

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA DOKTORA PROGRAMI

İYİ OLUŞ VE DİJİTAL OYUNLAR: TEK OYUNCULU OYUN
DENEYİMİNE YÖNELİK BOYLAMSAL BİR ARAŞTIRMA

HAZIRLAYAN

NAZ ALMAÇ

DOKTORA TEZİ

TEZ DANIŞMANI

PROF. DR. YAVUZ ERCİL

ANKARA – 2025

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOKTORA TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih: 27 / 02 / 2025

Öğrencinin Adı, Soyadı: Naz Almaç

Öğrencinin Numarası: 21810352

Anabilim Dalı: Radyo, Televizyon ve Sinema

Programı: Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Prof. Dr. Yavuz Ercil

Tez Başlığı: İyi Oluş ve Dijital Oyunlar: Tek Oyunculu Oyun Deneyimine Yönelik Boylamsal bir Araştırma

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans/Doktora tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 1-144 sayfalık kısmına ilişkin, 27 / 02 / 2025 tarihinde şahsım/tez danışmanım turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 4'dür. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:.....

ONAY

Tarih: 27 / 02 / 2025

Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad, İmza:

Prof. Dr. Yavuz Ercil

TEŞEKKÜR

Burada eleştirilmekten korkmadan istediğim şeyi yazabileceğim bir alana sahip olduğum için oldukça mutluyum. Teşekkür etmem gereken pek çok insan var:

Öncelikle, varlığımı mümkün kılan ve her zaman yanımda olan anneme, sevgi dolu ve destekleyici bir ortamda birlikte büyüdüğüm abime, bu ortamın en önemli parçalarından biri olan dedeme ve anneanneme, özellikle de doktora sürecim boyunca evinde kaldığım Emel’e, iki tane babam olmasını sağlayan Şakir ve Ersin’e teşekkür ederim.

Fakültede birlikte çalışarak dayanışma içinde olduğumuz arkadaşlarım; Naz Önen, Sevil Bal, Eda Çalgüner ve Deniz Tansel İlic’e; uzak mesafeye rağmen desteğini hep hissettiren Deniz Gülsöken ve ailesine; park sohbetleriyle bu süreci benim için kolaylaştıran Levent İnce ve Ayperi Haspolat’a; Kitap ve çikolatamı yanımdan eksik etmeyen Ülgen Deniz ve Damla Alver’e teşekkür ederim. Son beş yılda sizinle yaptığımız dağınık sohbetler olmasaydı, yalnızca bu tez değil, ben de şu an olduğum kişi olmazdım diye düşünüyorum.

Bu araştırmaya yönelik yorumlarıyla katkı sağlayan, kendi çalışmalarına gösterdiği aynı coşku ve düşünceyle tez hakkında yorum yapmak için zaman ayıran, Çağıl Ömerbaş ve Erdem İlic’e,

Matematik bilgisi olmayan birine sabırla istatistik öğrettiği için Prof. Dr. Yunus Gökmen hocama, tez izleme sürecindeki değerli katkıları ve yönlendirmeleri için Prof. Dr. Günseli Bayraktutan ve Doç. Dr. Deniz Tansel İlic’e, Araştırma sorusundan, sahaya bana yol gösteren danışmanım Prof. Dr. Yavuz Ercil’e,

Son olarak, bu araştırmaya zaman ayıran ve yetişkinlerin de tıpkı çocuklar gibi oyun oynamayı doğal, dağınık bir şekilde deneyimlediğini gösteren tüm katılımcılara içtenlikle teşekkür ederim.

ÖZET

Almaç, Naz. İyi Oluş Ve Dijital Oyunlar: Tek Oyunculu Oyun Deneyimine Yönelik Boylamsal Bir Araştırma. Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora Programı, 2025.

Günümüz toplumunda dijital oyunlar yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde iletişim biçimi, öğrenme, sosyal etkileşim ve çeşitli konularda farkındalık yaratma işlevleri olan platformlar haline gelmiştir. Buna karşın, ana akım medya dijital oyunları sıklıkla olumsuz bir çerçevede ele almakta ve bu ortamları sosyal ve psikolojik sorunlu bireylerle ilişkilendirmektedir. Türkiye’de oyunlara yönelik sansür, erişim yasakları ve toplumsal önyargılar, özellikle genç kitlelerin oyun deneyimlerini sınırlandırarak, oyunların olası olumlu etkilerinin yeterince değerlendirilmemesine neden olmuştur. Ancak, dijital oyunların gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi, oyuncu deneyiminin, daha kapsamlı ve bütüncül bir yaklaşımla ele alınmasını gerektirmektedir. Bu çalışma, dijital oyunlar ve oyuncu deneyimlerini kültürel ve iletişimsel süreçler bağlamında ele alarak, oyun mekaniği, anlatı ve oyuncu etkileşimi arasındaki çok katmanlı ilişkiyi incelemektedir.

Oyun olgusunu tarihsel ve antropolojik bir çerçevede ele alan Johan Huizinga’nın *sihirli çember* kavramı ve Brian Sutton-Smith’in *oyun retorikleri* gibi kuramsal çerçevelerden yararlanarak dijital oyunlar değerlendirilmiştir. Oyuncuların dijital ortamda eylemde bulunma ve karar verme süreçleri, oyun deneyimi bağlamında öznellik ve etkileşim boyutunda ele alınmıştır. Çalışma, aynı zamanda oyun çalışmalarına medya psikolojisi perspektifinden yaklaşarak, *pozitif medya psikolojisi* ekseninde dijital oyunların iyi oluş üzerindeki potansiyel etkilerini incelemektedir.

Araştırmada farklı oyun türlerinin oyuncu deneyimine etkisi de incelenmiştir. Bulgular, rol yapma oyunlarının (RPG) anlatı derinliği ve karakter özelleştirme imkânları sayesinde en yüksek düzeyde yaratıcı ifade sunduğunu göstermektedir. Macera oyunları anlatı odaklı yapılarıyla oyuncularda güçlü bir sarmalanma hissi yaratırken, aksiyon oyunlarının anlık geri bildirim mekanikleri ve hızlı tempolu oynanışı, en yüksek düzeyde sarmalanma sağladığı görülmüştür. Çalışma, oyuncu deneyimlerinin oyunların yapısal özellikleriyle şekillendiğini, ancak her oyuncunun deneyiminin öznel ve bağlamsal olarak farklılaştığını ortaya koymaktadır.

Bu araştırma, oyun alıřmaları, medya psikolojisi ve insan-bilgisayar etkileřimi alanlarını birleřtirerek dijital oyun deneyimine dair bütüncül bir çereve sunmaktadır. Dijital oyunların yalnızca olumsuz etkiler üzerinden deęerlendirilmesinin yetersiz olduęu savunulmakta ve oyunların sunduęu yapısal kısıtlamalar kadar, oyuncuların oyunlarla kurdukları anlam ve etkileřim biimlerinin de göz önünde bulundurulması gerektięi vurgulanmaktadır. Sonuç olarak, alıřmanın bulguları uzun vadeli oyuncu katılımı, oyunların iyi oluř üzerindeki etkileri ve dijital oyunların aędař kùltür içindeki rolüne dair gelecekte yapılacak arařtırmalara katkı saęlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital oyunlar, oyuncu deneyimi, anlatı, iyi oluř, medya psikolojisi

ABSTRACT

Almaç, Naz. Well-Being and Digital Games: A Longitudinal Research on Single Player Game Experience. Başkent University, Institute of Social Sciences, Radio, Television and Cinema Doctorate Program, 2025.

In today's society, digital games are not only a means of entertainment, but also a form of communication, learning, social interaction and awareness raising on various issues. However, mainstream media often portrays digital games in a negative perspective and associates media use with individuals with social and psychological problems. In Turkey, censorship, access bans and social prejudices against games have limited the gaming experiences of young audiences in particular, leading to under-utilization of the potential positive effects of games. However, the fact that digital games have become an integral part of everyday life requires a more comprehensive and holistic approach to the player experience. This study examines the multi-layered relationship between game mechanics, narrative and player interaction by considering digital games and player experiences in the context of cultural and communicative processes.

Drawing on theoretical frameworks such as Johan Huizinga's concept of the magic circle and Brian Sutton-Smith's rhetorics of play, digital games are evaluated within a historical and anthropological framework. Players' action and decision-making processes in the digital environment are analyzed in terms of subjectivity and interaction in the context of game experience. The study also approaches game studies from the perspective of media psychology and examines the potential effects of digital games on well-being in the axis of positive media psychology.

The study also examines the impact of different game genres on player experience. The findings show that role-playing games (RPGs) offer the highest level of creative expression through their narrative depth and character customization opportunities. Adventure games create a strong sense of immersion with their narrative-driven structure, while the instant feedback mechanics and fast-paced gameplay of action games were found to provide the highest level of immersion. The study reveals that player experiences are shaped by the structural features of games, but that each player's experience is subjectively and contextually differentiated.

This research combines the fields of game studies, media psychology and human-computer interaction to provide a holistic framework for the digital game experience. It argues that evaluating digital games solely in terms of negative effects is insufficient and emphasizes that the structural constraints presented by games should be taken into account as well as the meanings and modes of interaction that players construct with games. In conclusion, the findings of the study contribute to future research on longitudinal player experience, the effects of games on well-being, and the role of digital games in contemporary culture.

Keywords: digital games, player experience, narrative, well-being, media psychology

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ	xi
GİRİŞ.....	1
1. OYUN ÇALIŞMALARI	8
1.1. Oyun, Oynama ve Oynanış.....	10
1.2. Antropolojik ve Bireysel Yaklaşımlarla Oyun.....	18
1.3. 21. Yüzyılda Oyuna Akademik Yaklaşım	23
1.3.1. Ludoloji: Ergodik edebiyattan sibermetine oyun.....	23
1.4. Türkiye’de Oyun Kültürü	30
1.5. Oyun Türleri	33
1.5.1. Tür kuramları ve dijital oyunlar.....	33
1.5.2. Eğlence ötesinde dijital oyunlar	38
1.6. Oyuncu Motivasyonları.....	39
1.7. Oyun Tasarımı	43
1.7.1 Estetikten deneyime.....	44
2. İYİ OLUŞ KAVRAMININ TARİHSEL GELİŞİMİ	52
2.1. Modern Psikoloji ve İyi Oluş	57
2.2. Pozitif Medya Psikolojisi ve Oyunlarla İlişkisi	60
2.3. İyi Oluşun Değerlendirilmesi: Ölçekler ve Metodolojik Yaklaşımlar	63
2.4. İyi Oluş ve Dijital Oyunların İlişkisi Üzerine Yapılan Çalışmalar	68

3. OYUNCU DENEYİMİ: KAVRAMLAR, MODELLER	73
3.1 Oyuncu Deneyimi Ölçümlerinde Kullanılan Boyutlar	80
3.1.1. Anlatı	80
3.1.2. Sarmalanma	81
3.1.3. Eğlence.....	82
3.1.4. Yaratıcı özgürlük.....	83
3.1.5. Bireysel doyum.....	84
4. ARAŞTIRMA TASARIMI	86
4.1. Metodoloji	88
4.2. Örneklem.....	89
4.3. Gözlem Notları.....	93
4.4. Verilerin Analizi	96
4.5. Oyuncu Deneyimi ve Medya Günlüğü Çözümlemeleri.....	104
4.5.1. Macera türü oyunlarda anlatı: dijital oyun evreni ve rahatlama olanakları.....	105
4.5.2. Aksiyon türü oyunlarda sarmalanma: oyun mekanikleri ve gündelik hayat.....	111
4.5.3. Aksiyon türü oyunlarda eğlence: oyun sistemi, sınırlılıklar ve başarı	114
4.5.4. Rol yapma oyunlarında yaratıcılık: dijital oyunlarda özgür seçim algısı ve yaratıcı imkanlar.....	118
4.5.5. Bireysel doyum ve rol yapma oyunları: anlatı, planlama, mücadele oyuncuların oyuna devam etme konusundaki motivasyonları.....	122
4.5.6. Oynama süresi ve strateji oyunları	124
4.6. Bulgular	128
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	132

KAYNAKLAR.....	135
-----------------------	------------

EKLER

EK 1: Oyuncu Deneyimi Soruları

EK 2: Medya Günlüğü Soruları

EK 3: Katılımcı Onam Formu

EK 4: Anket Kullanım İzni

EK 5: Anket Kullanım İzni

EK 6: Etik Onay

EK 7: Oyuncu Deneyimi Boyutları

TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 3.1. Araştırma kapsamında öngörülen çizelge.....	88
Tablo 3.2. Katılımcı bilgileri.....	89
Tablo 3.3. Katılımcıların oyun oynama yılı	94
Tablo 3.4. Katılımcıların haftalık oyun saati	94
Tablo 3.5. Katılımcıların aylık olarak oyunlara harcadığı para	95
Tablo 3.6. Katılımcıların tek oyunculu ve çok oyunculu oyun tercihi.....	95
Tablo 3.7. Katılımcıların iyi oluş düzeyleri: ilk test ve son test sonuçları.....	97
Tablo 3.8. Oyuncu deneyimi boyutları keşfedici faktör analizi.....	98
Tablo 3.9. Oyuncu Deneyimi: 1. test ve 5. test.....	100
Tablo 3.10. Oyuncu Deneyimi: 1. test ve 10. Test eşli örneklem t-TEST	101

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1.1. Roger Caillois'nin Oyun Sınıflandırmaları.....	15
Şekil 1.2. Oyuncu Motivasyonları	42
Şekil 1.3. Elemental Tetrad Modeli	47
Şekil 1.4. Mekanikten Tasarıma TDD Modeli.....	48
Şekil 1.5. TDD Modeli Dinamikler.....	49
Şekil 1.6. Estetikten Deneyime	50
Şekil 1.7. Oyuncu Modeli	71
Şekil 2.1. Oyuncu deneyimine yönelik araştırmalarda kullanılan kuramlar ve kavramlar.....	79

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

FPS	: First Person Shooter
FMV	: Full Motion Video
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
RPG	: Role Playing Game
WHO	: World Health Organization
MDE	: Mechanics Dynamics Aesthetics Framework
TDD	: Design Dynamics Experience Framework
SPANE	: Scale of Positive and Negative Experience
PENS	: Player Experience of Need Satisfaction
UPEQ	: Ubisoft Perceived Experience Questionnaire
IQ	: Immersion Questionnaire
SPGQ	: Social Presence Questionnaire
GEQIJ	: Game Experience Questionnaire
GENQ	: Game Engagement Questionnaire
GEQ	: Gameplay Experience Questionnaire
PXI	: Player Experience Inventory Questionnaire
GUESS	: Game User Experience Satisfaction Scale
KMO	:Kaiser-Meyer-OlkinMeasure

GİRİŞ

Dijital oyunlardan kullanıcı deneyimi tasarımına, e-spordan iletişim platformlarına kadar oyun ve oyuncu davranışlar (*playfullnes*) topluma her zamankinden daha çok nüfus etmiş durumdadır. Günümüzde, dijital oyunlar yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, bir iletişim biçimi, öğrenme platformu, sosyal etkileşim aracı ve çeşitli konularda farkındalık yaratan ortamlar sağlayarak toplumsal hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Buna karşın ana akım medya, dijital oyunlara yönelik olumsuz temsilleri ön plana çıkararak, bu ortamların genellikle sosyal ve psikolojik problemlerle ilişkilendirilen bireyler tarafından tercih edildiğinin üzerinde durmaktadır (Binark vd. 2009). Nitekim Türkiye’de dijital oyunların sansürlenmesi, erişim yasakları ve toplumsal önyargılar, özellikle genç kitlelerin oyun deneyimlerini kısıtlamış¹, bu deneyimlerin olumlu potansiyellerinin yeterince değerlendirilememesine neden olmuştur (Maigret, 2019; Bateson, 2020). Bununla birlikte, dijital oyunların gündelik yaşamın içine derinlemesine eklemlenmiş bir medya ortamı yaratmasıyla, bireysel oyuncu deneyimlerinin daha kapsamlı bir şekilde ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Buradan hareketle bu tez, dijital oyunlara yönelik dönüşen perspektifler ışığında oyuncu deneyiminin kültürel ve iletişimsel süreçleri üzerine odaklanmaktadır. Oyuncu deneyiminin² uygulama boyutunda ve

¹ Ağustos 2024’te, özellikle çocuklar ve gençler arasında popüler olan çevrimiçi oyun platformu *Roblox* (2006), çocuk istismarı iddiaları nedeniyle Türkiye’de yasaklanmıştır (T24, 2024). Ancak, bu yasağın arkasındaki gerekçe kamuoyuna şeffaf ve net bir şekilde iletilmemiş sonucunda bu durum çeşitli endişelere yol açmıştır. Ayrıca, çocuk istismarı gibi ciddi bir meselenin yalnızca erişim kısıtlamaları yoluyla ele alınabileceği varsayımı son derece sorunludur. Bu vaka, özellikle de Türkiye’de gençlerin oyun deneyimlerinin kısıtlanmasının en güncel örneği olması nedeniyle anılmıştır.

² Bu çalışma, dijital oyun ekosisteminin temel aktörlerinden biri olan oyuncuları merkeze alarak, oyun deneyimi bağlamında dijital oyun bileşenlerinin oyuncularda ortaya çıkardığı tepkileri odağına almaktadır. Dolayısıyla oyun üretim süreçleri ve emek ilişkilerini ekonomi-politik bir perspektifle ele almak yerine, oyuncu deneyimine odaklanarak bireysel ve psikolojik boyutları ön plana çıkarmaktadır. Bahsi geçen bireysel boyut oyun mekaniklerinin veya anlatısının oyuncuların deneyimini nasıl şekillendirdiği üzerinde durmaktadır. Böylelikle oyuncu deneyimi çeşitliliklerini ve oyun bileşenleri ekseninde yürütülen bu çalışmanın odağı oyun geliştiriciler veya üretim süreçleri değil, oyunculardır. Ergin Bulut’un eleştirel politik ekonomi, feminist teori ve otonomist Marksizm kuramlarından temellendirdiği oyun endüstrisini odağına alan araştırmasında oyun geliştiricilerle yaptığı görüşmeler sonucu bu endüstrinin güvencesiz olduğunu aktarırken, çalışmayı dijital oyunların etrafında kurulan ‘mitik auranın’ karşısında konumlamaktadır (Bulut, 2022). Bu bağlamda Türkiye’de dijital oyun sektöründe çalışan oyun geliştiricilerin emek süreçlerini ve bu süreçlerin ekonomi-politik ve kültürel bağlamdaki konumunu inceleyen Serra Sezgin’in “*Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek*” başlıklı doktora tezi (Sezgin, 2019) ile küresel oyun endüstrisinin gelişim dinamiklerini, dijital oyun üretim süreçlerini ve kültür endüstrisindeki konumunu değerlendiren Ergin Şafak Dikmen’in çalışmaları (Dikmen, 2019), oyun endüstrisine yönelik yapılmış araştırmalardandır.

kültürel anlamda çeşitliliği incelenirken, ontolojik, metodolojik olarak bu çok katmanlı yapı göz önünde bulundurulmuştur.

Batı uygarlığında hukuk, savaş, sanat ve felsefe gibi “ciddi” kabul edilen alanlar, tarih boyunca insan faaliyetlerinin merkezine yerleştirilirken, oyun bu konulardan sonra gelen önemsiz bir olgu olarak ele alınmıştır. Oyun, çalışma ve üretkenlik gibi meselelerin karşısında ciddi olmayan, önemsiz bir etkinlik olarak görülürken aynı zamanda yetişkinlerdense daha çok genç deneyimiyle ilişkilendirilmiştir. Johan Huizinga bu ikiliği değiştirmiş, oyunu kültürün inşasında, toplumsal ve kültürel pratiklerin oluşumunda merkezi bir konuma yerleştirmiştir. Özellikle de onun sihirli çember kavramı inandırıcı kurallar dâhilinde, gündelik hayattan ayrılan özel bir ortama işaret ederek, toplum içerisinde var olan tüm farklılıkların askıya alındığı, zamansal ve mekânsal olarak gerçek hayattan başka türlü seyreden bir alanı ifade eder. Bu kavram çağdaş oyun araştırmacıları tarafından da incelenmiştir. Oyunlarda sihirli çember her ne kadar dünya kurallarının ve gerçekliğinin askıya alındığı, farklı bir zaman ve mekâna işaret etse de çağlar boyu kültürle var olan oyunların gerçek dışı gibi bir yaklaşımla ele alınması sorunludur. Araştırma örneklimini oluşturan oyuncuların dijital ortamda deneyimledikleri oyun ortamı gerçeklikten kopuk bir yaklaşımla ele alınmamış olup, oyuncuların maddi dünya deneyiminin önemli bir parçası olarak görülmüştür. Böylelikle oyun olgusunun gündelik hayat içerisinde oyunculara sunduğu bu özel alan gündelik sorumlulukların askıya alınmasıyla birlikte, maddi dünyaya ilişkin deneyimimizi şekillendirmektedir.

Oyunu bizzat kültürden önce var olan bir olgu olarak ele alan Huizinga’yı takip eden Metin And, Anadolu’da yer alan oyunları incelerken, oyundan kültüre bir dönüşüm olduğunu aktarmaktadır (2003). Kimine göre oyun enerji fazlasını atmak, kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyurmak, kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktadır (And, 2003, s:27). Bir kurama göre oyun, genç varlıkları (insan ya da hayvan) ilerde yaşamın gerektirdiği ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek içindir. Bir başka yaklaşıma göre; oyunda doğuştan bir yeteneği geliştirme itkisi ya da üstün gelme, yarışma istenci vardır. Yitik enerjiyi oynama eylemiyle canlandırmak ve onarmak da mümkündür. Tüm bu görüşler bizlere oyunun, özellikle de Batı literatüründe basitçe boş zaman aktivitesi olarak görülmemesi gerektiğini gösterir. Ayrıca bu kuramlar bizlere oyunun isteğe bağlı gönüllü bir eylem olması nedeniyle, onun özgür olduğunu, gündelik hayatın içerisinde bir ara veriş bir dinlenme ortamı oluşturduğunu hatırlatır. Platon Yasalar’da insanın en doğru yaşayışını tanımlarken “*Oynar gibi yaşamalı; oyunlar*

oyynamalı, şarkı söylemeli, dans etmeli, böylece Tanrıların gönlü alınmış olur ve insan kendini düşmanlarına karşı savunur, yarışma kazanır” ifadelerini kullanmıştır” (Platon, 2020). Oyun çalışmaları başlığıyla başlayan birinci bölümün ilk yarısında oyun kavramının kültürle birlikte geniş bir kapsamda ele alındığı yaklaşımlar sunulacaktır. Oyun, oynama ve oynanış olgularının tanımlarıyla birlikte oyunu anlam yüklü, toplumsal işlevi olan meseleler olarak ele alan araştırmacıların kuramlarına yer verilecektir. Farklı kültürlerde ve biçimlerde oyun ontolojisinin antropolojik yaklaşımlarla incelenmesi bu çalışma için önemli bir zemin hazırlamıştır.

Elliott M. Avedon ve Brian Sutton-Smith'in tarihli *Oyunların İncelemesi [Study of Games]* adlı çalışması, modern oyun çalışmalarının başlangıcı olarak kabul edilebilir, bu çalışmanın dijitalleşme sonrası oyun çalışmalarının popülerliğinden önceki son dönemi temsil ettiği düşünülmektedir (Elliott M. Avedon, 1971). Çalışmada yazarlar oyun kavramını geniş bir çerçevede ele almış ve oyunların bireysel, toplumsal ve kültürel boyutlarını derinlemesine incelemiştir. 1990'lı yıllardan itibaren oyun çalışmaları antropolojik kökenlerinden uzaklaşıp, bilgisayar ve video ortamları ekseninde tartışılmaya başlanmıştır. Hâlbuki oyun oynamak, müzik yapmak, hikâyeler anlatmak ve imgeler yaratmak gibi, insan olmanın temel bir parçasıdır; Buradan hareketle oyunları, insanların tasarladığı ilk etkileşimli sistemler olarak ifade etmek de mümkündür. Bu çalışmada ise Sutton-Smith'in bireysel oyuncu deneyimi yaklaşımından hareketle çağdaş oyuncu deneyimi incelenmiş olup, bu deneyimin tarihsel kökenleri çeşitli örnekler üzerinden yine birinci bölümün ilk yarısında sunulmuştur.

2000 yılında dijital oyunlara yönelik yapılan ilk akademik konferansın gerçekleşmesi, dijital oyun alanında dünyada ve ilerleyen yıllarda Türkiye’de de lisans ve lisansüstü eğitim programlarının açılması ve teknolojik gelişmeler, yeni bir yaratıcı endüstri olarak görülen dijital oyun çalışmaları için önemli bir dönem olarak sayılmaktadır. Böylelikle dijital oyun olarak ifade edilen alan oyun endüstrisinden, oyun tasarımına, platform ortamlarından, oyuncu çalışmalarına uzanan çok katmanlı bir yapıdadır. Oyunların yeni üretim ve dağıtım kanallarına sahip olması oyuncu deneyimlerinin de dönüşmesine olanak tanımıştır. Genel hatlarıyla dijital oyun çalışmalarının ilk yıllarında süregelen tartışmalar sıralanırsa, oyuna biçimci yaklaşan Espen Aarseth (1997) ve Markku Eskelinen (2011) gibi araştırmacılar oyun mekaniklerine ve oynanışa yoğunlaşmış, Janet Murray (1997) anlatı kuramları ve dijital ortamlar arasında bir köprü kurmuş, Gonzalo Frasca (2013) ise oyun ve ideoloji konularını ele alarak, baskı gören grupların temsillerini incelemiştir. Nispeten güncel sayılabilecek bir başka kuramsal tartışma ise oyun

retoriğinin ikna kabiliyetine yoğunlaşmaktadır. Ian Bogost, *İknâ Eden Oyunlar* [*Persuasive Games*] (2007) isimli yapıtında etkileşim yoluyla oyuncuların oyun durumunu etkilemesi ve eylemlilik [*agency*] yaşaması nedeniyle çeşitli olayları daha fazla içselleştirdiğini dolayısıyla oyunların daha köklü bireysel ve toplumsal değişimleri tetiklediğini savunmaktadır. Miguel Sicart bu yaklaşımı teknolojik deterministik bir yaklaşım olmasıyla eleştirir ve kapitalist toplumlarda üretici ve tüketici arasındaki sınırların muğlaklaştığını, bu bağlamda teknolojinin emek süreçlerine olumsuz yönde etkilediğini belirtir (2021). Araştırmacıların bu yeni gelişmekte olan ortama farklı perspektiflerle bakışı, dijital oyun araştırmacıları için önemli bir zemin oluşturmuştur. Bu bağlamda geçmişte yapılmış kuramsal tartışmalar birinci bölümde sunularak, oyun çalışmalarının 21. Yüzyıldaki seyri aktarılmıştır. Bu bağlamda Espen Aarseth'in siber metin kavramıyla oyun olgusu tartışılmıştır. Son olarak Türkiye'de oyun kültürü bölümüyle, Türkiye'de oyunculara ilişkin yapılmış etnografik araştırmalara ve sınırlı düzeyde oyun endüstrisine ilişkin araştırmalar sunulmuştur.

Modern dünyada esnek ya da çoğulcu kişiliklerin olanaklarına ilişkin merak, kişinin bilgisayar iletişiminde sonsuz sayıda başkalarıyla ve sanal benlikleriyle oynayabileceğinin keşfedilmesiyle artmıştır (Turkle, 2019, s178). Sanal dünyalar, yetişkinlerin neredeyse çocuklar kadar dağınık bir şekilde oynamasına olanak tanıyan yeni bir ortam sunmaktadır. Böylelikle teknolojiye bağlı olarak oyun türlerinden, oynanış biçimlerine gerçekleşen dönüşüm, bu çalışmanın birinci bölümün ikinci yarısında sunulmuştur. Tür kuramları ve dijital oyunlar, oyuncu motivasyonları, oyun tasarımı gibi başlıklar altında dijital oyun çalışmaları oyuncu, iletişimi bağlamında incelenmiştir. Oyun türlerinin teknolojiye bağlı olarak dönüşümü, sinema türleriyle ilişkisi ve tür sınıflandırmalarına yönelik değişkenler yine birinci bölümün ikinci yarısında yer almıştır. Oyuncuların hangi motivasyonla oyun evrenine girdiği de oyuncu deneyimi bağlamında önemli değişkenlerden biri olarak yer almaktadır. Bu bağlamda Richard Bartle'in oyuncu motivasyonu sınıflandırmasıyla başlayarak daha güncel örneklerle yer verilmiştir. Son olarak oyuncu deneyimini şekillendiren önemli bir unsur olarak oyun tasarımı modellerine yer verilmiş olup, tasarım süreçlerinin oyuncu deneyimine olan etkisi üzerinde durulmuştur.

Dijital oyunlara artan ilgi, farklı disiplinlerde akademik araştırmaların da artmasına yol açmıştır. Özellikle de dijital oyun ve şiddet ilişkisi üzerinden yapılan araştırmalarda önemli bir artış olduğu görülmüştür. Ana akım medya ve oyun çalışmaları dışında farklı disiplinlerden

araştırmacıların yaklaşımı oyun şiddet ilişkisine tek boyutlu bakarken literatürde çeşitli tartışmalar süre gelmiştir. Christopher J. Ferguson'un (2007) şiddet ve oyun ilişkisine tek boyutlu bakan araştırmacıları, etki araştırmalarına bağlı olarak eleştirmiş hatta yayın yanlılığına ilişkin kanıtlar sunarak akademik dergilerin oyunların olumsuz yönlerini odağa alan çalışmalara öncelik verdiğini göstermiştir. Buradan yola çıkarak tek boyutlu etki araştırmalarının karşısında pozitif psikoloji alanından beslenen çalışmalar incelenmiştir. Oyuncuların oyun deneyiminde memnun kaldığı mekanikler ve anlatı bileşenleri onların gündelik hayat içerisinde bir takım gereksinimlerini karşılamasının yanında daha derinlikli incelenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Tezin ikinci bölümünde tarihsel olarak iyi oluş kavramı incelenmiş, modern psikoloji alanında ortaya çıkan akış kuramı ve pozitif medya psikoloji ilişkisi hakkında literatür taramıştır. İyi oluş hali genellikle fiziksel, ruhsal ve bilişsel olarak kişinin kendini iyi hissetmesi anlamına gelmektedir. Bireylerin iyi oluş hali onların zorluklarla mücadele etme kabiliyeti ile doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda Freud'un oynama istenci sonucu çocukluğa ilişkin hazların tatmin edilmesiyle mutluluk arasında bir bağ kurmuş olması dijital oyun ve iyi oluş üzerine yapılacak çalışmalar için önemli bir zemin hazırlamıştır. Pozitif psikoloji disiplininin gelişimiyle akış, otonomi gibi kavramlar oyun deneyimiyle ilişkili olarak incelenmeye başlanmıştır. Buradan hareketle üçüncü bölümün sonunda iyi oluş ve dijital oyunlar hakkında yapılmış bibliyometri çalışmalarına yer vermiştir. Son olarak psikoloji disiplinde öne çıkan iyi oluş ölçümlerinin literatür taraması sunulmuştur.

Oyuncuların oyun oynama pratiklerine ve güncel hayattaki oynanış biçimlerine duyulan merak, oyuncu deneyimi boyutlarının incelenmesine neden olmuştur. İnsan bilgisayar etkileşimi disiplini altında yer alan kullanıcı deneyimi kavramı çatısı altında ortaya çıkmış bir alan olarak oyuncu deneyimi; uygulama (oyun) ve insan arasındaki öznel ilişkiyi inceler. Dijital oyunların etkileşimli olması nedeniyle, kullanıcı deneyimi araştırmalarında olduğu gibi bu ilişki sadece uygulama boyutunda incelenmez. Oyuncular kendi benlikleriyle oyun içerisinde aldıkları kararlar ve seçimlerle oyun durumunu aktif olarak etkileyen özgün aktörlerdir. Bu sebeple oyuncu deneyimi çalışmalarında farklı analiz yöntemleri kullanılmaktadır. Böylelikle dördüncü bölümde oyuncu deneyiminde kullanılan ölçümlerin literatür taraması sunulmuştur. Son olarak araştırma kapsamında kullanılan boyutlar olan anlatı, sarmalanma, eğlence, yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum konularının oyun çalışmaları bağlamında ne ifade ettiği açıklanmıştır.

