özel akıl, “esas olarak, araçlar ve amaçlarla ilgilidir; az çok baştan kabul edilmiş amaçlara ulaşmak için seçilen araçların yeterli olup olmadığı üzerinde durur. Amaçların kendilerinde akla uygun olup olmadığı sorusunu bir yana bırakmıştır. Amaçlarla ilgilenenekte olduğunda da daha baştan, bunların da özel anlamda akla uygun olduğunu, yani öznenin varlığını (bu bireyin varlığı da olabilir, bireyin hayatının bağlı olduğu topluluğun varlığı da) sürdürmesine hizmet ettiklerini kabul eder.”

²¹ Hatta Metin And (2012, s. 27)’a göre “Homo Ludens” tanımıyla, ikiliklere dayalı Batılı akıl bozulmuş, oyun, Batı kültürü içinde değerli hale gelmiştir.

Çok eskiden beridir felsefede, sanatta, dinde insanın dünyayla olan ilişkisi oyuna benzetilir. Söz konusu yaşam oyununda dünya, insanın bir seferlik çıkıp, bütün hünerini göstermesi gereken koca bir sahnedir. Bu benzetme, insanın dünyadaki belirsiz, sahici olmayan trajik varlığına işaret eder. Yaşamın bir oyun olduğu benzetmesine eşlik eden en önemli gelişme, insanın somut yaşamını yaşarken duyduğu sahicilik hissini yitirmesidir. Fakat insan, sahicilik hissini durup dururken yitirmez. İnsan sahicilik hissini, istemine etki eden, yaşamını yönlendiren, beklenmedik, belirsiz, güçlü bir akışın varlığını hissettiğinde kaybeder. Sahicilik hissi, çoğunlukla güzel giden bir hayatın içinde değil, insanın beklemediği bir anda çıkıp gelen, rutinini bozan olaylarla kaybedilir. Örneğin, kimi zaman çok fazla yıkıma yol açan deprem, savaş gibi bir felaketten sonra kimi zaman ise Goethe'nin ünlü eserinin kahramanı Genç Werther gibi ruhunu dinlendirmek için kasabaya gidip, umutsuz, yok edici bir aşkın içinde kaybedilir. Genç Werther, bu aşktan sonra duyduğu hissi, arkadaşına yazdığı mektupta, ruhunun önünde açılan sonsuz hayat sahnesinin ebedi bir mezara dönüşü olarak ifade eder (Goethe, 2009, s.70):

“Diyebilirsin: Budur! Her şey geçici olduğu için? Her şey hava hızıyla yuvarlanıp geçtiği için, oluşun gücü öylesine seyrek süreğen olduğu için, ah! Sele kapılıp batacağı ve kayalara çarpıp parçalanacağı için? Seni ve çevrendeki yakınlarını yiyip bitirmeden geçen bir an yok, senin yıkıcı olmadığın, olmak zorunda kalmadığın tek an yok...” (Goethe, 2009, s.70)

Werther için hayat sahnesi içinde her şey belirsiz, gelip geçicidir. Werther sahnenin perdesini kaldırıp arkasına geçmek ister, fakat tereddüt eder. Werther için perdenin arkası da önü kadar belirsizdir. Ne perdenin önünden emindir insan ne de arkasından. İnsan yaşamı, koca bir belirsizlik içinde, koca bir boşluk ile yaşar ve yaşadığı şeye anlam vermeye çalışır. Anlam verirken ise çoğunluk insan için *“kenar bir fenomen”* (Fink, 2015, s.33) olarak görülen oyuna başvurur. Fakat söz konusu benzetmede ilginç olan bir şey vardır. Gerçek yaşamda önemsenmeyen, bir kenar fenomen olan oyun, önemsenen, ciddi olan yaşamla karşılaştırılır. Oysaki her benzetme ilişkisinde, zayıf olan varlık güçlü olan varlığa benzetilmez mi? O halde burada güçlü olan benzetilen “oyun”dur. Güçsüz olan, benzeyen ise “yaşam”dır.

Peki nasıl olurda oyun, bir benzetilen olur? Yaşamı bilmek için neden oyunu bu kadar rahat kullanırız? Böyle bir rahatlığın gerisinde ne vardır? Oyunun dolaysız bir verilmişlik olması mı etkendir? İnsan özü itibariyle bir “Homo Ludens” midir? Yoksa yaşamı, içimizdeki oyun tasarımına göre mi şekillendiririz? Oyun, insan için yaşamdan yani kültürden önce geliyorsa, neden kenar bir fenomene dönüştü?

Bu soruların kesin, empirik manada sınanmış bir yanıtı yoktur. Belki oyunu yaşamdan daha dolaysız, daha içten bir kavrayışla bildiğimiz için bu benzetmeyi yapma cüretini gösteririz. Ancak 20.yüzyılda, oyun veyaşam ilişkisine, benzetmenin ötesinde bakan, yaşamı ontik manada oyun olarak gören, kültürü oyundan türeten görüşler vardır. Bunlardan ilki ve en önemlisi rasyonaliteye dayalı, iş odaklı modern kültürün eleştirisini yapan Huizinga’dır.

Huizinga (2018, s.7), oyun ile uygarlık arasında önemli bir bağlantı olduğunu düşünür. Hatta oyun uygarlığın gelişmesinde önemli bir temeldir. Ancak Huizinga’da ilginç olan nokta, oyunun uygarlık içinde gelişmiş olması değil, uygarlığın oyun olarak ve oyun içinde gelişmiş olmasıdır. Bu anlamda oyun, insan rasyonalitesinin bir uzantısı olan kültürün bir ürünü değildir. Oyunun doğasını oluşturan temel özelliklere uygarlığının hiçbir katkısı olmamıştır. Oyun, kültürden daha eski, kültürden önce var olan ama kültüre eşlik eden, hatta onu çepe çevre saran bir verilmişliktir. Oyun, toplumsal bir varlık olarak insanın bütün faaliyetleriyle en başından beri iç içedir. Bu anlamda kanun, nizam, ticaret, bilim gibi faaliyetler, oyunun kadim toprağında kök salmış, oyunla iç içe geçmiş faaliyetlerdir (Huizinga, 2018, s 13- 15).

Huizinga (2018, s.12-13)’ya göre gerçekliğin temeli olan oyun, maddi değildir. Oyun, fiziksel varlığın ötesinde, fiziksel evrenin determinizmini aşan bir varoluşa sahiptir. Oyunun söz konusu özelliği, aynı zamanda insanın evren içindeki yerini yeniden gözden geçirmeyi gerekli kılar. Özü gereği oyun oynayan insanın (Homo Ludens), evrendeki yeri ve anlamı, mantığın sınırlarını aşar ve oyunun irrasyonel karakteriyle örtüşür. Bu anlamda Huizinga, oyunun gerçekliğini insanın yaşam alanının ötesine çıkarır, oyuna aşkın bir varoluş yükler. Huizinga ’ya göre oyun, insan yaşamının ötesinde olduğu için oyunun temellerinin herhangi bir rasyonel bağlantısı yoktur. Oyununun özelliklerini, rasyonel bir bağlantı içine sokmak, oyunu insanlıkla

sınırlandırmak olur ki, oyun ne uygarlığın herhangi bir aşamasıyla ne de herhangi bir evren görüşüyle ilişkilidir. Oyun, bir kendilik, aşkın bir gerçekliktir.

Oyunun modern anlamda ontik karakterini sorgulamanın ötesinde, oyun temelli yeni bir metafizik oluşturmaya çalışan bir başka düşünür ise Bernard Suits'dir. Suits (1967a), "Is Life a Game We Are Playing?" adlı makalesinde, "hayat oynadığımız bir oyun mu?" sorusunu sorar. Suits bu makalede, "yaşamın oyunun bir görünümü olabileceğini" savunur. Suits'e göre her ne kadar oyun, bilinçli oynanan bir etkinlik olsa bile, yaşamın bir oyun olduğunu az sayıda insanın fark ettiğini söyler. Hatta Suits insanların, hayatın bir oyun olduğunu bilmek istemediklerini söyler. Çünkü insanlar, hayatın ciddi ya da zor, asalet yaratan, adanmışlık gerektiren önemli bir şey olduğuna inanır ve yaşamı bu inançla sürdürürler. Oysaki insanların oynadıkları oyuna atfettikleri değer ile yaşama atfettikleri değer tam tersidir. Suits'e göre insanların oyun oynadıklarını bilmemesinin nedeni, yaşamın kurallarının farkında olmamalarıdır. Oyunun kurallarını yaşamın teknik ya da ahlaki kuralı zannedip, oynadıklarını bilmeden yaşamlarını sürdürmeleridir.

Suits'in iddiası, "Free Guy" adlı filmi akla getirir.²² Bu filmde, "Free City" adlı şehirde, basit bir hayat yaşayan, aslında "açık dünya" oyununda arka plan karakter olan bir banka memuru vardır. Guy, her gün işine gelir. Sabah kahvesini alır, görevi neyse onu yapar. Fakat rutini bozan bir şey olur. Guy aşık olur. Guy'ı şaşırtan asıl şey ise yaşadığı aşk dolayısıyla "Free City" oyununda bir arka plan karakteri olduğunu öğrenmesidir. Guy'ın gerçek zannettiği, döngüleri içinde mutlu olduğu yaşamı, aslında bir oyundur. Her gün aynı şekilde yaptığı, yaşam kuralı zannettiği kurallar ise onu, bir oyunun silik, arka plan karakteri yapan oyun kurallarıdır. Filmde Guy'ın bu durumu bilmesi, oyunu gerçeğe çevirmesini sağlamaz. Fakat Guy'ın bir oyunda olduğu bilinci, ona biçilen role razı olmasına değil, oyunu kurallarına göre oynamasına yol açar. Guy, sevdiği kız uğruna oyunun gerçek kahramanı olur. Böylece Guy değişir, level atlar. Artık Free City oyununun silik, arka plan karakteri değildir. Oyunun baş kahramanıdır. Silik Guy ölmüş, yerine oyun oynadığının bilincine varan yeni bir Guy gelmiştir. Aynen Suits'in "Oyun, Çekirge, Yaşam ve Ütopya" eserinin kahramanı olan

²² 2021 yapımı, yönetmeni Shawn Levy olan "Free Guy" filmi, Türkçe'ye "Gerçek Kahraman" olarak çevrilmiştir. Bu film, "Guy" isimli, dijital oyun dünyasında yaşayan bir arka plan karakterinin değişimini anlatır.

Çekirge'nin rüyasında gördüğü, hayatın bir oyun olduğunu fark eden insanların yok olup gitmesi gibidir. Guy, dijital bir oyunda olduğunu fark ettiğinde eski Guy'ı yok eder ve oyunun baş kahramanı olur.

Suits, bir yandan oyun yaşam özdeşliğini savunurken, diğer yandan oyunun ontolojik özellikleri üzerinde durmuştur. Suits oyun kuramında, oyunun ontolojik karakterini, Huizinga gibi aşkın bir gerçekliğe dönüştürmeye çalışır. Ancak oyun ontolojisine eğilen her çalışma, Huizinga ya da Suits gibi oyunu, aşkın bir düzlem içinde ele almamıştır. Örneğin Fink (2015, s.38-39), oyun yaşam özdeşliği sorusunun sorulabileceğini ama böyle bir soruya yanıt vermenin güçlüğünden söz ederek oyunun kendine özgü, temel bir yaşam fenomeni olduğunu söyler. Fink (2015, s.14)'e göre oyun, bir bütün olarak yaşamın diğer görüngülerinden türetilmeyen özel, bağımsız, insan varoluşunun ontolojik yapısının temel bir parçasıdır. Caillois ise tamamen ayakları yer yüzünde bir oyun ontolojisi kurmaya çalışır. Fakat oyun ister yaşamın özü olan tözsel bir varlık olsun isterse de kendine has özellikleri olan bir yaşam fenomeni olsun, oyun ontolojisine yönelik her çalışmanın içinde özgürlük, oyunun ontolojik boyutlarıyla birlikte anılmakta, oyunun ontolojik karakteri içinde oyuna temel bir yer verilmektedir.

2.3. BİR DÜNYADA OLMA HALİ OLARAK OYUN EVRENİ

Ontoloji, bir şeyi o şey yapan temel özelliği arar ve varlığa “nedir?” sorusunu sorar. Söz konusu oyun ontolojisi olduğunda ise aranın mahiyeti değişmez, her bir oyunda oyunu oyun yapan temel özellikler araştırılır ve oyunun “neliği” ortaya konulmaya çalışılır.²³ Tez çalışmasının konusu açısından, oyunun ontolojik durumunun saptanması oldukça önemlidir. Çünkü insanın oynama edimi, oyunun ontolojik yapısıyla bir belirlenim ilişkisi içindedir. Ontolojik yapı içinde “insan edilgen midir, yoksa etken midir?” sorusu, doğrudan oyunun ontolojik yapısı tarafından belirlenen (Dursun, 2019, s.33), oyun oynayan öznenin özgürlükle olan

²³ Yücel Dursun (2019, s.12) “Oyun Ontolojisi” adlı kitabında, oyunun ontolojiyle ilişkilendirilmesine olanak veren soruları, “bir çok oyuna oyun dememizi sağlayan neden nedir? bütün oyunlarda ortak olan bir unsur var mıdır? Oyunu ya da oyunları, oyun yapan bir öz var mıdır?” şeklinde dile getirir.

ilişkinsini kuran bir durumdur. Ancak oyuncu ve oyun dünyası arasındaki ilişki, tek taraflı, oyun dünyasının oyuncuyu bir çerçeve, bir mahfaza içinde edilgen biçimde tuttuğu bir ilişki değildir. İnsanın dünyayla olan ilişkisi gibi insani edim ve ilişkilerle anlam kazanan, karşılıklı birbirini etkileyen, oyuncuyu vareden, bir dünya da olma haline benzerdir (Fink, 2015, s.65).

Bir dünyada olma hali olarak oyun dünyası ve oyuncu arasındaki ilişkiyi, daha anlaşılır kılmak için verilebilecek en iyi örnek, Zweig 'in “Satranç” adlı kitabında, Dr. B'nin güvertedeki gazeteciye satranç oyunuyla ilgili söyledikleridir:

“Belki de diye düşündüm, hücremde bir tür satranç tahtası tasarımıyabilirim ve ondan sonra da bu satranç partilerini tekrar edebilirim; yatak örtümün rastlantı sonucu kaba kare biçimi desenlerden oluşması, benim için gökten gelen bir işaretti. Doğru katlandığı takdirde örtü, altmış dört kare elde edilebilecek biçimde düzenlenebiliyordu. Bu durumda önce kitabı şiltenin altına sakladım ve ilk sayfayı yırtıp aldım. Daha sonra ekmeklerimden biriktirdiğim küçük kırıntıları, elbette gülünç denilecek kadar acemice olmak üzere, şah, vezir ve öteki figürler halinde yoğurmaya başladım; sonsuz çabalardan sonra nihayet kareli yatak örtüsünün üstünde satranç kitabında resimleri bulunan pozisyonları yeniden kurmaya girişebildim.” (Zweig, 2013, s.54-55)

Naziler tarafından otel odasına kapatılıp sorgulanan Dr. B'nin, bir rastlantı sonucu eline satranç kitabını geçirip, satrancı öğrenerek, satranç tahtası ve taşlar olmadan, önce çevresindeki bulduğu nesnelerle, sonra zihninde yarattığı oyun evreniyle ilgili ilişkiyi anlattığı sözleri göstermektedir ki, satranç önceden belirlenmiş kuralları ve oynama araçları olan bir oyundur. Söz konusu kurallar, oyun alanını oluşturur. Fakat aynı ifadeden yola çıkarak denilebilir ki, oyunun gerçekliği tam olarak maddi değildir. Oyun temelde formeldir. Oyunun madde ile kurduğu ilişkisi ise idealist bir ilişkidir. Oyunun formel yani düşünsel boyutu, maddeyi biçimlendirir ve oyunun aracı olan maddi unsur bir sembol değeri kazanır. Bu anlamda bazı oyun araçları, fiziksel dünyadan oluşturulabileceği gibi zihinle de kurulabilir. Dolayısıyla oyun oynama, sadece belirlenmiş, kalıplaşmış, fiziksel olanın dar sınırları içinde

üretilen bir şey değil, Fink (2015, s.21)'in belirttiği gibi oyun dünyasının, oyuncunun zihninde sihirli bir biçimde üretilmesidir.

Oyunun sihirli bir biçimde kendi dünyasını yaratmasını, fiziksel sınırları aşabilmesini sağlayan özelliklere edebiyat eserinin dışına çıkıp kuramsal boyutta bakıldığında ise kuramsal boyutun Dr. B'nin sözlerini doğruladığı görülür. Çünkü 20. yüzyılın oyun kuramcılarına göre, oyun evrenini yaratan en temel özellik, oyunun belli kurallarının olmasıdır. Örneğin Huizinga (2018, s.26)'ya göre oyunun kurallı yapısı, oyun evrenini kuran, oyun evrenini sıradan hayatın yerellik ve süre açısından farklılaştıran en önemli özelliğidir. Kurallar oyun evrenini kurar, mekânı ve zamanı gösterir. Böylece oyun belli bir zamanda ve belli bir mekânda oynanır. Ama söz konusu mekân, baştan tanımlanmış ve sembolik araçlarla oluşturulduğu için mutlak surette bir fiziksel mekâna ihtiyacı yoktur. Bazı oyunlar fiziksel bir mekân, fiziksel oynama araçları olmasa bile oyuncunun zihninde yeniden üretilebilir. Ama oyun alanı ister fiziksel isterse oyuncu tarafından zihinden yaratılsın, bir oyun mekanının oluşmasını sağlayan temel faktör, oyunun belli kurallarının olması ve kuralların izin verdiği araçlarla oynanmasıdır. Oyun, kural ve izin verilen araçlar sayesinde kendi zaman akışı olan bir anlam bütünlüğü içine girer. Oyunun belli aralıklarla tekrarlanan ritmi, kendine has zamansallığına gönderme de bulunurken, belli bir mekânda oynanması oyunun kendine has gerçekliğini, yani oyun evrenini yaratır (Huizinga, 2018, s.21-22).

Oyunun ontolojik yapısını araştıran bir başka düşünür ise Roger Caillois'dir. Caillois (2001, s.6-7) oyunu, özgür, ayrı, belirsiz, üretken olmayan, ancak yine de düzenlenmiş bir hayal ürünü olarak tanımlar. Oyun, belli bir zaman ve mekân içinde, yaşamın geri kalanından dikkatli bir biçimde izole edilmiş, gündelik yaşam uğraşısından ayrı bir etkinliktir. Bu anlamda oyun evreni, aynen gerçek evrende olduğu gibi belli bir zamanda belli bir mekânda, belli kurallara göre belirlenen ontolojik anlamda sınırları olan ayrışık bir evrendir. Bu ideal sınırın dışında gerçekleşen hiçbir şey oyunla ilgili değildir. Eğer oyuncu, yanlışlıkla, kazayla veya zorunlulukla oyun alanını terk ederse, oyundan diskalifiye edilir ya da ceza alabilir.

Caillois'nin oyun evreninin kurucu ögesi olarak kurallara verdiği anlam, Huizinga'dan çok farklı değildir. Ancak Caillois (2001, s.7)'ye göre oyunun değişmez bir zamanda ve mekânda, değişmez kurallara göre olması oyuncuyu belirler. Oynamayı mümkün kılan, baştan belirlenmiş oyun kurallarına, oyuncunun vermiş olduğu değerdir. Bu anlamda birileri oyunun kurallarına uymaz, hile yaparsa, söz konusu durum, oyuncunun oyunun kurallarını kabul ettiğini ama uymadığı anlamına gelir. Oyuncu, oyun kurallına uymayabilir; fakat oyuncunun, oyun kurallarına uymaması, oyunu ortadan kaldırmaz. Oyun evrenini çökerten, kurallara uymayan, hile yapan oyuncu değil, oyunun kurallarını saçma ve alışlagelmiş olarak suçlayan, oyunu anlamsız bulduğu için oynamayı reddeden “nihilist”tir. Nihilist tavır, yani oyuna inanmayan, saçma bulan kişi, aynı zamanda oyunun ontolojisini açığa çıkarır. Çünkü oyun, öz göndermeli (ototelik) dir. Oyunun, kendisinin dışında bir anlamı yoktur. Nihilist, oyunun anlamını kendi dışında aradığı için ona saçma gelir. Oysaki oyuncu için oyunun kuralları tartışılmaz, zorunlu ve mutlaklıdır.

Caillois'nin oyun kuramında Huizinga'dan farklı olarak değinilmesi gereken bir diğer nokta, kuramını oluştururken Aristotelesçi bir tavırla, varolandan yola çıkarak oyun kavramına ulaşmasıdır. Caillois'nin varolandan yola çıkarak yaptığı oyun ontolojisinin literatüre katkısı ise oyunların sınıflandırılması olmuştur. Bir sonraki sayfalarda daha ayrıntılı bir biçimde incelenecek olan oyun türlerine geçmeden önce Caillois'nin kuralsız oyun kavramına değinmek gerekir. Çünkü her oyun, satranç, dama gibi sabit kuralları olan, sınırları belli bir evren içinde tezahür etmez. Örneğin, evcilik, polisçilik, askercilik, soygunculuk oyunlarının sabit veya katı kuralları yoktur. Bunlar kuralsız oyunlardır. Söz konusu oyunlar, özgür doğaçlamaya dayanır. Caillois (2001, s.8)'ye göre bu tarz oyunları çekici kılan, rol oynamanın, -mış gibi davranmanın zevkidir. Ancak Caillois'ye göre bu tip oyunlarda, “ -mış” gibi duygusunun yine de kurallarla bir ilişkisi vardır. “-Mış” gibi yapmak, kuralların yerine geçip kurallarla aynı işlevi görür. Yani, satranç, polo gibi oyunlarda kurallar kurguyu yaratır. Ancak evcilik, polisçilik gibi doğaçlamaya dayalı oyunlarda, oyunu sürdüren, hatta bu tarz oyunlara anlamını veren “-mış” gibi yapma duygusudur. Bu tip taklide dayalı oyunlarda oyuncu, hangi kuralı icat edeceğini, neyi takip edeceği bilgisinden yoksundur. Diğer yandan oyun için gerekli olan davranışa, sahte ya da basit bir taklit olduğu bilgisi eşlik eder.

Varsayılan davranışın gerçek olmadığına dair farkındalık duygusu, gerçek hayattan ve diğer oyunları tanımlayan keyfi yasadan ayrıdır (Caillois, 2001, s.8). Bu tip oyunlarda oyuncuyu bağlayan tek şey “-mış” gibi yapmasıdır. Böyle oyunları ontik olarak var eden, oyuncunun tamamen keyfi bir biçimde, gerçek dünyada rol yaptığının bilinciyle, “-mış” gibi yapmasıdır. Yani oyuncunun, gerçeklik bilincini yitirmeden, gerçeği oyun dünyasının içinde yitirebilmesidir.²⁴

Oyunun ontolojik karakterini açığa çıkartmak açısından bakılması gereken bir başka düşünür ise Suits’tir. Suits’in oyun kuramında, oyunun ontolojik karakterine dair ortaya koyduğu özelliklerin bir kısmı, diğer oyun kuramcılarıyla benzerdir. Fakat benzerlik, Suits’in yeni bir şey söylemediği anlamına gelmez, hatta bazı özellikleri derinleştirerek, “prelusorik amaç”, “lusorik amaç”, “lusorik tavır” gibi kavramlarıyla, sonraki ludoloji (oyun bilim) çalışmalarına temel olacak bir kavram seti oluşturur.

Suits’in oyun ontolojisine ve temel kavramlarına yakından bakıldığında ise Suits (2012, s.51) oyunun (game)²⁵ ontolojik yapısını 4 öge üzerinden oluşturur. Bunlardan ilki “amaç” ögesidir. Suits’e göre oyun, temelde bir eylemdir. Bir eylem olan oyunun amacı ya da amaçları vardır. Suits, oyunun iç içe geçmiş üç amacından söz eder ve somut örneklerle oyunun amaçlarını kavratmaya çalışır:

Suits (2012, s.51) oyunun amaçlarından bahsederken uzun mesafe koşucusu örneği üzerinde durur. Suits’e göre bir uzun mesafe koşucusuna yarışa girmesinin amacı sorulduğunda, koşucunun amacı ya uzun mesafe koşusuna katılmaktır ya yarış kazanmaktır ya da finiş çizgisine diğer yarışçılardan önce varmaktır. Bu üç amaç aynı görülse bile aynı değildir. Bir yarış kazanmak ile finiş çizgisine öteki yarışçılardan önce varmak farklı amaçlardır ve söz konusu amaçlara yarışçı farklı yollardan ulaşır. Koşucunun amacı, finiş çizgisine öteki yarışçılardan önce varmak ise yarışçı hile yapabilir. Hile yapan yarışçı en kısa yolu kullanıp diğer yarışmacılardan önce finiş

²⁴ Kimileri bu farkındalık durumunu, “metaksis” olarak adlandırır. Boal (Boal, 1995, s.43, Akt: Akbulut, 2009, s.32)’e göre metaksis kavramı, bütünüyle ve eşzamanlı olarak iki farklı özerk dünyaya aidiyet yapısı olarak tanımlanır. Akbulut (Akbulut, 2009, s.32) ise bu kavramı, kurmaca ve gerçek dünyanın bilincinde olmak şeklinde tanımlar ve örnek verir: “*Elindeki sopayı kılıç olarak sallayan çocuk, bunun gerçek bir kılıç olmadığını bilir, ama oyundaki diğer oyuncular da bunu kılıç olarak kabul ettiğinde oyun anlamlı hale gelir.*”

²⁵ Suits (1967b), “What is a Game? (Oyun nedir?)” adlı makalesinde oyun (play), oyun (game) ayrımı yapar. Söz konusu oyunun ontolojik karakteri olduğu için bu tez çalışmasında incelenen kavram, game olarak ele alınan oyun kavramıdır.

çizgisine varabilir. Fakat hile yaparak finiş çizgisine varmak, yarışı kazanmak anlamına gelmez. Yarışı kazanmak, kurallara uygun bir biçimde yarışı tamamlamak ve bitiş çizgisine diğer yarışmacılardan önce gelmekle mümkündür. Hatta yarışa katılmak da diğer iki amaçla aynı değildir. Çünkü yarışa katılan biri ister dürüstçe koşsun isterse hile yapsın yarışı birinci bitirmeyebilir. Dolayısıyla söz konusu üç amaç, bazı noktalarda birbirini kesse bile birbirinden farklı amaçlardır. Bu amaçlardan en basit olanı, finiş çizgisine diğer yarışçılardan önce gitmektir. Diğer ikisi, söz konusu amacı önceden varsaydığı halde, finiş çizgisine diğer yarışçılardan önce gitmek amacı, diğer ikisini önceden varsaymaz. Biri isterse oyunu oynamadan, yani kazanmadan, daha doğrusu hile yaparak finiş çizgisine varabilir. Ayrıca hile yaparak finiş çizgisine varan birinin amacı, bir uzun mesafe koşusuna katılmak değil, hile yaparak oyunun ödülünü almak olabilir. Bu durumda herkesten önce finiş çizgisine varmak isteyen biri, 1. ve 2. amaçlar olmadan söz konusu amacını başarabilir. Suits (2012, s.51-52)’e göre bu amaç türü “prelusorik amaç” tır. Prelusorik amaç, bir oyunda oyuncunun yeterli bir hünerle herhangi bir şekilde elde edilebileceği, oyundan önce ya da ondan bağımsız olarak tanımlanabilen amaçtır. Verilen örnekte finiş çizgisine diğer yarışmacılardan önce varma amacı, farklı araçlarla yani oyunun izin vermediği araçlarla başarılabileceği için oyunun bir amacı olmakla birlikte, bu amacın oyun içinde değerlendirilmesi için oyuncunun oyunu kurallarına göre oynaması gerekir. Yani böyle bir amacın oyuna içkin olabilmesi için oyuncunun “lusorik tavır” içinde olması gerekir. Öyleyse prelusorik amaç, oyundan önce ve oyundan bağımsız, oyun oynamadan elde edilebilen bir amaçtır. Fakat Suits için prelusorik amaç, oyun oynamak anlamına gelmez. Oyun oynamak ve kazanmak, oyunun kurallarına uygun araçlarla oynamaktır. Dolayısıyla her oyunda, oyundan önce ve oyundan bağımsız bir prelusorik amaç vardır. Oyuncu, oyun oynanmadan prelusorik amaca ulaşılabilir.

Suits (2012, s.54) için asıl oyunsu, yani lusorik olan tavır, oyunu oynayarak kazanma tavrıdır. Suits (2012, s.52), “lusorik tavır”a uygun amacı “lusorik amaç” olarak ifade eder. Lusorik amaç, oyun oynamayı amaçlayan, oyunun dışında olmayan amaçtır. Yukarıdaki örnekte yarışı kazanmak amacı lusorik amaçtır. Suits (2012, s.52)’e göre “bir oyunda kazanmak” oyunun kurallarına uyarak, oyunun yasakladığı araçları kullanmayarak elde edilir. Örneğin hile yaparak poker oyununu kazanan biri,

gerçek anlamda kazanmış değildir. Lusorik tavra uygun olmayan, sözde bir kazanımdır. Zaten hile yapıldığı anlaşıldığı an, oyuncunun elinden galibiyeti geri alınır. Çünkü oyuncu, oyunu oynamamıştır. Oyun oynamak, kurallara uygun oynamak, kuralların izin verdiği araçları, kurallara uygun bir biçimde oynamaktır. Bu anlamda lusorik amaç, oyundan gelen, yani oyunun içinde belirlediği, oyuna dayanarak tanımlanan amaçtır. Suits (2012, s.52)'e göre oyuna katılmak da aslında oyunun bir parçası değildir. Çünkü oyuna katılmak amacı, oyuncu açısından oyunu oynamak değil, ödül elde etmek ya da yarışa katılarak ün elde etmek ise söz konusu amaç, oyuna içkin bir amaç değildir. Sonuç olarak oyun oynamak, söz konusu üç amacı içerebilir. Ancak üç amaçtan sadece biri oyuna içkindir. Oyuna içkin amaç, lusorik amaçtır. Lusorik amaç, oyunun kurallarının izin verdiği araçlar kullanılarak oyuna başlanılan amaçtır.

Suits (2002, s.52) açısından oyunu oyun yapan bir diğer özellik, diğer oyun kuramcılarında olduğu gibi oyunun “araçları”dır. Fakat oyunun araçları, amaçlardan bağımsız değildir. Oyundaki prelusorik amaç ile lusorik amaç, araçları belirler. Lusorik amaç, oyunu oynayarak kazanmayı amaçlar ve bu anlamda kullanılan araçlar “lusorik araç” tır. Bir de oyuna, oyunun dışında amaçlar yükleyen prelusorik amaç vardır. Prelusorik amaca bağlı olarak izin verilmeyen araç “illusorik araç”tır. Örneğin, bir boks maçında prelusorik amaç, rakibi nakavt etmektir. Bu amaca ulaşmak için biri isterse silah kullanabilir. Böylece illusorik araçla oyunun prelusorik amacına ulaşabilir. Fakat söz konusu araç, oyunun prelusorik amacını gerçekleştirmek için yeterli olsa bile, oyunun lusorik amacını gerçekleştirmez. Çünkü bir oyunda lusorik amaç, oyunu kazanmaktır. Yani oyunun izin verdiği araçlarla oynayıp, rakibi nakavt etmektir. Dolayısıyla oyunun prelusorik amacına ulaşmak için yasal olan araçlara lusorik araç denir. Lusorik araç, illusorik araçtan farklı olarak sadece prelusorik amacı değil, aynı zamanda lusorik amacı gerçekleştirir.

Suits'in oyun ontolojisinde, oyunu oyun yapan bir diğer özellik, diğer oyun kuramcılarında olduğu gibi oyunun “kuralları”dır. Fakat Suits diğer oyun kuramcılarından farklı olarak oyunun kural boyutunu oldukça derinleştirir. Oyunun kurallarıyla, ahlaki kuralları karşılaştırarak, oyun kurallarının farkını ortaya koymaya çalışır. Suits (2002, s.53)'e göre oyun kuralları, ahlaki kurallardan farklı olarak, oyun

oynama eylemini değerlendiren kurallar değil, oyunun oynanmasını sağlayan kurallardır. Ayrıca kurallarla ilgili bir diğer önemli nokta, bir oyunda amaç ve kuralların ayrılmazlığı ilkesidir. Bu anlamda oyunlarda prelusorik ve lusorik amaca bağlı olarak iki tür kural ortaya çıkar. Bunlardan ilki “kurucu kurallar”dır. Kurucu kurallar, oyunun sınırını çizen, çerçeve kurallardır. Kurucu kurallar, prelusorik amaçla ilgilidir. Kurucu kurallar, prelusorik amaca varmada yararlı olan, kimi zaman kolaylaştırıcı, bazı yöntemleri yasaklayan kurallardır. Örneğin boks maçında prelusorik amaç, rakibi nakavt etmektir. Söz konusu amaca varmada en kolay yol silahla rakibi nakavt etmekken, kurucu kural silahı yasaklar. Kurucu kurallar, prelusorik amaçlara varmada izin verilen amaç ve yöntemleri belirleyen temel kurallardır. Diğer bir kural ise lusorik amaca bağlı olarak ortaya çıkan “beceri kuralları”dır. Örneğin, gözünü toptan ayırmamak, rakibin asına koz oynamaktan kaçınmak gibi. Beceri kuralları, lusorik amaç denilen kazanmaya yönelik kurallardır. Oyuncunun becerisini ölçen, artıran, oyunun daha iyi oynanmasını sağlayan, lusorik amaca vardır kurallardır.

Suits’in oyun ontolojisinde önemli olan bir diğer öge, “lusorik tavır”dır. Lusorik tavır, bir oyunda amaca varmak için daha iyi araçlar dururken neden daha kötü araçların seçildiğini açıklayan tavidir. Lusorik tavır, oyuncunun kurucu kurallarla oyunu mümkün kıldığı için uyduğu tavidir (Suits, 2012, s.54). Dolayısıyla lusorik tavır, bir seçimi içerir. Söz konusu seçim, oyun oynayan öznenin, bir amaca varmak için daha iyi araçlar dururken, sırf oyun oynamak için daha kötü araçları gündelik yaşamdan farklı olarak seçmesidir. Çünkü genelde gündelik yaşamda amaca ulaşmak için daha kötü araçlar değil, daha iyi, verimli araçlar seçilir. Daha kötü ve verimsiz araçları seçme, ahmakça bir tutum olur ki, çoğunlukla alayla karşılaşılır. Oysaki oyunda en verimsiz araçlar seçilir. Öyleyse sorulması gereken, “ne oluyor da oyuncu, belirtilen amaçlara daha verimli araçlarla ulaşmak varken, en verimsiz araçları seçebiliyor?”

Bu sorunun yanıtı, oyun oynama isteği ve oyun oynadığında oyuncunun yaşadığı zevktir. Oyuncu, oyundan gelen zevkin, oyunun amacından bağımsız olmayan kurallı yapıdan geldiğini bilir. Aynı zamanda oyuncu, oyun evrenini kuran özelliklerin, amaç, kurallar ve oyunun izin verdiği araçlar olduğunu da bilir. Oyuncunun somut dünyadan kopup, oyun evreninin içinde kendini kaybetmesi,

oyununun bu ögeleri sayesinde olur. Oyuncu, tamamen bilincinde bir biçimde oyunun ontolojisinden gelen zorunluluğu kabul eder ve ona göre ister. Bu istem Suits'e göre lusorik bir tavidir. Lusorik tavır, oyuncu özneyi karakterize eder. Lusorik tavır, tamamen oyuna içsel bir tutumu ifade eder.

Görüldüğü gibi Suits'in oyun kuramında, diğer kuramcılardan farklı olarak oyun evrenini oluşturan sadece oyunun kuralları ya da araçları değil, öncelikle oyunun amacıdır. Söz konusu amaç, oyuncunun oyunla etkileşime geçmeden önceki amacı değil aynı zamanda oyun oynama edimi esnasında, oyuncunun oyunla doğrudan kurmuş olduğu etkileşim sonucunda şekillenen bir amaçtır. Ayrıca Suits'in sonuçtan ziyade amaca odaklanmış oyun eylemi, ahlaki eylemin amacına odaklanmış Kant'ın ahlak görüşünü akla getirir. Nasıl ki Kant'ta bir eylemi ahlaki kılan, eylemin sonucu değilse, Suits açısından da oyunu, oyun yapan, oyuncunun lusorik amaca uygun oynamasıdır. Suits, lusorik amaç kavramıyla, Huizinga ve Caillois'den farklı olarak, oyununun ontolojik yapısı içine oyuncuyu koymakta, oyuncunun oyun oynama niyetini/amacını, oyunu belirleyen bir unsura dönüştürmektedir.

Özet olarak, bir oyununu oyun yapan, oyun sahasını kuran temel özelliklerden biri oyunun kurallarıdır. Bir oyunda kurallar, oynama eylemini mümkün kılarken, aynı zamanda oyunun kendine has zamanını ve mekanını yaratır. Fakat oyun sadece kurallar ve kuralların izin verdiği araçtan ibaret değildir. Bir de her oyuna içkin olan amaç ögesi vardır. Bir oyunda amaç, araçları belirlerken, aynı zamanda oyuncunun doğrudan oyunun ontolojik yapıya girmesini sağlar. Bu durum, oyuncunun ontolojik yapı tarafından belirlenmesini sağlarken, oyuncunun da oyunu etkilemesini sağlar. Böylece Fink'in, insani edim ve ilişkilerle anlam kazanan, karşılıklı birbirini etkileyen, “*bir dünya da olma*” haline benzer dediği sihirli oyun dünyası, sadece kazanmaya odaklı, sıkıştığında hile yapan, Czentovic'den farklı olarak, Dr. K'nın bir hevesle, sadece oyun oynama niyetiyle oynadığı, kurallara uyduğu “lusorik tavır” da gerçekleşir. Oyun dünyası, kural ve araç belirleniminin ötesinde, oyuncunun niyetiyle birlikte anlam kazanan bir gerçeklik olarak diğer yaşam fenomenleri içinde, kendine özgü yapısıyla yerini alır.

2.4. GÖNÜLLÜ BİR ETKİNLİK OLARAK OYUN: NEGATİF ÖZGÜRLÜK

Bir önceki kısımda, “oyunu oyun yapan temel özellikler nedir?” sorusunun yanıtı arandı. Bir oyunu oyun yapan özelliklerden “kural”, “araç”, “amaç” ilişkisi üzerinde duruldu. Bu sorunun hemen yanı başına ilâşerek, bu tez çalışmasının konusuyla ilgili şu soruları sormak gerekir: (a) Oyunun ontolojik özellikleri içinde özgürlüğün bir yeri var mıdır? ve (b) bu özgürlük, nasıl bir özgürlüktür?

Bir önceki kısımda gösterilmeye çalışılan, bir oyunun, oyuncunun içinde bulunduğu, hareket ettiği alandan ibaret, basit bir alan olmadığı, oyuncuya bir dünya sunduğudur. Fakat “bir dünya olarak oyun”, insani edim ve ilişkilerle anlam kazanan, somut yaşama benzer ama aynı zamanda somut yaşamdan farklı bir gerçekliktir. Oyun gerçekliğinin oluşması açısından, bir oyunun kural ve araçları, oynama alanını oluştururken ya da Hans Georg Gadamer (2004, s.107) gibi söylenirse “*oyun alanını doldururken*” amaç ve oyunun ototelik yapısı, oyun oynama eyleminin neliğinin anlaşılması açısından son derece önemli özelliklerdir. Ancak bir oyunun kural, araç ve amaç unsurları, oyun evreninin kurulması açısından çok önemli öğeler olmakla birlikte, oyunun insani edim ve ilişkilerle oluşan boyutlarını ve oyuncunun neden oyun oynar sorusunu yanıtlamaya yetmeyen özelliklerdir. Bu özelliklerin, insani edimle bağının kurulması gerekir. Bu anlamda, oyun dünyasını kuran ve oyun dünyası içine oyuncuyu çeken, oyuna ait ama aynı zamanda oyuncunun da duygularını ifade eden başka özelliklere bakmak gerekir. Bu özelliklerden biri “özgürlük”tür. Oyun literatürüne bakıldığında, oyunun ontik yapısı içinde kural, amaç, araç gibi özelliklerinin yanı sıra “özgürlük” kavramının da bir yeri olduğu görülür. Fakat bu tezin tek amacı, ontik yapı içinde özgürlüğün bir yeri olduğunu göstermek değil, aynı zamanda özgürlüğün, oyun içinde nasıl ortaya çıktığı ve nasıl anlaşıldığını saptamak olduğu için detaylı bir literatür taraması yapmak, geleneksel oyun kuramları içinde özgürlüğün yerini tespit etmek gerekir. Bu anlamda, bakılması gereken ilk durak, Huizinga’dır.

Huizinga, oyunun biçimsel özelliklerini araştırır ve her oyuna içkin formel özellikleri ortaya koymaya çalışır. Huizinga düşüncesinde oyunun en temel özelliği “özgürlüktür”. Huizinga, özgürlükten hareketle diğer özellikleri türetir.

Huizinga (2018, s18), oyunun getirdiği özgürlüğü, doğal sınırları aşan bir özgürlük olarak görmektedir ve oyunun içindeki özgürlüğü, felsefi determinizmin karşısında bir yere konumlamaktadır. Huizinga (2018, s.18)'ya göre *“oyun, gönüllü bir etkinliktir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir; olsa olsa bir oyunun zoraki temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük vasfıyla bile doğal sürecin sınırlarını aşmaktadır”*.

Huizinga, oyunun gönüllülük vasfıyla özgürlük arasında doğrudan bir ilişki kurar. Oyunun gönüllük esasına dayanması, oyunun doğal sınırları aşabilme özelliğinden kaynaklıdır. Huizinga düşüncesinde, özgürlüğün yerini anlamaya yönelik en esaslı soru, *“oyun oynamayı eğlenceli kılan nedir?”* sorusunu sormaktır. Çünkü Huizinga (2018, s.11-12)'ya göre *“eğlence”* oyunun özünü açığa vuran bir niteliktir. Bir kavram olarak eğlence, başka bir zihinsel kategoriye indirgenip açıklanamaz. Bu anlamda eğlence, başka her şeyin onunla açıklandığı oyuna içkin öz bir niteliktir. Huizinga (2018, s.18), oyunun oyuncuya vermiş olduğu özgürlük hissini, zevkin bir sonucu olarak görür. Çocuk ve hayvan oynamaktan zevk aldığı için oyun oynar ve özgürlükleri buradan gelir.

Huizinga, özgürlüğün nedenini zevk ile açıklarken, zevke oyun ontolojisi içinde bir kendiliğindenlik atfetmiştir. Huizinga (2018, s.11), *“oyundan neden zevk alınır?”* sorusunu, oyuna dışarıdan gelen bir müdahale olarak gördüğü için araştırmamıştır. Hatta bu ilişkiyi araştıran alanları eleştirmiştir. Oysaki zevk, insanın ihtiyaçlarıyla bağlantılı, ihtiyaçları doyurulduğu oranda ortaya çıkan, yaşadığı mutluluğu, rahatlama hissini anlatan bir kavramdır.²⁶ Huizinga oyundan gelen zevke, bir kendiliğindelik, salt bir neden atfetse de oyun oynamanın neden zevk verdiğini merak eden araştırmalar göstermektedir ki, oyun oynamanın oyuncuya verdiği zevkin çeşitli nedenleri vardır. Kimi zaman oyuncu bir oyundan, meydan okuma ve problem çözme ihtiyacını doyurduğu için zevk alır, kimi zaman da oyuncu kafa dinlemek, sosyal bireysel sıkıntılardan kurtulmak, somut dünyada yapamadığı ya da yaşayamadığı deneyimleri yaşamak yani özgürleşmek için oyun oynar ve oyun bu türden ihtiyaçlarını doyurduğu için zevk alır (Lazzaro, 2004, Akt: Barmanbek, 2009,

²⁶ TDK sözlüğünde “keyif” aynı zamanda “zevk” anlamına gelmektedir. Bu çalışmada TDK sözlüğüne bağlı olarak, “keyif” ve “zevk” sözcükleri birbirinin yerine kullanılmaktadır (Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim Tarihi: 18.11.2022).

s.107). Dolayısıyla oyunda zevk, bir kendiliğindenlik değil, oyun dünyası içinde diğer özelliklerle birlikte, onlarla iç içe geçen, onlarla birlikte anlam kazanan özelliklerden biridir. Oyun dünyasında özgürlük ile zevkin yan yana geldiği durumlar vardır. Oyun zevk veriyor ise söz konusu zevkin nedenlerinden biri de özgürlük isteğidir. Ancak oyuncunun özgürlük isteği, oyuncunun oynama amacına ve oynama esnasında yaşadığı deneyimlere bakılarak anlaşılır.

Huizinga düşüncesinde özgürlük kavramına yeniden dönüldüğünde, Huizinga (2018, s.19)'da özgürlük, temelinde zevkin olduğu, gönüllü bir etkinliktir. Oyuncunun istediği zaman girip istediği zaman bırakabileceği, dış bir zorunluluğa tabi olmayan bir etkinliktir. Oyun her an ertelenebilir. Oyun fiziksel bir zaruriyet veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış değildir. Oyun “boş zaman” içinde serbestçe oynanır. Oyun, kültürel bir işlev olarak kabul edildiği zaman mecburiyet ve görev gibi kavramlarla ilişkili hale gelir.

Oyunun gönüllü bir etkinlik olması, oyuncunun istediği zaman oyuna girmesi ve istediği zaman çıkması, oyunun kurallı bir yapısı olmadığı anlamına gelmez. Huizinga (2018, s.23)'nın oyun kuramında, oyunun kurallı yapısı, oyunun ontik yapısı açısından oldukça önemlidir. Hatta kurallar, oyun adı verilen geçici bir dünyada, oyuncunun eylemlerini belirler. Oyunda nelerin geçerli olup olmadığı, söz konusu kurallar aracılığıyla bilinir. Oyun ve düzen, kurallar aracılığıyla sağlanır. Oyunda kurallar, mutlak surette bağlayıcı ve kuşku götürmez bir yapıya sahiptir. Oyuncu, oyunun kurallarına uymadığında oyun evreni çöker; gerçek hayat yeniden başlar. Oyuna etik evrenini veren, oyunun kurallardır. Kurallara uymayan oyuncu “oyun bozan”dır. Oyun bozan, oyuncunun oyunun yanılsamasından (illusion) sıyrılmasıdır. Bir oyunda oyun bozan oyuncu, hemen oyundan atılmalıdır. Oyunun varlığı açısından oyun bozan bir tehdittir.

Huizinga'nın kuramında, oyunun kurallı yapısı, oyunu oyun yapan fiziksel dünyadan ayrı bir gerçekliğin içinde oyuncunun kendini kaybedebildiği, “-mış gibi” yapabildiği, oyunun oyuncu tarafından ciddiye alınmasını sağlayan, oyunun gerçekliğini yaratan iç kurallardır. Fakat Huizinga düşüncesinde, oyunun kurallı yapısının özgürlükle bir ilişkisi yoktur. Huizinga 'da oyunun kurallı yapısı, negatif

özgürlük görüşlerinde olduğu gibi özgürlüğe engel olmayan iç zorunluluklar gibi görünür. Bu anlamda Huizinga' da özgürlük, negatif özgürlük kuramlarında olduğu gibi oyuncunun bir dış zorlama olmaksızın, tamamen keyfi bir biçimde, gönüllü olarak oyuna katılmasında ortaya çıkar. Dolayısıyla Huizinga'da özgürlük, herhangi bir dış müdahale olmaksızın, oyuncunun gönüllü bir biçimde oynadığı, oyuncunun oyun eylemini başlatan, oyuncunun canı istemediğinde oyundan çıkmasını sağlayan negatif bir özgürlük anlayışıdır.

Geleneksel oyun kuramlarında, Huizinga'nın özgürlük görüşüne benzer bir görüş, Caillois'nin oyun görüşünde bulunur. Caillois'nin oyun evrenine bakıldığında, oyunun temel unsurları arasında “özgürlük” önemli bir yer teşkil eder.²⁷

Caillois (2001, s.6) oyunu, eğlenceli, zevkli, iradeye dayalı, özgür bir etkinlik olarak tanımlar. Oyunun özgürlüğü, oyuncunun oyuna gönüllü bir şekilde katılmasından ileri gelir. Şayet biri, oyuncuyu oynamaya zorlarsa oyun olmaktan çıkar. Oyun, sadece bir zorunluluk ya da bir buyruk olursa, oyun temel karakteristiğini kaybeder. Oyun, oynayanın kurtulmak için can atacağı, zorunlulukla yapılan, sınırlandırılmış bir angaryaya dönüşür. Çünkü bir oyuncu, kendini spontane bir şekilde, özgür seçimiyle ve zevki için oyuna adar. Oyun, oyuncunun özgür seçimine dayalı, somut gerçeklikten uzaklaştığı, aylakça yalnızlık içinde meditasyon yapabildiği, boş zamanını geçirdiği ya da yaratıcı bir etkinlik içine girebildiği bir etkinliktir. Oyun oynamak, oyuncunun istekli olduğu, oyuncunun sorumluluktan ve rutinden kaçarak, kendini yorucu ve sürükleyici bir eğlenceye bıraktığı zaman oyun olur. Oyun için her şeyden önemlisi, “oyuncunun artık oynamıyorum” diyerek özgürce oyundan ayrılabilmesidir. Oyuncu, oyunu, sadece istediği için ve istediği zaman oynar ve istediği zaman oyundan ayrılabilir (Caillois, 2001, s. 6).

²⁷ Caillois (2001, s.9-10)'de oyunun 6 temel unsuru vardır: Özgürlük (Free): Oynamanın zorunlu olmaması. Şayet oyun zorunlu olsaydı, bir eğlence olarak, oynama cazibesini ve neşe özelliğini kaybederdi (1) Ayrışıklık (Separate): Oyunun önceden tanımlanmış, sabitlenmiş yer ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmış olmasıdır (2) Belirsizlik (uncertain): Gidişatı belirlenemeyen, sonuca önceden ulaşılabilen ve yenilikler için oyuncunun inisiyatifine bırakılmış kimi özgürlükler/ serbestlikler (3) Verimsizlik (unproductive) Oyun ne mal ne zenginlik ne de bu türden yeni şey yaratmaz. Oyuncular arasında mülkiyet değişimi olur ve genellikle oyun, başlangıcında geçerli olan duruma benzer bir durumla biter (4) Kurallarla yönetilir (Governed by rules) Oyun, olağan yani gündelik yaşamın kurallarını askıya alan ve sözleşme altında tek tek önemli olan yeni yasalar oluşturur (5)-Mış gibi yapmak ya da inandırıcı kılmak (make believe) Oyununun bu özelliği, özel bir farkındalık eşliğinde ikinci bir gerçeklik ya da gerçek hayata karşı özgür bir gerçek dışı yaratır (6)

Caillois (2001, S.7-8)'nin oyun kuramında özgürlük, oyunun temel unsurları arasında ilk sırada yer alır ve oyunun diğer pek çok özelliği özgürlükten türetilir. Örneğin, oyunun belirsizlik özelliği, özgürlükle ve oyun zevkiyle doğrudan bağlantılıdır. Çünkü oyunda önceden bilinen bir sonuç, sonucun kaçınılmazlığı oyunun doğasıyla uyumsuzdur. Hatta Caillois, oyunun vermiş olduğu zevki, oyunun sonuncuyla ilgili belirsizlikte görür. Oyun, kurallar tarafından belirlenen sınırlar içinde özgürce verilen bir yanıtı bulmak ve sürdürmek ihtiyacından oluşur. Oyuncunun söz konusu özgürlüğü ya da serbestliği, oyununun öngörülemezliğine oyuncunun verdiği yanıtıdır. Bu yanıtı Dostoyevski (2004, s.10) onunla yapılan bir mülakatta şu şekilde dile getirir: *“En ustalıklı oyunların bile, rastlantının sayısız kaprisleri karşısında borusu ötmüyor. Kumarda ve sadece kumarda hiçbir şey hiçbir şeye bağlı değildir. Kumar, fiziksel dünyada ilk özgürlük denemesidir”*. Dolayısıyla gerçek yaşamda korkuya yol açan belirsizlik, oyun içinde bir eğlenceye dönüşür ve fiziksel dünyanın yasalarına meydan okuyan bir özgürlük halini alır.

Görüldüğü gibi, Caillois için bir oyunun özgürlüğü, oyuncunun sadece içten gelen bir istekle oynanması, dış bir müdahalenin olmaması halidir. Oyun, oyuncunun özgür seçimlerine dayalı, aylakça gezinebileceği bir rahatlama alanıdır (Caillois, 2001, s.6). Bu anlamda Caillois'nin oyuna ilişkin özgürlük çizgisi Huizinga'da olduğu gibi, dış bir müdahalenin olmadığı, oyuncunun özgür seçimine dayalı negatif bir özgürlüktür.

Son söz olarak, Huizinga ve Caillois'nin oyun kuramında özgürlük, oyuncunun oyuna başlamadan önceki niyetiyle ilgili bir seçimi ifade eder. Söz konusu seçim ise herhangi bir dış müdahaleyi içermeyen negatif özgürlük anlayışıyla bağdaşmakta ve oyunun kurallı yapısıyla, oynama edimi esnasında yaptığı seçimlerle bağ kurulmamaktadır. Oysaki oyunun kurallı yapısı, oyun alanını kurarken aynı zamanda, oyuncunun eylemlerini sınırlayan zorunluluğu da beraberinde getirir. Oyunda kurallar, zorunluluk içinde oyuncunun duyduğu özgür bir gerçek dışının oluşmasına katkı sunar. Fakat kurallara, zorunluluklara rağmen, oyuncu açısından özgür bir gerçek dışının oluşması, oyuncuya eşlik eden bir negatif özgürlük istemi sonucunda oluşmaz. Bu özgürlük anlayışı, oyuncunun herhangi bir dış engelden bağımsız, tamamen içten gelen bir istekle oyuna katılması, bitirmesini ve geleneksel oyunun sunmuş olduğu

sınırlı sayıda oynama seçenekleri içinde seçmesini sağlayan, ama oyunun oynanması ve sürmesi açısından tek başına alındığında yeterli olmayan, hatta oyunu bozan ve hile yapan tiplerin doğmasına yol açarak oyun evrenini çökerten bir özgürlük anlayışıdır. Bu tavrın gerisinde, oyunu oyun amaçlı, sırf kendisi için istemeyen, salt prelusorik amaçlarla oyun oynayan, oyunun kurucu kurallarının bilincinde olmayan bir oyuncu anlayışı vardır. Fakat asıl oyun oynama, oyuncunun lusorik bir amaç ve tavırla, oyunun kurallarına göre oynamasıdır. Bir oyunda kural, oyun alanını kurmasının yanı sıra, diğer özellikleri de belirleyen, hatta diğer özelliklerle birlikte oyun dünyasını oluşturan önemli bir faktördür ve aslında oyun evrenine oyuncunun içten bir şekilde dahil olmasını sağlar. Burada sorun, kural ve özgürlük ilişkisinin birbiriyle olan bağıntılarının kurulmamasıdır. Aslında deneysel alanda gerçek oyuncu, yani salt kazanma amacı gütmeyen oyuncu, oyunun kurallarının tamamen bilincinde, oyunu oyun yapan faktörün kural olduğunu bilir. Hatta bu durum, gerçek hayatın kurallarının bilincinden daha bilinçli bir tutumu gerektirir. Oyuncu oyunu özgürce tercih ettiği için değil, kuralları için oynar, -mış gibi oyunlarda bile kendi yarattığı kurallar içinde davranır. Oyuncunun, geleneksel oyundan aldığı zevk ve kendini oyun evreninde yitirerek bulduğu özgürlüğü, oyunun kurallı yapısı ve bunun bilincinde olan oyuncu faktöründen ileri gelir. Bu anlamda oyunun ontik yapısından gelen kurallı yapının özgürlükle bir ilişkisi vardır. Fakat söz konusu ilişki, sadece negatif özgürlüğün dış engellerin yokluğu bakışı üzerinden kurulamaz. Çünkü bu bakış, oyunun kurallı yapısıyla özgürlük arasındaki bağı kuramaz. Oysa oyuncu, oyunda kuralları oynar, muhatabı kurallardır ve söz konusu kurallara göre seçimler yapar. Kurallara göre gerçekleşen oyun, oyuncunun özgürlük hissini etkiler. Dolayısıyla oyunun ontolojik yapısını oluşturan başta kurallar olmak üzere diğer unsurlarla ilişkili, negatif özgürlüğü de kapsayan başka bir özgürlük anlayışının hem oyununu ontolojik yapısı içinde hem de oyuncunun duyduğu özgürlük algısı içinde bir yerinin olup olmadığını araştırmak, oyunda pozitif özgürlüğün imkanını sorgulamak gerekir. Fakat bu noktaya gelmeden önce, oyun türleri üzerinde negatif ve pozitif özgürlüğün imkanına bakmak, oradan edinilenler üzerinden, pozitif özgürlüğe geri dönmek gerekir.

2.5. PAIDIA VE LUDUS: ÖZGÜRLÜĞÜN İKİ HALİ

Oyunun ontolojik yapısı içinde özgürlüğün yerini daha iyi anlamak için bir başka yöntem ise oyun türlerine bakmaktır. Söz konusu türler, daha fazla işleme sahip olduğu için temel özellikler dışında, temel özelliklere ait daha spesifik bir bilgiye ulaşmayı sağlayabilir. Bu anlamda, oyuna ait temel bir özellik olan özgürlük hakkında, türsel özellikleri dikkate alarak bilgi veren en önemli isimlerden biri Roger Caillois'dir.

Caillois, oyunu, "paidia" ve "ludus" olmak üzere ikiye ayırır. ²⁸ Caillois, paidiayı çocuk oyunları için kullanılır. Ludus ise oyun (game), yarışma, talih oyunu ve tiyatro gösterisi olarak tanımlanır. Caillois' ye göre paidia oyunları, içgüdüsel olarak oynama isteğidir. Örneğin kedilerin yumak ile oynaması, köpeklerin sahiplerinin etrafında dönerek koklaması, bebeklerin çingiraklarından ses çıkarıp seslice gülmesi vd. Solitaire, çapraz bulmacalar, kâğıt oyunları, günümüzün dijital oyunlarının bir kısmı ise ludus kategorisine girmektedir (Sakallıoğlu vd., 2014).

Paidia, kontrolsüz bir fanteziyi içerir. Paidia kargaşa, özgür doğaçlama, kaygısız neşe demektir. Ludus ise oyunda bulunan neşeli ve içgüdüsel canlılığın, bir tamamlayıcı tarafından disipline edilmesidir. Bu eğilim, kasten, nedensiz, zorunlu ve sıkıcı uylaşımlarla gerçekleşir. Paidia, gürültülü, doğal, içten geldiği gibi oynanan oyunlarken, ludus, kurallara kendini uydurmaktır. Örneğin Caillois'ye göre satranç

²⁸ Caillois (200, s.12-13) "paidia" ve "ludus" sınıflandırması altına koyduğu dört oyun türü vardır: Agon, alea, mimicry, ilinx. Bunlar sırasıyla yarışma, şans, simülasyon ve vertigo hissidir. Agon mücadelecî, olabildiğince eşit şanslarda oyuncuların yarıştığı oyun tipidir. Kazanan kaybedene göre belirli kategorilerde daha üstündür. İki birey veya iki takım karşılıklı olarak oyunu oynayabilir. Agon, fiziksel (spor) veya zihinsel (satranç) oyunlarda olabilir. Mutlak eşitlik sağlanması bu tarz oyunlarda zordur (Caillois, 2001, s.14-17). Alea latince zar oyunu demektir. Kazanan kaybedene göre daha talihlidir. Zar oyunları, rulet, yazı tura, lot makineleri alea oyun tipine birer örnektir. Alea, agonun tersine çalışma, sabır, tecrübe ve nitelik istememektedir. Bu tarz oyunlar, daha çok yetişkin insanlara has oyunlardır. Çocuklar ve hayvanlarda bu tarz oyunlara pek rastlanmamaktadır (Caillois, 2001, s.17-19). Simülasyon tipi oyunlarda hayali bir karakter yaratılır ve onun gibi davranılır. Gerçek hayattaki kişilikten belli bir süreliğine uzaklaşmayı gerektirir. Simülasyona hayvanlar aleminden en güzel örnek olarak böcekler verilebilir. Çocuklar da sıklıkla yetişkinleri taklit ederler. Erkek çocuklar, asker taklidi yapmaya, kız çocukları da anne taklidi yapmaya meyillidirler. Simülasyonda, bir rol yapma ve role sadık kalma bulunur. Kesin kurallar gözlemlenmez. (Caillois, 2001, s.21-23). Son oyun türü olan ilinx vertigo hissi yaratan oyunlar için kullanılır. Bu oyunlarda amaç anlık olarak insan dengesini bozarak haz verici bir panik duygusu yaşamak ve zihni bulandırmaktır. Hemen hemen her çocuk kendi etrafında dönerek santrifüj etkisiyle baş dönmesi ve denge kaybından keyif almaktadır. Bu tarz oyunlar, hayvanlar aleminde de özellikle kuşlarda sıklıkla görülür. Yüksek çıkma ve kendini yerçekimine bırakarak son ana kadar kanat açmama ve çarpmaya olabildiğince yakın bir zamanda kanatları açarak adeta serbest paraşüt atlama deneyimi yaşama hissi kuşlarda bulunmaktadır (Caillois, 20001, s. 23-24).

kurallara dayalı, rekabet içeren ludus kutbunda yer alan bir oyundur. Buna karşın metelik döndürme, bir “alea-paidia”dır (Akbulut, 2009, s.33).