Beşinci bölüm araştırma tasarımı ile başlamış, metodoloji, katılımcı bilgileri, gözlem notları ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir. Bu bağlamda araştırma sorusunu şu şekilde sıralamak mümkündür: Dijital oyun oynamak oyuncuların iyi oluşlarına katkıda bulunur mu? Oyuncu deneyimi boyutları bu katkıya aracılık eder mi? Buradan hareketle tek boyutlu etki araştırmalarını yeniden üretmemek amacıyla oyuncuların dijital oyun deneyimlerinde hangi bileşenlerden memnuniyet duyduğu da incelenmiştir. Yaklaşık bir aylık bir süreyi kapsayan bu araştırmanın başında ve sonunda yapılan ölçümlerle oyuncuların iyi oluş seviyeleri ölçülmüştür. Buna ek olarak belirlenen oyuncu deneyimi boyutlarına yönelik tasarlanan açık uçlu sorularla oyuncuların oyun deneyimine yönelik geri bildirimler alınmıştır. Böylelikle çok boyutlu olan oyuncu deneyimi nicel ve nitel veriler aracılığıyla çözümlenmiştir.

Brian Sutton-Smith benlik retoriği olarak ele aldığı oyun kavramı ile oyun oynama pratiklerini, modern kavramlar olan öznellik ve tüketim bağlamında incelemektedir. Bu teoriler oyunu, oyuncunun öznel deneyimleri açısından yorumlar. Bu kapsamda öznel oyun deneyiminde kullanılan kavramlar şu şekildedir; optimal bir deneyim, bir kaçış, bir serbest bırakma; içsel olarak motive eden, gönüllü; kişinin potansiyelini gerçekleştirebildiği, uyarılma veya heyecan getiren; çatışmasız zevk ve özgür seçim sunan, ototelik veya paratelik eylemlerdir. Bu tez benzer biçimde öznel oyuncu deneyimi kavramlarından yola çıkarak oyuncuların bireysel deneyimini incelemektedir. İletişim araştırmaları ve insan makina etkileşimi bağlamında oyuncu deneyiminin araştırılmış olması birtakım sınırlılıkları beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlar günümüzde insanlar arası etkileşime de olanak tanımaktadır bu durumun oyuncu deneyimine başka bir boyut eklemesi nedeniyle mevcut araştırma tek oyunculu oyunlarla sınırlandırılmıştır. Çalışmanın sınırlılıkları çerçevesinde, dijital oyun ve oyuncu deneyimi iletişimsel bir süreç olarak ele alınmış, oyun dinamiklerine bağlı olarak oyun türlerinin yapısal özellikleri incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini oluşturacak oyunculardan bir aylık süreçte oyuncu deneyimine yönelik boyutlara ilişkin geri bildirim alınacak olması, oyuncuların uzman seviyesinde olmasını gerektirmiştir. Uzman görüşü alınan bu tezin örneklemini oyun terminolojisine vakıf oyuncular oluşturmuştur.

Araştırmaya başlamadan önce oluşturduğum zihin haritası, dört yıl boyunca oyuncu deneyimine yönelik fikirlerimi bir araya getirmiştir. Böylelikle oyunlara olan ilgim, ilk oyun mekaniklerine, daha sonra oyuncuların mekaniklere verdiği tepkilere, buna bağlı olarak oyuncu psikolojisine, daha sonra oyun bileşenlerine bağlı olarak oyuncu deneyimine yönelmiştir. Oyun

mekaniklerine oyuncu psikolojisine ve oyuncu deneyimine yönelik ilişkisel yaklaşım nitel ve nicel verilerin bir arada değerlendirilmesine sebep olmuştur. Araştırma tasarımının oluşturulmasında, Creswell'in karma yöntem yaklaşımı uygun görülmüş, tek başına nicel veya nitel veriler tarafından sağlanan bilgiler yerine, nicel ve nitel verilerin bütünleştirilmesiyle kuramsal yaklaşımlar ışığında bir çerçeve sunulmuştur (Creswell, 2018).

1. OYUN ÇALIŞMALARI

Akademik bir disiplin olarak oyun çalışmaları oldukça farklı disiplinleri bir araya getirerek oyun olarak tanımladığımız durumun farklı boyutlarının incelenmesine olanak tanımaktadır. Oyunların matematiksel örüntüsü, mekanikleri dolayısıyla biçimsel bileşenleri incelenebileceği gibi, oyunları oynayan oyuncular ve komüniteleri, ayrıca toplumsal yaşamda kültürlerle birlikte var olan oyunların veya insanın oynama güdüsünün daha geniş anlamda rolü de incelenmekte olan konular arasındadır. Böylelikle tarihsel süreçte toplumsal olarak oyunların neye hizmet ettiği sosyologlar tarafından, oyuncuların motivasyon ve psikolojisi psikologlar tarafından son olarak kültür ve oyun ilişkisi antropologlar tarafından araştırılmaktadır. Oyun çalışmalarının kapsamı sunulan disiplinlerle sınırlı olmamakla birlikte hayvan davranışı, bilişsel psikoloji, felsefe gibi disiplinlerde oyun kavramını incelemektedir.

Yücel Dursun'un aktardığı üzere batılı filozofların oyunlara ilgisi Sokrates öncesi dönemden itibaren başlamıştır (Dursun, 2019 s.21). Oyun olarak ele alınan kavram M.Ö. 8. yüzyılda özellikle doğu felsefesinde, örnek olarak Hindu geleneğinde çeşitli ilahilerde geçmekteydi. Buna göre Hindu kutsal metinlerinden biri sayılan *Bhagavad Gita* gibi kitaplarda dünyanın oluşması tanrının bir oyunu olarak aktarılmaktadır. Böylelikle modernite öncesi toplumsal hayatta oyunların sadece eğlence amaçlı değil aynı zamanda dini ritüeller içerisinde var olmaktadır, dini ritüellerin oyuncu bir tavırla gerçekleşmesi Sanskrit dilinde dini kitaplarda yer alırken, Hindistan kültürü içerisinde oyunun varlığı oldukça eski zamanlara dayanmaktadır. Oyun tarihçileri genellikle masa-üstü oyunları incelerken onların dini ritüellerle veya daha geneliyle manevi yaşamla olan ilişkisini göz ardı etmektedir (Flanagan, 2009 s. 67). Örneğin H. J. R. Murray (1913) gibi 20. yüzyıl oyun tarihçileri dâhil, oyunları gündelik yaşamda sadece meşgale unsuru olarak ele almaktadır³. Dolayısıyla oyun tarihçileri, oyunların kültürle birlikte

³ 1970'li yıllarda şans oyunlarının dini seremonilerle olan ilişkisini araştıran oyun araştırmacıları Csikszentmihalyi ve Bennet; oyunların gündelik hayatta kehanet olarak dahi kullanıldığını buna ek olarak savaş, toprak ekimi gibi konulardaki belirsizlikleri kontrol etmek amacıyla insanların çeşitli oyunlara başvurduğunu incelemiştir. Böylelikle oyunlar insanlara kontrol edilemeyen unsurları tahmin etme ve geleceğe yönelik alınan kararları uygulama olanağı sunmuştur.

var olan, kimi zaman toplumların ahlaki değerlerini dahi yansıtan bir araç olarak incelemek yerine gündelik hayat ve boş zaman aktivitesi bağlamında incelemiştir. Oysa masaüstü oyunların tarihine bakıldığında, bunların kader, ölümden sonraki hayat gibi konuları sembolik olarak işlemekte, kimi zaman ideolojik bir araç olarak kullanılmaktaydı⁴. Örneğin kuzey Avrupa’da ortaya çıkan bir strateji oyunu *Tafl*, satranç benzeri damalı bir tahta üzerinde oynanan, bir sembol ile kralın temsil edildiği, dönemin güç ilişkilerini yansıtan bir yapıdadır.

Buna ek olarak oyun kavramı, dijitalleşme öncesi, özellikle Mezopotamya’da antik çizimler, oymalar ve masa üstü oyunlar aracılığıyla kültür içerisinde bulunduğu görülmektedir (Flanagan, 2009). Neolitik çağda bulunduğu kabul edilen pek çok masa üstü oyun vardır bunlara örnek olarak; Mankala, Senet, Ur gibi Mezopotamya ve Mısır’da bulunan oyunlar gösterilebilmektedir. Bahsi geçen masaüstü oyunların halen çağdaş tasarım pratiklerine ilham olduğu düşünülmektedir. Oyun dinamiklerinin stratejik düşünmeye teşvik ettiği, yapay bir çatışma alanı sunarak sembolik savaş alanları temsil ettiği görülmektedir.

Sanayi devrimi sonrası baskı teknolojilerindeki gelişmeler, masaüstü oyunların kitlelere ulaşmasına olanak tanımıştır. Oyun biçimleri tarihsel süreçte değişim göstermesi bakımından düşünüldüğünde, oyunların değişmeyen temel ortak özelliği Huizinga’nın “sihirli çember” olarak tanımladığı durumudur. Neolitik çağdan, günümüze kadar eğlence veya rekreasyon amacıyla bir boş zaman aktivitesi olarak da ifade edilen oyun kavramı bir insan dışavurumu veya yaratıcılığı olarak sınıflandırılabilir. Böylelikle oyunlar antik çağlardan itibaren hem içinde bulunduğu kültürü yansıtan hem de insan hayatının karmaşıklığının anlaşılmasına olanak sağlayan bir iletişim biçimi haline gelmiştir.

Oyun çalışmaları Stewart Culin gibi etnografların şansa dayalı oyunlarla ilgili yaptığı çalışmalarla birlikte 1889 gibi erken bir dönemden itibaren başlamıştır. Oyun çalışmalarının ilk yıllarında Culin’e ek olarak Johan Huizinga, Roger Caillois gibi antropologlar oynama ve oyun kavramlarının özelliklerini ortaya çıkarmış ve çeşitli sınıflandırmalara gitmiştir. Günümüzde

⁴ İlk kitlesel masa-üstü oyun olan Mutluluk Köşkü [*Mansion of Happiness*] (1843) ev yaşamı, din, ahlak gibi meselelerle ilgilenirken oyuncuların domestik hayat simülasyonu deneyimlemesine fırsat tanımaktadır. Bu bakıma oyunun amacı tahta üzerinde mutluluğa veya cennete ulaşırken bu yolda çeşitli ahlaki normları oyunculara öğretmektir. Oyun esnasında zar yerine topaç kullanılmaktadır çünkü zar kumarı çağrıştıran bir sembol olarak görülmektedir. Bu dönem ortaya çıkan tüm Amerikan oyunları ahlaki konuları işlerken, Avrupa’da ortaya çıkan oyunlar daha çok çeşitli tarihsel olayları veya efsaneleri konu edinmektedir. Daha sonraları bu temaların ekonomi, savaş ve din gibi temalara evrildiğini görmek mümkündür.

dijital oyunlara gün geçtikçe artan ilgi, eş zamanlı olarak çağdaş oyun çalışmaları üzerine yapılan araştırmaların artması oyun kavramının çok boyutlu bir yaklaşımla incelenmesine olanak tanımaktadır. Böylelikle dijital ortamda gerçekleşen oyun pratikleri yeni araçların dolayısıyla bir iletişim aracı olarak ifade edilirken aynı zamanda temsil yetisi olan ortamlar olarak ele alınmaktadır.

Bu bölüm geçmişten günümüze kullanılan kavramların açıklanması amacıyla oynama, oyun ve oynanış kavramlarının tanımlarına, farklı araştırmacılar ışığında yer verecektir. Dolayısıyla oynama, oyun ve oynanış kavramları hem modern oyun araştırmacılarının çalışmaları hem de çağdaş araştırmacıların tanımları üzerinden incelenecektir. Oyunun antropolojisinin irdelendiği bölümde ise Caillois'in *paida* ve *ludus* olarak ifade ettiği ayırmadan yola çıkarak kurallı ve kuralsız oyunların tanımına yer verilecektir, buna ek olarak “sihirli çember” kavramı eleştirel olarak ele alınacaktır. Oyun çalışmaları bölümünde oyun üzerine çalışan araştırmacıların tanımlarına yer verilerek oyunların farklı kültürlerde ne ifade ettiği, bu disiplinde yapılan temel tartışma konularına yer verilecektir.

1.1. Oyun, Oynama ve Oynanış

İngilizcede olduğu gibi Türkçede oynama [play], oyun [game], oynanış [gameplay] terimlerini ifade eden farklı sözcükler yoktur⁵. Buna karşın İngilizce dilinde oynama ve oyun kavramları birbirinden oldukça farklı etimolojilerle sahip kelimelerle ifade edilmektedir. Bu nedenle İngilizce dilinde yapılan ayırmadan faydalanarak kavramların varlığı, sınırlılıkları ortaya konulmaya çalışılacaktır. Wittgenstein Felsefi Soruşturmalar (2010) isimli yapıtında her ne kadar oyunu tanımlaması mümkün olmayan bir olgu olarak ele alsa da burada çeşitli sınırlılıklarla birlikte oyun kavramının çerçevesi sunulacaktır. Buradan hareketle oyunun ontolojisi ortaya konarken; oyunun bulunuşuna ilişkin bir soru olarak onun ne zaman var olduğu ne şekilde ortaya çıktığı ve varlığını ne şekilde gösterdiğine ilişkin bir izlek sunulacaktır.

⁵ Oynama oldukça geniş bir kapsamda oyuncu [playfull] davranışları dahi kapsamaktadır, böylelikle oyun çalışmalarında sıkça tartışılmayan ‘Oyunsever/eğlenceli oyun’ kavramını inceleyen Bateson ve Martin (2020); oyun severliği yaratıcılığı ve buluşu ortaya çıkaran temel bir kavram olarak ele almaktadır. Yaratıcı Özgürlük başlıklı bölümde bu meselelerin daha derinlikli inceleneceği düşünülmektedir.

Oynama kavramına oyun araştırmacılarının antropolojik ve psikolojik yaklaşımı: kavramın pek çok farklı tanımının yapılmasına yol açmıştır (Salen ve Zimmerman, 2004 s.302). Araştırmacıların tanımlarını karşılaştırmalı olarak incelemeyi önce basitçe oynama, oyun ve oynanış kavramlarının tanımları şu şekilde sıralanabilmektedir. Çocuk oyunlarında olduğu gibi oynama serbest bir biçimde gerçekleşmektedir. Oyun ise belirli sınırlılıklar içerisinde oynama kavramına kıyasla daha kurallı bir yapıya işaret etmektedir. Son olarak oynanış sistemin veya oyunun oynama bilinciyle birlikte oyuncu tarafından deneyimlenmesi olarak ifade edilebilir.

Ayrıca, bu bölümde tarihsel süreçte çeşitli araştırmacıların yaptığı tanımlar verilerek kavramların birbiriyle ilişkisi ve farklılıkları ortaya konacaktır. Salen ve Zimmerman (2004, s.72) bu iki kavramı incelerken, ilk olarak oyunları, oynamanın bir alt kümesi olarak inceler; bu yaklaşımda oynama olarak tanımlanan her davranışın biçimsel olarak ifade edilmesi oyun olarak ifade edilir. Çevremizde pek çok etkinlik oyun kapsamında değerlendirilebilir, yürürken yerde yer alan mermerlerin sayılması, çocukların parkta oynaması, hayvanların birbirlerini oyuncu bir tavırla ısırması veya televizyonda izlenen bir basketbol maçı. Bir sınıflandırma yapılması gerekirse, az önce verilen örneklerden sadece bir tanesi oyun kategorisine girer bu da basketbol maçıdır ancak verilen her örnek oynama olgusunu içerisinde barındırır; çünkü eğer oynama isteği yoksa oyunların hiçbiri gerçekleşemez⁶. Bu haliyle oyunlar daha genel anlamda oynama kavramının bir alt kümesidir. Dolayısıyla oynamak, oyunları kapsayabilir ancak oyunlara kıyasla daha geniş bir çerçevede ele alınır. Verilen örneklere geri dönersek yürürken mermerleri saymak, çocukların parkta koşuşturması veya hayvanların oynaması oyunlara örnek olarak verilemez çünkü belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşmez. İkinci yaklaşımda ise Salen ve Zimmerman (2004, s.72) oynama terimini, oyunların bir alt kümesi olarak ifade eder. Bu yaklaşımda ise oynama kavramı bütün oyunların içerisinde barınmaktadır, kişinin gönüllü bir biçimde, oyuncu bir tavırla oyun ortamına dâhil olması gerekmektedir. Böylelikle kurallı bir oyunun gerçekleşebilmesi için oyun kavramının her zaman o etkinlik içerisinde yer alması gerekir.

⁶ Herhangi bir oyun oynarken oyuncunun oynama bilinci içerisinde olması gerekmektedir, Huizinga oyun alanını sihirli çember olarak tanımlarken bu deneyimi incelemektedir. Sihirli çember oyuncuların belirli kuralları kabul ederek, bilişsel olarak oyun alanına geçişini ifade etmektedir. Huizinga buradan hareketle aynı zamanda oyunbozan kavramını inceler.

Salen ve Zimmerman Oynamanın Kuralı (2004) [Rules of Play] isimli yapıtında oynamayı bir eylem olarak tanımlamaktadır. Onlar oyun çalışmalarını incelerken kural, kültür ve oynama başlıkları altında oyun olgusunu tanımlar. Yazarlar “Oynanış”, “Ludik Aktivite” ve “Oyuncu Davranışı” kavramları arasındaki ayrıma işaret ederek “Oynanış” kavramını bunların en sınırlısı olarak ifade etmektedir. Dolayısıyla oynanış sistemle etkileşime geçen oyuncuların oyun kurallarını takip etmesi sonucu yaşadığı deneyim olarak tanımlanır. Oyuncu [Ludic] aktiviteler ise oyun dışında günlük hayatta var olan tüm oyuncu eylemlere işaret etmektedir, dolayısıyla oynama olarak düşündüğümüz ancak kurallı bir oyun sistemini içermeyen tüm oyuncu davranışları kapsayabilir; iki çocuğun birbirine frizbi fırlatması bu duruma örnek olarak verilebilmektedir. Oyuncu Davranışlar ise biraz önce sıralanan kavramlar arasında en kapsamlı olan kavram olarak gözükmektedir, oyuncu bir bilinçte olmak sadece oyun yoluyla gerçekleşmez örneğin kafiye üretmek, yakın arkadaşlarına isim takmak gibi davranışlar da insanın oyuncu tavrı nedeniyle gerçekleşir.

Farklı yazarların oyun tanımları incelenerek oynama, oyun ve oyun oynama terimleri arasındaki farklar ortaya çıkarılacaktır. Huizinga’nın *Homo Ludens* kitabıyla oyunun kültür içerisinde yerini inceleyerek, okurlara bir oyun tanımı sunmaktadır (2015, s.48):

“Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayattan başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir: beceri, güç, zekâ ve şanslı olmak. Bu oyun kategorisi, hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olarak kabul edilebilir gibi gözükmektedir”.

Huizinga’nın tanımı oyun oynama eyleminin deneyimini *“alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği”* olarak ifade etmektedir. Bu tanımdan yola çıkarak Huizinga: oyunun beş özelliğe sahip olduğuna işaret eder. Oyunlar bağımsızdır, dolayısıyla özgür bir eylemdir. Bununla birlikte oyun günlük yaşam veya gerçek hayat değildir. Günlük yaşamdan farklı olma durumu oyunun sıradan hayattan mekânsal ve zamansal ayrılığı ile belirginleşir. Oyun düzen yaratır ve oyunun talepleri mutlak ve emir vericidir. Bu tanımlamalara ek olarak yazar oyunların

hiçbir maddi çıkar ile ilişkilendirilemeyeceğini ve ondan kâr elde edilemeyeceğini ekler⁷. Onun oyun tanımında yola çıkarak oyun hali içinde olmanın nasıl kuşatıcı ve gerçek hayattan bağımsız bir deneyim olduğu açık bir biçimde anlaşılmaktadır, ancak bu deneyimin tanımı okurlara oyuncu ve oyun kavramlarının nasıl birbirlerinden farklı kavramlar olduğuna ilişkin açık bir tanım vermez. Huizinga oyunu mekânsal ve zamansal olarak, ayrıca gerçek hayattan bağımsız olduğunu ifade ederek, oyunların varlığını tamamıyla gerçek hayatın dışında var olduğunu aktarmaktadır.

Caillois'in tipolojisi oyun deneyiminin çeşitliliklerini sınıflandırmada bir yöntem olarak kullanılabilmektedir. Fransız sosyolog Roger Caillois Huizinga'nın düşüncelerini geliştirir ve ilk defa oyun kavramını kategorilere ayırır. Bu oyun sınıflandırmalarının dijital oyunlara uyarlanması tartışılabilir⁸ ancak yazarın *paida* ve *ludus* olarak oyun biçimlerini incelemiş olması, kurallı oyunların, oynama kavramından ayrılmasına olanak sağlamaktadır. Yazarın oyun tanımı şu şekildedir: ona göre oyun “[...] Özünde: Özgür (gönüllü), ayrı [zaman ve mekânda], belirsiz verimsiz, kurallara tabi, hayal ürünü bir faaliyet.” (Caillois, 2001 s.9-10). Bu tanımdan yola çıkarak yazar oyunları sınıflandırır:

- *Serbest*: oynamanın zorunlu olmadığı; eğer öyle olsaydı, eğlence olarak çekici ve neşeli niteliğini hemen kaybederdi;
- *Ayrı*: uzay ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmış, önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş;
- *Belirsiz*: gidişatı belirlenemeyen veya sonucun önceden elde edilemeyen ve yenilikler için oyuncunun inisiyatifine bırakılan bir miktar serbestlik içeren;
- *Verimsiz*: oyuncular arasında mal alışverişi dışında ne mal ne zenginlik ne de herhangi bir türden yeni unsur yaratmayan ve oyunun başında hâkim olan durumla aynı şekilde biten;
- *Kurallar tarafından yönetilir*: ve olağan yasaları askıya alan ve şu an için tek başına önemli olan yeni yasalar oluşturan sözleşmeler barındıran;

⁷ Günümüzde e-spor endüstrisinin gelişimi, Huizinga'nın oyun ve maddi çıkar ilişkisiyle ilgili yaptığı çıkarımı tartışılmasına neden olmuştur.

⁸ Caillois'in oyun sınıflandırmaları bağlamında dijital oyunlar, kurallı/kuralsız, yarışma şans simülasyon ve vertigo ekseninde yeni türler ortaya çıkarabilir veya üst bir tür olarak bireysel olarak ele alınabilmektedir.

- *Hayal kurma*: gerçek hayata kıyasla, ikinci bir gerçekliğin veya özgür bir gerçek dışılığın özel farkındalığıyla birlikte gerçekleşen;

Huizinga ve Caillois'in oyun tanımlarında yer alan ortaklık her ikisinin oyun durumunu kurallarla çevrelenmiş bir yapı olarak sunmasıdır. Buna ek olarak Caillois oyunun belirli bir zaman ve mekân içerisinde gerçekleşmesini vurgularken açıkça Huizinga'dan etkilendiği görülmektedir. Ancak yazar oyunları serbestçe gerçekleşen aktiviteler olarak tanımlar, dolayısıyla oyuncular oyun alanına zorla girmemektedir, buna göre oyun gönüllü bir eylemdir. Buna ek olarak oyunun sonunun belirsiz olması Huizinga'nın tanımında yer almayan bir başlık olarak sıralanabilir. Her iki yazarında tanımları oynama kavramını oyunlardan nasıl ayırmamız gerektiğini açık bir biçimde aktarmaz, tanımların oldukça geniş ve soyut olduğu ifade edilebilmektedir. Buna karşın Roger Caillois'in oyun sınıflandırmaları kurallı oyunlar ve oyuncu tavırlar arasındaki ilişkiyi anlamamız açısından önemli bir taksonomi sunmaktadır. Ona göre oyunlar kurallı ve serbest olmak üzere ikiye ayrılırken bu kapsamda yarışma [*agon*], şans [*alea*], simülasyon [*mimicry*] ve vertigo [*ilinx*] başlıklarında dört ayrı türe ayrılmaktadır.

Şekil 1.1. Roger Caillois'nin Oyun Sınıflandırmaları

	AGÔN (Yarışma)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Simulasyon)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA <i>Tumult</i> <i>Agitation</i> <i>Immoderate laughter</i> [aşırı kahkaha] Uçurtma uçurma Solitaire Sabır Bulmaca LUDUS	Yarışma Güreş Vb. } Düzensiz Atletizm Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç Yarışma, geneliyle spor müsabakaları	Tekerleme Yazı tura Bahis Rulet Basit, karmaşık süren piyango	Çocuk oyunları Hayal oyunları Ebelemece, Maske Kılık değiştirme Tiyatro, <i>Spectacles</i>	Çocukların kendi etrafında dönmesi Binicilik Sallanma Vals <i>Volador</i> Gezgin karnavallar Kayak Dağ tırmanışı İpte yürüme

Caillois kurallı/serbest ve oyun türleri arasında çeşitli oyunlara örnek göstermektedir: *Agôn*: rekabet oyunları, Satranç, spor ve diğer yarışma biçimleri, *Alea*: Şans oyunları, olasılığa dayalı oyunlar, *Mimicry*: Rol yapma ve hayal, tiyatronun dâhil olduğu aynı zamanda diğer hayal gücüne bağlı oyunlar ve *Ilinx*: Fiziksel his ile oynamak (Vertigo), bir çocuğun kendi çevresinde dönüp, dönüp düşmesi gibi. Bunlara bağlı olarak yazar, tüm oyunları *ludus* (kurallı oyun) ve *paida* (doğaçlama oyun, serbest biçim) sınıflandırması kapsamında ikiye ayırarak değerlendirir. Caillois serbest ve kurallı olarak iki eksenle oyun dinamiklerine bağlı olarak oyuncuların oyun sistemine karşı davranışını sınıflandırmıştır. Roger Caillois *paida* ve *ludus* kavramları ile oyunlar konusunda ilk sınıflandırma yapan araştırmacılardan biri olan yazar esnek ve kurallı oyunlar olarak iki temel sınıflandırma ve bunlara bağlı dört ayrı kategori altında yarışma, şans, mış gibi yapma, fiziksel oyunların tanımlarını ortaya koymuştur. Yazarın tanımlarından oyun ve oyun oynamak arasındaki temel farklar gözlenmektedir.

Erken dönem oyun araştırmacılarından Bernard Suits ise *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* (2012) isimli yapıtında, metnin kendisini de oyunlaştırarak oyun kavramının varoluşsal olarak ütopyanın temel gereksinimi olup olmadığı üzerine felsefi bir metin sunmaktadır. Yazara göre oyun davranışının kendi iyiliği için yapıyor olması, onları evrende kalan tek ütopya haline

getirmektedir. Suits, oyun oynamayı, “gereksiz engelleri aşmak için girişilen gönüllü bir çaba” olarak nitelendirir (s.56). Suits, bu temel oyun oynama (*game playing*) tanımından hareketle, oyun (*game*), oynama (*play*) ve spor kavramlarını tanımlar. Buna ek olarak Suits; yukarıda verilen örneklerde olduğu gibi oyunun tanımını yapmaktan çok, oyun oynama deneyimine ilişkin kavramlar ortaya atmaktadır. Onun “oyunsal tutum” [*lusory attitude*⁹] kavramı oyuncuların oldukça özgün olan bir deneyimini tanımlamak için kullanılmaktadır, oyunlarda yer alan kurallar bir bakıma oyuncuların davranışlarını sınırlandırarak oyuncuların daha verimsiz eylemlerde bulunmasına neden olmaktadır. Ayrıca oyunun gerçekleşmesi için oyuncuların bu kuralları kabul ederek oyun alanına geçmesi gerekmektedir, dolayısıyla gereksiz engelleri aşmak oyunun gerçekleşmesi için zorunludur. Suits’e göre (2012, s.56):

“oyun oynamak, belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanakları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır.

Böylelikle yazar oyunların bir etkinlik, gönüllü bir eylem, bir amacı olan, kurallarla çevrili, kuralların oyuncu davranışını etkileyen ve kuralların oyuncu tarafından kabul edilmesi gereken bir eylem olarak niteler. Huizinga ve Caillois’in tanımlarında olduğu gibi Suits; oyun tanımı sunmak yerine oyun oynama eylemini tanımlamaktadır. Huizinga, Caillois, Bernard Suits gibi yazarlar 20. Yüzyılda oyun çalışmalarına kattıkları kavramlar ile kuramsal açıdan dijital ortamlarda dahi temsil edilen incelemeler sunmuştur. Oyun ve oyun oynama terimlerinin farkları, oyun türleri gibi pek çok unsur çalışmalarında ortaya konmuştur. Şüphesiz araştırmacıların oyun tanımları arasında temel farklar vardır.

Buraya kadar yapılan oyun tanımları belirli sınırlılıklar sunması nedeniyle, dijital oyunlar bağlamında yeni tanımlara yer verilmeli veya mevcut tanımlar genişletilmelidir. Yazarların oyun olarak tanımladıkları durumun muğlak bir biçimde ifade edilmesi nedeniyle, *play* [oyun] ve *playfull* [oyuncu] terimlerinin açıklanmasının fayda sağlayacağı düşünülmektedir. ‘Sanat Oyunu’ ismiyle yeren alan makalede Gadamer oyunları ikiye ayırır; herhangi bir şeyi oynamak olarak ifade edilebilecek daha teknik yapıda bir oyun biçimi ve

⁹ Bu kavram oyuncuların oyun ortamında bireysel olarak var olduğunu kabul eden, oyun deneyiminin psikolojik ve motivasyonel boyutuna vurgu yapan bir yaklaşım olarak ifade edilebilmektedir.

sürekli var olan çocuk, hayvan oyunları (akt. Dursun 2019, s.109). Bu haliyle daha geniş kapsamda oyunlar; insan bilincinde hayatın her anında var olur veya daha sınırlı biçimde belirli kurallar dâhilinde gerçekleşir. Huizinga'nın sihirli çember kavramı oyunların belirli mekân ve sınırlar içinde gerçekleştiğini ifade ederken bir bakıma bu sınırlılıkları ele almaktadır.

Oyun ve oynama kavramını inceleyen araştırmacılar geneliyle oyunları kategorize ederek bir tanımlama yapmayı amaçlamaktadır. Örneğin çocuk oyunları, masa üstü oyunlar, kart oyunları veya sporda ortak olan bir örüntü var mıdır sorusu oyun ve oynama kavramlarının ayırt etmek açısından yol gösterici olacaktır. Wittgenstein *Felsefi Soruşturmalar* (1953) kitabında yukarıda bahsedilen oyunların ancak akraba benzerlikleri gibi, ortak özellikleri olabileceği için oyunların hiçbirinde ortak bir özellik olmadığını aktarır. Ancak kazanma ve kaybetmeye dayalı oyunların bir ortak özelliği olabileceği gibi, kazanma koşullarına bağlı olmayan salt eğlence amaçlı -yerdeki karoları saymak, duvara top atmak- oyunların belirli ortak özellikleri olabilir ancak bu ortaklık ailedeki benzerlikler gibidir. Oyun tanımlarının sınırlılıkları düşünüldüğünde Wittgenstein hiçbir oyunun ortak örüntüsüne göre sınırlandırılmayacağını ifade etmektedir.

Wittgenstein dili anlamlandırmak amacıyla oyun kavramına başvururken, Gadamer'de hermeneutik deneyim ve estetiği anlamlandırmak amacıyla oyun kavramına başvurmaktadır. Gadamer için oynama [play] oyun [game] kavramları ışığında incelenen kurallı oyunun aksine amaç-sızdır (Dursun, 2019 s.124). Dolayısıyla Gadamer'in oyun tanımı oyunun amaç güden sonlu bir yapıda olarak anlaşılmaz, böylelikle amaç bir son olarak değil oyunun kendi hareketinde yer almaktadır. Buna ek olarak Gadamer; Bernard Suits'in oyun tanımında olduğu gibi amaçsızlık kavramını tanımına ekler, ona göre amaçsız bir eylem olan oyun; seyirci, oyuncu, oyun ilişkisi bağlamında bir amaca dönüşmektedir.