Kurallı ve kuralsız oyun diye de tanımlanabilecek olan paidia ve ludus ayrımı, aynı zamanda, oyun ontolojisi içinde özgürlüğün niteliğinin, oyunun kurallı yapısına bağlı olarak değişebileceğini ortaya koyar. Caillois’ye göre paidia kısmında yer alan oyunlar, oyunun kurallarından gelen bir sınırlamayı içermediği için daha özgür oyunlardır. Ludus kutbundaki oyunlar ise kurallı oyunlar olup, içten geldiği gibi oynanmayan, sıkıcı, oyuncunun özgürlüğünü daraltan oyunlardır.

Caillois’nin oyun ontolojisinde önemli bir yer tutan “-mış gibi yapmak” özelliğinin özgürlükle doğrudan bir ilişkisi vardır. Caillois (2001, s.9-10)’ye göre kuralları olmayan, taklide dayalı oyunlar, oyuncunun özgürlük hissini artırmaktadır. Çünkü oyunun söz konusu özelliği, özel bir farkındalık eşliğinde ikinci bir gerçeklik ya da gerçek hayata karşı özgür bir gerçek dışı yaratır. Böylece kurallı oyuna nazaran negatif özgürlük anlamında oyuncuyu daha serbest kıldığı söylenebilir. Bu serbestliğin ortaya çıkması, aynı zamanda, kurallı oyundan farklı olarak oyunu yaratanın tamamen oyuncu özne olmasıdır. Yani kurallı oyunlarda oyuncuyu var eden, baştan belirlenmiş, tanımlanmış oyun ve kurallarıyken, rol oyunlarında oyunu var eden, oyuncu öznenin düşünmesi, -mış gibi yapmasıdır.

Bu noktada Caillois, oyunun temel unsurlarından biri olan özgürlüğü, ludus tipi oyunlar söz konusu olduğunda sonuna kadar savunmaz ya da paidia, daha fazla özgürlüğü çağrıştırırken ludus, oyuncunun özgürlüğünü kısıtlayan oyunlar olarak algılanır. Oysaki buradaki çelişkiyi doğuran sebep oyuna hep negatif özgürlük üzerinden bakılması, pozitif özgürlüğün oyuna dahil edilmemesidir. Oysaki oyunun kuralları, oyunu oynatan, oyun evrenini kurduran, oyun evrenine oyuncunun içten bir şekilde dahil olmasını sağlayan önemli bir faktördür. Oyuncu, oyunun kurallarının tamamen bilincinde, oyunu oyun yapan faktörün kural olduğunu bilir. Hatta söz konusu durum, gerçek hayatın kurallarının bilincinden daha bilinçli bir tutumu gerektirir. Oyuncu, oyunu özgürce tercih ettiği için değil, kuralları ve görevleri için oynar, -mış gibi oyunlarda bile kendi yarattığı kurallar içinde davranır. Oyundan gelen zevk ve seçiminden doğan özgürlük, aynı zamanda oyunun kurallı yapısı ve bunun

bilincinde olan oyuncu faktöründen ileri gelir. Bu anlamda oyunun ontik yapısından gelen kurallı yapı da özgürlüğe dairdir. Hatta oyuncunun gerçeklikten kopup, bir sığınak olarak girdiği, özgürleştğini düşünerek zevk aldığı, oyun oynama duygusunu oluşturur.

2.6. GELENEKSEL OYUN KURAMLARINDA POZİTİF ÖZGÜRLÜĞÜN OLANAĞI

Bir önceki kısımlarda, geleneksel oyun kuramlarında özgürlüğün yeri ve bu kuramlarda özgürlüğün nasıl anlaşıldığına yer verilmiştir. Söz konusu bilgi kuramsal inceleme sonucunda, özgürlüğe yer veren geleneksel oyun kuramlarında özgürlük, oyuncu öznenin, oyun oynama edimine başlamasına ve oyunu bitirmesine yönelik herhangi bir dış zorlama olmaksızın verdiği bir karar olarak negatif özgürlük boyutunda anlaşıldığı tespit edilmiştir. Oysaki bu tez çalışmasına göre oyunun özgürlükle olan ilişkisi, sadece oyuncunun dış bir müdahale olmaksızın, oyuncunun gönüllü katılımına dayalı seçimini ifade eden negatif özgürlükle ilgili değil, aynı zamanda oyunun kurallı yapısıyla bağ kurulup anlaşılabilecek pozitif özgürlükle de ilgilidir.

Bu kısımda geleneksel oyunda pozitif özgürlüğün imkânı incelenecektir. Söz konusu incelemede, Suits ve Gadamer'in kavramlarından yararlanılacaktır. Hatta bu tez çalışmasında Suits'in oyun kuramı, pozitif özgürlüğün olanağı açısından oldukça önemlidir. Aslında Suits oyun kuramında özgürlüğe yer vermemiştir. Ancak bu tez çalışmasına göre Suits'in “Çekirge'nin ölümü”, “prelusorik amaç”, “lusorik amaç” ve oyunun “ototelik” yapısı ve “oyunbozan” gibi kavramları, oyunun pozitif özgürlükle ilişkisini kuran önemli kavramlardır.

2.6.1. Sınırsız Özgürlük: İradi Bir Entropi

Suits, oyunun ontolojik karakterini derinden analiz eden ve daha sonraki “ludoloji” çalışmalarına temel olan, “prelusorik amaç”, “lusorik amaç” ve “lusorik tavır” gibi kavramları ortaya koyan bir isimdir. Suits’in amacı, diğer oyun kuramcıları gibi oyunun ne olduğu araştırmak ve onun diğer insani etkinliklerden farkını ortaya çıkarmaktır. Suits söz konusu farkı ortaya koyarken eserlerinde, yaşamdan, ahlaki eylemlerden pek çok örnek verir. Suits kuramını oluştururken adeta Kant felsefesiyle bir diyalog halindedir, her ne kadar Kant’ın ahlak anlayışına eleştirel baksa da oyun kuramına yön veren kavramların Kant felsefesinden etkilenecek oluşturulduğu görülmektedir. Eserlerinde verdiği örnekler çok canlı, kimi zaman da esprili bir üslupla yazılmıştır. Ayrıca Suits, “Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya” adlı eserini, “Sokratik diyalog” yöntemini kullanarak yazmıştır. Bu anlamda yazma üslubuyla, kitapta yarattığı “Çekirge”, “Kuşkucu” karakterleriyle ludoloji alanında “Sokratik Diyalog” yöntemine uygun bir yazma tarzının ilk örneğini ortaya koymayı başarmıştır.

Suits oyun kuramında, Huzinga’dan ve Caillois’den farklı olarak oyunun özgürlükle ilişkisini kurmaz. Oysaki araştırmacı, Suits’in kuramında gezinirken, yolu mutlaka özgürlük kavramına çıkacakmış gibi bir his ile gezinir. Fakat o yol, kuramsal olarak özgürlüğü tartışacak, hatta derinleştirecek bir felsefi altyapı olmasına rağmen doğrudan oyun ve özgürlük ilişkisine varmaz. Suits sadece “Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya” adlı eserinde özgürlükten bahseder. Fakat özgürlüğe oyunla ilgili bir şekilde değil, genel olarak yaşamla ilgisi içinde değinir. Suits eserinde, sınırsız manada bir özgürlükten yana olmadığını, bu tip bir özgürlüğün keyif vereceğini fakat insanı sınırlayan, zorlayan durumlar olmadıkça iradi bir entropiye yol açacağını dile getirir:

“Genelde, ‘her şey özgür olsun’ (let it all hang out) öğüdüyle hareket eden günümüz modasını temelden yanlış buluyorum. Benim her şeyin özgür olması eylemiyle bir zorum yok; çünkü çok sıkı bir kemeri ya da kuşağı çözmek büyük bir hoşnutluk verir. Ama bilmemenin özgür olmasına izin verdiğiniz anda özgürlüğün tamamlanmasını ve son rahatlamanın gerçekleşmesini dileriz; sonunda bir sürü özgür şeyle baş başa kalırız. Onları kısıtlayacak yeni

bir şeyler olmadıkça, iradi entropinin sarkaç biçimindeki anıtları olarak öylece kalmaya devam edeceklerdir.” (Suits, 2012, s.211)

Suits’in yaşam anlayışında sınırsız özgürlüğe yer yoktur. Hatta kısıtlamaların olmaması iradenin bozulmasına, insanın enerjisinin düşmesine yol açmaktadır. Aslında Suits’in özgürlüğe bakışı oyun kuramıyla örtüşmektedir. Çünkü Suits’in kuramında oyun eylemini var eden, oyunun oynamasını sağlayan kurallardır. Kurallar, iradeyi harekete geçirir. Ancak Suits kural, irade bağını kursa bile, Suits’in kuramında özü gereği kısıtlayıcı olan kurallar, özgürlükle ilgili değil gibi görünmektedir. Suits, kurallı bir yapı olan oyunla özgürlüğü yan yana getirmemektedir. Bu anlamda Suits’in oyun kuramında, özgürlüğe yer vermemesi oldukça ilginç ve üzerinden durulması gereken bir konudur. Suits kuramında özgürlükle bağ kurmasa da onun kavramsal derinliği, görüşlerinin özgürlükle bağ kurulmasına engel olmaz. Hatta Suits’in kuramı, kavramlara verdiği içerik, oyunun pozitif özgürlükle olan bağının kurabilmesine olanak vermekte, diğer kuramcıların görmediği boyutlar üzerinden özgürlüğe yaklaşılmasını sağlamaktadır.

2.6.2. Hayat Oynadığımız Bir Oyunsa, Oyun Özgür Bir Etkinlik Olabilir mi?

Suits (1967a) “Is Life a Game We Are Playing?” adlı makalesinde, yaşamın aslında bir oyun olduğunu kimi insanların farkına varabileceğini fakat çoğunlukla insanların bunu bilmek istemediğini ileri sürer. Suits benzer bir iddiayı “Çekirge Oyun yaşam ve Ütopya” adlı eserinde dile getirir. Çekirge, müritlerine “*aklımda hep sizlerin de gizli birer çekirge olduğunuza, daha doğrusu, yaşayan herkesin aslında bir çekirge olduğuna dair çok garip bir fikir var*” (Suits, 2012, s.19) diyerek, yaşamın aslında bir oyun olduğu iddiasını pekiştirecek benzer bir iddiayı dile getirir.

Bu tez çalışmasına göre Suits’in kuramında özgürlüğe yer vermemesinin sebebi aslında Suits’in her iki eserinde de yaşamın oyun, insanın da çekirge gibi doğal olarak oyuncu olduğunu iddia etmesidir. Yaşamın aslında bir oyun olması, insanların aynen çekirge gibi doğal olarak oyuncu olmaları, insan için oyunun doğal bir zorunluluğa dönüşmesi anlamına gelmektedir. Doğal bir zorunluluğun olduğu, başka

türlü davranma ihtimalinin olmadığı yerde özgürlük yoktur. Suits, bu zorunluluğu kitabında “Çekirge” karakteri üzerinden anlatır:

“İlk olarak, anlaşılan ben dünyaya, yaşamı oynayarak geçirmek ve ölmek üzere gönderilmişim ve kaderime karşı çıkmak Tanrı’ya karşı çıkmak olur. ...İkinci olarak, bu olayın, kader gibi kaçınılmaz bir mantığı var ya da şöyle diyeyim; olayın, mantık gibi kaçınılmaz bir kaderi var. ...Şu anki şartlar altında, çalışmayan ölür. Bu düşünceye yanıtlım, benim ölümüm her halükârda kaçınılmaz olduğudur. Yazın tedbirsiz davrandığım için kışın ölmeliyim. Eğer yazın tedbirli olsaydım, tanım olarak Çekirge olmaya son verirdim. Yazın ya tedbirli olacağım ya da tedbirsiz, üçüncü bir seçenek yok. Yani ya öleceğim ya da Çekirge olmaya son vereceğim.” (Suits, 2012, s.19)

Suits, Huizinga’dan farklı olarak, insanın doğal olarak oyuncu olduğu yerde, oyunun özgürce başlatılan bir etkinlik olamayacağını görmüş, oyun kuramında özgürlüğe yer vermemiştir. Şöyle ki hem Huzinga düşüncesinde hem de Caillois düşüncesinde oyunun olabilirliği özgür iradeyi şart koşar. Burada söz konusu olan irade, negatif özgürlükten gelen ve gerçek yaşamın içinde olan bir insanın, oyun evreninin içine girebilmesini sağlayan bir iradedir. Yaşam aslında bilincinde olmadığımız bir oyun olduğunda, bireyin farkında olmadan doğası gereği oynadığı zorunlu bir edime dönüştüğünde, “oyun özgürce oynanan bir etkinliktir” savıyla çelişir. Suits böyle bir çelişkiye düşmemek için kuramında, özgürlüğe yer vermez.

Suits’in ütopyasında “Çekirge” karakteri oynamaya yazgılı, doğal olarak oyuncu olan bir karakterdir. Ama söz konusu oyuncu, insan olduğunda, doğası gereği oynamaya zorunlu bir varlıktan değil, zorunluluktan kurtulup oyuna girebilmesi için seçim yapabilen, iradesi olan bir varlıktan söz edilir. İnsanın oyun oynaması, bir tercih iken çekirgenin oyun oynaması bir tercih değildir. Bu anlamda insan, çekirgeden farklıdır. Çekirge, doğası gereği oyun oynamaya yazgılıdır; fakat insan yazgılı değildir. İnsan isterse oynayabilen bir varlıktır. Hatta söz konusu istek, oyunu oyun yapan en önemli özelliklerden biridir. Suits’in ütopyasında “Çekirge”, oyun oynamaktan zevk alır, insan da zevk alır. Fakat “Çekirge” öleceğini bile bile doğadan gelen bu isteği zorunlu olarak yerine getirir. Bu yüzden öleceğini bile bile doğasının

zorunluluğu gereği oyun oynar, çalışmaz. Doğal isteğine yenik düşer. Hatta başka türlü yapma imkânı yoktur. İnsan ise oyun oynama isteğini, iradesi sayesinde erteleyebilir ya da başlatabilir. Bu anlamda insan, bir çekirge değildir. İnsan yaşamak, varlığını sürdürmek için doğanın verdikleriyle yetinmeyen, bunun için aynı zamanda çalışmak zorunda olan bir varlıktır. İnsan hep oynadığında, söz konusu ihtiyaçlarını doyuramaz. Ayrıca ihtiyaçlarını yerine getiremediği takdirde, oyun oynayamaz. İnsan yaşamak için çalışmak zorunda olan ama bir yandan oyun oynamak isteyen bir varlıktır. İnsan oynama isteğini yerine getirmek için her ikisi arasında dengeli seçimler yapmak zorunda olan bir varlıktır. İnsan için oyun dışındaki yaşam, bir zorunluluk olsa bile oyun isteği, bu zorunluluğun dışında, insanın isterse yapabileceği, isterse erteleyebileceği, bu anlamda kendini özgür hissettiği bir alandır. İnsanın oyun oynamayı seçmesi, hiçbir dış zorunluluğa bağlı değildir. Bir zorunluluk olduğunda, oyun oynamak gönülsüzce yapılan bir etkinliğe dönüşür. Bu durum oyunun hem ototelik yapısıyla hem de oyunun “negatif özgürlük” boyutuyla uyuşmaz. Çekirgenin, doğal bir zorunluluktan dolayı başka türlü davranabilme imkânı yokken, insan, oyun oynamayı sevse bile, oyun oynama isteğini ertelemekte, keyfi iradesine göre başlatmakta ve bitirebilmektedir. İnsan için oyunun, en çekici yanlarında biri, oyunu başlatan gücün özgür bir iradeye dayanması, oyuncunun oyuna başlamadan önce hiçbir dış zorlama olmaksızın oyun oynamayı seçebilmesidir. Çekirge oyun oynamaktan ölse bile, bu duruma müdahale edecek iradede yoksundur. Oysaki Suits (2012, s.27-30)’e göre insan, çekirge gibidir, doğası gereği oyuna yazgılıdır fakat insan bunun bilincinde değildir. Suits (2012, s.35-57), söz konusu iddiasını temellendirmek için oyunun ilkeleriyle somut yaşamın bazı ilkelerini karşılaştırır. Her ikisi arasında çok fark olmadığını ileri sürer. Hatta tek fark, insanın oyun oynadığını bilmemesidir.

Suits (2021, s.20), “Çekirge, Oyun Yaşam ve Ütopya” adlı eserinde Çekirge’nin bir rüyasından bahseder. Çekirge rüyasında, oyun oynadığını unutan ama oyun oynadığının bilincine vardığı anda yok olan insanı görür. Çekirge rüyadan korkar. Suits, Çekirge’nin söz konusu rüyadan neden korktuğunu eserinde belirtmez. Bu anlamda okuyucuya yorum yapma imkânı sunar. Bu tez çalışmasına göre korkunun nedeni, insanın yok olması, insanın çekirgeye dönüşmesidir. Yani oyunun özgür iradeye dayalı bir seçenek değil de insan için çekirge gibi bir zorunluluğa bağlı

olmasıdır. Bu durum, insanın seçme kabiliyeti elinden alındığında insan olmaktan çıkıp çekirgeye dönüşeceğidir.

Dolayısıyla, Suits oyun kuramında, özgürlük kavramına çok yaklaşmış olmasına rağmen, özgürlük kavramına kuramında yer vermemesinin sebebi, yaşamın kendisinin oyun olduğunu iddia etmesidir. Bu durumda oyun, insan için en nihayetinde doğal bir zorunluluğa dönüşecektir. Ancak insanın insan olma vasfı, özgür iradedden dolayı yaptığı seçimlerden ileri gelir. Suits, Huizinga'nın görmediği çelişkiyi görmüş ve oyun düşüncesi içinde özgürlüğe yer vermemiştir. Çünkü hem Huizinga hem de Suits'e göre yaşam, benzetmenin ötesinde, aslında bir oyundur. Yaşamın bir oyun olduğu söylendiği anda oyunun negatif özgürlükle olan bağı kopar ve oyunu başlatan gücün, insanın özgür iradesi olduğu yok sayılmış olur. Bu alanda Suits, “yaşamın oyun olduğu” iddiasıyla ters düşmemek adına oyunu ne negatif özgürlükle ilişkilendirmiş ne de pozitif özgürlükle ilişkilendirmiştir. Oysaki, Suits'in kuramında gezinirken, özellikle “Çekirge” karakteri göz önüne getirildiğinde, yukarıda ki ifadeye dayanarak, Çekirge'nin zorunluluğun bilincinde olan ve bu zorunluluğa göre eyleyen bir karakter olduğu söylenebilir. Çekirge'nin tavrı, pozitif özgürlük görüşü içinde değerlendirilebilir. Bu anlamda yaşamın oyun olduğu iddiası, Huizinga gibi düşünülmediğinde, Suits gibi düşünüldüğünde, oyunun özgürlükle olan bağının kopmasına sebep olur. Oysa ki oyunun verdiği zevk ve özgürlük hissi, oyunun yaşama benzemesi ama yaşam gibi olmamasından ve oyuncunun da bunun bilincinde olmasından ileri gelir. Oyun, yaşama benzer alternatif bir gerçeklik sunar. Oyunun oyun olması, oyunun yaşama benzer öğelere, ilkeler sahip olmasından ama gerçek olmamasından ve insanın da söz konusu durumun bilincinde olmasından ileri gelir. Şayet yaşam, oyun olduğunda ve insan bunun bilincinde olduğunda, oyunun bir karşısı olamayacağı için anlamı da olmaz. Oyunun insan tarafından tercih edilmesi, oyuncunun, oyunla bütünleşmesi ve oyunun sunmuş olduğu gerçekliğin oyuncu tarafından bir sığınak olarak görülmesinin nedeni, yaşamın oyun olmamasıdır. Oyunun kendine has ontolojik yapısıyla oyuncuya sihirli bir dünya yaratmasıdır.

Son olarak, Suits kuramında yaşamın bir oyun olabileceğini öne sürse de esasında başta oyun (play), oyun (game) ayrımıyla, kurallı oyunu (game) doğal oyundan ayırarak oyunu (game), gerçek yaşamın içinde üretilen, tamamen insani bir

edim olarak, diğer kültürel fenomenlerden farklı bir biçimde incelenmesi gereken bir noktaya taşınmasına sebep olmuştur. Suits kuramında her ne kadar yaşam ile oyunu özdeşleştirmeye çalışsa da bu çaba güçsüz bir çaba olmuş, onun kuramı, oyun yaşam özdeşliği yerine, oyunun diğer yaşam fenomenlerinden ayrı incelenip ele alınmasına doğru giden yolda önemli bir durak olmuştur. Bu anlamda Suits, oyunu diğer yaşam fenomenleriyle karıştırmayan, oyun yaşam özdeşliğini savunmayıp, oyunun ontolojik karakterini metafiziğe düşmeden ortaya koymaya çalışan bağımsız bir alanın doğmasında önemli bir isimdir.

2.6.3. Zorunluluğun Bilinci Olarak Oyun Oynama: Pozitif Özgürlük

Oyun oynamak, herhangi bir dış zorlama olmaksızın kişinin vermiş olduğu bağımsız bir karardır. Kişi söz konusu kararla, oyun alanına girer. Fakat oyun sadece, kişinin içine kendini attığı bir açık alan değil, oyun oynama eyleminin düzenlendiği, sınırlandığı bir alandır (Gadamer, 2004, s.107). Gadamer oyunun, ilginç ontolojik karakterini, getirdiği özgürlük duygusunu ve zevk vermesini, oyuncuyu oyunun içine çekmeyi sağlayan kurallarında görür. Oyuncu, oynadığı her oyunda ve her seçimde, oyunun düzenlemelerinin rayına girmekte, özgürleşmekte, böylece oyun tarafından içeri çekilmektedir (Dursun, 2019, s.115-116).

Gadamer'in oyuncuyu içine çeken, o dünyanın bir parçası yapan, özgürleştiren kurallı oyun dünyası anlayışı oldukça önemlidir. Gadamer, oyunun kurallı yapısıyla, özgürlük arasındaki ilişkiyi fark eden insanlardan biridir. Fakat söz konusu iddiayı temellendirmek için Gadamer yeterli değildir. Bakılması gereken bir başka kişi, oyunun kurallı yapısına oyuncuyu dahil eden, oyun oynama eylemini ontolojik yapının bütün unsurlarıyla birleştiren Suits'dir. Çünkü Suits, oyuna, oynama etkinliğinden bağımsız olmayan, oyunun kurallı yapısından türetilmiş, oyunun "ototelik" yapısına uygun "lusorik amacı" ekler. Dolayısıyla oyunun pozitif özgürlükle ilişkisi, lusorik amaç ve tavrın içinde yeşerir. Bu tavrın en önemli sonucu, oyun ile oyun oynama arasındaki farkın ortadan kalkması, eylem ile ontolojik yapının özdeşliğidir.

Suits, oyun oynama ile oyun arasında bir fark görmez. Suits'e göre oyun bir etkinliktir. Suits, oyunu tanımlarken esasında oyun etkinliğini tanımlar. Suits (1967a)'e göre oyun oynama, oyun etkinliğini mümkün kıldığı için oyuncunun sınırlı araç, gereç ve yöntemleri kabul ettiği amaçlı bir etkinliktir. Bu etkinlikten ayrı olmayan oyun, yalnızca belirli kuralların izin verdiği araçları kullanarak, belirli bir amaca yönelik faaliyette bulunmaktır. Oyundaki kurallar, oyuncunun söz konusu amaca varmak için kullandığı araçları sınırlasa da oyuncu, bu kuralları sırf oyunu oynamak için kabul eder. Örneğin sırıkla atlama oyununda, sadece bariyerden atlamak için izin verilen araç sırıktır. Sırığı kullanarak oyuncu, bariyerin öbür tarafına geçmeye çalışır. Oyuncunun amacı, sadece bariyerden atlamak değil, oyunu oynamak istiyorsa bariyeri sırıkla atlaması gerekir. Bu anlamda Suits, oyunun (game) 4 temel özelliğinden söz eder (Suits, 1967a):

- Amaç
- Bu amaca ulaşmak için bazı araçların dışarıda bırakılması
- Bu amaca ulaşmak için bazı araçları kabul etmek
- Oyuncunun bu araçları kabul etmesinin nedeni, oyun dışı bir neden değil sadece, oyunun bu araçlarla oynanabilmesidir

Böylece Suits'e göre oyun oynamak, yalnızca belirli kuralların izin verdiği araçları kullanarak, belirli bir durumu ortaya çıkarmaya yönelik faaliyetlerde bulunmaktır. Burada, kuralların izin verdiği araçlar, oyuncuyu sınırlar fakat oyuncunun böyle bir sınırlandırmayı kabul etmesinin tek nedeni, oyun denilen faaliyetin ancak kurallarla mümkün olmasıdır. Kurallar, çok geniş ve çok dar değilse oyuncuya, gerçek yaşamda olmayan bir keyif verir.

Oyun, oyuncuyu bir zorunluluktan kurtarıp esasında başka bir zorunluluğu içine sokar. Fakat oyuncunun içine girdiği zorunluluk, oyuncunun tamamen bilincinde olduğu, istemesini ona göre şekillendirdiği bir zorunluktur. Oyunun kurallı yapısının, oyuncuyu sınırlamasına rağmen oyuncu tarafından kabul edilmesi bir rızaya dayanır. Bu rıza, lusorik tavra uygun olan bir rızadır. Oyuncunun oyunu, ancak ve ancak bu kurallar dahilinde oynanacağını bilmesinden ileri gelir. Çünkü lusorik tavırdaki oyunu kazanmak tek amaç değildir. Lusorik tavırdaki asıl olan, kurallara uygun oynamaktır.

Çünkü oyunun oyuncuya verdiği zevk, oyunu zorlaştıran kurallara uymaktan geçer. Oyuncunun amacı, oyun oynamak ise bu sınırlandırıcı kurallara rıza gösterir. Oyuna özgü olan bu rızayı, oyuna içkin olmayan rızadan ayıran en önemli neden oyunun kurallı yapısından dolayı oyundan gelen bir zorunluluğun bilincinde olması ve oyuncun bu zorunluluğa göre seçimler yapmasıdır. Bu anlamda ortaya çıkan özgürlük ise zorunluluğun bilincinde olunan “pozitif özgürlük”tür. Bu özgürlük, oyunun kurallı yapısından gelen zorunluluğu içselleştiren bir tavır içerir. Ancak söz konusu özgürlük, oyundan gelen zevki prelusorik amaçta görmez. Bu tip özgürlük sonucunda oyuncunun aldığı zevk, lusorik amaca uygun olarak kurallara uymaktan, yani oyunu oynamaktan gelen bir zevktir.

İnsan, ahlaki kuralları ya da teknik bir zorunluluğa uygun kuralları uygularken çoğunlukla zevk almaz. Hatta ahlaki kuralla uymak zevk vermekten ziyade bir ödev olduğu için yapılır. Fakat oyun oynama, oyundan ayrı olamayan kuralları oynamaktır. Oyunda, oyuncu, kendi yeteneği doğrultusunda, oyunun kurallarını yerine getirip getirmediğini sınar. Bunu yerine getirirken zevk alır. Oyundan alınan zevk, oyunun kurallı yapısıyla ilgilidir. Oyunun bir örüntüsü vardır, oyunun kuralları bu örüntüyü oluşturur. Geleneksel oyunda “ludus” tipi oyunlarda oyuncu, oyunun örüntüsünü başarılı bir biçimde hayata geçirmeye çalışır.

Geleneksel oyun kuramlarındaki pozitif özgürlüğün, negatif özgürlükten farkı, pozitif özgürlüğün, lusorik tavırla ilgili, lusorik amaçtan bağımsız olmayan bir özgürlük olmasıdır. Negatif özgürlük, oyuncunun oyuna girmesini sağlayan, oyunun ototelik yapısı açısından gerekli olan ama yeterli olmayan bir tavidir. Negatif özgürlükten gelen bir iradeyle oyuna giren oyuncunun, oyuna girdikten sonra oyunu sürdürmesi ve sonuçlandırması, oyunun kural ve hedefleriyle kurmuş olduğu etkileşimle sağlanır. Hatta oyuncunun oyunu kazanması, oyunun kurallı yapısından gelen zorunluluklara göre davranmasını gerektirir. Bu durum, oyun oynamak için gerekli olan bir iradenin bilincidir. Bu irade, bir zorunluluk olan oyunun kurallı yapısını hesaba katan bir iradedir. Bu anlamda “oyun oynamak”, lusorik bir tavır göstermektir ki, bu tavır oyunun kurallı yapısının bilincine varmak ve ona göre istemekten geçer. Bu kurallı yapıyı oyuncunun kabul etmesi, oyunun prelusorik amaçlara göre değil lusorik amaca göre oynamasıdır. Lusorik amaca göre oynamak,

prelusorik amaçlara hizmet eden istekleri bastıran, oyundan gelen zorunluluğun bilincinde olup o zorunluluğa göre isteyen bir özgürlük çizgisini içerir. Söz konusu özgürlük çizgisi, Spinoza'nın ya da Hegel'in özgürlük anlayışıyla örtüşür. Spinoza ve Hegel'de insan, Tanrı ya da Geist gibi özgür değildir. İnsanın eylemleri hep bir nedene, zorunluluğa tabidir. İnsanın özgürlüğü ise onu çevreleyen zorunluluğunun bilincinde olmak ve zorunluluğa göre istemekten geçer. Bu anlamda oyun bir tasarımıdır, oyuncunun dışında kurgulanmış bir tasarıma dayanır. Bu durumu, Spinoza'nın kavramları üzerinden söylersek oyun, özünden gelen zorunluluğa göre var olur. Oyuncu ise oyundan gelen zorunluluğa göre var olan bir varlıktır. Ama bazı oyunlarda özellikle dijital oyunlarda, yine tasarımın bir gereği olarak oyuncuya oyunun bazı açıklarını bulması olanağı verilir ya da çoğu açık dünya ya da kapalı dünya oyunlarında oyuncuya oynama seçenekleri sunularak oyuncu “negatif” manada bir özgürlük içine girebilmektedir. Fakat ister açık dünya oyunları olsun ister kapalı dünya oyunları olsun, oyuncunun ne derece serbest olduğunu belirleyen hep oyunun kendi aklı, yani tasarımın kendisi olmaktadır. Fakat bu durum, oyunda oyuncu özgür değildir anlamına gelmez, oyundaki özgürlüğün sadece negatif özgürlükten ibaret olmadığı anlamına gelir. Oyunda özgürlük, negatif özgürlükle başlar ama negatif özgürlükten çıkmaz. Asıl olarak oyuncuyu oyun evreni içine sokan, oyunla bütünleştirip oyun evreninin verdiği zevki yaşatan, oyunun kurallı yapısıdır. Geleneksel oyunlarda, tasarımsal akıl kolektifleştiği için görünmez olmuştur ama dijital oyunlarda oyunu tasarımıyan akıl görünmez değildir, olabildiğince görünür bir haldedir. Dolayısıyla oyun ve tasarımcısı burada Spinoza'nın ya da Hegel'in “Tanrı” ya da “Geist”idir. Oyuncu ise bu zorunluluğun bilincinde olan, ona dayatılan kuralları oyun oynamak adına isteyerek ve tamamen bilincinde olarak yerine getiren ve bu anlamda pozitif manada özgür olabilen insandır.

Özet olarak, bir oyunda amaç, kural ve araçlar oynama eylemini mümkün kılan, aynı zamanda, oyunun kendine özgü zamanını ve mekanını yaratan unsurlardır. Oyunun ontolojik unsurları, oyuncuya, yaşamın geri kalanından dikkatli bir biçimde izole edilmiş bir evren sunar. Bu anlamda oyun evreni, belli amaç, kural ve kuralların izin verdiği araçlara göre belirlenen ontolojik anlamda sınırları olan bir yapı sunar. Oyunun değişmez bir zamanda ve mekânda, değişmez kurallara göre olması oyuncuyu

belirler. Ancak oyuncu ve oyun dünyası arasındaki ilişki, tek taraflı, oyun dünyasının oyuncuyu bir çerçeve içinde edilgen bir biçimde tuttuğu bir ilişki değil, insanın dünyayla olan ilişkisi gibi, insani edim ve ilişkilerle anlam kazanan, karşılıklı birbirini etkileyen, oyuncuyu var eden, “bir dünya da olma” haline benzer. Bu anlamda oynamayı mümkün kılan, baştan belirlenmiş oyun kurallarına, oyuncunun vermiş olduğu değerdir. Bir başka şekilde söylenirse, oyuncunun oyunu, oyuna içkin olan lusorik amaca uygun olarak oynamasıdır.

Geleneksel oyun kuramlarında özgürlüğün ontolojik yapı içindeki yeri, oyunu kendine yeter bir evren haline getiren ototelik yapı içinde belirir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Oyuncu, oyun dışında bir başka neden ve iradenin zorlamasıyla oyun oynarsa, bu oyunun ototelik yapısına uygun olmayan bir durumdur. Bu anlamda geleneksel oyunlarda özgürlük, oyuncunun dış bir zorlama olmaksızın, tamamen gönüllü olarak oyuna katılmasında ortaya çıkan, oyuncunun oyun eylemini başlatan, canı istemediğinde oyundan çıkmasını sağlayan negatif bir özgürlük anlayışıdır. Oysaki geleneksel oyunda, oyun oynama eyleminde yaşanan özgürlük, sadece oyunu başlatan niyetle içerilen özgürlükten ileri gelmez. Oyuncunun oynama esnasında, oyunun kurallı yapısıyla kurmuş olduğu etkileşim sonucu da ortaya çıkar. Çünkü oyun belli amaç ve kuralları olan bir etkinliktir. Oyunun kurallı yapısı, oyun alanını kurarken aynı zamanda, oyuncunun eylemlerini sınırlayan zorunluluğu da beraberinde getirir. Oyuncu açısından oyunun sürmesi, oyuncunun oyunun kurallarından gelen zorunlulukları bilmesi ve ona göre oynamasıdır. Oyuncu, oyunu özgürce tercih ettiği için değil, kuralları için oynar, -mış gibi oyunlarda bile kendi yarattığı kurallar içinde davranır. Başlangıçtaki negatif özgürlük sadece oyunun ototelik yapısına uygun olan, oyunu başlatan ilk iradeyi temsil eder. Oyuncu, oyunu sürdürmek ve oyun oynamak için oyundan gelen amaç ve kurallara uygun hareket eder. Oyuncunun kendini oyun evreninde yitirmesi, oyunun kurallı yapısı ve bunun bilincinde olan oyuncu faktöründen ileri gelir. Oyun oynamak isteyen oyuncu, oyunun amaç ve kuralından gelen zorunlulukları bilir ve ona göre davranır. Oyun oynamak zevkli bir eylem ise oyunun bir amacının ve kuralının olmasından dolayıdır. Oynama eylemi esnasında oyuncu, kuralları hayata geçirme iradesi gösterir. Ancak bu irade, oyundan gelen zorunluluklara göre şekillenir. Oyuncu elbette istediği anda oyunu bırakabilir ama

oyuncunun oyunu oynaması, oyundan gelen zorunluluklara göre istemesi ve buna göre davranmasıyla olur. Bu anlamda oyun oynama eyleminde özgürlük, negatif özgürlükle başlar ama negatif özgürlükten oluşmaz. Oyunun sürmesi, oyuncunun oynaması için oyunun kural ve amacından gelen zorunluluk bilincine göre istemesi ve ona göre davranması anlamına gelen pozitif özgürlüğe dayalı bir iradenin sonucunda oluşur.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL OYUN KURAMLARI VE ÖZGÜRLÜK

Bu bölümde, 20. yüzyılın başlarında Huizinga, Caillois, Suits, Fink gibi düşünürlerin doğrudan oyunun doğasını araştırmaya yönelik çabalarıyla başlayan entelektüel çabanın, dijital oyunlarla birlikte devam eden “Ludoloji” eksenli tartışmalara tezin problemleri doğrultusunda yer verilecektir. Ludolojik bakış üzerinden önce dijital oyun kavramına ilişkin bazı tanımlar incelenecek ardından tezin problemleri bağlamında, dijital oyununun ontolojik yapısı, ontolojik yapı içinde özgürlüğün yeri ve dijital oyunda negatif ve pozitif özgürlüğün imkânı incelenecektir.

3.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMINA İLİŞKİN TANIMLAR VE YAKLAŞIMLAR

Özgürlük kavramı gibi dijital oyun kavramı da tarihseldir. Belli bir zamanda belli bir mekânda ortaya çıkmış, tarihsel süreç içinde farklı anlam boyutları edinmiş, ilerleyen zamanlarda farklı anlam boyutları edinebilecek, durağan olmayan bir kavramdır. Bu anlamda dijital oyun, 2000’li yıllarda ortaya çıkmış ve henüz tüm boyutlarıyla anlaşılmamış bir olgudur. Bu boyutlarından biri elbette özgürlükle olan ilişkisidir. Ancak, söz konusu ilişkinin boyutlarını anlamak için öncelikle “dijital oyun nedir?” sorusunun tanımsal anlamda yanıtını araştırmak gerekir.

Dijital oyun en genel manada, bilgisayar oyunları, video oyunları²⁹, elektronik oyunlar şeklinde ifade edilen, arcade (atari), PC oyunlar, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi pek çok türü kapsayan, geleneksel oyunlarda olan belli temel özelliklere sahip ama geleneksel oyunlardan yeni medya özelliklerinin oyuna dahil edilmesiyle ayrılan, oldukça geniş bir anlama göndermede bulunan bir kavramdır (Binark ve Bayraktutan, 2008, s.42-43).

²⁹ Video oyunu (video game), oyun arayüzünün iki boyutlu, düz bir görüntü aracına grafik aktararak kullanıcı ile etkileşime geçtiği tüm oyunlara verilen genel bir isimdir (Barmanbek ve Fidaner, 2009, s.366).

Bir başka tanım üzerinden dijital oyuna bakıldığında ise dijital oyun, belli kural ve amaçları olan, bir donanım aracılığıyla (cep telefonu, tablet, PC, oyun konsolu) oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Samur, 2016, s.4).

Her iki tanımda öne çıkan donanım ögesi bir tarafa bırakılıp, oyunun kurallı yapısı üzerinden dijital oyuna bakıldığında ise dijital oyunun kurallı yapısı, oyunun biçimsel yanına göndermede bulunan bir özellik olarak tanımlanır. Dijital oyunun biçimsel yanı, dijital oyunu geleneksel oyunla karşılaştırma imkânı sunar.

Dijital oyun, geleneksel oyun ile karşılaştırılarak incelendiğinde, dijital oyunlar, aynen geleneksel oyunlarda olduğu gibi, belli bir zaman ve mekânda, belli kurallara göre oynanan oyunlar olarak sınıflandırılan, “game” cinsi oyunlar içinde tanımlanır. Hatta Suits’ in kavramı üzerinden söylenirse, dijital oyunlar, gelişmiş, “sofistike” oyunlardır. “Sofistike” oyunlarda amaç, eğlenmenin yanı sıra herhangi bir beceriyi ortaya koymak ve söz konusu beceriyi geliştirmektir.

Caillos’nin kavramları üzerinden dijital oyuna bakıldığında ise dijital oyun, *“gelişigüzel, denetimsiz, dağınık olmadığı, paidianın coşkulu dağınıklığını düzene soktuğu için tasarımı ve saptanmış sınırları ile özgürlüğü disiplin altına aldığı için ludus kutbuna yakın”* (Nutku, 1998, Akt: Akbulut, 2009, s.35) oyunlar olarak görülür. Oysaki günümüz dijital oyunları düşünüldüğünde, “paidia” kutbuna yakın pek çok oyun vardır. Mesela bunlardan biri çocukların evcilik oyunlarına benzeyen “Toca Boca” oyunudur. Oyuncuya yerine getirmesi gereken belli bir görev vermez. Oyuncuya sunulan paralı ya da parasız avatar seçimleriyle oyuncu, çok fazla seçenek içinde kendi oyun dünyasını kurar. Oyundaki tek kısıtlama paralı oynama seçenekleridir. Dolayısıyla Caillos’nin kavramları üzerinden dijital oyunu anlamaya çalışan yaklaşım biçimi, bütün dijital oyun türlerine genellenemez. Elbette ortada bir tasarım vardır. Fakat dijital oyuna yönelik her tasarım, paidianın coşkulu dağınıklığını düzene sokup, özgürlüğü disiplin altına almak istemez. Burada özgürlüğü disiplin altına alan tek şey, eğer ki “negatif özgürlük” üzerinden bakılmaz ise parasız oynama seçeneklerinin azlığı, paralı oynama seçeneklerinin çokluğudur. Oyuncunun her istediğine erişemediği sınır, parasının olup olmadığıdır. Bu durumda tasarım, özgürlüğü disiplin altına almaya çalışmaktan çok özgürlüğü negatif manada, kurallı

ludus oyun formlarından uzaklaştırarak, paidianın coşkulu, esirik, bir çocuğun canı nasıl istiyorsa öyle oynayabildiği bir oyun formuna doğru geliştirir. Dolayısıyla bu saptama, düz çizgisel bir ilerleyişe sahip, evren yapısı kapalı olan, kurallı oyunlara daha uygun bir tanımken, evren yapısı çok geniş, düz çizgisel bir ilerleyişe sahip olmayan, hedefin oyuncu tarafından belirlenebildiği “açık dünya oyunları”nın bir kısmını kapsamamaktadır. Ancak bu sorun, dijital oyun ve özgürlük ilişkisinin boyutlarını anlamak açısından oldukça önemlidir. İlerleyen bölümlerde daha ayrıntılı tartışılacak olan bu meseleye şimdilik kısaca değinip, “dijital oyun nedir?” tartışmasına dönecek olursa, söz konusu tartışmayı oyunun biçimsel özellikleri üzerinden yapan iki yaklaşım ile karşılaşılır. Bunlar, “ludoloji” ve “narratoloji”dir.

Narratoloji, dijital oyunu etkileşimli, yeni bir anlatı türü olarak tanımlar. Ludoloji açısından ise dijital oyun, etkileşimli bir metindir. Fakat ludoloji, dijital oyunları etkileşimli bir metin olarak kabul etmekle birlikte, bir anlatı türü olarak tanımlanamayacağını ileri sürer. Ludoloji, dijital oyunu, geleneksel oyun kuramlarında olduğu gibi kurallar, amaç ve oynanış üzerinden tanımlamaya çalışır (Demirbaş, 2019). Espen Aarseth (2001)’e göre video oyunları, genellikle bir simülasyondur ve hiper metinler veya edebi kurgular gibi statik bir yapıya sahip değildirler. Aarseth’e göre video oyunları, bilişsel ve iletişimsel bir yapı olarak anlatılardan kökten farklı bir yapıdır. Simülasyonlar, mantıksal kurallara dayalı karmaşık sistemlerdir. Bu sistemde oyuncu, okuyucu ya da dinleyici gibi pasif değil aktiftir. Dijital oyunlarda anlatılardan farklı olarak, kullanıcı (oyuncu), oyunları kullanmada yaratıcı bir öğedir. Çünkü simülasyonların doğası gereği, sonuç önceden tahmin edilemez ve bu durum, oyuncunun şansına, becerisine ve yaratıcılığına bağlı olarak büyük ölçüde değişebilir. Ayrıca söz konusu yaklaşım, “anlatıyı”, oyunu açıklayan temel bir unsur olarak değil, bir oyun türü olarak değerlendirir. Fakat günümüzde, özellikle son yıllarda, hikâye temelli oyunlar baskın bir karakter olarak ortaya çıktığı düşünülürse, dijital oyunu belirlemeye başlayan bir özelliğe dönüştüğü söylenebilir. Bu tez çalışması açısından anlatının dijital oyundaki rolüne kuramsal düzeydeki bakış ise Sepetçi (2017, s.23)’nin belirttiği gibi anlatı, oyunların “var oluş sebebi” olmamakla birlikte, oyuncuların hayal gücünü uyarması açısından oldukça önemlidir. Dolayısıyla anlatı, dijital oyunu

tanımlayan temel bir unsur olmaktan ziyade, oyuncuların hayal gücünü etkileyen unsurlardan biri olarak tanımlanmaktadır.

Görülmektedir ki, her iki görüş, dijital oyunu, dijital bir metin olarak görüp biçimsel olarak incelemektedir. Ludoloji, dijital oyunun biçimsel analizini kural, amaç ve oynanış üzerinden yapmakta, naratoloji ise anlatı üzerinden biçimsel analizler yapmaktadır. Ancak ister dijital oyun, kural, amaç ve oynanış üzerinden incelensin, isterse de anlatı üzerinden incelensin, dijital oyunlar üzerine yapılan tüm araştırmalarda göz önünde bulundurulması gereken iki önemli özellik vardır: Bunlardan ilki dijital oyunun oyunsallık özelliği diğeri ise dijital bir yapıya sahip olmasıdır (Sezen, 2011, s.119-120). Bu yüzden dijital bir oyunda oyunsallık³⁰, dijital bir yapıya sahip olmakta ve dijital yapı tarafından belirlenmektedir. Hatta Jesper Jull dijital oyunu ve onun içerdiği oyunsallığı, bir girdi ve çıktı makinesinin yarattığı durum olarak betimler ve dijital yapının belirleyiciliğini ortaya koyar:

“Bir oyunu bilgisayar bilimi, girdi ve çıktı fonksiyonları olan, farklı durumlar içine girebilen, bu durumun ne olduğunu tanımlayıp, girdinin bir sonraki adımda hangi çıktıya yol açabileceğini belirten bir durum makinesi olarak tanımlar. Bir oyun oynadığınızda, bir durum makinesiyle etkileşime girersiniz. Masa oyununda (Board Game) bu durum, tahtanın üzerindeki taşların pozisyonunun hafızaya alınması iken bilgisayar oyunlarında ise değişkenler olarak saklanır, ardından ise ekranda temsil edilir.” (Jull, 2001, Akt: Salen, Zimmerman, 2005, s.73).

Jull’un belirttiği gibi oyuncu, oyun oynarken bir durum makinesiyle etkileşime girer. Ancak söz konusu makine yani bilgisayar, burada basit bir aracı değil, daha karmaşık, döngüsel olmayan bir yapıyı ifade eder. Bu yapıda tasarım ve dijitallik iç içe geçmiştir. Tasarım, yani dijital oyunun sanatsal boyutu, bilgisayar teknolojisi dolayısıyla gerçekleşir. Dijital oyunları oluşturan her ifade, oyunun yapısal, iletişimsel, maddi ve zihinsel katmanlarının birbiriyle ilişkisini ifade eden oyun

³⁰ Oyunsallık (playfulness) kelimesi, oyunla ilgili her şeyi ifade etmede kullanılabilir. Bu anlamda “oyunsallık” kavramı, fiziksel hareketlilik içeren oyunları tanımlamak için kullanılmıştır (Hazar vd., 2017, s.432).

sistemi, bilgisayar marifetiyle üretilir ve taşınır. Oyun ile oyuncu bağı donanım arabirimi (hardware interface) ile sağlanırken, oyunlar bu yapı üzerinde yazılım olarak işler. Tasarımcının oluşturduğu oyun mekanikleri (game mechanics), kodlama ile ruh kazanır ve oyuncunun oyun durumuna (game state) müdahale etmesi sağlanır. Oyuncu, oyuna ait görsel uzam olarak oyun dünyasında (game world), grafik arabirim (visual interface) aracılığıyla oyun durumundaki değişimler hakkında bilgi edinir. Böylece oyuncu, oyunun kuralları, amaçları, kazanma ve kaybetme koşulları gibi nitelikler hakkında zihinsel bir imge oluşturarak oyun oynar. Bu durum, oyuncunun kararlar almasını sağlayarak, “etkileşim” olarak ifade edilen oyun deneyiminin oluşmasına doğrudan katkı sağlar (Demirbaş, 2019).

3.2. DİJİTAL OYUNUN ONTOLOJİK YAPISI

Bir önceki bölümlerde, özgürlük tartışması hangi bağlamda yapılırsa yapılsın en temel bağlamın, ontolojik bağlam olduğu gösterilmeye çalışıldı. Söz konusu dijital oyun olduğunda ise durum değişmemekte, oyuncu eylemlerini belirleyen, oyuncunun belli seçimler yapmasını sağlayan ana nedeninin oyunun ontolojik yapısı olduğu tespit edildi. Burada oyunun ontolojik yapısı derken, geleneksel kuramlarda olduğu gibi bir oyunu oyun yapan özellikler kastedilmektedir. Bu noktadan yapılan tartışmalara bakıldığında ise tartışmanın, narratolojinin ve ludolojinin bakış açısı üzerinden yapıldığı görülmektedir.

“Narratoloji”, dijital oyunu etkileşimli bir “anlatı” türü olarak görür (Demirbaş, 2019). Ancak narratolojinin bakış açısı üzerinden bir ontoloji oluşturmak mümkün değildir. Çünkü bir özelliğin ontolojik yapıyı belirlemesi için o özelliğin, bütün oyun türleri için geçerli olması gerekir. Oysaki dijital oyunun pek çok türü vardır ve bütün oyun türleri, hikâyeye dayanmaz. Örneğin, Tetris, Pinball, Candy Crush, Scrabble gibi oyunlar, sadece oyundur. Öyleyse dijital oyunun özel özellikleri, bütün oyun türlerini kapsayacak özellikler olmalıdır. Bu anlamda ontolojik arayış içindeki düşüncenin imdadına “ludoloji” gelir. Çünkü ludoloji, bütün oyun türlerinde bulunan biçimsel özellikler üzerinden dijital oyunu tanımlar ve geleneksel oyunlarla dijital oyunlar arasında bir ayrım gözetmez (Demirbaş, 2019).

Ludoloji, dijital oyunu, kurallar, hedefler, oyuncu bileşimi, oyun mekanikleri ve benzer biçimsel özellikler üzerinden tanımlar (Demirbaş, 2019). Söz konusu özellikler aynı zamanda dijital oyunun tasarım boyutuna işaret eder. Geleneksel oyunda, doğrudan kural, amaç ve hedef oyunun tasarımına göndermede bulunmazken, dijital oyunda, oyunun özsel özellikleri, dijital oyunun tasarımına göndermede bulunur. Çünkü dijital oyun iki aşamalı bir sürecin sonunda nesneleşir. İlki, oyunun hedef, kurallar, oynama mekanikleri, oyuncu bileşimi gibi özelliklerin anlamlı bir oyun tasarımında, zihinsel manada birileri tarafından kurgulanmasıdır. İkinci olarak tasarlanan planın, dijital alana aktarılması, yani oyunun bilgisayar diline çevrilip, programlanması aşamasıdır. Bu anlamda tasarım, dijital dilin olanakları ölçüsünde tasarlanmakta, dijital dilin sınırları tasarımın sınırlarını, özellikle etkileşimin sınırlarını belirlemektedir.

Dijital bir oyunda tasarım ve programlama oyunun iç yapısıdır. Oyunun iç yapısının oyuncu açısından oynanabilir olması, bir oyunun konusunun ve temel oyun mekaniğinin iyi tasarlanmasına, oyunun verimli bir biçimde oynanabilir olup olmamasına bağlıdır. Söz konusu verimin, oyuncu tarafından alınabilmesi, oyuncunun eyleme geçip, bir oyunu oynaması, oyuncunun anlamlı bir sistem içine girip, oyun dünyasıyla bütünleşmesiyle mümkündür. Öyleyse oyunun iç yapısını belirleyen ilke oyunun “anlamlı” olmasıdır.

3.2.1. Bir Üst İlke Olarak Anlamlı Oyun

Dijital oyunda oyuncunun, oyun oynama eylemi boyunca duyduğu özgürlük hissi ve özgürlüğün niteliği, oyuncunun dijital oyunla kurmuş olduğu etkileşimle ilgilidir. Çünkü etkileşim, sadece oyunun oyuncuya vermiş olduğu seçim imkanlarının çokluğu değil, oyunun kural, hedef, oynama dinamikleri ve mekaniklerinin planlandığı tasarım unsurlarının tamamıyla ilgili bir meseledir. Ancak söz konusu tasarım unsurlarına geçmeden önce tasarımı belirleyen, oyundaki, oyuncu ve oyun arasındaki iletişimin olanağının asıl zemini tartışmak gerekir. Bu tartışma, “oyun” ve “anlam” ilişkisidir.

Bir oyunda “anlam”, oyuncunun seçimler yaparak oyunla etkileşim kurmasını sağlayan en önemli unsurdur. Ancak, dijital oyunda etkileşimi doğuran seçim, gelişmiş güzel bir seçim değil, “anlamalı bir oyun tasarımı” içinde yapılan seçimdir. Seçimin özgürlükle olan doğrudan bağı göz önüne alındığında, oyuncunun oyunda duyduğu özgürlük deneyiminin “anlamalı oyun bağlamında” ortaya çıktığı çok rahatlıkla görülebilir.

Katie Salen ve Eric Zimmerman (2005, s.60), “Game Design and Meaningful” adlı çalışmada, başarılı bir oyun tasarımında olması gereken ilkeleri ve temel kavramları açıklamaya çalışır. Başarılı bir oyun tasarımının amacı, “anlamalı oyun” yaratmaktır. Anlamalı oyun (meaningful play), oyunculara oyun deneyimi yaşatabilen oyundur.

Salen ve Zimmerman (2005, s.60)’a göre oyunun anlamı, sadece oyundan gelmez, bir oyunun anlamı, oyun bağlamlarına³¹ göre ve oyuncunun oyunla kurmuş olduğu etkileşimden gelir. Salen ve Zimmerman bu duruma ilişkin “satranç oyunu” üzerinden bir örnek verir. Yazarlara göre satranç tahtası, taşlar ve oyunun kuralları, oyunun anlamını oluşturmak için yeterli değildir. Oyuncunun oyunla kurmuş olduğu ilişki, anlamalı oyunu ortaya çıkarır. Satranç oyununda oyuncu, taşları nasıl hareket ettireceğine, diğer oyuncularla nasıl bir etkileşime gireceğine karar verir. Satrançta oyuncu, bir taşı hareket ettirdiğinde yapmış olduğu eylem, diğer bütün taşlarla olan ilişkiyi etkiler. Hatta bazı oyunlar bir eylem, bütün bir oyunun sonucunu etkiler.

Salen ve Zimmerman (2005, s.60) için oyun oynamak, seçim yapmak ve harekete geçmektir. Satranç örneğinde olduğu gibi oyuncunun hareketleri, seçim yapmanın anlamalı türlerini desteklemek için tasarlanmış bir oyun sistemi içinde meydana gelir. Her eylem, oyun sisteminin tamamını etkileyen bir değişime yol açar. Her hareket, oyun sistemi içinde yeni bir ilişki kurulmasına, yeni bir anlam setinin oluşmasını sağlar.

³¹ Salen ve Zimmerman’ın, oyundaki anlam, oyun bağlamında ortaya çıkar yaklaşımı, Wittgenstein’in dil oyunlarını hatırlatmaktadır. Wittgenstein, bir sözcüğün anlamının kullanım bağlamına göre belirleneceğini söylemektedir (Ayrıntılı bilgi için bkz. Wittgenstein, 2000, s.36).

Salen ve Zimmerman’ın anlamlı oyun ve seçim ilişkisini, günümüz dijital oyun örnekleri üzerinden incelersek söz konusu tespitin, günümüz dijital oyunları için ne derece geçerli olduğu görülebilir. Örneğin, ünlü rol yapma oyunlarından (RPG)³² biri olan Witcher3 (Wildhunt) serisi, oyunun hikayesini, gidişatını vd. özelliklerini oyun içerisinde vermiş olduğunuz kararlar ile değiştirebildiğiniz bir oyun türüdür.



Şekil.1: Witcher3 Oyununa Ait Bir Görsel

Kaynak:<https://www.kinguin.net/tr/category/172972/the-witcher-3-wild-hunt-playstation-4-account> (Erişim Tarihi: 28\03\2013)

Witcher 3 oyununda, yapmaya karar verdiğiniz görevler, öldürmeyi seçtiğiniz insanlar ve diğer etkenler, oyunun gidişatını değiştirmekte ve yeni bir anlam seti oluşturmaktadır. “Merlin’in Kazanı” adlı dijital oyunlara yönelik incelemelerin yapıldığı bir sitede, Witcher3 serisine yönelik “Masterlee” adlı oyuncunun yorumu, seçim ve değişen anlam bağlamlarına ilişkin oldukça güzel bir örnektir:

“Bilgisayarımdan silmeye hiç elimin varmadığı oyun, saatlerce oynadım biliyorum daha keşfetmediğim bir sürü görev var. Oyunu en baştan

³²Rol yapma oyunlarında oyuncular, kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlenirler ve oyuncular, belirli kurallar çerçevesinde oluşturulan karakterleri yöneterek bir hikâyenin parçası olurlar (wikipedia.org/wiki/Rol_yapma_oyunu, Erişim Tarihi: 01.01.2022, Erişim Saati: 14:45)

*oyynamak için iyi bir bahane oldu. Oyunda en gıcık olduğum şey Yennefer mi Triss mi diye kafayı yerken hop Birde Shani çıkıyor.”*³³

Yukarıdaki örnekte görüldüğü üzere “anlamli oyun”, sistemin sunduğu oynama seçenekleri ve oyuncunun seçimi sonucu ortaya çıkan etkileşimle ilgilidir. Oyuncu her seçimi sonucunda, oyunun ilerlemesi için sistemin verdiği bir görevi yerine getirir. Böylece oyuncu, harekete geçer. Anlamli oyun, oynanış esnasında anlam üretir ve anlam, oyun bağlamında ortaya çıkar. Ayrıca bu bakış açısından ilerleyip, hikâyenin anlam üretmedeki yerine bakıldığında ise oyundaki hikâye içeriğinin anlamı üretmediği görülür. Bir oyunda anlam, hikâyenin yarattığı eylemde, oyuncunun seçimlerindedir. Dolayısıyla söz konusu örnekten yola çıkarak denilebilir ki, oyunun hikayesinin anlamı, hikâyenin içeriğinde değil, oyunun içindedir (Salen ve Zimmerman, 2005, s.60-61).

Anlamli oyunun bir diğer özelliği “başarılı” olmasıdır. Başarılı bir oyun tasarımının ise belli başlı kriterleri vardır. Salen ve Zimmerman (2005, s.61-62)’a göre bu kriterler şunlardır:

➤ Başarılı (anlamli)bir oyun tasarımının sonucu görülebilir (discernable) olmalıdır. Başarılı bir oyun tasarımında, oyunun sonucu, oyuncuya algılayabileceği şekilde iletilir. Oyun dünyası içinde oyuncuya fark edilebilir bilgiler vermek oldukça önemlidir. Bu durum dijital oyunlarda, özellikle çok büyük haritalı oyunlarda, çok önemli olur. Çünkü dijital oyunda, oyuncunun başarılı olabilmesi için çok fazla verinin oyuncuya açıkça verilmesi gerekir.

³³<https://www.merlininkazani.com/the-witcher-3-yeni-nesil-surumunden-detaylar-haber-123350>
(ErişimTarihi:28\03\2013)



Şekil.2: PUBG Oyununda Oyuncu Başarı İstatistiği Örneği

Kaynak: <https://mobidictum.com/tr/pubg-mobile-detayli-istatistikler-ne-anlama-geliyor>
(Erişim Tarihi: 28/03/2013)

➤ Başarılı bir oyun, bütünleşik/bütünleşmiş (integrated) bir yapıya sahip olmalıdır. Bütünleşmek, eylem ve sonuç arasındaki ilişkinin, oyunun büyük yapısıyla uyumlanabilmesi, büyük yapıya katılıp entegre olabilmesidir.

Özet olarak oyuncuda, anlamlı oyun deneyiminin oluşması sadece oyuncuya bağlı değildir. Oyunun anlamlı bir düzen, bir kosmosa ya da bir dünyaya dönüşmesi, oyunun, oyuncuyu var eden ontolojik yapısıyla mümkündür. Bu anlamda oyuncunun oyun deneyiminin özgürlük boyutunun daha iyi anlaşılması için bir sonraki adıma geçmek, “anlamlı oyun” tasarımının ortaya çıkmasını sağlayan tasarım, sistem ve etkileşim gibi oyun unsurlarını incelemek ve ontolojik yapı içinde özgürlüğün yerini tayin etmek gerekir.