Oyun tarihçisi David Parlett (1999) benzer bir biçimde oyun tanımı yaparken oynama ve oyun arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Ona göre oyunlar biçimsel ve biçimsel olmayan olarak ikiye ayrılmaktadır. Biçimsel olmayan oyunlar çocuk oyunlarında olduğu gibi, bir amacı olmayan ancak oyuncu bir tavırla gerçekleştirilen kuralsız eylemler olarak ele alınmaktadır. Parlett'in tanımına göre biçimsel oyunların bir sonu vardır; Yunanca *agon* olarak tabir edilen 'yarışma' oyuncunun veya bir takımın kazanma koşulu dâhilinde kazanan ve kaybeden tarafların olduğu yapılardır. Buna ek olarak biçimsel oyunlar çeşitli kurallar dâhilinde

oyuncuların manipüle ettiđi çeřitli araçlar sunmaktadır. Bu araçlar kazanma koşuluna göre tüm oyuncuları tarafından kullanılır.

Özet olarak oyunların amaçlı bir yapıda olması onları özellikle çocukların zevk içinde gerçekleřtirdiđi ve her an var olabilecek oyuncu eylemlerinden ayıran temel özelliđidir. Amaçlı bir yapıda gerçekleřen oyunlar dıřsal bir kazanımdan dolayı deđil kendi içinde gerçekleřen ototelik¹⁰ aktivitelerdir. Yücel Dursun (2019, s.88), *Oyunun Ontolojisi* isimli kitabının II. bölümünde Heidegger'in halka (*Ring*) kavramı üzerinden oyunların karakteristik özelliklerini çözümler. Ona göre oyunların kendi içinde olmasının nedeni amacının oyun dıřında bir yerde yer almamasıdır. Oyunlar belirli hedefler dâhilinde gerçekleřmesi nedeniyle amacı olan eylemler olarak nitelenir ve bu amaç oyun çerçevesinin dıřında yer almaz. Böylelikle farklı oyun biçimleri düşünöldüğünde temel olarak iki ayrımdan bahsedildiđi görölmektedir, bunlardan ilki sabit kurallarla çevrili bir yapı iken ikincisi daha serbest dolayısıyla kuralsız oyunlar olarak ifade edilebilmektedir.

Yukarıda yer alan tanımlar incelendiğinde, oyun arařtırmacılarının; oyunların aynı yönlerini incelemediđi kimi zaman oyunun kendisi kimi zaman ise oyun oynama halinin incelediđi görölmektedir. Dolayısıyla bu kavramlar ve sınıflandırmalar, 21. Yüzyıl oyun arařtırmacıları tarafından sıklıkla eleřtirilmiřtir. Bu bölümde modern oyun arařtırmacılarının kullandığı kavramlara ve tipolojilere yer verilmiř olup, ileriki bölümlerde çağdař oyun arařtırmacılarının da tanımlarına yer verilecektir.

1.2. Antropolojik ve Bireysel Yaklařımlarla Oyun

Oyunların antropolojik bağlamı, biyolojik, kültürel ve toplumsal bir bakıř açısıylay oyun ve insan arasındaki iliřkiyi anlamaya dayanır. Toplum içerisinde kültür ile var olan oyun, bir yandan eğlence ve rekabeti temsil ederken, diđer yandan kültürel normların aktarımını sağlayabilir ve bireysel boyutta kiřilerin yaratıcı potansiyellerini keřfetmesi için bir alan sunabilmektedir. Aynı zamanda oyun, ritüel ve simgesel etkileřimlerle insanın dünyayı anlamlandırma biçimlerini řekillendirirken, bireylere sunduđu sınırlılıklar çerçevesinde kontrol

¹⁰ Ototelik kavramının etimolojisi Yunanca iki kelimenin birleřiminden ortaya çıkmıřtır, *oto* [öz] ve *telos* [hedef] anlamına gelmektedir. Kavram oyun çalışmaları bağlamında düşünöldüğünde, oyun dıř etkenlerden bağımsız var olan, oyuncunun bu ortamda özgür kararlar alması olarak ifade edilebilir. Dolayısıyla ototelik kavramı oyun çalışmaları bağlamında oyun ve oyuncu iliřkisi bağlamında irdelenir.

edilebilir alanlar sunmaktadır. Bu bağlamda, oyunun antropolojik ele alınışı, onun evrensel bir insan deneyimi olarak biyolojik temelleri, kültürel anlamları ve toplumsal işlevleri üzerinden geniş bir inceleme alanı sunar.

Stewart Culin öncülüğünde oyuna antropolojik yaklaşım 1800'lerin sonundan itibaren başlamış, toplulukların oyun biçimlerini kültürel olarak inceleyen, alana etnografik çalışmalar sunmuştur. Modern toplum içerisinde sokak oyunları, kart oyunları gibi konular üzerinde durulmuştur. Kimileri oyunun kökenini ve temelini, yaşam enerjisindeki fazlalığı boşaltmanın bir yolu olarak yorumlarken, başkaları taklit etme güdüsünün tatmini olarak değerlendirmektedir. Freud çocuk oyunlarının taklit etmekle ilgili olmadığını vurgulamış ve yetişkin oyunlarında bireylerin tragedya, sanat örneklerinde olduğu gibi, en acılı deneyimleri dahi zevkle karşıladığını belirtmiştir (Freud, 2011 s.29). Freud'un çocuk oyunlarındaki gözlemlerinden yola çıkarak, oynama ve çocukluk kavramları arasında bir ilişki kurması bu araştırma için önemli bir başlangıç olmuştur.

Huizinga ise sihirli çember terimini oyunların kendi koşulları içerisinde gerçekleşen, gerçek hayatın dışında var olan eylemler olarak tanımlar. Oyun antropolojisi oyun kavramı ile gerçek hayat arasında bir ayrıma işaret ederek, sanal ortamlarda oyun ile etkileşime geçen bireylerin bakış açılarının askıya alındığını ima eder. Consalvo ise bu düşüncüyü biçimci ve statik olmakla eleştirir ve oyunlarda hile yapan oyuncular ele alarak, gerçek hayatın kuralların oyun deneyimi sırasında askıya alınmadığından söz eder (Consalvo, 2009). Goffman'ın çerçeveleme kuramından etkilenen Gary Alan Fine (2002) fantastik rol yapma oyunları¹¹ FRP; (*fantasy role playing*) üzerinde yaptığı çalışmalarda benzer biçimde oyuncuların gerçek hayatla olan bağlarının kopmadığından söz etmektedir.

Oyun kültürü önceler ve toplum içerisinde var olan ciddi kurumlar oyun tanımını içerisinde gerçekleştirir. Huizinga her ne kadar oyununun önemine ilk defa işaret eden bir antropolog olsa da kendisine yöneltilen eleştiriler vardır: Brian Sutton-Smith yarışmanın güç ile bağlantısını irdeleyerek, Huizinga'nın yaklaşımının erkeksi bir retorik yarattığını ve kadınları mevcut gücün dışında bıraktığını belirtir (2015, s.80). Ancak yazarın oyun kavramını ilk defa

¹¹ *Dungeons & Dragons* (1974) oyunu ile popülerleşen masaüstü fantastik rol yapma oyunları, iki kişi ve oyuna özgü zarlar ile oynanmaktadır. Modern rol yapma oyunlarının büyük ölçüde sanal ortamlarda gelişimine öncülük etmiştir.

tanımlamış ve sınıflandırmış olması, kendinden sonra gelecek olan Fransız sosyolog Roger Caillois'in düşüncelerini etkileyecektir. Roger Caillois paida ve ludus kavramları ile oyunlar konusunda ilk sınıflandırma yapan araştırmacıdır. Yazar esnek ve kurallı oyunlar olarak iki temel sınıflandırma ve bunlara bağlı dört ayrı kategori altında yarışma, şans, mış gibi yapma, fiziksel oyunların tanımlarını ortaya koymuştur. Yazarın tanımlarından oyun ve oyun oynamak arasındaki temel farklar gözlenmektedir.

Eugene Fink, Hans-Georg Gadamer ve Friedrich Nietzsche'nin oyun kavramına yaklaşımları, oyunun insanın varoluşsal, kültürel ve yaratıcı boyutlarını anlamak için antropolojik bir çerçevede ele alınmasına olanak sağlar. Fink, oyunu insanın dünyayla ilişkisinde temel bir varoluş biçimi olarak değerlendirirken, Gadamer, oyunun dil, kültür ve anlam yaratımı süreçlerinde oynadığı merkezi rolü vurgular. Nietzsche ise oyunu, insanın yaşamı estetik ve yaratıcı bir şekilde yeniden kurduğu bir özgürlük alanı olarak ele alır. Bu düşünürler için oyun, yalnızca eğlenceye dayalı bir etkinlik değil, insanın varoluşsal ve toplumsal anlam arayışının temel bir boyutudur. Gadamer oyuncuları incelemek yerine oyunların yapısını inceler bu nedenle bazı araştırmacılar onu ilk ludolog olarak tanımlamaktadır. Çalışmalarında oyuncuların oyun esnasında yaşadığı deneyimden öte oynama ve oyun kavramlarını tanımlamaya yönelmiştir. Böylelikle onun düşüncesinde oyun ve oynama deneyimi oyunculardan bağımsız olarak var olan bir fenomen olarak ele alınmıştır.

Oyun ve oynama kavramlarının çerçevesi ve sınırlılıkları bir önceki bölümde aktarılmıştır. Oyun insan varoluşundan bu yana özerk bir fenomen olarak görülmüş, Eugen Fink, Gadamer, Nietzsche gibi filozoflar tarafından anlamlandırmaya çalışılmıştır. Varoluşun temel bir fenomeni olarak ele alınan oyun kavramı insan özgürlüğünün, yaratıcılığının dışavurumu olarak da ele alınmaktadır. Nietzsche oyunu tragedya, Eugen Fink 'dünya-oyunu', Gadamer 'oyun-hareketi' kavramları üzerinden çözümlemiştir. Felsefe tarihinde oyun kavramına düşünürlerin bu denli ilgisi oyunun basitçe boş zaman aktivitesi olarak görülemeyeceğini doğrular niteliktedir.

Eugene Fink Huizinga'nın aksine realite ve oyunu ayrı fenomenler olarak tanımlamaz, oyunu gerçekliğin temelinde var olan bir yaşam fenomeni olarak ele alır. Ona göre (Fink 2015 s.14); *"Ölüm, iş, egemenlik, sevgi ve oyun insan varoluşunun gizemli ve çok anlamlı temel gerilim dokusunu ve anahtarını meydana getirir"*. Bu nedenle Fink oyunu gerçeklik, otantiklik, ciddiye ve iş karşısında zıtlık üzerinden değil, bizzat gerçekliğin kendisi olarak incelemektedir.

Huizinga zaman ve mekân olarak oyun durumunu gerçeklikten ayrı bir ‘sihirli çember’¹² olarak tanımlamaktaydı, Fink buna karşın oyunu ‘realitenin çemberi’ olarak bir yaşam fenomeni olarak ele almaktadır. Yazar “*Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*” (2015) isimli kitabında insanın mutluluğa ulaşamamasını yorumlarken şunlar yazar (s.15):

“Sürekli olarak, yaşam taslağımızın gücü tarafından şimdiki her bir andan koparılıyor ve doğru ve başarılı varoluşa doğru çekiştirilip duruyoruz. Hepimiz Eudaimonia için çabalıyoruz-fakat onun ne olduğu konusunda kesinlikle hemfikir değiliz.”

Ona göre insan yaşamının temel huzursuzluk kaynakları gerçek mutluluğun ne olduğunu ifade edememe ve bu durumum yarattığı belirsizliktir. Hayatın anlamı nedir sorusuna pek çoğumuzun vereceği yanıt bir asıl amacın belirlenmesi demektir. Oysa Fink’e göre (s.16) oyunun bir “asıl amaç” uğruna gerçekleşmemesi nedeniyle, tüm eylemlerimizin aksine yaşam tarzlarımızla uyumlu bir biçimde gerçekleşmez. Çünkü *oyun oynayarak, yaşam mekanizmasından bir süreliğine salıveriliriz- hayatın daha kolay, daha hafif ve daha iyi gidiyor gibi görüldüğü başka bir gezegene bırakılmış gibi oluruz* (s.16). Öyleyse Fink oyunun karakteristik özelliklerini betimlerken kavramı yaşamın huzursuz, dinamik gidişatının aksine sakin ve “şimdiki zaman” olarak sınıflandırmaktadır. Fink her ne kadar oyunu gerçek yaşam karşısında ikililikler üzerinden açıklamasa da oyunun yaşamın ilerleyişini bağlamında sürekliliği kesintiye uğrattığını aktarır.

Oyuna oyuncunun deneyimi üzerinden yaklaşım, oyuncunun öznel deneyimini anlamlandırmaktadır. Oyuncunun bireysel ve psikolojik bir perspektifle ele alındığı oyun teorilerinin temeli Freud’un çalışmalarına dayanmaktadır (Sutton-Smith 1997 s. 173). Bireyin bulunduğu dünyaya karşı yarattığı özel mental durum olarak ifade edilen oynama eylemi bir ruh hali, bakış açısı, var olma biçimi olarak çözümlenir. Söz konusu haliyle oyun amaç odaklı bir yapı olarak incelemeden uzaklaşıp bireyin zihni bağlamında irdelenir. Sutton-Smith oyun kavramını çeşitli retorikler üzerinden incelerken kader ve benlik gibi farklı tür sınıflandırmalarına gider. Kader retoriğini antik oyun örnekleri bağlamında, kişilik ve benlik retoriklerini ise modern oyun örnekler üzerinden irdeler. Modern hayatın geçmişe kıyasla

¹² Yücel Dursun’un aktardığı üzere çoğu filozof oyun kavramının sınırlarını ve kapalılıklarını çözümlerken çember/daire kavramını kullanmaktadır (Dursun, 2019 s.131).

toplumsaldan çok bireyciliğe vurgu yapması, kültürün oyunla olan ilişkisine de değiştirmiştir. Ancak her iki durumda da oyun insan kültürünün temel bir parçasıdır (Sutton-Smith 1997 s. 65):

“... ‘Optimal deneyim’ retoriğinin (benlik retoriği) gelişmesiyle birlikte seküler uygarlığın, oyunun yaşam için hayatta kalma ve din kadar temel olduğunu kabul edebilecek bir noktaya doğru yavaş yavaş dönüşmekte olduğu düşünülebilir.”

Bu bağlamda oyun toplumsal alandan bireysel bir alana çekilerek, oyunun tarihsel ve antropolojik bağlamıyla ilgilenilmez. Batı uygarlığında insan hayatının bireyselleşmesiyle birlikte oyun kuramının, oyuncunun bireysel psikoloji üzerinden temellendirildiği görülmektedir. Örneğin tarihsel süreçte oyunların savaşlarda kullanılacak stratejik eylemlerin bir uygulamasına hizmet ettiği görülürken, sanayileşme sonrası gündelik hayat içerisinde oyuncu deneyiminin psikolojik bağlamı üzerine kuramların ortaya çıktığını görmekteyiz.

Oyuna bireysel yaklaşım öznel oyuncu deneyimi araştırmalarının yapılmasına olanak sağlayarak, oyuncu ve oyun ilişkisini odağına almıştır. Bu bağlamda Gadamer ve Csikszentmihalyi gibi araştırmacılar oyunun güç, para, gibi dışsal boyutlardan bağımsız, kendi iyiliği için yapılan bir eylem olarak ele almaktadır. Böylelikle araştırmacılar bireysel oyuncu deneyimi ve motivasyonları bağlamında oyunu inceler. Csikszentmihalyi ‘Akış’ (1990) isimli kitabında modern hayat içerisinde bilincin kontrol edilme çabasıyla uygulanan Sufi veya Zen öğretilerinin bugün ortaya çıktığı zamana kıyasla birey tarafından uygulanmasının zorluklarını irdeler. Bu bağlamda mutluluğun kaynağının kısa ancak kaliteli deneyimlerde bulunabileceğini sunduğu akış teorisiyle inceler (Csikszentmihalyi 1990 s.38):

“Modern hayatın endişelerini ve sıkıntılarını aşmak için kişilerin özellikle ödül ve cezalara artık tepki veremeyecek derecede sosyal çevreden bağımsız hale gelmeleri gerekmektedir. Bu tür otonomiye ulaşmak için kişinin kendisine ödüller vermeyi öğrenmesi gerekir. Dış koşullardan bağımsız olarak haz ve amaç bulma becerisini geliştirmesi gerekir.”

Yazar günlük hayatımızda bize sıkıcı gelen herhangi bir aktiviteyi mikro akış deneyimleriyle birlikte daha ilgi çekici ve keyifli hale getirebileceğimiz aktarır. Ona göre eylemlerimize dış güçlerden bağımsız hedefler entegre etmemiz akış deneyimi için ilk koşullardan biri olarak ifade edilebilir. Csikszentmihalyi yaptığı etnografik çalışmalarda kültürden bağımsız şekilde insanların akış deneyimini aynı sözcüklerle ifade ettiğini keşfetmiştir, ayrıca akış deneyiminin gerçekleştiği eylemleri incelerken Roger Callios’nin *Man, Play and Games* (1958) [İnsan, Oynama ve Oyun] kitabında yer alan oyun sınıflandırmaları üzerinden çözümler. İnsanın boş

zaman aktivitesi esnasında konsantrasyonu arttırma, eylem ve farkındalığın birleşmesi, ototelik bir aktivite olması nedeniyle akışın oyunların özünde var olduğunu irdeler.

Antropolojik ve bireysel yaklaşımlarla oyun bölümünde, oyunların antropolojik bağlamı sunulmuştur. Buna ek olarak daha modern yaklaşımlar olan bireysel oyun yaklaşımları oyuncu deneyimi ve motivasyonları bağlamında incelenmiştir. Antropolojik yaklaşım antik çağlardan günümüze oyunun kültürle birlikte var olan bir fenomen olduğunu ifade ederken onu tarihsel bağlamından ayırmaz. Her ne kadar modernist yaklaşımlar bu tarihsel bağlamı göz ardı etse de her iki yaklaşımın da oyunu kendi iyiliği için yapılan bir eylem ve yaşamın temel bir fenomeni olarak ele alır.

1.3. 21. Yüzyılda Oyuna Akademik Yaklaşım

Dijital oyun araştırmalarına artan ilgi farklı disiplinlerde yer alan araştırmacıların oyunların nasıl inceleneceği üzerine tartışmalarına olanak tanımıştır. Bu tartışma oyunları biçimsel bileşenleri dolayısıyla kurallı yapısı üzerinden incelenmesi gerektiğini savunan ludologlar, öbür tarafta oyunların bir anlatı yapısı olarak ele alınması gerektiğini savunan anlatı bilimciler arasında ortaya çıkmıştır. Günümüzde bir bakıma bu tartışma üzerinden vakit geçmiş olmasına karşın, oyun araştırmaları disiplinine bu tartışmanın katmış olduğu pek çok önemli yaklaşım olduğu düşünülmektedir.

2000 yılında dijital oyunlara yönelik yapılan ilk akademik konferansın gerçekleşmesi ve buna ek olarak, dijital oyun alanında dünyada ve Türkiye’de lisans ve lisansüstü eğitim programlarının açılması hem oyun endüstrisi hem de oyun araştırmaları açısından önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir.

1.3.1. Ludoloji: Ergodik edebiyattan sibermetine oyun

Oyun, oynama ve oynanış gibi kavramların arasındaki farklar; oyun üzerine çalışan araştırmacıların tanımları üzerinden bir önceki bölümde detaylandırılmıştır. Bu bölümde oyun kavramı modern yaklaşımların ışığında incelenecektir. Bu tez modern oyun çalışmalarını, ilk kez; oynama [*play*] kavramı yerine oyunu [*game*] tanımlayan araştırmacılarla başlatmaktadır. Bu bölümde Brian Sutton-Smith’le başlayan kurallı oyunları tanımlayan ilk incelemelere yer verilecektir.

20. Yüzyılın en önemli oyun araştırmacılarından biri olan Brian Sutton-Smith Oyunların İncelenmesi [*The Study of Games*¹³] (1971) kitabında modern oyunların incelenebileceği bir tanım ortaya koyar. “Oyunlar, dengesiz bir sonuç üretmek için kurallarla sınırlandırılmış güçler arasında bir yarışmanın olduğu gönüllü kontrol sistemlerinin bir uygulamasıdır.” Sutton Smith’in tanımı rahatlıkla dijital oyunlara uygulanabilmektedir çünkü tanım, oyun oynama eyleminden çok oyunların özgül yapılarını tanımlamaktadır. Bu tanımdan yola çıkarak; kurallı oyunların beş adet özelliği olduğu görülmektedir bunlar sırasıyla; oyunlar fiziksel veya entelektüel eylemler içerir, oyuncular gönüllü bir biçimde bu alana dâhil olur, tarafların gücü dâhilinde bir yarışmadır bu nedenle taraflar arası çatışma unsurunu içerisinde barındırır, kurallarla çevrilidir, son olarak oyunun sonucu taraflar arası dengesizlik yaratır.

Bir önceki bölümde oyun antropolojisi üzerine çalışan araştırmacıların oyun tanımları oyunların kendi doğasından çok oyun oynama eylemini veya oynama halini ifade etmekteydi. Bu bakıma Roger Caillois’in *paida* ve *ludus* sınıflandırması dolayısıyla kurallı oyunlar ve serbest ve sınırlılıkları belirsiz olan oyunlar olarak bir ayrım altında oyunları incelemesi ilk kez oyun olarak tanımlanan eylemin çerçevesini bizlere sunmaktaydı. Johan Huizinga ve Bernard Suits gibi yazarlar her ne kadar oyunların sınırlılıkları ve özellikleri üzerine çeşitli incelemeler yapmış olsalar da ortaya koydukları tanımlar oyun ve oynama kavramlarını muğlak olarak ele almaktadır. Dolayısıyla bu iki kavram arasındaki farklar oldukça temel bir tartışma konusu iken yazarlar bu ayrıma dikkat çekmezler.

Oyun tasarımcısı Chris Crawford Oyun Tasarımının Sanatı [*The Art of Computer Game Design Book by Chris Crawford*] (1984, s: 7-15) isimli kitabında oyunların ortak özelliklerini inceler, yazar temsil, etkileşim, çatışma ve emniyet olmak üzere dört unsur belirtir. Oyunlar biçimsel, kapalı sistemler olması nedeniyle bir bakıma gerçekliğin bir parçasını temsil etmektedir. Biçimsel ifadesi oyunların kurallı yapısına işaret ederken, kapalı bir sistem olarak tanımlanması oyunların farklı parçalarının bir araya gelerek karmaşık bir sistem oluşturmaktadır, bu sistem kendi kendine yeten ve oyuncu etkileşimi sonucu öznel gerçeklikler

¹³ 1990’lı yıllardan itibaren çağdaş oyun araştırmaları geneliyle dijital oyunlar üzerine çeşitli sınıflandırmalar, modeller sunmaya başlamıştır. Brian Sutton-Smith gibi oyun araştırmacıları 1970’li yıllardan başlayarak modern olarak tanımlanan oyun araştırması geleneğinde yer almaktadır.

ortaya çıkarmaktadır. Bu haliyle oyunlar objektif bir gerçeklik değil, öznel bir gerçekliği temsil etmektedir. Oyunların bir temsil biçimi, etkileşime olanak sağlaması ve çatışma unsuru içermesi gibi başlıkları diğer yazarların tanımlarında da yer aldığı söylenebilir ancak Crawford emniyet başlığı altında oyunlara yeni bir özellik eklemektedir. Ona göre (s. 14); “*oyunlar gerçekliği deneyimlemek için emniyetli alanlardır*”. Dolayısıyla oyunlar oyunculara çatışma unsurları sunarak çeşitli riskler almasına neden olmaktadır. Oyuncular psikolojik olarak deneyimledikleri çatışma unsuru sonucunda riskli durumlara girmektedir, ancak gerçek hayatta olduğu gibi fiziksel zarar görmemeleri nedeniyle, oyunun sağladığı emniyetli sınırlar içerisinde sunulan çatışma oyunculara çeşitli duyguları yaşamaktadır. Bir bakıma oyunları eğlenceli olarak ifade edebiliyor oluşunun temel nedeni oyuncuların bu yapay çatışma karşısında çeşitli kararlar alması ve bu kararlarının oyun durumunu etkiliyor oluşudur. Böylelikle oyuncular için birincil haz oyunların etkileşimli bir sistem sunması ve oyuncunun bu ortamda eylemlilik hissediyor olmasıdır. Ancak Crawford oyunu yetişkin deneyimini üzerinden tanımlarken bu tecrübenin eğlence üzerinden tanımlanmasının sorunlu olduğunu aktarır.

Bu bağlamda Ian Bogost (2008) herhangi bir ortamı- şiirsel, edebi, sinematik, - sayısal bir konfigürasyon sistemi olarak okumaktadır, böylelikle metin birbirlerinden ayrık ancak kesişen birimlerin anlamlı bir dışavurumu veya ifadesidir. Bogost bu prosedürel ifade biçimlerini, birim işlemleri [unit operations] olarak adlandırmaktadır. Ona göre birim işlemi yazılım teknolojisi, fizik, sibernetik ve edebiyat kuramlarına uygulanabilen bir yapıdadır. Dijital oyunlar bağlamında ise, bir sistem içerisinde anlam üreten farklı birimlerin işlevselliğine vurgu yaparak; oyun kuralları, mekanik, görsel-ışitsel unsurlar, oyuncu etkileşimine bağlı olarak oyun dinamikleri ve anlatı gibi birimlerin birbirleriyle nasıl etkileşim kurduğu incelenmektedir.

Bir başka oyun araştırmacısı Costikyan oyunların etkileşim sağlaması nedeniyle karar alma süreçlerinin nasıl oyun tanımı ortaya çıkarabileceğini tartışmaktadır. Greg Costikyan sadece dijital oyunlar değil, tüm oyunların etkileşim sağlayan birer sistem sunduğunu aktarır (Costikyan, 2022). Ancak ona göre etkileşim basit anlamıyla ışığın açılmasını sağlayan bir butona basmak olarak algılanmamalıdır. Ona göre bir oyun sistemi oldukça karmaşık olan farklı bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır, buna ek olarak oyuncu etkileşiminin bir amaç doğrultusunda gerçekleşmesi nedeniyle ortaya çıkan kararlar, oyun tanımı yapılması için önemli bir unsur olarak düşünülmektedir. Araştırmacıların oyun tanımı yaparken etkileşim meselesini

odağına alıyor olması, etkileşim kavramının kökenlerini açıklamamıza ve dijital oyun bağlamında bu kavramının tanımını yapmamıza sebebiyet vermektedir.

Sibermetin¹⁴ Norbert Wiener'in *Hayvan ve Makinelerde Kontrol ve İletişim* (1948) kitabında yer alan sibernetik kavramından türetilen yeni bir terimdir. Aarseth (1997) sibermetin kavramını metinlerin mekanik olarak düzenlemesi ve siber ortamın özellikleri sayesinde kullanıcılara ulaştırılması dolayısıyla metinden sibermetine geçişte yapılan tanımların kullanıcıyı merkeze almasından söz etmektedir (Aarseth 1997, s.1). Aarseth siber metin kavramını dinamik/hareketli metinlerin iletişimsel stratejisini tespit etmek ve keşfetmek amacıyla incelemektedir (s.5).

“Siber metin okuru bir oyuncu, bir kumarbazdır; siber-metin bir oyun-dünyası ya da dünya-oyunudur; bu metinlerde metaforik olarak değil ama metinsel mekanizmanın topolojik yapıları aracılığıyla keşfetmek, kaybolmak ve gizli yollar bulmak mümkündür. Bu, oyunlar ve edebiyat arasındaki bir farktan ziyade, oyunlar ve anlatılar arasındaki bir farktır.”

Espen Aarseth Yunanca *çalışma* ve *patika* anlamına gelen *ergon* ve *hodos* kelimelerinden ergodik edebiyat isimli bir fenomen ortaya koyar (Aarseth 1997, s.1). Buna göre okuyucunun metni anlamlandırmak için fiziksel bir çaba göstermesi gerekmektedir. Örneğin, Mısır'da duvar yazılarını takip etmek için okuyucunun birtakım odaları değiştirmesi veya kitabın içerisinde yer alan metni takip etmek amacıyla sayfalarını değiştirmek gibi. Yukarıda bahsi geçen metinsel mekanizma doğrusal bir anlatı yerine, kullanıcı veya okuyucularına keşfetmesi gereken bir izlek sunmaktadır. Aarseth'in ergodik olarak tanımladığı örnekler, kullanıcının değişimine açık olan metinler olarak ifade edilmektedir, böylelikle metin pasif bir biçimde okunmanın ötesinde okuyucu tarafından sürekli değişime uğratılmaktadır.

Sibermetin ve ergodik edebiyat bazı anlatı bilimciler tarafından eleştirilmiştir, onlara göre edebiyat okuyucular tarafından doğrusal bir biçimde ilerlemez ve her okumada farklı bir biçimde gerçekleşir. Dolayısıyla edebiyat metinleri de tıp-kı ergodik edebiyat gibi okuyucunun

¹⁴ Altuğ Işığan, Wiener'in Sibernetik kuramından üretilen “Açık Yapıt” kavramını oyuncu deneyimi bağlamında inceler, ona göre oyuncular kendi okumaları ve yorumları dâhilinde interaktif anlatıları yeniden inşa etmektedir (akt. Bostan, 2022 s.55).

metinle aktif bir biçimde etkileşime geçtiği ve her okumanın farklı bir deneyim ortaya çıkardığı anlatılar olarak ifade edilir. İkinci olarak okuyucular metni anlamlandırma sürecinde çeşitli kararlar almaktadır bu da yine edebiyat metni ve okuyucu arasındaki ilişkinin aktifliğine işaret etmektedir. Son olarak metinler doğrusal olarak ilerlemek zorundadır çünkü okuyucu bir metni ancak sırayla okuyabilir.

Dolayısıyla Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) [Sibermetin: Ergodik Edebiyat Üzerine Yaklaşımlar] isimli kitabında temel olarak Umberto Eco'nun metinlerin yapılarını tartışmak için kullandığı üç tip labirent kavramına atıfta bulunur. Bahsi geçen bu labirentlerden biri *Rizomatik veya Sonsuz Labirent*: Umberto Eco'nun bir labirent olarak ansiklopedi başlığı altında incelediği, üç farklı labirent içerisinde yer alan bir bakıma sibermetin veya ergodik edebiyat olarak tanımladığı iletişimsel sürecin; kendi yaklaşımına en uygun örnek olduğunu ifade etmektedir. Net bir çözümü olmayan, kaotik ve sınırsız bir yapı olarak da tanımlanmaktadır. Aarseth bunu postmodern edebiyata ve deneyimin asla çözülemeyeceği ya da kapanışa ulaşamayacağı, hesaplamanın sonsuz olasılıklarını yansıtan açık uçlu dijital çalışmalara bağlamaktadır. Buna benzer biçimde Umberto Eco; Skolastik dönem şairlerinden Raimundo Lullo gibilerinin, metinlerinde modern matematik tekniklerini kullanarak, sınırlı sayıda yapısal unsurla elde edilen ve bir araya getirilerek devasa kombinasyonlar ortaya çıkaran anlam yapılarından bahsetmektedir (Eco, s.80)¹⁵.

Aarseth, Eco'yu hem esnek hem de edebiyat ve dijital metinler de dâhil olmak üzere çeşitli medyalara uygulanabilir bir çerçeve sunarak okuyucuların veya oyuncuların bunlarla nasıl etkileşime girdiğinin daha derinlemesine anlaşılmasını sağladığı için ondan övgüyle söz etmektedir. Aarseth'e göre estetik kurama yaklaşımıyla metinlere ergodik perspektifiyle yaklaşan tek yapıt Umberto Eco'nun Açık Yapıt çalışmasıdır (Aarseth, 1997, s:5). Eco burada açık ve kapalı şeklinde bir zıtlık üzerinden metinlerin yoruma açık olup olmadığını tartışmaktadır. Eco *Açık Yapıt*¹⁶ (2019) metninde yapısalcılık, göstergebilim ve iletişim kuramlarının temel yapıtlarını incelerken; kimi yapıtlarda okuyucu veya izleyicinin artık izleyici

¹⁵ Bu haliyle “açık” olarak ifade edilen yapıt günümüz prosedürel olarak oluşturulan, *roguelike* oyunları anımsatmaktadır.