3.2.2. Tasarım Olarak Dijital Oyun Dünyası

Schopenhauer (2009, s.6-7)'a göre gerçek dünya, bir yönüyle baştan başa tasarım, öteki yönüyle baştan başa istemedir. Gerçek dünyanın Schopenhauer'un idealist varlık anlayışıyla ne derece örtüştüğü ayrı bir tartışma konusudur. Fakat Schopenhauer'un tasarım ve isteme olarak dünya anlayışı, dijital oyun dünyasının anlaşılması açısından kullanıldığında oldukça verimli olduğu görülür. Çünkü dijital oyun bir tasarımdır. Tasarımcının, oyunun nasıl olacağına karar vermesi (Schell, 2008, Akt: Samur, 2016, s.9) ve karar dolayısıyla içine oyuncunun da katılabileceği anlamlı bir bağlam yaratma süreci içine girmesidir. Bir oyunda tasarım olmazsa, oyuncu anlamsız bir şekilde gelişigüzel hareket eder. Şayet bir tasarım olursa, oyuncu anlamlı bir etkileşim yaşar, kurallara uygun bir şekilde oyun dünyası içinde dolaşır. Oyuncu, belirlenmiş görevleri yerine getirir ve eylemleri sonucunda seviye atlar (Salen ve Zimmerman, 2005, s.62-63). Bu anlamda "oyun tasarımı", oyunu dizayn etmek, oyunun ana hatlarını belirlemek, oluşturmak ve yaratmaktır (Barmenbek ve Fidaner, 2009, s.361). Oyun tasarımcısı, bir oyunun hikayesinden tutun da kurallar, oyunun görünümü, menü tasarımı, oyunun elementleri, mekanikleri, zaman, hız, risk alma, ödüller, cezalar gibi durumların kararını verir ve bir oyun tasarım dokümanı oluşturur. Oyun tasarım dokümanı, öğeleri karşılıklı ilişki içinde olması gereken bir sistemi ifade eder ve her oyun sisteminin 5 temel ögesi vardır (Samur, 2016, s.10-12):

- Kurallar: Oyuncunun oyun boyunca ne yapması gerektiğini, bütün parçaların birbirleriyle olan etkileşimlerini ve nasıl olması gerektiğini belirler.
- Hedefler: Oyuncunun ulaşması gereken büyük ya da küçük hedefleri içerir.
- Mekanikler: Oyuncunun hedef ve kurallara uygun bir biçimde oyun boyunca gerçekleştirdiği eylemlerdir (Atlama, zıplama, tünellerden geçme vd.)
- Elementler: Topluca oyunu oluşturan diğer parçalar. Dijital oyunlarda elementler, avatarlar, engeller, ödüller gibi pek çok unsuru kapsar.

- Ortam: Oyunun gerçekleştiği yer ya da bütün elementleri kapsayan, tutan zemindir.

Yukarıda belirtildiği üzere dijital oyun, geleneksel oyun gibi belli bir tasarıma dayalı, kuralları, hedefleri, oynama araçları olan bir yapıdır. Ancak geleneksel oyunla ortak formel unsurlara sahip olsa bile söz konusu unsurlar belli değişimler yaşamıştır. Bu değişimleri incelersek, ilk gözden geçirilmesi gereken unsur, dijital oyunun “kim tarafından ve nasıl tasarlandığı” boyutudur.

Geleneksel oyunda tasarımın, kimin tarafından, hangi aşamalardan geçerek tasarladığı çoğunlukla bilinmezken, dijital oyunda tasarımın kim ya da kimler tarafından, nasıl yapıldığı bilinir. Dijital oyunda tasarım parçalanmıştır. Pek çok tasarım ögesi (grafik, ses, beste, yönetmen vb.), farklı teknik akıllarca yapılır. Geleneksel oyundaki tasarım, dijital oyunlarda olduğu gibi komplike, çok parçalı değildir.

PUBG: Battlegrounds	
Geliştirici	Krafton Game Union
Yayımcılar	Krafton Game Union Microsoft Studios (Xbox One) Tencent (mobil)
Yönetmen	Brendan Greene
Tasarımcı	Brendan Greene
Besteci	Tom Salta
Motor	Unreal Engine 4
Platformlar	Microsoft Windows Xbox One PlayStation 4 Android iOS
Çıkış	Microsoft Windows DÇ: 20 Aralık 2017 Xbox One DÇ: 12 Aralık 2017 Android, iOS DÇ: 19 Mart 2018
Türler	Birinci şahıs nişancı Üçüncü şahıs nişancı Hayatta Kalma
Mod	Çok oyunculu oyun
Resmî site	PUBG: Battlegrounds

Şekil 3: PUBG Oyun Tasarım Bilgilerine Ait Bir Görsel

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds (Erişim Tarihi: 28.03.2023)

Geleneksel oyunlarda tasarımı yapan akıl anonim ya da tasarımı yapan şahsın yaşadığı dönemde patent fikri icat edilmemiş olduğu için ekonomik üretim süreçlerinin dışındadır. Dijital oyun ise dijital oyun endüstri tarafından oldukça komplike ve maliyetli bir şekilde kâr amaçlı üretilir. Elbette geleneksel oyunlar, endüstriyel bir sektöre dönüşmüştür. Ama geleneksel oyunda kazanan tasarımcı değil anonimleşmiş bir oyunu üreten oyuncak firmasının sahibidir. Dolayısıyla söz konusu oyunlar, kimsenin malı değildir. Bir satranç tahtası ve taşını herkes yapabilir ve oynayabilir. Hatta Zweig’in romanında olduğu gibi kişi isterse herhangi bir malzeme kullanarak satranç alanı oluşturabildiği gibi zihniyle de oynayabilir. Oysaki dijital oyunda oyunu oyun yapan özellik, oyunun dijital bir yapıya sahip olmasıdır. Bu anlamda dijital oyunun nesnel varlığa gelişi, dijital bir donanım gerektirdiği gibi tasarlanmış ve yayına girmiş bir oyunun oynanması, tasarımcı ve dağıtıcı şirketin izin verdiği ölçülerle mümkündür. Bu ölçüler aşıldığında, oyuncuya ciddi müeyyideler uygulanmaktadır. Örneğin PUBG oyunun resmî sitesinde davranış kuralları bölümünde, uygunsuz davranış ve uygulanan cezalar kısmında, geleneksel oyundan farklı olarak dijital oyunun oynanması, tamamen oyun şirketinin izin verdiği sınırlar içinde mümkün olduğu görülür. PUBG oyununda yetki verilmemiş programları veya donanım cihazlarını kullanan, geliştiren, reklamını yapan, ticaretini yapan ve dağıtan bir oyuncu, oyundan kalıcı bir şekilde yasaklanır. Yetki verilmemiş programların veya donanım kullanımının tespit edilmesi 3 gün oyun yasağının oluşmasını sağlar.³⁴ Dijital oyunlarının PUBG oyununda olduğu gibi benzeri pek çok davranış kuralı vardır. Dolayısıyla oyuncu geleneksel oyunlarda olduğu gibi serbestçe oyunu tüketemez.

Dijital oyununda anlamlı bir oyun bağlamının ortaya çıkmasını sağlayan tasarım öğelerine bakıldığında ise ilk irdelenmesi gereken özellik, dijital oyunda “kural”ın nasıl dönüştüğüdür. İster geleneksel oyunda olsun isterse dijital oyunda olsun, bir oyunda kural oynanmayı mümkün kılan, amacı belirleyen temel oynama ilkeleridir. Bu ilkelerin dijital oyun bağlamında tartışılması için Caillois’nin “paidia” ve “ludus” tipi oyun ayrımını hatırlamak gerekir:

³⁴ Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://emea.battlegrounds.pubg.com/tr/https-www-pubg-com-tr-rules-of-conduct/> (Erişim Tarihi: 09.04. 2023)

Caillois “paidia” tipi oyunda, kurallarla baştan belirlenmemiş, oynayanın özgür, coşkulu duygularına göre şekillenen, özgürlüğün disipline edilmediği oyunu anlar. “Paidia”nın karşına ise “ludus” tipi oyunu koyar. “Ludus”, baştan belirlenmiş oynama kuralları olan, oyuncunun söz konusu kurallara uyarak oyunun ortaya çıktığı bir yapıyı ifade eder. Caillois’in belli bir kurallı olmayan “paidia” oyun ile kurallı oyun, “ludus” ayrımı, dijital oyun için de geçerlidir. Dijital oyunun bazı türleri aynen geleneksel oyunda olduğu gibi belli oynayış kurallarına dayalı iken bazı oyunlarda belirgin oynayış kuralları yoktur. Burada belirgin kuralları olan ve olmayan oyunlara örnek vermek gerekirse, ilk akla gelen kurallı oyunlardan biri kısaca “PUBG” olarak bilinen “Battlegrounds” oyunudur. “PUBG”, 100'e yakın oyuncunun büyük ölçekli bir haritada birbirlerini öldürerek hayatta kalmaya çalıştıkları bir nişancı oyunudur.



Şekil.4. PUBG Oyunu Başlangıç Arayüzüne Ait Bir Görsel

Kaynak: <https://emea.battlegrounds.pubg.com/tr/https-www-pubg-com-tr-rules-of-conduct/>
(Erişim Tarihi: 09.04. 2023)

“PUBG” oyununda kurallar, geleneksel oyunda olduğu gibi bellidir. Bu kurallar Suits’ in ayırdığı üzere kurucu kurallar ve yetenek kuralları olmak üzere ikiye ayrılır. Kurucu kurallar, prelusorik amaca varmada yararlı olan, kimi zaman kolaylaştırıcı, bazı yöntemleri yasaklayan kurallardır. “PUBG” oyununda amaç oyuncuların birbirlerini öldürmesidir. Fakat amaç birbirini öldürmek olsa bile (a) eğer

maça gurup halinde girmişsen, takımdan bir arkadaşını öldürmek, ceza almana sebep olmaktadır; (b) normal oynanışa müdahale etmek için diğer oyuncuları takip etmeye çalışırsanız cezalar uygulanabilir; (c) oyununda oyuncu tek başına, 2 ya da 4 kişilik takımlar hâlinde veya 4 kişilik takımlara karşı tek başına oyuna girebilir; (d) tek başına grup hâlinde girmeyi tercih eden oyuncular, rastgele farklı oyuncularla takım olarak eşleştirilir; (e) her durumda oyuncular, oyunu kazanmak için ölmeden en sona kalan oyuncu ya da takım olmaya çalışırlar; (f) takımdaki tüm oyuncular ölmeden takım dağılmaz; (g) her maç oyuncular belirli bir rotada ilerleyen uçaklardan istedikleri zaman atlayarak paraşütle 8 x 8 kilometrelik geniş bir haritaya dağılarak oyun oynarlar şeklinde sıralayabileceğimiz kurallardır. Beceri kuralları ise (a) haritadan gözlerinizi ayırmayın; (b) saklanmaktan çekinmeyin; (c) mavi çemberin içinde kalmaya gayret edin gibi kurallardır.³⁵

“PUBG” gibi kurallarla özgürlüğün disipline edildiği oyunların yanı sıra hiçbir oynama ve beceri kuralı gerektirmeyen “paidia” tipi oyunlarda vardır. Bunlardan biri çocukların evcilik oyunu gibi oynadıkları, belli kurucu ve beceri kuralları olmayan, oyuncunun paralı ya da parasız istediği karakteri seçip, giydirebildiği, istediği hikâyeyi istediği gibi yaratabildiği bir karakter yaratma ve mekân dizayn etme oyunu olan “Toca Boca” oyunudur.³⁶

³⁵ Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://pubg.com/tr/game-info/overview>, (Erişim Tarihi:10.04.2023)

³⁶ Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://tocaboca.com/app/world/> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)

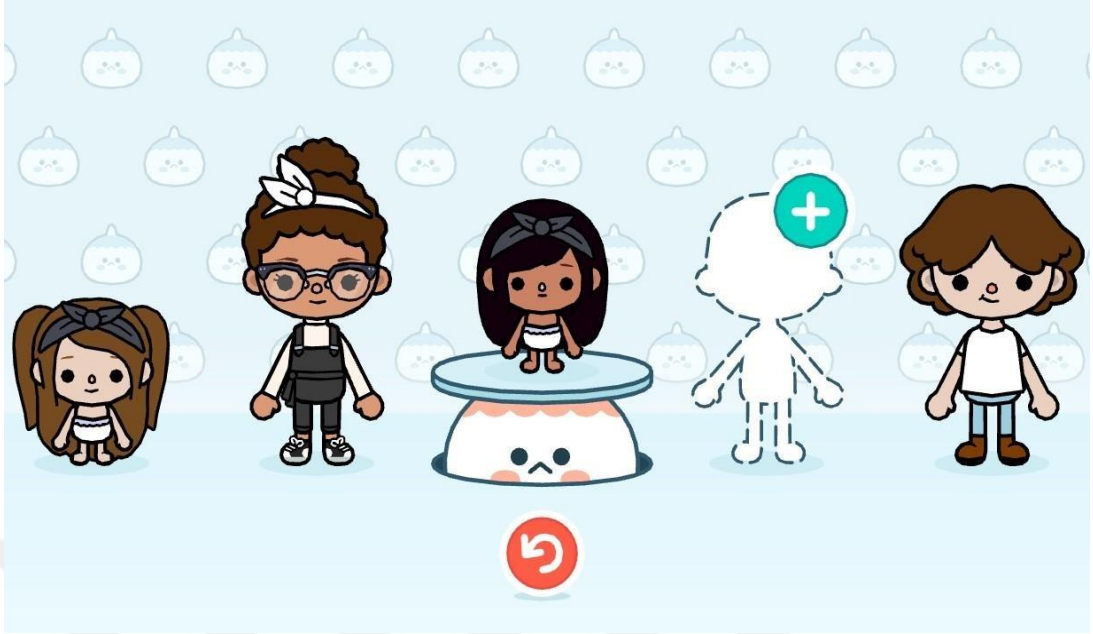


Şekil 5: Toca Boca Oyununa İlişkin Tanıtım Görseli

Kaynak: <https://tocaboca.com/app/world/> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)

“Toca Boca” oyununda belli kurallar olmadığı gibi oyunda belli hedefler ve hedefe varmak için yerine getirilmesi gereken görevler yoktur. Oyun kendini tanıtırken, minik takipçilerine, “dünyanı ve karakterini yarat!”, Toca Boca dünyası içinde “patron sensin!”³⁷ gibi ifadelerle seslenmekte, oyuncunun kendi tercih ve hayal gücüyle yaratabileceği bir dünyaya oyuncuyu davet etmektedir.

³⁷Ayrıntılı bilgi için bkz. <https://tocaboca.com/app/world/> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)



Şekil 6: Toca Boca Oyunda Karakter Seçimine Ait Bir Görsel

Kaynak: <https://tocaboca.com/app/world/> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)

Oyunun ontolojik olarak negatif özgürlüğü çoğaltıcı özelliği şimdilik bir yana bırakılıp oyun kurallar açısından değerlendirildiğinde, oyunun, -mı gibi yapılan, belli kuralları olmayan geleneksel evcilik oyununa çok benzediği görülmektedir. Çocuk, “Toca Boca” oyununda karakterlerini aynen evcilik oyununda oynadığı gibi istediği gibi giydirip, emojiyle istediği duyguları vererek, kendi dizayn ettiği mekânda istediği bir hikâye doğrultusunda oynamaktadır. Bu anlamda Toca Boca oyunu, “-mı” gibi yapılan evcilik oyunlarından çok farklı görünmemektedir. Fiziksel bir oyuncak bebek ya da oyun evi, sanal bir dünyada, iki boyutlu bir nesneye dönüşmekte ve oyuncu sanal oyuncaklarla istediği gibi herhangi bir kural olmaksızın oynamaktadır. Ayrıca “Toca Boca” oyunuyla ilgili değinilmesi gereken bir diğer nokta, dijital oyunla birlikte oyuncak alışkanlığının dönüşmesidir. Aileler artık çocuklara üç boyutlu bebekler yerine, herhangi bir mağazaya gitmeden, aynı işlevi görecektir olan sanal bir oyuncak satın almaktadır. Çocuk ise oyuncak, dijital oyun içinde, reel yaşamdaki evcilik oyununda olduğu gibi, kendisinin yarattığı bir hikâye doğrultusunda oynamaktadır. Hatta reel yaşamda, daha az araç seçeneği varken, “Toca Boca” oyununda daha fazla ev, değişik mekân seçenekleri bulunmakta ve oyuncu istediği her saat, istediği karakteri satın alabilmektedir. Bu anlamda “Toca Boca”

oyunundaki karakterler, oyun tarafından belirlenmiş bir öze sahip olmayan, tamamen oyuncu tarafından şekillendirilen ve oyuncunun kendi kurduğu hikâyeye göre karakter özellikleri değişebilen, reel yaşamdan daha fazla oynama ve araç seçeneği sunan bir yapı arz etmektedir. Aynı zamanda bu tip oyunlar, oyuncunun özgürlük algısını da doğrudan negatif manada genişletmektedir.

Bu kısımda değinilmesi gereken bir başka boyut ise herhangi bir kuralı olmayan tamamen oyuncunun içinden geldiği gibi oynadığı play (oyun) tarzı oyunun, dijital oyunlara gelindiğinde yeniden üretilmesiyle beraber türsel bir değişime uğramasıdır. Geleneksel oyun içinde play(oyun) tarzı olan böyle bir oyun, dijital oyunda, bir tasarımcı tarafından dijital araçlar kullanılarak oldukça sofistike bir biçimde planlanarak üretildiği için game (oyun) tarzı bir oyuna dönüşmektedir. Böylece ister kurallı olsun isterse de kuralsız, dijital oyun olduğunda play (oyun) ile game (oyun) ayrımı ortadan kalkmakta, kuralsız oyun, belli bir sınırın içinde, bir tasarımcı akıl ya da akıllar tarafından oldukça sofistike bir şekilde üretildiği için game (oyun) tarzı oyuna dönüşmektedir. Bu oyunlar, oyuncuya oynayıp esnasında yerine getirmesi gereken bir amaç, hedef vermese bile dijital oyun, en nihayetinde tasarımı yapan aklın amacı doğrultusunda tasarlanmış, bundan dolayı, özü gereği, amaçlı olan yapılardır. Ancak söz konusu oyunlar, tamamen tasarımdan gelen bir doğrultuda oyuncuya oyundan gelen, oyun esnasında mutlaka yapılması gereken görevler vermeyebilir. Ama bu tür oyunlarda da oyundan gelen zorunluluklar vardır. Bu zorunluluklar, kurucu kurallar olabileceği gibi oyunun mekanik çeşitliliği ve oyunun paralı oynama seçenekleri olabilir.

Anlamalı oyun bağlamının oluşması için söz konusu olan bir başka tasarım ögesi ya da ontolojik öge, geleneksel oyunlarda olduğu gibi oyunun “hedefler”idir. Her dijital oyunun bir hedefi olmamakla birlikte hedefi olan oyunlara bakıldığında hem geleneksel oyunun izlerini taşımakta hem de bazı dönüşümlere uğradığı görülmektedir. Öncelikle dönüşmeyen boyutların dijital oyunda nasıl temsil edildiğine bakılacak olursa, dijital oyunda hedef ya da amaç aynen geleneksel oyunlarda olduğu gibi kurallarca belirlenen ve oynamayı mümkün kılan öğelerdir. Dijital oyunda oyuncu, oyunun temel hedefi doğrultusunda birtakım görevleri yerine getirir.

Dijital oyunda oyuncu, oyunun mekaniklerini kullanarak oyunun temel hedefine ulaşmaya çalışır. Oyunun temel hedefine ulaşmak için oyuncu oyunlarda günlük, haftalık ya da aylık hedefler doğrultusunda bazı görevleri yerine getirir. Böylece oyuncu, hedefler doğrultusunda belirlenmiş görevleri yerine getirerek seviye atlar ve temel hedefe ulaşmaya çalışır. Söz konusu hedef ve görev ilişkisini bir çiftlik oyunu olan “Hay Day” üzerinden anlatırsak, oyunun temel hedefi bir çiftlik kurup üretim yapmak ve oyundaki komşularınla, arkadaşlarıyla ürettiğin ürünler üzerinden alışveriş yapıp para kazanmaktır. “Hay Day” oyununda oyuncu, temel hedefe ulaşmak için günlük hedefleri yerine getirmesi gerekir.



Şekil 7: Hay Day Oyunu Günlük Hedefler Tablosuna Ait Bir Görsel

Kaynakça: <https://hayday.com/en> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)

Oyuncu günlük hedeflere ulaşmak için ekin eker, hayvanları besler ve sipariş görevlerini yerine getirir. Yerine getirdiği her görev sonunda oyuncu deneyim puanını ifade eden yıldız alır. Ürün sattığında ise para toplar, günlük haftalık hedeflere ulaştıkça işlerinin hızlanmasını sağlayan elmas alır.



Şekil 8: Hay Day Oyunu Günlük Hedefler Doğrultusunda Yapılması Gereken Görevleri Gösteren Bir Görsel

Kaynakça: <https://hayday.com/en> (Erişim Tarihi:10. 04. 2023)

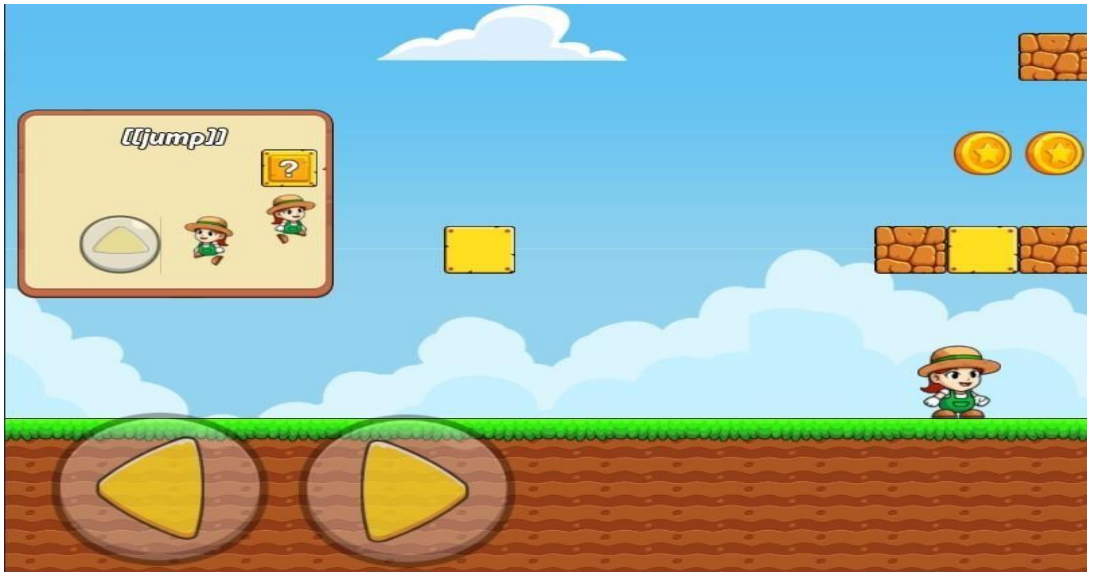
Dijital oyunda “hedefler” geleneksel oyunlara benzer bir yapı sunsa bile geleneksel oyundan farklı yanları vardır:

Geleneksel oyunu ifade eden en önemli özellik, oyunun ototelik yapıda olmasıdır. Ototelik, oyunun sırf kendisi için olması, başka bir amaç için istenmemesidir. Ancak geleneksel oyun kuramcılarının oyunu tanımlarken kullandıkları “ototelik” olma hali, dijital oyun söz konusu olduğunda oldukça tartışmalı bir hal almıştır. Ototelik olma özelliği pek çok oyunda esnemeye, oyunun sunduğu evren ve hikâyenin akışı içinde oyuncu, sadece oynamak amacıyla değil, oyun haritasının sunduğu yerleri görmek, oyun dünyasında öylece, hiçbir görevi yerine getirmeksizin “aylakça dolaşmak” imkanını kazanmıştır. Dijital oyun “flaneur”luğu diyebileceğimiz bu durum, sırf oyunu oynamak için değil, oyun içinde yaratılan dünyada gezinmek, keşiflerde bulunmak amacıyla aylakça gezinmeyi seven oyuncuyu doğurmuştur. Ayrıca kimi hikâye tabanlı oyunlarda hedefler, sadece oyunun akışını hızlandırmak için değil, oyunun hikayesini daha iyi anlamak ya da kontrol edilen karaktere ekstra kazanımlar sağlamak için yapılan görevleri içerir. Bu anlamda dijital

oyun, oyunun öz göndermeli yapısını bilinçli bir biçimde yapı bozumuna uğratmakta, eskinin üzerine yeni değerlerle, örneğin bireyselleşme, öznelleşme, özgürlük gibi günümüz değerleriyle beslenen, oyuncunun duyarlılıklarına uygun bir oyun alanı yaratmaktadır. Tasarımcı, lusorik amaçların yanı sıra, oyuncunun sıkılmaması, kendini daha özgür hissetmesi için bilinçli bir biçimde oyunda prelusorik amaçlara yer açmakta, prelusorik amaçları çoğaltmaktadır.

Dijital oyununda anlamlı bir oyun bağlamının ortaya çıkmasını sağlayan bir başka tasarım ögesi ise oyuncunun hedef ve kurallara uygun bir biçimde oyun boyunca gerçekleştirdiği, atlama, zıplama, tünellerden geçme gibi oyun oynamayı sağlayan eylemler ve oyun boyunca kullandığı araçlardır. Bunlara dijital oyunda “oyun mekanikleri” denir. Geleneksel oyunda atlama, zıplama, koşma doğrudan oyuncu tarafından yapılırken dijital oyunda, oyun tarafından belirlenen mekanikler aracılığıyla yapılır. Oyuncu mekanikler aracılığıyla oyunu yönlendirir.

Oyun mekanikleri oyuna ve oyun türüne göre değişiklik gösterir. Sıra tabanlı bir oyunda mekanik, oyuncuların belirli bir sıra ile oyun ile etkileşime girmesini sağlayan eylemken; zıplama oyununda mekanik, zıplama; çiftlik oyununda ise oyunla etkileşime geçmenizi sağlayan eylem, ekin ekme, hayvan beslemedir.



Şekil 9: Super Matino Oyununda Zıplama Mekanliğini Gösteren Bir Görsel

Kaynak: <https://www.gameloop.com/tr/game/adventure/super-matino> (Erişim Tarihi:10.04. 2023)

Kaynak: <https://www.webtekno.com/undertale-benzeri-oyunlar-h105376.html> (Erişim Tarihi: 23/04/2023)

“Undertale” oyununda hikâyenin farklı sonlarının olmasının oynama deneyimi üzerindeki etkisini anlamak için oyuncu yorumlarına bakıldığında ise “Merlin’in Kazanı” adlı sitede, “MK. Okuru” adlı oyuncunun yaptığı yorum oldukça önemlidir: *“Sen ilk önce Undertale hikayesini iyice öğren ondan sonra oyna ama iyi son yap bakalım sadece pikselimiymiş”*³⁸

“MK. Okuru” rumuzuna sahip oyuncu açısından oyunun, 2D görünümlü grafik olması hiç önemli değildir. Oyuncu açısından oyunun iyi olması oyunun hikayesi ve etki edebildiği sonudur. Yine aynı sitede, Undertale oyuna ilişkin yorum yapan “Naru61” rumuzlu oyuncunun yaptığı yorum ise hikâyenin yanı sıra oynanışa yaptığı vurguyla, hikâyeyi, grafiği de kapsayarak daha ileri gitmekte, oynanışa dikkat çekmektedir: *“Ben oyunu beğendim. Diyaloglar harika. Hikayesi de iyi. Geç oldu ama oynamak nasip oldu. Grafik değil oynanış ve hikâye önemli grafikse tatlı oluyor oyunlara ek olarak.”*³⁹

Görüldüğü gibi oyuncu açısından, oyunun düz çizgisel olmayan hikayesi, oyuncunun hikâyenin gidişatı üzerinde etkili olması, oyuncunun daha fazla zevk almasına ve oyunun farklı sonlarını görebilmek için aynı oyunu oyuncunun oynamasına yol açmaktadır.

Anlamlı oyun tasarımının oluşması açısından incelenmesi gereken son öge “oyun ortamı”dır. Ortam, oyunun gerçekleştiği yer ya da bütün elementleri kapsayan, tutan zemine gönderme yapar. “Oyun ortamı”, oyunun kuralları, hedefleri ve mekaniğine bağlı olarak oluşturulan oyun atmosferidir. Oyun, söz konusu atmosferle oyuncuya bir duygu vermeye çalışır. Kimi oyunlar “gerçekçilik duygusu” vermeye çalışırken kimi oyunlar ise “oyun” olduğu duygusunu korumak ister. “Undertale” adlı oyun, oyuncuya, 2D düz grafik tasarımıyla oyun olduğu duygusunu unutturmamaya çalışırken, “Hogwarts Legacy” adlı oyun, oyuncuya gerçeklik hissi vermeye çalışır.

³⁸<https://www.merlininkazani.com/undertale-96735-yorumlari> (Erişim Tarihi: 23/04/2023)

³⁹ <https://www.merlininkazani.com/undertale-96735-yorumlari> (Erişim Tarihi: 23/04/2023)



Şekil 11: “Hogwarts Legacy” Oyununa Ait Bir Görsel

Kaynak: <https://www.merlininkazani.com/hogwarts-legacy-icin-tam-20-dakikalik-ortam-videosu-yayinlandihaber-121688> (Erişim Tarihi: 24/04/2023)

Ancak oyun ortamı ister gerçekçi bir üslupla tasarlansın isterse de 2D grafik tasarım kullansın bir oyunda önemli olan “MK Okuru” rumuzlu oyuncunun söylediği gibi, oyunun keyifli olmasıdır: *“Oyun yapımcıları öğrenemedi gitti. Gerçekçilik değil, keyifli oyun istiyoruz. Dandik grafikli olsun ama keyifli olsun.”*⁴⁰

Özet olarak oyun, basit bir alandan ibaret değildir. Dijital oyun, bütün tasarım unsurlarıyla birlikte, orantılı bir biçimde anlamlı bir sistem oluşturur. Anlamlı oyun sistemi, oyuncuyu bir çerçeve içinde edilgen bir biçimde tutan bir sistem değildir. Anlamlı oyun, oyuncunun oyunla bütünleştiği, etkileşim içine girdiği, bir dünyada olma hali içine girdiği sistemdir. Bu sistemde daha öncede dile getirildiği gibi “insan edilgen midir, yoksa etken midir?” sorusu, oyun oynayan öznenin özgürlükle olan ilişkisini kuran oldukça önemli bir sorudur. Bu sorunun dijital oyuna özgü olan yanıtını bulmak için oyuncunun oyunla kurmuş olduğu ilişkiyi ifade eden “etkileşim” kavramını incelemek gerekir.

⁴⁰ <https://www.merlininkazani.com/hogwarts-legacy-icin-tam-20-dakikalik-ortam-videosu-yayinlandi-haber-121688> (Erişim Tarihi: 24/04/2023)

3.2.3. Dijital Oyunda Özgürlüğün Ontolojik Temeli: Etkileşim (Interactivity)

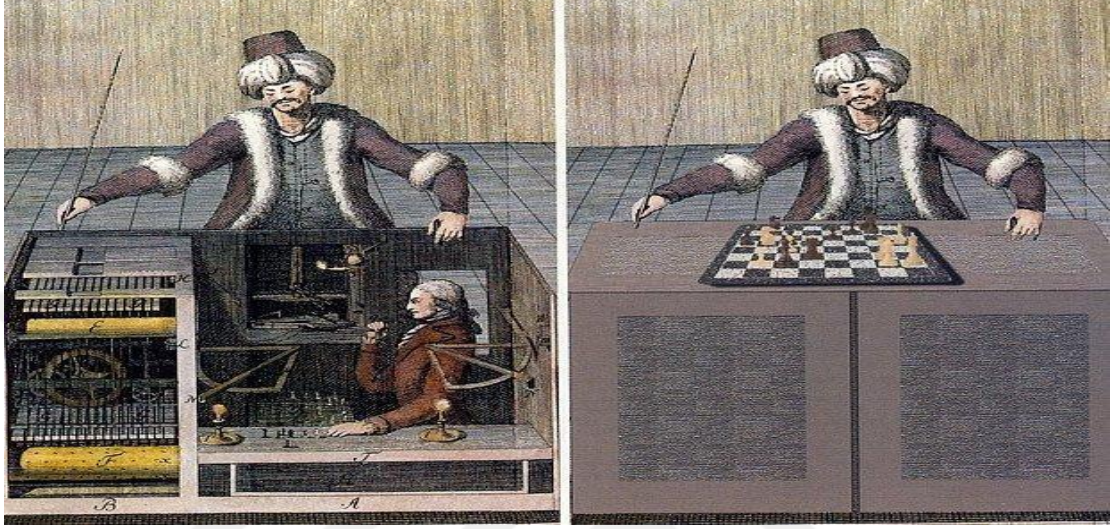
“Etkileşim” kavramı, esasında dijital oyunla ya da yeni medya imkanlarıyla hayatımıza giren bir kavram değildir. Anlamli ilişkiler kuran insana ait bir olgudur. Diyalojik bir yapıya sahip insan, dili aracılığıyla ötekiyle iletişim kurar, seçimler yapar, sınırlarını görür, kendini ve yaşadığı dünyayı yorumlar, anlamlandırır ve değiştirir (Taylor, 1995, s.33-34). Dolayısıyla en genel anlamıyla etkileşim, bireyler arasında ya da bir sistem ile birey arasında yaşanan, anlamın birbirine aktarıldığı, aktarım sonucu bireylerin kararlarında ve davranışlarında meydana gelen karşılıklı değişimleri ifade eder.

Etkileşim kavramı, insan dilinin en kadim anlatım araçlarından biri olan oyun ile beraber düşünüldüğünde düşünceyi, oyunda etkileşimi yaratan anlam birimlerine çevirmek gerekir. Çünkü oyunlar, simgesel düzlem içinde yer alan bir temsildir. Örneğin satrançta oynanan at, vezir gibi taşlar, kendilerinin dışında başka bir şeye göndermede bulunur. Söz konusu simgeler, bir sistem içinde değer kazanır. Satrançtaki at taşı, oyun sistemi içinde bir anlamı vardır. Kurallar, sistem içinde oyun unsurlarının birbiriyle nasıl etkileşeceğini, sisteme nasıl dahil olacağını söyler (Salen ve Zimmerman, 2015, s.63-67). Ancak tasarımcı formel yapıyı, anlam ve etkileşimi sağlayacak kuralları, hedefi ve araçları tasarlar. Bir oyun sistemi içinde anlamı ve etkileşimi nesneleştirecek olan asıl unsur ise kural, hedef ve araçlara iradesiyle, bilinciyle ruh veren, seçimler yapan “oyuncu” dur. Bu anlamda oyunda anlam ve etkileşim, oyuncunun oynama ediminde açığa çıkar.

Walter Benjamin, “Son Bakışta Aşk” adlı kitabında, tarih kavramı üzerinde düşünürken, satranç oynayan bir otomattan bahseder.⁴¹ Benjamin kitabında otomatı, tarihsel materyalizmin tarih anlayışını eleştirmek için bir metafor olarak kullansa da imparatoriçe Maria Theresa için böyle bir otomat yapılmıştır. Şimdiki dijital oyunların ilk örneği olan otomatın karmaşık bir mekanik sistemi vardır. Satranç tahtasının başında ağzında nargilesiyle, geleneksel Türk giysileri içinde bir kukla yer alır. Kukla satranç oynamaya başladığında, gözleriyle satranç tahtasını taramakta, arada bir başını sallayarak, satranç taşlarını eliyle hareket ettirerek, rakibinin her hamlesine en doğru

⁴¹ Ayrıntılı bilgi için bkz. Benjamin, 2001, s.39.

cevabı vermeye çalışmaktadır. Otomat, mekanik özellikleriyle bir gerçekken, rakibin hamlelerine yanıt verecek mekanizmayı hayata geçirecek beyin bir illüzyona dayanır. Kukla aslında masanın altında bulunan satranç ustası tarafından yönetilir (Kayıkçı, 2019).



Şekil 12: Satranç Oynayan Otomat’a İlişkin Bir Görsel

Kaynak: <https://onedio.com/haber/18-yuzyilda-herkesi-satrancta-dize-getiren-kisi-bir-robottu-hem-de-turk-979747> (Erişim Tarihi: 05.05.2023)

18. yüzyılda tasarlanmış, manuel bir makine olan söz konusu satranç makinesi, yüzyıllar sonra, aşağıdaki görseldeki dijital satranç oyununda olduğu gibi, istediğin bir zamanda, tahtaya, rakibe ihtiyaç duymaksızın oynayabileceğin bir gerçeğe dönüşecek, böylece mekanikçi Wolfgang Von Kempelen’in hayali gerçek olacaktır. Ancak söz konusu otomata, “oyun” ve “etkileşim” kavramı bağlamında bakıldığında, bir oyunda anlam ve etkileşimin temel unsurlarını anlamamıza yarayan oldukça ilginç bir örnek olmaktadır.

No Board or Opponent is Needed, Chess Game can be Played at Any Time.



Şekil 13: Elektronik El Satranç Oyununa İlişkin Bir Görsel

Kaynak: <https://www.amazon.com.tr/Lyght-Elektronik-Satranç> (Erişim Tarihi: 05.05.2023)

Kempelen, kurmuş olduğu mekanik düzencele kuklanın satranç taşını hareket ettirmesini sağlamıştır. Ancak söz konusu tepkinin anlamlı bir oyun bağlamı içinde, rakibin bir sonraki hamlesini hesaplayarak ona göre hamlelerini belirleyecek bir oyuna dönüşmesi için anlamı üreten birime yani insana ya da insan gibi düşünen bir makineye ihtiyaç vardır. Çünkü oyun kural, hedef ve araçlardan oluşan, basit fiziksel tepkilerin verildiği bir alan değildir. İnsanın kural, hedef ve araçları kendi yeteneğiyle, bilişsel, ahlaki özellikleriyle anlamlandırdığı, rakibinin hamlelerini yetenekleri doğrultusunda görüp, yorumladığı, bir sonraki hamlesini rakibinin hamlelerini düşünerek attığı, karşılıklı ilişki içinde anlamlı eylemlerin ortaya çıktığı bir etkileşim alanıdır. Bu anlamda oyunda etkileşim, oyuncunun oynama deneyiminde oyunun kural hedef ve araçlarıyla bağ kurarak ortaya çıkan, farklı aşamaları olan, oynama deneyimini doğrudan etkileyen bir süreçtir.

Geleneksel oyunlarda oyuncunun oynama deneyimini kapsayan etkileşim kavramı, dijital oyun çağına gelindiğinde geleneksel oyun kuramlarında olmadığı kadar önemli ve dijital oyun ontolojisini belirleyen bir unsura dönüşmüştür. Çünkü geleneksel oyunlarda etkileşim, üzerinde düşünülmesi gerekmeyen, oyun ile oyuncu

arasında ve oynayanlar arasında doğal bir biçimde kurulurken, dijital oyunda etkileşim, dijital teknoloji sayesinde, oyun ile oyuncu arasındaki bağlantıyı sağlayan bir “arayüz” ile kurulur. Dolayısıyla etkileşim, bir arayüzle dolaylı bir biçimde sağlandığı için ontolojik yapıyı belirleyen bir unsura dönüşmüştür.

Dijital oyun ve etkileşim ilişkisi üzerine alan yazına bakıldığında ise meselenin temelde iki farklı görüş üzerinden tartışıldığı görülmektedir. Bunlardan ilki Binark ve Bayraktutan’ın görüşüdür. Binark ve Bayraktutan (2008, s.45)’a göre etkileşim, kullanıcının içerik üretmesini sağlayan Web 2.0 tabanlı yeni medya kültürünün doğmasıyla birlikte dijital oyuna dahil edilmiş bir özelliktir. İkinci görüş ise ludolojinin görüşüdür. Ludolojiye göre dijital oyun, etkileşimli bir metindir. Ancak etkileşim, dijital oyuna özgü değildir. Genel olarak oyunun bir özelliğidir. Yeni medya, oyunlarda bulunan özellikleri alıp, dijital oyuna uyarlamış, böylece dijital ortamda oynanabilirlik sağlamıştır (Demirbaş, 2019, s.18).

Dijital oyunda etkileşim, ister yeni medya imkanlarıyla oynama edimine dahil edilsin isterse de oyunun bir özelliği olarak yeni medyaya uyarlansın, tez çalışması açısından asıl önemli yanı, bir oyunda oynanabilirliği sağlayan temel bir özellik olarak oyuncunun “özgürlük” deneyimini etkilemesidir. Çünkü dijital oyunda en temel etkileşim birimi “seçim” dir (Kirginas ve Gouscos, 2016). Seçim ise özgürlüğün bir konusu, hatta özgürlüğün şartıdır (Adugit, 2013).

Etkileşim kavramına daha yakından bakıldığında, etkileşim kavramının “seçim”, “katılım” gibi özgürlüğü tanımlayan içeriklerle birlikte anıldığı görülür. Dijital oyunda etkileşim, genellikle bir oyunun, oyuncunun seçimleri doğrultusunda ilerlemesi, oyunun sonuçlarından oyuncunun haberdar olması ve oyuncunun bir sonraki adımını sonuçlara göre atması olarak tanımlanır (Garite, 2003). Bu anlamda bir oyunda oynamak, eylem ve sonucu desteklemek için anlamlı bir şekilde tasarlanmış bir oyun sistemi içinde seçimler yapmaktır. Her eylem, her seçim genel sistemi etkileyen bir değişiklikle sonuçlanır. Söz konusu değişim, oyuncuların sistemle etkileşim içine girdiği için ortaya çıkar. Etkileşim ise oyunun ilerlemesini sağlayan seçimleri doğurur. Böylece oyuncunun oyun formuna doğrudan katılmasını sağlar. Ancak bir oyuncunun oyuna katılımı ve oyunda seçimler yaparak ilerlemesini sağlayan

tek bir etkileşim modeli yoktur. Örneğin Salen ve Zimmerman (2015, s.67-68)’a göre oyuncunun oyun ortamına katılımını ve seçimler yapmasını sağlayan dört etkileşim modeli vardır:

- Bilişsel Etkileşim (Cognitive Interactivity)
- İşlevsel Etkileşim
- Açık Etkileşim
- Kültürel Etkileşim

Söz konusu “etkileşim” modellerine daha yakından bakıldığında, bir sistem olarak oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimin öznenen, oyundan ve kültürden gelen boyutları olduğu görülür. Oyuncu öznenen gelen boyut, bilişsel, yorumlayıcı etkileşimdir. Bir kişi ile bir sistem arasındaki psikolojik, duygusal ve entelektüel katılımı içerir. Bir oyuncunun oyunu, psikolojik, duygusal ve entelektüel özelliklerine göre nasıl anlamlandığı, oyuna ne gibi değerler verdiği ve söz konusu özelliklerinin oyun seçimine etkisini belirleyen özellikleri içerir (Salen ve Zimmerman, 2015, s.68). Fonksiyonel (işlevsel) etkileşim ise oyundan gelen ve oyuncunun oynama edimine başlamadan önce oyun sisteminin materyal bileşenleriyle kurmuş olduğu etkileşimdir. Örneğin, “oynadığın grafik macera oyununun arayüzü nasıldır?”, “butonlar ne kadar zordur?”, “cevap süresi ne kadardır?”, gibi soruların oyuncu tarafından sorulmasını içerir. Bir başka etkileşim deneyimi ise açık etkileşimdir. Tasarımlanmış seçimler ya da prosedürel katılım anlamına da gelir. Bu etkileşim, oyun oynama edimi esnasında yaşanan etkileşimdir. Örneğin, Pac-Man’in joystick ile manevralamak, hikâye tabanlı bir oyunda, hikâyenin lineer olmayan linkine tıklamak gibi. Diğer bir etkileşim ise kültürel etkileşimdir. Tasarımlanmış sistem dışındaki etkileşimdir. Bir alt kültür örneği olarak dijital oyun grupları, kurulan sanal topluluklar, dijital oyunla dönüşürken aynı zamanda dijital oyun sektörüne ve tasarımlara etki ederler (Salen ve Zimmerman, 2015, s.69).

Dijital oyun ontolojisi içinde oyuncunun özgürlüğünü “etkileşim” kavramı üzerinden tartışan görüşlere bakıldığında ise akla gelen kişilerden biri Matt Garite’dir. Garite (2003), etkileşim kavramını, dijital oyunlara yönelik yapılan kuramsal tartışmalar açısından anahtar bir kavram olarak değerlendirir. Garite’a göre etkileşim,

dijital oyunları medyanın diğer formlarından ayıran ve oyuncunun oynama esnasında yaşadığı özgürlük deneyimini doğrudan etkileyen bir özelliktir.

Garite (2003), “The Ideology Of Interactivity (Or, Video Games And The Taylorization Of Leisure” adlı makalesinde, etkileşim ve özgürlük ilişkisine oldukça eleştirel bakmakta, etkileşim ile elde edilen özgürlüğü, sözde bir özgürlük olarak değerlendirmektedir. Garite makalesinde etkileşim, oyuncu ve özgürlük ilişkisini incelerken Fransız düşünür Louis Althusser’in ideoloji kavramını kullanmakta, oyunun biçimsel özelliklerinden yola çıkarak dijital oyunda sunulan özgürlüğün, sahte bir özgürlük sunan tüketim kültürünün bir parçası olduğunu savunmaktadır.

Garite (2003) dijital oyunda etkileşimi, oyunun arayüzünde, oyuncunun seçimler yapabilmesi, oyunun sonuçlarını görmesi ve bir sonraki adımını hesaplayabilmesi olarak tanımlar. Garite’a göre dijital oyunda etkileşimin bu özelliği, oyunculara bir dereceye kadar aracılık ve seçim hakkı vererek hem prosedürel hem de katılımcı bir ortam yarattığı izlenimi vermekte, oyuncu, bir kontrol panelini manipüle ederek, anlatı akışını belirlemede aktif bir rol oynadığını zannetmektedir. Oysaki belirleyici olan oyun ve tasarımın kendisinde gizli olan kontrol panelidir. Fakat oyuncu tercih ederken özgürce seçtiğini zanneder. Garite’a göre kendini "isteyerek" bir ideolojiye tabi kılan birey ile oyunun emirlerine "özgürce" boyun eğen oyuncu arasında bir fark yoktur. Dijital oyunların etkileşimli yapısı, öznelere çağrıldığı (interpellation) veya kendilerini farklı, özgürce hareket eden bireyler olarak tanımaya yönelik ideolojik etkiyi üretir. Dijital oyun, oyunculara nereye gidecekleri ve ne yapacakları konusunda bir dizi seçenek sunar. Bu tür seçenekleri belirleyen hapsetme kodu her zaman gözden gizli kaldığından, oyunculara bu kararların önemli olduğu hissettirilir. Oysaki Garite’a göre etkileşimli anlatılar olarak video oyunları, bir yandan oyuncuya özgürlük verirken diğer yandan özgürlük kisvesi altında, tüketici ideolojisinin bir çelişkisi olan disiplini barındırmakta, oyuncu kendi seçimleriymiş gibi oyunun dayattığı seçenekleri seçmekte, oyunun emirlerine özgürce boyun eğmektedir.

Garite’ın dijital oyun ve özgürlük ilişkisinde etkileşimi temel alan yönelimi doğru olmakla birlikte, dijital oyunda etkileşim ve özgürlük ilişkisine dair bakış açısı birtakım önemli yanlışları barındırmaktadır. Çünkü Garite etkileşim ve özgürlük

üzerine düşünürken oyunun formel özellikleri üzerinden düşündüğünü söylese bile bir oyunu oyun yapan kural, hedef ve araç boyutunu göz önünde bulundurmada düşünür. Oysaki oyuncunun bir oyuna özgürce boyun eğmesi, ideolojik bir manipülasyon değil, oyuna özgü, oyuncunun oyun evrenine girmesi için gereken bir zorunluluktur. Oyun, yaşam gibi oyuncuya belli zorunluluklar dayatır. Her oyunun sınırlılıkları vardır. Her oyunda uyulması gereken kurallar, oyun tarafından verilen görevler ve tekrarlanan komutlar vardır. Belli kural ve hedefi olmayan oyunlarda bile tasarımcı tarafından kurulan bir oynama evreni vardır. Söz konusu evrenin sınırlılıkları oyuncunun özgürlüğünü etkiler. Bu yanıla dijital oyun ve özgürlük ilişkisi Spinoza ve Hegel'in ontolojilerinde bahsettiği özgürlükle örtüşür. Çünkü gerek Spinoza'nın gerek Hegel'in ontolojilerinde gerçekten özgür varlık, Spinoza'da Tanrı, Hegel'de Geist'dır. Bu anlamda dijital oyun bir tasarımdır. Oynayanın özgürlüğü tasarımıyanın çizdiği sınır kadardır. Ama oyun evrenin olması için bir sınırın olması gerekir. Oyuncunun özgürlüğünü de dünya içindeki insanın özgürlüğü gibi görmek lazım. Nasıl ki insan bir zorunluluk içindeyse, oyuncu da oyun evreni içinde bir zorunluluk içindedir. Özgürlüğün anlamı, söz konusu zorunluluk içinde ortaya çıkar. İnsan eylemlerini belirleyen bir zorunluluğun olmadığı yerde özgürlük kavramı da olmaz. Özgürlük, insanı çevreleyen zorunluluklara karşı, insanın bu zorunlulukları aşma çabası içinde ortaya çıkmış bir kavramdır. Dolayısıyla oyundaki özgürlüğü, tasarımdan gelen zorunluluklar içinde değerlendirmek gerekir.

Birey oyun oynamak istiyorsa, oyunun oyuncuya dayattığı sınırları kabul etmek zorundadır. Bu durum Garite (2003)'ın *“kendini isteyerek bir ideolojiye tabi kılan birey ile oyunun emirlerine özgürce boyun eğen oyuncu arasında bir fark yoktur”* söylemine, sadece dijital oyunu değil, genel olarak oyun düşünüldüğünde uymaz. Oyuncu tamamen bilinçli bir biçimde gerek geleneksel oyunlarda gerekse de dijital oyunlarda, hiçbir dış dayatma olmaksızın oyundan gelen zorunluluklara uyar. Oyuncunun oyundan gelen zorunluluklara uyması özgürlüğün olmadığı anlamına gelmez. Garite'in bakışı, özgürlüğü, zorunluluğun, herhangi bir sınırlamanın olmaması olarak tanımlayan bir bakışın ürünüdür. Ne yazık ki insanın ne doğayla ne kültürle ne de oyunla ilişkisinde bir zorunsuzluk, belirlenmeme hali yoktur. Bilakis oyun zorunluluk hali içinde oynanır. Dolayısıyla bu çağrı, dijital oyuna özgü bireyin

iradesini yönlendiren, dijital tüketim kültürü tarafından yönlendirilen manipülatif bir çağrı değil; kapitalist tüketim kültüründen çok daha önceki zamanlardan kültüre dahil olan oyunun bir çağrısıdır. Garite’in tespit ettiği şey aslında oyunun kendisidir. İster dijital olsun ister geleneksel oyun olsun oyuncuya kurallar koyarak, oyuncuyu sınırlar, oyuncuya yerine getirilmesi gereken görevler yükler. Sınırların, taleplerin olmadığı oyun, oyun değildir. Negatif anlamda en özgür oyun bile, örneğin “Sims” oyunu, oyuncunun karakterini geliştirmesi, karakterini öldürmemesi için yaşamda olduğu gibi oyuncuya birtakım görevler yükler. “Toca Boca” oyununun bir hedefi, görevi yoktur. Oyun çok fazla karakter seçimi ve mekân tasarlama olanağı verir. Fakat söz konusu oyunun, mekanikleri ve oyun objeleri açısından bir sınırı vardır. Oyuncu, kendi karakterlerini yaratırken pek çok seçenekle karşı karşıya olsa bile, seçeceği karakterler, tasarımın sınırı ve oyuncunun parası kadardır. Yani sorun, dijital oyunun biçimsel özellikleri üzerinden yapılan etkileşim ve özgürlük ilişkisinin mahiyeti, özgürlüğün sözde bir özgürlüğü doğurması, üst yapısal alanı ifade eden ideolojiden ziyade alt yapısal bir sorundur. Alt yapıdan gelen ekonomik tercihler, dijital oyunda özgürlüğün neliğini, yapısal karakterlerini etkiler. Örneğin dijital oyunun çok seçenek sunması, bu seçenekler içinde oyuncu açısından en hoş a giden oynama seçeneklerinin paralı olması, negatif özgürlük açısından bir özgürlükken, pozitif anlamda bakıldığında sözde bir özgürlüktür. Çok seçeneğin olması parası olmayan bir oyuncu için hiçbir şey ifade etmez. Ayrıca söz konusu meseleye Althusser’in ideoloji kavramıyla bakılırsa hiçbir şey ideolojinin dışında değildir. Bu bağlamda sadece dijital oyun değil, geleneksel oyunu oyun yapan bütün biçimsel özellikler, söz konusu kavramsal analizle irdelenebilir. Lakin bu irdeleme sadece dijital oyun üzerinden yapılırsa, etkileşim, özgürlük ilişkisi geleneksel oyunlar üzerinden bağ kurulup incelenmezse, meseleye ilişkin doğru bir bakış açısı ortaya çıkmaz, söz konusu bakış komplocu bir mantık görüntüsü verir. Bu anlamda söylenebilecek son söz, etkileşim ve özgürlüğün dijital oyunla başlamadığıdır. Dijital oyun söz konusu etkileşimi ve yaratacağı özgürlük deneyimini, dijital teknoloji marifetiyle yaratmaya, oyuncunun bu hissi etkileşim marifetiyle yaşamasını sağlar. Bu durum dijital oyunun sunmuş olduğu özgürlüğü sahteletştirmez ama negatif ya da pozitif bir biçimde etkiler. Bu anlamda Garite dijital oyunu, insanın ürettiği oyunlardan sadece biri olduğunu göz önünde bulundurmadan oldukça indirgemeci bir biçimde tartışmaktadır. Özgürlük, dijital oyuna içkin değil,

genel olarak oyuna içkin bir kavramdır. Öznenin oyuna yönelmesi ve oyunun da özneye özgürlük vaadinde bulunması, oyuna dışarıdan eklenmiş bir dijital buluş değil, zaten oyuna özgü, oyunun kapsadığı bir şeydir. Dijital çağda olan ise oyuncunun oynama isteği içinde bulunan özgürlük isteğini keşfetmek, bu doğrultuda özgürlük isteğini daha da artıracak, kısırtacak oyunlar tasarlamaktır. Bu anlamda dijital oyunlar, oyuncuya, kişileştirilmiş ekran menüleri sunarak, kendi eylem dizgesini ve ritmini belirleme yetkisi vermekte (Sayılğan, 2014, s.104) ve özgürlüğü, negatif özgürlük lehine çoğaltmaktadır.

Dijital oyunu etkileşim ve özgürlük üzerine düşünen diğer önemli iki isim ise bu konuyla ilgili çalışmalara ortak imza atan, özgürlüğü sadece kuramsal boyutta değil, doğrudan oyuncu deneyimine giderek anlamaya çalışan Sotiris Kirginas ve Dimitriz Gouscos'dur.

Kirginas ve Gouscos (2006)'a göre dijital oyunu başarılı kılan en önemli faktör, oyuncuların, oynama esnasında yaşadıkları oyun deneyimin kalitesidir. Oyun deneyimin kalitesinin artması, oyuncunun oyunla kurmuş olduğu etkileşimle ilgilidir. Yazarlara göre bir oyundaki en küçük etkileşim birimi seçimdir ve seçim özgürlükle ilgili bir kavramdır

Söz konusu yazarlar, özgürlük kavramına ilişkin makalelerinde, negatif ve pozitif özgürlüğe teorik çerçevede yer vermekle birlikte, çocuklar üzerine yaptıkları araştırmalarda tek yönlü, oyunun pozitif özgürlükle olan bağına açığa çıkartacak sorular değil, sadece oyundaki negatif özgürlük deneyimini ölçecek sorular sormuşlardır.⁴² Oysaki dijital oyundaki seçim özgürlüğünün ne tür bir özgürlük olduğunu sadece dijital oyunda etkileşimi sağlayan çok seçenekli yapıdan hareketle anlamak, dijital oyun ve özgürlük ilişkisini tam olarak açığa çıkartmaz. Yapılan

⁴² Kirginas ve Gouscos ciddi oyunlar üzerine çalışmakta, eğitimde kullanılan ciddi oyunların daha etkili bir öğrenme deneyimine yol açması için oyunların ne tür olması gerektiği üzerine araştırma yapmaktadırlar. Bu yüzden, eğitimde oyunları kullanan bir kesim olan ilkökul öğrencilerine yönelmişler, yaptıkları odak görüşmede aldıkları cevap doğrultusunda dijital oyunlarda seçme özgürlüğüne yönelik bir anket ölçeği oluşturmuşlardır. Yazarlar araştırmanın sınırlılıklarında belirttikleri gibi, odak gruplar yaşları bir hayli küçük, seçim özgürlüğü kavramı üzerinde hiç düşünmemiş ilkökul çocuklarının kişisel algılarını ifade eden sorulardır. Kirginas ve Gouscos, anketin diğer okul bağlamlarına, ileri yaşta, seçim özgürlüğü kavramı konusunda daha bilinçli bireylere de uygulanması gerektiğini söyleyerek, araştırmanın sınırlarının genişletilmesi gerektiğini vurgulamışlardır (Ayrıntılı bilgi için bkz. Kirginas ve Gouscos, 2016).

araştırma, çok seçenekli yapının özgürlük üzerindeki etkisine odaklandığı için ortaya tek yanlı sadece negatif özgürlüğü ölçen sonuçlar çıkmıştır. Oysaki dijital oyunda özgürlük sadece oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli yapı üzerinden oyuncunun istediğini seçmesi değildir. Çünkü etkileşime neden olan her seçim, aslında bir karardır. Oyunun kurallı yapısı gereği ve (ekonomik boyutları gereği) her karar, belli bir zorunluluğu beraberinde getirmektedir. Örneğin herhangi bir dış müdahale olmaksızın seçtiğin oyun modu, oyunu kişiselleştirirken diğer yandan o modun zorunluklarına göre seçim yapmanı sağlar. Söz konusu her mod, seçildiği andan itibaren, oyuncuya hem oynama seçenekleri içinde serbest seçimler tanır hem o modun yasakladığı, izin verdiği ve vermediği araçlarla, karakterlerle oynama zorunluluğu doğar. Oyuncu, zorunluluğun bilinciyle oynar. Söz konusu durum, oyunun ontik yapısı içinde negatif özgürlüğü çoğaltsa bile oyuncunun oynayışı esnasında pozitif özgürlüğe dönüşmekte, her seçim beraberinde bir görevi getirdiği için, oyuncu seçimlerinden kaynaklı zorunlukların bilinci içinde oyununu sürdürmekte, oyundan gelen görevleri yerine getirdikçe oynayacağını, seviye atlayacağını bilincinde olup oyuna devam etmektedir.

Özet olarak “etkileşim” oyun tasarımıyla ilgili bir unsurdur. Etkileşimi sağlayan, oyunun anlamlı bir tasarım içinde olması, katılımcının yani oyuncunun süreci ilerletmeyi sağlayan seçimleriyle oyunda bulunmasıdır. Bu anlamda etkileşim oyuncunun seçimleriyle ortaya çıkan bir durum olmakla birlikte aynı zamanda oyuncunun oyun oynarken yaşadığı özgürlük deneyimini belirlemekte, dijital oyun ontolojisi içinde özgürlüğün tartışılabilmesinin ontolojik olanağını yaratmaktadır.

3.3. ETKİLEŞİM DÜZEYİNE GÖRE OYUN TÜRLERİ: AÇIK DÜNYA OYUNLARI VE KAPALI DÜNYA OYUNLARI

Dijital oyunun pek çok türü vardır ve dijital oyunda türler, sabit değil, akışkanlık içindedir (Wolf, 2005, s.193) Dijital oyunda türler (genre), hikâye ve oynanış gibi özellikler üzerinden sınıflandırılır (Barmanbek ve Fidaner, 2009, s.365). Dijital oyunda tür kavramına özgürlük üzerinden bakıldığında ise hem bütün türleri içine alan hem de oynanışı kapsayan bir üst sınıflandırma ilkesinden hareket etmek

gerekir. Bu sınıflandırma ilkesi Wolf (2005, s.194)’un dijital oyun türlerinin belirlenmesinde ölçüt olarak sunduğu “etkileşim” ilkesidir. Çünkü her oyunda oyuncu interaktiftir ve dijital oyunları belirleyen en temel unsur etkileşimdir.

Oyuncunun oyunla kurmuş olduğu etkileşim ve bunun sonucu olarak deneyimledikleri üzerinden yapılan türsel ayrımlara bakıldığında ise Joan Soler Adillon (2019)’nun “The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies” adlı makalesinde incelediği, açık oyun (open gaming) ve kapalı oyun (closed gaming) kavramları üzerinde durmak gerekir.

Adillon (2019) açık oyun ve kapalı oyun ifadelerine ilk olarak Aarseth ve Juul’un yazılarında değinildiğini ifade eder. Bu makalede Adillon, her iki yazardan yola çıkarak açık ve kapalı oyunu ve bu oyunları ayırt eden nitelikleri inceler. Bu nitelikler Adillon’a göre ortaya çıkış (emergence)⁴³ ve ilerleme (progression)’dır.

Açık oyun (open gaming), hem bilgisayar oyunlarını hem de geleneksel oyunları kapsar. Açık oyun, küçük bir dizi öge ve kuraldan başlayarak, çok sayıda olası sonuca sahip olan oyun yapısıdır. Kapalı oyun (closed gaming), ilerlemek için önceden tanımlanmış bir dizi görevin tamamlanmasını şart koşan, olası tek bir sonucu olan yazılım oyunlarıdır. Açık oyunlar, aynı zamanda oyun terminolojisinde ortaya çıkma oyunları (emergence gaming) olarak tanımlanır. Kapalı oyunlar ise bir diğer adı ilerleme oyunları (progression of games)’dır (Adillon, 2019).

Kapalı oyunlar lineerdir. Bu tip oyunlarda tasarımcı oyuncuya çözüm için tek bir yol sunar. Oyuncu oyunun belirlemiş olduğu görevlere gider ve kendi istediği görevlere gidemez. Bu anlamda oyuncu kendi hedefini belirleyemez. Lineer oyunların temelinde macera oyunları vardır. Bu tür oyunlardaki ilerlemeler, nesneleri bulma, kapıları keşfetme, bulmaca çözme gibi eylemlerdir. Bu oyunlarda ilerlemek, görevler yerine getirildiğinde mümkün olur. Bu oyunlar, her zaman aynı şekilde ve aynı sırada bir dizi önceden tanımlanmış eylemleri yapmaya dayanır. Ayrıca oyuncu için tek seferlik oynanan oyunlardır. Çünkü, hep aynı ritimde tekrarlanan oyunlar olduğu için

⁴³ Ortaya Çıkış (Emergence), konulan basit kuralların sonucunda, önceden planlanmamış karmaşık yapı ya da davranışların ortaya çıkışıdır. Oyun ortamının yaratıcı rolünü vurgular (Barmanbek, Fidaner, 2009, s.360).

oyuncu, oyun mekanizmasını çözmüştür. Tekrar oynama gereğini duymaz. Lineer olmayan kimi açık oyunlarda ise bir bitiş yoktur. Bu oyunlar sonsuza kadar oynanabilir. Açık oyunlarda, oyunun her oynanışta çok farklı sonuçları vardır. Bu tip oyunlarda oyuncu, başarılı olmak için farklı stratejiler izleyebilir. Bunlar kâğıt oyunu olabildiği gibi, günümüz hikâye dayalı, grafik tabanlı oyunlar da olabilir. Örneğin “SimCity” oyunu açık bir oyun olarak tanımlanır. Çünkü oyunun amacı şehri büyütmektir ve bunu gerçekleştirmenin birden fazla yolu vardır. SimCity oyunu, potansiyel olarak sonsuzdur. Oyuncular mevcut tüm bina alanını, en iyi binalarla kaplasalar bile, kazançlarını ve nüfuslarını artırmak için oynamaya devam edebilirler (Adillon, 2019).

Açık oyunlar, kendi kendine örgütlenme (self-organization) özelliğine sahip, tasarımcının öngörmediği yeni oyun durumlarına yol açabilen oyunlardır. Kapalı oyunlarda ise tasarımcının öngörmediği durumlar, oyuncu tarafından yaratılamaz. Oyunun yapısı buna izin vermez. Geleneksel kart oyunları, masa oyunları, strateji oyunları ortaya çıkma oyunlarıdır. Bu oyunlarda sonuç tahmin edilemez. Video oyunlarında ise “ortaya çıkma” daha da geliştirilmiştir. Hatta video oyunları hem ortaya çıkmayı hem de ilerlemeyi birleştirmiştir (Adillon, 2009).

Adillon (2009)’a göre ortaya çıkma oyunlarında, öngörülemezliğin temeli, bütünün parçadan oluştuğu; fakat bütünün parçadan farklı bir şey olduğu ilkesidir. Bu ilkeyi oyun üzerinden incelersek, oyunlar basit kurallardan oluşan, bütün olarak karmaşık sistemler oluşturabilen ve tasarımcının beklemediği sonuçları doğuran karmaşık bir yapıdır. Burada oyunun parçaları derken kastedilen, oyunun kuralları, mekaniği ve oyuncu eylemleridir. Aslında oyunun kurallarının basitliği öngörülemezliği sağlamada önemli olmakla birlikte, asıl öngörülemezliği doğuran, söz konusu basitliğin, yani her adımın tanımlanmamasının oyuncuyu daha aktif kılmasındadır. Bu basitlik, büyük olasılıklar alanı olarak oyuncuyu seçmeye zorlar, çünkü oyun oyuncuya birçok seçenek sunar ve oyuncuyu özgür seçimler içinde bırakır.

Açık oyun ve kapalı oyun yapısı ya da sistemleri, aynı zamanda “açık dünya oyunları” ve “kapalı dünya oyunları” diye adlandırılan türsel ayrımları doğurmuştur. Bu ayrım doğrudan oyun dünyası denilen ontik bir yapıya gönderim de bulunur. Oyun

dünyası (game world), oyunun içinde geçtiği, kendi fizik kuralları ve zamanı olabilen hayali bir evrene göndermede bulunur (Barmanbek ve Fidaner, 2009, s.361). Bugün dijital oyun sektörü, açık dünya oyunlarıyla dolu, oyuncunun kendini kaybedeceği kadar büyük ve belirsiz bir evrendir. Günümüzde en iyi açık dünya oyunları sıralaması yapan bir gazete içeriğine bakıldığında:

“Bir oyunda içerisinde çizgisel olarak ilerlemek her ne kadar oyun dünyasının ilk yıllarında alıştığımız bir durum olsa da açık dünya oyunları, piyasayı artık ele geçirmiş durumda. Oyunculara daha çok özgürlük veren ve hâliyle oynama sürelerini de arttıran açık dünya elementleri, artık birçok oyunda bulunuyor⁴⁴”

Gazete yazısında göze çarpan açık oyun ve kapalı oyun ayrımının özgürlük üzerinden yapılmasıdır. Yazıda, açık oyunun sunduğu dünyanın oyuncuya, özgürlük vaadinde bulunduğu görülmektedir. Yazıda açık oyun ve kapalı oyun kavramları, özgürlük, seçim, oyun evreninden gelen sınırlılıklar ya da serbestlik üzerinden ifade edilmektedir. Dolayısıyla açık dünya ve kapalı dünya oyun evrenine göndermede bulunan, bütün türleri kapsayan bir kavramdır. Adillion (2009)’un belirttiği gibi bir paradigmadır ya da başka bir şekilde söylersek, oyun evrenini oluşturan kurucu bir kavram, özgürlük kavramını içine alan ve oyunun ontik yapısına göndermede bulunan meta bir kavramdır.

Benzer bir ayrım, oyun sistemini açık (open) ve kapalı (closed) oyun sistemi olarak ayıran Salen ve Zimmerman da bulunur. Salen ve Zimmerman (2005, s.67-69) açık (open) ve kapalı (closed) oyun yapısını etkileşimli bir sistem olarak inceler. Bir oyunda sistem, pek çok öğeden oluşan, karşılıklı etkileşim içinde olan bir yapıdır. Salen ve Zimmerman’a göre kapalılık ve açıklık tasarıma ilişkin olduğu gibi, bir oyunun biçimsel, sosyal ve kültürel oyun özelliklerini de kapsar.

Salen ve Zimmerman (2005, s.69)’a göre “açık” ve “kapalı” oyun sistemlerini birbirinden ayıran temel özellikler, oyunun çevresiyle olan etkileşimidir: Kapalı sistem (Closed System), çevresiyle etkileşimi, karşılıklı alışverişi olmayan bir sisteme

⁴⁴ <https://www.webtekno.com/acik-dunya-oyunlari-h99236.html> (Erişim Tarihi:02.06.2023)

göndermede bulunur. Açık sistem (Open System) ise çevresiyle etkileşim içinde olan sistemdir. Çevresinden madde ve enerji alır; çevresine madde ve enerji iletir.

Salen ve Zimmerman’a göre bir sistemi açık ya da kapalı yapan, sistem ve bağlam ya da onu çevreleyen çevre arasındaki ilişkidir. Salen ve Zimmerman sistemi, formel, kültürel, deneysel bir ayrım kategorisi üzerinden ele alır ve oyunu, açıklık ve kapalılık üzerinden yeniden tanımlar. Salen ve Zimmerman (2005, s.69)’ın “satranç” oyunu üzerinden bu ayrımı nasıl tanımladığını incelersek: (a) Kurallı yani biçimsel (formel Sistem) bir sistem olarak satranç, kendi kendine yeten, kapalı bir sistemdir; (b) kültürel bir sistem olarak satranç, açık bir sistemdir. Çünkü satranç, diğer yapılarla, toplum, dil, tarih gibi sistemlerle kesişmekte, bir alışveriş içinde olmaktadır; (c) deneysel bir sistem olarak satrancın çerçevesi hem açık hem kapalıdır. Oyuncu ve onun stratejik, taktiksel eylemleri göz önünde bulundurulursa, oyun başladığında sadece oyunla ilgili olaylar oyunun içindedir. Bu anlamda oyun kapalıdır. Diğer yandan, oyuncunun oyuna taşıdığı, duygusal ve sosyal yük ya da arka plan, oyuncunun dikkatini dağıtabilen çevre kaynaklı fiziksel uyarıcılar olup, oyuncunun oyunu kazandığında ya da kaybettiğinde yaşadığı duygular, oyunu etkiler. Aynı zamanda bu etkileşim, satrancı, deneysel bir sistem olarak açık yapar.

Salen ve Zimmerman (2005, s.70) açısından açık sistem ve kapalı sistem oyun ve oyuncu arasındaki etkileşimi etkiler. Açık etkileşim, aleni bir katılımdır. Bir hiperteks hikâyenin düz çizgisel olmayan linkine tıklamak, masa oyunu kurallarını takip etmek, kâğıt bebeklerin elbise setinin hep yeniden düzenlenmesine olanak vermesi, Pac-Man’ın joyistikiyle manevralar sağlamak, açık bir etkileşimdir. Açık etkileşim, aynı zamanda açık bir sistemin varlığını gerektirir. Dijital oyunlardaki seçime olanak veren dinamik simülasyonlar, önceden planlanmamış, karmaşık yapı ya da durumların ortaya çıkması, seçime, etkileşime olanak veren deneyimlerdir. Dolayısıyla Salen ve Zimmerman’a göre her oyun açık ve kapalı sistem özelliği gösterir.

Açık ve kapalı dünya oyunları sınıflandırması aynı zamanda akla Caillois’nin belli kuralı ve hedefi olan, “ludus” tipi oyun ile belli bir hedefi, kuralı olmayan, oyuncunun içten geldiği gibi oynadığı “paidia” tipi oyun ayrımını akla getirir. Ludus

tarzı oyunlarda, oyun oynamanın bir sırası vardır. Bu sıralamada öncelik, oyunun kurallarının bilinmesi, oyuncunun kurallara uygun olarak oynamasıdır. Bu oyun yapısı, organik bir bütünsellik içinde, yaratıcısının belirlediği kurallar ve sınırlarda, genellikle kapalı oyun dünyasına sahip ama yine de oyuncunun gönüllü olarak katıldığı oyunlardır (Sepetçi, 2017, s.42). Bu anlamda paidia tarzı oyunlar, ludus tarzı oyunlara göre daha açık ve oyuncunun oyunu kendi istediği gibi yönlendirmesine daha elverişlidir (Frasca, 2003, s. 228, Akt: Sepetçi, 2017, s.42).

Görülmektedir ki, yazarlar, açık dünya ve kapalı dünya oyunları sınıflandırması yaparken, oyunun tasarım ve donanım boyutunun, oyuncunun özgürlüğünü etkileme boyutu üzerinden yapmaktadırlar. Bu anlamda alanyazında, açık dünya oyunları daha özgür oyunlar olarak nitelendirilirken, kapalı dünya oyunları, özgürlüğü sınırlandıran oyunlar olarak nitelendirilmektedir. Yazarların “kapalı dünya oyunları, özgürlüğü sınırlandıran oyunlardır” tespiti, özgürlüğe hep negatif özgürlük üzerinden bakmalarından dolayıdır. Oysaki her iki oyun türünde, hem oyuncunun seçimler yapacağı oynama seçenekleri vardır hem de oyundan gelen zorunluluklar vardır. Açık dünya oyunu, oyuncuya kişisel oyun deneyimi yaşatabilen daha fazla oynama seçeneği sunarken, diğer yandan tasarımdan ve bazı açık dünya oyunları, oyunun kurallı yapısından gelen zorunlulukları içerir. Bu anlamda açık dünya oyunu oynayan birey, oyunun ontolojik yapısı gereği negatif özgürlüğü daha fazla deneyimlerken, bir yandan oyundan gelen zorunluluklara göre de seçim yapmakta ve pozitif özgürlüğü de deneyimlemektedir. Aynı durum kapalı dünya oyunu için de geçerlidir. Kapalı dünya oyunu, oyuncuya çok fazla oynama seçeneği sunmadığı için, oyuncu bireyselleştirilmiş oyun deneyimini yaşayamaz. Ama kapalı dünya oyunları da oyundan gelen zorunluluklara bağlı olarak oyuncuya daha az sayıda olsa bile oynama seçeneği sunar, ancak bu seçenekler, oyunun göstermiş olduğu hedefi gerçekleştirmeye dönük seçeneklerdir. Oyuncu ona sunulan az sayıda seçenek içinde seçimler yaparken negatif özgürlüğü yaşarken, oyundan gelen zorunlulukları gözeterek oynaması, oyuncunun daha fazla pozitif özgürlük deneyimi yaşamasını sağlar.

3.4. DİJİTAL OYUNDA SEÇİMİN NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK BOYUTU

Oyuncu çok çeşitli amaçlarla oyun oynar. Bunlar temelde eğlenmek, boş vaktini geçirmek, rekabet etmek, gerçek dünyada yapamadığı eylemleri, oyunun -mı gibi dünyasında yaşamak, bunaldığı ve kaçmak istediği somut dünyadan, oyunun sunmuş olduğu gerçekliğe geçerek rahatlamak gibi amaçlardır. Özellikle son iki nedenin özgürlüğün hem ontolojik boyutuyla hem de bireysel özgürlük boyutuyla ilgisi vardır. Geleneksel oyun kuramları, oyunun sunmuş olduğu ontolojik yapıyla oyuncunun söz konusu isteğinin yerine geldiğinin altını çizer ve kuramlarında özgürlüğe büyük oranda yer verirler. Ancak geleneksel kuramda özgürlük, oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlükle ve oyunun ontolojik özellikleri olan unsurlarla beraber incelenmez. Oyunun kurallı yapısıyla ve açık etkileşim boyutuyla doğrudan bağ kurulmaz. Geleneksel oyun kuramlarında oyuncunun yaşadığı özgürlük, oyuncunun oyuna başlamadan önceki deneyimleri üzerinden anlaşılır. Oysaki oyuncu deneyiminin üç aşaması vardır: (a) Bir oyuncunun oyunla etkileşime geçmeden önce, oyundan beklediklerini içeren, bireysel niyetlerle oluşan deneyimi; (b) oyuncunun oyunla etkileşim sırasında gerçekleşen deneyimi ve (c) oyuncunun oyun bittikten sonraki genel oyuncu deneyimidir (Kirginas, Gouscos, 2016).

Dijital oyunla başlayan süreçte, özellikle “ludoloji” eksenli çalışmalarda oyuncu deneyimi, oyunun biçimsel özellikleriyle bağ kurmayı içeren, oyunla etkileşim esnasında yaşanan deneyime odaklanmış durumdadır. Ayrıca bu tez çalışması açısından söz konusu yönelim, oldukça önemli ve doğru bir yönelim olarak kabul edilmekte, özgürlüğü oyunun ontolojik yapısıyla ilişkili olarak gören her çalışma için başvurulması gereken bir yönelim olduğu düşünülmektedir. Çünkü bir oyunda oyuncunun oynama deneyimi içinde hissettiği özgürlüğü etkileyen temel faktör gerçek yaşamda olduğu gibi özgürlüğün ontolojik boyutudur. Bu boyut göz önüne alınmadan yapılan çalışma, oyuna içkin olan “lusorik özgürlük” değil; tesadüfi olan, oyundan bağımsız, öznel, oyuncu kimliğini tam olarak yansıtmayan, bu tez çalışmasında “prelusorik özgürlük” olarak adlandırılacak olan bir özgürlük anlayışını yansıtır. Dolayısıyla dijital oyuna özgü “lusorik özgürlük”ü anlamak için, dijital oyunun ontolojisi içinde kalmalı, dijital oyun ontolojisinde özgürlüğün tartışılmasına olanak

veren “etkileşim” kavramı üzerinden özgürlüğe yaklaşılmalı, oradan da oyun oynama esnasında seçimleriyle oyunla açık bir etkileşim deneyimi yaşayan oyuncuya varılmalıdır. Bu anlamda, dijital oyuna içkin olan özgürlüğü, sadece yapısal olanın soyut analizinde değil, oyun esnasında seçimleriyle oyunda var olan, böylece oyunla bir etkileşim içine giren oyuncunun oynama deneyiminde aramak gerekir.

Oynama esnasında oyuncunun yaşamış olduğu özgürlüğün nasıl bir özgürlük olduğunun anlaşılmasına gelince, oyuncunun başlangıçtaki amaç ve seçimleriyle, oynama esnasındaki amaç ve seçimlerine bakmak gerekir. Çünkü dijital oyundaki özgürlüğün “neliği” söz konusu oyuncun amacı (niyeti) ve seçimleriyle ilgilidir. Oyuncu çok çeşitli amaçlarla ve belli bir oynama potansiyeliyle oynamaya başlar.⁴⁵ Fakat her oyunun kendi amaç ve kuralları vardır. Daha doğrusu oyun dünyasının oyuncuya sundukları, oyuncuyu dönüştürmeye, oyuncunun amaç ve isteklerini farklılaştırmaya, yeteneğini geliştirmeye, oyuncu kimliğinde ise bir dönüşüm yaşanmasına sebep olur. “Ready Player One”⁴⁶ filminin bir repliğinde söylendiği gibi “oyuna yapabilecekleri için gelen oyuncular, oyunda olabilecekleri için kalırlar”. Bu sözün anlamı açık bir dünya oyunu olan “The Sims” adlı oyun üzerinden irdelenirse, oyuncu açısından nihai bir amaç olmasa da, gerçek yaşamın bir simülasyonu olan The Sims dünyası içinde oyuncu, ilerleyen süreçte, sadece eğlenme ya da sosyalleşme amacıyla kalmaz, yapabileceklerinin ötesine geçmeye, oyun dünyasının bir parçası olmak için çabalamaya, Sim’lerini geliştirmeye, oyunun sunduğu dünyanın olanaklarını yaşayabilmek için her gün yerine getirilmesi gerekenlerle, oyundan kimi zaman sıkılırsalar bile olabilecekleri için kalırlar. “Pasif kullanıcı” rumuzlu bir Sims oyuncusu, Sims oyununa ilişkin yorumunda, “Para yapmak için boş bir araziye yerleşip para yapıp sonra o adamı oradan çıkartıp sonra en güzel eve sokmak ve evi

⁴⁵İncelemeye bu bağlamda devam edildiğinde çeşitli kaynaklardan oyuncunun niyet ve seçim ilişkisinin mahiyeti gözlemlenebilir. Bu kaynaklardan biri doğrudan, içsel bir kavrayışla bilebildiğim kendi oyun deneyimken, diğer kaynaklar ise en azından bu kısımda, oyun sitelerinde oynama deneyimi paylaşan insanlardır. Elbette ki oyun sitelerinde çeşitli nedenlerle oynama deneyimini paylaşan insanlar doğrudan oyunda yaşadığı özgürlüklerden söz etmez ama özgürlük kavramını araştırmamıza olanak veren amaç, seçim gibi durumları ifade ettikleri için doğrudan özgürlük deneyimiyle ilişkilendirilmesinin olanağını sunarlar. Dolayısıyla incelemenin bu aşamasında alan araştırmasına temel olacak yazarın kendi oynama deneyimi ve yeni medyada oynama deneyimlerini paylaşan insanların belgelerinden yapılan araştırmalardan yola çıkarak kuramsal tespitlerde bulunulacaktır.

⁴⁶ Ayrıntılı bilgi için bkz. “Ready Player One” filmi, dijital oyun dünyasını anlatan, 2018 yapımı, bir Steven Spielberg filmidir.

dayayıp döşemek. Tekrardan oynayasım geldi:)”⁴⁷ diyerek, oynayamaya teşvik eden gücün oyunda olabilecekleri olduğunu ifade eder. Yani oyuncu, yeni başladığı bir oyuna, kendisini çeken özellikler yüzünden (örneğin grafik, hikâye, sistem, animasyon gibi unsurlar vd.) oynamaya başlar; fakat sonrasında gelişme isteği yüzünden sıkılsa dahi oynamaya devam eder. Dolayısıyla dijital oyunda oyuncu, seçimleriyle ilerler ama her seçim belli bir zorunluluğu oyuncuya dayatır. Oyuncu, oyunda geçirdiği zaman ve yetenekleri ölçüsünde Simi’ni öldürmemek, kaliteli bir Sim yaşamı yaşamak, yani iyi bir Sims oyuncusu olmak için çabalar durur. Bu durumda oyun negatif özgürlüğü artıracak çok fazla oynama seçeneği sunsa bile, yani oyun oyuncuya çok geniş bir alanda gezinme, kendi Sim’ini oluşturma ve sayısız oynama seçeneği verse bile, oyuncunun her seçimi, yarattığı her Sims dünyası, oyuncuya belli bir zorunluluğu dayatmakta, oyuncu, oyun dünyası içinde kalabilmek için seçiminden gelen zorunluluğun bilinciyle hareket ederek, olabilecekleri için oyunda kalmaya devam etmektedir.

Bu durumu bir çiftlik oyunu olan “Hay Day”⁴⁸ üzerinden tezin yazarının oyun deneyimine başvurularak derinleştirilirse hem oyundaki negatif hem de pozitif özgürlük boyutu daha iyi göstermek mümkün olur.

“Hay Day” oyunun amacı, kendine ait özel bir çiftlik kurup oyundaki komşularınla, arkadaşlarınla ticaret, alışveriş yapmak ve para kazanmaktır. Oyundaki iskeleyi tamir ederek açık sulara balık avlayabilirsiniz. Siparişleri kamyonla ve gemiyle göndererek daha hızlı para kazanıp seviye atlayabilirsiniz. Seviye atladıkça oyunda yapılması gereken görevler çoğalmaktadır. Çiftliğinizi genişletmek, çiftliğinizi güzelleştirmek için satın alacağınız oyun objelerini, oyun oynadıkça kazandığınız paralar ve elmaslar edirsiniz. Ayrıca biriktirdiğiniz elmaslarla oyun hızınızı belirleme şansınız vardır. Elmaslar yardımıyla fırında pişen bir turtanın daha hızlı pişmesini sağlayabilirsiniz.

⁴⁷<https://onedio.com/haber/iddia-ediyoruz-yalnizca-sims-oynayanlarin-anlam-verebilecegi-21-manidar-gorsel-711521> (Erişim Tarihi: 03.06.2023).

⁴⁸ “Hay Day” oyunu, Supercell tarafından geliştirilen, çok oyunculu, oynaması ücretsiz bir çiftlik kurma ve işletme oyunudur. Ayrıntılı bilgi için bkz.<https://hayday.com/en> (Erişim Tarihi: 10.03.2023)

Çok oyunculu bir oyun moduna sahip olan “Hay Day” oyunu, basit kuralları ve görevleri olan bir oyundur. Oyuna ilk başlandığında oyun size belli miktarda tohum ve elmas verir. Siparişlere göre tohumu ekmeye başlarsınız. Her tohumun süresi farklıdır. Zamanla seviye atladıkça üretim araçları almaya başlayıp, ekin dışında ürünler üretmeye, hatta ileri seviyelerde harita genişlemekte denizde balık tutmaya, arabayla köyde gezinip sipariş almaya başlayabilirsiniz. Hatta gemi siparişi mi tamamlanacak yoksa kasabadan gelen siparişlere mi yanıt verileceğine oyuncunun karar vermesi sağlanır. Ancak gemi siparişlerine verdiği yanıtın değeriyle kasabadan gelen siparişlerin değeri aynı değildir. Oyun bir seçme özgürlüğü verir. Fakat düşünmeden yapılan seçimler, oyun ilerledikçe siparişleri aksatmaya, oyunun hızını yavaşlatmaya başlar. Leino (2014)’nın belirttiği gibi, oyunun sunmuş olduğu seçenekler, oyundan gelen kısıtlamaları içerir. Oyun ilerledikçe, oyunun seçeneklerini gelişigüzel tüketmek yerine, oyunun zorunluklarını gözeterek seçmek, oynamak için oldukça gerekli bir tutumdur. Çünkü oyun, elmaslarıyla oyunun hızını oyuncunun belirleyebildiği bir seçenek sunsa bile, söz konusu seçenek, oyundan gelen zorunlukların bilincinde kullanılmadığında, oyuncunun yanlış ekimlerinden dolayı, çiftliğinde ineklerin aç ve oyun parasıyla istediğiniz ürünü alamaz hale gelebilirsiniz.

“Hay Day” oyununda bütün zorlukları geçerek istediğin oyun durumlarını yaratmak da mümkündür. Oyun negatif özgürlük anlamında oldukça çok seçenek yaratmaktadır. Bu seçeneklerden biri parayla satılan elmas ve oyun parası paketleridir. Ancak söz konusu seçenekler, paralı oynama seçeneğini kullanmayan oyuncular için hiçbir şey ifade etmemektedir. Çünkü oyuncu ve oyun açısından sunulan seçenekler, aynı değildir. Seçeneklerin değeri oynayıp boyunca değişir. Oyunun sunduğu bazı seçenekler var ki, hiç kullanmazsınız, hatta o oyunda hiç de işinize yaramaz. Ya da yarayacak olan paralı bir halde bulunur. Parası olmayan için hiçbir şey ifade etmez. Bir de çok seçenek her zaman Taylor (1995, s.27)’un belirttiği gibi seçme gücünün maksimize edilmesi başlı başına iyi değildir. Söz konusu oyun olduğunda hele hiç iyi değildir. Çünkü, oyunun maksimize ettiği seçme gücü, başta oyuncuyu özgürleştirirken, oyundan gelen zorunlulukların bilinciyle hareket edilmediği zaman özgürlüğü engelleyen bir faktöre dönüşmektedir. Demek oluyor ki oyuncu, dış müdahale olmadan seçse bile, oyunda kalması, seviye atlaması için oyundan gelen

zorunluluğun bilincinde seçimler yapması gerekmektedir. Leino (2014)’nın belirttiği gibi oyun başlangıçta negatif özgürlük sunmakta ama oyun ilerledikçe oyuncunun yaşadığı özgürlük, pozitif özgürlük bilinci olarak kendini sürdürür. Yani oyuncu oyunda kalmak, oyunu sürdürmek, oyunun gösterdiği hedeflere ulaşmak için oyundan gelen zorunluluklara göre seçim yapmaya başlar. Ama bu deneyim, oyun ilerledikçe negatif özgürlük deneyiminin tamamen ortadan kalktığı bir deneyim değildir. Her iki özgürlük deneyimi de oyun boyunca yaşanmaktadır. Kaldı ki oyundan gelen sınırlamalar olmasa, oyun cazibesini yitirmektedir. Oyunu oynatan, yaptıkların değil yapamadıklarını başarma isteği olmaktadır.

Sonuç olarak oyunun, çok fazla oynama seçeneği sunması ve oyuncunun seçenekler arasından seçim yapması “negatif özgürlük” bağlamında anlamlı olsa da oyun oynama esnasında söz konusu anlam değişmektedir. Oyundaki özgürlüğü “negatif” manada okuyanlar, oyunda sunulan tüm seçenekleri, eşit düzeyde görmekte, oynama edimi esnasında oyuncu açısından tüm seçeneklerin eşit olmadığı, oyundan gelen zorunluluklara göre seçtiğini göz ardı etmektedir. Örneğin “Hay Day” oyununu sürdürmek için önemli olan oyunun bir yerinde soya fasulyesine ulaşmaktır. Bu öncelik oyuncunun seçimlerini belirlemektedir. Bu anlamda başlangıçta oyuncu için seçenekler eşit olsa bile oynama edimi esnasında sunulan seçenekler eşit olmaz. Önemli olan ve olmayan seçenekler ortaya çıkar. Oyun durumu için önemli olmayan bir seçeneği tıklamak, oyuncu için özgürlük hissini artırmaz, bilakis daraltır. Oysaki bu duruma bakılmaksızın, oyunun çok fazla oynama seçeneği sunması özgürlük olarak görülmektedir. Söz konusu bakış negatif özgürlüğe özgü olan, seçme hakkının kendisine değer verme eğilimi olarak tanımlanır. Bu eğilim, seçimin hemen öncesinde halihazırda var olan, hangi olguların kayda değer, hangilerinin daha az değer taşıdığını önemsemeyen bir bakıştır (Taylor, 1995, s.38). Pratik yaşam içinde, oyun oynama esnasında bir karşılığı yoktur. Orada seçenek olarak durması ama benim ona erişemiyor olmam özgürlüğümü genişletmez. Oyunun sunmuş olduğu çok fazla oynama seçeneğinin oyuncu açısından bir özgürlük olması, oyuncunun oyuna başlamasını, mekanını, avatarını kişiselleştirmesini, oyun dünyasına girip, oyun durumları yaratmasını sağlar. Ancak oyun ilerledikçe yapılan seçimler, keyfi olmaktan ziyade tamamen oyundan gelen zorunlulukların bilincine göre yapılır. “Negatif

özgürlük” anlamında dijital oyun, oyuncunun o dünyaya girmesini ve oyunu kişiselleştirmesini sağlamakta ancak oyuncunun o dünyada kalması, ilerlemesi için seçimden gelen bir başka özgürlüğün, “pozitif özgürlük”ün çağrısına oyuncunun yanıt vermesini gerektirmektedir.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMANIN AMACI, EVRENİ, ÖRNEKLEMİ VE VERİ TOPLAMA TEKNİKLERİNE İLİŞKİN BİLGİLER

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın amacı ve problemleri çerçevesinde araştırmanın evreni, örnekleme, sınırlılıkları, veri toplama teknikleri ve verilerin çözümlenmesine yönelik bilgilere yer verilecektir.

4.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Geleneksel oyun ve dijital oyunlarla ilgili yapılan kuramsal tartışmalara bakıldığında “özgürlük” kavramı oldukça önemli bir yer tutar. Hatta dijital oyunlarda özgürlük, geleneksel oyunlardan farklı olarak kuramsal tartışmanın ötesinde, oyun sektörü açısından oyunun oynanabilirliğini artıran, dijital oyunun dünyasını, haritasının genişliğini değerlendirmede kullanılan bir ölçüt ve buna bağlı olarak oyun yapım şirketleri tarafından oyuncuya sunulan, oyuncuyu güdüleyen bir vaade dönüşmüştür.

Özgürlük kavramının, dijital oyunlarda bu derece önemli olmasını sağlayan gelişme, dijital oyunun “etkileşimli” bir metin olma özelliğinden dolayıdır. Dijital oyunun yeni medyayla paylaştığı bir özellik olan etkileşimin dijital oyunlarda kullanılması, dijital oyunda özgürlüğü, daha görünür kılmış, oyuncunun oyun oynarken yaptığı seçimler, özgürlük kavramıyla birlikte tartışılmaya başlanmıştır. Böylece dijital yapıya gömülü olan “etkileşim”, dijital oyunun ontolojik karakterinin doğrudan bir parçası olmuş, dijital oyun ve özgürlük ilişkisi üzerinden yapılan kuramsal tartışmalar ve araştırmalar, etkileşim ve seçim özgürlüğü üzerine odaklanmıştır. Ancak dijital oyun ve özgürlük ilişkisi üzerinden yapılan kuramsal tartışma ve araştırmalar, etkileşim ve özgürlük üzerine odaklanmış olsa bile, bu araştırmalar, oyunun oyuncuya sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin, oyuncuda yarattığı özgürlük deneyimini tespit etmeye yönelik, oyundaki özgürlüğün negatif boyutlarını açığa çıkartan araştırmalar olmuş, oyunun ontolojik yapısından gelen zorunlulukların oyuncu seçimleri üzerindeki etkisi tespit edilmemiştir. Oysa ki

oyuncunun oynama eylemi esnasındaki yaşamış olduğu özgürlük deneyimi, sadece negatif özgürlükten ileri gelmez, aynı zamanda, oyunun kurallı yapısıyla bağ kurulup anlaşılabilir olan pozitif özgürlükten ileri gelir. Pozitif özgürlük ise oyuncunun oyun tarafından sunulan seçenekleri, herhangi bir zorunluluk olmaksızın seçmesi değil, seçimlerinin, oyundan gelen zorunluluklara göre yapmasıdır. Söz konusu özgürlük deneyimi ise oyuncunun oyunun kurallı yapısıyla kurmuş olduğu etkileşim ile birlikte açığa çıkan, doğrudan oyundan gelen zorunluluk bilincini içeren bir isteme ve eyleme tarzı sonucunda oyuncunun yaşamış olduğu özgürlük deneyimini ifade eder. Dolayısıyla dijital oyunun etkileşim özelliği, oyuncunun gelişigüzel seçimlerine indirgenemez, dijital oyunda seçim, oyunun ontolojik öğeleri olan hedef, kural ve araç (mekanik) öğelerinden ayrı değil, oyunun ontolojik yapısını kuran temel öğelerle anlam kazanan, özgürlüğün pozitif boyutlarını içine alan bir yapı arz eder. Söz konusu yapının ortaya konulması ise dijital oyunda, oyuncunun, kural, hedef ve araç öğelerini hesaba katarak yaptığı seçimleri gözetken bir araştırmayı gerektirir. Bu yüzden araştırmanın amacı, sadece dijital oyunun oyuncuya sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin varlığı üzerinden oyuncunun yaşadığı özgürlük deneyimini tespit etmek değil, aynı zamanda oyuncunun, oyunun kural ve hedefleri doğrultusunda yapmış olduğu seçimler sonucunda yaşadığı özgürlük deneyimini de tespit etmek ve oyuna özgü özgürlüğü açığa çıkartarak, “Lusorik Özgürlük” kavramına ulaşmaktır. Aynı zamanda söz konusu amaç, çalışmanın önemini de ortaya koymakta, böylece bu tez çalışmasında, dijital oyun oynayan bireylerin oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin boyutları tespit edilerek, alan yazına “özgürlük” perspektifli bir katkı sunulacağı ve alan yazını genişleteceği düşünülmektedir.

4.2. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMI VE SORULARI

Bu çalışma, literatürdeki birikimden, yazarın gözlem ve oyun deneyiminden hareketle, dijital oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin, negatif ve pozitif özgürlük boyutları olduğunu varsaymaktadır. Bu varsayımdan hareketle oluşturulan temel araştırma sorusu, “dijital oyun oynayan birey, oynama

eylemi esnasında ne tür bir özgürlük deneyimi yaşar?” Bu soruya bağlı olarak geliştirilen, alt araştırma soruları ise şu şekildedir:

- Özgürlük kavramının oyunla bir ilişkisi var mıdır?
- Geleneksel oyun kuramlarında ve dijital oyun kuramlarında özgürlüğün bir yeri var mıdır?
- Genel olarak oyunun özel olarak da dijital oyunun ontolojik özelliklerinin özgürlükle bir ilgisi var mıdır?
- Dijital oyunda özgürlüğün ontolojik temeli nedir?
- Dijital oyunun etkileşimli bir metin olmasının özgürlükle bir ilgisi var mıdır?

Yukarıda dile getirilen soruların yanıtı, geleneksel oyun kuramları ve dijital oyun kuramları bölümünde, alan yazını incelemesinde yer verilmiştir. Aşağıdaki soruların yanıtı ise doğrudan oyuncu deneyimine giden nitel ve nicel araştırma sonuçlarına dayanılarak verilmiştir. Ayrıca bu sorular, hem nitel hem de nicel araştırmalarda sorulan açık uçlu ve kapalı uçlu soruların oluşturulmasına temel olan sorulardır:

- Dijital oyun, bireylere ne ifade ediyor?”
- Dijital oyun oynayan bireylerin, oynama amacı içinde bir özgürlük arayışı var mıdır?
- Dijital oyun oynayan bireylerin, özgürlük arayışına oyunun hangi ontolojik yapısı yanıt verir?
- Dijital oyunda, oyuncuyu, oyunla bütünleştiren ontolojik unsurlar nelerdir?
- Oyunla bütünleştiren unsurlar, oyuncunun özgürlük deneyimini etkilemekte midir?
- Dijital oyun oynayan bireylerin, oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin dijital oyunun ontolojik özellikleriyle bir ilişkisi var mıdır?

- Dijital oyunda oyuncunun, oynama eylemi esnasında yaşadığı özgürlük deneyiminin dijital oyunun etkileşimli bir metin olma özelliğiyle ilişkisi var mıdır?
- Etkileşimli bir metin olarak dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçenekleri, oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler mi? Etkiliyorsa oyuncuya ne tür bir özgürlük deneyimi yaşatmaktadır?
- Oyuncunun oyundan gelen zorunluklara göre yaptığı seçimler ve bu seçimlere yüklediği anlamlar nelerdir?
- Dijital oyunun ontolojik öğeleri olan hedef, kural ve araç öğelerinin oyuncunun oynama edimi esnasında yaşadığı özgürlük deneyimini etkiler mi? Etkiliyorsa oyuncuya ne tür bir özgürlük deneyimi yaşatmaktadır?
- Dijital oyunda oyuncu, oynama eylemi esnasında özgürlük deneyimini etkileyen herhangi bir zorunlulukla karşılaşır mı?"
- Dijital oyunda oyuncu, oyunun kontrolünü elinde bulundurur mu?
- Dijital oyunda oyuncunun, oyunun kontrolünü elinde bulundurması özgürlük deneyimini etkiler mi?
- Dijital oyunda oyuncu, ona sunulan seçeneklerin ötesinde kendisi bir oynayı seçeneği yarattığında özgür hisseder mi?
- Dijital oyunda, zorunluluk bilinci, oyuncunun oynama yeteneğinin gelişimine olumlu bir katkı sunar mı?

4.3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmanın amacı ve problemleri ortaya konulduktan sonra, problemin araştırılmasına uygun yöntemin belirlenmesi gerekir. Bilimsel bir araştırmada yöntem, araştırmada kullanılacak olan bilgiyi toplama ve bilgiyi analiz etme tekniklerini sistematik bir şekilde düzenlemeyi mümkün kılan genel planı ifade eder (Arslanoğlu, 2016, s.49). Bu anlamda yöntem, araştırmanın amacını gerçekleştirebilmek için kullanılan genel yaklaşım ve bu yaklaşıma bağlı olarak ortaya çıkan bilim yapma pratiklerini kapsar (Türkdoğan ve Gökçe, 2018, s.174).

Bilim insanının yöntemini belirleyen, araştırma konusu yaptığı bilgi nesnesinin niteliği ve araştırmasının amacıdır. Bilimsel araştırmalarda bilgi nesnesi ya doğal olgulara ilişkindir ya da toplumsal olgu ve olaylara ilişkindir. Doğal olgular, belli bir bilinç içinde olmayan, döngüsel bir ritimle hareket eden, yalın, insanın iradi çabasıyla oluşmamış varlıklarken, toplumsal yapıya dair olgu ve olaylar, bilinçli bir varlık olarak insanın duygularıyla, algılarıyla, düşünceleriyle, inançlarıyla ve ihtiyaçlarıyla oluşturduğu, çoğu zaman nedensellik ilkesiyle açıklanamayacak derecede karışık bir yapıya sahiptir. Bu yapı insan eylemleri tarafından oluşturulduğu, durağan olmadığı, sürekli değiştiği (Türkdoğan ve Gökçe, 2018, s.149) için doğa bilimlerinden farklı olarak tek bir yöntemle değil, toplumsal olguların karmaşıklığını ve derinliğini daha bütüncül, farklı yönleriyle kavrayacak yönteme ya da yöntemlere gereksinim duyar. Bu anlamda, toplum bilimlerinde tek bir yöntemden değil toplumsal gerçekliği farklı yönleriyle kavramaya çalışan, farklı epistemolojilerden hareket eden yöntemlerden söz edilir.

Bu yöntemlerden ilki “nicel araştırma” yöntemidir. Nicel araştırma yöntemi, pozitivist bilim paradigmasından etkilenmiş bir yöntemdir.⁴⁹ Pozitivist paradigmadan etkilenen nicel araştırma yöntemi, olaylar ve olgular arasındaki ilişkiyi, bir nedensellik ilişkisi içinde açıklamaya çalışan, açık, kesin tanımlardan hareket eden, araştırma öncesi formüle edilmiş hipotezlere dayalı, örnekleme ve veri toplama tekniği kesin bir biçimde tanımlanmış, verilerin istatistiksel ölçme ve değerlendirme teknikleriyle analiz edildiği bir yöntemdir (Kümbetlioğlu, 2021, s.46).

Bir başka araştırma yaklaşımı ise “nitel araştırma” yöntemidir. Nitel araştırma yöntemi, pozitivist bilim paradigmasını eleştirerek oluşturulmuş, yorumsamacı (fenomenoloji) bilim anlayışına dayanan bir yöntemdir.⁵⁰ Nitel araştırma yöntemine göre toplumsal olay ve olgular, insani bir yaratımdır ve aralarında nedensel bir ilişki

⁴⁹ Pozitivist bilim paradigmasına göre toplum bilimleri kavramlarla değil olgularla ilgilenmelidir. İnsansal alan ile doğa alanı ayrı değil, aynı gerçeğin iki farklı görünümüdür. Bu anlamda doğa hangi yöntemlerle inceleniyorsa insanda aynı yöntem ve ilkelerle incelenmelidir. Yöntemde tekliği savunan bu görüş, toplum biliminin, doğa bilimlerinin yöntem ve ilkeleri kullanarak toplumun işleyiş yasalarına ulaşabileceğini varsaymıştır (Ayrıntılı bilgi için bkz. Kümbetlioğlu, 2021, s.18-19).

⁵⁰ Yorumsamacı (fenomenoloji) epistemoloji, pozitivist bilim paradigmasının aksine, dünyanın insandan, düşüncelerinden bağımsız varolduğu anlayışına karşı çıkar. Yorumsamacı paradigma, tek bir gerçeklik olduğu fikrinden hareket etmez, insansal alanı doğal alandan ayırır ve toplumsal yapıyı bir inşa olarak görür. Yöntemde çokluğu savunur (Kümbetlioğlu, 2021, s. 33-51).

yoktur. Nitel araştırma yöntemi insanları, kültürleri ayrıntılı bir biçimde tanımlamak ister. İnsanların gerçekliğe yüklediği anlamları, deneyimlerini araştırmayı hedefler. Bu anlamda nitel araştırma, anlamaya, keşfetmeye, betimlemeye yönelik bir araştırma yöntemi olup, yapılandırılmış kuralları ve sınırları belli bir araştırma planından hareket etmez. Nitel araştırma yöntemi, hipotezlere araştırma sonucunda ulaşmaya çalışır. Yönlendirici olmayan bir araştırma planına sahiptir ve kalitatif veri toplama tekniğine dayanır (Kümbetlioğlu, 2021, s.33-51).

Son yıllarda öne çıkan bir başka araştırma yöntemi ise “karma yöntemler araştırması”dır.⁵¹ Karma yöntemler araştırmasının taraf olduğu belli bir paradigma yoktur. Karma yöntemler araştırması, bilgi-kuramsal anlamda felsefi tartışmalara açık olsa bile, her iki metodun araştırma tekniklerinin avantajlı ve dezavantajlı yönlerine odaklanarak metodik bir işlevselliği ve bütüncül bir bakışı araştırma süreci içine dahil etmeyi amaçlar. Bu anlamda karma yöntemler araştırması, farklı metot, metodoloji ve paradigmaları bir arada kullanarak araştırma sorularına cevap arama imkânı veren bir yaklaşımdır (Toraman, 2021). Creswell (2021, s.2-3)’e göre karma yöntemler, araştırmacının, araştırma problemini anlamak için hem nicel verileri hem de nitel verileri topladığı ve iki veri setini birbiriyle bütünleştirdiği bir araştırma yaklaşımıdır. Bu yöntem, araştırma deseninin bir kuram ya da felsefe içinde ele alınabildiği, nicel ve nitel yöntemlerin güçlü yanlarının kullanılarak araştırmacının avantajlar elde ettiği bir araştırma yöntemidir

Nicel ve nitel veri toplama yöntemini bütünleştiren karma yöntemler araştırması yaklaşımına göre hem nicel hem de nitel veri toplama tekniklerinin avantajları ve dezavantajları vardır. Örneğin, karma yöntemler araştırmasına göre nitel araştırma yöntemini kullanan bir araştırma, az sayıda kişinin kendi görüşlerini detaylı bir bakış açısıyla edinebilme avantajına sahip olur. Ayrıca nitel araştırma yöntemi, katılımcıların deneyimlerinin kendi bağlamında anlaşılmasını sağlar. Dezavantajları ise sınırlı bir genellenebilirliğe sahiptir. Az sayıda kişi üzerinden yapılır ve oldukça

⁵¹ Bu yöntem, literatürde, çoklu yöntem (multimethod), karma yöntemler (mixed methods), karma araştırma (mixed research), karma metodoloji (mixed methodology) ve karma yöntemler araştırması (mixed methods research) gibi farklı isimlerle yer almaktadır (Ayrıntılı bilgi için bkz. Toraman, 2021, s.6). Bu araştırmada “karma yöntemler araştırması” olarak ifade edilecektir.

subjektiftir. Nicel araştırma ise veriler üzerindeki ilişkileri çok geniş kitleler üzerinden objektif bir biçimde analiz eder. Ancak çok yalın olduğu için insanı anlama odaklı değildir. Katılımcıların durumları ve ilişkileri hakkında çok sınırlı bir bilgi sunar (Creswell, 2021, s.5)

Bu tez çalışmasının amacı, dijital oyun oynayan bireyin oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyimini araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda oluşturulan bir varsayımı vardır. Bu varsayımı sınamak açısından nicel araştırma yöntemini kullanmak oldukça avantajlıdır. Ayrıca tez çalışmasının bilgi nesnesi, insanın biyolojik varlığına ilişkin herhangi bir doğal olgu değil, toplumsal ve kültürel bir varlık olarak insana ait olgu ve fikirlerdir. Ancak araştırmanın dijital oyun ayağına bakıldığında, dijital oyun, geleneksel oyun kültürünün bir devamıdır ve çağımızın dijital araçları üzerinden varlığa gelen, milyonlarca insanı hem sektörel hem de kültürel olarak oldukça somut bir şekilde etkileyip değiştiren bir olgudur. Bu anlamda dijital oyun, çok geniş kitleler üzerinde etkili olduğu için, söz konusu geniş kitle üzerinden sonuçlar çıkarmak adına nicel araştırma yöntemini kullanmak oldukça avantajlıdır. Ancak dijital oyunla ilgili olarak araştırılan özgürlük kavramı ise dijital oyun gibi somut olmayan, insanların ahlaki ve toplumsal eylemlerinde kendi iradesini hayata geçirebildiği sürece deneyimlediği soyut bir kavram olduğu için aynı zamanda daha derinlerine inip, içten bir kavrayışla araştırmayı gerektirmektedir ki, bu durumda nicel yöntem katılımcıların durumları, fikirleri, deneyimleri hakkında çok sınırlı bir bilgi sunduğu için nitel yönteme de gereksinim vardır.

Dolayısıyla bu tez çalışmasında araştırma nesnesinin niteliği göz önünde bulundurulduğunda, nicel ve nitel veri setini bütünleştiren karma yöntemler araştırmasının kullanması daha uygun ve avantajlı bir durum yaratmaktadır. Aynı zamanda söz konusu avantaj, araştırmada, neden karma yöntem araştırmasının benimsendiğine dair felsefeyi de açığa çıkarmakta, bu tez çalışması tamamen metodik bir işlevsellik adına karma bir yöntemi benimsemektedir.

Ayrıca, bu araştırmada yapılandırılmış teknikler kullanmanın yanı sıra yapılandırılmamış teknikler kullanılmıştır. Bu bağlamda, nicel ve nitel araştırmaya geçmeden önce araştırmanın konusu olan oyunları tanımak, dijital oyun ortamı

gözmek ve oyuncu deneyimini içsel bir kavrayış üzerinden anlamlandırmak için belli aralıklarla oyun oynama deneyimi gerçekleştirilmiştir. Ardından karma yöntemler araştırması doğrultusunda öncelikle nitel veri toplama tekniğı olan “derinlemesine görüşme” tekniğı uygulanmıştır. Derinlemesine görüşme tekniğı uygulanırken, görüşmeler bireysel görüşmeler şeklinde yapılmış ve görüşmecilere “yarı yapılandırılmış” sorular sorulmuştur.

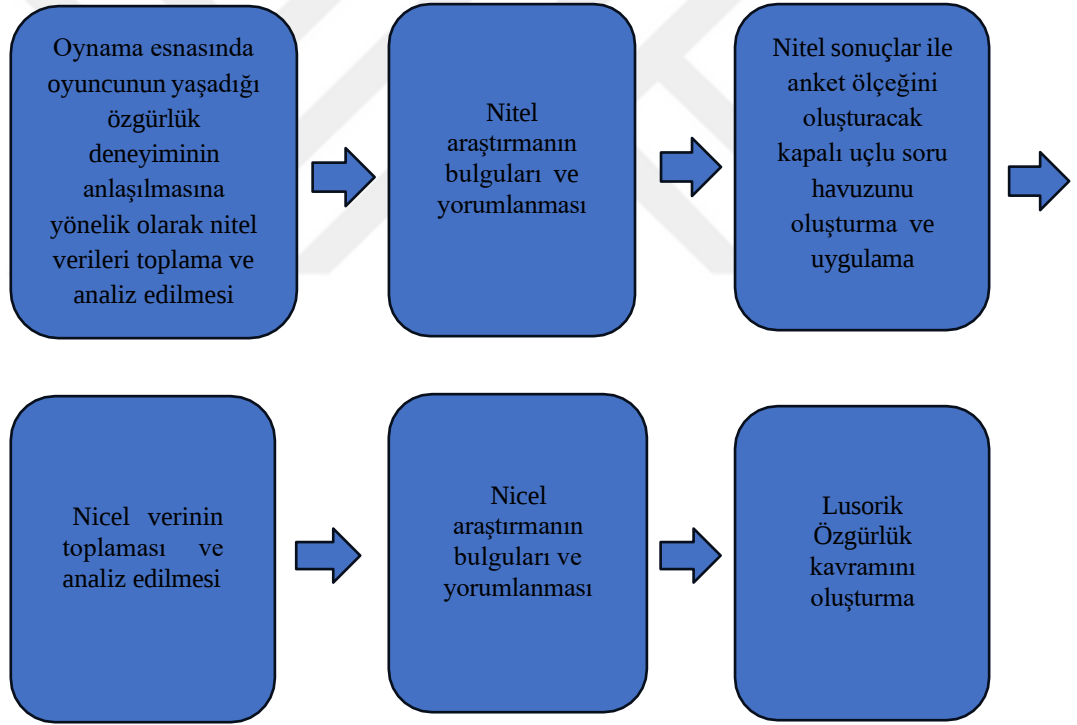
Bu araştırmada öncelikle derinlemesine görüşme tekniğinin uygulanmasının nedeni, tez çalışmasının konusuyla ilgili yapılan araştırmaların çok az sayıda olması, evreninin ve sorularının yeterince bilinmemesidir. Bu anlamda, araştırmada kullanılan derinlemesine görüşme tekniğı, toplumsal alanda görünür olan olgu, süreç ve ilişkilerin görünen boyutlarından çok özüne inmeyi, bunların ayrıntılarını kavramayı, söz konusu olgu, süreç ve ilişkilerin bütüncül bir biçimde anlaşılmasını mümkün kılan bir teknik (Kümbetlioğlu, 2021, s.72) olduğu için araştırma probleminin keşfedilmesine yönelik olarak araştırmaya avantajlar sağlayacaktır. Böylece bu teknik sayesinde araştırmanın problemi daha iyi anlaşılacak ve nicel araştırmaya temel olacak veriler belirlenmiş olacaktır.

Araştırmada kullanılan bir diğeri veri toplama tekniğı ise “anket” tekniğıdir. Görüşme sonucunda elde edilen verilerin yorumlamasıyla oluşturulan anket soruları, demografik sorulardan ve oyuncunun oynama edimi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyimine ilişkin kapalı uçlu sorulardan oluşmaktadır. Bu araştırmada anket tekniğinin kullanılmasını nedeni ise çok fazla sayıda dijital oyun oynayan bireye ulaşarak, bireylerin dijital oyun oynarken yaşamış olduğu özgürlük deneyimine ilişkin somut veriler elde etmek, bir ölçme aracı geliştirmek ve dijital oyun oynayan bireylerin yaşamış olduğu özgürlük deneyiminde ortak olan yönlerden yola çıkarak “Lusorik Özgürlük” kavramına ulaşmaktır.

Araştırmada kullanılan araştırma deseni ise “keşfedici ardışık desen” dir. Karma yöntem araştırmalarında “keşfedici ardışık desen”, evrenin yeterince anlaşılmamış veya çalışılmamış, sorularının tam olarak bilinmemesi durumunda problemi keşfetmek amacıyla kullanılan bir desendir. Keşfedici ardışık desen, üç aşamalı bir süreç içinde verilerin toplanması ve analiz edilmesini içerir. Keşfedici

ardışık desende, ilk olarak problemin keşfedilmesi için nitel veri toplama ve analizi yapılır. İkinci aşamada, nitel sonuçların alınarak yeni bir ölçeğe dönüştürülmesi sağlanır. Üçüncü aşamada ise ikinci aşamada geliştirilen ölçeğin daha geniş katılımcılara uygulanması ve yeni veri aracının daha büyük bir örnekleme uygulanmasını içerir (Creswell, 2021, s.40).

Karma yöntem araştırmalarında araştırma deseni seçildikten sonra bir diyagramla seçilen desenin gösterilmesi gerekir (Creswell, 2021, s. 21). Bu araştırmada keşfedici ardışık desene uygun veri toplama ve yorumlama sürecine ilişkin diyagram, şekil 14’de belirtildiği gibi uygulanmıştır. Ancak akışta yer alan her bir durağı detayına ise verilerin çözülmesi kısmında yer verilecektir.



Şekil 14: Dijital Oyuna Özgü Lusorik Özgürlük Kavramını Oluşturmayı Sağlayacak Araştırmanın Keşfedici Ardışık Desen Akış Diyagramı

4.4.ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Bu tez çalışması, dijital oyun oynayan bireylerin oyun esnasında yaşamış oldukları özgürlük deneyimini araştırmaktadır. Dolayısıyla bu tez çalışmasının evreni, dijital oyun oynayan bireylerdir.

Karma araştırmalar yöntemini benimseyen bu çalışma, nitel araştırmasında raslantısal olmayan (non-probability sampling) amaçsal örneklemi kullanmıştır. Amaçsal örneklem (niteliksel örneklem), araştırmacının teorik yaklaşımına bağlı olarak belirli bir yanlılığa dayanır. Bu anlamda araştırma örneklemini, belirli kriter veya özelliğe bağlı olarak seçilen birey ve gruplardan oluşur (Kümbetlioğlu, 2021, s.99).

Çalışmada nitel araştırma için seçilen örneklem, araştırmanın teorik yaklaşımına bağlı olarak farklı türden oyuncuların seçilmiştir. Görüşme yapılacak oyuncular, Murat Yavuz Kaplan (2009, S.225)'nın oyuncu türü ayrımından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bu oyuncu türleri, (a) dijital oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren “gamer” olarak nitelendirilen oyuncular; (b) “sıkı oyuncu (Hardcore Gamer)” olarak nitelendirilen, oyun oynamayı boş zaman etkinliği olarak görmeyen, oyun oynamaya sosyal aktiviteler içinde önemli yer ayıran, belli bir oyun türünü seçen ve istikrarlı bir biçimde oynayan oyuncular; (c) oyun ustası (Game Master) olarak nitelenen oynadıkları oyunda hatalar bulabilen, oyun tasarımı gibi işlerle uğraşan oyunculardır.

Nitel araştırmada farklı türden oyuncularının seçilmesinin nedeni, farklı oyuncu türlerinin, oynama esnasında yaşanan özgürlük deneyimine bir etkisi olup olmadığını araştırmak ve nitel araştırmadan gelen sonuçlar üzerinden nicel araştırma modelini şekillendirmektir.

Araştırmada, 4 tane “gamer” türü oyuncuyla, 2 tane “hardcore gamer” ve 2 tane “game master” türü oyuncu kategorisine girebilecek oyuncularla görüşülmüştür. Çalışmada “Hardcore” türüne giren 2 tane Esporcu oyuncuyla, “game master” oyuncu türüne giren 2 tane oyun tasarımcısı vardır.

Çalışmanın nicel araştırma kısmında, raslantısal örneklem (probability sampling) benimsenmiştir. Araştırma örnekleme, olasılığa dayalı örnekleme tekniklerinden olan basit tesadüfi örneklem seçim tekniği ile belirlenmiştir. Basit tesadüfi örnekleme tekniği, seçkisiz olmayan bir örnekleme yaklaşımı olmakla birlikte araştırmanın amacına bağlı olarak belli ölçütleri karşılamakta, belli özelliklere sahip bir ya da birden fazla özel durumlara ulaşmak açısından seçilen örneklemin derinlemesine araştırılmasını sağlamaktadır (Büyüköztürk, Demirel, 2008).

Nicel çalışmada, araştırma evrenini temsil eden 387 kişi vardır. 387 kişi, Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004, s. 50, Cohen, Manion ve Morrison, 2000, s. 412)'ın örneklem hesaplama tablosuna göre oluşturulmuştur. Tabloya göre ,05 güven aralığında 100.000 ve üstü kişiden oluşan evren için 384 kişiden oluşan örneklem grubu, evreni temsil etmek için yeterlidir. Bu anlamda araştırma evrenini temsil eden 387 kişi sayısı, 2023 yılı, Türkiye'de dijital oyun oynayan bireylerin sayısı baz alınarak, örneklem hesaplama tablosuna göre oluşturulmuştur.⁵²

4.5. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu çalışmada, öncelikle araştırmanın amacı ve problemleri doğrultusunda geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Literatür taramasında, özgürlük kavramı, bir üst kavram çerçevesi olan negatif ve pozitif özgürlük kavramı çerçevesi içinde yerleştirilerek incelenmiştir. Literatür taramasının ikinci aşamasında, geleneksel oyunlarda ve dijital oyunlarda özgürlüğün yeri incelenmiştir. Literatür taraması sonucu kavramsal bir çerçeve çizilmiştir. Kavramsal çerçeve çizilirken, dijital platformlarda oluşturulan oyun forum sitelerine gidilmiş, oyun oynayan bireylerin söylemleri, araştırmanın problemleri doğrultusunda analiz edilmiştir. Ayrıca kavramsal çerçevede, tezin yazarının oyun deneyimine yer verilerek veri toplama araçları zenginleştirilmiştir.

⁵² Türkiye'de 2023 yılı rakamlarına göre 47 milyon kişiyi dijital oyun oynamaktadır. Bkz. <https://www.webtekno.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023-yayimlandi-h141116.html>(Erişim Tarihi: 13.05.2023)

Alan araştırması kısmında ise keşfedici ardışık desene bağlı olarak ilkin nitel araştırma yapılmıştır. Nitel araştırmada örnekleme oluşturan kişilerin görüşlerine ulaşabilmek için kullanılan veri toplama tekniği “derinlemesine görüşme” dir. Araştırmada görüşmeler bireysel yapılmıştır.

Derinlemesine görüşme tekniği, insansal alandaki olgu, süreç ve ilişkilerin görünümünden çok özüne inmeyi sağlayan, bu unsurları bütüncül bir şekilde anlamayı sağlayan bir veri oluşturma aracıdır. Bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme, açık uçlu soruların sorulması, dinlenmesi, yanıtların kaydedilmesine dayalı bir tekniktir. Derinlemesine görüşmede araştırmacı, günlük konuşmalardan farklı olarak görüşmeyi yönlendirip ayrıntılı sorularla görüşmeyi derinleştirebilir (Kümbetlioğlu, 2021, s.71-72).

Nitel araştırmada, öncelikle araştırmanın problemi doğrultusunda, dijital oyun oynayan bireylerle, belli bir yaş aralığına bakılmaksızın enformel sohbet tarzı görüşmeler yapılmıştır. Söz konusu enformel görüşmeler, araştırmaya hem yarı yapılandırılmış soruların oluşturulmasında hem de örneklemin oluşturulmasında katkı sunmuştur. Enformel sohbetler sonucu, dijital oyun kültürünü bilen ve özgürlüğe dair bir bilincin olduğu bireylerle görüşülmesinin araştırmanın amacını gerçekleştirmek adına daha uygun olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmada ikinci olarak, görüşme formu kullanılarak yarı yapılandırılmış sorular oluşturulmuştur. Görüşme formu, görüşme süresince görüşmecinin başvuracağı bir araçtır. Ancak görüşme formu, bir anket formu değildir. Görüşme formu, kelimelerin ve soruların ardılığının görüşmeciye göre değişebildiği esnek bir yapıdır (Kümbetlioğlu, 2021, s.75). Bu anlamda görüşme esnasında görüşmecilere aynı sorular sorulmasına karşılık, bazı görüşmecilere standartlaştırıcı sorular anlaşılır gelmediğinde (özellikle özgürlükle ilgili sorularda), sorunun muadili olan derinleştirici sorular sorulmuş, kelimelerin ve soruların ardılığı görüşmeciye göre değiştirilmiştir.