¹⁶ Eco Açık Yapıtın tanımını yaparken şu ifadeleri kullanır “*yapıt ile yorumcu arasında yeni bir diyalektik ilişki*” bu iletişimsel ilişkinin sabit olmadığı, çünkü herbir yorumcunun bakış açısının farklı olabileceği varsayımıyla; anlatı bilimcilerin dijital oyunları da bir anlatı biçimi olarak ele alması doğal gözükmetedir.

koltuğunda değil bir bakıma sanatçı veya üreticiyle birlikte yan yana bir alımlama sürecinin olduğunu ifade eder (s.32). Böylelikle Eco, sanat tartışmasını farklı disiplinlere yayarak dilbilimsel ve iletişimsel bir metodoloji kullanmış, estetik deneyimi iletişimsel kavramlarla incelemiştir. Eco'nun yaklaşımı yapıt ile yorumcu arasında yeni bir diyalektik ilişki kurmaktadır (s.65). Bu ilişki yorumcunun öznelliğine vurgu yaparken aynı zamanda özgür eylemlere atıfta bulunur (s.67):

“Pousseur’e göre ‘açık’ yapıtın poetikası yorumcuyla ‘bilinçli özgürlük eylemleri’ yönünde yüreklendirir, onu yapıtın öngördüğü zorunluluklar tarafından belirlenmiş, kendi tarzını yarattığı sonsuz ilişkiler ağının tam ortasına yerleştirir...”

Böylelikle, yapıtı yorumlayan kişinin aynı zamanda yapıtın uygulanmasında önemli derecede özerklik tanınması, Aarseth'in ergodik edebiyat kavramı tanımlamasında önemli bir başlangıçtır. Metin ile izleyici arasındaki ilişki yeni algılama biçimleri oluştururken, iletişimsel olarak yeni sorunlar ortaya koymaktadır. Bu sorunların izlerini dilbilimci Ferdinand de Saussure ve Roland Barthes gibi göstergebilimcilerin çalışmalarında görmek mümkündür.

İster fiziksel bir kitap içerisinde olsun, isterse metin tabanlı bir oyun içerisinde olsun veya CD-ROM formatında veri olarak depolansın; iletişimsel bir araç olan metin varlığını çağlar boyu sürdürmektedir. Öte yandan metin ile okuyucu arasındaki ilişki karmaşık bir sistem modeli olarak ele alınabilir, doğrusal olsun olmasın herhangi bir anlatı içerisinde okuyucular çeşitli kararlar almaktadır. Dolayısıyla metin ve siber metin ilişkisine bakarken bunları iki ayrı fenomen olarak ele almak yerine, birbirlerinden çok farklı yapısal özellikleri olan ancak benzer bir iletişimsel süreç ortaya çıkaran fenomenler olarak ele alınabilmektedir. Bu bağlamda Barthes, Umberto Eco ve Saussure gibi göstergebilimcilerin metinler üzerine yaptığı incelemelerin siber metin kavramını anlamak açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Saussure geliştirdiği dilbilimsel semiyotik (göstergebilim) ile 20. Yüzyıl yapısalcı ve post yapısalcı geleneği etkilemiştir. Buradan hareketle işaretlere verilen değerler bir farklılıklar zinciri oluştururken, kendinden daha büyük sembolik bir anlama hizmet etmektedir. Böylelikle Saussure işaretlerin daha büyük sistemler içerisinde anlam kazandığını irdelerken, kendinden sonra gelecek post yapısalcıları etkilemiştir.

Bir başka ludolog Marku Eskelinen'e göre dijital oyunların geleneksel anlatı kuramları ışığında incelenememesinin sebeplerinden önemli bir tanesi örneğin çok oyunculu oyunlarda oyuncuların birbirlerinin durumlarını etkilemesidir (Eskelinen, 2011). Buradan yola çıkarak bu

durum kurmaca anlatılar düşünöldüğünde her okuyucunun bir diğferinin okumasına etki ederek değışiklik göstermesine benzetilebilir. Dolayısıyla oyun sistemleri bizlere edebiyattan daha farklı ortamlar sağlayabilmektedir bu durum bizleri oyunların yapısal özelliklerini incelememize yöneltmektedir. Eskelinen'e göre; oyunları türler arası bir iletişimsel süreç olarak da tanımlamak mümkündür, örneğın evcil hayvanlarımıza bir hikâye anlatamayız ancak onlarla oyun oynayarak bir iletişim kurabiliriz. Bu benzetme bir bakıma Huizinga'nın köpekler oyun oynamak için insanlara ihtiyaç duymazlar sözünü anımsatmaktadır.

Kittler'in "kültürün mekanik olarak yıkılması", Manovich'in "teknolojiyi insan kültürünün yalnızca bir etkileyicisi" olarak ele alması ve Postman'ın "teknolojinin insanlığı nasıl yok ettiğı" üzerine özlemli ve eleştirel duruşu aksine, Ian Bogost'un teknolojiye yaklaşımı daha farklı bir perspektif sunar (Bogost, 2008 s.40). Bogost, teknolojilerin yalnızca araçlar değil, maddi dünya deneyimlerimizi çerçeveleyen yapılar olarak işlediğini öne sürer. Bu yapılar, kimi zaman, bireyleri deneyimleri hakkında eleştirel düşünmeye teşvik eden temsiller de sağlayabilmektedir. Böylece Bogost, teknolojiyi bir eleştiri ve anlam yaratımı aracı olarak konumlandırır. Ian Bogost'un dijital oyunları ve teknolojiyi ele alış biçimi bu tez için oyun deneyimini anlamada önemli bir zemin oluşturmuştur.

Janet Murray'e göre sanal ortamların dört özelliğı vardır: prosedürel [yordamsal], participatory [katılımcı], encyclopedic [ansiklopedik], ve spatial [mekânsal, uzaysal]. Murray tarafından tartışılan özellikler, kullanıcıların üç estetik zevk veya hazları ortaya çıkarmaktadır: immersion [sarmalanma], agency [eylemlilik], ve transformation [dönüşüm] (Murray, 1997, s.87). Murray'in sarmalanma ve eylemlilik kavramı araştırma kapsamında önem taşımaktadır. Oyuncuların eylemlerinin oyun dünyasında etkileri veya oyuncuların oyun içinde temsil ettiğı davranışlar eylemlilik kavram ile açıklanmaktadır. Sarmalanma ise basitçe oyun evreninin ilgi çekiciliğı, oyuncunun oyuna olan dikkat seviyesi olarak ele alınır. Murray tarafından belirtilen dijital ortamların bileşenleri oyuncuların deneyimlerini etkileyen temel unsurlardır. Bu bağlamda dijital oyunlarla etkileşime giren oyuncuların yukarıda verilen özelliklerden hangisi ile bağ kurdukları merak edilen sorulardan bir tanesidir. Dolayısıyla oyuncunun sarmalanma ve eylemlilik dolayımıyla elde ettiğı memnuniyeti anlamak amacıyla, Janet Murray'in yaklaşımı araştırma kapsamında incelenen konu başlıklarından biridir.

1.4 Türkiye’de Oyun Kültürü

Türkiye kültüründe oyuna ilişkin yapılan ilk çalışmalardan biri Metin And tarafından yazılan *Oyun ve Bügü* (2016) kitabıdır. Yazar, Johan Huizinga ve Roger Caillois’i takip ederek, Türkiye’deki oyun oynama alışkanlıklarını incelemiştir. Bu kapsamlı çalışma köy seyirlik oyunları¹⁷, folklor, tiyatro ve bilmece gibi oyun kavramını oldukça kapsamlı ele almaktadır. Yazar *Oyun ve Bügü* ‘nün yazım aşamasında iki temel kaynaktan yararlandığını ifade eder, bunlar sırasıyla; Türk Dil Kurumu’nun yayımladığı “Türkiye’de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü” ve Kültür Bakanlığı’nın yayımladığı “Türk Folklor ve Etnoğrafya Bibliyografyası”dır (And, s:11). Metin And tarımsal bolluk ritüeli olan ve Erman Artun’un “*Cemal Ritüeli ve Balkanlardaki Varyantları*” (1993) başlığı ile yayınladığı yazıyı dramatik köylü oyunları kapsamında önemli bulduğunu aktarır. Araştırmanın sonucunda “Cemal” adlı oyunun farklı isimlerle özellikle de Anadolu’da yaygın olduğu görülmüş, oyunun amacı, kazanma koşulları gibi özellikleri detaylı bir biçimde ele alınmıştır. “Cemal” adlı oyun 1. Bölümünde tartışılan kurallı oyun yapılarına uygun düşerken, Musa Baran’ın (1993) çocuk oyunları sınıflandırması daha serbest biçimlerde gerçekleşen oyunlara göre incelenmiştir. Sonuç olarak And (2003), Anadolu kültüründe yer alan oyunları incelerken Johan Huizinga ve Roger Caillois’i takip ederek, daha geniş anlamıyla Türkiye’de oyunun kültür içerisinde varlığını incelemiş, oyuncu deneyimi bağlamında ise çeşitli oyun sınıflandırmaları sunmuştur. Böylelikle 1. Bölümde “*Antropolojik ve Bireysel Yaklaşımlarla Oyun*” başlığı altında yer alan örneklerin, Türkiyeli araştırmacılar tarafından da 90’lı yılların başında incelendiği gözlemlenmektedir. Bu çalışmalar fiziksel oyunlara yönelik akademik araştırmaların yapılmasına olanak tanırken, oyun kültürü bağlamında dijitalleşme öncesi uygulamaları incelemektedir.

Türkiye’de 1980’li yıllardan itibaren, oyun konsolları ve atari salonlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, oyun kavramı fiziksel ortamdan dijital ortama taşınmış ve bu dönüşüm, oyun deneyimini de yeniden şekillendirmiştir. 2000’li yıllara gelinmesiyle birlikte dijital oyun üreten şirketler kurulmaya başlamıştır. Kepenek’e göre (2018); oyun geliştirici profilleri incelendiğinde bu ekiplerin önemli bir bölümü *start-up* şeklinde ifade edilebilen,

¹⁷ Metin And, Anadolu kültüründe yer alan oyunlara karşı ilgisini, çocukluğunda ilk defa horon tepen insanları seyretmesiyle ilgili bir deneyim üzerinden aktarır, çocuk yaşlarda Karadeniz’de seyrettiği bu dansı açıklarken “Seyirlik Oyun Deneyimi” ifadesini kullanır (2016, s.14).

küçük ölçekli, yaklaşık on kişinin yer aldığı firmalardır. Ankara Kalkınma Ajansı (2016); Dijital oyun endüstrisini şu şekilde tanımlar:

“Bir anlamda yazılım endüstrisi olarak sınıflandırılabilse de gerekli olan oyun "donanımı ve teknik altyapı gibi fiziksel unsurlarla da birçok farklı sektörü doğrudan ve dolaylı olarak etkileyen önemli bir yaratıcı endüstri alanıdır”.

Dijital oyun endüstrisi, sadece yazılım alanıyla sınırlı kalmayıp, çeşitli endüstriler üzerinde doğrudan ve dolaylı etkiler yaratmaktadır. Oyun ve elektronik spor (e-spor) ajansı *Gaming in Turkey* tarafından yapılan “Türkiye Oyun Sektörü” raporuna göre, Türkiye’de 2000 yılında oyun endüstrisi en çok yatırım alan sektörlerden biri olmuştur (Aydemir, 2020). Buna bağlı olarak Türkiye’de oyuncu sayısı da her yıl artarak, Riot Games¹⁸ gibi önemli şirketler Türkiye’de ofis açmıştır. Bu şirketler yerelleşme stratejilerine bağlı olarak oyuncu deneyimine yönelik iyileştirmeler yapmakta ve yerel sunucular aracılığıyla e-spor endüstrisine katkı sağlamaktadır. 2000 yılından itibaren Türkiye’de, yabancı merkezli şirketlerin dışında çeşitli bilgisayar oyunları üreten şirketler kurulmuştur, Sobee (2000) firması bu örneklerden ilkidir (Erkin, 2024: s.107). Bilgisayar platformunda yer alan *Mount & Blade* (2008) isimli oyunu geliştiren 2005 yılında Ankara’da kurulmuş TaleWorlds (2005) firması da önemli örneklerden biridir. Gündelik (*casual*)¹⁹ oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte oyunlar sadece bilgisayar için değil mobil telefonlar ve konsollar içinde üretilmeye başlamış. Türkiye’de Gram Games (2012) gibi mobil oyun şirketlerinin açılmasına yol açmıştır. Bu paradigma değişimleri yalnızca oyunların üretim ve dağıtım şekillerini değil, aynı zamanda oyuncuların oyun deneyimlerini etkilemiş ve oyuncular üzerine akademik araştırmalar yapılmasına neden olmuştur.

Oyunculara yönelik yapılan ilk araştırma Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan tarafından yazılmış *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* (2008) kitabında yer alan internet kafelerdeki oyuncular üzerine etnografik bir çalışmadır. Bu çalışmada yer alan

¹⁸ Riot Games İstanbul’da gerçekleştirdiği projeleri şu sloganla tanımlamaktadır: “Türkiye’deki oyuncuları zenginleştirilmiş yerel deneyimler aracılığıyla küresel Riot Games ekosistemine bağlamayı hedefliyoruz.”

¹⁹ Jesper Juul (2012) casual [gündelik] oyunları tanımlarken bu oyunların taşınabilir araçlar dolayısıyla oynanabilmesi nedeniyle daha esnek oynanış biçimlerine izin verdiğini ifade eder (s.2). Buna ek olarak bu oyunların kolaylıkla indirilebilir olması, çevrimiçi olarak satın alınabilmesi, kısa zaman aralıklarında oynanabilmesi ve oynamak için bilgi gerektirmemesi nedeniyle daha farklı bir oyuncu eğilimi oluşturduğunu aktarır (s.5).

genellikle çok oyunculu oyunları tercih eden katılımcıların en çok oynadığı oyun FPS türünde olan *Counter-Strike* (1999) olarak ifade edilmiştir (Binark vd. 2009, s.214). Türkiye’de oyun kültürü içerisinde internet kafe ve atari salonlarının 2000 başlarında halen kullanıldığını dolayısıyla oyuncuların da farklı ortamlarda oyuna eriştiğini gözlemliyoruz. Buna ek olarak bir derleme çalışması olan *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu* (2009) dijital oyun çalışmaları kapsamında öne çıkan kaynaklardan bir tanesidir.

Her ne kadar mevcut araştırmanın örnekleme, araştırma tasarımı gibi nedenlerden ötürü benzer bir oyuncu demografisi sunmasa da araştırmacının oyuncuların oyun deneyimine bakma istenci, oyunların toplum içerisindeki sorunların temeli olduğu inancıdır. Örneğin Binark ve Bayraktutan’ın etnografik çalışmasında, katılımcıların çoğunun çok oyunculu oyunlar oynadığı görülürken, 4. Bölümde aktarılacağı üzere tez kapsamında yürütülen araştırmada oyunculara oyun tercihleri sorulduğunda, önemli bir kısım tek oyunculu oyunları tercih etmiştir. Böylelikle araştırmanın sınırlılıkları çerçevesinde oyun alanının kamusalda bireysel hayata taşındığı söylenebilir.

Türkiye’de dijital oyun çalışmalarına katkı sağlayan çalışmalar arasında oyun ve anlatı üzerine odaklanan çalışmalarda mevcuttur. Dolayısıyla araştırmacılar, oyun deneyimi yerine oyun bileşenlerini detaylı incelemiştir. Tonguç Sezen’in “*Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası*” (2011) isimli doktora tezi ve Altuğ Işığın’ın oyunların anlam yaratma süreçlerine yapısal bir yaklaşım olarak değerlendirilebilecek çalışması “*İnteraktiflik sorunu çerçevesinde video oyunu anlatı ilişkisi*” (2012) örnek verilebilir.

Tezin teorik altyapısını oluşturan “Oyun Çalışmaları” bölümü geliştirilmiştir böylelikle kavramsal olarak oyun tanımlarına yer verilmiştir. Bölümde tezin teorik olarak dayandığı kuramcılarının çalışmalarına yer verilerek düşünsel harita ışığında yararlanılan çalışmalar irdelenmiştir. Bu kapsamda Johan Huizinga, Roger Caillois, Eugen Fink ve Gadamer gibi araştırmacıların oyun fenomenini nasıl sınırladıkları sunulmuş, böylelikle oyun alanına ilişkin kuramsal bir temel konmuştur. Buna ek olarak dijital oyun çalışmalarının 21. Yüzyıldaki seyrini anlamak açısından çağdaş araştırmacıların oyun tanımlarına yer verilmiştir. Çok bileşenli olan dijital oyunları anlamak açısından oyun türlerinden, oyun tasarımına ve son olarak Türkiye’de oyun kültürü üzerine incelemeler sunulmuştur.

1.5 Oyun Türleri

Bu bölüm oyun türlerini sınıflandırırken, yukarıda sunulan kurallı ve kurlsız oyun tanımlarından hareketle kurallı oyun perspektifinden bakılacaktır. Böylelikle çocuk oyunları, şiir ve spor üzerine bir inceleme yerine dijital oyun türleri üzerine yapılmış çalışmalar üzerinde durulacaktır. Buna ek olarak oyun endüstrisi içerisinde oyun sınıflandırmalarına dağıtımıcı, oyuncu ve tasarımcı arasında bir anlaşma olduğu aktarılırken daha geniş kapsamdı edebiyat ve sinema türlerine de atıfta bulunulacaktır. Son olarak araştırma kapsamında oyuncular tarafından seçilen oyun türlerinin nasıl sınıflandırıldığı ifade edilecektir.

Dijital oyun türlerine oyuncu psikolojisi üzerinden bakıldığında farklı türde oyunları farklı gereksinimleri yerine getirdiği görülmektedir. Örneğin *Civilization* (1991) gibi strateji oyunlarının sistem dinamikleri incelendiğinde, bu oyunlar kontrol illüzyonu yaratarak oyuncuların Öz Belirleme Teorisinde belirtilen otonomi gereksinimini yerine getirdiği rahatlıkla görülmektedir. Başka bir sistem dinamiğinden örnek vermek gerekirse platform oyunları tekrar tekrar aynı mekanikleri oyuncuya uygulatarak [Mario’da seviyeleri geçmek için zıplamak, ateş etmek] oyuncuların ustalık duygusunu pekiştirdiği dolayısıyla iyi oluşt ustalık gereksinimini yerine getirmesi nedeniyle pozitif anlamda etki etmektedir.

Todorov'un "*The Origin of Genres*" (2014) çalışmasında türlere yaklaşımı, edebiyat çalışmaları, film çalışmaları, medya çalışmaları ve hatta oyun çalışmaları gibi alanlar üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Türlerin sabit olmayan, dinamik doğasına yaptığı vurgu, onların tarihsel ve kültürel dönüşümlerine odaklanan yaklaşımı, özellikle dijital hikâye anlatımı ve dijital oyunlar gibi yeni medya formlarının kendi olanakları doğrultusunda nasıl evrildiğini anlamak açısından önem taşımaktadır.

1.3.2. Tür kuramları ve dijital oyunlar

Fransızcadan gelen *genre* (Tür) kavramının sözcük anlamı *kind* (tür) veya *type* (cins) anlamlarından türemiştir. Diğer medyalarından farklı olarak oyunlar iki kriter dahilinde kategorize edilmektedir; ilk olarak anlatı ve ikincisi oynanabilirlik. Anlatı diğer mecraları ilgilendiren bir konu iken ikinci kriter dijital oyunlara özel bir kategorilendirme şeklidir. Oynanabilirlik dijital oyunların anlatı yapısının yani konusunun mekanikleri ile oyun dünyasında nasıl verimli bir

şekilde çalıştığını ve tasarlandığını ima eden bir sözcüktür. Örneğin *Celeste* (2018) isimli oyunun türünü betimlerken oyuncular oyunun konusuna atıf yapmak yerine platform oyunu olarak niteler, dolayısıyla oyunun görsel tasarımı yerine mekaniklerine bir gönderme yapılmaktadır.

Rick Altman'ın (1999) film üzerine yaptığı tür sınıflandırması oyunlara uyarlanabilmektedir bunlar sırasıyla:

- Tasarım/yapım aşamasında kullanılacak bir kılavuz
- Pazarlama stratejisi
- Oyuncularla tür arasında işlevsel olarak bir köprü kurma
- Diğer oyunlarla arasındaki benzer yapıları ortaya çıkarma

Türlerin üretici, kullanıcı ve piyasa koşullarına göre şekillenmesi onların sabit bir yapıda olmamasına neden olmaktadır. Dolayısıyla türler ortaya çıktığı zamana ve teknolojiye, kullanıcı beklentilerine hatta tasarım modellerine göre değişim gösterebilmektedir.

Dijital oyun türleri üzerine ilk çalışmalar oyun tasarımcıları tarafından gerçekleştirilmiştir, Crawford'un *The Art of Computer Game Design* (1982) kitabında çeşitli sınıflandırmalar yer almaktadır. Yazar beceri ve aksiyon üzerinden ilerleyen oyunları belirgin bir tür olarak tanımlamış ve bunlara dövüş, yarış ve labirent oyunlarını örnek göstermiştir. Bununla birlikte ikinci tanımını simülasyon oyunları üzerinde yapan Crawford bu tip oyunlara örnek olarak rol yapma, eğitici ve macera oyunlarını örnek göstermiştir.

Dominic Arsenault (2009) oyunlarda tür sınıflandırmasını teknolojik determinist bir yaklaşımla ele almaktadır ve oyunların kapsamlı bir biçimde teknolojiyle bağlantılı olarak evrim geçirmesine yönelik bir yaklaşım sunmaktadır. Yazar, 20. Yüzyıl tür kuramlarından yola çıkarak, türlerin nasıl mutasyon geçirerek yeni türlere dönüştüğünü tarihsel bir perspektifle ele almaktadır. Arsenault türlerin inovasyon yoluyla eksikliklerinin tamamlandığını irdeler, bu haliyle dijital oyunlarının türleri teknolojik determinist bir yaklaşımla gelişim göstermektedir. Birinci şahıs nişancı (FPS) oyunları için bu yaklaşım her ne kadar doğru olsa da (teknolojik gelişmeler ile oyun mekaniklerinin gelişmesi), platform oyunları gibi oldukça eski mekaniklerin günümüzde halen başarılı biçimde tekrar kullanıldığını görmek yazarın sınıflandırmasına eleştirel bakılabilmesine neden olmaktadır. Teknolojik deterministik bir yaklaşımla yazar, oyunları mekanikten ziyade estetik anlamda sınıflandırmaktadır ve bu yaklaşım eleştirilebilir gözükmemektedir. Yazar bilgisayar donanımlarının gelişmesiyle birlikte yeni türlerin ortaya

çıkıldığını savunmaktadır. Bu açıdan 2010'dan itibaren dijital oyun kültürü içerisinde bir bakıma avangard/bağımsız oyun devrimi yaşanmış ve deneysel oyunlar oturmuş bir tür olarak nitelendirilmeye başlamıştır.

Thomas Apperley (2006) yukarıda bahsi geçen sınıflandırmanın tam tersi bir yaklaşım sergilemektedir. Ona göre etkileşim tüm oyunların ortak özelliğidir, dolayısıyla yazar görsel ikonografi yerine, oyunların etkileşime göre sınıflandırılması gerektiğini belirtir.

- Ergodiklik (Geri beslemenin yoğun olduğu mekanik sistemlerde insan unsuru)
- Platform (Konsol, bilgisayar, telefon)
- Oyun modu (Çok yönlü, [multilinear]) Oyunun mekânsal ve zamansal tasarımına göre
- Görsel tür (kullanılan ikonografi: *low poly*, gerçekçi vs.)

Apperley tarafından yaratılan sınıflandırma bir bakıma tür sınıflandırılmaları açısından en güvenilir yol olarak yer almaktadır bu türler sırasıyla; strateji, simülasyon, aksiyon, rol yapma oyunlarıdır. Yazar tarafından belirtilen türlerin oldukça belirgin mekaniklere sahip olması sebebiyle ve oyun tarihinin başından günümüze varlığını sürdüren kategoriler olarak yer alması açısından dikkat çeken bir sınıflandırma olarak yer almaktadır. Apperley'e göre strateji ve rol yapma oyunlarının kökenleri bilgisayar öncesi oyun formlarına dayanmaktadır, simülasyon oyunları eğlence dışı ciddi oyun olarak nitelendirilmektedir ve son olarak aksiyon türü terminolojisi sebebiyle sinema endüstrisinden alınmış bir sınıflandırmadır.

Ancak günümüzde ciddi oyunlar, platform, etkili kararlar, bulmaca, kaynak yönetimi, biyografik, FMV [full motion video] gibi pek çok farklı tür veya etiket olması kavramsal olarak bir kategorizasyon yapmaktan çok hem oyun dağıtım şirketlerine hem de oyun üretim şirketlerine göre sınıflandırmaların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla dijital oyun türleri kimi zaman oyun endüstrisine göre genişlemektedir. Örneğin, oyun motorlarının daha geniş bir kitleye ulaşmasıyla birlikte, 2010 tarihinden itibaren oyun endüstrisinde bir bakıma bağımsız oyun devrimi gerçekleşmiştir. Bu durum bağımsız oyunların kimi zaman oyuncular ve oyun dağıtım şirketleri tarafından bir tür olarak ifade edilmesine yol açmıştır. Hâlbuki bir dijital oyunun 'bağımsız oyun' olarak sınıflandırılması, oyun mekaniğinden ziyade oyun tasarımının ekonomi-politiği ile ilgili bir sınıflandırma olduğu düşünülmektedir. Bir başka kategorizasyonsa Nick Montfort'un (2005) beş kategoriden oluşan sınıflandırmasıdır, diğer yazarlardan farklı bir yaklaşım sunmaktadır;

- Platform (Oyun ortamı)

- Oyun Kodu (Oyunun oynanmasını sağlayan bilgisayar programı)
- Form (Oyun dünyasının kuralları)
- Arayüz (Oyuncu ve oyun arasındaki ilişki)
- Alımlama (Oyuncunun anlam yaratma süreci)

Bu kategorizasyon oyunların anlatı veya tematik bileşenlerdense ortamın biçimsel özelliklerine vurgu yaparak, oyunlara bir sistem olarak bakmaktadır. Dolayısıyla bu yaklaşım, geleneksel dijital oyun sınıflandırmalarının (aksiyon, macera veya RPG) aksine oyun dinamiklerini de göz önünde bulundurmaktadır.

Salen ve Zimmerman Oyunun Kuralları (2004) isimli yapıtında oyun kavramını şu şekilde tanımlar “*Oyun, oyuncuların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir.*” Bu tanımdan yola çıkarak yazarlar bulmacaların özel bir niteliğe sahip olduğunu vurgulamaktadır, bulmacaların sadece bir doğru veya bir grup doğru cevabı vardır. Bunun ile çok oyunculu rol yapma oyunları açıkça ölçülebilir bir sonuca sahip değildir, bu sebeple tanımı tam olarak karşılamamaktadır. Ayrıca *SimCity* (1989) gibi oyunlar bir oyundan çok dijital oyuncağı anımsatmaktadır, her ne kadar ortaya çıkan ölçülebilir hedefleri olsa da genellikle tek başına önemli bir sonucu yoktur. Dolayısıyla yazarlar tür sınıflandırması yaparken oyunların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanması durumuna dikkat çekmektedir. Böylelikle oluşturdukları sınıflandırmada bulmaca oyunlarını özel bir başlık altında incelemektedirler. Yukarıda verilen örneklerin ışığında dijital oyunlara yönelik yapılan tür sınıflandırmaları, oyun dağıtımcılar ve tasarımcıları, mekanik ve teknoloji gibi etkenler aracılığıyla oluşurken kimi zaman da sinema dolayısıyla oluşabilmektedir.

Geoff King ve Tanya Kryzwinska (2002), anlatı perspektifinden bir sınıflandırma yaparak sinema türlerini dijital oyunlara uyarlamaktadır. Buna göre ara kesitler ve bazı anlatı teknikleri kullanımı üzerinden çeşitli örnekler verirler. Ancak yazarlar Jesper Juul’dan alıntılanarak dijital oyunların etkileşim meselesi nedeniyle anlatı ile yer almasının kimi zaman çeşitli karşıtlıklar ortaya çıkardığını ifade ederler. Yazarlara göre oyun türleri arasında sinema sınıflandırması ile en az benzerlik gösteren tür strateji oyunlarıdır. Ancak bu oyun sınıflandırması diğer örneklerin aksine dijital oyunların anlatı unsuruna vurgu yapmaktadır.

Oyun araştırmacısı Mark Wolf’a (2002) göre kendi oyun sınıflandırması film türlerinde olduğu gibi stilistik veya görsel tasarımı içerirken aynı zamanda etkileşim ve oynanabilirlikle de ilgilenmektedir. Oyun sınıflandırmasına oldukça kapsamlı elan araştırmacı 42 adet tür

üzerinden bir sınıflandırmaya gider (s:117). Wolf'un sınıflandırması devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma [MMORPG] gibi modern oyunları içermemesi sebebiyle eleştirilmektedir (Whalen 2004; Clearwater, 2011). Yazar temelde sinemadan etkilenecek türlerin bir bakıma izleyici ve yapımcı arasında bir anlaşma olduğunu vurgulamaktadır. Benzer bir yaklaşım dijital oyunlara da uygulanabilmektedir. Dijital oyun türleri kimi zaman dağıtım platformları tarafından da şekillenebilmektedir. *Rougelike* ve *rougelite* oyunların sunduğu farklar buna örnek olarak gösterilebilir. Her iki oyun türü prosedürel olarak oluşmaktadır, oyuncunun temsil ettiği karakter öldüğünde oyun kalıcı olarak sonlanır. Ancak *rougelite* oyunlarda karakterlerin kimi özellikleri yeni açılan oyuna aktarılır. Dolayısıyla oyun mekaniğinde yer alan ufak bir farklılığın dahi oyun türünün sınıflandırmalarına etki ettiği görülmektedir.

Jesper Juul'a göre (2014); Dijital oyunların oturmuş bir tür sınıflandırmasına sahip olmamasının sebeplerinden bir tanesi, oyunların takip edilemeyen bir hızla, teknolojiye bağlı olarak değişmesi veya dönüşmesidir. Ayrıca yazara göre dijital oyunlarda türler bir bakıma diğer medyalara kıyasla ikinci plana atılmaktadır, örneğin tasarım örüntüleri ve mekanik gibi olgular daha ön planda tutulmaktadır. Bu sebeple dijital oyun endüstrisi incelendiğinde, birinci şahıs nişancı [FPS] ve rol yapma [RPG] gibi öne çıkan oyun türleri temelde oyun mekaniğine ilişkin özelliklere vurgu yapmaktadır.

Benzer biçimde Emek Barış Kepenek; oyun sınıflandırmasında dört başlık üzerinden ilerlerken, teknolojiye bağlı olarak bu türlerin değişime uğrayabildiğini göz önünde bulundurmaktadır (Kepenek, 2024, s:64). Yazar oyun platformu, konusu, oynanış şekli ve farklı amaçlar için olmak üzere dört kategori sunar. Konsol, mobil ve bilgisayar oyunları platforma göre geliştirilen oyunlar altında yer alırken, konuya yönelik geliştirilen oyunlar altında bulmaca macera gibi oyun türleri yer almıştır. Kepenek "oynanış şekline göre" yaptığı ayırmada ise oyun mekaniklerini göz önünde bulundurarak; FPS, RPG ve strateji oyunlarını sıralamıştır.

Yukarıdaki örneklerde dijital oyun sınıflandırmalarının bir pazarlama stratejisi olarak kullanıldığını veya oyuncular ve yayıncılar arasında bir köprü kurduğunu inceledik. Buna ek olarak bazı araştırmacıların sınıflandırmaları mekanik, anlatı ve platformu odağına alarak çok geniş kapsamda ele aldığını irdeledik. Son olarak oyunların dijitalleşmesiyle eğlencenin ötesinde ciddi oyunların ortaya çıktığını gördük. Böylelikle bu araştırma kapsamında, örnekleme yer alan dijital oyunlar da düşünülerek Apperley (2006)'in sınıflandırmasından

faaydalanılmıřtır. 4. Blmde katılımcıların setiėi oyun trlerinin grsel-iřitsel, anlatı, mekanik gibi bileřenleri detaylı bir biimde Tablo 5.2’ de sunulmuřtur.