Araştırmada oyuncunun oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin boyutunu anlamak için katılımcılara, negatif özgürlük boyutunu açığa çıkaran sorularla birlikte pozitif özgürlük boyutunu açığa çıkaran sorular sorulmuştur. Araştırmada, oyuncunun, oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinde yapmış olduğu

serbest seçimleri negatif özgürlükle ilişkilendirilirken, oyunun zorunluluklarına göre yapmış olduğu seçimleri pozitif özgürlükle ilişkilendirilmiştir. Araştırmada oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu negatif özgürlük boyutunu açığa çıkaran sorular, dijital oyunun etkileşimli bir metin olarak çok seçenek sunan ontolojik yapısına ilişkin katılımcıların deneyimlerini anlamaya çalışan sorularken, pozitif özgürlük boyutunu açığa çıkaran sorular ise kural, hedef, mekanikler gibi oyunun temel ontolojik özellikleri olan unsurları, oyuncuların nasıl deneyimlediklerini anlamaya çalışan sorulardır.

Görüşmede sorulan sorular, çalışmanın sonunda ek sayfası olarak sunulmuştur

Saha çalışmasına alanı tanımak ve keşfetmek amacıyla nitel aşama ile başlanıp elde edilen bulgular çerçevesinde daha genel sonuçlara ulaşmak, bir ölçek aracı geliştirmek amacıyla nicel aşamaya geçilmiştir. Bu aşamada, nicel araştırma uygulamalarından biri olan anket tekniği kullanılmıştır.

Araştırmada, oyun oynayan bireylerin oynama eylemi esnasında yaşamış oldukları özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif boyutlarını ölçmek için bir ölçek geliştirilmiştir. Ölçek oluşturulurken, Kirginas ve Gouscos (2016)'un, "Development and Validation of a Questionnaire to Measure Perceptions of Freedom of Choice in Digital Games" makalesinde yayınladığı dijital oyunlarda seçme özgürlüğü algısını ölçmeye yönelik anket ölçeğinden hem soru düzeyinde hem de araştırmanın sınırlılıklarında belirtilen tespitler düzeyinde faydalanılmıştır.

Özgürlük ölçeğinden yola çıkılarak oluşturulan anket formu, üç kısımdan oluşmaktadır. Birinci bölümde, dijital oyun oynayan bireylerin demografik özelliklerine ilişkin sorular, cinsiyet, yaş ve eğitim durumu, oynama sıklığı, hangi tip oyunlar oynadığı gibi sorular yer almaktadır. Anketin ikinci kısmında ise dijital oyun oynayan bireylerin, oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu negatif ve pozitif özgürlük algısını ölçmeye yönelik sorular yer almaktadır. İkinci bölümde anket sorularında 5'li Likert ölçeği kullanılmış ve veriler SPSS istatistik paket programı ile analiz edilmiştir.

Likert tipi ölçekler, bireylerin düşünce, tutum ve tercihlerinin sıklık ve önem dereceleriyle olasılık seviyelerini detaylı olarak analiz etmek için kullanılan bir

ölçektir (Erdoğan, 2012, s. 240-250). Ankete katılan kişilerin görüşlerini yansıtmaları açısından Kesinlikle Katılmıyorum “1”, Katılmıyorum “2”, Kısmen Katılıyorum “3”, Katılıyorum “4” ve Kesinlikle Katılıyorum “5” şeklinde puanlanmıştır (Karasar, 2020, s. 114).

Hazırlanan anket soruları, uzmanlar tarafından incelenerek gerekli düzenlemeler yapılmış ve 30 kişiye yüz yüze uygulanmıştır. Beşli Likert tipi ölçekte yer alan maddelerin her biri, faktör analizi sonucu negatif ve pozitif boyutlar altında toplanmış ve anket ölçeğinin boyutlarına ulaşılmıştır. Pilot uygulama sonrası, gerekli düzeltmeler yaptıktan sonra yaklaşık 500 kişiye Google Formlar üzerinden çevrimiçi olarak iletilmiştir. Ancak 500 kişi içinden 387 kişi anket formunu doldurup göndermiştir. Her ne kadar 387 kişi örneklem hesaplama tablosuna göre yeterli sayıda olsa bile hedeflenen sayıya ulaşılmamıştır. Bunun en önemli nedeni araştırma, yüz yüze yapılmadığından dolayı katılımcıların ankete katılmayı daha kolay reddedebilmeleridir. Ancak yine de kısa bir süre içinde örneklem büyüklüğüne ulaşmak çevrimiçi anketle sağlanılmıştır. Çevrimiçi anket, bu çalışmada, Roberts (2007, s.19-27)’ın ifade ettiği gibi verilerinin işlenmesi, filtrelenmesi, zaman ve mekân sınırlarını aşarak geniş bir örnekleme ulaşılması açısından oldukça avantajlı olmuştur.

4.6. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bir araştırmada sınırlılıklar, araştırmanın başlangıcında belirgin olmayan, çalışma ilerledikçe belirginleşen, sonuç olarak çalışmanın bulgularını, anlamını, yorumunu ve genellemesini etkileyen, araştırmacıların kontrolü dışında gelişen, araştırmacının az kontrol edebildiği ya da kontrol edemediği faktörlerdir (Özkan ve Kaya, 2015, s. 496).

Bu araştırmada, karma araştırma yöntemine bağlı olarak hem nicel hem de nitel veri toplama tekniği kullanılmıştır. Araştırmaya başlamadan önce nitel veri toplama tekniğine bağlı olarak yapılan görüşmelerde, dijital oyun kültürünü bilen ve farklı türden oyuncularla görüşmeler yapılması amaçlanmıştır. Ancak görüşmeye katılan bireyler, dijital oyun kültürünü bilen bireylerden oluşmasına karşılık, oyuncu türünün,

görüşme yapılan bireylerde eşit dağılımı sağlanamamıştır. Araştırmada, 4 tane “gamer” türü oyuncuyla görüşülürken, 2 tane “Hardcore” türüne giren Esporcuyla ve 2 tane “game master” oyuncu türüne giren amatör oyun tasarımcısıyla görüşülmüştür. Araştırmada “gamer” tarzı oyunculara ulaşmak oldukça kolayken, Esporcu ve oyun tasarımcılarına ulaşmak oldukça güç olmuş ve söz konusu bireyler, farklı illerde olduğu için dijital ortamda, dijital ortamın sınırlılıkları içinde kalınarak görüşmeler yapılabilmektedir.

Nicel araştırmada, ankete katılan bireylerin demografik durumları, tabakalı ya da amaçsal örnekleme göre seçilmediği için katılımcıların demografik verilerinde eşit bir dağılım mümkün olmamıştır. Bu anlamda araştırmaya katılanlar, çoğunlukla erkek ve 14-20 yaş aralığında bireylerden oluşmuştur.

Dijital oyun evreninde pek çok oyun türü vardır. Ancak bu araştırmada, oyun türünün, oyuncunun oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyimine etkisi, bütün oyun türlerini kapsadığı düşünülerek “evren yapısı” baz alınarak, “açık dünya” ve “kapalı dünya” oyunları üzerinden araştırılmıştır. Farklı türden oyunların, özgürlük deneyimi üzerine etkileri araştırılmamıştır.

4.7. NİTEL VE NİCEL VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ

Bu araştırmada karma araştırmalar yönteminin bir deseni olan, keşfedici ardışık desen benimsenmiştir. Araştırmada keşfedici ardışık desene uygun olarak önce nitel verilerin çözümülenmesine, ardından nicel verilerin çözümülenmesine yer verilmiştir.

Nitel araştırmada görüşme verileri, kodlama yöntemine göre çözümlenmiştir. Nitel bir araştırmada kod, dil veya görsel temelli bir veriyi betimlemek için sembolik olarak kullanılan, konunun özünü yansıtan çağrışımsal bir sözcük ya da ifadenin kullanılmasıdır. Nitel veri analizi bağlamında ise kodlama, eldeki veriyi temsil eden semboller, ifadeleri bir örüntü oluşturacak şekilde anlamlandırmak, örüntüleri kategorize etmek, iddia ya da önerme geliştirmek için analitik süreçlerde kullanılacak yorumlanmış anlam parçaları üretmektir (Saldana, 2003, s.4).

Kodlama, yorumlamaya dayalı bir etkinliktir. Kodlama etkinliğinin hemen her aşamasında çeşitlilik ve tercihler vardır. Kodlamada, tek bir doğru yoktur. Araştırmacı, araştırmasının amacına göre kendi üreteceği bir kodlama yöntemi kullanabileceği gibi mevcut kodlama yöntemlerinden birini de kendi araştırma amacı ve nesnesine göre kullanabilir (Saldana, 2003, s.5).

Bu çalışmada birinci döngü kodlamada “yapısal kodlama” yöntemi kullanılmıştır. Yapısal kodlama (structural coding) yöntemi, basit ama temel bir kodlama yöntemidir. Bu kodlama yönteminde araştırmacı, kavramsal ve kuramsal çerçevesinden yola çıkarak veri setinin kodlanmasını ve kategorize edilmesini sağlayan anlam içeriklerini kullanabilir (Saldana, 2003, s.97). İkinci döngü kodlamada ise kategori ve temalara ulaşmak için “kuramsal kodlama” yapılmıştır. Kuramsal kodlamanın bir diğer adı seçici kodlamadır. Kuramsal kodlama, temellendirilmiş kuram geliştirmek açısından oldukça elverişli bir kodlama yöntemidir. Kuramsal kodlama, temellendirilmiş kuram analizinde birinci döngü kodlar olmak üzere, tüm kodları, kategorileri kapsayan, kodları açıklayan şemsiye kod işlevi görür. Kuramsal kodlama sonucu oluşturulan tema, kuramın kendisi değildir. Kuramsal tartışmayı ve bütünleştirmeyi sağlayan bir soyutlamadır (Saldana, 2003, s.250-251).

Araştırmada, ilk döngü kodlamada yapısal kodlama bağlamında temel kodlar ve alt kodlar oluşturulmuştur. İkinci döngü kuramsal kodlamada ise araştırmanın alt araştırma sorusu bağlamında seçilen temel kodlar, araştırmaya yön veren kavramlar üzerinden kategorilere ve temalara ayrılmıştır (Saldana, 2003, s.235).

Araştırma, az sayıda kişiyle yapıldığı için nitel verilerin nicelleştirilmesi yoluna gidilmemiştir. Ayrıca nitel bir çalışmada verilerin nicelleştirilmesi gerekli de değildir. Bu çalışmada, ifadelerin etiketlenip kodlanmasında, söz konusu kodun analizde dikkate alınabilmesi ve araştırma bulgularına katkı sağlayabilmesi için katılımcıların en az dörtte biri tarafından paylaşılıp paylaşılmadığına dikkat edilmiştir (Saldana, 2003, s.25, 27).

Görüşmeye katılan bireyler oyuncu türüne göre, “gamer” tarzı oyuncular (G1, G2, G3, G4), “game master” türüne giren oyuncular (M5, M6), “Hardcore” türüne giren oyuncular (H7, H8) olarak kodlanmıştır.

Nicel arařtırmada, rneklemine oluřturan kiřilerin grřlerine ulařabilmek iin anket teknięinden faydalanılmıřtır. Anket formu  kısımdan oluřmaktadır. Birinci blm, oyun oynayan bireylerin demografik zelliklerine iliřkin, cinsiyet, eęitim durumu, yařı ve eęitim durumu, oynama sıklıęı, hangi tip oyunlar oynadıęı gibi sorulardan oluřmaktadır. Anketin ikinci kısmında ise dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama eyleminde yařamıř olduęu zgrlk algısını lmeye ynelik sorular yer almaktadır. Bu sorulara verilen yanıtlara katılım oranını lmek iin ‘‘Likert Tipi’’ lek kullanılmıřtır. Ankete katılan kiřilerin grřlerini yansıtmaları aısından Kesinlikle Katılmıyorum ‘‘1’’, Katılmıyorum ‘‘2’’, Kısmen Katılıyorum ‘‘3’’, Katılıyorum ‘‘4’’ ve Kesinlikle Katılıyorum ‘‘5’’ řeklinde puanlanmıřtır (Karasar, 2020: 114). Beřli likert tipi lekte yer alan maddelerin her biri, faktr analizi sonucu ile eřitli boyutlar altında toplanmıř ve anket leęinin boyutlarına ulařılmıřtır. Beřli likert lekler iin lek boyutlarının aritmetik ortalama deęerlerinin yorumlanması; ‘‘Kesinlikle Katılmıyorum’’ $\bar{X} = 1.00-1.79$ puan, ‘‘Katılmıyorum’’ $\bar{X} = 1.80-2.59$ puan, ‘‘Kararsızım’’ $\bar{X} = 2.60-3.39$, ‘‘Katılıyorum’’ $\bar{X} = 3.40-4.19$ ve ‘‘Kesinlikle Katılıyorum’’ $\bar{X} = 4.20-5.00$ řeklinde puanlanmıřtır (Karasar, 2020, s. 114).

Toplanan verilerin analiz edilmesinde SPSS 26 (Statistical Package for the Social Sciences) istatistik programı kullanılmıřtır. Arařtırma kapsamında elde edilen veriler SPSS 26 istatistik programına kodlanmıřtır.

Anket leęinin geerlilięi ve gvenilirlięi Coronbach’s Alfa (α) analizi ile gerekleřtirilmıřtır. Gvenilirlik analizi, arařtırma kapsamında elde edilen verilerin rastlantısal olup olmadıęı noktasında sonu sunması aısından nemlidir. Gvenilirlięin lt ve deęerleri řu řekilde ifade edilmektedir (Karasar, 2023, s. 115-118):

$0.00 < \alpha < 0.40$ ise lek gvenilir deęil

$0.40 < \alpha < 0.60$ ise leęin dřk gvenilirlikte

$0.60 < \alpha < 0.80$ ise leęin olduka gvenilir

$0.80 < \alpha < 1.00$ ise leęin yksek olduęu ifade edilmektedir

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. NİTEL VE NİCEL ARAŞTIRMA BULGULARI

5.1. DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN OYNAMA EYLEMİNDE YAŞADIĞI ÖZGÜRLÜK DENEYİMİNE İLİŞKİN NİTEL ARAŞTIRMA BULGULARI

Bu bölümde, öncelikle görüşmeye katılanların kişisel verileri analiz edilip yorumlanacak, ardından görüşmeye katılan kişilerin, oynama eylemi esnasında yaşamış oldukları özgürlük deneyimine ilişkin veriler, tezin araştırma soruları bağlamında analiz edilip yorumlanacaktır.

5.1.1. Katılımcılarla İlgili Kişisel Bilgilerin Yorumlanması

Araştırmada, raslantısal olmayan örneklem türlerinden amaçsal örneklem türüne göre 8 kişiyle görüşülmüştür. 8 kişiden 4'ü “gamer” tarzı oyuncu, 2 tane “hardcore gamer” türüne giren Esporcu ve 2 tane “game master” türü oyuncu kategorisine girebilecek amatör oyun yapımıyla ilgilenen oyuncularla görüşülmüştür.

Araştırmada görüşülen kişiler, 15-20 yaş aralığındadır. Görüşmeye katılanların eğitim durumu ise ortaöğretim ve lisans eğitimi almakta olan bireylerden oluşmaktadır. Araştırmada yaş değişkeninin 15 yaş ve üstü, eğitim durumunun da ortaöğretim ve üstü bireylerden seçilmesinin amacı, katılımcıların, özgürlük kavramı hakkında belli bir bilincinin olmasıdır.

Araştırmada, 7 erkek ve 1 kadın oyuncuyla görüşülmüştür. Ancak bu araştırmada, cinsiyet değişkeni belirleyici olmadığı için erkek ve kadın oyuncuların eşit bir düzeyde temsil edilmesi için özel bir çaba harcanmamıştır.

Mesleki bilgilere gelindiğinde ise temelde hepsi öğrencidir. Ancak Esporcu düzeyinde oyun oynayan bireyler, lisanslı oyuncular olup Esporu, sadece bir hobi

olarak yapmamaktadırlar. Araştırmada görüşülen Esporcular, düzenli antrenman yapan, takımlarda lisanslı oyuncu olarak çalışan ve Espordan gelir elde eden bireylerdir. Oyun yapımıyla ilgilenen bireyler ise amatör olarak bu işle ilgilenen ve henüz oyun yapımından gelir elde etmemiş bireylerdir.

5.1.2. Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Davranışına İlişkin Genel Bilgilerinin Yorumlanması

Gamer tarzı oyuncular, günlük 2-3 saat oynarken, Esporcu ve oyun yapan oyuncular, 5 ve 12 saat arası oyun oynamaktadırlar. Görüşmeye katılan bireyler, genellikle rekabetçi, strateji ve macera türü oyunlar oynamayı tercih ediyorlar. Ancak bu tez çalışması açısından önemli olan yan ise katılımcıların, bir üst tür olarak açık dünya oyunlarını ve hikâye tabanlı oyunları tercih etmeleridir. Katılımcı (M4)'ün belirttiği gibi hikâye tabanlı oyunlar, *“bizzat kendimizin kontrolünde hissettiği kitap gibi yani kitaba yazılanı okursunuz ama oyunda, o yazılanı belli bir seviyede değiştirebiliyorsunuz”*.

Bu anlamda hikâye tabanlı oyunlar, yeni neslin kitabı ve sineması gibidir. Ancak kitaptan ve sinemadan farklı olarak dijital oyunda oyuncu, pasif değil oyunun gidişatına etki edebilen bir aktördür.

5.1.3. Araştırmanın Nitel Bulguları

Bu kısımda, araştırma sorularına verilen yanıtların çözümlenmesi sonucunda ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Ulaşılan bulgular, araştırmanın temel probleminin yanıtlanmasını destekleyecek olan alt problemler ve odaklanılan temalara göre sunulmuştur.

5.1.3.1. Gerçeğin Sınırından Kurtulmak

Çalışmanın temel problemine bağlı olarak üretilen alt araştırma sorusu, “dijital oyun oynayan bireylerin, oyun oynama amacı içinde bir özgürleşme isteği var mıdır?”

Oyuncunun özgürleşme isteği ve isteğin gerçekleşmesini sağlayan ontolojik yapı ilişkisini gösterebilmek için oyuncunun deneyimine dönüldüğünde ise katılımcılara sorulan soru, “dijital oyun oynama amacınız nedir?” sorusudur. Bu soruya verilen yanıtlar “oyun oynama amacı” yapısal koduyla analiz edilmiştir. Verilen yanıtlarda öne çıkan ifadeler, “kafa dağıtmak”, “fiziksel dünyada yapamadığını yapmak”, “zaman geçirmek”, “eğlenmek”, “sosyalleşmek”, “kariyer, kazanç sağlamak (özellikle Esporcular açısından)” ve “rekabet etmek” şeklinde alt kodlara ayrılmıştır. Bu yanıtlardan en çok dile getirilenler ise “kafa dağıtmak”, “fiziksel dünyada yapamadığını yapmak” ve “zaman geçirmek” koduyla etiketlenen ifadelerdir.

Bu soruda öne çıkan kodlar üzerinden yanıtlara bakıldığında ise oyuncuların çoğunun dijital oyunu “zaman geçirmek” için oynadığı görülür. Örneğin bu konuda katılımcı (G1)’in yanıtı oldukça ilginçtir. Katılımcı (G1) dijital oyunu, vakit geçirmek için oynamaktadır. Ancak görüşme esnasında bu soruyu derinleştirmek için katılımcı (G1)’e “neden vaktini, gezmek kitap okumak ya da film izlemek yerine oyun oynayarak geçiriyorsun?” diye sorulduğunda katılımcı bu durumu şu şekilde ifade etmiştir:

“Yapacak bir şey bulamıyorum aslında. 1 saat film izleyeceme onun yerine gidip 20 dakika oyun oynuyorum. Bu daha vakti, verimli geçirmek oluyor. Yani filmde 2 saatte ödül alıyorsam, hani dopamin salgı sistemi, bu oyunda 5 dakikaya düşüyor. Ama şimdi sınav zamanı amacım dopamini, hangisi daha hızlı sağlar, bu yüzden oyunu tercih ediyorum.” (G1)

Katılımcının yanıtı, günümüz insanın rasyonalitesine uygun bir yönelime işaret etmekte, daha az girdiyle daha fazla verim almayı isteyen insanı temsil etmektedir. Katılımcının belirttiği gibi, 1 saat filmde alacağı verimi, bir gamer oyuncu, 20 dakikada oyundan almaktadır. Böylece oyuncular, dijital oyunla bir yandan vakit

geçirirken diğer yandan vaktini verimli geçirmekte, oyuncu hem eğlendiğini hem de bilgilendiğini düşünmektedir. Bu durumu, katılımcı (G4) şu şekilde ifade etmektedir:

“Güzel vakit geçirmek, mutlu hissetmek, farklı şeyler görme aslında dijital oyunda bir yerden sonra özellikle bu zamanlarda bir kültüre giriyor. Hani bunu gerçekten oturup anlatan, yeni oyunları tanıtan, mekaniklerini tanıtan çok kişi var; yani bir yandan kendime bu kültürü katmak istediğim için bir yandan da hoşuma gittiği için zevk aldığım için oynuyorum.” (G4)

Katılımcı, dijital oyunu bir kültür olarak değerlendirmekte, oynadıkça sadece vaktini geçirdiğini düşünmemekte, aynı zamanda bir kültürü tanıdığını düşünmektedir.

Bu sorunun diğer favori yanıtı ise (bu tez çalışmasının alt problemini yakından ilgilendiren) “kafa dağıtmak” ve “fiziksel dünyada yapamadıklarını” yapmak şeklinde kodlanan yanıtlardır. Oyuncu diğer nedenlerin dışında bir oyunu, “kafa dağıtmak” ve “fiziksel dünyanın sınırlılıklarından dolayı yapmadıklarını yapmak” için oynar. Ancak “kafa dağıtmak” ve “fiziksel dünyanın sınırlılıklarından dolayı yapmadıklarını yapmak” yanıtının özgürlükle bir ilişkisi vardır:

“Kafa dağıtmak”, oyuncunun içinde yaşamış olduğu somut dünyanın oyuncuya dayattığı sorunlardan, sıkıntılardan kısa bir süre de olsa uzaklaşıp, rahatlamasıdır. Bu durum oyuncunun, bireysel özgürlük arayışına girer. Hannah Arendt, bu tip özgürlüğe “içsel özgürlük” der. Arendt (1996, s.197-199) “içsel özgürlük” kavramını, insanların dış zorlamalardan kaçıp sığınabilecekleri ve kendilerini içinde özgür hissedebildikleri bir alana karşılık olarak tanımlar. Bu özgürlük, aynı zamanda oyun oynama amacına yansıyan “negatif özgürlük”ü ifade eder. Çünkü oyun, oyuncuya somut dünyadan kaçıp rahatlayacağı bir alan sunmuştur. Oyuncu, oyun alanını, herhangi bir zorlama olmaksızın tercih eder ve oyun alanına girer. Ancak burada “içsel özgürlük” kavramının kullanılmasının nedeni, oyuncunun oynama amacını “içsel özgürlük” kavramının daha iyi ifade etmesidir.

Arendt’in “içsel özgürlük” kavramı üzerinden katılımcı (G1)’in yanıtına bakıldığında ise katılımcı, içsel özgürlük anlayışını şu şekilde dile getirir:

“Ayrıca kaçmak, her oyun kaçmak için oynanmaz aslında. Ama unutmak da diyebiliriz. Ama bu sorumluluktan kaçarak değil. Ama sorumsuz olduğu bir alana giriyor. Oyun bir getiriyor ama onun sorumluluğu gerçek dünyadaki gibi değil, gerçek yaşamdaki gibi değil...” (G1)

Katılımcı, gerçek dünyanın sırtına yüklediği sorumluluktan oyun oynayarak kaçmakta, dijital oyunda, aradığı özgürlüğü bulmaktadır. Bir başka katılımcı ise içsel özgürlük arayışını, doğrudan “kafa dağıtmak” olarak nitelendirmektedir:

“Benim oyun oynama amacım, kafa dağıtmak, boş zamanımı geçirmek daha çok para kazanım gibi bir derdim yok. Mesela arkadaşımın online platformda vakit geçirmek, böyle amaçlarım var daha çok...” (G3)

Katılımcı (H7) ise oyunu rahatlamak, sakinleşmek ve bir Esporcu olduğu için “kazanç sağlamak” için oynamakta, kazanç sağlamanın ötesinde katılımcı (G1) gibi oyun dünyasını kafasını dağıtabileceği bir alan olarak görmektedir. Katılımcı bu durumu, şu şekilde ifade etmektedir:

“Rahatlamak, sakinleşmek, ek bir kazanç olması için...” (H7)

Ayrıca oyuncu, oyunu, sadece “kafa dağıtmak” için oynamaz. Aynı zamanda gerçek dünyada, fiziksel olarak yapamadığı eylemleri, oyunda yapmak için de oynar. Bu ontolojik bağlamda bir özgürlük arayışındır ve kendini “negatif özgürlük” olarak gösterir. Örneğin katılımcı (M6) bu arayışı şu şekilde ifade eder:

“Gerçeklikten biraz daha dışarı çıkmak. Yapılmayacak şeyleri oyunlarda yapmak. Biraz da kafayı dağıtmak, rahatlamak için oynuyorum.” (M6)

Oyuncu, ister kafa dağıtmak amacıyla oynasın isterse de fiziksel dünyada yapamadıklarını yapmak amacıyla oynasın, her iki amaç, özgürlükle ilişkilidir. Oyuncu, gerçek dünyada yaşamış olduğu sorumluluklardan, ağırlıklardan kurtulup sığındığı bir liman olarak oyunu görür. İçsel özgürlük arayışını oyunda giderir. Aynı zamanda oyuncu, gerçek dünyada yapamayıp oyun dünyasında sunulan oynama seçenekleri içinde seçimler yapar ve ontolojik sınırların dışına çıkıp o zorunluluktan kurtulup özgürleşir. Burada oyuncunun yaşamış olduğu özgürlük deneyimi, bir

oyuncunun oyunla etkileşime geçmeden önce, oyundan beklediklerini içeren, bilişsel etkileşimle oluşan özgürlük deneyimidir. Söz konusu niyetin tatmini, oyun esnasında, oyunun iç yapısının sunmuş olduğu etkileşim ile sağlanır. Oyun, oyuncunun, gerçek dünyanın ağırlığından kaçıp, oyun dünyasına sığınmasına ve aynı zamanda gerçek dünyada yapamadığı ama olmasını istediği şeyleri yapmasına imkân veren bir dünya sunar. Böylece oyun oynama amacına yansıyan özgürlük, esasında oyunun sunmuş olduğu dünyanın imkanlarıyla ve o esnada yaşadığı etkileşim ile gerçekleşir.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen bulgular, bu çalışmanın alt problemi doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori “gerçeğin sınırından kurtulmak”, tema ise “özgürleşme” dir.

Tablo 1: Oyun Oynama Amacı İçinde Yer Alan Özgürleşme İsteğine İlişkin Verilerin Analizi
Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Kafa dağıtmak	Gerçeğin Sınırından Kurtulmak	Özgürleşme
Fiziksel dünyada yapamadığını yapmak		

Tablo 1’de verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncu, pek çok nedenle oyun oynar ama bu nedenlerin bir kısmı, özgürlükle ilgilidir. Oyuncu, “kafa dağıtmak” ve “fiziksel dünyada yapamadığını yapmak” için oyun dünyasına sığınır. Bu durum oyuncunun gerçeğin sınırından kurtulup özgürleşmesini ifade eder.

5.1.3.2. Çerçeveye Sığdırılmış Ayrı Bir Dünya

Birinci soruda, oyuncunun oyun oynama amacı içinde özgürleşme isteğinin olup olmadığı anlaşılmaya çalışıldı. Ancak oyuncunun söz konusu amacını gerçekleştirecek olan, dijital oyunun kendisidir. Bu anlamda araştırmaya yön veren bir alt araştırma sorusu, “dijital oyun, bireylere ne ifade ediyor?” şeklindedir. Alt araştırma sorusuna bağlı olarak katılımcılara sorulan soru ise “sizce dijital oyun

nedir?” sorusudur. Bu soruya verilen yanıtlar, “dijital oyununun anlamı” yapısal koduyla analiz edilmiştir. Verilen yanıtlarda öne çıkan ifadeler, “yeni bir dünya”, “dijital iç yapı”, “sektör”, “zaman geçirme aracı”, “öğretici bir alan”, “etkileşimli bir kitap” ve “amaçlı etkinlik” alt kodlarına ayrılıp analiz edilmiştir.

Bu ifadelerin bir kısmı, tezin alt problemi doğrultusunda seçilip incelendiğinde “yeni bir dünya” olarak etiketlenen kod, oyunun ontolojisine göndermede bulunduğu için bu tez çalışması açısından oldukça önemlidir. Oyuncular, dijital oyunu, içinde yaşadıkları dünyadan ayrı, yapay bir dünya olarak tanımlamaktadırlar. Söz konusu olan “yeni dünya”nın özelliklerine bakıldığında ise katılımcı (G1)’in yanıtı oldukça önemlidir:

“Belli bir kod üzerinde çalışan, mekanikler havuzu. İnsanın gezinebileceği bir mekanikler havuzu. Yapay bir dünya...” (G1)

Katılımcı, bir yandan dijital oyunu, dijital yapısı üzerinden tanımlarken, diğer yandan, söz konusu yapının “yapay bir dünya” yarattığını vurgulamaktadır.

Benzer bir yaklaşım ise katılımcı (G2)’de görülmektedir. Katılımcı, “dijital oyun nedir?” sorusuna, “bir çerçeveye sığdırılmış ayrı bir dünyadır” yanıtını vermekte, söz konusu dünyanın, somut dünyadan farkını, sınırı çağrıştıran bir ifade üzerinden dijital oyunu anlatmaktadır. Bu anlamda dijital oyunun, gerçek dünya gibi bir alanı, bir sınırı vardır ve oyuncu açısından söz konusu sınır, oyunun anlamını belirlemektedir. Ancak söz konusu çerçeve, gerçek dünyanın sınırları değil, oyun dünyasının sınırlarıdır. Bu çerçevenin içinde, gerçek yaşama benzer her şey vardır. Farkı ise oyun oynayan bireyin, gerçek yaşamda yaşayamadığını oyun dünyasında yaşayabilmesidir:

“Her türlü bizim yaşayamadığımız hikâyenin orda olması, hani benim için yepyeni bir boyut yepyeni bir evren...” (G2)

Katılımcıya göre dijital oyun, gerçek dünyaya benzer ama gerçek dünyada yaşamadığı şeyleri oyun dünyasında yaşadığı, bir çerçevenin içine sığdırılmış ayrı bir evrendir.

Katılımcı (M6) ise dijital oyunu, bir yandan dijital yapısına göre tanımlarken diğer yandan oynama amacı doğrultusunda tanımlamakta, dijital oyunu insanın kafasını dağıtabildiği, gerçeklikten uzak bir ortam olarak ifade etmektedir:

“İnsanların vakit geçirip, kafalarını dağıtabildiği, kendilerini rahat hissedebileceği, gerçeklikten de biraz uzaklaşabildiği ortam...” (M6)

“Kafa dağıtmak” deyimini bir önceki soruda, sıkıntıyı gidermek, üzüntüyü yok etmeye çalışmak, insanın kendisini üzen, sıkıntı yaratan şeylerden uzaklaşmak, kaçmak için kullandığı bir deyim olarak tanımlanmıştı. Bu anlamda oyun, oyuncunun gerçek dünyadan kaçtığı ve sığındığı bir limandır. Fink (2015, s.16-17)’in belirttiği gibi oyun, *“dur duraksız bir yolculukta ve aralıksız bir kaçışta تنها bir istirahat noktasıdır”*. Gerçek yaşamın ağırlığından oyuncunun kaçtığı, sığındığı bir sığınaktır. Söz konusu sığınağı sağlayan ise oyunun farklı bir gerçeklik sunan ontolojik yapısıdır.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın alt problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori, oyunun ontolojik karakterine işaret eden “gerçek olmayan yeni bir dünya”, tema ise “özgürleştirici sanal oyun dünyası” dır.

Tablo 2: Özgürleşme İsteği ve Oyun Dünyasına İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Yapay dünya	Gerçek Olmayan Yeni Bir Dünya	Özgürleştirici Sanal Oyun Dünyası
Ayrı bir dünya		
Gerçekten uzak bir dünya		

Tablo 2’de verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, katılımcılar oyunu, gerçekten uzak, ayrı sanal bir dünya olarak görmektedir. Sanal oyun dünyası, dünya olma anlamında bir ontolojiye göndermede bulunur. Ancak söz konusu ontolojiyi oluşturan, dijital oyunu oyun yapan oyun tasarım ve sistem öğeleridir. Dolayısıyla dijital oyun dünyasını, dijital yapıya gömülü olan oyun tasarım ve sistem unsurlarından ayrı düşünmek mümkün değildir. Bu anlamda bu soruyu derinleştirmek, oyuncular için sanal oyun dünyasını kuran unsurların ne ifade ettiğini ortaya koymak gerekir.

5.1.3.3. Anlamlı Oyun Bağlamı: Etkileşim

Gerçekte olan ve olmayan her şey söz konusu yapay dünyanın içine sığdırılmış bir biçimde bulunur. Ancak dijital oyunun, oyuncuya ayrı bir dünya olarak görülmesi için oyuncunun gerçek dünyayı unutup, oyun dünyasıyla bütünleşmesi gerekir. Bu bütünleşmeyi sağlayan yapı ise oyunun ontolojik yapısı olarak ifade edilen, oyunun dijital yapısı içine gömülü olan oyun sistem unsurları ve bu unsurların anlamlı bir aradalığını ifade eden oyun dinamiğidir. Oyun dinamiği, oyuncunun, oyunla etkileşimi sonucunda, oyuncuda oluşan, oyunun oynanabilirliğini sağlayan, başta oyun sistem öğeleri olmak üzere, bir oyunun hikâyesi, araca uygunluğu, grafik düzgünlüğü, karakterlerin özgünlüğü, oyunun geri bildirim verip vermemesi gibi kriterler üzerinden değerlendirmesi sonucu oyuncunun yaşamış olduğu etkileşimdir. Başka bir şekilde söylenirse, bir oyunun dinamiği, oyuncunun oyun sistem öğeleriyle ve diğer oyun unsurlarıyla etkileşerek, anlamlı bir oyun bağlamında bulunmasıdır. Dolayısıyla burada “dijital oyun oynayan bireylerin oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin dijital oyunun ontolojik özellikleriyle bir ilişkisi var mıdır?” sorusuyla “dijital oyunda oyuncunun oynama edimi esnasında yaşadığı özgürlük deneyiminin dijital oyunun etkileşimli bir metin olma özelliğiyle bir ilişkisi var mıdır?” alt sorularını beraber sormak ve oyuncunun dijital oyunu bir dünya olarak deneyimlemesini sağlayan temel ontolojik ilkeyi ortaya koymak gerekir. Ancak söz konusu bağlantıyı kurabilmek için oyuncu açısından oyunu oyun yapan ontolojik özellikleri anlamak gerekir. Bu anlamda katılımcılara sorulan soru, “dijital oyunu, oyun yapan temel özellikler nelerdir?” sorusudur.

Bu soruya verilen yanıtlar “dijital oyununun ontolojik unsurları” yapısal koduyla analiz edilmiştir. Verilen yanıtlarda öne çıkan ifadeler ise “oyun sistem öğeleri” ve “oyun dinamiği” şeklinde etiketlenen alt kodlara ayrılmıştır. Bu ifadelerin bir kısmı, tezin alt problemi doğrultusunda seçilip analiz edildiğinde, oyun sistem öğeleri içinde en çok öne çıkan, oyuncunun oynama edimi esnasında oyun sisteminin materyal bileşenleriyle kurmuş olduğu etkileşimi sağlayan başta “oyun mekaniği” olmak üzere oyunun “kural” ve “hedef/amaç” unsurudur. “Oyun dinamiği” kodu altında yer alan alt kodlar ise “oynanabilirlik”, “zevk”, “araca uyumluluk” gibi

yanıtlardır. Ancak bu soruda oyun “sistem unsurları” ve “oyun dinamiği” birlikte analiz edilecektir. Çünkü oyun dinamiği, oyun sistem öğelerini içine alan, bir oyunun oynanabilirliğini belirten bir değerlendirme biçimidir. Bu anlamda, oyun sistem öğeleri, teknik olarak her oyunda olması gereken, tasarımsal öğeler iken oyun dinamiği, bir bütün olarak oyunun oyuncu tarafından zevkle oynanabilirliğini sağlayan, oyuncunun oyun mekanikleriyle etkileşimini sağlayan eylemlerdir. Dolayısıyla oyun dinamiği, oyunun oynanabilirliğini sağlayan hikâyeden tutunda, araca uygunluk, grafik düzgünlük, karakterlerin özgünlüğü, geri bildirim vs. sonucunda oyuncuda oluşan hislerdir. Oyuncunun oyun sistem öğeleriyle ve diğer oyun unsurlarıyla etkileşerek, anlamlı bir oyun bağlamında bulunmasıdır.

Tezin alt problemleri doğrultusunda oyuncuların verdiği yanıtlara bakıldığında ise öne çıkan en önemli yanıtlar, oyuncular açısından oyun sistem unsurlarının ve oyun dinamiğinin ne ifade ettiğidir. Çünkü söz konusu unsurlar, bir oyunda, oyun dünyasını kuran temel unsurlar olmakla birlikte, aynı zamanda, oyuncunun oyun oynama esansında yaşamış olduğu özgürlük deneyimi üzerinde doğrudan etkisi vardır. Çünkü insanın oynama edimi, oyunun ontolojik yapısıyla bir belirlenim ilişkisi içindedir. Ontolojik yapı içinde “insan edilgen midir, yoksa etken midir?” sorusu, oyunun ontolojik yapısı tarafından belirlenen, oyun oynayan öznenin özgürlükle olan ilişkisini kuran bir durumdur. Ancak bu etkiye varmadan önce bir oyunda, oyuncu açısından “oyun sistem unsurları ve oyun dinamiği ne ifade ediyor?” bunu anlamak gerekir. Bunun için oyuncu deneyimine gidildiğinde, katılımcı (G1)’in yanıtı oldukça önemlidir:

“Mekanik çeşitliliği, hikâyeli bir oynasa, hikâyenin düzgünlüğü, optimizasyon (Oyunun araca uygunluğu), grafiklerin düzgünlüğüdür.” (G1)

Katılımcı için bir oyunda mekanik çeşitlilik önemlidir. Ayrıca katılımcı için mekanik çeşitliliğin yanı sıra oyun dinamiğine göndermede bulunan hikâyenin düzgünlüğü, oyunun araca uygunluğu ve grafik düzgünlükte önemli unsurlar olduğu görülmektedir.

Mekaniğe öncelik veren bir diğer katılımcı ise (G2)’dir. Katılımcıya göre mekanik, oyunun oynanabilirliğini sağlayan en önemli unsurdur:

“Mekanik, bir oyun için çok önemlidir. Hikayesi çok güzeldir ama mekaniği kötüdür. Bizim tabirimizle kalastır. Oynanmaz. Kendisini oynatmaz. Hikâye çok önemlidir. Oyunu oyun yapan, bence en başta, hikayedir. Çok fazla çok oyunculu oyunu sevmem. En başta söylediğim gibi oyun, kendisini oynatacak. O kalashığı hissetmeyeceksin.” (G2)

Katılımcı için oyun mekaniği, oyun dinamiğini sağlayan temel unsurdur. Bir oyunun mekaniği iyi değilse oyun, kendisini oynatmaz. Oyuncu tabiriyle “kalas”tır. Katılımcı, aynı zamanda oyun dinamiği açısından önemli olan bir başka unsurun hikâye olduğunu belirtmekte ama hikâyenin oyuncuya anlamlı bir oyun bağlamı yaratması için mekaniğin daha önemli olduğunu ifade etmektedir.

Yine oyun mekaniği ve dinamiği arasındaki ilişkiyi vurgulayan bir başka katılımcı ise (M5)’dir. Katılımcının yanıtı şu şekildedir:

“Genel olarak mekaniğidir. Zevk vermesidir. Mesela ben bir oyuna grince, silahla oradaki insanları vururken, orda hissettiğim şey, işlediğim vahşetten çok doğrudan o tıklamanın verdiği hissin geri dönüşü o mekanik zaten veriyor ya da orada vurduğum adamın fiziki aktiviteleri vurduktan sonra ragdoll yani şey mekaniği biri vurulduktan sonra yere yığılır ya onu canlandırmak için bir fizik ortamı hazırlıyorlar oyun içinde işte onun hissi... Bir de onun dışında hikayedir. Hikâye de normal kitap okur gibi güzelse...” (M5)

Katılımcıya göre bir oyunu oyun yapan unsur, oyunun “mekaniği”dir. Hikâye bu anlamda geri plandadır. Çünkü oyuncuya, oyunu oynatan, oyunun hikayesiyle oyuncunun etkileşim içine girmesini sağlayan oyunun mekanikleridir. Oyuncu, gerçek dünyada yapamadıklarını, oyun mekanikleri aracılığıyla yapar. Oyunun mekanikleri ve çeşitliği iyi değilse, oyuncunun oyunla bütünleşmesi ve anlamlı bir oyun bağlamı içinde olması mümkün değildir.

Oyun mekaniğinden sonra incelenmesi gereken diğer sistemsel unsurlar, oyunun “kural” ve “hedefleri” dir. Bu soruda her ne kadar katılımcılar, oyunu oyun yapan temel unsur olarak “oyun mekaniklerini” öne çıkarsa da bir oyunda mekaniği belirleyen, oyunun kural ve hedefleridir. Bu anlamda, bir oyunda kural ve hedefin

yerini iyi anlamak gerekir. Yanıtlara bakıldığında ise örneğin katılımcı (H8)’e göre oyuncu açısından en önemli şey, oyuncunun, “*belli bir hedef ve kural doğrultusunda*” oynamasıdır. Katılımcı (H7)’ye göre ise bir oyunu oyun yapan unsurlardan biri, oyunun amacıdır. Katılımcı bu durumu, şu şekilde dile getirir:

“Amaçtır bence, dijital oyunda bir amacın olmalı ki, hiç sıkılmadan oynayabilirsın.” (H7)

Katılımcıya göre amaç ya da hedef, bir oyunda oyuncunun hiç sıkılmadan kalmasına sebep olmaktadır. Bu yanıt oldukça önemlidir. Çünkü katılımcıya göre bir oyunda kural ve hedef, oyundan gelen zorunluklar olmakla birlikte, bu zorunluklar oyuncu açısından bir zorunluluk ya da sınır olarak değerlendirilmemektedir. Katılımcı açısından bir oyunda kural ve hedef, oyuncunun sıkılmadan, oyunu sürdürmesini sağlayan temel oyun dinamiği olmaktadır.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın alt problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori, “*zevk veren ontolojik unsur*”, tema ise “*etkileşim ve anlamlı oyun bağlamı*”dır. Verilerin analizi sonucunda elde edilen kategori ve tema, tablo üzerinde gösterildiğinde ise şu şekildedir:

Tablo 3: Oynama Esnasında Yaşanan Özgürlük Deneyimi ve Dijital Oyunun Ontolojik Özelliklerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Oyun sistem öğeleri	Zevk Veren	Anlamlı Oyun
Oyun dinamikleri	Ontolojik Unsurlar	Bağlamı ve Etkileşim

Tablo 3’de verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyun sistem unsurları ve oyun dinamiği, bir oyunun zevk veren temel ontolojik unsurlarıdır. Bu unsurların uyumlu birlikteliği, anlamlı oyun bağlamını yaratır. Anlamlı oyun bağlamı içinde oyuncu, oyunla etkileşime geçer. Etkileşim, aynı zamanda oyuncunun oyun esnasında yaşamış olduğu özgürlüğün temelidir.

5.1.3.4. Oyun Dünyasıyla Bütünleşmek

Bir önceki soruda, oyunun ontolojik unsurları ve bu unsurlar içinde etkileşimin yeri sorgulanmıştır. Oyuncular, oyun sistem unsurları ve oyun dinamiğini oyunun temel ontolojik özellikleri olarak görmektedirler. Ancak bir önceki sorunun analizinde değinildiği gibi oyun dinamiği, anlamlı bir oyun sistemi içinde, oyuncunun oyunla kurmuş olduğu etkileşim düzeyiyle ilgili genel bir kavramdır. Oyun dinamiğinin oluşması, oyunun temel unsurları olan kural, hedef, oyun araçları yani mekaniklerinin uyumlu bir biçimde diğer tasarımsal unsurlarla bir arada bulunmasıyla oluşur. Özgürlük duygusu ise o dinamizmin içinde yaşanır. Ancak söz konusu dinamizmin yani etkileşimin oluşması, oyunu oyun yapan temel ontolojik özelliklerle ilgilidir. Söz konusu temel ontolojik özellikler ise yukarıda söylenildiği gibi kural, hedef ve oynama araçları olan mekaniklerdir. Bir oyunda mekanikler, oyuncunun doğrudan oyunla etkileşimini sağlayan unsurdur. Bir önceki soruda katılımcılar, kural ve hedefin oyuncu için ne anlama geldiğini dile getirmekten çok mekaniklerden söz etmişlerdir. Çünkü oyuncunun oyunla olan bağı ve özellikle oyun oynama esnasında yaşadığı etkileşim mekanikler aracılığıyla olmaktadır. Oyun aracılığıyla yaşamak istediği duygular, çoğunlukla mekanikler aracılığıyla sağlanmaktadır. Ancak mekanikleri belirleyen oyunun kural ve hedefleridir. Mekaniklerin kural ve hedef olmaksızın kendi başına oyun içinde bir anlamı yoktur. Bu anlamda, bu tez çalışması açısından kural ve hedefe katılımcıların nasıl baktığı “dijital oyunun ontolojik öğeleri olan hedef ve kural öğelerinin oyuncunun oynama eylemi esnasında yaşadığı özgürlük deneyimini etkiler mi? Etkiliyorsa oyuncuya ne tür bir özgürlük deneyimi yaşatmaktadır?” alt araştırma sorusunu yanıtlamak açısından oldukça önemlidir. Çünkü kuramsal çerçevede belirtildiği üzere kural ve hedef oyundan gelen zorunlulukları vurgulayan temel ontolojik unsurlardır. Söz konusu temel unsurlar, oyuncunun oyundan gelen zorunluluklara göre yaptığı seçimleri doğurur ve oyuncuda pozitif özgürlük deneyiminin oluşmasını sağlar. Dolayısıyla oyundaki pozitif özgürlük boyutunun yerinin anlaşılması açısından oyuncunun oyundan gelen zorunluluklara göndermede bulunan kural ve hedef hakkındaki düşüncelerini daha derinden öğrenmek gerekir. Bu doğrultuda katılımcılara “belli kuralları ve hedefleri olan oyunları mı yoksa belli

kuralları ve hedefleri olmayan oyunları mı tercih edersiniz? Neden?” sorusu sorulmuştur.

Bu soruya verilen yanıtlar, “oyun seçiminde kural ve hedefin yeri” yapısal koduyla analiz edilmiştir. Verilen yanıtlarda öne çıkan ifadeler ise “kurallı hedefli oyun öncelikli tercih” ve “kuralsız hedefsiz oyun ikinci tercih” kodları üzerinden etiketlenmiştir.

Katılımcıların kurallı ve hedefli oyunları tercih etmesindeki temel neden incelendiğinde, oyuncuların kurallı ve hedefli oyunu, oyunla bütünleştirdiği için seçtiği görülür. Örneğin katılımcı (G1)’in yanıtı oldukça önemlidir:

“Belli kural ve hedefleri olan oyunları oynamayı severim. Oyunu bunun için açarım. Mesela bazı oyunlarda kostümler oluyor, bunu oyun içinde hikâyeyi bitirmeden de kullanıyorsunuz. O bile oyundan koparıyor insanı. Ben oyuna dahil olmak isterim. Eğer hikâyeli bir oynasa oyuna dahil olmak için kurallara uymak kesinlikle gereklidir.” (G1)

Katılımcının oyun tercihi, kurallı ve hedefli oyundur. Katılımcının kurallı ve hedefli oyunu tercih etmesinin nedeni ise oyuna dahil olmaktır. Katılımcı, oyunla bütünleşmeyi, “oyuna dahil olmak” şeklinde ifade eder. Dahil olmak, oyun dünyasının içine girmek, oyunla bütünleşmektir. Ancak bütünleşmek, oyunun hedefleri ve kuralları doğrultusunda oynamakla mümkündür. Katılımcı oyunu, kural ve hedef doğrultusunda oynamak için açmaktadır. Katılımcının oynadığı oyun oyuncuyu, bir yandan kendi kural ve hedefi doğrultusunda oynatırken diğer yandan oyuncuya kendi hedefini gerçekleştirme anlamında negatif bir özgürlük vermekte, oyuncuya istediği zaman kullanacağı kostüm seçenekleri sunmaktadır. Ancak katılımcı, oyun içinde hikâye bitmeden kullanılan kostüm seçeneklerinin kullanılmasını, oyundan kopardığını düşünmekte ve oyunla bütünleşmek için oyundan gelen zorunluluklara göre oynamayı tercih etmektedir.

Kurallı ve hedefli oyun oynamayı tercih eden bir başka oyuncu ise katılımcı (G3)’dür. Katılımcıya göre bir oyunda kural ve hedef, amaç verdiği için oyuna bağlanmayı sağlar.

“Belli kuralları ve hedefleri olan oyunları oynamayı severim. Çünkü kurallar peşinde koşmak beni oyuna daha çok bağlıyor. Hani bir amacım oluyor en azından, kuralsız olduğunda hani beni yani bu amaçları kendim belirlemem gerekiyor ki bazen bu amaçları belirlemek cidden çok zor olabiliyor.” (G3)

Oyunla bütünleşmeyi, bağlanmak olarak ifade eden katılımcı, aynı zamanda oyundan gelen hedefleri\amaçları onaylamakta, oyunda kendi inisiyatifi doğrultusunda karar vermek yerine, oyundan gelen zorunluluklara göre oynamak istemektedir. Çünkü katılımcı (G3)’de aynen katılımcı (G1) gibi seçmekte zorlanmakta, Suits’in belirttiği gibi bir irade entropisi yaşamaktadır.

Kurallı ve hedefli oyunları öncelikli olarak tercih eden bir başka katılımcı ise (M6)’dır. Katılımcı, kuralları ve amaçları kendisi belirlesin istemiyor. Çünkü katılımcıya göre çok yaratıcı değil, bu durumda seçmekte zorlanmakta, diğer oyuncuların yaşadığı irade entropisini yaşamaktadır. Bu durumu katılımcı, şu şekilde ifade ediyor:

“Ben daha çok belli kural ve hedefleri olan oyunları oynamayı severim. Çünkü atıyorum, çevrimiçi olunca, kuralsız ve hedefsiz olduğunda, yani bir süre eğlenebiliyorsun. İnsan bence, mesela dediğim gibi ben çok yaratıcı değilim. Oyun oynarken kuralsız ve hedefsiz oynadığında yani bir hedef olmadığında bir süre sonra sıkılıyorsun ve büyük bir ihtimalle oyundan çıkacaksın.” (M6)

Katılımcı, hedefsiz bir oyunda, bir zaman sonra eğlenmek yerine sıkıldığını ifade etmektedir. Katılımcıya göre oyundan gelen kural ve hedef, oyuncunun sıkılmasını engellemekte, oyunu sürdürmesini sağlamaktadır. Benzer bir yaklaşımı ise katılımcı (H7) dile getirmektedir. Katılımcıya göre oyunun belli bir kuralı ve hedefi varsa oyundan sıkılmıyor ve oynamaya devam ediyorsun:

“Belli kural ve hedefi olan oyunları seviyorum çünkü bir hedefim varsa hiç sıkılmadan devam edersin. Hedefi olmayanlar, bir süre sonra sarmıyor. 1-2 saat oynanır onla daha fazla insanın oynayas gelmez.” (H7)

Kurallı hedefli oyun, sıkılmayı engellediği gibi aynı zamanda oyun oynamayı sürdürmeyi sağlamaktadır. Ancak katılımcılar, oyunun sonsuza kadar sürmesini de istemiyor. Oyunun bir sonu olsun istiyor. Hatta katılımcı (G2), bir sonu olmayan oyunların, bağımlılık yapabileceğini iddia ediyor:

“Kurallı ve hedefli olmayan oyunun bir sonu olmaz. Bağımlılığa kadar gidebilir.” (G2)

Kurallı ve hedefli oyunların, oyunu sürdürmeyi sağladığını, başarma duygusu verdiğini söyleyen bir başka katılımcı ise (M5)’dir. Katılımcı, bu durumu şu şekilde ifade ediyor:

“Bir sonun geldiği hissi, aslında beni çok fazla ilerletiyor. Mesela kuralsız oyunlarda ne kadar ileri giderseniz, o kadar ilerdesiniz, bir son yok... Sürekli aynı şeyi yapıyorsunuz. Bu da beni tekrara düşürüyor ama oyunun sonuna geldiğini, oyunun bitişi hissi beni daha da ileri götürüyor. Bir anlamda bir şeyi başarma duygusu da vermektedir.” (M5)

İlginç yanıtlardan biri ise katılımcı (G4)’ün yanıtıdır. Katılımcı, kuralsız ve hedefsiz oyunun boşluğa düşüren bir özgürlük verdiğini, oyunu sürdürmeyi engellediğini ifade etmektedir:

“Kuralsız oyunlarda ilk başta çok güzel gidiyor çünkü her şey yapabiliyorsun istediğin her şekilde davranabiliyorsun mesela ama sonrasında hiçbir hedefin olmadığı hani yapacak hiçbir şeyinde kalmıyor bir boşluğa düşüyorsun ve direk kesiyorsun. O oyun bitiyor senin gözünde... Öyle çok oyun bıraktım. Mesela Minecraft var. Onda da tabi belli bir amaç var ama sana o özgürlüğü sunuyor ve çok uzun vadeye kaydılda da artık boşluğa düşüyorsun, oyundan bıkip usanıyorsun. Tabi arkadaşlarla oynadığında daha farklı geliyor ama offline olarak oynama çok sık bırakıyorum mesela ama bir yerden sonra o özgürlüğü istediğinde yine yüklüyorsun bir iki gün oynuyorsun yine siliyorsun tam hedefine ulaşamıyorsun. Bir yerden sonra bıkiyor insan. Artık yapayım da kurtulayım diyorsun ama yapamıyorsun da uzun vadeli bir oyun olduğu için ...” (G4)

Katılımcının boşluğa düşürdüğünü söylediği özgürlük, oyundan gelen belirgin bir hedefin olmadığı, oyuncu tarafından hedefin belirlendiği, bu anlamda seçme gücünün çok fazla maksimize edildiği, oyunun ontolojik yapısı gereği negatif özgürlük hissini oyuncuya vermeye çalışan oyunlardır.⁵³ Ancak Taylor (1995: 27)'un belirttiği gibi seçme gücünün maksimize edilmesi başlı başına iyi değildir Çünkü, oyunun maksimize ettiği seçme gücü, başta oyuncuyu özgürleştirirken, oyundan gelen belirgin bir hedef olmadığında, oyuncuyu sıkı, oyun oynamayı sürdürmeyi engelleyen, boşluğa düşüren bir özgürlüğe dönüşmektedir. Boşluğa düşürmeyen özgürlük ise belli kuralları ve hedefleri olan oyunlardır. Bu oyunlar, aynı zamanda oyuncuda bir başarıma ve tatmin duygusu oluşturmakta, oyuncuların, yeteneğini geliştirmektedir. Katılımcı (G4) bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

“Belli kuralları olan mesela kural demesem bile hani bir amaç olsa şunu şunu yapman lazım o oyunda denildiği oyunlar daha çok hoşuma gidiyor hani bu zorunlu kılınmasa bile onun olduğunu bilmek onu yaptığında hani bana tatmin duygusu veriyor yani bir mutluluk duygusu veriyor. Bunu başardım bak diyorum sonra gidip bakıyorum başka insanlar başarmış mı? Başarmışlarsa nasıl başarmışlar? Farklı bir yöntem mi izlemişler hani kendime özgü bir yoldan gitmek de aslında beni daha mutlu ediyor. Bu durum farklı düşünceli bir insan olduğumu düşündürdüğü için genelde kurallı oyunları daha çok seviyorum. Tamamen bağımsız oyunlar bir yerden sonra sıkıyor beni...” (G4)

Katılımcılar, kurallı ve hedefli oyunları öncelikli tercih etseler bile belirgin kuralı ve hedefi olmayan oyunları da oynamaktadırlar. Örneğin katılımcı (H8), eğlenmek amacıyla belli kuralı ve hedefi olmayan oyunları oynadığını dile getirmektedir:

“Oynarım evet, ama kuralı olan oyunu tercih ederim ama eğlence amaçlı onu da oynarım.” (H8)

Katılımcının eğlenmek amacıyla kuralsız ve hedefsiz oyunu tercih etmesi ilginç bir yanıttır. Genel olarak bakıldığında oyun, eğlenmek amacıyla oynanır. Ama

⁵³ Minecraft oyunun da bir hedefi vardır; seçilen moda göre oyuncular belli gereklilikleri yerine getirir. Ama bu tip oyunlar, oyuncuya belirgin bir hedef vermez. Oyuncu genel hedefe bağlı olarak, ona sunulan seçenekler içinde kendi hedefini oluşturur.

katılımcının, kuralsız ve hedefsiz oyunu daha eğlenceli bulması “neden?” sorusunun sorulmasını gerektirir. Bu durumda ilk akla gelen katılımcının oyuncu türü olarak sıradan bir gamer olmaması, usta oyuncu olması yüzünden olabilir. Çünkü Esporcu olarak katılımcı, günde 7-8 saat belli kural ve hedefi olan oyunları oynamaktadır. Aynı zamanda bu tarz oyunlar, artık onun için bir oyun olmaktan ziyade bir iş haline dönmüştür. Nasıl ki gündelik yaşamdan bunalıp oyuna sığınılıyorsa, katılımcı kendi gerçekliğinden kaçıp bazen belli kuralı ve hedefi olmayan oyunları oynayarak rahatlamaktadır.

Yanıtların analiz edilmesinden sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori, “kural ve hedefli oyun öncelikli tercih”, tema ise “oyun dünyasıyla bütünleşmek” tir.

Tablo 4: Dijital Oyunda Kural ve Hedefin Yerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Amaç vermek	Kural ve Hedef Öncelikli Tercih	Oyun Dünyasıyla Bütünleşmek
Bütünleştirmek		
Sıkılmayı engellemek		
Oyunu sürdürmeyi sağlamak		
Oyuncuya bir son vermek		
Yeteneğini geliştirmek		
Başarma duygusu vermek		
Düzensizliği engellemek		
Bağımlılığı engellemek		

Tablo 4’deki verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncu, belli kuralı ve hedefi olan oyunları öncelikli tercih etmektedir. Çünkü belli kuralı ve hedefi olan oyunlar, oyuncuya bir amaç, bir başarma duygusu verir, oyuncunun oyunla bütünleşmesini sağlar. Oyun dünyasıyla bütünleşen oyuncu, boşluğa düşüren bir özgürlükten ziyade, boşluğa düşmeyen bir özgürlükle sıkılmadan, oyununu sürdürür.

5.1.3.5. Etkileşim Düzeyine Göre Özgürlük Deneyimi

Dijital oyun etkileşimli bir metindir. Dijital oyunda etkileşimi oluşturan, oyun sistem unsurları ile oyun dinamiğinin anlamlı bir oyun bağlamı içinde bir araya gelebilmesidir. Anlamlı oyun bağlamı içinde oyuncu, oyunla etkileşime geçer ve bu etkileşim, aynı zamanda oyuncunun oyun esnasında yaşamış olduğu özgürlüğün temelidir. Çünkü bir oyunda etkileşimi sağlayan, dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçenekleri içinde oyuncunun anlamlı seçimler yapıp ilerlemesidir. Ancak “etkileşimli bir metin olarak dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçenekleri, oyuncunun özgürlük deneyimini nasıl etkilemektedir? Oyuncuya ne tür bir özgürlük deneyimi yaşatmaktadır?” sorusunu sormak gerekir. Bu temel araştırma sorusunun yanıtını bulmak için oynama seçeneklerinin farklı dozlarda sunulduğu oyun türlerine gitmek gerekir. Ancak çok farklı oyun türleri vardır. Bu etkiyi bütün oyun türleri üzerinden sınamak en azından bu tez açısından mümkün değildir. Bu anlamda bütün oyun türleri açısından, oyun türünün dünyasına gönderme yapan, bir üst tür sorgulaması yapılabilir. Bu üst tür, özgürlüğün ontolojik mahiyeti açısından belirleyici olan açık dünya ve kapalı dünya oyunlarıdır. Açık dünya oyunları, haritası geniş, düz çizgisel olmayan, belirli kural ve hedefi olabildiği gibi belirli kural ve hedefi olmayan oyunları da kapsayan ama her durumda, oyuncunun oyunun hedefleri dışında kendi hedeflerini gerçekleştirebildiği, oyuncuya inisiyatif veren, bu anlamda oyuncuya daha fazla oynama seçeneği sunan oyunlardır. Kapalı dünya oyunları ise belli kural ve hedefi olan, lineer yani düz çizgisel olan, oyuncunun oyunun gösterdiği temel hedefler dışında kendi istediği görevleri yapamadığı, haritası daha dar, oynama seçeneği daha az olan oyunlardır.