1.3.3. Eėlence tesinde dijital oyunlar

Teknolojiye baėlı olarak yeni retim alanlarının (yeni oyun motorlarının) ortaya ıkıřı, oyun geliřtiricilerinin endstrinin dayattıėı ilkelerden baėımsız olarak oyunları bir ifade biimi olarak kullanmasına yol amıřtır. Yeni teknolojilerin ortaya ıkıřı ve yeni eėlence formatlarının hızla geliřmesi, kullanıcıların eėlence tketiminden elde ettikleri haz biimlerinin eřitlenmesini saėlamıřtır. Yine bu geliřmelere baėlı olarak tasarlanan eřitli dijital oyunların sadece eėlence amacı gtmediėini grmekteyiz. Gnmzde, *Games for change*, *BAFTA Game Awards*, *The Game Awards*, ve *Indiecade* gibi oyun etkinliklerinde endstri dıřında kalan eėlence tesinde oyunları destekleyen alt temaların da n planda tutulduėu grlmřtr. Bu alt temalar sosyal deėiřim, toplumsal farkındalık gibi “ciddi” meseleleri ele alan oyunların varlıėını kabul etmektedir.

Bu kapsamda Ian Bogost’un (*Entertainment Software Association*) (ESA) rneėi, aėdař kltr iinde toplumsal olarak oyuna yaklařımı anlamamız iin bir fikir vermektedir (Bogost, 2008, s.114). Dijital oyunlara ynelik 90’lı yıllardan itibaren arařtırmalar yrten bu derneėin adını eėlence yazılımı ve oyunları bir araya getirerek bize bu ortamın sadece eėlence amacıyla retilen oyunlara ynelik olduėunu hatırlatır. Buna karřılık oyun alıřmaları blmnde ele alınan oynama kavramının izini srdėmzde Huizinga bizlere oyunu, hukuk, savař ve siyaset gibi tamamen ciddi uygulamaların kkeninde olan bir meta-kltr fenomeni olarak tanıtılmaktadır. Huizinga’nın dřncelerini geliřtiren Callois yine oyunu insan kltrn organize eden yapılar olarak grmektedir. Her iki dřnr oyunu gndelik retim alanının dıřında bıraksa da onu pek ok toplumsal etkinliėin gerekleřmesine olanak tanıyan ciddi bir mesele olarak ele alır.

Gadamer ise oyunun sanat alanındaki rolne odaklanarak oyunun, sanat ontolojisinin ayrılmaz bir parası olduėunu savunmaktadır. Gadamer Huizinga’nın bir sistem olarak kurallı oyun tanımından faydalanarak bunu estetik alana yani sanata uygular. Dolayısıyla Gadamer Huizinga’nın oyuna kuralları ve sınırlılıkları belli olan bir eylem olarak bakmasını kabul ederken, Huzinga’nın oyun ve kltrel retimi birbirinden soyutlamasını eleřtirir. Duchamp’da sanatı hayatın ierisinde oyunla doėrudan iliřkili bir olgu olarak ele alır ona gre oyun keyif alınan yegne eylemlerden biridir: “...*Bence oyun oynamak, bu pek de eėlenceli olmayan*

dünyada, keyif almanın yegâne yolu.” (E-skop, 2013). Bu bağlamda Türkiye’de yapılan çalışmalardan Diğdem Sezen (2013) dijital oyunların bir sanatsal ifade aracı olarak kullanılmasını incelerken, bu ortamı tasarımcının kişisel düşüncelerini aktarmasına olanak tanıyan, toplumsal olayların prosedürel olarak ele alan uygulamalar olarak ifade eder. Böylelikle oyunların bir ifade biçimi olarak ele alındığı yaklaşımlarda, sanatçılar tarafından kullanıldığını, kimi zaman eleştirel olarak politik meseleleri de içerdiği görülmektedir.

Simülasyonun oyunları, oyuncunun deneyimi ve simülasyonu kavrayış biçimi doğrultusunda ortaya geribildirim döngüleri çıkarmaktadır. Bogost oyuncuların simülasyon karşısında oluşturduğu zihinsel modellerin bir biçimde simülasyonun içerdiği ve dışarıda tuttuğu unsurlara dahilinde oyuncu tarafından bir yorum getirildiğini belirtmektedir. (Bogost, 2006 s. 106-107). Böylelikle *Sims* (2000), *SimCity* (2014) gibi oyunlar açık uçlu doğası sonucu anlatının oyuncuların yaratıcılıkları dahilinde de kurgulandığını göstermektedir. Dolayısıyla bu simülasyonlar oyun tasarımcısı tarafından boşluklar bırakarak, bu boşlukların oyuncu tarafından doldurulmasını talep etmektedir. *Sims* (2000) oyununda simlerin (karakter) rastgele bir dilde konuşması ve oyuncunun bu diyalogu kendi istediği biçimde algılaması buna örnek gösterilebilir. Böylelikle simülasyon oyunları, oyuncu tarafından etkileşime girilerek, onların yaratıcılığıyla ilişkili faydalı deneyimlerde ortaya çıkarabilmektedir. Böylelikle oyun tasarımcısının kendi inançları çerçevesinde yarattığı sistem gerçeklik ile bağlantılı bir biçimde çeşitli inanç ve düşünce sistemleri içermektedir. Ancak oyuncu tarafından alımlanan bu sistem, oyunun izin verdiği kurallar çerçevesinde yorumlanmaktadır, dolayısıyla bir oyunun içerdiği içerik oyuncu tarafından tamamıyla kabul edilmek yerine kendi inançları bağlamında deneyimlenmektedir.

1.4.Oyuncu Motivasyonları

Oyuncu deneyimini etkileyen önemli faktörlerden bir tanesi oyuncuların oyun oynama motivasyonudur. Oyuncu tipolojilerine yönelik yapılan ilk araştırmalardan bir tanesi Richard Bartle’in (1996) çevrimiçi oyun motivasyonu sınıflandırılmasıdır. Ona göre oyuncular dört adet motivasyonla oyunlara yönelmektedir:

- Başaranlar (meydan okuma için oynayanlar),
- Sosyalleşenler (diğer oyuncularla etkileşime geçmek için oynayanlar),
- Kâşifler (sanal ortamda keşfedilmemiş alanları gezmek için oynayanlar)

- Katiller (rakipleri elimine etmek için oynayanlar).

Nick Yee (2006) Bartle’ın tiplojisini geliřtirmiřtir ve oyuncu motivasyonları üzerine çevrimiçi oyunları odağı olarak bir inceleme gerekleřtirmiřtir. Her iki örnek ok oyunculu çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını incelemesi nedeniyle arařtırma kapsamında rneklem iin uygun olmadığı dřünlmektedir. Buna karřın; Nick Yee’nin kaıř [*escapism*] motivasyonunu oyuncu sınıflandırmasına eklemiř olması ilgi ekicidir. Bu nedenle oyun alıřmalarında ve diğerk disiplinlerde ele alınan kaıř motivasyonu üzerine bir değerkendirme aktarılacaktır.

Gerek hayattan kaıř amacıyla medya tketimi literatrde geneliyle negatif ynleriyle ele alınmaktadır. Bir motivasyon olarak evremizden, benliğimizden uzaklařmak adına sadece medya rnlerine baėlı kalmadan spor gibi gndelik aktivitelere gerekleřtirtirmeyiz. Kosa ve Uysal (2020) kaıřın bir motivasyon olarak kimi zaman saėlıklı ihtiyaları yerine getirmeye hizmet ettiğini hatta psikolojik olarak dllendirici bir davranıř olduėunu vurgulamaktadır. Bu baėlamda Stenseng (2021) tarafından pek ok farklı medya tketimine uygulanan kaıř motivasyonu zerinde durulacaktır.

Stenseng vd. (2021) kaıř zerine iki boyutlu bir model geliřtirmiřtir, kuramsal olarak sosyal psikolog Baumeister’in (1991) benlikten kama teorisi [*escape from self*] ve Csikszentmihalyi’nin (1990) akıř teorisi ile temellendirilen bir model sunulmuřtur. İlk boyutu kiřisel geliřim olarak da ifade edilebilen motivasyonlar, gerekleřtirilen boř zaman aktivitesinin pozitif psikolojik sonuları olabileceğini aktarmaktadır: uсталık, pozitif etki ve kiřisel geliřim. İkinci boyut ise engelleyici motivasyonlar olarak kiřisel baskı olarak aktarılmaktadır, bu boyutta bireyler gnlk hayatın zorluklarında, negatif duygulardan veya benliğinden uzaklařmak amacıyla boř zaman aktivitelere ynelmektedir. Yazarların aktardıėı zere kiřisel geliřim boyutu psikolojik iyi oluř ile doėrudan iliřkilidir. Buna karřın kiřisel baskı boyutu negatif duyguları bastırma motivasyonu ile gerekleřmesi nedeniyle kimi zaman bireylerin z dzenleme yetilerinin dřk olduėu grlmektedir (Stenseng vd., 2021). Sonu olarak bir motivasyon olarak bireylerin gereklikten kama eėilimi tek boyutlu deėil ift boyutlu olan dolayısıyla aktiviteyi gerekleřtirenlerin motivasyonu ile ilgilidir.

Literatrde kaıř motivasyonu ile oyunlara ynelme konusunda yapılmıř alıřmalar Dnya Saėlık rgt’nn (WHO) dzensiz oyun oynama alışkanlıklarına iliřkin oluřturduėu

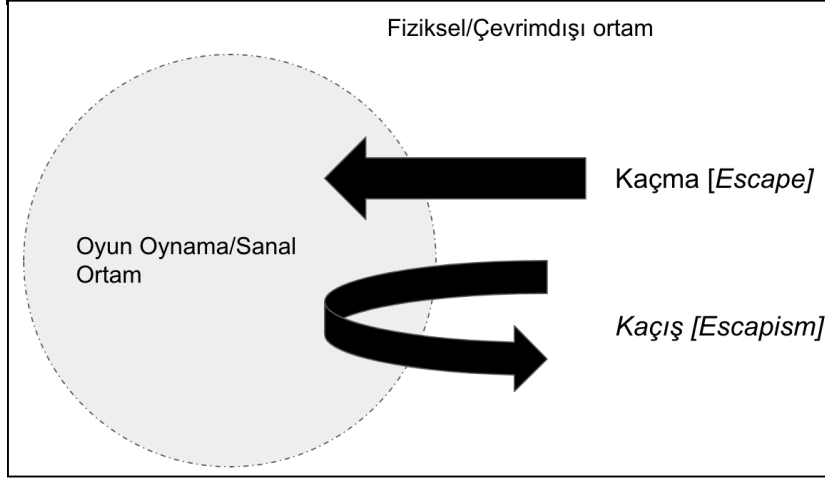
rapora bağılı olarak, oyuncuların oyun sürelerinin, gereksinimlerinin veya demografik yapılarının bu düzensizliğe nasıl etkilediğini araştırmıştır. Araştırmalarda ele alınan şiddet ve oyun bağımlılığı kimi zaman oyuncuların sosyal veya ekonomik durumlarına bakılmaksızın, tartışmaya açık sonuçlara varmaktır. Craig A. Anderson'ın (2001; 2004), dijital oyun bağımlılığı, şiddet ilişkisi üzerine yaptığı çalışmaların bulguları, yöntemleri, oyun çalışmaları alanındaki araştırmacılar tarafından eleştirilmiştir (Ferguson, 2007). Bu kapsamda Mills ve Allen (2020) düşük öznel iyi oluş değerlerine sahip bireylerde, internet kullanımı düzensizliklerinin daha fazla olduğunu raporlamıştır. Bulgular öz düzenleme bağlamında dijital oyun deneyiminin bir yandan besleyici bir yandan ise uyumsuz davranış biçiminde gerçekleşebileceğini aktararak, oyunlara ayrılan süre veya oyun içerikleri gibi bağlamlara odaklanmaz. Ayrıca, yapılan araştırmalar sarmalanma, bulunuşluk gibi kavramların oyuncuları psikolojik olarak olumlu anlamda etkilediğini aktarmaktadır (Jennet vd. 2008; Ryan vd. 2006). Bu kavramlar oyuncuların fiziksel olarak gerçeklikten uzaklaşması, bilişsel olarak sanal ortamda varlıklarını hissetmesi, zamanın farklı bir biçimde akması ve kısa süreliğine gerçek hayata ilişkin sorumluluklarının askıya alınması gibi dijital oyun meşguliyetine ilişkin unsurlar olarak ifade edilmektedir.

Giardina vd. (2021) oyun bağlamında kaçma [escape] kaçış [escapism] üzerine yaptıkları çalışmada terminolojik olarak bu iki terim arasındaki farka işaret etmiştir ve kavramların çeşitli ikilemler ortaya çıkardığını vurgulamıştır. Literatürde kelimeler her ne kadar dönüşümlü olarak kullanılsa da bu durumun araştırmalarda çeşitli problemler ortaya çıkardığı vurgulanmıştır. Örneğin Demetrovics (2011) kaçış eyleminin motivasyonlarını iki şekilde sıralar: kaçış (yaşam zorluklarından kaçınmak için dijital oyunlara yönelmek) ve baş etme (duygu durumu değişimi ve duygu düzenleme). Yazar oyuncu motivasyonlarını yedi başlık üzerinden tanımlar ve kaçma motivasyonunu ikiye ayırmaktadır. Yazar çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını baş etme/kaçış, fantazi, beceri geliştirme, güç kullanma, rekreasyon, mücadele ve sosyalleşme başlıkları olduğunu aktarmaktadır.

Calleja (2011) kaçış bağlamında, oyun deneyiminin fiziksel gerçeklikten, kısa süreliğine sanal bir ortama geçişin oyuncunun duygusal olarak gereksinimlerini yerine getirmesi sonucunda fiziksel dünyaya dönmesiyle çift yönlü bir süreç olarak tanımlamaktadır. Buna karşın fiziksel çevrenin oyuncu tarafından reddedilmesiyle birlikte, oyuncunun fiziksel hayata kıyasla daha çok tercih edeceği oyun ortamına geçiş tek yönlü bir kaçma motivasyonunun göstergesidir

dolayısıyla oyun deneyimi sonucu olası pozitif etkiler bulunmaz. Kaçış motivasyonunun oyuncuda psikolojik gelişim, rahatlama gibi olumlu duygular yaşaması, oyuncuların motivasyonları ile doğrudan ilişkilidir. Kaçış motivasyonu ile sanal ortama giren oyuncular fiziksel dünyanın varlığını reddetmez. Oyunların gerçek hayattan bağımsız olup olmadığı konusu oyun tarihinden bu yana tartışılan bir meseledir: oyun antropologları, tarihçiler, kültürel teorisyenler 1930’lu yıllarda oyunu gerçek yaşamdan ayırmış olmasına karşın, güncel çalışmalar bu incelemeye karşı çıkmaktadır. Böylelikle oyuncunun fiziksel hayata karşı sorumluluklarını askıya almasına olanak sağlayan motivasyonun gerçek hayatı reddederek mi gerçekleştiği yoksa kısa süreliğine uzaklaşmak amacıyla mı gerçekleştiği, oyunun oyuncuya olumlu veya olumsuz yönde etki etmesine neden olmaktadır.

Şekil 1.2. Oyuncu Motivasyonları



Kaynak: Giardina, A., Starcevic, V., King, D. L., Schimmenti, A., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2021). Research Directions in the Study of Gaming-Related Escapism: a Commentary to Melodia, Canale, and Griffiths (2020). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-7.

Kaçış ve kaçma motivasyonları dijital oyun oynama bağlamında yukarıda verilen örnekler ışığında incelendiğinde; kaçış motivasyonunun uyumsal [adaptive] bir davranış biçimi olarak nitelendirildiği görülmektedir. Buna karşın kaçma motivasyonu, gerçek hayatla ilişkinin reddedilmesi nedeniyle uyumsuz davranış [maladaptive behavior] biçimi olarak ifade edilmektedir. Buna ek olarak dijital oyun ortamı gerçek/gerçek dışı ikiliği üzerinden ele alınmaz, fiziksel/çevrimdışı ve sanal/oyun ortamları olarak ele alınır. Nitel bir araştırma olarak kaçma/kaçış motivasyonlarının ayırımına dikkat çekilmiş olmasına karşın, literatürde bu ayırma işaret eden psikometrik bir ölçüm veya anket bulunmamaktadır. Giardina vd. (2021) böylesi bir

ölçümün düzensiz dijital oyun oynama alışkanlığını saptamak ve kaçış eyleminin kaçmaya kıyasla daha uyumsal bir süreç olup olmadığının anlaşılması açısından önemli olduğunu aktarmaktadır. Buna ek olarak kaçış motivasyonu ile sanal ortama geçen bireylerin duygu düzenleme, baş etme, iyileşme gibi iyi oluşu olumlu anlamda etki edecek bileşenlerin ortaya çıkarılmasının literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Oyun Tasarımı

Oyun tasarımı, oyuncuların oyun içindeki etkileşimlerini, motivasyonlarını ve deneyimlerini doğrudan şekillendiren temel bir unsurdur. Oyunların nasıl tasarlandığı, hangi mekanik ve estetik bileşenleri içerdiği ve bu unsurların nasıl bir bütünlük içinde sunulduğu, oyuncu deneyimini doğrudan etkilemektedir. Oyun tasarım süreçleri, yalnızca teknik bir bağlam olmanın ötesinde, psikolojik ve bilişsel yönleriyle de oyuncuların oyun dünyasıyla kurdukları bağı anlamlandıran disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, oyun tasarımına yönelik çeşitli kuramsal yaklaşımlar geliştirilmiş ve oyun bileşenlerini bütüncül bir yaklaşımla anlamaya yönelik modeller geliştirilmiştir.

Bu modellerden biri olan Mekanik-Dinamik-Estetik (MDE) Modeli, oyun tasarımını üç temel bileşen üzerinden ele alarak, oyuncuların oyunlarla kurdukları etkileşimi sistematik bir biçimde analiz etmeye olanak tanımaktadır. Hunicke, LeBlanc ve Zubek (2004) tarafından geliştirilen bu modelde, oyun mekanikleri kurallar ve sistemler bütünü olarak tanımlanırken, dinamikler bu mekaniklerin oyuncu tarafından nasıl algılandığını ve nasıl tepkiler ortaya çıkardığını açıklamaktadır. Estetik unsurlar ise oyunun görsel ve işitsel yönlerinden ziyade, oyuncunun oyun sürecinde deneyimlediği duygusal tepkileri analiz etmektedir. Ancak MDE modeli, özellikle de anlatı unsuruna yeterince yer verilmemesi nedeniyle eleştirilmektedir.

Bu eleştirilere yanıt olarak Schell (2008) tarafından önerilen Elemental Tetrad Modeli, oyun tasarımında anlatı ve teknolojiyi doğrudan bileşenler olarak konumlayarak, oyun deneyimini daha geniş bir perspektiften ele almayı amaçlamaktadır. Schell'in modeli, oyunların yalnızca kurallar bütünü değil, aynı zamanda anlatı, görsel işitsel unsurlar ve teknolojik yapı ile bir bütün olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Bu bağlamda, oyunların yalnızca mekanik ve estetik unsurlar üzerinden analiz edilmesi yerine, oyuncuların oyun dünyasında nasıl bir deneyim yaşadıklarının da göz önünde bulundurulması gerektiğini vurgulamaktadır.

Oyun tasarımına yönelik güncel bir kuramsal çerçeve sunan Tasarım, Dinamik, Deneyim (TDD) Modeli (Walk vd., 2017), MDE modeline getirilen eleştirilerden yola çıkarak geliştirilmiştir. Bu model, oyunları yalnızca mekanik odaklı bir sistem olarak ele almak yerine, tasarımın deneyim üzerindeki etkisine yoğunlaşmaktadır. TDD modelinde, oyun tasarımı üç temel bileşen altında incelenmektedir: Plan (konsept geliştirme ve dünya inşası), Mekanik (kuralların uygulanması), ve Arayüz (oyunun oyuncuya nasıl iletildiği). Bu yapı, oyunun sadece sistemsel işleyişine değil, oyuncunun deneyimi ve oyun dünyası ile kurduğu ilişkiye de odaklanmaktadır. Ayrıca, Sicart'ın (2011) "oyuncu öznesi" kavramını da içeren bu model, oyuncuların yalnızca pasif alıcılar değil, oyun deneyimini aktif bir şekilde inşa eden öznelere olarak ele alınması gerektiğini savunmaktadır.

Bu kuramsal çerçeveler ışığında, oyun tasarımı ve oyuncu deneyimi arasındaki ilişki, oyun bileşenlerinin nasıl bir araya getirildiğine bağlı olarak şekillenmektedir. Estetik unsurların oyuncu deneyimi üzerindeki etkisi, anlatının oyun mekaniğiyle birleştiği veya çatıştığı noktalar ve oyuncuların motivasyonları, oyun tasarımını oyuncu deneyimi ekseninde temel konulardan biri haline getirir. Bu nedenle, oyun tasarımıya yönelik geliştirilen modeller üzerine yapılan çalışmalar, oyuncu deneyimini anlamak ve oyunların psikolojik ve duygusal etkilerini değerlendirmek açısından irdelenecektir.

1.5.1. Estetikten deneyime

Belirli motivasyonlarla oyunlarla yönelme konusunda Mekanik Dinamik Estetik (MDE) modelinde verilen estetik unsurların oyuncuların iyi oluşunu doğrudan etkilediği düşünülmektedir. Bu nedenle bir sonraki bölümde oyun tasarımıyla ilişkin konular üzerinde durulacaktır. Mekanik, Dinamik ve Estetik modeli iteratif bir süreç olan oyun tasarımını geliştiriciler ve araştırmacıların oyunları analiz etmesine hizmet eden bir yapıdır. MDE modelinde mekanikler oyunun arka planındaki kurallar ve matematiktir dolayısıyla bu model oyunlara bir sistem olarak yaklaşmaktadır. Bu sistem içerisinde her türlü etkileşimin sonucu matematiksel olarak hesaplanmaktadır. Bostan'a göre:

“Oyunlardan örnek vermek gerekirse oyun içerisindeki fiziki kurallar, oyuncuların hangi durumlarda ne kadar hasar alacağına tanımlanması veya oyuncunun seviye atlادıkça ne kadar can puanı alacağı gibi konular oyun mekaniklerini ifade etmektedir” (Bostan, 2022).

Mekanikler oyun türlerine bağlı olarak oyuncu deneyimini etkileyen önemli bir bileşendir. Oyuncular beğenileri veya gereksinimleri doğrultusunda belirli sistemlere çekilmektedir. Bu

model temel olarak mekaniklere diğer bileşenlere kıyasla daha fazla önem verir, çünkü mekanikler oyun tasarımcısının en çok kontrol sahibi olduğu yapı olarak nitelendirilir dolayısıyla diğer bileşenlerin oyun mekaniklerine bağlı olduğu aktarılır.

MDE modelinde bir sonraki adım “dinamik” olarak yer almaktadır. Bu durum oyunun kuralları yani mekaniklerin sınırlandırılması kapsamında oyuncuların yapabileceği eylemlerdir veya daha geniş bir tanımla oyun deneyimidir. Geri bildirim çerçevesinde oyun dinamikleri oyuncu ve sistem kuralları çerçevesinde gerçekleşen oynanış şeklidir. Bir uçak simülasyonunun deneyimlenmesi, bir ordunun kontrol edilmesi, bir yürüyüş simülasyonunda [*Walking Simulator*]²⁰ dolaşmak, *House Flipper* (2018) isimli oyunda ev inşa etmek, iç organizasyonu sağlamak gibi örnekler dinamikler olarak ifade edilmektedir.

Son olarak MDE modelinde ve oyuncu deneyimi bağlamında bir bakıma en önemli bileşen olan “estetik” unsurlar yer almaktadır. Bu bileşen görsel-işitsel değil, psikolojik bir durumu ifade etmektedir. Dolayısıyla MDE sisteminde yer alan estetik unsuru oyunların, oyuncularda ortaya çıkardığı duygusal tepkiler olarak ifade edilmektedir. Bu durum oyuncu motivasyonları açısından önemli bir olgudur. Şöyle ki; oyuncuların oyunu neden oynadığı geneliyle estetik açısından açıklanmaktadır, bu estetik durum stil veya görsel unsurlara işaret etmemektedir. Bu sistem içerisinde oyuncuların bir oyunu neden oynadığı -çevrimiçi bir ortamda diğer oyuncularla mücadele etmek, kooperatif (*co-op*) oyunlarda arkadaşınızla birlikte bir bulmaca çözmek, ortak bir amaç için aksiyonda bulunmak gibi- temelde onlarda ortaya çıkan estetik unsurlarla açıklanmaktadır. Bu estetik motivasyonlar aynı zamanda oyuncularda çeşitli duygusal durumları ortaya çıkarmaktadır. Her oyuncuda ortaya çıkan bu duygusal deneyim farklıdır. Bu modelde anlatı için bir alan yoktur dolayısıyla eleştirilebilir gözükmemektedir.

Oyun mekanikleri oyun tasarımcısının kontrolü altında olduğu tüm uygulamaları ifade etmektedir. Oyun tasarımcısının sadece kurallar, algoritmalar değil, oyun sanatı içerisine giren pek çok unsurda kontrolü altındadır dolayısıyla mekanik tanımı modele göre sadece teknik açıdan irdelenmiştir ancak bir oyunu tanımlayan tek şey mekanik değildir. Bu kapsamda model

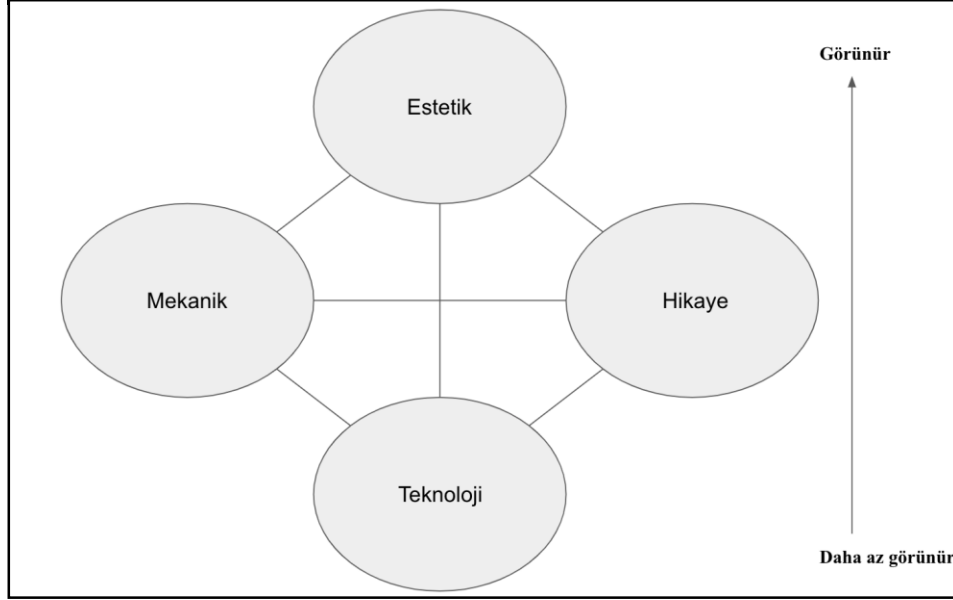
²⁰ Bir oyun dinamiği veya türü olarak *Walking Simulator* oyunculara oldukça basit mekanikler ve etkileşimler sunmaktadır, *Gone Home* (2013) gibi oyunlar oyun tutkunları tarafından oldukça basit olması gibi nedenlerden ötürü ‘gerçek’ bir oyun olmadığı savunulmuştur, oyun kuir anlatılar içermesi dolayısıyla oyun tarihinde devrimci olmasına karşın pek çok eleştiriye maruz kalmıştır.

oyunu tamamıyla mekanik üzerinden tanımlar oysa sınırlı mekanik içeren pek çok oyun vardır. Örneğin ciddi oyunlar [*serious games*], eğitici oyunlarda mekanik sınırlı olmakla birlikte sadece eğlence odaklı değildir dolayısıyla MDE modeli üzerinden incelenmesi problemli gözükmemektedir. Ayrıca Hunicke (2004); estetik ve mekanikler arasında sadece dolaylı bir ilişki olduğunu aktarmıştır. Oyun tasarımcısı öncelikle oyuncularda nasıl bir duygu ortaya çıkarmak istediğini tanımlar daha sonra buna uygun oyun dinamiklerini sıralar ve son olarak bu dinamiklerin işleyebileceği mekanikler tanımlanır bu nedenle bir sistem tasarımı olan oyun bileşenlerinin birbiriyle dolaylı değil ancak doğrudan ilişkili olduğunu söylemek mümkündür. Oyun tasarımında her ne kadar MDE modeli sıkça kullanılsa da güncel araştırmalar sistemde var olan bileşenleri ve birbirleriyle ilişkisini tartışmaktadır (Duarte 2017; Polonsky 2015; Lantz 2015).

Dijital oyun mekaniklerinin kimi zaman amacı dışında kullanılması oyun tasarımında oyun dinamikleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda özellikle çok oyunculu birinci şahıs nişancı [FPS] oyunlarında, yeniden doğan oyun karakterlerinin özel bir bölgede oyun alanına geri dönmesi ve diğer oyuncuların bu bölgede pusu kurup [*spawn camping*] doğan oyunculara ateş etmesi örnek gösterilebilir. Dolayısıyla oyun tasarımcısının tahmin etmediği bazı oyun mekanikleri, oyuncu etkileşimi sonucu beklenmedik oynanışlar ortaya çıkarabilmektedir. Oyun tasarımcıları, oyun alanına yeni eklenen mekanikleri test etmek amacıyla çeşitli oyuncu deneyimi anketlerine başvurabildiği gibi, oynanış videolarını inceleyerek de beklenmedik eylemlerin önüne geçebilmektedir.

Schell (2008) tarafından ortaya konan bir başka modelse oyun bileşenleri olan estetik ve mekanikleri doğrudan ilişkili unsurlar olarak aktarmaktadır. *Elemental tetrad* isimli model, MDA modelinde anlatı ve teknoloji unsurlarının eksik olduğunu ifade ederek modele ekler ve diğer unsurlara kıyasla daha az görünür olsa da var olan bileşenler olarak sayılmaktadır. Schell arayüze ilişkin bir bileşenin varlığını modeline eklemeyi ancak hikâye bileşenini ayrı bir unsur olarak mekanik ve estetikten ayırır. Yazar hikâyenin neden tek başına bir bileşen olması gerektiğine ilişkin bir bilgi aktarmaz. Sonuç olarak MDA sisteminde olduğunun tersine Schell, oyun tasarımında tüm bileşenlerin birbirleriyle ilişkili olduğunu öne sürer ve buna uygun bir model önerisinde bulunur.