Etkileşimli bir metin olarak dijital oyunların sunmuş olduğu seçeneklerin özgürlük deneyimine etkisini araştırmak için katılımcılara, “hangi dünya yapısına sahip (açık ya da kapalı) oyunlar oynamayı tercih edersiniz?” sorusu sorulmuştur. Katılımcılar tarafından verilen yanıtlar, “dünya yapısına göre oyun seçimi” yapısal koduyla analiz edilmiştir. Verilen yanıtlar “açık dünya tercih ediliyor” ve “kapalı dünya tercih ediliyor” şeklinde kodlanmıştır.

Yapılan analiz sonucu, oyuncuların büyük çoğunluğunun “açık dünya oyunlarını” tercih ettiđi görölmüştür. Oyuncular, açık dünya oyunlarını, ana görevler dışında ara görevler alabildikleri, hızını ayarlayabildikleri, hikâyeye istedikleri yerden başlayabildikleri, serbest kararlar verdikleri ve daha özgür olduklarını düşündükleri için tercih etmektedirler. Bu soruşturmada az sayıdaki katılımcı ise oyunla bütünleştii, kolay odaklandığı, çizgisel olduđu ve az vakit aldıđı için “kapalı dünya oyunları”nı tercih ettiđini beyan etmişlerdir.

Açık dünya oyununu tercih eden katılımcıların yanıtlara bakıldığında ise “özgürlük” koduyla etiketlenen yanıtlar oldukça önemlidir. Örneğin Katılımcı (G2) açık dünya oyunlarını, hikâyeye istediđi yerden başladıđı için daha özgür bulmaktadır:

“Açık dünya oyunları oynamayı tercih ederim. Bana belirli bir özgürlük sunar. Kurallar sınırlar çerçevesinde tabi. Sevdiğim oyunlar yine hikâyeli oyunlardır ama hikâyeye istediğın yerden başlayabilirsin. Benim için bu tarz oyunların zevki bambaşka olur.” (G2)

Katılımcının sözünü ettiđi özgürlük, oyun oynama edimi esnasında yaşanan, etkileşimli bir metin olarak oyunla kurulan bağdan ileri gelen bir özgürlüktür. Açık dünya oyunu, katılımcıya hikâyeye istediđi yerden başlama seçeneđi sunmakta, söz konusu oynama durumu ise katılımcı, bir özgürlük olarak görmektedir. Ancak katılımcı, açık dünyanın bu özelliđini, özgür bulmakla birlikte, açık dünyanın sınırsız bir özgürlük sunmasından yana değıldir. Oyunda belli kuralların ve sınırların olmasından yanadır.

Açık dünyayı özgür bulan bir başka oyuncu ise katılımcı (G4)’dür. Katılımcının, açık dünya oyunlarını daha özgür bulmasının sebebi, oyunun etkileşimli bir metin olarak çok fazla oynama seçeneđi sunması, oyunun belirlediđi ana görev dışında farklı görevlere isteđi dođrultusunda gidebilmesidir:

“Açık dünyayı daha çok seviyorum çünkü açık dünya ana görev dışında ara görevlerde veriyor yani gidip bu mobil oyunlarda çok olmasa bile gidip mesela bir karakterle konuştuğında onun hikayesi üzerinden farklı bir görev alabiliyorsun yani biraz daha sana özgürlük katıyor aslında çünkü farklı insanlara istersen gidebiliyorsun istersen gitmiyorsun. Bir istersen 1 saatte de

bitirebiliyorsun istersen 40 saate de uzatabiliyorsun ve hani bu boş boş dolanmak da olmuyor yaptığın her şeyden gittiğin her görevden bir şey kazanıyorsun ona göre daha farklı ilerleyebiliyorsun. Hani açık bir dünyada birisine gidip bir şeyler, bir görev tamamladığında ana görev dışında o zaman ana göreve daha güçlü gidip daha az uğraşıyorsun. Açık dünyada gittiğin yan görevler konu olarak farklı olsa da ana görevi aşmak için bir kolaylaştırıcı veriyor malzeme filan...” (G4)

Katılımcı için açık dünyayı daha özgür yapan diğer bir özellik ise oyunun hızını belirleyebilmesidir. Bu anlamda katılımcıya göre açık dünya oyununda gittiğin görevlere bağlı olarak oyununu ister 1 saatte ister 4 saate bitirebilirsin. Oyunun hızını belirlemek ve farklı görevlere gitmek oyuncunun tercihinin bırakılmıştır. Bu durumda açık dünya, oyuncuya negatif özgürlüğü deneyimleyecek farklı oynama seçenekleri sunmakta ve bu seçenekler içinde oyuncu serbest kararlar alabilmektedir. Ancak burada sunulan farklı görevlere gitme seçeneği, oyuncunun kendi tercihinin bırakılma bile yine de söz konusu görevler, ana göreve hizmet eden oyun durumları içermektedir. Bu anlamda katılımcı (G4)’ün gittiği yan görevler, bir yandan oyuncunun negatif özgürlüğü deneyimlemesini sağlayacak olan ontolojik zemini yaratırken, diğer yandan oyundan gelen zorunluluğu içeren bir ontolojiye göndermede bulunmakta, gittiği yan görevler oyunun genel amacına hizmet eden, ana görevi başarması açısından oyuncuyu güçlendiren bir oyun durumu sağlayarak oyuncunun pozitif özgürlüğü deneyimlemesini de sağlamaktadır. Dolayısıyla oyuncunun tercih ettiği dünya oyunları, gerçek hayat gibidir. Nasıl ki gerçek hayatta insanlar, bazı temel görevleri olsa bile bu görevleri yerine getirirken gezmekte, farklı insanlarla tanışmakta, farklı hikayeler içine girmekte, açık dünyada aynen gerçek hayattaki gibi imkanlar sunar. Kapalı dünya, tam bir oyunken, açık dünya, gerçek yaşamın etkileşim ilkesinden yola çıkar, bir yandan oyuncuya oyundan gelen zorunluluklara göre seçim yaptırırken diğer yandan oyuncunun ona sunulan seçenekler içinde serbest kararlar vermesini sağlar. Böylece açık dünya “oyun, yaşama benzerdir” ilkesinden hareket ederek, aslında yaşamı taklit eder. Örneğin katılımcı (H7) bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

“Açıkda istediğin yerlere gezme ve görme imkânın var. Kapalıda olan da bir şeydeymişsin gibi oluyor. İnsanda bir baskı varmış gibi hissettiriyor.”
(H7)

Dolayısıyla yaşamın olağan akışı içinde insan, sadece belli zorunlukları gözetken, o zorunluklara göre isteyen eylemlerde bulunmaz. Aksi takdirde insan katılımcı (H7)’nin kapalı dünya oyunlarında yaşadığı gibi bir baskı hisseder. Ama böyle söylendiğinde, oyuncunun kuralsız ve hedefsiz oyun istediği anlamına da gelmez. Hatta katılımcı için kuralsız ve hedefsiz oyunda oynamak, hile yapmak gibidir. Katılımcılar, başta belirtildiği gibi kural ve hedefli oyunları tercih etmekte, böylece oyunla bütünleştiğini düşünmektedir. Ancak, kural ve hedefin çok katı olması, oyunun tek bir çizgi üzerinden yürümesi, oyuncuyu sıkmakta, kendini baskı altında hissetmektedir. Bu yüzden katılımcılar, hem oyundan gelen zorunluklara göre seçimler yaptığı hem de farklı oynama seçenekleri içinde istediği oynama durumlarını serbestçe seçebildiği açık dünyayı tercih etmektedir.

Kapalı dünya oyunlarını tercih eden görüşlere bakıldığında ise katılımcı (G1)’in yanıtı oldukça önemlidir. Katılımcı, açık dünyada inisiyatif almayı sevmediğini, açık dünya çok fazla seçenek sunduğu için odaklanmakta güçlük çektiğini ve yorulduğunu söylemektedir. Katılımcı, bu durumu şu şekilde dile getirir:

“Açık dünya oyunlarını çok sevmem. Çünkü açık dünya oyunları çoğu zaman benim için yorucudur. Misal, bir yerden bir yere gitmek için bir oyunun içinde ilerlemek için çok vakit harcıyorsun. Oysaki kapalı dünya oyunları film izlemek gibi. Filmde de yapılmış bir şey izliyorsun. Kendini oyuna dahil etmeden oynuyorsun ama açık dünyada nerdeyse kendini odaklaman gerekiyor. Ben kapalıyı daha çok seviyorum. Çünkü çizgisel, yani film gibi oyun akıp gidiyor. Ben sadece karakteri ilerletmek istiyorum neyin ne zaman yapacağımın tercihi ben de olmasın ya inşa gibi bir oyunu takip etmek daha çok hoşuma gidiyor. Kapalı dünya oyunlarda oyunun bir parçası olduğumu hissederim. Şey gibi film izlemek gibi kendimi kaybedebiliyorum bu tür oyunlarda. Açık dünya oyunlarında dikkat dağıtan bir sürü ekran var. Açık

dünya oyununda oyunun bir parçası değil, bir ayağım gerçekte hissediyorum.”

(G1)

Katılımcı, açık dünyanın sunmuş olduğu çok seçenekli oynama yapısını, kendi gerçekliğiyle ilgili tercihler yaptığı için sevmemektedir. Çünkü bu durum, katılımcıya göre bir ayağı hep gerçekteymiş hissini vermekte, oyun dünyasıyla bütünleşmesini engellemektedir. Ayrıca açık dünyanın sunmuş olduğu çok seçenekli dünya, oyuncuya her seferinde kendi kararlarını verme olanağı tanıdığı için oyuncuyu yormakta, oyuncuyu her defasında seçmeye zorlamakta, irade entropisi yaşatmaktadır. Dolayısıyla (G1), çok fazla seçenek içinde seçimler yapmayı, özgürlükten ziyade zorunluluk olarak görmekte, bu duruma olumsuz bir anlam yüklemektedir.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori, “açık dünya tercih ediliyor”. Tema ise “negatif özgürlüğü çoğaltmak” tır.

Tablo 5: Oyun Dünyası ve Özgürlük Deneyimine İlişkin İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Ana görev dışında ara görevler almak Özgürlük Hızını ayarlamak Hikâyeye istediğin yerden başlamak Serbest kararlar vermek	Açık Dünya Tercih Ediliyor	Negatif Özgürlüğü Çoğaltmak

Tablo 5’de verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, katılımcılar açık dünya oyunlarını, ana görev dışında ara görevler aldıkları, hızını ayarladıkları, hikâyeye istedikleri yerden başlayıp istedikleri gibi gezdikleri, serbest kararlar alabildikleri ve etkileşim içinde oldukları için daha özgür bulmakta, bu yüzden açık dünya oyunlarını sevmektedirler. Bu anlamda katılımcıların, açık dünya tercihi üzerinden tanımladıkları özgürlük, negatif özgürlüktür. Ancak her ne kadar oyuncular, açık dünyada oyunun ona sunduğu seçenekler içinde canının istediği gibi seçtiğini dile getirseler de alt metinlerde, oyuncunun oyunda aylakça bir



gezme hali içinde olmadığı, esasında yan görevlerin de oyunun ana görevine hizmet ettiği için istendiği görülmektedir. Ayrıca katılımcılar, açık dünya oyunları tercihinde, öncelikli olarak belli kuralı ve hedefi olan oyunları tercih etmekte, belli kuralı ve hedefi olmayan oyunları, oyunla bütünleşmeyi engellediği için tercih etmemektedirler. Bu durum katılımcıların, her şeyin oyuncu tarafından belirlenmediği oynama durumlarını tercih ettiğini göstermektedir. Hatta bazen katılımcı (G1) örneğinde olduğu gibi aşırı seçenek karşısında seçmekte zorlanmakta, bu durum oyuncu açısından yorucu bile olmaktadır. Dolayısıyla oyuncu, kural, hedef ve oyunun sunmuş olduğu seçenekler arasında serbest seçimler yapma açısından bir denge olsun istemekte, o doğrultuda seçimler yapabileceği oyunları tercih etmektedir.

5.1.3.6. Oyunla Bütünleştiren Unsur: Karakter

Oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu negatif ve pozitif özgürlük boyutunu daha iyi anlayabilmek için oyuncunun negatif özgürlüğü çoğaltıcı oyun durumları ile pozitif özgürlüğü ortaya çıkaracak oyun durumlarını karşılaştırmak gerekir. Örneğin katılımcılar, bir yandan çok fazla oynama seçeneği sunan açık dünya oyunlarını tercih ederken, diğer yandan oyundan gelen zorunluklar olan, kural ve hedeften vazgeçmemekte, her ikisinin olduğu oynama durumlarını tercih etmektedirler. Ancak oyuncuların, oyun oynama esnasında yaşamış olduğu negatif ve pozitif özgürlük deneyimini ortaya koymak için katılımcıların oyundan gelen zorunluklara ilişkin tavırlarını daha iyi anlamak lazım. Çünkü bir oyunda karakter ve özellikleri oyun tarafından tasarlanırken; avatar, sonradan oyuncunun tercihlerine göre şekillendirilen bir unsurdur. Oyuncunun, oynama esnasında hangi unsuru, neden tercih ettiğini bilmek, oyuncunun, oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyimini anlamak açısından önemlidir. Bu anlamda çalışmanın alt sorusu “oyuncunun oyundan gelen zorunluklara göre yaptığı seçimler ve bu seçimlere yüklediği anlamlar nelerdir?” sorusudur. Bu alt soruya bağlı olarak katılımcılara sorulan soru ise “oyunu avatarla mı yoksa karakterle mi oynamayı tercih ediyorsunuz?” dur.

“Oyun oynamada avatar ve karakterin yeri” yapısal kodu ile analiz edilen yanıtlara gelindiğinde ise katılımcıların çoğu, oyunla bütünleştirdiği, oyuncuya katkı

sunduğu, seçim yapmak zorunda kalmadığı için “karakteri” tercih ettiğini söylemiştir. Katılımcıların bu yanıtları “karakterle oynamayı tercih ediyor” şeklinde kodlanmıştır. Çok az sayıda katılımcı ise özgünlük ve oyunda belirleyici olmak için avatari tercih ettiğini dile getirmiştir. Avatari tercih eden oyuncuların yanıtları ise “avatari tercih ediyor” şeklinde kodlanmıştır.

Öncelikle “karakteri” tercih eden yanıtlar analiz edildiğinde, en çarpıcı yanıtlardan biri katılımcı (G1)’in yanıtı olduğu görülür. Katılımcı, oyunla bütünleştirdiği için karakteri tercih etmektedir:

“Karakterle oynamayı daha çok seviyorum. Çünkü avatarla oynarsam karakterden ziyade benle ilgili bir seçim yapmak zorunda oluyorum. Bu beni yoruyor. Oyunla bütünleşemiyorum. Ayrıca karakterlerde benim bilmediğim şeyler olabilir. Karakterlerde benim bilmediğim şeyler, hikâyeye çok önemli katkılar sunabiliyor. Batman oyunlarındaki ilk mağarayı bulduğumuz zaman, Batman orada mağaranın olduğunu biliyor ama biz bilmiyoruz. Ve kendi mağarasını yaptığında karakteri tanımak için adam bağımsız yerde ek bir üst kurmuş, kısaca karakteri tanımak için ne kadar hazırlıklı olduğunu anlamak için çok büyük bir hikâyeye aracı bu, o noktadan sonra hikâyeye patlıyor, çok iyi yerlere gidiyor. Eğer ben onu bilseydim, avatarım olsaydı o etkiyi yaratamazdı.” (G1)

Katılımcıya göre avatarla oynamak, aslında kişinin kendisiyle oynamaktır. Avatar, kişinin kendisini içine katarak seçimler yapmasını sağlar. Bu anlamda avatar bir oyunda, negatif özgürlüğü çoğaltıcı bir unsurdur. Ancak katılımcı, avatarla yapmış olduğu seçimi, oyunda kendine yönelik bir seçmeyi içerdiği için yorucu bulmakta, bu durum oyuncuda irade entropisi yaratarak, oyuncunun seçememesini ve oyundan uzaklaşmasını sağlamaktadır. Bu anlamda katılımcı (G1), çok fazla seçenek içinde kalıp yorulmamak ve irade entropisi yaşamamak için karakterle oynamaktadır.

Karakterle oynamayı tercih eden bir başka katılımcı ise (G2)’dir. Katılımcı karakteri, oyunla bütünleştirdiği için tercih etmektedir. Katılımcı, söz konusu bütünleşmeyi, şu şekilde ifade etmektedir:

“Karakterle oynamayı tercih ederim. Hikâyeli oyunlarda, eğer oyun güzelse seni karaktere yedirebiliyor. Gayet iyi bir şekilde anlatım yaptığında tadına doyum olmuyor.” (G2)

Karakterle oynamayı tercih eden bir başka katılımcı ise (M5)’ dir. Katılımcı karakteri, ortama uyum sağladığı, oyunla bütünleştirdiği için tercih etmektedir:

“Karakter daha iyi oluyor. Ya şey gibi oluyor bu ben filmlerde Türkçe seslendirmeyi hiç sevmiyorum zaten yapan editör diyor ki bu ses mükemmel diyor ama avatarda aynı Türkçe seslendirme gibi uyumu bozuyor. Çok ciddi bir filmde tuhaf bir ses kullanıyorlar aynısı avatarda da geçerli kendi yaptığım avatar oyuna uyum sağlayamayabiliyor. Karakter ortama uyum sağlamamı sağlar.” (M5)

Katılımcıya göre avatar, oyuncunun kişiliğini yansıttığı için oyun ile uyum sağlamayı zorlaştırmaktadır. Bu anlamda avatarla oynamak, oyuncuya dublajlı film izlemek gibi yabancılaştırıcı bir etki yaratmakta, oyuncunun oyunla bütünleşmesini engellemektedir.

Oyuncuların karakteri tercih etmesinin başka bir nedeni ise karakterin oyuncuya katkı sağlamasıdır. Bu durumu katılımcı (G1) şu şekilde ifade ediyor:

“Bir derinliği yok. Oynayan kişi kadar derin. Oyuncuya bir şey katmıyor. Karakter hani insana bir şey katabilir. Avatar katmaz.” (G1)

Katılımcıya göre avatarın bir derinliği yoktur; oyuncunun derinliği kadardır. Karakter ise daha derindir, oyuncuya bir şeyler katabilir. Bu doğrultuda yanıt veren bir başka katılımcı ise (G4)’dür. Katılımcıya göre karakter, oyuncuya farklı bakış açıları sunar. Katılımcının yanıtı şu şekildedir:

“Bazen oyun verdiği karakter daha iyi oluyor çünkü farklı bir bakış açısı edinmiş oluyorsun o karakterin bakış açısını anlamaya başlıyorsun biraz da hani tamam çok şey olmayabilir ama empati kuruyorsun o karakterle gerçek olmasa bile gerçek insanlara dayanarak yapılmış hepsi kafadan kurulmuş şeyler değil günün sonunda o karakterle empati yapıp onun mantığını kavrayabiliyorsun.” (G4)

Avatarla oynamayı tercih edenlerin nedenlerine gelindiğinde ise bunlardan biri özgünlüktür. Örneğin katılımcı (H7), bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

“Ben kendim yaptığım ile çünkü insan kendisi yaptığı zaman daha fazla beğeniyor. Hazır bir şey almaktansa diğerlerinden daha farklı bir karakterle oynamak daha keyifli oluyor. Ben kendi yaptığım karakterle bir hata yapsam üzülmem ama diğer türlü üzülüyorum. Ben kendi seçtiğimi daha çok seviyorum.” (H7)

Katılımcıların avatari seçmesinin bir diğer nedeni ise oyuncunun, “belirleyici” olmasıdır. Katılımcı (G4) bu durumu şu şekilde dile getirir:

“(.....) Ama kendi avatarını oluşturduğunda farklı bir oynayış katıyor çünkü o zaman senin belirleyeceğin her şey o karakterin gidişatını ayarlıyor hani dış görünüş bile olsa mutluluk verebiliyor sana onun üzerine uğraşmak bile hoş bir şey olabiliyor ama ben genelde çok uğraşmayı sevmediğimden belli bir karakter üzerinden oynamak daha çok hoşuma gidiyor.” (G4)

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategori, “karakteri tercih ediyor”, tema ise “oyundan gelen zorunluklar bütünleştiriyor” dur.

Tablo 6: Oyun Oynamada Karakterin ve Avatarın Yerine İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Bütünleşmek Oyuncuya katkı sunmak Seçim yapamamak Yorulmamak	Karakteri Tercih Ediyor	Oyundan Gelen Zorunluklar Oyunla Bütünleştirir

Tablo 6’ da verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncular, karakteri, oyuncuya katkı sunduğu, oyuncuyu gerçekten uzaklaştırıp, oyunla bütünleştirdiği için tercih etmektedir. Bu anlamda oyuncular oyundan gelen zorunluluklara olumsuz bir gözle bakmamakta aksine oyunla

bütünleştirdiği için onlara negatif özgürlükten farklı olarak pozitif özgürlük deneyimi yaşatmaktadır.

5.1.3.7. Oyundan Gelen Zorunlulukların Oyunun Kontrolü Üzerindeki Etkisi

“Oyuncunun oyundan gelen zorunluluklara göre yaptığı seçimler ve bu seçimlere yüklediğim anlamlar nelerdir?” sorusunu araştırmak için oyuncunun, oyun tarafından yaratılan “karakter” ile oyuncunun tamamen kendi seçimleri sonucunda oluşturduğu “avatar” tercihini sorduktan sonra, oyuncunun, oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin pozitif boyutunu daha fazla açığa çıkaracak derinleştirici bir başka soru, aynı alt amaç dahilinde sorulmuştur. Bu soru, “dijital oyun oynarken kontrolün elinizde olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusudur.

Bu sorulara verilen yanıtlar, “oyundaki kontrolün özgürlüğe etkisi” yapısal kodu ile analiz edilmiştir. Bu soruya 1 oyuncu hariç geri kalan oyuncular “oyunun kontrolü tamamen elimizde değil” yanıtını vermişlerdir. Verilen yanıtlar, “oyunu tamamen kontrol edemiyorum” kodu ile “oyunu tamamen kontrol ediyorum” temel kodları altına konulmuştur. Oyuncuların oyunu kontrol edemeyişinin nedenleri ve kontrol edemediği oynama durumları, “oyunun çok seçenek sunması, oyunun hızı, oyunun süresi, mekanikleri, kendi hedeflerini oluşturamamak” şeklinde alt kodlara ayrılıp analiz edilmiştir.

Katılımcıların yanıtlarına bakıldığında ise öne çıkan yanıtlardan biri katılımcı (G2)’nin yanıtıdır. Katılımcı, bu soruya verdiği yanıtta, oyun mekaniklerini kontrol edemediğini ifade eder:

“Hayır, şimdi, kimi oyun sana zıplamayı yasaklar kimi oyun çökmeyi yasaklar böyle bir durumda zıplamıyorum çökemiyorum o zaman özgürlük bende değil! Çok net!” (G2)

Bir oyunda mekanikler, oyunun kural ve hedefleri doğrultusunda oluşmuş olan oynama araçlarıdır. Oyuncu, mekanikler aracılığıyla oyun oynar. Mekaniklerinin çeşitliliği ve uyumu, oyun dinamikleri ile etkileşim açısından oldukça önemlidir.

Çünkü oyunun mekanikleri, oyuncunun seçimler yaptığı oyun öğeleridir. Oyuncu, oyunun mekanikleri içinde seçimler yapar ve oyun mekanikleri, doğrudan oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler. Bu anlamda katılımcı (G2)'nin yanıtı üzerinden bir tespit yapılırsa, oyuncular mekanikler üzerinden seçim yaparken sadece negatif bir özgürlük yaşamaz, oyundan gelen zorunluluklara göre de seçimler yapar. Söz konusu seçimler sonucunda oyuncunun yaşadığı özgürlük deneyimi ise pozitif özgürlüktür.

Oyunda kontrolün tamamen elinde olmadığını düşünen bir başka katılımcı, (G4)'dür. Katılımcı yanıtında, oyundan gelen hedefin belirleyiciliğini vurgulamakta, tercihlerini en nihayetinde oyundan gelen zorunluluklara göre yaptığını söylemektedir:

“Mesela ben o karakteri öldürmem gerekiyorsa hani kaçınılmaz bir son oluyor ve o ana hikâyenin dışına çıkamıyorsun veya başarımlar kazanmak için atıyorum, Terraria diye bir oyun var ilerlemek için mesela atıyorum altın kılıcı açmak için birisini öldürmen gerekiyor. Onu öldürdükten sonra onu yapmaya başlıyorsun veya nasıl desem hep katman katman ilerlediği için oyun, bir şey yaptığımda hemen başka bir şey yapman gerekiyor. Sürekli öyle ilerliyor.”
(G4)

Katılımcının ifadesinden yola çıkıldığında ise bir oyunda seçimler yaparken, sadece oyuncunun ona sunulan seçenekler içinde yaptığı serbest seçimler olmadığı görülür. Oyuncu aynı zamanda pozitif özgürlüğe göndermede bulunan, oyundan gelen zorunluluklara ve zorunlukların bilincine göre de seçimler yapmaktadır.

Katılımcı (G3) ise sorunun yanıtının başta göreceli bulmakla birlikte oyunlar üzerine düşünmeye başladıkça, oyundan gelen zorunluluklar olduğunu ifade etmekte, hatta kontrolün tamamen oyuncunun elinde olmasının iyi bir şey olmadığını düşünmektedir.

KATILIMCI (G3): *“Bu yine göreceli bir kavram bazı oyunlarda bir şeyi kontrol edemiyor gibi hissediyorsun bazen ise istediğin şeyi yapabilecekmışsin gibi geliyor.”*

GÖRÜŞMECİ: *“Gibi mi geliyor kontrol edebiliyor musun?”*

KATILIMCI (G3): *“İşte bu çok görelî bir kavram. Elbette istediğimiz her şeyi yapmak günümüz teknolojisinin verebileceği bir şey değil. Çünkü oyunun motorlarını kaldırabileceği bir sınır var.”*

GÖRÜŞMECİ: *“Bu açıdan değil, şu an için hatta kendini en özgür hissettiğin açık dünya oyununu baz alarak düşün...”*

KATILIMCI (G3): *“Kontrolün tamamen elimde olduğunu düşünmüyorum aynı zamanda kontrol tamamen elimde olsa hileden de bir farkı kalmaz. Bu şekilde tamamen kontrol elimde olmadığı zaman oyunun bize verdiği yetkileri kullanarak oyundaki bulmacaları olsun olaylar olsun çözmek daha mantıklı ve eğlenceli geliyor bana. O yüzden tamamen kontrolümün altında olmasının iyi bir şey olduğunu düşünmüyorum. Oyunun illaki bir şeyleri kısıtlaması gerektiğini düşünüyorum.”*

Katılımcı, kontrolün tamamen oyuncuda olduğu bir oyunu hileye benzetmektedir. Hile ile oynamak, oyun oynamak değildir. Dolayısıyla oyunu, oyun yapan özellik, oyunun belli zorunluluklarının olmasıdır. Katılımcıya göre belli zorunlulukları olan oyunlar, oyuncuya katkı sunmakta, oyuncunun kendi oynayış seçeneklerini yaratmasını sağlamaktadır:

“Buna örnek vermem gerekirse online oyunlarda, bazı oyun modları, türleri oluyor ve o modda bazı karakterleri kullanamıyorsun veya bazı özellikleri kullanmıyorsun ve oyun senin elindeki kontrolü, senin elinden alıyor ve sana farklı şekilde oynamanı söylüyor ve o şekilde oynamak zorunda kalıyorsun. Bu oyundaki kontrolü kısıtlayan bir şey ama bu kısıtlama, sana yeni bir şey, yeni bir düşünme tarzı sunuyor. Yeni bir şekilde oynama tarzı oluşturmak zorunda kalıyorsun. Bu da eğlenceli geliyor.” (G3)

Ayrıca bir oyundaki negatif ve pozitif özgürlük boyutlarını ortaya koymak açısından katılımcı (G3)'ün yukarıda yer verilen cümleleri oldukça önemlidir. Katılımcı, yanıtında oyun modlarından söz etmektedir. Bir oyunda yer alan oyun modları, oyundaki oynama seçeneklerinin çokluğunu artıran, negatif özgürlüğü çoğaltan ontolojik unsurlardır. Oyun modu, oyuncunun kişiselleştirilmiş bir oynama deneyimi yaşamasını sağlar. Ancak oyunun vermiş olduğu çok fazla oynama seçeneği,

negatif özgürlüğü çoğaltsa bile, seçtiğin her oyun modunun, izin verdiği ve vermediği oyun araçları, oynama hızı, karakterler vd. gibi oyun öğeleri vardır. Oyuncu oyuna başlamak için kişiselleştirmiş olduğu bir oynama durumu seçse dahi, bu durum kişinin aynı zamanda negatif özgürlükten gelen her seçimi, belli zorunlulukları getirmektedir. Bu anlamda söz konusu negatif özgürlüğü çoğaltıcı oynama modları, kendi seçtiğin bir oyun deneyimi yaşamayı sağlamakla birlikte aynı zamanda örneğin seçtiğin oyun modu, katılımcının belirttiği gibi bazı karakterleri, kullanmana izin verirken bazı karakterleri kullanmana izin vermez. Her durumda oyuncu, oyundan gelen bir zorunlulukla karşılaşır. Ancak katılımcı bu soruda, oyundan gelen zorunlulukları tespit etmekle birlikte, zorunluluklara karşı olumsuz bir duygu beslememektedir. Söz konusu zorunlulukların, yeteneklerini keşfetmesini ve geliştirdiğini söyleyerek olumlu bir deneyim olarak görmektedir. Ayrıca katılımcının yaşadığı deneyimi, özgürlük üzerinden okursak, oyuncunun yeteneklerini geliştirmesini ve keşfetmesini sağlayan deneyim, pozitif özgürlükten ileri gelen, zorunlulukların bilincine göre yapılan seçimlerinin sonucu olan bir deneyimdir.

Kontrolün elinde olmadığını düşünen bir başka katılımcı ise (G1)'dir. Katılımcının yanıtı ise diğer yanıtları ile paraleldir. Katılımcı, oyunda kontrolün tamamen elinde olduğunu düşünmüyor ve oyunu doğrudan kontrol edemeyişini, oyunun çok seçenekli yapısıyla ilişkilendiriyor:

“Hayır düşünmüyorum, kontrol tamamen elimde değil misal, çok seçenek olduğunda seçim yapamıyorum ya da istediğim zaman bir oyundan çıkamıyorum ya da giremiyorum. Özellikle hikâyeli oyunlar. Bir oyun ortalama 15-20 saat sürüyor. Çok istiyorum oyunu oynamayı, hani hikayesi beni çok cezbediyor ama o kadar çok hikâyede seçenek var ki otursam başına 2 saat kalkmadan hiçbir yere varamam hani benim buna vakit yatırmam lazım, istiyorum ama oyunun süresi, hızını ben kontrol edemediğim için, çünkü benim oyunu oynayacağım süre belli o sürede bir yere varamam. Girdiğimde de istediğin zaman oyundan çıkamıyorsun. Hadi şu sekans bitsin hadi bu da bitsin derken oyundan çıkmıyorsun. Oyuna girmek, çıkmak bile senin elinde değil. Bu oyuncuya bağlı değil aslında, oyunun ruhunda bu zorunluluk var.” (G1)

Katılımcıya göre oyunun çok seçenekli yapısı, Suits'in kavramıyla söylenirse, irade entropisine yol açmakta ve oyuncunun seçememesini sağlamaktadır. Aynı zamanda bu durum, yani seçememek, oyuncunun oyunun hızını belirlemesini engellemektedir. Ancak katılımcı (G1)'e göre bu durumun nedeni, oyuncuyla ilgili değil, oyunun ruhundan gelen zorunluluklarla ilgilidir.

Görüldüğü üzere oyuncuların bu soruya verdiği “oyuncu oyunu tamamen kontrol edemiyor” yanıtı ile nedenlerini, “açık dünya mı yoksa kapalı dünya oyunlarını mı tercih edersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlarla düşünüldüğünde ortaya bir çelişki çıkmakta, açık dünyayı tercih etme nedenleri adeta bu soruda değillenmektedir. Aslında burada bir çelişkiymiş gibi görünen şeyin sebebi, sorulan soruların bir kısmının oyuncunun oyuna başlamadan önce oyundan beklediği bilişsel etkileşim durumuyken, bazılarının oyun oynama esnasında yaşamış olduğu açık etkileşim üzerine düşündürülen sorular olmasıdır. Oyuncu, oyuna özgürlüğü maksimize eden çok seçenekli yapıya entelektüel yapısı, kanaatleri ve inançları dolayısıyla olumlu anlamlar yükleyerek başlamakta ve bu doğrultuda serbest seçimler yaparken, oyun oynama esnasında ise yaşadığı açık etkileşim, tam olarak negatif özgürlüğü maksimize etmemekte, oyuncu oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yapmaktadır. Ayrıca oyuncu oyundan gelen zorunlulukları sevmekte, olumlu karşılamakta, bu türlü seçimlerine özgürlük demese de oyuncuya katkı sunan olumlu etkileşimler olarak düşünmektedirler. Bu anlamda bir bütün olarak görüşmelerden çıkarılacak bir sonuç ise oyuncular, oyun oynarken oyunun onlara sınırsız bir serbestlik vermesini istemiyorlar; oyundan gelen zorunluluklar, kısıtlamalar olsun istiyorlar. Örneğin oyuncu, açık dünyayı çok seçenekli yapısından dolayı tercih ediyor ama diğer yandan açık dünya oyunun belirli kural ve hedefi olsun istiyorlar. Çünkü oyuncu açısından belli kural ve hedef oyunla bütünleşmeyi sağlamaktadır. Ancak katılımcı, oyunun belli kural ve hedefi olmasını istemekle birlikte bir oyunun yan görevler de vermesini istemektedir. Dolayısıyla oyuncu, bir yandan oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yaparken diğer yandan serbest seçimler de yapmak istemektedir.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne

çıkan kategori, “oyuncu, oyunu tamamen kontrol edemiyor”, tema ise “oyundan gelen zorunluklar var” şeklindedir.

Tablo 7. Oyundaki Kontrol ve Özgürlüğe İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kod, Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategori	Tema
Çok seçenek olduğunda seçim yapamıyor Oyunun hızını kontrol edemiyor Oyunun süresini kontrol edemiyor Oyunun mekaniklerini kontrol edemiyor Kendi hedefi doğrultusunda oynayamıyor Oyundan gelen zorunluklar oyuncuyu üretken kılıyor	Oyuncu Oyunu Tamamen Kontrol Edemiyor	Oyundan Gelen Zorunluklar Var

Tablo 7’de verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında oyuncular, oyunun sunmuş olduğu oynama seçeneklerini istediği gibi seçemiyor. Oyuncular, kimi seçimlerini oyundan gelen zorunluklara göre yapıyor. Ancak oyuncular açısından bu zorunluklar olumsuz bir değerde değil, oyunu oynayabilmesi için gerekli olan, oyunla bütünleştiren zorunluklardır.

5.1.3.8. İki Özgürlük Arasında Yapılan Seçimler: Negatif ve Pozitif Özgürlük

Katılımcılara genel olarak, dijital oyun oynama amacının ne olduğu ve dijital oyunun ontolojik, türsel özellikleri hakkında tercihleri, pozitif ve negatif özgürlük kavramları üzerinden analiz edildikten sonra “dijital oyun oynayan bireyin oyun esansında yaşamış olduğu özgürlük, ne türden bir özgürlüktür?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak katılımcılara “dijital oyunda özgürlük nedir?” sorusu sorulmuştur. “Dijital oyunda özgürlüğün neliği” yapısal koduyla analiz edilen yanıtlar, “gerçek dünyada yapamadıklarını yapmak”, “oynayış seçenekleri içinde serbest seçimler yapmak” ve

“oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yapmak” kodu altına konulup analiz edilmiştir.

Yanıtlara bakıldığında ise öne çıkan yanıt “gerçek dünyada yapamadıklarını” yapmak şeklinde kodlanan yanıttır. Burada ilginç olan, katılımcının önceki sorularda, doğrudan özgürlükle ilişkilendirmediği bu yanıtı “dijital oyunda özgürlük nedir?” diye sorulduğunda özgürlükle ilişkilendirerek yanıtlamasıdır. Bu doğrultuda olan ifadelere bakıldığında örneğin katılımcı (G2)’ ye göre dijital oyunda özgürlük, gerçek dünyada yapamadığı eylemleri oyun dünyasında yapmasıdır:

“Dijital oyunda özgürlük, bir örnek verebilirim. Hani oynadığım bir oyunda çayır çimen ortalık, kışın ben evdeyim oturuyorum, ama oyunda çayır çimen orada gezerim, dolaşırım açık dünya oyununda bu bana özgürlük sağlar. Çayır çimeni hissederim, benim için özgürlük budur.” (G2)

Aynı doğrultuda yanıt veren bir başka katılımcı ise katılımcı (M6)’dır. Katılımcı, dijital oyunda yaşamış olduğu özgürlüğü şu şekilde ifade etmektedir:

“Gerçek hayatta yapılamayan birçok şeyin oyunlarda yapılmasıdır bence özgürlük...” (M6)

Dijital oyundaki özgürlüğü, gerçek dünyada yapamadıklarının yapmak şeklinde tanımlayan bir başka katılımcı ise (H7)’dir. Katılımcıya göre dijital oyunda özgürlük:

“İstediğini yapabilmek. Gerçek hayatta yasalar var, kurallar var orada yapamadıklarını oyunlarda yapmak. Uçmak olsun mesela zevkli oluyor.” (H7)

Ancak dijital oyundaki özgürlüğe yüklenen bu anlam, yani oyuncunun fiziksel dünyada yapamadıklarını yapması, oyuncun oyunla bütünleşmesi, oyun dünyasında oyuncunun kendini kaybetmesiyle mümkündür. Oyuncunun oyunla bütünleşmesi ise oyundan gelen bir takım ontolojik unsurlarla, kural, hedef ve oyun mekanikleriyle mümkündür. Oyuncunun söz konusu sistemsel unsurlar tarafından oluşturulan bu dünya içinde kalıp bütünleşmesi için oyun boyunca ona sunulan oynayı seçenekleri aracılığıyla seçimler yapması gerekir. Her seçme eylemi ise seçebilme özgürlüğünün

şartı olmakta, insanın özgürleşme istemi, bireyin seçimleriyle mevcutlaşan bir durum arz etmektedir. Dolayısıyla oyuna sirayet eden özgürleşme amacı, oyun içinde, oyuncunun yapmış olduğu seçimler ve bu seçimlere yüklemiş olduğu anlamlarla ilişkilidir.

Bu tezin iddiasını araştırmak için bakılması gereken nokta ise oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu seçimlerden gelen deneyimi nasıl algıladığıdır. Yani oyuncunun, oyundan gelen seçeneklere özgürlük adına nasıl anlamlar yüklediğidir. Bu anlamda öne çıkan kodlardan biri “oynayış seçenekleri içinde serbest seçimler yapmak” tır. Bu kodun alt kodu ise “hikâyeyi verdiği kararlar doğrultusunda değiştirebilmek”tir. Örneğin, katılımcı (G1)’e göre dijital oyunda özgürlük, oyunun “*bizim hareketlerimizden ve kararlarımızdan etkilenmesidir*”. Katılımcı (G3)’e göre ise özgürlük, hikâyenin oyuncunun verdiği kararlar doğrultusunda değiştirilmesi ve oyunun yönünün lineer bir çizgide olmamasıdır:

“Benim için özgürlük oyundaki hikâyeyi, yani ana hikâye ve yan hikayeleri olsun kendi verdiği kararlar doğrultusunda değiştirebilmek daha özgür olduğumu düşündürüyor. Benim için çok önemli bir etken. Açık dünya da geriye dönüp başka şeyler yapabilmek çizgiselliğin biraz olsun dışına çıkabilmek çizginin diğer dallarına gidebilmek mesela bence özgürlüğü geliştiren bir şey özgürlüğü tamamlıyor diyebilirim.” (G3)

Dolayısıyla oyuncuların bir kısmı, oyun oynama edimi esnasında yaşamış olduğu özgürlüğü, çizgiselliğin biraz olsun dışına çıkabildiği durumları daha özgür bir edim olarak düşünmekte, bu anlamda oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinden kısmen de olsa bir engellemeye tabi olmadan seçebilmesi üzerinden tanımlamakta ve oyunda yaşamış olduğu özgürlüğü “negatif özgürlük” üzerinden anlamaktadırlar. Ancak özellikle (G3)’ün yanıtına bakıldığında, oyun negatif özgürlüğü tam olarak vermemekte, katılımcı, oyunun lineer olmayan yapısının özgürlüğü kısmen geliştirdiğini düşünmektedir.

Dijital oyunda yaşamış olduğu özgürlük deneyimini, oyunun sunmuş olduğu seçenekler üzerinden tanımlayan ama oyunun bu özelliğini negatif özgürlük bakışı üzerinden değerlendirmeyen görüşler de vardır. Bu görüşler, oyun farklı oynama

seenekleri sunsa dahi oyundaki zorunlulukları hesaba katarak, oyundaki zgrlę deęerlendiren grşlerdir. Bu grşler, “oyundan gelen zorunluluklara gre seimler yapmak” koduyla etiketlenmiştir. Bu kodun alt kodları ise “belirlenmiş seenekler iinden semek”, “setięin şeyler ve sonuçları”, “seeneklerin aynı sonucu doęurması” dır.

Bu kod altında konulup yorumlanan en ilgin yanıtlardan biri katılımcı (G4)’n yanıtıdır. Katılımcı, bir yandan dijital oyunda zgrlęn ne olduęunu tanımlarken dięer yandan aslında dijital oyunda zgrlę olmadığını ifade etmektedir. Katılımcıya gre dijital oyun, seenek sunsa bile oyuncu, ona sunulan seenekler arasından seim yapmak zorunda olduęunu, bu durumunda zgrlę olmadığını dile getirmektedir:

“Bence dijital oyunda zgrlę aslında yok. Belirli oyunlara baęlı olarak deęişebiliyor ama sonuçta belli bir dnyanın belli bir insanı oluyorsun ve oradaki zgrlę en fazla ne olabilir. Farklı insanlar farklı şekillerde ilerlerken senin daha farklı şekillerde ilerleyebilmen veya mesela diyaloglarda bi diyalog seerken senin farklı bir diyalogu grebilmen nk onun dıřında dedięim gibi belli kalıplar var ve dnyanın en aık oyunu olsun ama belirli kalıplar iinde kurulduęu iin hep sınırlı bir zgrlę var tabi sınırsız bir zgrlę kimse sunamaz kt bir şeyde deęil bu sadece setięin şeyler ve onun sonuçları zgrlę.” (G4)

Katılımcının yukarıdaki ifadesi, dijital oyunda yaşamış olduęu zgrlę konusunda elişkilere ierse bile dijital oyundaki zgrlęe ilişkin kendi deneyimlerinden yola ıkarak bazı noktalara ışık tutmaktadır. (G4), ncelikle dijital oyunda zgrlę yok derken sınırsız bir zgrlęn olmadığını, sınırsız bir zgrlęn de olamayacağını dile getirmekte, oyun evreninin bir zorunlulukla evrildięini sylemektedir. Bylece katılımcı, dijital oyundaki zgrlę tanımında, hem dijital oyunun tasarımıından gelen bir zorunluluęa iřaret etmekte hem de etkileşimli bir metin olarak dijital oyunun oyuncuya belirli seenekler sunduęu ve o seenekler iinde oyuncunun seimler yapması olarak dijital oyundaki zgrlę, “setięin şeyler ve onun sonuçları” şeklinde tanımlamaktadır. Dolayısıyla katılımcı, en aık dnya oyununda bile bir zorunluluk olduęunu, bunun da kt bir şey

olmadığını düşünmektedir. Katılımcı, en nihayetinde dijital oyundaki özgürlüğün, oyunun sunduğu seçenekler içinde seçmek ve seçimden gelen sonuçlar olarak görmekte, oyundaki zorunlulukları vurgulayarak, oyun seçenek sunsa bile her seçimin oyun için bir sonuç doğurduğunu, oyundan gelen özgürlüğün seçimden ibaret olmadığını, her seçimin oyundan gelen zorunlulukları da beraberinde getirdiğini, seçerken sadece serbest seçimler yapamadığını, oyundan gelen zorunluluklara göre de seçimler yaptığını vurgulamaktadır. Dolayısıyla katılımcı (G4) dijital oyundaki özgürlüğü, oyunun çok seçenek sunması ve seçenekler içinde serbest kararlar alınması şeklinde tanımlamaktan ziyade, sınırlı bir alan içinde oyunda sunulan seçenekler arasından seçim yapmak ve sonuçları olarak görmektedir.

Katılımcı (M5) ise oyundaki özgürlüğün oyunun seçenek sunmasından ziyade seçeneklerin aynı yola çıkmaması olarak görmektedir:

“Dijital oyunda özgürlük olarak şeyi düşünürüm bunu bir yolu oyunlarla birkaç yolu oyunlardan farklı şekilde değerlendirecem. Mesela bir hikâyeli oyunda oyun oynarken benim özgürlük hissettiğim şu olur acaba hikâye nereye gidecek? Oradan bir sürü şey düşünürüm oradan bir yol çıkar bu aslında benim için bir özgürlüktür. Özgün bir Hikâye yapmak bile benim için bir özgürlüktür. Çünkü orda oyunda bir yolun olmasından daha da önemlisi benim zihnimde farklı yollar oluşmasıdır. Oyununun seçenek sunması özgürlük mü derken oyunun hani anlamda seçenek sunacağı önemli. Mesela RPG oyunları bunlarda diyor ki şunu tercih edebilirsin veya bunu tercih edebilirsin diyor ama ben bunu özgürlük olarak düşünmüyorum yaptığı işte farklılık hissettirmek olarak görüyorum özgürlüğü mesela hikâyelide çok klişe bir hikâye oldu mu ben buna özgür bir oyun diyemem. Mesela RPG oyunu oluyor bir sürü seçenek sunuyor amam hepsi aynı yola çıkıyor ve aynı yola çıkacağını biliyorsun hiçbir önemi kalmıyor.” (M5)

Katılımcı, oyunun çok seçenek sunmasını en nihayetinde aynı yola çıkacağı için bir özgürlük olarak görmüyor. O’nun için özgürlük, hikâyenin özgünlüğü, öngörülemezliği ve ona sunulan seçeneklerden öte kendisinin zihninde farklı seçenekler yaratabilmesidir. Katılımcı, dijital oyunun çok seçenek sunmasını özgürlük

olarak değerlendirmeyen bakışı ile akla Taylor'un negatif özgürlüğe özgü olan, seçme hakkının kendisine değer verme eğilimi olarak tanımladığı, seçimin hemen öncesinde halihazırda var olan, hangi olguların kayda değer, hangilerinin daha az değer taşıdığını önemsemeyen bakış açına (Taylor, 1995: 38) yapmış olduğu eleştiriyi hatırlatmaktadır. Bu anlamda katılımcı, dijital oyundaki özgürlüğü, oyunun çok seçenek sunması olarak değil, yapmış olduğu seçimler sonucunda yaşamış olduğu deneyimler üzerinden tanımlamaktadır.

Kodların yorumlanmasından sonra elde edilen veriler, bu çalışmanın problemleri doğrultusunda daha genel kategori ve tema içine yerleştirildiğinde, öne çıkan kategoriler, "Oyunun seçenekler sunması ve oyuncunun serbest seçimler yapması" ile "oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yapması" dir. Tema ise "negatif özgürlük" ile "pozitif özgürlük" tür.

Tablo 8: Dijital Oyunda Özgürlüğün Türüne İlişkin Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Kategori ve Tema Tablosu

Kodlar	Kategoriler	Temalar
Hikâyeyi verdiği kararlar doğrultusunda değiştirmek	Oyunun Seçenekler Sunması ve Oyuncunun Serbest Seçimler Yapması	Negatif Özgürlük
Belirlenmiş seçenekler içinden seçmek Seçtiğin şeyler ve sonuçları Seçeneklerin aynı sonucu doğurması	Oyundan Gelen Zorunluluklara Göre Seçmek	Pozitif Özgürlük

Tablo 8'deki verilerin analizi sonucu oluşan kategori ve tema tablosu yorumlandığında, oyuncu oyun esnasında yaşamış olduğu özgürlüğü, oyunda yaşamış olduğu etkileşim üzerinden tanımlamaktadır. Bir oyunda oynanabilirliği sağlayan temel bir özellik olarak etkileşim, bir oyunun oyuncunun seçimleri doğrultusunda ilerlemesi, oyunun sonuçlarından oyuncunun haberdar olması ve oyuncunun bir sonraki adımını sonuçlara göre atması olarak tanımlanır. Bu anlamda bir oyunun oynanabilirliğini sağlayan etkileşim, hep bir seçime dayandığı için doğrudan oyuncunun özgürlük deneyimini etkilemektedir. Ancak dijital oyun söz konusu olduğunda bu seçim sadece, oyuncuya sunulan seçenekler arasından yapılan serbest seçimler değil aynı zamanda oyuncunun oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler

yapmasıdır. Bu anlamda kimi oyuncu, oyun oynama edimi esnasında yaşadığı açık etkileşimden gelen özgürlüğü, oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli yapıyla oyuna müdahale ettiğini düşünerek, negatif özgürlük kavramı üzerinden değerlendirilebilecek bir özgürlük tanımı yaparken, bir diğer grup ise oyundan gelen zorunluluklara göre seçim yapıldığını söyleyerek pozitif özgürlük kavramı üzerinden değerlendirilebilecek bir tanım yapmaktadırlar. Ancak, yanıtlar ikiye bölünmüş gibidir. Oysaki bu tezin iddiası oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin hem pozitif hem de negatif boyutları olduğudur. Bu anlamda katılımcıların bu soruya verdiği yanıt ile oyundaki negatif özgürlük boyutunu öne çıkaran “hangi dünya yapısına sahip (açık ya da kapalı) oyunlar oynamayı tercih edersiniz?”, sorusu ile oyundan gelen zorunlukları vurgulayan “oyuncunun oyun seçiminde kural ve hedefin yeri nedir?”, “oyun oynamada avatar ve karakterin yeri nedir”, “dijital oyun oynarken kontrolün elinizde olduğunuzu düşünüyor musunuz?” sorularını beraber düşünmek, katılımcıların bu sorulara verdikleri yanıtı karşılaştırmak gerekir:

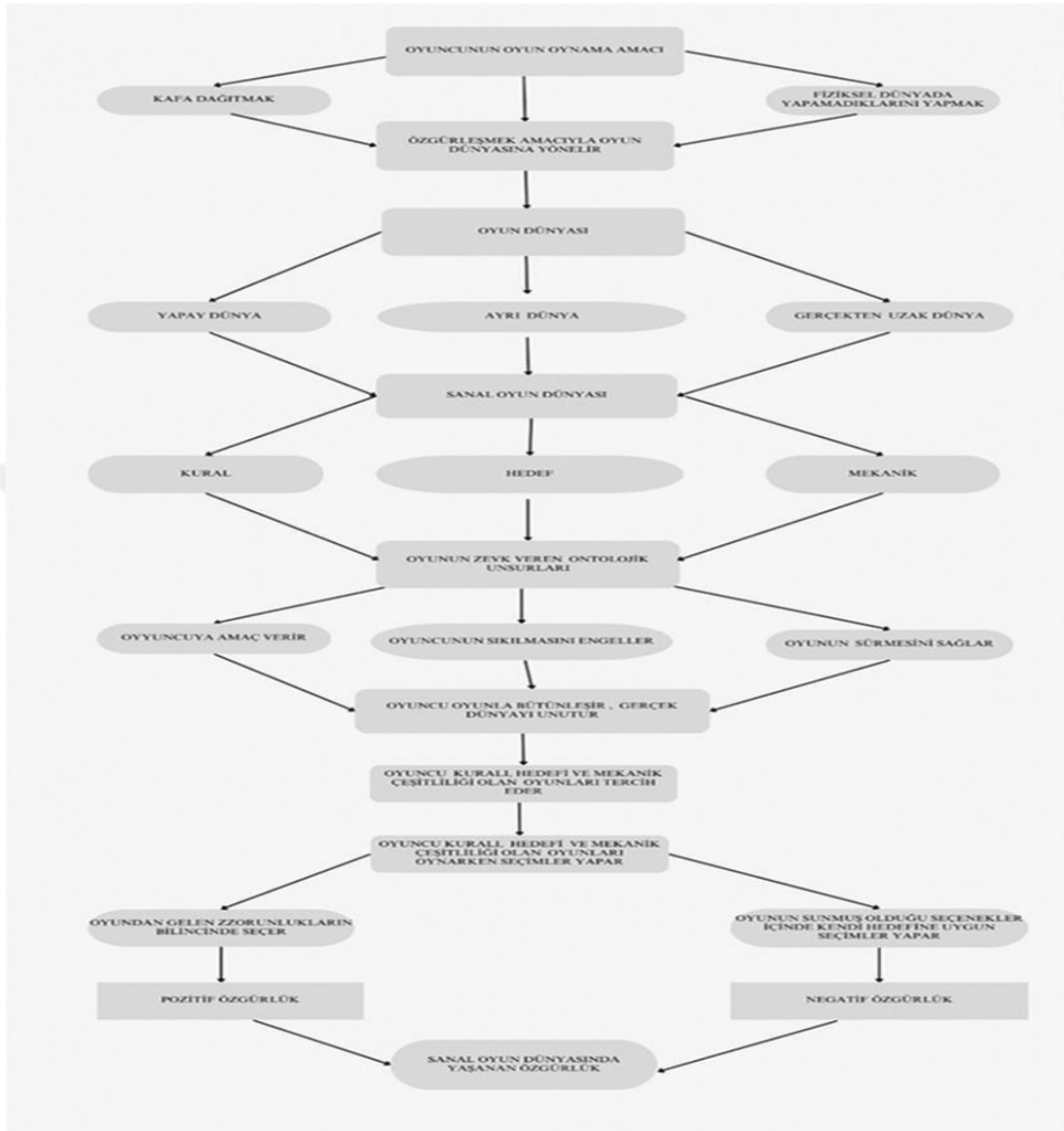
Örneğin katılımcı (G1), dijital oyundaki özgürlüğü negatif özgürlük üzerinden tanımlarken, oyundan gelen zorunlukları vurgulayan kurallı ve hedefli oyunları tercih etmekte, oyun türü tercihinde ise oyuncuya daha fazla pozitif özgürlük yaşatacak olan kapalı dünya oyunu tercih etmekte, oyunu karakterle mi yoksa avatarla mı oynarsın sorusunda oyundan gelen zorunluluğu vurgulayan karakteri tercih etmekte ve son olarak da oyunu tamamen kontrol edemediğini belirtmektedir. Katılımcı (G2) ise oyun amacına yansıyan bir özgürlük tanımı yapmakta, oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlüğe değinmemektedir. Ancak katılımcı (G2) diğer sorulara verdiği yanıtlara bakıldığında katılımcı (G2), oyundan gelen zorunluklar olan, kurallı ve hedefli oyunları tercih etmekte, oyun türünde ise negatif özgürlüğü çoğaltan açık dünyayı tercih etmekte, avatar mı karakter mi tercihinde ise yine oyundan gelen zorunlukları vurgulayan karakteri tercih ettiğini söylemekte ve oyunun kontrolünün elinde olmadığını vurgulamaktadır. Katılımcı (G4)’ün oyundaki özgürlük deneyimi, pozitif özgürlüğe uygundur. Pozitif özgürlük bakışıyla tutarlı olan kurallı ve hedefli oyunu tercih etmektedir. Ancak oyun türü seçiminde negatif özgürlüğü çoğaltıcı açık dünya oyunlarını tercih etmekte ve oyunun kontrolünün tamamen elinde olduğunu

düşünmemektedir. Katılımcı (G3)'ün özgürlük tanımı negatif özgürlüğe uygunken, oyun türü seçimi dışında diğer yanıtlarında pozitif özgürlüğe uygun yanıtlar vermektedir. Katılımcı (M5) ise verdiği bütün yanıtlarda pozitif özgürlüğe uygun seçimler yapmaktadır. Katılımcı (M6) ise özgürlüğü oyun amacına yansıyan bir özgürlük tanımı üzerinden yapmakta, oyun oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlüğe değinmemektedir. Katılımcı (M6) kurallı, hedefli oyunları tercih ederken, oyun türü seçiminde, negatif özgürlüğü çoğaltıcı açık dünyayı tercih etmektedir. Katılımcı (M6), karakteri mi avatarı mı tercih ediyorsunuz soruna yanıt vermemekle birlikte, oyunun kontrolünün tamamen elinde olmadığını söylemektedir. Katılımcı (H7) ise oyun amacına yansıyan bir özgürlük tanımı yapmakta, oyun oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlüğe değinmemektedir. Ancak katılımcı (H7)'nin diğer sorulara verdiği yanıtlara bakıldığında, katılımcı (H7), oyundan gelen zorunlukları vurgulayan, kurallı ve hedefli oyunları tercih etmekle birlikte, oyun türünde açık dünyayı, avatar mı karakter mi tercihinde ise avatarı tercih etmekte ve oyunun kontrolünün elinde olduğunu söyleyerek, oyun deneyiminde negatif özgürlüğe daha fazla yer açmaktadır. Katılımcı (H8) ise “dijital oyunda özgürlük nedir?” sorusuna ve oyunun kontrolüne ilişkin sorulara yanıt vermemiştir. Ancak diğer sorulara verdiği yanıtlar karşılaştırıldığında, kurallı ve hedefli oyunları, oyun türü seçiminde ise açık dünya oyunlarını ve karakteri tercih etmekte, böylece oyundan gelen zorunluklara göre seçim yaptığı anlaşılmaktadır.

Yukardaki karşılaştırma göz önüne alındığında 1 oyuncu hariç diğer oyuncular, oyun oynarken seçmiş oldukları oyun dünyası içinde, hem onlara sunulan seçenekler arasında serbest seçimler yaparken negatif özgürlük deneyimi yaşamakta hem de oyundan gelen zorunluluklara göre seçimler yaparak, oyunla bütünleştirdiği, oyundan sıkılmasını engellediği, yeteneklerini geliştirdiği için pozitif özgürlük deneyimi yaşamaktadırlar.

Katılımcıların oynama eylemi esnasında yaşadığı özgürlük deneyimine ilişkin bulguların yorumlanması sonucu elde edilen sonuçlar, bir şema üstünde gösterildiğinde:

Şekil 15: Oyuncunun Oyun Oynama Esnasında Yaşamış Olduğu Özgürlük Deneyimi



Sonuç olarak oyuncu, kafa dağıtmak ve fiziksel dünyada yapamadıklarını yapmak yani özgürleşmek için oyun dünyasına yönelir. Oyuncu için oyun dünyası, gerçekten uzak sanal bir dünyadır. Sanal oyun dünyasını kuran ise oyunun sistemsel unsurları olan kural, hedef ve mekaniklerdir. Bu unsurlar, oyuncu için zevk veren ontolojik unsurlardır. Kural ve hedef, oyuncuya amaç verir, oyuncunun sıkılmasını engeller ve oyunun sürmesini sağlayarak, oyuncunun oyunla bütünleşip gerçek dünyayı unutmasını sağlarlar. Oyuncu, oyunla bütünleştiren kurallı, hedefli ve mekanik çeşitliliği olan oyunları seçer. Oyuncu kurallı, hedefli, mekanik çeşitliliği olan oyunları oynarken seçimler yapar. Oyuncu, bu seçimleri yaparken hem oyundan gelen

zorunlulukları gözeterek, pozitif özgürlüğe yol açan seçimler yapar hem de oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinde kendi hedefine uygun negatif özgürlüğe yol açan serbest seçimler yapar.

5.1.4. Nitel Bulgular Sonucunda Oluşturulan Kapalı Uçlu Sorular

Yukarıda yorumladığımız nitel çalışma, alanı tanımak için az sayıda oyuncuya yapılmış olup, ortaya konulan bulgular, bütün oyuncuların deneyimlerine genellenemez. Ancak bu çalışma ve ortaya konulan bulgular, nicel araştırma için gerekli olan soruların ortaya konulması ve nicel verileri analiz edecek olan ölçeğin oluşması açısından yol gösterici olacaktır.

Tablo.9. Nitel Bulgular Sonucunda Oluşturulan Kapalı Uçlu Sorular

Dijital Oyun Oynama Amacı İçinde Yer Alan Negatif Özgürlüğü Açığa Çıkartacak Sorular
Dijital oyunda oyuncu, gerçek yaşamın ağırlığından kaçıp kurtulduğu için kendini özgür hisseder
Dijital oyunda oyuncu, oyuncu, gerçek dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, engellendiği şeyleri (uçmak, sosyalleşmek, öldürmek, savaşmak, çok hızlı koşmak gibi...vd.) oyunda yaptığı için kendini özgür hisseder
Dijital oyun oyuncuya, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi özgürce hissedebileceğim bir alan yaratır
Dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini özgür hisseder
Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük Boyutunu Açığa Çıkartan Sorular
Dijital oyunda oynama seçenekleri paralı olsa bile oyuncu, birden fazla oynama seçeneği olduğu için kendini özgür hisseder
Dijital oyun oynarken oyuncu, diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini özgür hisseder
Oyuncu oyun oynarken, oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hisseder
Dijital oyunda oyuncu, her istediğini yaptığı için özgür hisseder
Dijital oyunda, kontrol tamamen oyuncunun elinde olduğu için oyuncu kendini özgür hisseder

Dijital oyunda oyuncu, oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduđu için özgür hisseder
Dijital oyun, oyundan gelen zorunluluklara, kısıtlamalara rağmen oyuncunun kendi isteklerini hayata geçirme kapasitesi sunar
Dijital oyunda oyuncu, hangi zorlukların üstesinden gelip gelmeyeceğini kendi belirlediği için özgür hissede
Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif Özgürlük Boyutunu Açığa Çıkartan Sorular
Dijital oyunda oyuncu, kurallara uyarak oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni yollar bulduğu zaman kendini özgür hisseder
Dijital oyunda oyuncu, oyuncuya sunulan oynama seçeneklerinin ötesinde seçenek yaratma imkânı bulduğu için özgür hisseder
Dijital oyunda oyuncu, kendimi tanıma, yeteneklerimi keşfetme, tercihler yaparak özünü gerçekleştirme imkânı bulduğu için özgür hisseder
Dijital oyunda oyuncu, kurallara göre oynadığında oyunla bütünleşir ve kendini özgür hisseder
Dijital oyunda özgürlük, oyundan gelen zorunluluk olan kuralların bilincine varmak ve ona göre oynamaktır

5.2. DİJİTAL OYUN OYNAMA EYLEMİNDE YAŞANAN NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK ALGISI ANKET ÖLÇEĞİ BULGULARI

Araştırmanın bu kısmında, “Dijital Oyun Oynama Eylemi Esnasında Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin”, demografik bulgularıyla, faktör yükleri, güven aralıkları ve frekans analiz bulgularına yer verilecektir.

5.2.1. Ankete Katılanların Demografik Bulguları

Çalışmanın bu bölümünde, ankete katılan bireylerin, cinsiyet, oyun oynama sıklığı, eğitim durumu, hangi dünya yapısına sahip oyunlar oynadığı, oyuncu türüne ilişkin yanıtların frekans değerlerine yer verilmiştir.

Tablo.10. Ankete Katılanların Demografik Bulguları

	Demografik Bulgular	F	%
Cinsiyet N=387	Kadın	137	35,4
	Erkek	250	64,6
	14-20	320	82,7
	21-25	43	11,1
	26-30	8	2,1
Yaş N=387	31-35	6	1,6
	36-40	1	,3
	41-45	5	1,3
	46+	4	1,0
	1-3 saat	296	76,5
Oynama Sıklığı N=387	4-5 saat	22	5,7
	6-7 saat	56	14,5
	8+	4	1,0
	Ortaöğretim	236	61
Eğitim N=387	Ön Lisans	106	27,4
	Lisans	27	7,0
	Yüksek Lisans	18	4,7
	Açık Dünya	83	21,4
Oyun Seçimi	Kapalı Dünya	35	9,0
	Her İkisi	269	69,5

Çalışmada örnekleme oluşturan kadınların oranı %35,4, erkeklerin oranı ise %64,6’dır. Örneklem toplam 387 kişiden oluşmaktadır. Kadınların oranı neredeyse erkeklerin yarısı kadardır. Türkiye ortalamasına bakıldığında Türkiye Oyun Sektörü

2023 Raporu'na göre %45 kadın, %55'ini ise erkekler oluşturmaktadır.⁵⁴ Türkiye ortalamasında erkeklerin oyun oynama ortalaması 10 puan fazlayken, bu çalışmada nerdeyse erkeklerin yarısı kadardır. Çalışmada böyle bir farkın oluşmasının en büyük nedeni, soruların erkek ya da kadın ayırt edilmeksizin oyun kültürünü bilen bireylerce cevaplandırılmasına dikkat edilmesidir. Ancak, oyun oynama esnasında yaşanan negatif ve pozitif özgürlük deneyiminin cinsiyete göre bir farklılık içerip içermediği bir başka araştırma için yol açıcı olabilir.

Ankete katılan kişilerin yaşları ise 14 ve 46+ yaş aralığında olup katılımcıların çoğunluğunun 14-20 yaş aralığında olduğu görülmektedir.

Ankete katılanların oyun oynama süresi günlük, 1-3 saat ile 8 + ve üzeridir. Katılımcıların çoğunluğunun günlük oyun oynama süresi ise 1-3 saat arasındır.

Ankete katılanların eğitim durumu, ortaöğretim, ön lisans, lisans ve yüksek lisanslı bireylerden oluşmaktadır. Katılımcıların %61 ortaöğretim, %27,4'ü ön lisans, %27'si lisans, %18'i ise yüksek lisans yapmış bireylerden oluşmaktadır.

Ankete katılanların dünya yapısına göre oyun seçimi, oyun eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin anlaşılması açısından oldukça önemli bir değişkendir. Her iki oyun türü ontolojik yapısı gereği hem negatif hem de pozitif özgürlük deneyimini oyuncuya yaşatmaya müsait olsa da açık dünya oyunları tasarımsal olarak oyuncuya kendi amaçlarını gerçekleştirebilecek çok seçenekli yapısıyla negatif özgürlüğü çoğaltırken, kapalı dünya oyunları, lineer yapısıyla çok seçenekli yapıda bir sınırlama getirmekte, oyundan gelen zorunluklar, oyuncuların seçiminde daha belirgin olmaktadır. Bu anlamda kapalı dünya oyunları, pozitif özgürlüğü çoğaltıcı bir ontoloji sunmaktadır.

Tablo 10'da ki bulgular, oyuncuların %69,5'i sadece negatif özgürlüğü çoğaltıcı, daha serbest seçimler yaptığı oyunları değil, aynı zamanda oyundan gelen zorunlukların daha belirgin bir biçimde yaşandığı kapalı dünya oyunlarını da tercih etmektedirler. Söz konusu bulgu, "oyuncunun oyun seçiminde, hangi özgürlük türü belirleyicidir?" alt sorusu bağlamında yorumlandığında, oyuncunun oyun seçiminde

⁵⁴<https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu>, (Erişim Tarihi: 10.05. 2024)

belli bir özgürlük türünü yoğunlaştıran oyunları tercih etmediği görülmektedir. Çoğunlukla oyuncular, her iki oyun türünü oynamaktadır. Nitel araştırmada ise katılımcıların çoğu, açık dünyanın oyunlarını, bu oyunların sunmuş olduğu negatif özgürlüğü çoğaltıcı etkisinden dolayı tercih ettiklerini söylemişlerdir. Ancak nitel araştırmada oyuncular, açık dünya oyunları içinde, belli kuralı ve hedefi olan oyunları tercih etmektedirler. Araştırmada, oyuncuların, kural ve hedefe nasıl baktıkları, pozitif özgürlüğü temellendirmek açısından oldukça önemlidir. Görüşme bulguları ve nicel bulgular beraber düşünüldüğünde, oyuncular, oynarken, hem oyundan gelen zorunluluklara göre seçim yapmak istemektedirler hem de oyun içinde kendi hedeflerini oluşturacak seçimler yapmak istemektedirler.

5.2.2. Anket Ölçeğinin Faktör Yükleri ve Güven Aralıkları

Araştırmada, Örneklem Yeterliği Testi (KMO), örneklem büyüklüğünün araştırma için uygun olup olmadığı noktasında çeşitli değer aralıkları vermektedir. Söz konusu değerlerin “0,70” değeri ve üzerinde olması durumu, ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğu anlamına gelir. Araştırmada, Bartlett Küresellik Testi ise veri setinin analize uygun olup olmadığını tespit etmek için kullanılmıştır. Bartlett Küresellik Testi, anlamlılık değerinin “0,05” değerinden küçük olması durumunda analiz için uygun olduğuna işaret etmektedir.

Tablo 11: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısı Anket Ölçeğine İlişkin Örneklem Yeterliği (Kmo-Bartlett's Test) Sonuçları

Örneklem Yeterliliği Testi	,905
Ki- Kare (X^2)	2345,908
	136
Toplam Varyans	54,158
P	,000

Yapılan faktör analizi sonucunda (KMO) Örneklem Yeterliği Testi sonucuna göre $0,90 > 0,50$ olduğundan veri setinin, faktör analizi için uygun olduğu söylenebilmektedir. Bartlett's Küresellik Test sonuçlarının ($p:000$), anlamlı olduğu görülmektedir. Bu anlamlılık düzeyi veri setimizin faktör analizi için uygun olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 12: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısı Anket Ölçeğine İlişkin Faktör Yükleri ve Güvenirlilik Düzeyleri

Oynama Amacı İçinde Yer Alan Negatif Özgürlük Boyutu	Faktör Yükleri	Güvenirlilik
Dijital oyunda oyuncu, gerçek yaşamın ağırlığından kaçıp kurtulduğu için, kendini özgür hisseder	0,785	0,823
Dijital oyunda oyuncu, fiziksel dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, engellendiği şeyleri (uçmak, çok hızlı koşmak gibi...vd.) oyunda yaptığı için kendini özgür hisseder.	0,75	
Dijital oyun, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi özgürce hissedebileceğim bir alan yaratır	0,698	
Dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini özgür hisseder	0,638	
Dijital Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük Boyutu	Faktör Yükleri	Güvenirlilik
Dijital oyunda oyuncu, çok fazla oynama seçeneği olduğu için kendini özgür hisseder	0,51	0,806
Dijital oyun oynarken oyuncu diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini özgür hisseder	0,634	
Dijital oyunda oyuncu oynama esnasında oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hisseder	0,686	
Dijital oyunda oyuncu her istediğini yaptığı için özgür hisseder	0,782	
Dijital oyunda oyuncu, oyun oynarken oyunun kontrolünü tamamen elinde bulundurduğu için kendini özgür hisseder	0,724	
Oyuncu, oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduğu oyunları oynadığında özgür hisseder	0,538	
Oyuncu, hangi zorlukların üstesinden gelmek isteyip istemediğini seçmesine izin veren oyunları oynarken özgür hisseder	0,44	
Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif Özgürlük Boyutu	Faktör Yükleri	Güvenirlilik
Dijital oyunda oyuncu, kurallara uyarak oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni yollar bulduğu zaman kendini özgür hisseder	0,589	0,817
Dijital oyunda oyuncu, ona sunulan oynama seçeneklerinin ötesinde, kendi oynama seçenekleri yarattığında özgür hisseder	0,548	
Dijital oyunda oyuncu oyundan gelen zorunluluklarla, kendini tanıma, yeteneklerimi keşfederek özünü gerçekleştirme imkânı bulduğu için özgür hisseder	0,561	
Dijital oyunda oyuncu, oyundan gelen zorunluluklar bir kısıtlama içerse de, bu zorunlulukları olumlu değerlendirir	0,524	
Dijital oyunda oyuncu, kurallara göre oynadığında, oyunla bütünleşir ve kendini özgür hisseder	0,695	
Dijital oyunda özgürlük, oyundan gelen zorunlulukların bilincine varmak ve ona göre oynamaktır	0,796	
	Toplam Ölçek	0,901
	Güvenirliliği	

Tablo 12’de görüldüğü gibi yapılan faktör analizi sonucunda toplam varyansın 54.158’ini açıklayan ve öz değeri 1,00’ın üstünde olan 3 faktörlü bir sonuca ulaşılmıştır.

Dijital Oyun Oynama Amacı İçinde Yer Alan Negatif Özgürlük “,823”, Dijital Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük “,806”, Dijital Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif Özgürlük “,817” değeriyle oldukça güvenilir düzeydedir. Ölçeğin toplam güvenilirlik düzeyi ise “,901” ile oldukça yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir.

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin çözümlenmesinde hangi istatistik yöntemlerinin uygulanacağını ve verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığının belirlenmesinde basıklık ve çarpıklık değerleri dikkate alınmıştır.

Tablo 13: Dijital Oyun Oynamada Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Ölçeğin Boyutlarının Normallik, Ortalama, Standart Sapma Katsayılarına İlişkin Değerleri

Ölçek Boyutları	Çarpıklık	Basıklık	Ortalama (X)	Standart Sapma
Oynama Amacı -Negatif Özgürlük	-,495	-,255	3,7297	,04450
Oynama Esnası- Negatif Özgürlük	-,408	,196	3,3643	,04097
Oynama Esnası -Pozitif Özgürlük	-,427	,218	3,4798	,04305
N			387	

Tablo 13 incelendiğinde, bir araştırmada basıklık ve çarpıklık değerlerinin, -1,5 ile +1,5 arasında olması gerekmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013, s.18). Bu durumda dijital oyunda özgürlük ölçeği ve alt boyutlarının katılımcılar açısından normal dağılım gösterdiği görülmektedir. İlgili bulgulara istatistiki çözümleme açısından bir sorun görülmemekle birlikte araştırmanın çözümlenmesinde parametrik testlerin kullanılması uygundur. Ayrıca bazı demografik değişkenlerin, yüzde dağılımları verilerek iki ya da daha çok değişkene ilişkin karşılaştırmalarda, “Bağımsız Örneklem T-Testi” ve “Bağımsız Örneklem Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)” kullanılmıştır. Bağımsız Örneklem T-Testi, iki grup arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için gruplar arasındaki ortalamaların farklılığına odaklanan bir tekniktir. Üç veya daha fazla grup arasındaki farklılıkları ölçmek için ise “Bağımsız Örneklem Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)” kullanılmıştır. ANOVA, grupların ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için kullanılan parametrik bir testtir (Kalaycı, 2014, s. 140). Ancak bu testi uygulamadan önce gruplar arasında homojenlik varsayımının sağlanması gerekmektedir. Demografik değişkenler

açısından gruplar arası homojenliğin sağlanamadığı durumlarda parametrik olmayan testlerden faydalanılmıştır. Homojenlik testi, gruplar arasında verilerin varyanslarının benzer olup olmadığını kontrol etmek için kullanılan bir testtir. Eğer gruplar arasında homojenlik varsayımı sağlanıyorsa ANOVA Testi kullanılabilir. Ancak homojenlik varsayımı sağlanmıyorsa parametrik olmayan testlerden faydalanılması gerekmektedir (Kalaycı, 2014, s. 155). Nitekim araştırma verileri sonucunda, ANOVA Testi için homojenlik değerinin sağlandığı görülmüştür. Analizlerin parametrik testlerle devam edilmesinin uygun olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5.2.3. Anket Ölçeğinin Demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Analiz Bulguları

Araştırmanın bu bölümünde, oyun oynama eyleminde yaşanan negatif ve pozitif özgürlük algısını ölçmeye yönelik geliştirilen anketin, demografik değişkenler açısından karşılaştırılmasına ilişkin analiz bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 14: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin, Cinsiyet Değişkeni Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T-Testi Bulguları

	<i>Cinsiyet</i>	<i>N</i>	<i>X</i>	<i>Ss</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	Kadın	137	3,7124	0,7806	4,496	0,035
	Erkek	250	3,7392	0,92471		
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	Kadın	137	3,3034	0,74904	1,438	0,231
	Erkek	250	3,3977	0,83498		
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	Kadın	137	3,5763	0,75763	4,736	0,03
	Erkek	250	3,427	0,88915		

Oyun oynama amacı içinde yer alan negatif özgürlük amacı cinsiyete göre $0,050 > ,035$ değerinde anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Bu durum, erkeklerin kadınlara kıyasla dijital oyunu bir özgürleşme aracı olarak gördüğünü gösterir.

Oyun oynama içinde yer alan pozitif özgürlük boyutunda ise $0,050 > 0,30$ değerinde anlamlı düzeyde farklılık görülmektedir. Pozitif özgürlük anlamında ortalama değerler incelendiğinde, erkeklerin daha yüksek bir ortalamaya sahip olduğu tespit edilmiştir. Bu durum erkek oyuncuların, belirgin kural ve hedefi olan oyunları tercih ettiği bu yüzden pozitif özgürlüğü daha fazla deneyimledikleri anlamına gelmektedir. Bu anlamda cinsiyet ve oyun türü değişkenleri üzerinden özgürlüğün daha detaylı bir araştırması yapılabilir. Olan farklılık ise tarihsel süreçle ilgili, rollerin değişmesiyle değişebilen, ama dijital oyunun özde içerdiği her birey için geçerli pozitif özgürlük boyutunu değiştirmeyen bir durumdur.

Bu araştırmada, oynama eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutunun ($p:231 > 0,050$) ise kadın ve erkeklerde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bu anlamda, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlük deneyimi, cinsiyete bağlı olarak değişmemektedir.

Tablo 15: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Yaş Değişkeni Açısından Homojenlik Değeri Sonuçları

	Levene Statistic	df1	P
Oyun Amacı Negatif Özgürlük	1,923	5	0,09
Oyun Oynama Eylemi Esnasında Negatif Özgürlük	1,461	5	0,20
Oyun Oynama Eylemi Esnasında Pozitif Özgürlük	1,654	5	0,14

Yukarıdaki tablo incelendiğinde oyun oynama amacı içinde içerilene negatif özgürlük boyutu ($p=0,090 > 0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutu ($p=0,202 > 0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutu ($p=0,145 > 0,05$) yaş değişkeni açısından ANOVA testi için homojenlik değeri sağlanmıştır.

Tablo 16: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Yaş Değişkeni Açısından ANOVA Testi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	X	Ss	F	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Yaşanan Negatif Özgürlük	14-20 yaş	320	3,7225	0,87529	0,129	0,993
	21-25 yaş	43	3,7721	0,98327		
	26-30 yaş	8	3,825	1,01665		
	31-35 yaş	6	3,7333	0,24221		
	36-40 yaş	1	4,2	.		
	41-45 yaş	5	3,76	0,65422		
	46+ yaş	4	3,5	0,57735		
	Total	387	3,7297	0,87547		
Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük	14-20 yaş	320	3,3835	0,80277	1,021	0,411
	21-25 yaş	43	3,2226	0,8736		
	26-30 yaş	8	3,0179	0,86539		
	31-35 yaş	6	3,5	0,56964		
	36-40 yaş	1	3,7143	.		
	41-45 yaş	5	3,1714	0,74505		
	46+ yaş	4	4	0		
	Total	387	3,3643	0,80589		
Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif özgürlük	14-20 yaş	320	3,4428	0,85346	0,762	0,6
	21-25 yaş	43	3,6523	0,82973		
	26-30 yaş	8	3,525	0,95581		
	31-35 yaş	6	3,5917	0,67854		
	36-40 yaş	1	3,4	.		
	41-45 yaş	5	3,76	0,95289		
	46+ yaş	4	4	0		
	Total	387	3,4798	0,84696		

Bu araştırmada, yaş değişkeni, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif boyutları çerçevesinde analiz edildiğinde anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilmemiştir. Oyun Oynama Amacı İçinde Yaşanan Negatif Özgürlük ($p: 993 > 0,050$), Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük ($P: 411 > 0,050$), Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif özgürlük ($p: 600 > 0,050$) dir. Bu durum örnekleme belirtilen her bir yaş grubunun oyun oynama eyleminde, negatif ve pozitif özgürlüğü deneyimlediklerini göstermektedir.

Tablo 17: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Oyun Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Homojenlik Testi Sonuçları

	Levene Statistic	df1	df2	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	1,22	4	382	0,302
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	1,081	4	382	0,366
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	0,508	4	382	0,73

Yukarıdaki tablo incelendiğinde oyun oynama amacı içinde içerilene negatif özgürlük boyutu ($p=0,302>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutu ($p=0,366>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutu ($p=0,730>0,05$) yaş değişkeni açısından ANOVA testi için homojenlik değeri sağlanmıştır.

Tablo 18: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Yapılan ANOVA testi sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	X	Ss	F	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	1-3 saat	296	3,7264	0,87905	0,287	0,886
	4-5 saat	22	3,6182	0,76572		
	6-7 saat	56	3,8143	0,94338		
	7 saat ve üzeri	9	3,5778	0,79022		
	5	4	3,75	0,5		
	Total	387	3,7297	0,87547		
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	1-3 saat	296	3,3943	0,79717	1,501	0,201
	4-5 saat	22	3,461	0,67717		
	6-7 saat	56	3,2577	0,91063		
	7 saat ve üzeri	9	2,8095	0,54865		
	5	4	3,3571	0,75142		
	Total	387	3,3643	0,80589		
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	1-3 saat	296	3,4345	0,85117	0,905	0,461
	4-5 saat	22	3,6273	0,71526		
	6-7 saat	56	3,6232	0,88106		
	7 saat ve üzeri	9	3,6444	0,90982		
	5	4	3,65	0,41231		
	Total	387	3,4798	0,84696		

Araştırmada, oyun oynama sıklığı değişkeni, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif boyutları çerçevesinde analiz edildiğinde anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilmemiştir. Oyun Oynama Amacı İçinde Yaşanan Negatif Özgürlük ($p:886 > 0,050$), Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük ($P:201 > 0,050$), Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Pozitif özgürlük ($p:461 > 0,050$) dir. Bu durum, oynama sıklığının oyun oynama eyleminde yaşanan negatif ve pozitif özgürlük deneyimini etkilemediği görülmektedir.

Tablo 19: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Eğitim Değişkeni Açısından Homojenlik Testi Sonuçları

	Levene Statistic	df1	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	1,22	3	0,302
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	2,369	3	0,07
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	1,187	3	0,314

Yukarıdaki tablo incelendiğinde oyun oynama amacı içinde içerilene negatif özgürlük boyutu ($p=0,302>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutu ($p=0,070>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutu ($p=0,314>0,05$) eğitim düzeyi değişkeni açısından ANOVA testi için homojenlik değeri sağlanmıştır.

Tablo 20: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Eğitim Değişkeni Açısından ANOVA Testi Sonuçları

		N	X	Ss	F	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	Ortaöğretim	236	3,5754	0,87163	7,91	0,00
	Ön Lisans	106	3,8906	0,83956		
	Lisans	27	4,2519	0,85502		
	Yüksek Lisans	18	4,0222	0,64311		
	Total	387	3,7297	0,87547		
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	Ortaöğretim	236	3,2748	0,76612	4,735	0,00
	Ön Lisans	106	3,4016	0,85558		
	Lisans	27	3,8201	0,90749		
	Yüksek Lisans	18	3,6349	0,56979		
	Total	387	3,3643	0,80589		
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	Ortaöğretim	236	3,361	0,86372	6,604	0,00
	Ön Lisans	106	3,55	0,7937		
	Lisans	27	4,0074	0,77357		
	Yüksek Lisans	18	3,8333	0,60682		
	Total	387	3,4798	0,84696		

Bu araştırmada, eğitim düzeyi değişkeni, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif boyutları çerçevesinde analiz edildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark çıkmıştır. Oyun oynama amacı içinde içerilen negatif özgürlük boyutu, 0, 50>0,00 anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Oyun

oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutu, eğitim düzeyi açısından 0, 50>0,03 değerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutu, 0, 50>0,00 anlamlı düzeyde farklılık göstermiştir.

Oyun oynama amacı içinde yer alan negatif özgürlük boyutu, lisans eğitilmiş bireylerde, yüksek lisans, ortaöğretim ve ön lisanslı bireylere göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Oyun oynama esnasında yaşanan negatif ve pozitif özgürlük boyutu ise lisans ve yüksek lisanslı bireylerde, ortaöğretim, ön lisanslı bireylere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, eğitim oranı yükseldikçe, dijital oyun oynama eylemi esnasında yaşanan negatif ve pozitif özgürlük boyutlarının daha bilinçli bir biçimde deneyimlendiğini göstermektedir.

Tablo 21: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Evren Yapısına Göre Oyun Seçimi Değişkeninin Homojenlik Değeri

	Levene Statistic	df1	df2	P
Oyun Oynama Amacı Negatif Özgürlük	0,751	2	384	0,473
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	2,665	2	384	0,071
Oyun Oynama Esnası Pozitif Özgürlük	0,647	2	384	0,524

Yukarıdaki tablo incelendiğinde oyun oynama amacı içinde içerilene negatif özgürlük boyutu ($p=0,473>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük boyutu ($p=0,071>0,05$), oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutu ($p=0,524>0,05$) evren yapısı değişkeni açısından ANOVA testi için homojenlik değeri sağlanmıştır.

Tablo 22: Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısını Ölçmeye Yönelik Geliştirilen Anketin Evren Yapısına Göre Oyun Seçimi Değişkeninin ANOVA Varyans Sonuçları

		N	X	Ss	F	P
Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük	Açık Dünya	83	3,4723	0,93003	6,616	0,001
	Kapalı Dünya	35	3,5314	0,85535		
	Her İkisi	269	3,8349	0,84242		
	Total	387	3,7297	0,87547		
Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük	Açık Dünya	83	3,2031	0,92666	2,215	0,111
	Kapalı Dünya	35	3,3551	0,64297		
	Her İkisi	269	3,4153	0,78074		
	Total	387	3,3643	0,80589		
Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük	Açık Dünya	83	3,3247	0,90373	2,115	0,122
	Kapalı Dünya	35	3,4129	0,90695		
	Her İkisi	269	3,5364	0,81712		
	Total	387	3,4798	0,84696		

Oyun Oynama Amacı İçinde Negatif Özgürlük ($P:0,01 < 0,050$) değişkeni evren yapısına göre oyun türü seçimi açısından anlamlı düzeyde bir farklılık göstermektedir. Ortalama değerler incelendiğinde her iki oyun türünü oynayan oyuncuların, oyun oynama amacı içindeki negatif özgürlük algısının daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu durum ister açık dünya oyunu olsun isterse de kapalı dünya oyunları olsun, oyuncu her iki oyun türünü de, gerçek dünyanın sınırından kurtulmak ve oyun dünyası içinde özgürleşmek amacıyla oynamaktadır. Demek ki her iki dünya yapısına sahip oyunlar, temelde aynı ontolojiye sahip olmakta ve oyuncunun oyun oynama amacı içinde içerilen negatif özgürlük arayışına yanıt vermektedir.

Oyun Oynama Esnasında Negatif Özgürlük ($P:0,111 > 0,05$) ve Oyun Oynama Esnasında Pozitif Özgürlük ($P:0,122 > 0,05$) oyun türü değişkeni açısından anlamlı bir düzeyde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bu durum, oyuncunun oynama esnasında yaşamış olduğu negatif ve pozitif özgürlük deneyimini her iki dünya yapısına sahip oyunlarda bir fark olmadan deneyimlediğini ve her iki oyun türünün temelde aynı ontolojik yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

5.2.4. Anket Uygulamasının Frekans Analiz Bulguları

Bu araştırmada, katılımcıların verdiği yanıtlara, tek değişkenli frekans analizi uygulanmıştır. Bir araştırmada frekans analizi, araştırılan değişkenin kaç kez tekrarlandığının sayı ve yüzde olarak ifade edilmesidir (Erdoğan, 2012, s.287). Bu araştırmada frekans analizinin yapılmasının nedeni, katılımcıların oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin negatif ve pozitif özgürlük boyutunu ölçen soruların sonuçlarını karşılaştırmaktır.

5.2.4.1. Oyun Oynama Amacı İçinde İçerilen Negatif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

Bireyin oyun oynamaya başlamadan önce oyunla kurmuş olduğu bilişsel etkileşim sonucu ortaya çıkan özgürlük deneyimidir. Bu deneyim analizde “faktör 1” olarak ortaya konulmuştur. Faktör 1’in altına giren sorular ise (1) dijital oyunda oyuncu, gerçek yaşamın ağırlığından kaçıp kurtulduğu için kendini özgür hisseder; (2) dijital oyunda oyuncu, oyuncu, gerçek dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, engellendiği şeyleri (uçmak, sosyalleşmek, öldürmek, savaşmak, çok hızlı koşmak gibi...vd.) oyunda yaptığı için kendini özgür hisseder; (3) dijital oyun, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi özgürce hissedebileceğim bir alan yaratır; (4) dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini özgür hisseder.

Tablo 23: “Dijital Oyunda Oyuncu, Gerçek Yaşamın Ağırlığından Kaçıp Kurtulduğu İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	16	4,1
Katılmıyorum	38	9,8
Kısmen Katılıyorum	83	21,4
Katılıyorum	111	28,7
Kesinlikle Katılıyorum	139	35,9
N	387	100,0

Bireyin oyun oynama amacı içinde içerilen özgürlük deneyimini anlamaya yönelik olan bu soruya ankete katılan 139 kişi “kesinlikle katılıyorum” yanıtını

vermiştir. “Kesinlikle Katılıyorum” yanıtının oranı %35,9’dur. Ayrıca 111 kişi “Katılıyorum” yanıtını vermiştir. “Katılıyorum” diyenlerin oranı ise %28,7’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenler ise 83 kişidir. Bunun oranı ise %21,4’dür. “Katılmıyorum” diyenler ve “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin oranı oldukça düşüktür.

Veriler, araştırmanın alt amacı olan “dijital oyun oynayan bireylerin, oynama amacı içinde bir özgürlük arayışı var mıdır?” sorusuna bağlı olarak yorumlandığında:

Veriler, ankete katılanların büyük bir çoğunluğunun oyun oynama amacı içinde bir özgürleşme isteği olduğunu göstermektedir. Oyun oynama amacı içinde yaşanan özgürlük, bireyin oyunla kurmuş olduğu bilişsel etkileşime dayanır. Bilişsel olarak katılımcılar oyunu, gerçek yaşamın sıkıntısından kaçıp kurtulacağı bir sığınak olarak görmektedir. Kafa dağıtmak için oyuna sığınmaya çalışan birey, içsel bir özgürlük arayışındadır. Söz konusu içsel özgürlük ise aynı zamanda herhangi bir zorlama olmaksızın bireyin kendi iradesiyle oyunu seçmesi anlamında negatif bir özgürlüktür.

Tablo 24: “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyuncu, Fiziksel Dünyada Yapamadığı, Eksikliğini Hissettiği, Engellendiği Şeyleri (Uçmak, Çok Hızlı Koşmak Gibi...Vd.) Oyunda Yaptığı İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	19	4,9
Katılmıyorum	70	18,1
Kısmen Katılıyorum	80	20,7
Katılıyorum	114	29,5
Kesinlikle Katılıyorum	104	26,9
N	387	100,0

Bireyin oyun oynama amacı içinde içerilen özgürlük deneyimini anlamaya yönelik olan bu soruya ankete katılan 114 kişi “Katılıyorum” yanıtını vermiştir. “Katılıyorum” yanıtının oranı %29,5’tir. Ayrıca 104 kişi “Kesinlikle Katılıyorum” yanıtını vermiştir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin oranı ise %26,9’dur. “Kısmen Katılıyorum” diyenler ise 80 kişidir. Bunun da oranı %20,7’dir. “Katılmıyorum” ve “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenler ise oldukça düşüktür.

Veriler, araştırmanın alt amacı olan “dijital oyun oynayan bireylerin, oynama amacı içinde bir özgürlük arayışı var mıdır?” sorusuna bağlı olarak yorumlandığında:

Veriler, ankete katılanların büyük bir çoğunluğunun oyun oynama amacı içinde sadece içsel bir özgürlük arayışı olmadığını aynı zamanda ontolojik temelli bir özgürlük arayışının da olduğunu göstermektedir. Oyun oynayan birey, fiziksel dünyada yapamadığı eylemleri oyun dünyasında yaptığı için kendini özgür hissetmektedir. Bu anlamda söz konusu bulgu görüşme bulgularıyla örtüşmektedir. Her iki analizde, bu amaç, yüksek bir oranda dile getirilmektedir.

Tablo 25: “Dijital oyun, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi özgürce hissedebileceğim bir alan yaratır” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	15	3,9
Katılmıyorum	43	11,1
Kısmen Katılıyorum	76	19,6
Katılıyorum	131	33,9
Kesinlikle Katılıyorum	122	31,5
N	387	100,0

“Bireyin oynama amacı içinde içerilen özgürlük deneyimini gerçekleştirmede ontolojik yapının bir etkisi var mıdır” alt sorusuna bağlı olarak, ontolojik alana göndermede bulunan bu soruya verilen yanıtlara bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 131’dir. Bu sayı oran olarak %33,9’dur. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 122’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin oranı ise %31, 5’tir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 76 ve bu sayının oranı % 19,5’tir. “Kesinlikle Katılmıyorum” ve “Katılmıyorum” ifadesine katılım ise düşüktür.

Bu soru oyun oynama amacı içinde içerilen özgürlük deneyiminin, oyunun ontolojik yapısı içinde gerçekleştiğini göstermektedir.

Tablo 26: “Dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini özgür hissederek” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	11	2,8
Katılmıyorum	40	10,3
Kısmen Katılıyorum	88	22,7
Katılıyorum	142	36,7
Kesinlikle Katılıyorum	106	27,4
N	387	100,0

“Oyunla bütünleşmek, oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler mi?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak sorulan bu sorunun frekans değerlerine bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 142’dir. Bu sayı oran olarak %36,7 dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 106’dır. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin oranı ise %27, 4’tür. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 88 ve bu ifadenin oranı % 22,7’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” ve “Katılmıyorum” ifadesine katılım ise düşüktür.

“Oyunun bir parçası olmak”, oyunla bütünleşmek anlamına gelmektedir. Görüşme verilerinin analizi sonucunda, oyuncunun oyunla bütünleşmesi ya da oyunun bir parçası olması, oyunun sistemsel, ontolojik özellikleri olan kural, hedef ve oyun mekanikleri aracılığıyla olduğu bulgulanmıştır. Bu anlamda “kural, hedef, mekanikler oyunla bütünleştirir mi?” sorusunu ankette yeniden sormak yerine, görüşme bulgusundan hareketle, nicel araştırmada, “oyunla bütünleşmek, oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler mi?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak, yukarıdaki soru sorulmuştur. Araştırma sorusuna verilen yanıtlar doğrultusunda ortaya çıkan bulgular, dijital oyunda, “oyuncu oyunla bütünleştiği oyunlarda kendini özgür hisseder” sonucu çıkmaktadır.

5.2.4.2. Oyun Oynama Esnasında Yaşanan Negatif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

Bu sorular, bireyin oyun oynama esnasında oyunla kurmuş olduğu açık ve işlevsel etkileşim sonucu ortaya çıkan “negatif özgürlük” algısını açığa çıkartan soruların frekans sonuçlarıdır. Bu sorular, dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin çokluğu ve oyuncunun bu seçenekleri kullanma serbestliği olarak ifade edilen negatif özgürlük algısını ölçen sorulardır. Negatif özgürlük boyutunu ölçen bu sorular, araştırmada “faktör 2” olarak ortaya konulmuştur. Faktör 2’nin altına giren sorular ise (1) dijital oyunda oyuncu, çok fazla oynama seçeneği olduğu için kendini özgür hisseder; (2) dijital oyunda oyuncu, oyun oynarken diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini özgür hisseder; (3) dijital oyunda oyuncu, oyun

oyarken oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hisseder, (4) dijital oyunda oyuncu, her istediğini yaptığı için özgür hisseder; (5) dijital oyunda oyuncu, oynarken kontrolü tamamen elinde bulundurduğu için özgür hisseder; (6) dijital oyunda oyuncu, oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduğu için özgür hisseder; (7) dijital oyunda oyuncu, hangi zorlukların üstesinden gelmek isteyip istemediğini seçmesine izin veren oyunları oynarken özgür hisseder.

Tablo 27: “Dijital Oyunda Oyuncu, Çok Fazla Oynama Seçeneği Olduğu İçin Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	38	9,8
Katılmıyorum	96	24,8
Kısmen Katılıyorum	96	24,8
Katılıyorum	120	31,0
Kesinlikle Katılıyorum	37	9,6
N	387	100,0

Bireyin oyun oynama esnasında yaşamış olduğu negatif özgürlüğü anlamaya yönelik olan bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 120’dir. Bu sayı oran olarak %31’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 96’dır. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin oranı ise % 24, 8’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 37 ve bu ifadenin oranı % 9,6’dır. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 96, oran ise %24,8, “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 38’dir. Oranı ise %9, 8’dir.

Bu soru, “etkileşimli bir metin olarak dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçenekleri, oyuncunun özgürlük algısını etkiler mi? Etkiliyorsa oyuncu, ne tür bir özgürlük deneyimi yaşamaktadır?” alt sorusuna bağlı olarak sorulmuş bir sorudur. Bu alt soruya bağlı olarak yanıtlar analiz edildiğinde, araştırmada “Katılıyorum” ve “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 157 kişidir. Bu soruda, diğer sorulardan farklı olarak “Kesinlikle Katılıyorum” oranı düşük ama “Kısmen Katılıyorum” oranı yüksektir. Totalde düşündüğümüzde ankete katılanların yarıdan fazlası, “oyun esnasında negatif özürlük deneyimini çoğaltacak olan oynama seçeneklerinin fazlalığını bir özgürlük olarak düşünmektedir. Ancak bu soruda hiç azımsanmayacak derecede “Katılmıyorum” ve “Kesinlikle Katılmıyorum” yanıtı vardır. 134 kişi “Katılmıyorum” ve “Kesinlikle Katılmıyorum” ile görmezden gelinmeyecek bir

sayıdır. Ayrıca asıl önemli olan nokta ise 96 kişinin “Kısmen Katılıyorum” demesidir. Bu sonuçlardan yola çıkarak, dijital oyunun çok seçenekli yapısı, oynama deneyimi içinde oyuncu tarafından bir özgürlük olarak algılanırken, kimi bu durumu kısmen özgürlük olarak algılamakta, kimi ise özgürlük olarak algılamamaktadır. Bu sonuç, görüşme bulgularıyla oldukça paraleldir. Bu anlamda katılımcıların dijital oyunda yaşamış olduğu özgürlük deneyimi, sadece dijital oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli oynama yapısıyla ilgili değil aynı zamanda dijital oyunun farklı boyutlarını da içine alan daha karmaşık bir yapıdır. Ancak bu sonuçlar, “oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin negatif boyutları vardır” hipotezini destekleyen mahiyettedir.

Tablo 28: “Dijital oyun oynarken oyuncu diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini özgür hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	30	7,8
Katılmıyorum	79	20,4
Kısmen Katılıyorum	85	22,0
Katılıyorum	132	34,1
Kesinlikle Katılıyorum	61	15,8
N	387	100,0

Bu sorunun sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 132’dir. Bu sayı oran olarak %34,1’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 85’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin oranı ise % 22, 0’dır. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 61 ve bu ifadenin oranı % 15,8’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 79, oran ise %20,4, “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 30’dur. Oranı ise %7, 8’r.

Negatif özgürlük anlayışı açısından “eşitlik” kavramı önemlidir. Bu anlayışa göre bireyler, onlara sunulan seçeneklere erişim anlamında yasalar karşısında eşittir. Yani birey, sunulan seçeneklerden eşit oranda faydalanma hakkına formel düzeyde sahiptir. Negatif özgürlüğe göre bireyin bu imkanlara nasıl eriştiği, erişip erişmediği önemli değildir. Bu bakış özgürlüğü, seçme gücünü maksimize etme olarak algılar ve seçenekler içinde ayırım yapmaz. Söz konusu bakış, dijital oyun üzerinden irdelenirse, negatif özgürlüğe göre dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin çokluğu bir özgürlük olarak değerlendirilir. Bu bakış, paralı oynama seçenekleri ile parasız

oynama seçenekleri üzerinden bir ayırım yapmaz. Aynı zamanda, negatif özgürlük açısından, oyun oynama esnasında oyuncuya sunulan seçeneklerin oyuncu açısından ne derece önemli olup olmadığı da özgürlüğü engelleyen bir faktör değildir.

Katılımcılar büyük bir çoğunlukla oyunla kurmuş olduğu işlevsel etkileşim üzerinden, oyunun sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin çokluğunu, paralı ve parasız oynama seçenekleri ayırımı yapmaksızın ve oynama esnasında oyundan gelen zorunlulukları hesaba katmaksızın, bir olması gereken üzerinden yanıt vermekte, dijital oyunda kendini diğer bireylerle eşit olarak görmektedir. Ancak “Kısmen Katılıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kesinlikle Katılmıyorum” yanıtları düşünüldüğünde, önemli bir oranda kişi, dijital oyun oynarken, diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olmadığını düşünmekte, söz konusu eşitsizlik içinde kendini tam olarak negatif manada özgür hissedememektedir.

Bu soru, oynama eylemi içinde yaşanan negatif özgürlüğe ilişkin deneyimi açığa çıkartacak bir soruyken aynı zamanda oyuncunun algılamış olduğu pozitif özgürlüğü de anlamaya yarayan bir sorudur. Çünkü pozitif özgürlüğe göre eşitlik, insanlara sunulan seçeneklere erişimde hukuksal bir engelin olmaması değil, sunulan seçeneklere reel düzeyde insanların ne derece erişip erişmediğidir. Bu anlamda dijital oyun, paralı ve parasız oynama seçenekleriyle oyuncuya pek çok seçenek sunar. Bu seçeneklerin çokluğu üzerinden bakıldığında dijital oyun, ontolojik olarak negatif özgürlüğü çoğaltıcı bir yapıya sahiptir. Ancak paralı ve parasız oynama seçenekleri; (1) parası olanlar için ayrı, parasız olanlar için ayrı bir değerdedir; (2) dijital oyun, pek çok oynama seçeneği sunsa bile, oyuncu, oynama esnasında oyundan gelen zorunluluklara göre de seçim yapar ve oynama seçenekleri arasındaki değer oynayışla birlikte farklılaşır. Bu anlamda, zorunluluk bilincine göre yapılan seçimler anlam kazanır. Oyuncu seçenekler arasında canın istediğini değil, oyun oynamak için gerekli olanı tercih eder. Dolayısıyla oyunla kurulan açık etkileşim esnasında, oyuncunun yaşamış olduğu özgürlük deneyimi farklılaşmaya başlar. Bu durum, görüşme esnasında sorulan oyuncunun bilişsel etkileşim ile oyunla kurmuş olduğu açık etkileşime yönelik sorularda ortaya çıkmıştır. Görüşmede oyuncu, hızını, hedefini kontrol edebildiği oyunları özgür bulurken, “dijital oyunda oyunun kontrolünün tamamen elinizde olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna çok büyük bir oranda (1

kişi hariç) kontrol edemiyorum yanıtını vermiştir. Bu soruya verilen yanıtları ve bu soruya paralel sorulan soruların yanıtları beraber düşünüldüğünde, oyuncu, oyun oynama eylemi boyunca hem çok seçenekli oynama yapısından dolayı bağımsız seçimler yapıp negatif özgürlük deneyimi yaşarken hem de oyundan gelen zorunlukların bilincine göre seçimler yaptığı için pozitif özgürlük deneyimi yaşamaktadır.

Sonuç olarak oyuncuların çoğu, dijital oyun oynarken diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendilerini özgür hissetmektedirler. Bu durum, oyuncunun oyuna eylemi içinde negatif özgürlük deneyimi yaşadığını göstermektedir. Ancak “Kısmen Katılıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kesinlikle Katılmıyorum” ifadelerinin sonuçlarına bakıldığında, katılımcıların bir kısmı, dijital oyunda diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olmadığını, bu anlamda oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinde değersel bir ayrıma gittiği görülmektedir. Dolayısıyla dijital oyundaki özgürlüğün sadece negatif özgürlükten ibaret olmadığını, aynı zamanda oyuncunun oynama esnasında pozitif özgürlüğü de deneyimlediğini göstermektedir.

Tablo 29: “Dijital oyunda oyuncu, oynama esnasında oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	48	12,4
Katılmıyorum	113	29,2
Kısmen Katılıyorum	81	20,9
Katılıyorum	95	24,5
Kesinlikle Katılıyorum	5	12,9
N	387	100,0

Bu sorunun sonuçlarına bakıldığında, “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı, 113’dür. Bu sayı oran olarak %29,2’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” 48, oranı ise %12,4’dür. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 81’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin oranı ise % 20, 9’dur. “Katılıyorum” diyenlerin sayısı 95 ve bu ifadenin oranı ise % 24,5’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 50, oran ise %12,9, “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 30’dur. Oranı ise %7, 8’dir.

Bulgular, “dijital oyunda oyuncu, oynama eylemi esnasında özgürlük deneyimini etkileyen herhangi bir zorunlulukla karşılaşır mı?” alt araştırma sorusu bağlamında yorumlandığında:

Oyuncular çoğunlukla oynama esnasında, oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hissetmektedir. Bu sonuç, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlüğü açığa çıkaran bir sonuçtur. Ancak soruya, “Katılmıyorum”, “Kısmen Katılıyorum” ve “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin yanıtları da oldukça yüksektir. Bu sonuçlar, görüşmede sorulan sorularla birlikte düşünüldüğünde, oyuncuların bir kısmı, oyundan gelen zorunluluklar olduğunu söylemektedir. Bu zorunlulukların, tez çalışmasında özgürlükle ilişkilendirilmesi ise oyuncunun zorunluluklara verdiği anlamdan ötürüdür. Oyuncu söz konusu zorunluluklara, bir oyunda olması gereken, oyunla bütünleştiren unsurlar gözüyle bakmakta, oyuncu bu sınırları pozitif manada okumaktadırlar. Dolayısıyla bu soru, oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük deneyimini doğrudan açığa çıkaran bir soruyken, olumsuz yanıtlar dikkate alınıp yorumlandığında, aynı zamanda oyun oynama eylemi esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutunun varlığını dolaylı olarak destekleyen bir bulgudur.

Tablo 30: “Dijital Oyunda Oyuncu Her İstedikini Yaptığı İçin Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	34	8,8
Katılmıyorum	68	17,6
Kısmen Katılıyorum	82	21,2
Katılıyorum	125	32,3
Kesinlikle Katılıyorum	78	20,2
N	387	100,0

Bu sorunun frekans değerlerine bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 125’dir. Bu sayı, oran olarak % 32,3’dür. “Kısmen Katılmıyorum” 82, oranı ise % 21,2’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 78’dir. Oranı ise %20,2’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 68, oranı ise %17, 6’dır. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 34, oran ise %8,8’dir.

Bu soru, yukarıda dile getirilen soruyu derinleştiren, oyundaki negatif özgürlük boyutunun açığa çıkması amacıyla, “dijital oyunda oyuncu, oynama eylemi esnasında özgürlük deneyimini etkileyen herhangi bir zorunlulukla karşılaşır mı?” alt araştırma sorusu bağlamında sorulan bir sorudur. Bu soru, söz konusu alt amaçla yorumlandığında, oyuncuların büyük bir çoğunluğu dijital oyunda her istediğini yaptığı için kendini negatif manada özgür hissetmektedir. Ancak bu soru, karşı görüşler ve nitel bulgularla beraber düşünüldüğünde, oyuncu, oyun esnasında her istediğini yapamamakta, oyundan gelen zorunluluklarla karşılaşmaktadır. Bu durum, oyun oynama eylemi esnasında sadece negatif özgürlük değil, pozitif özgürlük deneyiminin de yaşandığını dolaylı bir biçimde destekleyen bir bulgudur.

Tablo. 31. “Dijital Oyunda Oyuncu, Oyun Oynarken Oyunun Kontrolünü Tamamen Elinde Bulundurduğu İçin Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	25	6,5
Katılmıyorum	54	14,0
Kısmen Katılıyorum	87	22,5
Katılıyorum	132	34,1
Kesinlikle Katılıyorum	89	23,0
N	387	100,0

Sorunun frekans değerlerine bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 132’dir. Bu sayı oran olarak % 34,1’dir. “Kısmen Katılıyorum” 87, oranı ise % 22,5’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 89’dur. Oranı ise %23,0’dür. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 54, oranı ise % 14,0’dür. “ Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 25, oran ise % 6,5’dir.

Bu soru oyun eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlüğü açığa çıkaran ve “dijital oyunda oyuncu, oyunun kontrolünü elinde bulundurur mu?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak sorulmuş bir sorudur. Tablodaki bulgular yorumlandığında, çoğunlukla oyuncular, oynama eylemi esnasında, oyunun kontrolünün elinde bulundurduğunu düşünmekte ve kendilerini özgür hissetmektedirler. Bu bulgu, dijital oyun eylemi esnasında oyuncunun, negatif özgürlük yaşadığını destekleyen bir bulgudur. “Kısmen Katılıyorum”, “Katılmıyorum” “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin oranı, “oyun oynarken oyuncular, oyunun kontrolünün tamamen elinde bulundurdıkları için özgür hisseder” ifadesine kısmen katılmakta ya da

katılmamaktadır. Nitel analizde, “oyunun kontrolünün tamamen elinizde olduğunu düşünüyor musunuz” sorusuna, oyuncuların tamamı “düşünmüyorum” yanıtı vermiştir. Hatta bir görüşmeci, kontrolün tamamen oyuncuda olduğu bir oyunu, hileli oynamaya benzetmiştir. Dolayısıyla, oyuncuların bir kısmı, “oyunun kontrolünü elinde bulundurduğu için kendilerini özgür hisseder” bakışına ya kısmen katılmakta ya da katılmamaktadır. Bu durum aynı zamanda bir kısım oyuncunun, oyundaki özgürlüğü sadece tamamen kontrol etmek üzerine algılamadıklarını gösterir. Bu sonuç, görüşme sonucu elde edilen bulgularla beraber düşünüldüğünde, oyuncuların oynama eylemi esnasında sadece negatif özgürlük deneyimi yaşamadığını, oyundan gelen zorunlukları gözetken bir özgürlük deneyimi de yaşadıklarını gösterir.

Tablo 32: “Oyuncu, Oyun Karakteri Üzerinde Daha Fazla Kontrole Sahip Olduğu Oyunları Oynadığında Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	19	4,9
Katılmıyorum	51	13,2
Kısmen Katılıyorum	77	19,9
Katılıyorum	125	32,3
Kesinlikle Katılıyorum	115	29,7
N	387	100,0

Sorunun frekans değerlerine bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 125’dir. Bu sayı oran olarak % 32,3’dür. “Kısmen Katılıyorum” 77, oranı ise % 19,9’dur. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 115’dir. Oranı ise %29,7’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 51, oranı ise % 13,2’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 19, oranı ise % 4,9’dur.

Bu soru oyun eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlüğü açığa çıkaran ve “dijital oyunda oyuncunun, oyunun kontrolünü elinde bulundurması özgürlük deneyimini etkiler mi?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak sorulmuş bir sorudur. Tablodaki değerler yorumlandığında, çoğunlukla oyuncular, oyun oynama eylemi esnasında, oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduğu oyunları oynadığında kendini özgür hissetmektedir. Bu durum, oyuncunun, oyunun kontrolünü elinde bulundurmasını bir özgürlük olarak algıladığını göstermektedir. Söz konusu özgürlük ise negatif bir özgürlüktür. Ancak bu soru, görüşme bulgularıyla beraber düşünüldüğünde, görüşmeciler daha fazla kontrol edebildikleri avatardan ziyade oyun

tarafından belirlenen karakterle oynamayı tercih ettiklerini söylemişlerdir. Oyun tarafından belirlenen karakterle oynamayı tercih nedenleri ise oyunla daha fazla bütünleştiklerini düşünmeleridir. Dolayısıyla oyuncular hem oyun içinde serbest seçimler yapmak istemekte hem de oyundan gelen zorunlukları gözetken tercihlerde bulunmaktadır.

Tablo 33: “Hangi Zorlukların Üstesinden Gelmek İsteyip İstemediğimi Seçmeme İzin Veren Oyunları Oynarken Özgür Hissederim” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	20	5,2
Katılmıyorum	49	12,7
Kısmen Katılıyorum	74	19,1
Katılıyorum	152	39,3
Kesinlikle Katılıyorum	92	23,8
N	387	100,0

Bu sorunun sonuçlarına bakıldığında ise “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 152’dir. Bu sayı oran olarak % 39, 3’dür. “Kısmen Katılıyorum” 74, oranı ise % 19,1’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” diyenlerin sayısı 92’dir. Oranı ise %23,8’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 49, oranı ise % 12,7’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 20, oranı ise %5, 2’dir.

Bu soru oyun eylemi esnasında yaşanan negatif özgürlüğü açığa çıkaran ve “dijital oyunda oyuncunun, oyunun kontrolünü elinde bulundurması özgürlük deneyimini etkiler mi?” alt araştırma sorusuna bağlı olarak sorulmuş bir sorudur. Tablodaki bulgular yorumlandığında, çoğunlukla oyuncular oyun oynama eylemi esnasında, hangi zorlukların üstesinden gelmek istediğine karar verdiği oyunları oynarken kendini özgür hissetmektedir. Bu durum, dijital oyunun sunmuş olduğu oynama seçeneklerinin çokluğu ve oyuncunun bu seçenekleri kullanma serbestliği oyuncuda negatif özgürlük deneyimi oluşturur” hipotezini doğrulamaktadır.

5.2.4.3. Oynama Eylemi Esnasında Yaşanan Pozitif Özgürlük Boyutuna İlişkin Frekans Analizi Sonuçları

Sorular, bireyin oyun oynama eylemi esnasında oyunla kurmuş olduğu açık etkileşim sonucu ortaya çıkan pozitif özgürlük deneyimini açığa çıkartan soruların frekans sonuçlarıdır. Bu sorular, oyundan gelen zorunluluklara katılımcıların yüklemiş olduğu anlamı, pozitif özgürlük kavramıyla ilişkilendirerek yorumlanan sorulardır. Pozitif özgürlük deneyimini ölçen sorular, bu araştırmada “faktör 3” olarak ortaya konulmuştur. Faktör 3’ün altına giren sorular ise (1) dijital oyunda oyuncu, kurallara uyarak oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni yollar bulduğu zaman kendini özgür hisseder; (2) dijital oyunda oyuncu, kendine sunulan oynama seçeneklerinin ötesinde, seçenek yaratma imkanı bulduğu için kendini özgür hisseder; (3) dijital oyunda oyuncu, oyundan gelen zorunluluklarla kendimi tanıma, yeteneklerimi keşfetme ve tercihler yaparak özünü gerçekleştirme imkanı bulduğu için özgür hisseder; (4) dijital oyunda oyuncu, oyundan gelen zorunluluklar bir kısıtlama içerse de, bu zorunlulukları olumlu değerlendirir; (5) dijital oyunda oyuncu, kurallara göre oynadığında, oyunla bütünleşir ve kendini özgür hisseder, (6) dijital oyunda özgürlük, oyundan gelen zorunluluk olan kuralların bilincine varmak ve ona göre oynamaktır.

Tablo 34: “Dijital Oyunda Oyuncu, Kurallara Uyarak Oyunun İç İşleyişini Keşfettiği, Oyunda Yeni Yollar Bulduğu Zaman Kendini Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	20	4,9
Katılmıyorum	49	12,4
Kısmen Katılıyorum	74	18,6
Katılıyorum	152	37,0
Kesinlikle Katılıyorum	92	27,1
N	387	100,0

Bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 143’dür. Bu sayı oran olarak % 37,0’dır. “Kesinlikle Katılıyorum” 105, oranı ise % 27,1’dır. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 72’dır. Oranı ise % 18,6’dır. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 48, oranı ise % 12,4’dür. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 19, oranı ise % 4,9’dur.

Oyuncular, çok büyük bir oranda bu soruya ya “Katılıyorum” ya da “Kesinlikle Katılıyorum” yanıtını vermişlerdir. “Kısmen Katılıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı ise oldukça azdır. Ancak olumsuz yanıtlar bu araştırmada, oyuncunun oyun içinde yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin tek boyutlu olmadığını göstermektedir. Ayrıca aynı oyuncular, negatif özgürlüğü ölçen sorulara da büyük oranda olumlu yanıtlar vermişlerdir.

Oyun oynama eylemi esnasında yaşanan pozitif özgürlük boyutunu ölçen bu soru, araştırmanın alt amacı olan “oyunun ontolojik özelliklerinden gelen zorunlulukların oyuncunun oyun oynama esnasında yaşamış olduğu özgürlük deneyimine etkisi var mıdır?” sorusuna bağlı olarak yorumlandığında, oyuncuların çok büyük bir çoğunluğu kendini, oyundan gelen zorunluluklar olan kurallara uyduğu, oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni oynama yolları bulduğu zaman özgür hissettiğini söylemişlerdir. Bu çalışmada söz konusu nedenlerle ortaya çıkan özgürlük algısı, pozitif özgürlük olarak nitelendirilmektedir. Çünkü çalışmada literatür taramaları sonucunda dijital oyunda negatif özgürlük, bireye sunulan oynama seçenekleri içinde yapmış olduğu serbest seçimler olarak tanımlanırken; pozitif özgürlük, oyun oynayan bireyin oyundan gelen zorunlulukların bilincine varması ve ona göre seçimler yapması şeklinde tanımlanmaktadır. Bu anlamda çalışmada, kural oyundan gelen zorunlulukları vurgulamaktadır. Oyuncunun oyundan gelen kuralı, bir özgürlük olarak nitelendirmesi ise pozitif özgürlükle bağ kurulmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda, oyunun iç işleyişini keşfetmek, yeni oynama yolları bulmak da zorunluluk bilinciyle ilgilidir. Aynı zamanda, zorunluluk bilinci kendini lusorik tavırda gösterir. Bu anlamda oyunda sıkıştığında, sorunu aşmak için itemler satın almak ya da hileye başvurmak, zorunluluk bilincine göre şekillenen bir oynama davranışı değildir. Asıl oyuncuyu geliştiren, oyunun iç işleyişine hâkim olmasını, yeni oynama yolları bulmasını sağlayan, oyundan gelen zorunluluklar olan kurallara göre oynamasıdır. Söz konusu durumun pozitif özgürlükle ilgisi ise Hegel üzerinden kurulmuştur. Hegel’e göre insanın önüne çıkan zorunluluklar, insanın soyut varlığının somutlaşmasını sağlayan bir durumdur. İsteyen bir varlık olarak insanın, kendi dışına çıkması, özünü tanıyıp özgürleşmesi, isteklerini engelleyen zorunluluklarla karşılaşmasıyla mümkündür. Böylece insan, zorunluluklarla karşılaştığı oranda, aklını daha fazla

kullanıp zorunlulukları aşma yolunda daha fazla çaba harcayarak kendini daha fazla geliştirecektir. Bu anlamda oyuncular, oyundan gelen zorunluluklar olan kurallara uyarak oynadıkça, yetkinleşecek, oyunun iç işleyişini keşfederek, amaca varmada yeni oynama yolları bulacaktır. Ayrıca anket bulguları, görüşme bulgularıyla beraber değerlendirildiğinde, anket ile görüşme sorularının birbiriyle örtüştüğü görülür. Görüşmeye katılanlar, oyundan gelen zorunluluklar olan, belirli kural ve hedefi oyun içinde gerekli bulmaktadırlar. Katılımcılar, kural ve hedefe olumsuz anlamlar yüklememektedirler. Katılımcılar, büyük bir çoğunlukla, belirli hedefleri ve kuralları olan oyunları seçmektedirler. Çünkü böyle oyunlar, oyuncuya rekabet etme, yeteneklerini geliştirme, oyundan sıkılmama, oyunu sürdürme ve en önemlisi oyunla bütünleşmelerini sağlamaktadır.

Tablo 35: “Dijital Oyunda Oyuncu, Sunulan Oynama Seçeneklerinin Ötesinde, Kendi Oynayış Seçenekleri Yarattığında Özgür Hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	18	4,7
Katılmıyorum	38	9,8
Kısmen Katılıyorum	84	21,7
Katılıyorum	135	34,9
Kesinlikle Katılıyorum	112	28,9
N	387	100,0

Bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 135’dir. Bu sayı oran olarak %34,9’dur. “Kesinlikle Katılıyorum” 112, oranı ise %28,9’dur. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 84’dür. Oranı ise %21,7’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 38, oranı ise %9,8’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 18, oranı ise %4, 7’dir.

Bulgular, araştırmanın alt amacı olan “dijital oyunda oyuncu, ona sunulan seçeneklerin ötesinde kendisi bir oynayış seçeneği yarattığında özgür hisseder mi? sorusuna bağlı olarak yorumlandığında, büyük oranda oyuncular, bu soruya “Katılıyorum”, “Kesinlikle Katılıyorum” yanıtını vererek durumu bir özgürlük olarak nitelendirmişlerdir. Araştırmada soru, oyun oynama eylemi esnasında yaşanan pozitif özgürlüğü ölçmek için sorulmuştur. Bu soru, Taylor’un negatif özgürlük eleştirisi olan, seçme gücünün maksimize edilmesi başlı başına iyi değildir anlayışı ile Hegel’in özgürlük anlayışından etkilenerek oluşturulmuş bir sorudur.

Hegel’e göre insanın önüne çıkan zorunluluklar, zorunlulukları aşma yolunda daha fazla çaba harcayarak kendini daha fazla geliştirmesine ve zorunluluk karşısında insanın yeni seçenekler yaratmasına sebep olmuştur. Örneğin kültür, doğanın zorunluluğu karşısında insanın yaratmış olduğu ikinci bir doğadır. Dolayısıyla oyuncunun yeni bir oynama seçeneği yaratması, oyundan gelen zorunlulukların varlığıyla mümkündür. Tüm kontrolün oyuncunun elinde olduğu, hiçbir zorunluluğun olmadığı, seçme gücünün maksimize edildiği bir durumda, oyuncu, yeni oynama seçenekleri yaratmak için çabalamaz. Söz konusu çabayı yaratan oyundan gelen zorunluluklardır. Görüşmede bir katılımcı bu durumu, “... Çünkü orda oyunda bir yolun olmasından daha da önemlisi benim zihnimde farklı yollar oluşmasıdır.” şeklinde ifade etmiştir. Bu anlamda seçme gücünün maksimize edilmesi, oyuncuyu pasifleştirmekte, yeni oynayıp seçeneklerini geliştirmesini engellemektedir.