Şekil 1.3. Elemental Tetrad Modeli



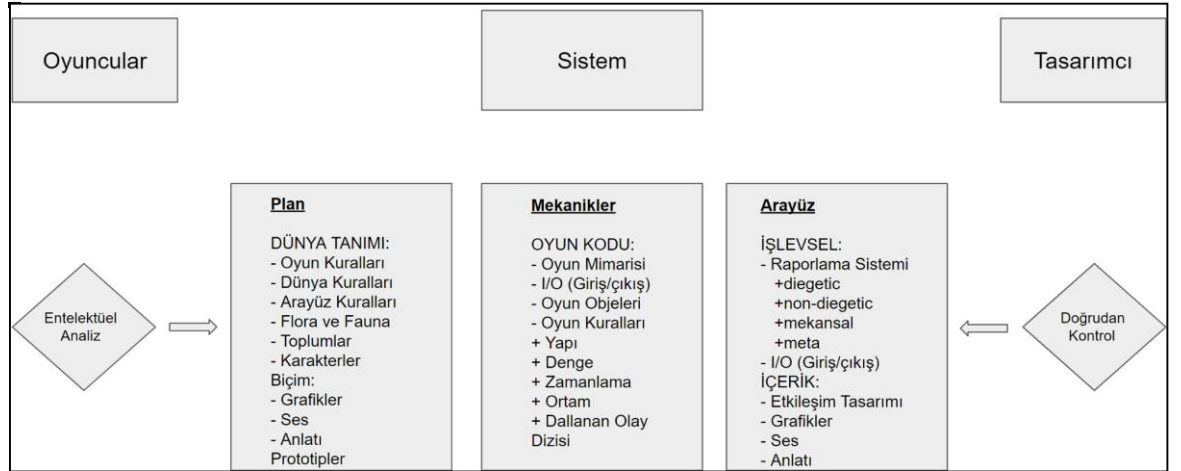
Kaynak: Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Walk vd. (2017) tarafından MDE modelini eleştiren bir model olarak kabul edilen Tasarım, Dinamik, Deneyim (TDD) modeli araştırma kapsamında oyuncu deneyimini daha kapsamlı bir biçimde ele aldığı düşünülmektedir. Bu model MDE modelini iki açıdan eleştirir; ilk olarak MDE, oyun mekaniklerine gereğinden fazla önem atfederek, diğer tasarım unsurlarını ihmal etmektedir, ikinci olarak modelin her türde oyuna uygulanması mümkün değildir²¹. Buna ek olarak model, oyunlarda anlatı tasarımına ilişkin bir bileşen olmaması nedeniyle eleştirilir. Yazarlar MDE modelini eleştirirken mekaniklerin oyunu temsil eden algoritmalar olarak ön plana çıkarılmasının, bir arabanın motor, şanzıman ve lastik olarak görülmesinden farklı olmadığını, ancak arabaların veya markaların aynı zamanda bir deneyim sunduğunu, dolayısıyla alıcılara bir sistem bileşenlerinden daha fazlasının sunduğunu veya pazarladığını ekler. Oyuncu perspektifinden incelendiğinde de benzer biçimde oyunlar sadece işlevsel bileşenler olarak kavranmaz aynı zamanda birer deneyimdir.

²¹ Walk vd. (2008) MDE modelini eleştirirken; söz konusu yapının oyunlaştırma ve deneyim odaklı uygulamaları es geçerek, işlevsel uygulamalar için daha uygun bir yapı sunduğunu aktarmaktadır.

Dolayısıyla TDD modeli iteratif bir süreç olan oyun tasarımında, tasarımcının kontrolü altında olduğu tüm bileşenleri mekanik yerine tasarım olarak sunmaktadır. Tasarım bileşeni yazarlar tarafından üç alt başlıkta incelenmektedir; plan, mekanik ve arayüz. Yazarlar plan alt kategorisinde oyun geliştirme sürecinin oyun dünyasının konsept olarak, kültürlerinin, dinlerinin, fiziğin ve kural setinin oluşmasıyla ortaya çıktığını aktarmaktadır. Buna ek olarak, sanat tasarımı, anlatı tasarımı, karakter tasarımı, ses tasarımı gibi estetik deneyimleri ortaya çıkaran bileşenleri bu kategori altında incelemek mümkündür. Mekanik alt kategorisi bu modelde farklı ve sınırlandırılmış bir biçimde ifade edilir, tanım oyun kodu ve oyun kurallarının uygulamaya konması olarak aktarılmıştır. Arayüz alt kategorisi ise oyunun tasarım ve geliştirme sürecinde var olan her şeyin -oyun dünyasının- oyuncuya iletilmesidir.

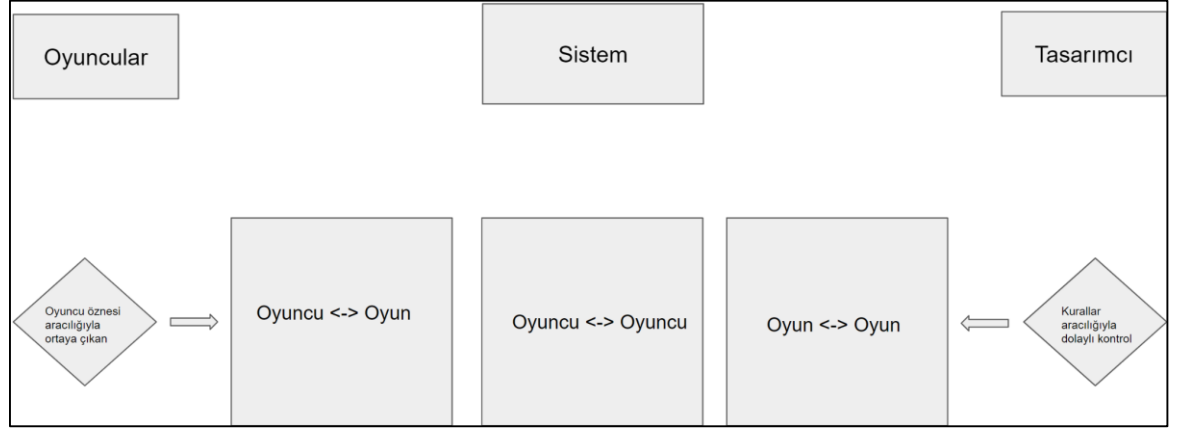
Şekil 1.4. Mekanikten Tasarıma TDD Modeli



Kaynak: Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). *Design, dynamics, experience (DDE): an advancement of the MDA framework for game design*. In *Game dynamics* (pp. 27-45). Springer, Cham.

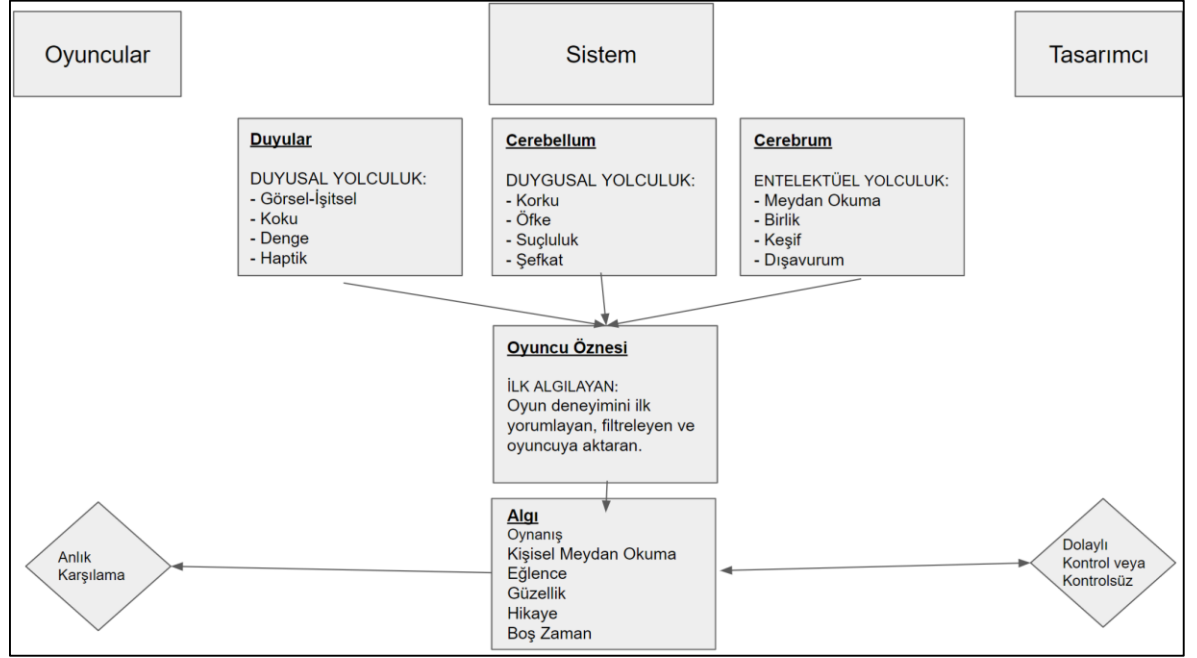
MDA modelinde mekanikler oyun kodu ve tasarımcının doğrudan kontrol sahibi olduğu bileşenler, estetik oyuncu deneyimi ve dinamikler bu iki bileşeni birbirine bağlayan yapılar olarak ele alınmaktadır; yenilenen modelde bileşenlerin sırası yine bu şekilde ifade edilmektedir. Dinamikleri, tasarım bileşeninden ayıran en önemli olgu tasarımcının dolaylı yoldan kontrol sahibi olmasıdır. TDD modeli dinamik bileşenini yenileyerek birbirlerinden oldukça farklı olan tasarımcı ve oyuncu perspektiflerini modele ekler. Walk vd. (2017) aktardığı üzere MDA modelinde problemlili gözükmeyen tek bileşen dinamikler olarak ifade edilmektedir.

Şekil 1.5. TDD Modeli Dinamikler



MDA modelinde estetik kavramı oyuncuda tasarımcı tarafından istenilen veya hedeflenen duyguların ortaya çıkması olarak ifade edilmektedir (Hunicke vd. 2004). Yazarlar estetik tanımını yanıltıcı bulmaları nedeniyle deneyim olarak yenilerler ve oyuncu öznesi, antagonist kavramlarını deneyim alt başlığına eklerler. Yazarların değişimiyle ‘oyuncu öznesi’ oyuncuların oyunları benlikleriyle değil ancak benliklerinin bir alt kümesi olarak oynadıklarını savunmaktadır. Dolayısıyla oyuncular sistemle etkileşime geçtiklerinde farklı bir etik anlayışla oyun oynamakta böylelikle çeşitli kararlar almakta kimi zaman tehlikeli pozisyonlara girmektedir. Oyunlar geneliyle gerçek hayatta karşılaşılmayan riskleri oyunculara sunarak, bunlarla güvenli bir alanda baş etmesini veya karar alma konusunda deneyimini arttırmasını sağlamaktır.

Şekil 1.6. Estetikten Deneyime



Sonuç olarak TDA modeli oyunlara işlevsel yönüne değil, deneyim yönüne odaklanmaktadır. Yazarlar, buna ek olarak Miguel Sicart'ın 'oyuncu öznesi' kavramını ve antagonist olarak adlandırdıkları yeni bir varlığı modellerine eklerler²². Bu model oyun tasarımında yer alan tüm bileşenleri ve birbirleriyle ilişkisini hem geliştiricilere hem de araştırmacılara sunmaktadır. Hunicke'nin MDA modeli estetik olarak adlandırılan oyuncu deneyimini sekiz adet başlıkta incelenmektedir. Bunlar sırasıyla:

- Duygulanım olarak oyun (Oyuncu akılda kalan görsel-ışitsel unsurlardan hoşlanır)
- Fantazi (Hayali ürünü olarak oyunlar)
- Anlatı (Drama olarak oyunlar)
- Meydan okuma (Oyuncu karşısına çıkan engelleri geçmekten zevk alır)
- Arkadaşlık (Oyuncular bir toplulukla beraber oyun oynamaktan keyif alır)

²² Gonzala Frasca çağdaş oyunları incelerken onları sayısal simülasyon olarak değerlendirmektedir (2013). Ona göre sayısal simülasyon davranış modelleme kabiliyetine sahiptir, böylelikle izleyici bağlamında geleneksel anlatı yapıları bir temsil sunarken, dijital oyunlar davranış ortaya çıkarmaktadır. Janet Murray de benzer biçimde sarmalanma etkisi üzerinden dijital oyunları incelemiş, sayısal medya ile etkileşime giren kişinin bu etkileşim sonucu yeni inançlar inşa edebildiğini savunmuştur. Frasca ve Murray her ne kadar çağdaş oyun araştırmalarının iki kutbunu temsil etmiş olsa da 'oyuncu öznesi' bağlamında benzer incelemeler yaptığı düşünülmektedir.

- Keşif (Oyuncular oyunların keşfedilmemiş alanlarını bulmaktan hoşlanır)
- Dışavurum (Kendini keşfetme)
- Teslimiyet (Boş zaman aktivitesi olarak oyunlar)

Yazarlar oyuncularda ortaya çıkan duyguları çeşitli oyun örnekleriyle yukarıda sıralanan başlıklarda inceler, ancak bununla sınırlı olmadığını aktarırlar. Buna ek olarak oyun ve oyuncu sınıflandırmaları 20. yüzyılda oyun antropologları²³ tarafından farklı perspektiflerle incelenmiş olmasına karşın, MDA modeli benzer başlıkları daha muğlak bir biçimde okuyuculara aktarmaktadır. Bu nedenle TDD modeli, oyuncu deneyimini daha kapsamlı bir biçimde ele aldığı düşünülmektedir. Oyuncu deneyimi oyun geliştirme sürecinin bir parçası olması nedeniyle araştırma kapsamında incelenmesi gereken bir bileşendir.

²³ Roger Callios (1958) yaptığı oyun sınıflandırmalarında hayal ürünü olarak oyun (*make-believe*) kategorisini kapsamlı bir biçimde incelemiştir. Buna ek olarak Brian Sutton Smith (1997) bir oyun sınıflandırması olarak dışavurum konusunu ve çocuk oyunlarında kendini keşfetme deneyimini *Oyunun Muğlaklığı* isimli eserinde okuyuculara aktarmıştır.

2. İYİ OLUŞ KAVRAMININ TARİHSEL GELİŞİMİ

İyi oluş hali genellikle fiziksel, ruhsal ve bilişsel olarak kişinin kendini iyi hissetmesi anlamına gelmektedir. Bireylerin iyi oluş hali onların zorluklarla mücadele etme kabiliyeti ile doğrudan ilişkilidir. İyi oluş felsefe ve psikoloji alanlarında sıkça haz, mutluluk, esenlik gibi kavramlarla dönüşümlü olarak kullanılmaktadır. Temelde bireylerin hayat boyu içsel olarak kendilerine iyi gelen tüm durumlar, onların iyi oluşu ile doğrudan ilgilidir. Felsefi metinler iyi oluş halini oldukça kapsamlı bir biçimde incelemektedir; ahlak felsefesi, etik bu bağlamda Antik çağlardan itibaren insan mutluluğu ile ilişkili olarak irdelenmiştir. Bu bölümde iyi oluş hali Aristo'nun düşünceleri doğrultusunda incelenecek ve felsefede iyi oluş tanımlarına yer verilecektir.

Felsefe tarihi incelendiğinde iyi oluş kelimesi her ne kadar okurların karşısına çıkmasa da mutluluk, keyifli olmak gibi terimleri düşünürler tarafından ortaya konmaktadır. Stoacı Yunan filozof Epiktetos herkesin dünyevi nesnelerden veya hazlardan arınarak özgür olabileceğini savunmuştur. Yazar insanların gücü dâhilinde olan şeylerin farkında olması gerektiğini çünkü güç dâhilinde olmayan şeyleri istemenin kişilerde mutsuzluk yaratacağını belirtmiştir (Epiktetos, 2021 s.17). Örneğin onun felsefesinde yaşamımızda karşılaştığımız pek çok olay mutsuz olmak için bir sebep olarak görülebilir ancak çevremizde yaşanan şeylerin dilediğimiz gibi olmasını istememek mutluluğa ulaşmak için bir adım olarak gözükmektedir. Sonuç olarak Epiktetos için bedensel arzulardan arınıp, ruhsal durumlar konusunda hayat boyu emek harcamak mutluluk kaynaklarından biri olarak sayılmaktadır.

Farabi, Yunan felsefesini İslam dünyasına tanıtan bir düşünür olarak; insanın amacının ne olduğu sorusuyla birlikte bunu gerçekleştirmenin yollarını aramaktır. Ona göre insanın temel amacı mutluluğa ulaşmaktır. En üstün iyiliğin mutluluk olduğunu ve bunun araç olarak değil ancak peşinden koşulan bir olgu olduğunu savunmaktadır. Farabi'ye göre mutluluğu elde etmenin dört biçimi vardır bunlar sırasıyla: Teorik erdemler, fikri erdemler, ahlaki erdemler ve pratik sanatlar (Farabi, 2018).

Kavramsal olarak iyi oluş, başta psikoloji ve felsefe alanlarında olmak üzere, iyilik üzerine tanımlar geliştirmiş ve bireyin iyi oluş halini etkileyen etmenler üzerine kapsamlı çalışmalar gerçekleştirmiştir. İyi oluş teriminin iki felsefi bakış açıları hedonik ve *eudaimonic* olarak tanımlanmıştır (Ryan, Deci 2001). İlk olarak Aristo tarafından ele alınan bu ayrıma, 4.

Yüzyılda *Nikomakhos'a Etik* (2020) kitabında dikkat çekilmiştir. Aristo'ya göre iyilik olgusu, insanoğlunun tüm eylemlerinin örneğin, sanat, araştırma gibi nihai amacı olduğunu ifade etmektedir (Aristoteles, 2020, s.23). Dolayısıyla iyilik herkes tarafından istenen bir durum halini almaktadır. İyilik tanımının kavramsal olarak ne anlama geldiğini araştırırken Aristo, buna mutluluk adını vermektedir. Onun düşüncesinde mutluluk veya *eudaimonia* gelip geçici bir durum olmaktan çok, istikrarlı ve kalıcı bir duygu durumunu ifade etmektedir.

Kimilerine göre mutluluk haz kavramıyla eşdeğer görülmektedir. Aristo yaşamı üçe ayırarak hazza düşkün yaşam şeklini bunlardan biri olarak tanımlar (Aristoteles, s.24). Ancak Aristo iyi oluş halini bireyin *daimon'unu* keşfetmesi veya doğasına göre yaşaması olarak nitelemektedir, dolayısıyla iyi oluş mutluluktan öte bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bir bakıma sözü geçen düşünürlerin ortak olduğu nokta, en üst iyilik olan mutluluğun dışsal bir faktörlerden etkilenmeyen ve kendi için istenen bir olgu olduğudur: “*Bir şey kendisi olduğu için aranıyorsa ya da kendinden dolayı seviliyorsa iyi olarak adlandırılır...*” (Aristoteles, s.26). Aristo'nun mutluluk tanımına göre, insanlar mutlu olmaya araçsal olarak bakmamaktadır. Sonuç olarak mutluluk sadece kendisi için istenir, elde edilecek başka bir şey için değil. Hayatta tüm amaç mutluluksa, eylemlerimizin amacı mutluluktur ve bu terim kendine yeten bir şeydir. Yazar iyi oluşu dışsal ve ruha, bedene ait iyiler olarak ikiye ayırmaktadır (Aristoteles, s.31).

Benzer biçimde Plato iyi oluş terimini kullanırken, ‘iyi yaşamak’, ‘başarılı olmak’, gibi terimleri dönüşümlü olarak kullanmaktadır. Onun metinlerinde yer alan karakterleri herkesin hayatının iyi gitmesini istediğini vurgularken, hayatta diğer tüm amaçların buna hizmet ettiğini söylemektedir. Düşünür, hazcı felsefelerin aksine mutluluğun, mutlak iyiye ahlaksal yolla ulaşılması olarak tanımlarken, iyilik olgusunu Tanrı ile eşdeğer görmektedir.

Sokrates iyi oluş teriminin tanımını yapmaz ancak bireyin sahip olduğu nesneler doğrultusunda bu duruma erişebileceğini düşünür, bu onun nesnel liste teorilerinin içinde yer almasına sebep olur. Sokrates hayatın iyi olması için ihtiyaç duyulan şeyleri listeler: materyal eşyalar, bedensel sağlık, sosyal ilişkiler, insan karakterine bağlı kişilik özellikleri ve zihin. Sonuç olarak Sokrates düşüncesinde iyi oluşun temel bir tanımı yapılamaz ancak bu duruma erişmek için bireyin neye sahip olması gerektiği açıklanmaktadır. Zenginlik ve güç bu kapsamda iyi oluşun hali için gereken iki temel unsur olarak sıralanmaktadır. İyi oluş kavramı üzerine Sokratik düşüncüyü takip edenler erdemli olmayı sahip olunması gereken bir karakter özelliği olarak öne sürmüştür, ancak erdemli olmanın tanımı açık bir biçimde sunulmamıştır.

Aristo faydacı bakış açısına karşı çıkarak, kişinin hayatta keyif, zevk ötesinde erdemli ve şerefli bir hayat sürmesinin gerekliliğine vurgu yapmıştır, böylelikle onun düşüncesinde iyi oluş kavramı *eudaimonic* bakış açısı altında tanımlanmıştır. Dolayısıyla zevkle tanımlanamayacak çeşitli özellikleri iyi oluş kavramına ekleyerek, bireylerin kendi doğası ile uyumlu şekilde yaşamasına dikkat çeker. Bu durum kimi zaman keyifli olarak tanımlanamayacak tecrübelerinde iyi oluş halini desteklediğini göstermektedir. Bununla birlikte *eudaimonic* iyi oluş anlık bir durum yerine doymuş bir yaşama biçimidir. Sonuç olarak iyi oluş hali Aristo'nun düşünceleri kapsamında *eudaimonic* perspektifle şekillenmektedir (Waterman 2010). Örneğin, kendini fark etme, erdem, hayat amacının olması, yapılan eylemler konusunda bireyin özerkliği, kişisel gelişimin tecrübe edilmesi, büyük resme odaklanma mutluluğu yaratan unsurlardan bir kaçıdır.

İyi oluş kavramı hedonist felsefi düşünceler tarafından ele alındığında, özünde haz ve acı iyi oluşu etkileyen temel unsurlardır. Bireyin haz aldığı durumları arttırması ve acı çektiği durumları azaltması veya başka bir ifadeyle zevk ve acı arasındaki dengenin sağlanması iyi oluşu olumlu anlamda etkilemektedir. Hedonik bakış açısı, Yunan filozof Aristippus'un sunduğu üzere, hayattaki en üst iyiliğin kişinin zevk peşinde koşması ve hoşnutsuzluktan kaçması olarak tanımlanmıştır, böylelikle hedonist yaklaşımın temeli oluşmuştur (Oliver, 2020). Onu takip eden Thomas Hobbes, Marquis de Sade gibi yazarlar hedonik bakış açısıyla insan varoluşu üzerine düşüncelerini kavramsallaştırmıştır. Yararcılık (utilitarianizm) olarak tanımlanan düşünce biçimi yararı maksimize etmek üzerine kuruludur, bu nedenle hedonik bakış açısı bağlamında incelenmektedir. Utilitarianizm düşüncesini savunan yazarlar temelde iyi bir toplumun oluşmasının öznel bir biçimde bedensel zevkleri, arzuyu ve kişisel çıkarları gözeterek mümkün olduğunu savunurlar (Ryan, Deci 2001).

Geçmişten günümüze iyi oluş kavramının gerçek doğası üzerine tartışmalar süregelmiştir. Kimi araştırmacılar iyi oluşun sadece tek bir tanımının üzerinde dururken, günümüzde ideal varoluşun gerçekleşebilmesi için hem hedonik hem de *eudaimonic* bakış açılarının bir arada var olması gerektiğinin üzerinde durulmaktadır, böylelikle bireyin gelişim [*flourishing*] içinde var olduğu belirtilmektedir (Keyes, 2002).

İngiliz mantıkçı ve düşünür Bertrand Russell 1930 yılında yayımlanan “*Mutlu Olma Sanatı*” isimli kitabında, insan hayatındaki mutsuzluk kaynaklarını derinlemesine inceleyerek okurlara aktarmaktadır. Kitabın kapsamı düşünüldüğünde yazar, uygar ülkelerde, dış

nedenlerden ötürü etkilenmemiş ancak katlanılması zor yaşam şartlarında mutsuz yaşayan insanlara birtakım çareler sunmaktır. Bir bakıma ahlakçı bir perspektiften yanlış alışkanlıklar, hatalı dünya ve ahlak görüşlerinin insanları mutsuz ettiğini savunmaktadır (Russell, 2020. s.19). Buna ek olarak yazara göre, toplum içerisinde var olan psikolojik baskılardan kurtulamadığı sürece insan mutsuz olmaya mahkûmdur. Sonuç olarak kitap boyunca mutsuzluğun sebepleri sıralanmış olsa da yazar insanları mutluluğa götürecektir birtakım durumlara da işaret etmektedir. Russell'a göre *“Mutluluk her şeyden çok, insanlara ve çevreye dostça ilgi duymaya dayanmaktadır...”* (Russell, 2020. s.116). Bertrand Russell ‘Keyif’ başlığı altında toplumun iyiliğinin ve dolayısıyla mutluluğun, keyif duygusuna sahip olmakta yattığını aktarmaktadır (Russell, 2020. s.129):

“Bir insan ne kadar çok şeye ilgi duyarsa, o kadar çok mutlu olma olanağına kavuşur ve o derece az kaderin insafına bağlı olur, çünkü bu ilgilerden birini yitirecek olsa, bir diğerine yönelebilir”

Dolayısıyla Russell düşüncesinde mutlu bir insanın en belirgin özelliği onun ilgi duyduğu meselelerin fazlalığı ve buna bağlı olarak keyifli olduğu zamanlardır. Çağdaş yaşamda keyifli olma ve mutlu olma gibi olgulara nasıl ulaşılacağı Bertrand Russell’ın düşünceleri doğrultusunda örneklenmeye çalışılmıştır.

Freud *Uygarlığın Huzursuzluğu* (2014) adlı eserinde tüm insanların mutluluğun peşinde olduğunun hatta daima o duygu durumunun içinde bulunmak istediğini belirtmektedir (Freud, 2014 s.36). Buna karşılık insanın mutsuz olabilme olasılığı çok daha kolaydır. Dolayısıyla psikanalitik kuramda insan doğduğu andan itibaren anneden ayrılışı ile birlikte daimî bir acı içindedir. Karşı cinsle birlikte olmak isteyen çocuk, başarısızlığı sonucu endişe içindedir. Freud mutsuzluğun sebeplerini üç ayrı kategoriye ayırır: birincisi yok oluş, ikincisi fiziksel ağrı ve son olarak diğer insanlarla olan ilişkilerimiz. Ona göre bu sıralanan mutsuzluk kaynaklarının en acı vereni ise sonuncu sebep olan insanlarla olan ilişkilerimizdir (Freud, 2014 s.37). Yazar acılarımızı şu şekilde betimler (Freud, 2014 s.35); *“... Doğanın üstün gücü, kendi bedenimizin zayıflığı ve insanların aile, devlet ve toplum içinde birbirleriyle ilişkilerini düzenleyen ayarlamaların yetersizliği”*. Bundan kaçınmayı planlayan insan ya Epiktetos’un savunduğu gibi inzivaya çekilir ya da insan mutsuzluğuna sebep olan doğaya egemen olamama durumuna karşı çıkmayı hedefler.

Uygarlığın Huzursuzluğu’nun üçüncü bölümünde Freud uygarlığın kişi üstünde yıkıcı etkilerine yönelir. Yüzyıllar boyu süre giden teknolojik gelişmelerin insanın mutluluğu üzerinde nasıl bir etken olduğu üzerine yoğunlaşır. Uygar insanın toplum içinde giderek nevrotikleşerek

mutluluğa olmaya itildiğini savunur (Freud, 2014 s.46). Örneğin şehirlerde kurulan parklar ve bahçeler aslında doğadaki güzelliğin bir yansımasıdır, insan uygarlıkta bu tür güzelliklere ihtiyaç duyar. Bununla birlikte şehirleşme topluma kolaylıklar sağladığı kadar, insanın karşısına kötülüklerde çıkarır. Freud bu duruma örnek olarak ulaşımı kolaylaştıran bir nesne olan tren raylarını inceler. Raylar bir yandan ulaşımı kolaylaştırırken -bir yandan sevdiğimiz bir bireyin sağlıklı bir biçimde ulaşmak istediği noktaya varıp varmadığını bilmediğimizden- kişi üzerinde bir endişe haline gelir.

Özetlemek gerekirse, *Uygarlığın Huzursuzluğu* (2014) yapıtında mutluluk kavramı kuramsal açıdan incelenmiştir. Mutluluk toplum içindeki bireyler için ulaşılması gereken belki de en önemli duygu durumudur. Dış etkenler bunu zorlaştırırsa da uygarlık bizlere toplum içinde iyi ilişkiler kurulmasını bir bakıma dikte eder, çünkü insan için uygar olan sevgi ve şefkattir. Freud'un üstünde durduğu temel prensip insan ilişkilerinin bireye en büyük mutluluğu verdiğidir. Bunun ile mutluluk yolunda bireyin yapması gereken en önemli aktivite sosyal çevresi ile sağlıklı bağlar kurmaktır.

Böylelikle Freud'un düşünceleri dâhilinde iyi oluş kavramını toplumsal mutluluk üzerinden incelemiş olduk. Ancak Freud bu kavrama aynı zamanda bireysellik, çocukluk ve haz olgularıyla da ilişkilendirmektedir. Freud çocukluğa ilişkin hazların tatmin edilmesiyle mutluluğa ulaşılacağından söz eder: "*Mutluluk, tarih öncesi bir dileğin gecikmiş olarak doyurulmasıdır. Bu yüzdendir ki, zenginlik bu kadar az mutluluk getirir*" (akt. Philips, 2021, s.144). Freud çocukluğumuzda hayal ettiğimiz şeylerin gerçekleşmesiyle gerçekten mutlu olacağımızı aktarır. Çocukluğun belki de temel hazlarından bir tanesi oynamaktır. Bu bağlamda yetişkin deneyimini çocukluk üzerinden tanımlarken "*akıllı yetişkin, her zaman olduğu gibi çocuk olmaya isteklidir, bir noktaya kadar da bunu bile bile ister*" ifadesini kullanır (akt. Philips, 2021, s.145). Çocukluk ve yetişkinlik bu bağlamda ele alındığında yetişkin mutluluğu oyunlar yerine maddi dünya deneyimlerimiz üzerinden açıklanır gözükmektedir.

Bu bölümde Antik felsefede iyi oluş ve sınırlı kapsamda çağdaş kavramlar üzerine bir değerlendirme sunulmuştur. Kavramın belirgin olarak iki yaklaşım tarafından, hedonik ve *eudaimonic* olarak ele alındığı saptanmıştır. Bu iki felsefi geleneğin öncüsü Aristo ve Aristippus'un temel düşüncelerine yer verilmiştir. Modern psikoloji ve iyi oluş ilişkisi farklı araştırmacılar ışığında incelenirken, öne çıkan kuram ve kavramların sunulacaktır. Bu

bağlamda, bir sonraki bölümde iyi oluş kavramının pozitif psikoloji kuramları ilişkisi değerlendirilecektir.

1.6. Modern Psikoloji ve İyi Oluş

Pozitif psikoloji alanı geçen yirmi yıl içerisinde iyi oluş ve mutluluk kavramları üzerine araştırmalar gerçekleştirerek, insanın hayat deneyiminin nasıl olması gerektiğine ilişkin sorulara yanıt aramaktadır. Geneliyle iyi oluş kavramının iki perspektifte çalışıldığı görülmektedir: hedonik ve *eudaimonic*. Felsefe alanında ortaya çıkarılan bu ayrımı, psikoloji alanının geliştirmeye devam ettiği görülmektedir. Bu bölümde iki felsefi bakış açısının psikoloji alanındaki yansımaları incelenecektir. Hedonik iyi oluş kavramı öznel iyi oluş bağlamında incelenirken, *eudaimonic* iyi oluş üç temel teori kapsamında ortaya konmaktadır. Bunlar sırasıyla; “*Eudaimonic İyi Oluş*”, “*Psikolojik İyi Oluş*” ve “*Öz Belirleme Teorisidir*”.

İyi oluş bireylerin hayat boyu psikolojik olarak en iyi şekilde işlediği deneyimler olarak adlandırılmaktadır. Yaşamda var olan pek çok öge iyi oluş halini etkilemektedir. Doğru bir yaşamın nasıl olacağı farklı disiplinlerdeki araştırmacıların ilgisini çekmiştir. 1960’lardan başlayarak pozitif psikoloji alanı gelişmeye başlamış ve iyi oluş teriminin üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda Seligman ve Csikszentmihalyi’nin çalışmaları optimal yaşam deneyimi için teorik bir altyapı hazırlamaktadır. Yazarlar 2000 yılında yayınladıkları makalede pozitif psikolojiyi şemsiye bir tanım olarak belirterek, hayatın pozitif anlarına odaklanan, toplumların ve bireylerin gayret içerisinde var olduğu deneyimlerine işaret eden kuramlar geliştirmiştir (Seligman, Csikszentmihalyi, 1990). Bazı araştırmalara göre *eudaimonic* iyi oluş hali, hedonik yaklaşıma kıyasla daha uzun vadeli mutluluk sağlamaktadır. *Eudaimonic* iyi oluş hali karmaşık olması sebebiyle farklı teorilerin oluşmasını sağlamıştır bunlar sırasıyla: *eudaimonic* iyi oluş kuramı (Waterman 1993), Psikolojik iyi oluş kuramı (Ryff 1989) ve Öz Belirleme kuramıdır (Deci, Ryan 1985: 2000).

Mihaly Csikszentmihalyi tarafından ortaya konan Akış [*Flow*] kuramı, modern pozitif psikoloji içerisinde öne çıkan çalışmalardan bir tanesidir. Bu kuramı bir aktivite içerisinde olan bireyin optimal durumuna işaret etmektedir ve bir kişinin herhangi bir aktivite sırasında gerçekleştirdiği odaklanma olarak tanımlanır: bu zihinsel durum, kişinin aktiviteye tamamen dalmış olduğu ve süreçten zevk alma duygusunun eşlik ettiği bir durumdur (Csikszentmihályi, 1990). Bireylerin iyi oluş hali ile doğrudan ilişkili olan bu kuram medya

tüketimi, spor deneyimi gibi çeşitli aktivitelerin bireylerin iyi oluşunu doğrudan etkilediğini belirtmektedir. Akış kuramının iyi oluşa etkisi sıralanırsa: günlük hayatın stresinden uzaklaşmak, negatif duygulardan kurtulmak, ruh durumunun olumlu olarak artması, bireyin kendini yeterli hissetmesi, kısa süreli iyi oluş ve yaşam memnuniyeti gibi gözükmeaktadır.

Martin Seligman, pozitif psikoloji alanının öncülerinden bir araştırmacı olarak bireylerin iyi oluş haline odaklanan ve toplumun anlam arayışına ilişkin çalışmalar gerçekleştirmiştir. Yazar bireylerin kendini keşfetmesi ve erdemlerini bulması gibi durumların iyi oluş halini destekleyen ana unsurlar olduğunu vurgulamaktadır (Seligman, 2002). Pozitif Psikoloji alanın İkinci Dünya Savaşı sonrasında bilimsel olarak insanı iyileştirme yönünde çalışmalar yapması öznel iyi oluş ile doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda Seligman bireylerin hayatta en iyiye ulaşması için temel bileşenleri sıralar: Pozitif duygular, ilişkili olma, pozitif ilişkiler, anlam ve başarı (Seligman, 2011). Bir bakıma yazar iyi oluşun tanımını sunmak yerine, iyi oluşu yaratacak etmenleri sıralamaktadır. Modern psikoloji içerisinde Seligman ve Csikszentmihalyi'nin çalışmaları bireylerin hayatında kötü durumları onarmak yerine, hayatlarında iyi giden durumların ve onları pozitif anlamda motive edecek etmenler üzerinde yoğunlaşmaktadır (Seligman & Csikszentmihalyi, 1990). Bu durum yazarların pozitif psikoloji alanının öncüleri haline getirmiştir.

İyi oluş kavramı *eudaimonic* açıdan incelendiğinde, bireylerin mutluluğa ulaşması dışsal motivasyonlar ile gerçekleşmediği görülür. Modern psikolojide bu tipte eylemler ototelik yani kendisi için var olan eylem olarak nitelendirilmektedir. Oyunlarda bu bağlamda kendi için oynanır, dışsal faaliyetler tarafından etkilenemez. Oyuncular zenginlik gibi maddi olgular elde edeceği için oyunlara yönelmez. Huizinga modern çağda oyun tanımı yapan ilk antropolog olarak, oyunların maddi çıkarlara ilişkisini incelemiş ve günümüzde oluşan spor anlayışını eleştirmiştir. Dolayısıyla oyunlar genellikle kendi varlığı için oynanır.

Psikoloji alanındaki araştırmacılara göre hedonist bakış açısı öznel iyi oluşla ilişkilidir (Ryan, Deci, 2001). Mutluluk çeşitli amaçları yerine getirerek, değer verilen sonuçlara ulaşarak elde edilebilmektedir. Bu bakış açısında mutluluk sadece bedensel zevklerin arzuların doğrultusunda gerçekleşmez. Diener tarafından kavramsallaştırılan öznel iyi oluş kavramı *hedonia* anlamına gelmektedir (Diener, 1985). Öznel iyi oluş fiziksel, duygusal ve bilişsel unsurlardan oluşmaktadır. Fiziksel iyi oluş bedensel sağlık ile ilişkilendirilmektedir. Duygusal iyi oluş pozitif duyguların yüksek derecede var olması ve negatif duyguların düşük yoğunlukta

olması ile ilişkilendirilmektedir. Bilişsel iyi oluşsa bireyin hayattan aldığı doyum üzerine değerlendirme yapabilme becerisidir. Bu bağlamda öznel iyi oluş üzerine yapılan çeşitli araştırmaların gösterdiği üzere, öznel iyi oluşun yüksek olduğu bireylerin stresli durumlarda, öznel iyi oluşu düşük bireylere kıyasla daha dayanıklı olduğu saptanmıştır (Suldo ve Huebner, 2004).

Ryff (1989) iyi oluş terimini araştırırken, teorilerini Aristo'ya dayandırır ve hayat boyu insan gelişimi üzerine bir kuram ortaya koyar, psikolojik iyi oluş teorisinin temeli böylelikle öznel iyi oluş benzeri bir biçimde haz odaklı değildir. Onlara göre iyi oluş basitçe haz elde etmek değildir, kişinin kendi potansiyeline ulaşması psikolojik iyi oluş olarak tanımlanır. Ryff'in modeli psikolojik iyi oluşu altı etken altında inceler: ustalık (kişinin hayat içerisinde belirli zorlukları ustaca aşması), otonomi (kendini gerçekleştirme ve içsel özgürlük), kişisel gelişim, kendini kabul etme, pozitif kişilerarası iletişim ve son olarak hayat amacının olması. Ryff ve Keyes (1995) benzer biçimde oluşturdukları iyi oluş ölçümünde, otonomi, kişisel gelişim, kendini kabullenme, hayat amacı, ustalık ve pozitif ilişkiler gibi başlıkları iyi oluş halini destekleyen maddeler olarak sıralamaktadır.

Eudaimonic iyi oluş kuramları arasında yer alan Öz Belirleme Teorisi Edward Deci ve Richard Ryan tarafından geliştirilmiştir (Deci ve Ryan, 2000). Araştırmacılar kurguladıkları motivasyon teorisini yıllar içinde geliştirmiştir. İnsanların doğasında var olan büyüme eğilimlerini ve doğuştan gelen psikolojik ihtiyaçlarını ilgilendiren bir makro insan motivasyonu ve kişiliği kuramı sunmuşlardır. Öz Belirleme teorisi iyi oluş konusunda bir başka yaklaşımı temsil etmektedir. Kurama göre insan yaşamının üç temel istenci vardır bunlar: otonomi, yeterlilik ve ilişkili olma. Bu ihtiyaçların yerine getirilmesi psikolojik gelişim için temel unsurlardır. Kurama göre sözü geçen üç temel unsur her ailede veya kültürde eşit öneme sahip değildir. Öz Belirleme Teorisi Ryff ve Singer'ın *eudaimonic* yaklaşımıyla benzerlikler ve farklılıklar göstermektedir. Edward Deci ve Richard Ryan tarafından ortaya konan model pek çok deneysel çalışmada kullanılarak ortaya konan psikolojik ihtiyaçların (otonomi, yeterlilik, ilişkili olma) dijital oyun tüketimiyle gerçekleştiğini göstermiştir (Reer, Krämer 2018, ;Przybylski, Ryan, Rigby 2009; Ryan vd. 2006). Ancak çalışmalar geneliyle uzun vadeli iyi oluş üzerinde durmamıştır.

Bu bölümde pozitif psikoloji alanında ortaya konan çeşitli modellere yer verilmiştir. Bu kapsamda ilk olarak Seligman ve Csikszentmihalyi (1990) tarafından ortaya konan

alışmalar, Ryff'in (1989) iyi oluş modeli ve son olarak Edward Deci ve Richard Ryan tarafından sunulan Öz Belirleme Teorisi ışığında psikoloji alanında iyi oluş kavramının izi sürülmüştür. Özetle *eudaimonic* iyi oluş ve öznel iyi oluş arasındaki temel farklar ortaya konmuştur.

1.7. Pozitif Medya Psikolojisi ve Oyunlarla İlişkisi

Teknoloji düşüncelerimizi, duygularımızı, fizyolojimizi ve davranışlarımızı dolaylı veya dolaysız biçimde etkilemektedir. Medya okuryazarlığı bu bağlamda günümüzde önemli bir konu haline gelmiştir. Araştırmalar medya ürünlerinin yaratıldığı, dağıtımına sokulduğu dolayısıyla medya endüstrisinin nasıl işlediği konusunda bilgi sahibi olan bireylerin medyayı daha bilinçli bir şekilde tükettiğini göstermektedir (Potter'dan akt. Oliver 2020). Pozitif medya okuryazarlığı medya okuryazarlığını ve medya psikolojisini birleştiren yeni bir alan olarak tanımlanmaktadır. Medya psikolojisinden alınan iyi oluş ve gelişme olguları medya tüketimi bağlamında kullanılmaktadır. Bir bakıma medya psikolojisinde iyi oluş kavramı bireylerin medyayı bilinçli ve stratejik bir biçimde kendilerine fayda sağlayacak şekilde kullanılması için bilimsel araştırmalar yürütmektedir.

İletişim bilimci Marshall McLuhan ünlü sözü "araç iletidir" ile toplumların değişen iletişim teknolojilerine bağlı olarak nasıl şekillendiğini böylelikle aracın içeriğinden toplumun yapısının ve işleyiş biçimini etkilediğinden söz eder. Mobil telefonlar, oyunlar, internet yaşam biçimlerimizi, davranışımızı köklü bir biçimde değiştirmektedir, böylelikle iletişim biçimleri içinden çıktığı toplum hakkında bizleri bilgilendirmektedir. Dijital oyun tarihinde ilk ortaya çıkan oyunlardan bir tanesi olan *Spacewar* (1962) ve *Gutenberg Galaksisi* (McLuhan, 1962) kitabı aynı yıllarda ortaya çıkmıştır, 1962'den itibaren McLuhan dijital oyunlar ve ortaya çıktığı toplum konusunda düşüncelerini metinlerinde okurlarına aktarmıştır (Liam, 2018). McLuhan bundan iki yıl sonra çıkardığı *Medyayı Anlamak* (1964) kitabında oyunlarla birlikte değişen kültürel, toplumsal durumlara dikkat çekerek, bireylerin hayatının her kısmında kontrol altında olduğunu ve oyunların buna karşılık sistemli kontrol edilebilir alanlar sunarak sağlıklı kaçış ortamları olduğunu aktarır.

Temel olarak medya tüketiminin en belirgin özelliklerinden biri alıcıya sunduğu zevktir. O halde, bir medya tüketimi olanağı veren dijital oyunların oyuncuların genel sağlığına etkisi veya iyi oluşları üzerindeki etkileri nedir? Dijital oyunlar sağlıklı bir kaçış aracı olarak nitelendirilebilir mi? Bu sorulara cevap vermeden önce eğlence ve haz alma olgularının

tanımının ortaya konulmasında fayda vardır. Medya çalışmalarında sıklıkla kullanılan bir tanım Dolf Zillman ve Jennings Bryant tarafından yapılmıştır: yazarlara göre eğlence;

"Kişilerin şans veya şanssızlıkları üzerinden aydınlatılan, başkalarının veya kendinin özel yeteneklerinin sergilendiği, haz vermek amacıyla tasarlanmış herhangi bir aktivite veya deneyimdir" (Zillman, Bryant 1985).

Dolayısıyla medya içerikleri kimi zaman keyifli olarak nitelendirilmeyen anlatı yapıları ortaya koysa da bireylerin medya tüketiminden beklentileri temelde haz veya eğlence amaçlıdır. Ancak dijital oyunlarda sunulan mücadele biçimleri kimi zaman oyuncunun becerileriyle uyumlu değildir, böylelikle oyuncunun başarılı olabilmesi için daha fazla çaba sarf etmesi gerekmektedir. Bu süreç oyun dinamiklerine bağlı olarak sıkıcı olabileceği gibi, eğlenceli bir deneyim de olabilmektedir. Dolayısıyla özellikle de oyun dinamikleri düşünüldüğünde, oyuncular kimi zaman rahatsız edici deneyimler yaşayabilmektedir.

Bu bağlamda bireylerin eğlence seçme süreci önemli bir konu başlığı haline gelmektedir. Bu kapsamda sıklıkla kullanılan kuramlar; kullanımlar ve doyumlar ve seçici maruz kalma olarak sıralanabilmektedir. Her iki kuram temel olarak bireyleri benzer veya aynı şekilde yorumlamaktadır. Kuramların yaklaşımına göre tüm insanlar zevk peşinde koşmaktadır ve medya tüketimi bu istence hizmet etmektedir. Sosyal Psikolog Herta Herzog'un radyo dinletileri üzerine yaptığı çalışmalar kullanımlar ve doyumlar kuramının örneklerinden ilkidir. Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı bireylerin medya tüketimi bağlamında hangi içeriklere yöneldiği konusunda bir izlek sunarken yapılan araştırmalar bir bakıma tek boyutlu olarak ifade edilebilir.

İletişim bilimci Peter Vorderer'e göre medyayla dolayısıyla gerçekleşen eğlence, kullanıcıları alternatif bir gerçekliğe götürerek, çocuklukta oynanan hayali oyunlar benzeri bir deneyim yaşatmaktadır (Vorderer vd. 2012). İzleyiciler farklı anlatı dünyalarına erişerek, mücadeleciler, hayal kırıklığına uğraticılar, merak uyandıran ve ödüllendirici durumlara girmektedir. Bu güvenli ve kontrollü ikincil ortamlarda oynayarak bireyler hem materyal hem varoluşsal problemleri ile başa çıkmayı öğrenmektedir (Vorderer, 2004). Medya tüketimi bağlamında gerçek dünyadan bağımsız bir zaman ve mekân içerisine geçen bireyler, duygu düzenleme, kaçış, iyileşme, öğrenme, sosyal fayda gibi motivasyonlarla dijital oyunlara yönelmektedir (Kosa, Uysal 2020).

Duygu, bireylerin ruh haliyle kıyaslandığında daha kısa süreli hislerdir ancak ruh haliyle doğrudan bağlantılıdır. Ruh hali daha uzun süren bir olgudur. Bu bağlamda oyunlar hem oyuncuların duygularını hem de ruh halini etkileyebilmektedir. Oyunlar ototelik, yani amacı kendisinde olan aktivitelerdir, bu nedenle dışsal öğeler oyun oynama motivasyonunu etkilememektedir. Dışsal motivasyonların etki ettiği örneklerden biri ancak para kazanmak olabilir, *Kim 500 Milyar İster* (2011) isimli bilgi yarışması bu duruma örnek olarak verilebilir. Oyunun kazanma koşulunun paraya bağlı olması nedeniyle, oyuncu oyunun dışında bir amaç için emek harcamaktadır.

Psikoloji alanında Seçici Maruz Kalma kuramı, duygu düzenleme kuramı bağlamında geliştirilmiştir. Aki Jarvinen oyunlarında bir medya türü olarak bu bağlamda incelenebileceğini ve oyun tasarımına ilişkin bileşenlerin, insan psikolojisiyle ilişkisini kapsamlı çalışmasında göstermiştir (Jarvinen 2007). Bu kapsamda farklı türlerde oyunların, oyuncularına yaşattığı hisler, tür geleneklerine bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Herhangi bir oyunun mekanikleri, estetiği, içeriği kısacası oyun bileşenleri bir oyuncunun tercihlerini ve seçimlerini şekillendirmektedir. Bu kapsamda cinsiyet farklılıklarının oyun tercihlerini nasıl etkilediğine yönelik çeşitli araştırmalar yapılmıştır (Zillman, Bryant 1985;), (Sherry, 2004). Tarihsel olarak kadınların erkeklere göre oyunlara daha az ilgi duyması çeşitli araştırmacıların ilgisini çekmiştir. Literatürde kadınların şiddet içeren medya içeriklerine erkeklere kıyasla daha az ilgi duyması ve ağırlıklı olarak endüstrinin bu yönde oyunlar üretmesi bunun sebeplerinden olarak gösterilebilir²⁴. Buna ek olarak, erkeklerin bilgisayar üzerinden iletişime kadınlara kıyasla daha açık olması ve endüstrinin kadınlara yönelik oyunları geliştirmemesi gibi nedenlerden ötürü, kadınların bilgisayara oyunlarına daha az ilgi duyduğu düşünülmektedir (Bryant, 2006 s.191).

Dolf Zilman ve Bryant seçici maruz kalma durumuna çeşitli örnekler vererek oyun oynama eylemini incelemektedir. Onlara göre iletişime maruz kalma isteği ve buna bağlı olarak oyuncuların geçmiş tercihleri, hangi içeriğe yöneleceklerini etkilemektedir. Zillman ve Bryant'a

²⁴ Oyun kültürü ve cinsiyet konusunda gerçekleştirilmiş pek çok araştırma oyuncu stereotipini sanıldığı gibi genç erkek olmadığını göstermektedir. Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (2012) isimli kitabında, mobil oyunların hayatımıza girmesi ile 2000-2010 yılları arasında kadın oyuncuların da erkekler kadar oyuna vakit ayırdığını buna bağlı olarak oyuncu demografilerinde kapsamlı değişiklikler olduğunu belirtmiştir. Kadınların erkeklerden daha az oyuna zaman harcamasını iletişimsel bir perspektiften inceleyen araştırmacılar, oyun endüstrisinin maskülen olmasına, kadınlara yönelik oyunların üretilmediğine dikkat çekmişlerdir (Lucas vd. 2004).

göre oyuncuların hafızalarında pozitif hedonik deneyimler onların zihninde kalıcı izler bırakmaktadır (Zilmman ve Bryant 1985 akt. Jarvinen s.109). Buna bağlı olarak oyuncuların tür tercihleri beğenilerine göre şekillenmektedir.

Oyunlar oyuncularına pozitif ve negatif duygular yaşatmasına karşın, oyuncunun oyundan aldığı temel haz; keyifli vakit geçirmek dolayısıyla pozitif duygular yaşamaktır. Jarvinen (2007), bu ikileme meta duygu kavramı üzerinden açıklama getirmektedir. Pozitif hedonik duygular tüm oyunlarda mevcuttur çünkü oyunlar zevk ve eğlence yaşatmak amacıyla geliştirilmektedir. Bir oyun mekaniğinin, oyuncu tarafından sürekli başarıyla tekrarlanması ona haz vermektedir. Bu durum platform ve *roguelike* oyunlarda sıklıkla görülmektedir. Oyuncular ancak defalarca kez aynı mekanikleri ve oldukça zor eylemleri tekrarlayarak başarıya ulaşmaktadır.

1.8. İyi Oluşun Değerlendirilmesi: Ölçekler ve Metodolojik Yaklaşımlar

Öznel iyi oluş bireylerin hayatlarını pozitif veya negatif olarak, ne kadar iyi gittiğinin kendilerinin değerlendirmesidir (Diener vd. 2018). Dolayısıyla öznel ifadesi iyi oluş terimini sınırlandırarak, bireyin kendi perspektifiyle ilgilenmektedir. İyi oluş şemsiye bir tanım olarak, psikoloji üzerine yapılan araştırmalarda pek çok farklı yönüyle ele alınmaktadır. Bu bölümde iyi oluşun hangi değişkenlerle ölçüldüğü farklı disiplinlerde yer alan çalışmalarla incelenecektir.

Norman Bradburn (1969) tarafından oluşturulan Duygulanım Dengesi Ölçeği [*Affect Balance Scale*], katılımcıların iyi oluş bağlamında kendilerini değerlendirdikleri ilk örneklerdendir. Katılımcılara geçmiş haftalarda belirtilen on adet duygudan herhangi birini deneyimleyip deneyimlenmediği sorulmaktadır. Negatif ve pozitif duyguların uzun vadede ölçüldüğü bu örnek her ne kadar önemli bir yaklaşımı temsil etse de ölçekte yer alan soru sayısı oldukça azdır bu nedenle araştırmacılar tarafından eleştirilmiştir (Diener, 2009 s.26).

Büyük ölçekli ancak tek boyutlu olan küresel iyi oluş üzerine yapılmış bir başka ölçek ise Andrews ve Withey (1976) tarafından geliştirilmiştir, yapılan araştırmada katılımcıların cinsiyetine bağlı olarak iyi oluş düzeylerinde farklılıklar tespit edilmiştir. Ölçekte yer alan sorular katılımcıların kendi hayatlarını değerlendirmesini talep etmektedir; “hayatınızla ilgili nasıl hissediyorsunuz?” gibi soruları katılımcılara aktarmaktadır ve belirli bir süre içerisinde başlarına gelen olaylar çerçevesinde yanıtlamaları beklenmektedir. Öznel iyi oluş üzerine yapılan ölçekler geneliyle katılımcıların anlık duygu durumunu ölçmek yerine, daha geniş bir zaman içerisinde kişilerin kendisini değerlendirmesini talep etmektedir. Yazarlar 7’li Likert

ölçeğiyle oluşturdıkları ölçümde “memnun”, “ne memnun ne berbat”, “berbat” seçenekleriyle, iyi oluşun hem duygusal hem de bilişsel bileşenlerini yansıtacak şekilde tasarlanmıştır, iyi oluş ölçeklerine ilk defa bilişsel boyutlarına eklemeleri nedeniyle literatürde sıkça referans gösterilmektedir. Andrews ve Withey (1976) tarafından ortaya konan ölçeğe karşın Yaşam Memnuniyeti Ölçeği [*Satisfaction with Life Scale*] çok boyutlu bir duygusal iyi oluş ölçeği olarak hayat memnuniyetini ölçmektedir (Diener ve Emmons vd. 1985). Yaşam Memnuniyeti Ölçeği Köker (1991)²⁵ tarafından Türkçe’ye uyarlanmıştır. Sıkça kullanılan Yaşam Memnuniyeti Ölçeği basitçe ‘Hayatımdan memnunum’ gibi sorular içermekte ve katılımcılara yöneltilmektedir. Bu ölçek aynı zamanda bireylerin hayatları boyunca deneyimledikleri çeşitli duyguları hangi sıklıkta veya yoğunlukta yaşadıklarını ölçmektedir. Köker (1991), yaşam doyumunun, cinsiyet, ırk ve din, iş ve gelir düzeyi, eğitim düzeyi, evlilik ve aile yaşamı, toplumsal yaşam, kişilik özellikleri, biyolojik etkenler gibi değişkenler üzerinden ilişkisini incelemiştir.

Öznel iyi oluş ölçeklerinde ‘öznel’ ifadesi araştırma sorularının sınırlandırılmasına ve açıklanmasına hizmet etmektedir, böylelikle katılımcıların hayatlarının nasıl gittiğini kendi ifadeleriyle değerlendirmeleri beklenmektedir. Bunlara ek olarak öznel iyi oluş tanımı literatürde yer alan pek çok farklı iyi oluş²⁶ tanımlarından da kendini ayırmaktadır. Böylelikle öznel iyi oluş bireylerin bilişsel ve duygusal anlamda hayatlarını değerlendirdikleri bir perspektifle daha geniş kapsamda ele alınmaktadır (Diener, E vd: 2018). Öznel iyi oluş üzerine yapılan çalışmaların güçlü yönleri, kişilerin değer verdikleri ve amaçladıkları şeylerin birbirlerinden farklı olması nedeniyle kültürleriyle bağlantılı olarak karşılaştıkları durumlara farklı şekilde tepki vermeleri veya farklı duygusal deneyimler yaşamaları, katılımcıların öznel düşüncelerinin araştırma yoluyla saptanması olarak ifade edilebilmektedir. Böylelikle kişilerin kendi hayatlarını değerlendirmesi yoluyla oldukça kapsamlı sonuçlar elde edilmektedir.

²⁵Köker, S. (1991). Normal ve sorunlu ergenlerin yaşam doyumunu düzeylerinin karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

²⁶ İyi oluş kavramı sosyal, materyal, sağlık gibi konularda kişinin hayatı hakkında olumlu veya olumsuz kendi perspektifinden değerlendirmesidir. Psikolojik iyi oluş tanımı *eudemonic* iyi oluşla dönüşümlü olarak literatürde yer almaktadır. Bu yaklaşımda kişinin öznel değerlendirmesi yerine hayatta anlam, amaç, pozitif ilişkiler, erdem, otonomi gibi kişinin yaşamını geliştiren olgular çerçevesinde tanımlanmaktadır. Hedonik iyi oluş arzu ve zevkler bağlamında kişinin onu rahatsız eden durumlardan kaçınması olarak ifade edilebilmektedir.

Farklı arařtırmaların gösterdiđi üzere iyi oluř üzerine yapılan ölçeklerde çeřitli nedenlerle ölçümlere karřı güvenilirliđin azaldıđı tespit edilmiřtir. Örneđin; Robinson ve Clore (2002) yapılan ölçümlerde katılımcıların hızlı cevap vermesini eleřtirirken, elde edilen verilerin uzun vadede problemli gözükebileceđini incelemiřtir. Buna ek olarak bireylerin yařam memnuniyetleri üzerine yapılan arařtırmalarda katılımcılar duygusal olarak kendilerini iyi hissettikleri bir anda taraflı cevaplar verdiđi sorunsalı üzerinde durulmaktadır (Diener vd. 2018). Ayrıca yařam memnuniyetini katılımcıların deđerlendirdiđi sırada farklı etkenlerin cevaplarını etkilediđi gözlemlenmiřtir bu etken sırasıyla: hava durumu (Schwarz ve Clore, 1983), katılımcının tuttuđu futbol takımının maç kazanmıř olması (Schwarz vd. 1987) gibi deđerkenler olarak sıralanmıřtır. Ancak son yıllarda yapılan arařtırmalar; katılımcıların cevaplarının taraflı olması problemi gibi farklı deđerkenlerin, iyi oluř üzerine yapılan ölçümlerde ölçeklerin geçerliliđini riske atmadıđını aktarmaktadır (Diener vd: 2018).

Öznel iyi oluř üzerine geliřtirilen deneysel ölçümler taraflı cevapları en aza indirmek amacıyla tasarlanmaktadır. Bu bağlamda Kahneman vd. (2004) katılımcılara uzun bir süre içerisinde birden fazla kez hayatlarını iyi veya kötü olarak deđerlendirmesiyle bu gibi taraflı cevaplardan uzaklařacađını aktarmıřtır. Yazarlar, oluřturdukları Yařam Memnuniyeti Ölçeđinde ilk olarak katılımcılara gün içerisinde neler yaptıklarını sormuř, daha sonra yapılan aktiviteler esnasında nasıl hissettiklerini sormuřtur. Deneyim örnekleme olarak da adlandırılan bu arařtırmalarda katılımcıların günlük hayatlarını raporlamaları, gün içerisinde farklı saatlerde nasıl hissettiklerini hangi aktiviteleri yaptıklarını belirtmeleri istenmektedir. Ancak bu gibi arařtırmalar zaman ve parasal kaynaklar nedeniyle gerçekteřtirilmesi oldukça güçtür.

Yapılan farklı ölçümler incelendiđinde öznel iyi oluřun pek çok etken bağlamında incelendiđi görölmüřtür (Diener vd. 2018). Anket katılımcılarının kazandıkları para, sađlık durumları ve yařları gibi deđerkenlerin nasıl hissettiklerini, yařam memnuniyetlerini etkilediđi görölmektedir. Bunlara ek olarak kültürel, sosyal, karakter, demografik yapı gibi etkenlerin iyi oluřa etkisi arařtırılmaktadır. Örneđin, Argyle (1999) sosyal iliřkilerin iyi oluřa etkisini arařtırmıřtır. Ülkelerin gelir düzeylerinin, toplumun psikolojik adaptasyon becerilerine etki ettiđi, öznel iyi oluř ve gelir iliřkisini arařtıran yazarların dikkatini çekmiřtir. Buna ek olarak Graham (2008), gelir düzeylerinde yařanan eřitsizliklerin toplumun mutluluđuna negatif etkide bulunduđunu aktarmaktadır. Hackney ve Sanders (2003) din ve iyi oluř iliřkisini arařtırmıřtır; yaptıkları alıřmada dine bađlı kiřilerin öznel iyi oluřlarının yüksek olduđunu saptamıřlardır.

İyi oluş üzerine yapılan çalışmalarda, katılımcıların yaşadığı ülke, yaş, cinsiyet gibi değişkenlerin iyi oluş düzeylerini etkilediği düşünülmektedir. Ancak Diener vd. (2018) belirttiği üzere cinsiyet farklılıklarının öznel iyi oluş düzeylerine etkisi bilişsel çalışmalara kıyasla, duyuşsal [affective] ölçümlerde daha belirgin gözükmemektedir. Son olarak kültürün yaşam memnuniyetiyle ilişkisi çeşitli araştırmalara konu olmuştur, ancak kültürel farklılıklar ve iyi oluş düzeyi yukarıda belirtilen diğer değişkenlere kıyasla daha az araştırılmıştır. Bireylerin öznel iyi oluş düzeylerinin kültüre oldukça fazla bağlı olduğu aktarılmıştır, ancak kimi araştırma kişilik özelliklerine daha çok bağlı olduğunu aktarmaktadır (Steel vd. 2008). Ryan ve Deci (2001) tarafından ortaya konan öz belirleme teorisine göre içsel etkenlerle motive olan bireylerin iyi oluş düzeyleri, dışsal faktörler tarafından motive olan kişilere kıyasla daha yüksektir.

1985 yılından bu yana, iyi oluş alanında en çok referans gösterilen araştırmacı Ed Diener (2009) pozitif ve negatif duyguların ölçümü amacıyla yeni bir anket ortaya koymuştur. Araştırmacılar yeni bir anket oluşturma nedenleri arasında; sosyal ilişkilerin geçmişte yapılan çalışmalarda göz ardı edilmesi olduğunu aktarmaktadır. Yazarlar Pozitif ve Negatif Duygu Ölçeği (SPANE) ile üç boyutlu bir yapı sunmaktadır: Katılımcıların psikolojik iyi oluş düzeyleri, pozitif/negatif duygular ve bu ikisi arasındaki denge, olumlu düşünce üzerinden ölçülmektedir. Buna ek olarak çeşitli duyguları katılımcıların ne kadar yoğun biçimde deneyimlediklerini ölçmek yerine, pozitif ve negatif duyguları hangi sıklıkta yaşadıkları sorulmaktadır (Diener vd. 2009). 12 maddeden oluşan ölçek Türkçe diline farklı araştırmacılar tarafından uyarlanmış, güvenilirlik ve geçerlilik çalışmaları gerçekleştirilmiştir (Telef, 2013; Fidan ve Usta, 2013).

Duygusal iyi oluş, bireylerin mutlu olma, yaşamdan keyif alma ve genel anlamda pozitif duygular hissetme durumunu ifade etmektedir (Keyes ve diğerleri, 2008). Sosyal iyi oluş, bireylerin sosyal yaşamlarındaki işlevselliğini; sosyal katılım, bütünleşme, uyum, gelişim ve sosyal kabul gibi unsurlar üzerinden değerlendiren bir kavramdır (Keyes, 1998). Psikolojik iyi oluş ise bireyin yaşam amacını fark etmesi, verimli kişiler arası ilişkiler kurabilmesi, kendini olumlu bir şekilde algılaması ve sınırlarını kabul ederek kendisiyle bütünleşmesi gibi unsurları içermektedir. Buna ek olarak, bireyin çevresini kişisel ihtiyaçlarına göre şekillendirmesi, bağımsız ve girişimci bir tutum sergilemesi, yeteneklerinin farkında olması ve kendini geliştirme çabası da psikolojik iyi oluşun temel göstergeleri arasında yer almaktadır (Ryff, 1989). Buradan hareketle araştırma kapsamında Keyes tarafından geliştirilen iyi oluş ölçeği

oyuncuların iyi oluş düzeylerini anlamak açısından kullanılmıştır. İbrahim Demirci tarafından Türkçe güvenilirlik ve geçerlilik çalışması yapılan ölçeğin kullanım izni EK4’te yer almaktadır.