Tablo 36: “Dijital oyunda oyuncu oyundan gelen zorunluluklarla, kendimi tanıma, yeteneklerimi keşfederek özünü gerçekleştirme imkânı bulduğu için özgür hisseder” Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	22	5,7
Katılmıyorum	53	13,7
Kısmen Katılıyorum	79	20,4
Katılıyorum	125	32,3
Kesinlikle Katılıyorum	108	27,9
N	387	100,0

Bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 125’dir. Bu sayı oran olarak %32,3’dür. “Kesinlikle Katılıyorum” 108, oranı ise %27,9’dur. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 79’dur. Oranı ise %20,4’dür. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 53, oranı ise % 13,7’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 22, oranı ise % 5, 7’dir.

Bu soru “dijital oyunda, zorunluluk bilinci, oyuncunun oynama yeteneğinin gelişimine olumlu bir katkı sunar mı? alt araştırma sorusu bağlamında yorumlandığında, ankete katılanların büyük bir çoğunluğu, bu durumu bir özgürlük olarak nitelendirmişlerdir Bu durumda ortaya çıkan özgürlük, zorunluluk bilincinden hareket eden bir özgürlük olduğu için pozitif özgürlük olarak nitelendirilmiştir. Bu sorunun oyun oynama eylemi esnasında yaşanan özgürlüğün pozitif boyutuyla

ilişkilendirilmesi, Hegel'in özgürlük düşüncesiyle ilgilidir. Hegel'e göre insanın önüne çıkan zorunluluklar, insanın soyut varlığının somutlaşmasını sağlayan bir durumdur. İsteyen bir varlık olarak insanın, kendi dışına çıkması, zorunluluklarla karşılaşmasını sağlar. Söz konusu zorunlulukları aşma çabası ise tinin özünü tanıyıp özgürleşmesi ve özünü gerçekleştirmesini beraberinde getirir. Böylece dijital oyunda oyuncu, sadece ona sunulan seçenekler içinde serbest seçimler yapmayı özgürlük olarak görmemekte, oyundan gelen zorunluluklarla ortaya çıkan, yeteneklerini keşfetme, yapabileceklerini ve yapamayacaklarını görebilme anlamında kendini tanıma ve özünü gerçekleştirme durumlarını da özgürlük olarak görmektedir.

Tablo 37: "Dijital Oyunda Oyuncu, Oyundan Gelen Zorunluluklar Bir Kısıtlama İçerse Bile Bu Zorunlukları Olumlu Değerlendirir" Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	21	5,4
Katılmıyorum	61	15,8
Kısmen Katılıyorum	101	26,1
Katılıyorum	135	34,9
Kesinlikle Katılıyorum	69	17,8
N	387	100,0

Bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 135’dir. Bu sayı oran olarak %34,9’dur. “Kesinlikle Katılıyorum” 69, oranı ise % 17,8’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 101’dir. Oranı ise %26,1’dir. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 61, oranı ise % 15,8’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 21, oranı ise % 5, 4’dür.

Bulgular, “dijital oyun oynayan bireylerin oyundan gelen zorunlulukları olumlu değerlendirir mi?” alt araştırma sorusuyla beraber değerlendirildiğinde, ankete katılanlar, oyundan gelen zorunlulukları bir kısıtlama içerse bile olumsuz değerlendirmemektedir. Tablo 29’da ki bulgular, görüşme bulgularıyla örtüşmektedir. Görüşme bulgularında, katılımcılar oyundan gelen zorunlulukları oyunla bütünleştiren, olumlu unsurlar olarak görmektedirler. Dolayısıyla oyuncular, oyundan gelen zorunlulukları kısıtlayıcı unsurlar değil, oyunu oyun yapan özellikler olarak görmektedir.

Tablo 38: "Dijital Oyunda Oyuncu, Kurallara Göre Oynadığında, Oyunla Bütünleşir ve Kendini Özgür Hisseder" Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	20	5,2
Katılmıyorum	82	21,2
Kısmen Katılıyorum	93	24,0
Katılıyorum	133	34,4
Kesinlikle Katılıyorum	59	15,2
N	387	100,0

Sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 133’dür. Bu sayı oran olarak %34,4’dür. “Kesinlikle Katılıyorum” 59, oranı ise % 15,2’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 93’dür. Oranı ise %24,0’dür. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 82, oranı ise % 21,2’dir. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 20, oranı ise % 5, 2’dir.

Bulgular, “oyunla bütünleştiren bir unsur olarak kurallar, oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler mi? alt araştırma sorusu bağlamında yorumlandığında, ankete katılanların büyük çoğunluğu, kurallara göre oynadığında oyunla bütünleştiği ve özgür hissettiğini düşünmektedir. Bu anlamda, oyuncular zorunluluk bilincine göre yaptıkları seçimi, oyunla bir bütünleşme ve özgürlük hali olarak görmektedirler. Bu çalışmada kurallar oyundan gelen zorunlulukları ifade ettiği için zorunluluklara göre yapılan seçimlerde yaşanan özgürlük algısı ise pozitif bir özgürlüktür.

Tablo 39: "Dijital Oyunda Özgürlük, Oyundan Gelen Zorunlulukların Bilincine Varmak ve Ona Göre Oynamaktır" Sorusuna İlişkin Frekans Değerleri

	F	%
Kesinlikle Katılmıyorum	28	7,2
Katılmıyorum	75	19,4
Kısmen Katılıyorum	94	24,3
Katılıyorum	117	30,2
Kesinlikle Katılıyorum	66	17,1
N	387	100,0

Bu sorunun frekans sonuçlarına bakıldığında, “Katılıyorum” diyenlerin sayısı, 117’dir. Bu sayı oran olarak %30,2’dir. “Kesinlikle Katılıyorum” 66, oranı ise %17,1’dir. “Kısmen Katılıyorum” diyenlerin sayısı 94’dür. Oranı ise %24,3’dür. “Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 75, oranı ise %19,4’dür. “Kesinlikle Katılmıyorum” diyenlerin sayısı 28, oranı ise % 7, 2’dir.

Bulgular, “oyundan gelen zorunluluklar oyuncunun oynama eylemi esnasında yaşadığı özgürlük deneyimini etkiler mi?” alt araştırma sorusu bağlamında yorumlandığında, katılımcıların çoğu özgürlüğü oyundan gelen zorunlulukların bilincine varmak ve bu bilince göre oynamak olarak görmektedirler.

Toparlarsak, “Dijital Oyun Oynama Eyleminde Yaşanan Negatif ve Pozitif Özgürlük Algısı Anket Ölçeği”ne İlişkin Örneklem Yeterliği (Kmo-Bartlett’s Test) sonuçları ve Açımlayıcı Faktör analizi sonuçlarına bakıldığında geliştirilen anket ölçeğinin geçerliliği ve güvenilirliği sağlanmıştır. Anket sonuçlarının 3 faktörlü, toplam 17 maddelik sorusuyla istatistiksel olarak anlamlı olduğu ortaya çıkmış, böylece, bireyin oyun oynama eylemi esnasında yaşamış olduğu özgürlüğün boyutları saptanmıştır. Bu boyutlar, kuramsal çerçeveden yola çıkılarak, “oyun oynama amacı içinde yer alan negatif özgürlük”, “oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük” ve “oyun oynama esnasında yaşana pozitif özgürlük” olarak tanımlanmıştır.

Bu araştırmada nicel bulgular, büyük bir oranda nitel bulgularla örtüşmektedir. Araştırmada yapılan frekans analizlerine göre, ankete katılanların çoğunluğunda, “oyun oynama amacı içinde”, negatif özgürlükten gelen bir özgürleşme isteği olduğu tespit edilmiştir. Bu özgürleşme isteğinin nedenine gelindiğinde ise aynen nitel bulgularda olduğu gibi katılımcıların, fiziksel dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, engellendiği şeyleri oyun dünyasında yapması olduğu anlaşılmıştır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğunun, oyun dünyasında kendilerini özgür hissetmesini sağlayan durum, nitel bulgularda olduğu gibi “oyunla bütünleşmek”tir.

Araştırmada nitel bulgularda olduğu gibi oyuncuyu oyunla bütünleştiren unsurlar, dijital oyunun temel ontolojik unsurları olan “kural” ve “hedef”tir. Bu anlamda nitel araştırmada olduğu gibi, araştırmada oyundan gelen zorunluluklara gönderme yapan kural ve hedef, oyuncular açısından olumlu karşılanmakta, oyunun olmazsa olmaz unsurları olarak görülmektedir.

“Oyun oynama esnasında yaşanan negatif özgürlük” boyutunu ölçen soruların frekans analizlerinin bulgularına gelindiğinde ise bulguların, nitel bulgularla örtüştüğü görülmekte, dijital oyunda oyuncular, dijital oyunun sunmuş olduğu

oynama seçeneklerinden dolayı negatif özgürlük deneyimi yaşadığı tespit edilmiştir. Ayrıca aynı analiz bulgularında, “oyun oynama esnasında yaşanan pozitif özgürlük” boyutunu ölçen sorulara, katılımcıların çok büyük bir oranda “katılıyorum”, “kesinlikle katılıyorum” diyerek, oyundan gelen zorunluluklara oynama deneyimi içinde olumlu anlamlar yükledikleri ve bu zorunlulukları özgürlük olarak nitelendirdikleri için katılımcıların oynama esnasında, “negatif özgürlük” deneyimi yaşadığı gibi “pozitif özgürlük” deneyimi de yaşadığı tespit edilmiştir.



ALTINCI BÖLÜM

6. SONUÇ

Oyun ve özgürlük, yan yana gelebilen, kültürün en kadim olgularından biridir. Oyunun özgürlükle birlikte anılması, oyuncuya gerçek dünyadan farklı, sihirli bir dünya sunmasından dolayıdır. Sihirli bir dünya olarak oyun evreni, oyuncuya bir özgürlük deneyimi yaşatır. Bu tez çalışması kapsamında, game (oyun) tarzı oyun oynayan bireylerin, oynama eylemi içinde yaşadıkları özgürlük deneyimine “Lusorik Özgürlük” denmektedir. Lusorik özgürlük gerek geleneksel oyun gerekse de dijital oyun oynayan bireyin yaşamış olduğu özgürlük deneyiminin, negatif ve pozitif özgürlük boyutları olduğunu, oyun oynama eylemi içinde birlikte bulunduğunu ifade eden bir kavramdır. Bu kavrama göre oyunda yaşanan özgürlüğün, oyunun ontolojik yapısıyla bir ilgisi vardır.

Bu ilişkinin ilk olarak açığa çıkması 20. yüzyılda, oyunu işlevsel değeri üzerinden araştırmayan, oyunu sırf oyun olduğu için araştıran kuramlar incelediğinde görmekteyiz. Aslında bu kuramlar, doğrudan özgürlüğü temel alarak oyunu incelememişlerdir. Tam tersi oyunu oyun yapan özellikler incelendikçe, oyunun özgürlükle olan ilişkisi belirmeye, oyunun ontolojik karakteri içindeki yeri anlaşılmaya başlanmıştır. Bu anlamda geleneksel oyun kuramlarında özgürlük, oyunun kural, amaç ve araçlarının yanı sıra özgürlük üzerinden kurulur. Hem Huizinga hem de Caillois, oyunu, belli kural ve amaçları olan, özgür bir etkinlik olarak tanımlar. Bu tanımda, oyunun kurallı yapısı, oyunu oyun yapan fiziksel dünyadan ayrı bir gerçekliğin içinde, oyuncunun kendini kaybedebildiği, “-mış gibi” yapabildiği, oyunun oyuncu tarafından ciddiye alınmasını sağlayan, oyunun gerçekliğini yaratan temel ontolojik yapıdır. Bu yapı, kendisinin dışında hiçbir şeye göndermede bulunmaz. Oyunun kendisinin dışında bir anlamı yoktur. Oyunun kuralları, kendi içinde anlamlı ve tartışılmazdır. Bu durum geleneksel oyun kuramlarında oyunun ototelik (özgöndermeli) bir yapıda anlaşıldığını gösterir.

Geleneksel oyun kuramlarında özgürlük, oyun ontolojisiyle bağıntılı olarak iki anlam boyutuyla karşımıza çıkar. Bunlardan ilki, oyunun ototelik (özgöndermeli) yapısıyla bağlantılı olduğu düşünülen bir özgürlük anlayışıdır. Bu özgürlük, oyuncunun oyuna başlamadan önce, herhangi bir dış zorlama olmadan, tamamen

gönüllü bir şekilde oyun oynaması olarak anlaşılan bir özgürlüğü ifade eder. Bu bakışı, belli bir özgürlük tanımını içine oturtmak gerekirse, negatif özgürlük anlayışına uygun bir bakış açısıdır.

Bu tavır, bu tezin bakış açısına göre doğrudan oyunun ontolojisinden gelen, oyunun öz göndermeli yapısıyla ilgili bir tavır olarak yorumlanmaktadır. Oyun belli kuralları, amacı ve oynama araçları olan, kendine yeter bir yapısı vardır. Bu yapının oyuncuya bir dünya olarak görünmesi için oyuncunun oyunu herhangi bir dış müdahale olmaksızın özgürce oynaması gerekir. Oyunun, gönüllü olmayan bir şekilde, zorlamayla oynanması, bir dış nedenin devreye girmesini sağlar. Bu durum oyuncunun oyundan alacağı zevki engellediği gibi oyunun ototelik yapısıyla da uyumlu değildir. Bu anlamda, oyuncunun gönüllü olmadan oynadığı oyun, sözde bir oyundur. Asıl olan ise oyunun ototelik yapısına uygun olan tavidir. Yani oyuncunun, herhangi bir dış müdahale olmadan oynamasıdır. Oyun, oyuncuya bir davette bulunur. Oyuncuya: “Benim dünyamın içine gireceksen, bende zevk almalısın. Zevk almak için oyunu, herhangi bir dış müdahale olmadan gönüllü oynaman gerekir” der. Bu durum, oyunun ototelik yapısı açısından gerekli kurucu bir kural gibidir. Bu bakış oyun oynama eylemi esnasında yaşanan, özgürlüğün negatif özgürlük boyutlarından biridir. Ancak bu bakış, oyunun ontolojik yapısıyla ilgili olsa da, oyuncunun oynama amacı içinde olan, oyuncunun oyunla kurmuş olduğu bilişsel etkileşim sonucu yaşanan bir olması gerektirir.

Bu boyutuyla özgürlük, herhangi bir dış müdahale olmadan oyuncunun oyuna katılmasını sağlar, ancak oyun oynama esnasında oyuncunun seçimlerine etki eden faktörü göz önünde bulundurmaz. Oyuncu herhangi bir dış zorunluluğa bağlı olmaksızın oyuna girmiş olsa bile oyun oynarken, oyundan gelen kural ve hedeflerin zorunluluğuyla karşılaşır. Oyuncu oyundan gelen zorunluluklara göre oyun eylemini sürdürür. Örneğin, sıırıyla atlamamanın, belli kuralı ve amacı vardır. Yasakladığı araçlar ve izin verdiği araç üzerinden oyuncu, oyununu oynar. Böyle bir oyun, yapısı gereği, tek bir oynayışı oyuncuya sunar. Ancak oyuncunun, izin verilen araçla, kurallara göre başarılı bir biçimde nasıl atlayacağını, oyuncunun yetenekleri belirler. Bu anlamda ortaya çıkan zorunluluk bilinci, oyuncunun oyunu oynaması için kendi yetenekleri oranında oynayış seçenekleri geliştirmesini sağlar. Bu oyun, başlangıçta bir negatif

özgürlükle başlasa bile oynama esnasında yaşanan özgürlük, oyunun kurallı yapısından gelen zorunluluklara göre şekillenir. Oyuncu, bu zorunlulukların bilincine göre davranır. Oyuncunun yaşamış olduğu özgürlük deneyimi ise burada pozitif bir özgürlüktür. Ancak geleneksel oyunlarda her oyun böyle değildir. Örneğin satranç oyunu, kurallı ve hedefli bir oyun olması bakımından hem oyundan gelen zorunlulukları barındırır hem de oyunun yapısı gereği, temel oynama kuralın gerektirdiği çerçevede, oyuncuya farklı hamle seçeneklerini sunar. Oyuncu yeteneği oranında ya farklı seçenekler yaratarak ya da ona sunulan seçenekler içinde seçimler yaparak oyun oynar. Burada oyuncunun yaşadığı özgürlük deneyimi sadece oyuna başlarken yaşanan negatif özgürlük deneyiminde ibaret değil, oynama esnasında yaşanan hem negatif hem de pozitif özgürlükten ileri gelir. Geleneksel oyun kuramları, oyun oynama eyleminin sürmesini ve sonuçlanmasını sağlayan, kurallı yapı üzerinden oyuncunun tercihlerini belirleyen sistemi göz önünde bulundurmaz. Oyun oynama eylemi içindeki özgürlüğü, oyun ontolojisiyle bağlantılı olarak inceleseler bile, oynayış esnasında ortaya çıkan boyutlarıyla ilgilenmezler. Oysaki oyunu sürdüren ya da oyuncu tarafından bir oyunun tercih edilmesini sağlayan, oyuncunun oyun içinde yaşadıklarıdır. Söz konusu yaşantı içinde ise hep bir karar ve tercih olduğu için oyuncu, oyunun kendisiyle bağlantılı bir özgürlük deneyimi yaşar. Oyuncunun oyun esnasında yaşamış olduğu deneyim araştırmada görülmüştür ki, oyuncunun oyun seçimini bile belirler. Örneğin görüşmelerde, çoğunlukla oyun seçimlerinde belirli kural ve hedefi olan açık dünya oyunlarını seçmeleri, doğrudan oyuncuların oyun esnasında, oyunla kurmuş oldukları açık etkileşimle ilgi özgürlük boyutunda yaptıkları bir değerlendirmenin ürünüdür. Dolayısıyla, oyuncunun oynama eyleminde yaşamış olduğu özgürlük deneyimi, sadece herhangi bir dış zorlama olmaksızın kişinin vermiş olduğu bağımsız bir kararda değildir. Kişi söz konusu kararla sadece oyun alanına girer ve istediği zaman çıkar. Bu özgürlük, geleneksel oyunlarda, oyuna içkin, oyunu oyun yapan bir özellik olarak görülse bile oyuncunun amacıyla ilgilidir. Oyuncunun oyuna girmesini sağlar. Ama oyun, gelişi güzel yapılan bir etkinlik değil, eylemin kurallarla, düzenlemelerle sınırlandığı bir alandır. Bu alan, Gadamer'in belirttiği gibi oyunun ilginç ontolojik karakterini oluşturan bir yapıdır. Bu yapı oynama esnasında ortaya çıkan özgürlük deneyimini etkiler. Bu anlamda Gadamer'in oyuncuyu içine çeken, o dünyanın bir parçası yapan, özgürleştiren kurallı oyun dünyası anlayışı

oldukça önemlidir. Çünkü Gadamer oyundaki özgürlüğü, oyunun kurallı, hedefli yapısından geldiğini öne sürer. Oyuncunun oyundaki özgürlüğü, oyunun iç yapısından gelen kural ve hedef doğrultusunda belirlenir. Oyunun kural ve hedef boyutu, oynama esnasında yaşanan özgürlüğü etkiler. Ancak geleneksel oyunda, oynayış esnasında beliren özgürlük deneyiminde, negatif özgürlük boyutu zayıftır. Çünkü geleneksel oyun, yapısı gereği lineerdir. Oyuncuya çok fazla oynama seçeneği sunmaz. Ancak bazı geleneksel oyunlarda, örneğin satranç gibi farklı oynama seçenekleri sunan oyunlar da vardır. Satranç oyunundan, oyuncu rakibini yenmek için taşı farklı biçimlerde, temel kurala bağlı olarak hareket ettirebilir. Bu anlamda oyuncu oynarken hem oyundan gelen zorunluluklara göre hem de farklı oynayış seçeneklerine göre oynayabilir. Bu durum oyunu başlatan özgürlükten farklı bir şeydir. Bu durum, oyun esnasında yaşanan özgürlük deneyimidir. Çünkü oyuncu oyun oynarken her defasında karar verir ve seçim yapar. Bu kararlar çoğunlukla herhangi bir zorunluluk olmadan verilen kararlar değil, bilakis oyundan gelen zorunluluklara göre verilen kararlardır. Ancak geleneksel oyunda bir oyun içinde farklı oynama seçenekleri, oyundan gelen hedeften bağımsız değildir. Doğrudan oyundan gelen hedef doğrultusunda belirlenir. Bir örnek vermek gerekirse, satrançta At taşı “L” şeklinde hareket eder. Ancak “L” şeklinde hareket etmek kaydıyla oyuncu At taşını sağa, sola, yukarı, aşağı doğrultuda hareket ettirebilir. Oyuncuya belli bir kural içinde hareket etme serbestisi tanır. Oyuncu az sayıda olsa bile At taşını hareket ettirme seçeneklerine sahiptir. Bu anlamda bir negatif özgürlük deneyimi yaşar. Aynı durum, dijital oyunların kapalı dünya oyunları için de söz konusudur. Dijital oyunda tek fark, oyundaki bu etkileşimin bir arayüzle sağlanmasıdır. Gerek geleneksel oyunlarda ki kurallı, ludus tipi oyunlar gerekse de kapalı dünya yapısına sahip dijital oyunlarda, oyuncunun oynama seçeneklerini kullanması, doğrudan oyundan gelen zorunluluklara bağlıdır. Her iki oyun türünde de oyun, oynayış seçenekleri sunsa da, oyuncunun bu seçenekleri kullanması, oyun dışı prelusorik amaçlar için olmaz, doğrudan oyun tarafından belirlenen lusorik amaçlar için olur. Oysaki dijital oyunların kurallı ve hedefli açık dünya oyunlarında oyuncu, oyundan gelen zorunluluklar doğrultusunda hedefler gerçekleştirirken aynı zamanda kendi hedeflerini gerçekleştirebilir. Bunun oyunla bir ilgisi olmaya da bilir. Herhangi bir görevi, oyuna bir katkısı olmasa bile, oyun dünyasını keşfetmek için yapabilir. Bu durum, dijital oyunların bazı türlerinin, pozitif

özgürlüğü barındırmakla birlikte, negatif özgürlüğü çoğaltıcı bir ontoloji sunduğunu gösterir.

Sonuç olarak, geleneksel oyun kuramları içinde negatif özgürlük, oyunu başlatan, oyunun ototelik yapısı açısından kurucu olan bir özgürlük deneyimi olarak tanımlanır. Ancak söz konusu özgürlük, oyuna başlanmadan önce oyuncuda bulunması gereken, bir bilinç olarak, bir olması gereken olarak düşünülür. Ancak bu durum, oyun oynamayı ve sürdürmeyi sağlayan iradeyi kapsamaz. Oyuncu bir de oyun oynarken bir özgürlük deneyimi yaşar. Çünkü oyunda oyuncu, oyundan gelen kurallı yapıya göre göre seçim yapar ve oyununu oynar. Seçimin ve kararın olduğu yerde, seçimi ve kararı veren kişide bir özgürlük duygusu uyanır. Bu anlamda geleneksel oyunlarda özgürlük, sadece oyuna başlamadan önce deneyimlenen bir duygu değil, oyun oynarken de deneyimlenen bir duygudur. Oyuncu oyun oynarken hem pozitif hem de negatif özgürlük deneyimi yaşar. Ancak geleneksel kurallı oyunların yapısının lineer olmasından dolayı daha çok pozitif özgürlük deneyimlerken, satranç örneğinde olduğu gibi negatif özgürlüğü de deneyimler. Bu anlamda, oyuncunun oynama eyleminde yaşadığı özgürlük, geleneksel oyunlarda tespit edilen negatif özgürlük boyutunun yanı sıra oynayış esnasında ortaya çıkan özgürlük boyutlarını da kapsamakta ve bu özgürlük deneyimleri geleneksel oyunların doğrudan ontolojisiyle ilgili görünmektedir.

Hem geleneksel oyunlarda hem de dijital oyunlarda oyun oynama eylemine yansıyan bir başka özgürlük bağlamı ise gerçek dünyanın sıkıntısından bunalan, kafa dağıtmak isteyen bireyin oyun dünyasına sığınması sonucu oluşan özgürlük arayışıdır. Bu arayış bireyin oyunla kurmuş olduğu bilişsel etkileşim sonucu, bireyin beklentileriyle oluşan, bireyin gerçek dünyayı değil de oyun dünyasını tercih etmesini sağlayan bireysel özgürlük arayışıdır. Bu arayışta esasında herhangi bir dış zorlamayla değil, bireyin gönüllü isteğine dayandığı için negatif özgürlükle ilgilidir. Özellikle Caillois'nin aylakça yalnızlık içinde kendini kaybeden oyuncusu ve Eguen Fink'in sığınılan bir vaha olarak oyun anlayışı, bireyin oyun oynama amacı içinde içerilen bireysel özgürlük arayışına karşılık gelen görüşlerdir. Ancak bu özgürlük arayışı, oyun dünyasında giderilse de oyun ontolojisi tarafından doğrudan belirlenmediği için kavram çerçevemiz içinde bu arayış prelusorik özgürlük olarak ifade edilmektedir.

Prelusorik özgürlük, dolaylı olarak oyun ontolojisiyle bağlantılı olan, oyuna içkin olmayan bir özgürlük durumudur. Amaca yansıyan bu özgürlük anlayışı, yapılan her iki alan araştırmasında oyuncu açısından etkili olduğu tespit edilmiştir. Ancak bu özgürlük, oynama esnasında yaşanan özgürlükten ontolojik yapıyla bağlantısı açısından farklılaşır. Oyun oynama esnasında yaşanan özgürlük doğrudan ontolojik yapıyla ilgili iken, oyun oynama amacı içindeki özgürlük, oyuncunun kişisel beklentisinin bir oyun dünyası içinde bütün unsurlarıyla tatmin edilmesiyle oluşur. Ancak bu amaç sadece özgürlükle ilgili değil, bireyin diğer oynama amaçlarıyla da ilgilidir. Çünkü oyuncu birey, alan araştırmasında tespit edilmiştir ki, oyunu sadece özgürleşmek için oynamaz, çok çeşitli amaçlarla oynar. Bu anlamda dijital oyunlarda oyun, geleneksel oyun kuramlarında söylendiği gibi kendiliğinden zevkli olduğu için oynanmaz. Oyunun yaratmış olduğu dünya, oyuncunun rekabet, başarı, keşif, para kazanmak, kafa dağıtmak gibi ihtiyaçlarını giderdiği için oyuncu açısından keyiflidir. Oyunun sırrı, sunmuş olduğu dünyanın, oyuncunun söz konusu beklentilerine, bir dünya içinde yanıt vermesidir. Hatta dijital oyun, yeni medya imkanlarını kullanan ontolojik yapısı gereği, oyuncunun prelusorik amaçlarını genişletmekte, lusorik amacı ve ototelik yapıyı bir satış stratejisi olarak bozmaktadır. Bu anlamda günümüz dijital oyunu, sadece bir oyun değil, sinemadır, kitaptır, sosyal medya platformudur. Aslında, dijital oyunun ontolojik yapısı, dijital oyunda lusorik amaç ile prelusorik amaç arasındaki sınırı oldukça belirsiz hale getirmiş durumdadır. Lusorik olan ile prelusorik olan nedir çok belli değildir. Ancak yine de oyun oynama amacını yansıyan özgürleşme isteği çoğunlukla oyuncular tarafından benimsense de öznel ve değişkendir. Oynama esnasında yaşanan özgürlük deneyimi ise her oyuncu tarafından oynama esnasında yaşanan bir durumdur. Yani oyuncu bir gün oyuna kafa dağıtmak için girebilir, başka bir zaman sosyalleşmek için oynayabilir ya da rekabet etmek için oynayabilir. Ancak hangi amaçla oyuna girerse girsin oynayış esnasında dijital oyun etkileşimli bir metin olduğu için oyuncuya bir arayüz üzerinden seçimler yaptırır. Oyuncu, oynarken bir seçimle karşılaştığı için yapmış olduğu seçimi özgürlük üzerinden yorumlar. Bu yüzden oynama seçeneği çok olan oyunlar hem oyuncu açısından hem de oyun pazarlama stratejileri açısından özgürlük olarak nitelendirilir. Dolayısıyla oynama esnasında yaşanan seçim, kişiye göre değişmeyen, genel bir durumdur. Ama bu durum, oyuncunun oynama esnasında yaşadığı özgürlüğü, farklı

değerlendirmeyeceği anlamına gelmez. Oyuncunun özgürlük bilincine göre oyuncu tarafından farklı anlamlandırılabilir. Araştırmacı açısından ise farklı özgürlük kavramlarıyla nitelendirilebilir. Bu araştırmada görülen ise yaşanan deneyimin oyunun ontolojik öğeleri göz önüne alınarak, negatif ve pozitif özgürlük kavramları altına girebileceğidir. Dolayısıyla Lusorik Özgürlük, oyun ontolojisiyle doğrudan bağlantılı, oyun oynama esnasında oyundan gelen seçimler sonucu, oyuncunun oyunla kurmuş olduğu açık etkileşimle anlaşılan, her bir oyuncu tarafından oynama esnasında deneyimlenen bir duygudur. Geleneksel oyunda kuramcılar, özgürlüğü, oyunun ontolojik boyutuyla ilişkili düşünmüş olsalar bile, oyuncunun oyunla kurmuş olduğu açık etkileşim üzerinden kurmamışlardır. Oysaki oyuncu sadece oyunla bilişsel düzeyde bir etkileşim içine girmez, aynı zamanda oyun oynar. Oyuncunun oyun oynarken oyunla kurmuş olduğu etkileşim bir seçime dayandığı için oyuncunun özgürlük deneyimini etkiler. Bu çalışmada bu etkileşime, açık etkileşim denir. Oynarken oyuncu, seçimler yapar. Yaptığı seçimler oyuncu tarafından özgürlükle ilişkilendirilir. Lusorik Özgürlüğe özgü olan, gerek geleneksel oyunlarda gerekse de dijital oyunda, doğrudan oyunun ontolojik yapısından gelen bir özelliğin oyuncunun oynama esnasında seçimleri sonucu yaşamasıdır.

Lusorik Özgürlüğün temeli olan, oynama esnasında yaşanan özgürlük deneyiminin keşfi, dijital oyun çalışmalarında mümkün olmuştur. Dijital oyun çalışmalarında özgürlük, çok az sayıda çalışma olsa bile oynama esnasında yaşanan özgürlük deneyimi üzerinden tartışılır. Bu çalışmalarda özgürlük, doğrudan oyunun ontolojik yapısına özgü olan “etkileşim” üzerinden incelenir.

Dijital oyunda özgürlüğün oynayıp ve etkileşim temelli incelenmesi bir tesadüf değildir. Dijital oyun ontolojisine özgü bir durumdur. Elbette ki dijital oyun, bir oyun türüdür. Bir oyun türü olması açısından temel özellikleri itibarıyla geleneksel oyunlarla benzer özelliklere sahiptir. Ancak dijital yapısı gereği, geleneksel oyunlarla olan ortak özellikleri bazı değişiklikler göstermekle birlikte, aynı zamanda ontolojik yapısına bazı özellikler eklenmiştir. Değişen özelliklerden biri, “etkileşim” özelliğidir.

Etkileşim, sadece dijital oyuna özgü bir özellik değildir aslında. İletişime özgü bir özelliktir. Ancak iletişimin gerçekleştiği her ortamda etkileşim vardır. Geleneksel

oyunda etkileşim, oyun ile oyuncu arasında doğrudan sağlandığı için ontolojik bir boyut olarak öne çıkmamıştır. Ancak dijital oyunda etkileşim, bir arayüzle sağlanır. Bu anlamda dijital yapıya gömülüdür. Dolayısıyla dijital oyunun kural, hedef gibi ontolojik yapısının bir parçasıdır. Bu yapı sayesinde oyuncuya oynama seçenekleri sunulur ve oyuncu bir buton aracılığıyla oyuna etki eder. Bu anlamda dijital oyunda etkileşim, oyunun arayüzünde, oyuncunun seçimler yapabilmesi, oyunun sonuçlarını görmesi ve bir sonraki adımını hesaplayabilmesi ve oyuna etki edebilmesidir. Dolayısıyla dijital bir oyunda oynamak, eylem ve sonucu desteklemek için anlamlı bir şekilde tasarlanmış bir oyun sistemi içinde seçimler yapmaktır. Ancak seçimin olduğu yerde, özgürlükten söz edilebilir. Çünkü seçim, özgürlüğün şartıdır. Bu anlamda, dijital oyun ve özgürlük üzerine yapılan tartışmalar, “etkileşim” üzerine odaklanır. Bu anlamda dijital oyunda tartışılan etkileşim ve özgürlük ilişkisi, ludoloji ekseninde kalınılacaksa açık etkileşim içinde, oyuncunun oynama esnasında yaşadığı özgürlük deneyimi üzerine odaklanmaktadır. Ancak yapılan çalışmaların bir kısmı, dijital oyunda özgürlüğü sadece oyunun sunmuş olduğu çok seçenekli yapı üzerinden oyuncunun istediğini seçip seçmemesi olarak algılamakta, oyundaki özgürlüğü bir ad koymasalar bile negatif özgürlük üzerinden değerlendirmektedirler.

Dijital oyun, etkileşimli bir metin olarak, özellikle açık dünya oyunlarında, oyununun mekanik, oyun objeleri, hikâye, hız gibi özellikler üzerinden farklı oynamayı sağlayan çok seçenek sunmakta ve oyuncunun seçimleri doğrultusunda, oyuncuya kişiselleştirilmiş bir oyun deneyimi yaşatmaktadır. Hatta oyuncuya belli görev ve oynama kuralı dayatmayan açık dünya oyunları, oyuncunun negatif özgürlüğü çok fazla deneyimlediği oyun türleridir. Ancak böyle bir oyun bile oynarken tasarımdan, dijital yapının imkanlarından, oyun mekaniklerinden ve paralı oynama seçeneklerinden dolayı, belli zorunluluklara göre seçim yapılmasını gerektirir. Bu anlamda dijital oyunda negatif özgürlük, oyuncunun oyuna başlamasını, mekanını, avatarını kişiselleştirmesini, oyun dünyasına girip, oyun durumları yaratmasını sağlar. Ancak oyun ilerledikçe yapılan seçimler, keyfi olmaktan ziyade tamamen oyundan gelen zorunlulukların bilincine göre yapılır. Leino’nun da belirttiği gibi, oyunun sunmuş olduğu seçenekler oyundan gelen kısıtlamaları içerir. Böylece “Negatif özgürlük” anlamında dijital oyun farklı oyun dünyaları sunsa bile, oyuncunun o

dünyaya girmesini sağlamakta ama oyuncunun o dünya da kalması, ilerlemesi için seçimden gelen bir başka özgürlüğün, “pozitif özgürlük”ün çağrısına oyuncunun yanıt vermesini gerektirmektedir. Bu anlamda bir oyunda sunulan oynama seçenekleri oyuncunun yapabileceği olanaklar olarak görülür. Oyundan gelen zorunluklar olmadığı sürece bu seçeneklerin kendisi başlı başına iyi bir şey değildir. Oyuncunun anlamlı bir oyun deneyimi yaşaması, oyundan gelen zorunluklara göre oynamasından ileri gelir. Oyundan gelen zorunluklar ise yapılan araştırma da görülmüştür ki, oyuncu açısından olumsuz bir durum değil olumlu bir durumdur.

Yapılan araştırmada ortaya çıkan sonuç, oyuncunun hedefsiz ve kuralsız oyunlar oynadığında, oyunla bütünleşemediğini, oyunu sürdüremediğini ve çok seçenek içinde seçim yapamadığını göstermektedir. Hatta oyuncular, kuralsız, hedefsiz oyunu hileyle oynamaya benzetmektedirler. Oyuncu açısından bir oyunu zevkli, oynanabilir kılan, oyunun kurallı ve hedefli yapısıdır. Bir oyunda kural ve hedef, oyuncuya amaç, başarıma duygusu verir, oyuncunun yeteneğini geliştirmesini sağlar, oyundan sıkılmasını engeller. Kural ve hedef sayesinde oyun dünyasıyla bütünleşen oyuncu, gerçekliğin boşluğuna düşmeden, sıkılmadan, oyununu sürdürmektedir. Ancak oyuncu sadece belirli kural ve hedefi olan, lineer yapılı, az seçenek sunan kapalı dünya oyunlarını değil aynı zamanda çok fazla oynama seçeneği sunan, oyuncunun kendi hedeflerini oluşturduğu, lineer olmayan açık dünya oyunlarını da tercih etmektedirler. Her iki oyun negatif ve pozitif özgürlüğü barındırsa da ontolojik yapıları gereği, kapalı dünya pozitif özgürlüğü artırırken, açık dünya negatif özgürlüğü çoğaltmaktadır. Araştırmada, oyuncular açık dünyayı tercih ederken, nicel araştırmada çoğunlukla oyuncular her iki oyunu da oynadıklarını beyan etmişlerdir. Bu araştırmada önemli olan nokta açık dünya oyunları olsa bile oyuncunun hep kurallı ve hedefli oyunları tercih ettiğidir. Bu durum oyuncunun oyun olarak kurallı ve hedefli oyunları gördüğünü, diğer kuralsız ve hedefsiz oyunla bütünleşemediklerini gösterir. Bu anlamda oyuncular, bir oyundaki kural, hedefi, bir sınır ve zorunluk olarak değil, oyun dinamiği açısından temel olan, oyuncuya zevk veren, oyunla bütünleştiren ontolojik özellikler gözüyle bakmaktadır.

Sonuç olarak oyuncu hem oyundan gelen zorunluklara göre seçim yapmakta hem de oyunun sunmuş olduğu seçenekler içinde serbest seçimler yapmaktadır. Bir

oyunda, oyuncunun oyundan gelen zorunlukların bilincine göre seçimler yapması pozitif özgürlükken, oyundan gelen seçenekler arasından oyuncunun serbest seçimler yapması negatif özgürlüktür. Gerçek yaşamda çatışma içine girebilen her iki özgürlük durumu, oynama eyleminde bir çatışma durumu yaşamadan bir araya gelmektedir. Bu anlamda, “Lusorik Özgürlük” hem geleneksel oyunda hem de dijital oyunda, oyunun ontolojik yapısı tarafından belirlenen, oynama esnasında oyuncunun yaşadığı, negatif ve pozitif özgürlüğü ifade eden bir kavramdır.



KAYNAKÇA

- Aarsseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Adillon, J. S. (2019). The open, the closed and the emergent: Theorizing emergence for videogame studies. *Game Studies*, 19(2).
<https://gamestudies.org/1902/articles/soleradillon>
- Agustinus. (1997). *İtirafılar* (D. Pamir, Çev.). Temuçin Yayınları.
- Ağaoğulları, M. A. (1989). *Eski Yunan'da siyaset felsefesi* (1. Baskı). V Yayınları.
- Ağaoğulları, M. A. (2009). *Kent devletinden imparatorluğa* (6. Baskı). İmge Kitabevi.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden dijital, mekândan uzama oyun kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan -Sütçü ve I. B. Fidaner. (Ed.), *Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 123-145). Kalkedon.
- Aristoteles. (2008). *Politika* (M. Tuncay, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Arslanoğlu, İ. (2016). *Bilimsel yöntem ve araştırma teknikleri* (1. Baskı). Gazi Kitabevi.
- Aydın, H. (2009). *Eski Yunan'dan İslam'ın klasik çağına neden kavramı ve nedensellik sorunu* (1. Baskı). Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Barmanbek, B. (2009). Dijital oyun tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan -Sütçü ve I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 146-160). Kalkedon.
- Barmanbek, B., Fidaner, I. B. & Kazan, M. (2009). Dijital oyun kültürü sözlüğü. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü ve I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 161-185). Kalkedon.
- Bateson, P., & Martin, P. (2020). *Oyun, oyunseverlik, yaratıcılık ve buluş* (M. Pekdemir, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). *Özgürlük* (K. Eren, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Benjamin, W. (2001). *Son bakışta aşk* (N. Gürbilek, Çev.). Metis Yayınları.
- Berlin, I. (2002). *Liberty* (H. Hardy, Ed.) Oxford University Press.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2009). Dijital oyun çalışmalarında yöntem: Genel bir bakış. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü ve I. B. Fidaner (Ed.),

- Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 186-203). Kalkedon.
- Binark, M. (2007). Yeni medya çalışmalarında yeni sorular ve yöntem sorunu. M. Binark (Ed.), *Yeni medya çalışmaları içinde* (s. 21-45). Dipnot Yayınları.
- Binark, M., & Bayraktutan -Sütçü, G. (2009). Kültür endüstrisi olarak dijital oyun. M. Binark,, G. Bayraktutan -Sütçü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 204-220). Kalkedon.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç- Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri [Scientific research methods]*. Pegem Akademi.
- İlgaz-Büyükbaykal, C. & Abay-Cansabuncu. İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 1-9. DOI: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1
- Bumin, T. (2005). *Hegel* (1. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Camus, A. (1985). *Veba* (O. Akbal, Çev.). Say Yayınları.
- Cevizci, A. (2008). *Etiğe giriş* (1. Baskı). Paradigma Yayıncılık.
- Coşkun, S. (2020). *İki özgürlük arasında* (1. Baskı). Gece Kitaplığı.
- Creswell, J. W. (2012). *Karma yöntem araştırmalarına giriş* (M. Sözbilir, Çeviri Editörü). Pegem Akademi.
- Çapan, A. (2015). *Isaiah Berlin: İki özgürlük arasında* (1. Baskı). On iki Levha Yayıncılık.
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital oyun araştırmalarında biçimsel analiz ve oyun türleri: Hayatta kalma oyunları türleri. *Ege Üniversitesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, 12, 15-32.
- Descartes, R. (1992). *Felsefenin ilkeleri* (M. Akın, Çev.). Say Yayınları.
- Dostoyevski, F. (2004). *Kumarbaz* (N. Özkan, Çev.). İlyas Yayınevi.
- Dursun, Y. (2019). *Oyun ontolojisi* (2. Baskı). Doğu Batı Yayınları.
- Epiktetos. (Tarihsiz). *Düşünceler ve sohbetler* (B. Toprak, Çev.). İnkılâp Kitabevi.
- Erkuş, A. (2009). *Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci*. Seçkin Yayıncılık.
- Erdoğan, İ. (2012). *Pozitivist metodoloji ve ötesi: Araştırma tasarımları. Niteliksel ve istatistiksel yöntemler* (3. Baskı). Pozitif.

- Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun* (N. Aça, Çev.). Dost Yayınevi.
- Gadamer, H. G. (2004). *Truth and method* (J. Weinsheimer, & D. G. Marshall, Trans; 2nd ed.). Continuum. (Original work published 1975).
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin güncelliği: Bir oyun, sembol ve festival olarak sanat* (F. Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Garite, M. (2003, 6 Kasım). *The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure)*. Level Up Conference Proceedings. University of Utrecht, Utrecht
- Gençoğlu, A. Y. (2014). Bir kavram ve kuram üretme stratejisi olarak temellendirilmiş kuram. *Tarih Okulu Dergisi* (TOD), 7(17), 681-700. <http://dx.doi.org/10.14225/Joh425>
- Goethe, J. W. (2003). *Faust* (F. Toprak, Çev.). Beda Yayınları.
- Goethe, J. W. (2009). *Genç Werther'in acıları* (Z. Özkurt, Çev.). Alter Yayıncılık.
- Gökberk, M. (1996). *Felsefe tarihi* (8. Baskı). Remzi Kitabevi.
- Hacıkadıroğlu, V. (2000). *İnsan felsefesi* (2. Baskı). Cem Yayınevi.
- Hartmann, N. (1998). *Ontolojinin ışığında bilgi* (H. Tepe, Çev.). Türkiye Felsefe Kurumu.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. & Çelikkilek, M. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oynunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.5035>
- Hegel, G. W. F. (1986). *Tinin görüngübilimi* (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınevi.
- Hegel, G. W. F. (1995). *Tarihte akıl* (Ö. Sözer, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Hegel, G. W. F. (2004). *Hukuk felsefesinin prensipleri* (C. Karakaya, Çev.). Sosyal Yayınları.
- Heimsoeth, H. (1986). *Immanuel Kant'ın felsefesi* (T. Mengüşoğlu, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Hobbes, T. (2005). *Leviathan* (S. Lim, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Horkheimer, M. (1998). *Akıl tutulması* (O. Koçak, Çev.). Metis Yayınları.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens* (O. Düz, Çev.). Alfa Yayınları.
- Kafka, F. (2019). *Dönüşüm* (A. Cemal, Çev.). Can Yayınları.

- Kaplan, M. Y. (2009). Oyun uzmanlığı: Profesyonel bir kariyer. M. Binark,, G. Bayraktutan Sütçü, & I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu içinde* (s. 225-243). Kalkedon.
- Karasar, N. (2023). *Bilimsel araştırma yöntemi kavramlar ilkeler teknikler* (38. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kayıkçı, Ç. Ş. (2019). Yüz ifadesine göre satranç oynayan robot. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, Özel Sayı, 57-63. <https://doi.org/10.31590/ejosat.636329>
- Kirginas, S., & Gouscos, D. (2016). Development and validation of a questionnaire to measure perceptions of freedom of choice in digital games. *International Journal of Serious Games*, 3(2). <https://doi.org/10.17083/IJSG.V3I2.120>
- Kirginas, S., & Gouscos, D. (2018). A model for the quantitative assessment of freedom of choice in adventure digital games. *Journal of Digital Media & Interaction*, 1(2), 7-24. <http://dx.doi.org/10.34624/jdmi.v1i2.943>
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Kranz, W. (1994). *Antik felsefe* (S. Y. Baydur, Çev.). Sosyal Yayınları.
- Kuçuradi, İ. (1994). *Uludağ konuşmaları* (1. Baskı). Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kuçuradi, İ. (1996). *Etik* (1. Baskı). Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kuçuradi, İ. (2009). *Çağın olayları arasında* (1. Baskı). Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kümbetlioğlu, B. (2012). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Leino, O. T. (2014). $<\infty$ min to Oasis of Happiness: Promises of freedom and play in pocket. The Philosophy of Computer Games Conference 2014, Istanbul.
- Locke, J. (2004). *Hükümet üzerine ikinci inceleme* (F. Bakırcı, Çev.). Babil Yayıncılık.
- MacIntyre, A. (2001). *Ethik'in kısa tarihi* (H. Hünler & S. Z. Hünler, Çev.). Paradigma Yayınları.
- Orwell, G. (2019). *1984* (C. Üster, Çev.). Can Yayınları.
- Özlem, D. (2004). *Ettik-Ahlak felsefesi*. İnkılap Yayınevi.
- Özlem, D. (2014). Ahlakta, hukukta ve siyasette özgürlük kavramı üstüne. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*, 72(1), 87-94.
- Öztürk, A. (2017). Isaiah Berlin düşüncesinde özgürlüğün sınırları. *Kent Akademisi Dergisi*, 10(2), 157-168.

- Platon. (1963). *Phaidon* (S. K. Yetkin & H. R. Atademir, Çev.). Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Platon. (1995). *Devlet* (S. Eyüboğlu & M. A. Cimcoz, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Roberts, L. (2007). Opportunities and constraints of electronic research. R.A. Reynolds, R. Woods, J. D. Baker (Ed.), *Handbook of research on electronic surveys and measurement* (s. 19-27). Globa. <https://doi.org10.4018/978-159140-792-8.ch003>
- Ross, W. D. (1993). *Aristoteles* (A. Arslan, Yayına Haz.). Ege Üniversitesi Basımevi.
- Saldana, J. (2023). *Nitel araştırmacılar için kodlama el kitabı* (A. Tüfekçi & S. N. Şad, Çeviri Editörleri). Pegem Akademi.
- Sakallıoğlu, B., & Erol, V (2014). *Oyun nedir ve oyun türlerinin tanımlanmasında sosyal oyunların yeri*. Akademik Bilişim'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri (s. 5-7). Mersin Üniversitesi.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. J. Raessens, K. Salen, & E. Zimmerman (Eds.), *Handbook of computer game* (s. 11-28). Massachusetts Institute of Technology.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. Pusula Yayınları.
- Sartre, J. P. (1989). *Varoluşçuluk* (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları.
- Sayılğan, Ö. (2014). *Etkileşimli drama olarak dijital oyunlar ve 'etkileşimliliğin ideolojisi' bağlamında oyuncu alımlama pratikleri* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Schopenhauer, A. (2009). *İsteme ve tasarım olarak dünya* (L. Özşar, Çev.). Biblos Kitabevi.
- Sezen, İ. T. (2011). Dijital oyunlar: Kendi dünyanda kal, bizimkinde oyna dijital oyunları anlamak. G. Terek Ünal & U. Batı (Ed.), *Oyun, anlatı, yazılım ve platform perspektiflerinden dijital oyunlar içinde* (s. 230-250). Derin.
- Singer, P. (2003). *Hegel* (B. Ö. Düzgören, Çev.). Akdeniz Yayıncılık.
- Spinoza, B. (1965). *Etika* (H. Z. Ülken, Çev.). Milli Eğitim Basımevi.
- Spinoza, B. (2007). *Tractatus politicus* (M. Erşen, Çev.). Dost Kitabevi.
- Stace, W. T. (1986). *Hegel üzerine* (M. Belge, Çev.). V Yayınları.
- Suits, B. (1967a). Is life a game we are playing? *Philosophy of Science*, 34(2), 145-165.

- Suits, B. (1967b). What is a game? *Philosophy of Science*, 34(2), 148-156.
- Suits, B. (2012). *Çekirge oyun, yaşam ve ütopya* (S. Sertabiboğlu, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Taylor, C. (1995). *Modernliğin sıkıntıları* (U. Canbilen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Toraman, S. (2021). Karma yöntemler araştırması: Kısa tarihi, tanımı, bakış açıları ve temel kavramlar. *Nitel Sosyal Bilimler*, 3(1), 1-29. <https://doi.org/10.47105/nsb.847688>
- Türkdoğan, O., & Gökçe, O. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemi*. Çizgi Kitabevi.
- Uslu, C. (2009). *Doğal hukuk ve doğal haklar: İnsan haklarının felsefi temelleri* (1. Baskı). Liberte Yayınları.
- Veysal, Ç. (2005). *Nesneleşme ve özgürleşme sorunu üzerine* (1. Baskı). Tek Ağaç Basım Yayın.
- Weber, M. (1997). *Protestan ahlakı ve kapitalizmin ruhu* (Z. Aruoba, Çev.). Hil Yayın.
- Wolf, M. (2005). Genre and the video game. J. Raessens, K. Salen, & E. Zimmerman (Ed.), *Handbook of computer game* (s. 29-44). Massachusetts Institute of Technology.
- Wood, E. M. (2009). *Yurttaşlardan lordlara* (O. Köymen, Çev.). Yordam Kitap.
- Wittgenstein, L. (2000). *Felsefi soruşturmalar* (D. Kanıt, Çev.). Küyerel Yayınları.
- Yüksel, O. (2014). *İnternet gazeteciliği ve blog yazarlığı*. Sinemis Yayınları.
- Zweig, S. (2013). *Satranç* (A. Cemal, Çev.). İş Bankası Yayınları.

İnternet Kaynakları

- Diyanet İşleri Başkanlığı. (2022). Türk Dil Kurumu sözlüğü. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 18.11.2022)
- Wikipedia. (2022). Rol yapma oyunu. https://wikipedia.org/wiki/Rol_yapma_oyunu (Erişim Tarihi: 01.01.2022)
- Kinguin. (n.d.). The Witcher 3: Wild Hunt - PlayStation 4 account. <https://www.kinguin.net/tr/category/172972/the-witcher-3-wild-hunt-playstation-4-account> (Erişim tarihi:28.03.2013)

- Merlin'in Kazanı. (2013). The Witcher 3 yeni nesil sürümünden detaylar. <https://www.merlininkazani.com/the-witcher-3-yeni-nesil-surumunden-detaylar-haber-123350> (Erişim Tarihi: 28.03.2013)
- Mobidictum. (2013). PUBG Mobile detaylı istatistikler ne anlama geliyor. <https://mobidictum.com/tr/pubg-mobile-detayli-istatistikler-ne-anlama-geliyor> (Erişim Tarihi: 28.03.2013)
- Wikipedia. (2023). PUBG: Battlegrounds. https://tr.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds (Erişim Tarihi: 28.03.2023)
- PUBG Corporation. (2023). Rules of conduct. <https://emea.battlegrounds.pubg.com/tr/https-www-pubg-com-tr-rules-of-conduct/> (Erişim Tarihi: 09.04.2023)
- Toca Boca. (2023). Toca world. <https://tocaboca.com/app/world/> (Erişim Tarihi: 10.04.2023)
- Hay Day. (2023). Hay Day. <https://hayday.com/en> (Erişim Tarihi: 10.04.2023)
- GameLoop. (2023). Super Matino. <https://www.gameloop.com/tr/game/adventure/super-matino> (Erişim Tarihi: 10.04.2023)
- Webtekno. (2023). Undertale benzeri oyunlar. <https://www.webtekno.com/undertale-benzeri-oyunlar-h105376.html> (Erişim Tarihi: 23.04.2023)
- Merlin'in Kazanı. (2023). Hogwarts Legacy için tam 20 dakikalık ortam videosu yayınlandı. <https://www.merlininkazani.com/hogwarts-legacy-icin-tam-20-dakikalik-ortam-videosu-yayinlandi-haber-121688> (Erişim Tarihi: 24.04.2023, Erişim Saati: 01:04)
- Amazon. (2023). Lyght elektronik satranç. <https://www.amazon.com.tr/Lyght-Elektronik-Satranç> (Erişim Tarihi: 05.05.2023)
- Oxford University Press. (2023). Oxford learners dictionaries. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (Erişim Tarihi: 21.08.2023)
- Webtekno. (2023). Türkiye oyun sektörü raporu 2023 yayımlandı. <https://www.webtekno.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023-yayimlandi-h141116.html> (Erişim Tarihi: 10.05.2024)
- Gaming in Turkey. (2024). Türkiye oyun sektörü 2023 raporu. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu> (Erişim Tarihi: 10.05.2024)

Film Kaynakları

Levy, S. (Director). (2021). Free Guy (Film); 20th Century Studios

Spielberg, S. (Director). (2018). Ready Player One (Film); Warner Bros



EKLER
EK-1 : DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN OYNAMA
EYLEMİNDE YAŞADIĞI ÖZGÜRLÜK DENEYİMİNE İLİŞKİN NİTEL BİR
ARAŞTIRMA

Görüşme Tarihi: 15.10.2022

Bitiş Tarihi: 05.02.2023

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

EVRE: TANIŞMA

Tanıtım (araştırmacılar ve araştırma);

Önemli oldukları vurgusu (kendilerinin ve fikirlerinin) ve teşekkür;

İsimlerin kullanımı (isimler araştırmada kullanılmayacak) ve görüşme kaydı için izin,

Grubu tanıma (yaş, cinsiyet, eğitim, oynama sıklığı, ne tür oyunlar oynadığı (yüzyüze, çevrimiçi görüşme).

I. EVRE: GÖRÜŞME

Kişisel Özellikler:

Cinsiyet Yaş

Eğitim Düzeyi

Oynama Sıklığı

Oyuncu Türü

Görüşme biçimi yüz yüze, çevrimiçi görüşme

Görüşülecek konu başlıkları ve sorular:

1. Dijital oyun oynama amacınız nedir?"
2. Sizce dijital oyun nedir?"
3. Dijital oyunu, oyun yapan temel özellikler nelerdir?"
4. Belli kuralları ve hedefleri olan oyunları mı yoksa belli kuralları ve hedefleri olmayan oyunları mı tercih edersiniz? Kısaca bahseder misiniz?
5. Hangi dünya yapısına sahip (açık ya da kapalı) oyunlar oynamayı tercih edersiniz?"
6. Oyunu avatarla mı yoksa karakterle mi oynamayı tercih ediyorsunuz?
7. Dijital oyun oynarken kontrolün elinizde olduğunu düşünüyor musunuz?
8. Dijital oyunda özgürlük nedir?"

Sizin bu konu çerçevesinde, bizimle paylaşmak istediğiniz başka şeyler var mı? Lütfen açıklayınız.

II. EVRE: TEŞEKKÜR VE AYRILMA

**DİJİTAL OYUN OYNAYAN BİREYLERİN OYNAMA EYLEMİNDE YAŞADIĞI
ÖZGÜRLÜK DENEYİMİNE İLİŞKİN ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM
FORMU**

Bu çalışmanın amacı, nitel bulgulardan yola çıkarak alanı tanımak ve nitel araştırmadan elde edilen bulgular çerçevesinde oynama esnasında yaşanan negatif ve pozitif özgürlük deneyimini ölçecek sorular geliştirmektir. Araştırma Prof.Dr.Günseli Bayraktutan danışmanlığında yürütülen “Özgürlük Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun” başlıklı doktora tezi kapsamında Sevgi Sevil Özgan Mısırcı tarafından yürütülmektedir.

Çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmanın amacı doğrultusunda yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanacaktır. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır. Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, makale, ulusal –uluslararası bilimsel kongrelerde sunum biçiminde değerlendirilecektir. İstemeniz halinde görüşmelerinde deşifrelerini inceleme hakkınız bulunmaktadır.

Sizden toplanan veriler araştırma ekibinin gözetimi ve denetimi ile korunacaktır. Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederiz.

EK-2: DİJİTAL OYUN OYNAMA EYLEMİNDE YAŞANAN NEGATİF VE POZİTİF ÖZGÜRLÜK ALGISINI ÖLÇMEYE YÖNELİK ANKET SORULARI

DEMOGRAFİK SORULAR

CİNSİYET

Kadın

Erkek

YAŞ ARALIĞINIZ

14-20

21-25

26-30

31-35

36-40

40-45

46+

EĞİTİM DURUMUNUZ

ORTAÖĞRETİM

ÖNLİSANS

LİSANS YÜKSEK

LİSANS

DOKTORA

DİJİTAL OYUN OYNAMA SIKLIĞINIZ

1-3 SAAT

4-5 SAAT

6-7 SAAT

7 SAAT VE ÜZERİ

HANGİ EVREN YAPISINA SAHİP OYUNLARI OYNUYORSUNUZ?

KAPALI DÜNYA OYUNLARI

AÇIK DÜNYA OYUNLARI

HER İKİSİ

	DİJİTAL OYUN OYNAMA İÇİNDE YERLİ ALAN	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyunda oyuncu, gerçek yaşamın ağırlığından kaçıp kurtulduğu için kendini özgür hisseder					
2	Dijital oyunda oyuncu, oyuncu, fiziksel dünyada yapamadığı, eksikliğini hissettiği, engellendiği şeyleri oyunda yaptığı için kendini özgür hisseder					
3	Dijital oyun oyuncuya, gerçek yaşamın zorunluluklarından kaçıp, kendimi özgürce hissedebileceğim bir alan yaratır					
4	Dijital oyunda oyuncu, oyunun bir parçası olduğunu hissettiği oyunlarda kendini özgür hisseder					
5	Dijital oyunda oyuncu, çok fazla oynama seçeneği olduğu için kendini özgür hisseder					
6	Dijital oyun oynarken oyuncu, diğer oyuncularla eşit imkanlara sahip olduğu için kendini özgür hisseder					
7	Oyuncu oyun oynarken, oyundan gelen herhangi bir zorunlulukla karşılaşmadığı için kendini özgür hisseder					
8	Dijital oyunda oyuncu, her istediğini yaptığı için özgür hisseder					
9	Dijital oyunda oyuncu, oyun oynarken kontrolü tamamen elinde bulundurduğu için kendini özgür hisseder					
10	Dijital oyunda oyuncu, oyun karakteri üzerinde daha fazla kontrole sahip olduğu için özgür hisseder					
11	Dijital oyunda oyuncu, oyundan gelen zorunluluklar bir kısıtlama içerse de , bu zorunlulukları olumlu değerlendirir.					
12	Dijital oyunda oyuncu, hangi zorlukların üstesinden gelip gelmeyeceğini kendi belirlediği için özgür hisseder					
13	Dijital oyunda oyuncu, kurallara uyarak oyunun iç işleyişini keşfettiği, oyunda yeni yollar bulduğu zaman kendini özgür hisseder					
14	Dijital oyunda oyuncu, ona sunulan oynama seçeneklerinin ötesinde seçenek yaratma imkânı bulduğu için özgür hisseder					

15	Dijital oyunda oyuncu, oyundan gelen zorunluluklarla kendimi tanıma, yeteneklerimi keşfetme, tercihler yaparak özünü gerçekleştirme imkânı bulduğu için özgür hisseder					
16	Dijital oyunda oyuncu, kurallara göre oynadığında oyunla bütünleşir ve kendini özgür hisseder					
17	Dijital oyunda özgürlük, oyundan gelen zorunluluk olan kuralların bilincine varmak ve ona göre oynamaktır					