1.9. İyi Oluş ve Dijital Oyunların İlişkisi Üzerine Yapılan Çalışmalar

Toplumun pek çok kesimi; araştırmacılar, karar vericiler dijital oyunlara ayrılan sürenin oyuncuların mental sağlığına nasıl etki ettiğini merak etmiştir²⁷. Bu kapsamda gerçekleştirilen araştırmaların çoğu katılımcıların kendilerini değerlendirdikleri birer araştırma tasarımıdır, dolayısıyla bu metodolojiler eleştirilere maruz kalmıştır (Johannes, Przybylski, 2021). Buna ek olarak geçmişte yapılan çalışmalar dijital oyunların oyuncuların iyi oluşuna etkisini araştırırken genellikle oyuna harcanan zamanı önemli bir değişken olarak ele alınırken (Maras vd. 205), son yıllarda yapılan araştırmalarda oyunlara harcanan zamanın mental sağlık bağlamında önemli bir etken olmadığı ortaya konmuştur (Vuerro vd. 2021). Yapılan araştırmaların yöntemleri incelendiğinde iyi oluş ve dijital oyun deneyimine yönelik araştırmalarda oyun kayıtlarının daha gerçekçi veriler sunması nedeniyle incelendiği görülmektedir (Johannes vd. 2021). Bu sayede katılımcıların oyun sürelerini kendi hafızalarından araştırmacılara aktarmaları yerine, oyun kayıtları üzerinden oyunlara ayrılan süre tarafsız bir biçimde elde edilmektedir.

Oyuncuların oyuna ayırdığı süre üzerinden bir araştırma tasarlanması yerine oyuncuların hangi motivasyonla oyunlara yöneldiğini sorgulamak daha doğru bir yaklaşım olarak görülmektedir. Dijital oyunlar ve oyuncuların iyi oluşları üzerine yapılan çalışmalar oyuna ayrılan süre üzerinde durmuştur, buna bağlı olarak kimi zaman tek taraflı bir perspektifle oyun mekaniklerinin, türlerinin önemini göz ardı etmiştir. Oyuncu sürelerine bağlı olarak yapılan bu çalışmalarda genellikle oyunların olumsuz yönlerine odaklanmış, oyuna ayrılan sürenin oyun bağımlılığının temel etkenlerden biri olduğu aktarılmıştır. Ancak son yıllarda iyi oluş ve dijital oyunlar üzerine pek çok araştırma gerçekleştirilmiştir (Vorderer vd. 2004: Pine vd. 2020). Bu bağlamda oyuncuların çeşitli sorunlara adaptasyonunda oyunların iyileştirici olabileceği yaklaşımıyla son yıllarda çeşitli araştırmalar tasarlanmıştır, bu bölümde araştırmaların özeti verilecektir.

²⁷ Dünya sağlık örgütü tarafından oyun oynama pratiğinin bir hastalık olarak nitelendirilmesi, Espen Aarseth gibi pek çok araştırmacı tarafından eleştirilmiş, araştırmacılar yeni bir düzenleme yapılmasına ilişkin çağrıda bulunmuşlardır (Aarseth, Bean. vd. 2017).

Fish, Russoniello ve O'Brien (2014), yaptıkları deneyde depresif semptomlar gösteren katılımcıların günlük hayatta otuz dakikalık *Casual*²⁸ oyun oynadıklarında anksiyete seviyelerinde azalma tespit etmiştir. Oyunlarda yer alan şiddet unsurlarının gerçek hayata yansımaları üzerine kapsamlı çalışmaları bulunan Ferguson; genel yaklaşımın tam tersine yaptığı deneysel araştırmada şiddet içeren oyunların oyuncularda duygu düzenlemeye olanak sağladığını saptamıştır (Ferguson, Rueda, 2010). Şiddet içeren oyun mekaniklerinin oyuncularda sanal bir ortamda kontrol sahibi olma deneyimini yaşatması sonucu oyuncularda gerçek hayatın bulunduğu gerilimlerin azaldığı ve depresif duygulardan uzaklaştığı sonucuna varılmıştır. Laboratuvar ortamında gerçekleştirilen deneysel çalışmaları temsil eden bir başka araştırma ise oyun içi ödüllendirme mekanizmalarının oyuncuların yeterlilik, otonomi gibi gereksinimlerine pozitif olarak etki etmesi sonucunda duygu düzenleme deneyimlemelerine olanak sağladığı üzerinde durmaktadır (Rieger vd. 2014). Son olarak Bowman ve Tamborini tarafından gerçekleştirilen deneyler, oyunların doğasında olan seviye geçme ve görev tamamlama unsurunu duygu düzenleme bağlamında incelemiştir; böylelikle pasif olarak nitelendirilen diğer medya teknolojilerine kıyasla oyunların oyuncularda daha fazla duygu onarıcı deneyimler yaşattığı üzerinde durmuştur (Bowman ve Tamborini 2012; 2013). Laboratuvar ortamında yapılan araştırmalar oyun oynama pratiğini doğallığından koparması nedeniyle eleştirilmektedir. Ancak pek çok araştırmaya özel olarak geliştirilen ‘ciddi oyunlar’ ile oyuncu deneyimi sosyal ve bilişsel açılarından incelenmeye olanak tanımaktadır.

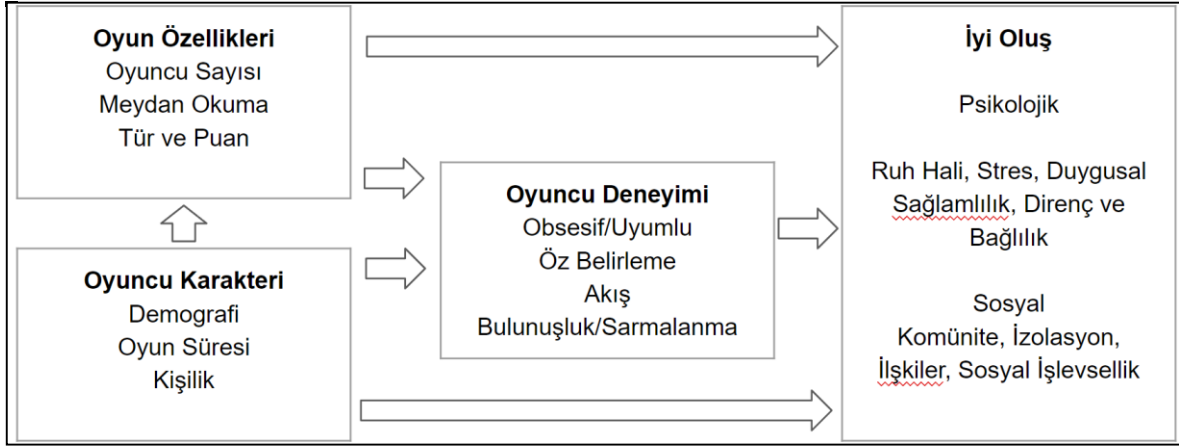
Öznel iyi oluş ve dijital oyunlar ilişkisini araştıran kimi araştırmacılar medya tüketimini, pozitif psikoloji kavramlarıyla incelemektedir. Bu perspektifle yapılan araştırmalar, dijital oyunların olumlu duyguları arttırmaya, olumsuz duyguları azaltmaya, bağlılığı ve farkındalığı teşvik etmeye, anlamlı ilişkiler geliştirmeye, ustalık ve aidiyet yoluyla bir anlam ve amaç duygusu aşılama, kişinin hedeflerine nasıl ulaşılacağına dair bir plan sağlamaya yardımcı olduğunu göstermektedir (Kelly, 2020; Granic, Lobel , & Engels 2014; Nabi, Prestin 2017;

²⁸ *Casual* olarak nitelendirilen oyunlar üretim aşamasında fazla kaynak gerektirmeyen ayrıca oyuncuların perspektifinden ise emek gerektirmeyen oyunlar olarak ifade edilmektedir. Juul’a göre *Casual* oyunlar dünya çapında oyuncu demografilerinin ciddi anlamda değişmesine neden olmuştur (Juul, 2012).

Bartsch, Oliver 2016). Sonuç olarak oyuncular, oyun deneyimi sonucunda daha fazla özgüven, yeterlilik hissiyatı elde etmektedir.

Tüm bunlara ek olarak literatürde kimi zaman dönüşümlü kullanılan duygu düzenleme olarak ifade edilen (*emotion regulation, mood management*) kavramlarıyla oyuncuların stresle baş etmede, oyunları birer araç olarak kullandığı üzerinde durulmaktadır. Duygu düzenleme temel olarak duygusal deneyimlerin veya tepkilerin kişi tarafından değiştirme yetisi olarak adlandırılmaktadır (Gross, 1998). Bu bağlamda duygu düzenleme, baş etme, iyileşme gibi kavramlar üzerinden dijital oyun oynama deneyimi, iyi oluş halini ekseninde inceleyen araştırmalar bulunmaktadır (Kosa ve Uysal 2020). Literatürde bireylerin duygu düzenlemeyi etkili bir biçimde gerçekleştirdiğinde önemli sonuçlar ortaya çıktığı üzerinde durulmaktadır bunlar sırasıyla, öznel ve psikolojik iyi oluş olarak sıralanmaktadır. Bu çalışmalar, uyumsuz davranış biçimleri yerine dijital oyunların sosyal ve bilişsel yeteneklerin gelişimine katkı sağlayabileceği üzerinde durmaktadır (Villani vd. 2018). Bireylerin psikolojilerini pozitif anlamda etki edecek araçlar üzerine insan-makina etkileşimi alanında yapılan çalışmaların son yıllarda pozitif psikoloji disiplininin beslendiği görülmektedir (Nacke, 2017). Dijital oyunların rekreasyon amacıyla kullanımı üzerine yapılan çalışmalar, geneliyle akış teorisinden yararlanarak, kullanıcıların hedonik ve eudaimonik açılardan gelişim gösterdiğini açıklamaktadır. Bu çalışmalar çeşitli oyunların iyi oluşa olumlu yönde etki ettiği ekseninde kavramsal bir çerçeve sunmaktadır (Vella vd., 2011, 2013; Johnson vd., 2013). Johnson vd. (2013) dijital oyunların iyi oluşa etkisine yönelik bir model sunmaktadır: İlk olarak psikolojik ve sosyal iyi oluş başlıklarıyla dijital oyunların iyi oluşla ilişkisini incelerler. İyi oluşu etkileyen faktörler olarak oyuncunun kişiliği, oyunun özellikleri -tür, mekanik- ve oyuncu deneyimi başlıkları sıralanmıştır. Araştırmacılar dijital oyun ve iyi oluş hakkında bütünsel bir model sunmak adına *People-Game-Play* isimli bir model önerisinde bulunmaktadır.

Şekil 1.7. Oyuncu Modeli



Kaynak: Johnson, D., Wyeth, P., & Sweetser, P. (2013, September). The people-game-play model for understanding videogames' impact on wellbeing. In 2013 IEEE International Games Innovation Conference (IGIC) (pp. 85-88). IEEE.

People Game Play isimli oyuncu deneyimi ve iyi oluş ilişkisi üzerine bir model geliştiren yazarlar (Johnson, 2013), gelecekte bu konu üzerinde çalışacak araştırmacılar için bir çerçeve sunmuştur; ancak modelin sadece çok oyunculu çevrimiçi oyunlar²⁹ üzerinde kullanıldığı saptanmıştır.

Kosa ve Uysal (2020) benzer bir biçimde dijital oyunların oyuncular tarafından sağlıklı bir kaçış aracı olarak kullanılmasını dört başlık üzerinden inceler: duygu düzenleme [emotion regulation] (ER), ruh hali yönetimi [mood management], başetme [coping], iyileşme [recovery]. Yukarıda yer alan modelde psikolojik iyi oluş kavramı benzer alt başlıkları içermektedir. ER son yıllarda ciddi oyunların alt başlığı olarak sayılan eğitsel oyunların içeriklerine yönelik çalışmalarda sıklıkla kullanılmaktadır.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde, oyuncular olumsuz duygu durumları içerisindeyken hangi oyun mekaniklerini, hangi oyun türlerini tercih ettiğinin kapsamlı bir biçimde incelenmediği görülmüştür. Dijital oyunlar dediğimizde oldukça kapsamlı, farklı oyuncu deneyimi sunan, sayısız oyundan bahsetmekteyiz. Oyunların sistem dinamikleri bu denli farklı

²⁹ Mandryk vd. (2020) çok oyunculu çevrimiçi oyun türü olan World of Warcraft (WOW) oyuncularına üzerine yaptıkları çalışmada, WOW oynama tutkusunun yalnızlık ve iyi oluş düzeyleri gibi etkenlere etkisini araştırmıştır.

kombinasyonlarla oyuncularına farklı hisler yaşatması nedeniyle oyun bileşenlerinin iyi oluşa etkisine yönelik literatürde eksiklik olduğu saptanmıştır.

2. OYUNCU DENEYİMİ: KAVRAMLAR, MODELLER

Oyuncu deneyimine yönelik yapılan çalışmalarda (Abeele vd. 2020) alanın insan-makina etkileşimi ve kullanıcı deneyimi üzerine yapılan çalışmalardan etkilendiği görülmektedir. Etkileşimi odağına alan bu çalışmalar (Bostan, 2022) kullanıcı ve uygulama arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Oyuncu deneyimi modelleri incelendiğinde, kullanıcı deneyiminde olduğu gibi oyuncunun/kullanıcının uygulama ile etkileşime geçmesi sonucu oluşan deneyim araştırılmaktadır. Oyun ile etkileşime giren bireylerin çeşitli seçimler yapması, kararlar alması nedeniyle, oyuncular öznel deneyimlerini yaratan birer aktör olarak değerlendirilir. Dolayısıyla oyuncu deneyimi sadece uygulamanın işlevselliği boyutunda³⁰ değil, deneyim boyutunda da düşünülmesi gerekir. Böylelikle dijital oyun deneyimini incelemek adına alana özgü çeşitli kavramlar ortaya çıkmaktadır. Kavramların ortaya konması, oyuncu deneyimine yönelik yapılan ölçümleri anlamlandırmak adına önemlidir³¹. Buna ek olarak oyuncu deneyimine yönelik yapılan araştırmalar psikoloji, sosyoloji, sanat ve tasarım gibi alanların dijital oyunlara uyarlanmasıyla da çeşitli modeller ortaya koymaktadır. Wiemeyer vd. (2016) oyuncu deneyimine yönelik yapılan çalışmaları meta-analiz yöntemiyle inceleyerek psikoloji alanından ortaya çıkan oyuncu deneyimi modelleri ve oyunlara özgü modeller olmak üzere çalışmaları ikiye ayırır. Bostan'da *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı* (2022) isimli kitabının *Oyuncu Deneyimi* bölümünde benzer bir sınıflandırmaya gitmiştir.

Bu bölümde oyuncu deneyimini ölçmeye yönelik tasarlanan anketler incelenerek, çalışmaların özeti verilecektir. İlk olarak farklı disiplinlerden oyunlara uyarlanan anketlere yer

³⁰ Kullanıcı deneyiminin alt kümesi olarak değerlendirilebilecek oyuncu deneyimi kavramı oyun endüstrisinde ortaya konan ürünün -oyun- uygun olup olmadığını değerlendirmek amacıyla sıklıkla kullanılmaktadır. Bu haliyle oyun şirketleri temelde oyunun işlevsellik boyutu üzerinde durmaktadır.

³¹ Psikoloji alanından alınan oyunlara uyarlanan oyuncu deneyimi anketlerinde sıklıkla bulunuşluk ve sarmalanma olguları üzerinden ölçüm gerçekleştirilmektedir. Bulunuşluk (presence) terimi dijital oyun bağlamında oyuncuların sanal dünyada psikolojik olarak varoluşuna dikkat çekerek, nöropsikolojik bir süreci ifade etmektedir. Oyun deneyimi anketlerinde yer alan bir başka önemli kavram ise sarmalanma (immersion) kelimesidir, oyuncular gerçek dünyadan gelen uyarılara kapılmadan bir sistem içerisinde deneyimledikleri ortama doğrudan kapıldıkları anları ifade eder. Sarmalanma teriminin dijital oyun tüketimi bağlamında yapılmış ilk tanım Janet Murray tarafından ortaya konmuştur, ona göre sarmalanma suya batırılmanın fiziksel deneyiminden türetilen mecazi bir terimdir (Murray, 1997 s.98).

verilecektir. İnsan makine etkileşimi bağlamında oyun deneyiminde sıklıkla kullanılan bir motivasyon teorisi; öz belirleme kuramı oyuncu motivasyonlarını ve gereksinimlerini açıklamak adına dijital oyun çalışmalarına uyarlanmıştır. Tyack ve Mekler (2020) psikoloji alanında yer alan çeşitli motivasyon teorilerinin kullanımının, insan-makine etkileşimi alanında nasıl faydalı olacağını açıklarken, oyuncu deneyiminin ölçülmesiyle oyuncuların neye motive olduğu belirginleştirilerek, eğlence ötesinde -ciddi oyunlar ve oyunlaştırma gibi- daha cazip oyunların tasarlanmasına neden olacağını aktarmaktadır. Bu kapsamda öz belirleme teorisi farklı araştırmalarla oyuncu deneyimi ölçümlerinin kuramsal temelini oluşturmaktadır. Oyuncu Memnuniyeti Ölçeği (*Player Experience of Need Satisfaction*) (PENS) motivasyon ve kişilik kuramı olan öz belirleme teorisinde yer alan üç temel psikolojik kavramı oyunlara uyarlamıştır bunlar sırasıyla; özerklik, yeterlik ve ilişkili olma. Özerklik oyuncuların oyun içerisinde istedikleri seçimleri yapabilmesi, oynanışın oyuncunun dilediği biçimde ilerlemesi olarak ele alınmaktadır. Tyack ve Mekler (2020) öz belirleme kuramının oyunlara uyarlandığı çalışmalarda özerklik konusunun temellendirilmediğini aktarmaktadır, örneğin çalışmalarda oyun içi özerklik mi yoksa daha genel kapsamda oyunun gönüllü bir eylem olarak gerçekleşmesinin mi ele alındığının net bir biçimde ifade edilmediğini eleştirmektedir. Bunun dışında Bostan'a göre (2022) öz belirleme kuramı her ne kadar psikoloji alanında kabul görmüş bir kuram olsa da yazar, oyun dinamiklerinin çeşitliliğinin oldukça fazla deneyime olanak tanıdığının dolayısıyla sadece üç adet psikolojik gereksinim üzerinden açıklanamayacağını aktarmaktadır. Ryan vd. (2006) tarafından geliştirilen PENS ölçeği öz belirleme kuramını ilk defa oyuncu deneyimine uyarlayan bir çalışma olması nedeniyle literatürde sıkça referans gösterilmektedir. Daha güncel çalışmalardan ise Algılanan Deneyim Ölçeği *UPEQ* (Ubisoft Perceived Experience Questionnaire) benzer biçimde öz belirleme kuramını oyunlara uyarlayan bir ölçektir (Azadvar ve Cannosa, 2018). Yazarlar, farklı dijital oyun türlerinin oyuncularda hangi temel psikolojik ihtiyaçların karşılandığını değerlendirmek amacıyla bir aracın geliştirilmesine ve değerlendirilmesine olanak sağlamıştır (Azadvar ve Cannosa 2018).

Sweetser ve Wyeth (2005) tarafından son yıllarda tekrar test edilmiş Oyun Akış Modeli (*Gameflow*) ölçeği Csikszentmihalyi tarafından ortaya konan akış kuramını oyunlara uyarlamıştır. Bu bağlamda yazarlar sırasıyla konsantrasyon, meydan okuma, oyuncu yetenekleri, kontrol, amaçlar, geribildirim, sarmalanma ve sosyal etkileşim başlıklarının iyi bir oyun deneyimi yaşatmada nasıl gerçekleşmesi gerektiğini aktarmaktadır. Bostan (2022) Oyun Akış Modelini her

türlü oyuncuya uygulanmayacağı için eleştirir ve oyun modeli olmasından ziyade oyun tasarımına ilişkin bir kılavuz niteliğinde olduğunu aktarır.

Sarmalanma dijital oyun arařtırmalarında son yıllarda sıkça kullanılan bir kavramdır, bu kapsamda Brown ve Cairns (2004) oyuncularla gerçekleřtirdikleri yarı yapılandırılmış görüřmeler sonucunda sarmalanmayı üç kategoriye ayırmıřtır: meřguliyet [*engagement*], dalma [*engrossment*], bütünüyle sarmalanma [*total immersion*]. Jennet vd. (2008) oyuncuların oyun deneyimi sürecinde öznel olarak deneyimledikleri sarmalanma boyutunu ölçmek adına bir ölçek geliřtirmiřtir, ölçek sarmalanma tanımını Brown ve Cairns (2004) tarafından ortaya konan üç bařlık üzerinden tanımlamıřtır. Buna ek olarak Agarwal ve Karahana (2000) tarafından geliřtirilen biliřsel katılım ölçeęi arařtırma sırasında kullanılmıřtır, bu arařtırma enformasyon teknolojilerinin kullanımı sırasında zamanın farklı bir biçimde akıp gitmesini biliřsel katılım üzerinden açıklamaktadır. IQ (*Immersion Questionnaire*) ismiyle hazırlanan bu anket oyun deneyimini biliřsel kapılma, gerçek dünyadan soyutlanma, duygusal tutulum, meydan okuma ve kontrol bileřenleri üzerinden açıklamaya çalıřmaktadır (Bostan 2022, s.292). Yazarlar sarmalanmayı oyuncuların oyun deneyimi esnasında gerçek hayatla iletiřimin sınırlanması, zamanın daha farklı bir biçimde seyretmesi dolayısıyla sanal dünyaya tutulma sonucunda fiziksel dünyaya ilişkin farkındalıęının azalması olarak belirtmektedir. Sarmalanma bağlamında oyuncu deneyimini inceleyen bir bařka ölçek ise Qin vd. (2009) tarafından geliřtirilmiřtir. Yazarlar, oyun bileřenlerinden anlatıya odaklanır ve oyuncu deneyimini anlatı üzerinden açıklar. Ölçek toplam yedi faktörden oluřmaktadır: Merak, odaklanma, meydan okuma ve yetenekler, kontrol, anlayıř, empati ve son olarak ařinalık. Çaędař oyun çalıřmalarında dijital oyunların anlatı teorileriyle iliřkisi çeřitli tartıřmaların ortaya çıkmasına neden olmuřtur, bu ölçek anlatıyı odaęına alan sayılı ölçeklerden bir tanesi olması nedeniyle oldukça deęerlidir. Buna ek olarak Cheng vd. (2015), sarmalanma odaklı bir ölçek oluřturarak, eęitim ortamlarında bir öğretim ve öğrenme aracı olarak kullanılan dijital oyunlar üzerine bir arařtırma gerçekleřtirmiřtir. Yazarlara göre genel olarak dijital oyunların öğrenme üzerinde olumlu etkilerinin olmasının çok önemli bir nedeninin oyunculara sarmalanma deneyimi saęlamasıdır. Yazarlar, arařtırma sonuçları doęrultusunda dijital oyunların, oyunculara gerçeęe yakın bir sanal ortam sunarak sarmalanma deneyimi yařattıęını ifade etmektedir. Ancak, yalnızca biliřsel olarak deneyimlediğimizde ve kendimizi bu ortama duygusal olarak bağladıęımızda oyun deneyimi anlamlı ve deęerli hale dönüřmektedir. Arařtırmanın Dewey felsefesinden yararlanmıř olması dikkat çekicidir.

Oyuncu deneyimi anketlerinde sıklıkla yer alan bir başka kavram ise bulunuşluk (*presence*) kavramıdır. Bulunuşluk sanal ortamların inandırıcılığı ile ilgilidir, dijital oyun deneyimi kapsamında oyuncunun görsel-işitsel olarak algıladığı sanal dünyanın içindeymiş gibi hissetmesidir. Günümüzde artırılmış gerçeklik uygulamalarına ilişkin yapılan araştırmalarda fiziksel bulunuşluk hissinin nasıl artırılabilirliğini yönelik çokça araştırma yapılmaktadır. Bu bağlamda Kort vd. (2007) oyuncu deneyimi ve bulunuşluk kavramı üzerinden Sosyal Bulunuşluk [*Social Presence Questionnaire*] (SPGQ) isimli bir ölçek geliştirilmiştir. Ölçek boyutları, psikolojik katılım -empati ve negatif duygular-, ve davranışsal katılım bileşenlerinden oluşmaktadır.

Yukarıda verilen oyuncu deneyimine yönelik yapılan ölçümler, kuramsal temeli farklı disiplinlerden alınan ölçeklerdir. Bu kapsamda oyuncu deneyimi ölçümlerinde, oyun çalışmalarına özgü anketlerde yer almaktadır ve geneliyle daha kapsamlı³² olduğu görülmektedir. IJsselsteijn vd. (2008) tarafından geliştirilen, Oyun Deneyimi ölçeği (*Game Experience Questionnaire*) (GEQIJ), yedi adet bileşenden oluşan dijital oyun çalışmalarına özel olarak tasarlanmış bir ankettir. Ölçüm boyutları: Yeterlik, duysal ve hayal gücüne dayalı sarmalanma, akış, gerilim/rahatsızlık, meydan okuma, negatif ve pozitif etki olarak sıralanmaktadır. Bu çalışma diğer ölçeklerde olduğu gibi sarmalanma, akış gibi kavramlara ilişkin boyutlar eklemiştir (Bostan, 2022). Brockmeyer vd. (2009) Oyun Meşguliyeti ölçeği *Game Engagement Questionnaire* (GEnQ) ile benzer şekilde oyuncu deneyimi dört bileşen üzerinden açıklar. Bunlar sırasıyla: Kapılma, bulunuşluk, akış ve sarmalanmadır. GEnQ ölçeği temel olarak şiddet içeren dijital oyunların etkisine dolayısıyla oyuncularda ortaya çıkan negatif duygulara odaklanmaktadır. Araştırma şiddet içeren oyunların oyunculara yönelik zararları ve alınabilecek önlemler konusunda yöntemler sunulmuştur. Bostan ve Berkman (2017) *Horizon Zero Down* (2017) oyunu üzerinden gerçekleştirdikleri çalışmada GEnQ ölçeğinin beklenen faktörler altında toplanmadığını saptamıştır.

³² Buraya kadar verilen örneklerde oyuncuların psikososyal gereksinimlerini gerçekleştirmek adına oyunlara yöneldiklerini, dolayısıyla anket boyutlarının otonomi, yeterlik, ilişkili olma, akış, sarmalanma, bulunuşluk gibi başlıklar içerdiğini gözlemledik. Ancak oyuncu deneyimini, oyun tasarımı bağlamında düşündüğümüzde bir sistem tasarımı olan oyunların biçimsel ve dramatik bileşenleriyle farklı oyun deneyimleri yaşatmaktadır. Bu nedenle oyun tasarımı ile bağlantılı olarak oyunlara özgü oyuncu deneyimi ölçekleri daha kapsamlı olduğu düşünülmektedir.

Sarmalanma odaklı ancak dijital oyunlar özelinde geliştiren bir ölçek olan Oynanış Deneyimi Ölçeği (*Gameplay Experience Questionnaire*) (GEQ) sarmalanmayı üçe başlıkta inceler. Bunlar sırasıyla: Meydan okuma tabanlı sarmalanma, hayal gücüne bağlı sarmalanma ve duyuşal sarmalanmadır (Ermi, Mäyrä 2005). Oyuncular öznel duyuları, motivasyonları, becerileri ve beklentileri olan bireylerdir. Bununla birlikte oyunlar oyunculara oynanabilir bir sistem sunmaktadır. Bu nedenle GEQ kapsamında oyuncular oyunlarla kurduğı etkileşim sonucunda oldukça öznel anlamlar üretmektedir veya deneyimlemektedir. Bu ölçek Parnell (2009) tarafından üç nedenden ötürü eleştirilmektedir. İlk olarak oyunların görsel-işitsel unsurlarına ilişkin sorular gerçekçi olmayan oyunları kapsamın dışında bırakır. İkinci olarak yazar, orijinali Fince olan ölçeğin İngilizceye çevirisinin problemi olduğunu vurgulamaktadır. Son olarak Parnell ölçekte yer alan oyun karakterine yönelik sorular, bir avatar temsilinin olmadığı oyunları örneklem dışında bıraktığını aktarmaktadır. Parnell (2009) tarafından geliştirilen Oynanış Ölçeği (*Gameplay Scale*) ise bu sınırlılıkları aşmak adına farklı bir model ortaya koymuştur. Bu modelde dijital oyun deneyimine aracılık eden faktörler: Deneyim, meydan okuma, oynanabilirlik ve kullanılabilirlik olarak verilmiştir.

Son olarak oyuncu deneyimine yönelik geliştirilen en güncel iki ölçek üzerinde durulacaktır. Bunlardan ilki tez kapsamında Türkçe güvenilirlik ve geçerlilik çalışmaları yürütölen Oyuncu Deneyimi Envanteri Anketi (*Player Experience Inventory Questionnaire*) (PXI) alanda güncel çalışmalardan biri olarak kabul görmektedir (Abeele, 2020). Bu anket fonksiyonel ve psikososyal olmak üzere iki boyuttan oluşmaktadır. Fonksiyonel sonuçları ölçen beş faktör (kullanım kolaylığı, ilerlemeye dair geri bildirim, görsel işitsel beğeni, zorluklar), psikososyal sonuçları ölçen beş faktör (anlam, merak, sarmalanma, otonomi, uşalık), ayrıca genel memnuniyeti ölçen üç soru eklenmiştir. Yapılan pilot araştırmada faktörler beklenen boyutların altında yer almamıştır, buna ek olarak anket tek kişilik oyunlar için tasarlanmıştır bu nedenle çok oyunculu oyunlara uygulanması uygun değildir. Dijital oyunların önemli bir bileşeni olan ve kimi zaman belirtilen faktörlerin değerine etki edebilecek anlatı boyutu ankete eklenmemiştir. Bu da anketin sınırlılıkları olarak ifade edilebilmektedir. Güncel çalışmalardan bir diğeri ise Phan vd. (2016) tarafından geliştirilen Oyun Kullanıcı Deneyimi Memnuniyet Ölçeği (*Game User Experience Satisfaction Scale*) (GUESS) isimli ölçektir. Oyuncu deneyimini dokuz faktör altında inceleyen bu çalışma, 629 kişiye uygulanmıştır, açıklayıcı faktör analizi ve doğrulayıcı faktör analizleri gerçekleştirilerek ölçeğin güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları tamamlanmıştır (Bostan, 2022). Ölçek

boyutları: Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik, Anlatı, Oyun Meşguliyeti, Eğlence, Yaratıcı Özgürlük, Ses Estetiği, Bireysel doyum, Sosyal Bağlanırlık, Görsel Estetik olarak sınıflandırılmıştır. Bostan (2022), ölçeğin en büyük avantajlarından bir tanesinin oyunlara özel kavramların ele alınması olarak aktarmaktadır. Buna ek olarak, yukarıda verilen ölçekler incelendiğinde anlatı boyutunun eklendiği fazla örnek yer almaktadır. GUESS ölçeği literatürde Türkçe diline kazandırılmış tek ölçüm olması nedeniyle oldukça değerlidir. Anket boyutlarına örnek vermek adına sorular aşağıda sunulmuştur:

Oyuncu deneyimi bağlamında yukarıda verilen faktörlerden iyi oluşla doğrudan ilişkili olabilecek başlıkların; 3 (Oyun Meşguliyeti), 4 (Eğlence), 5 (Yaratıcı Özgürlük), 8 (Bireysel Doyum), olduğu düşünülmektedir. Ancak anlatı boyutu sinema/edebiyat alanlarında olduğu gibi sağlıklı kaçış araçlarıyla da ilişkilendirilmektedir³³. Son olarak geriye kalan boyutların - oynanabilirlik, görsel estetik, ses estetiği, sosyal bağlanırlık- dolaylı yoldan diğer boyutları etkilemesi nedeniyle oyuncuların iyi oluşunu etkileyeceği düşünülmektedir. Örneğin dijital oyunlarda önemli bir bileşen olan ses tasarımının iyi oluşa etkisi araştırıldığında, insanların günlük yaşamlarında müziğin duygu düzenlemeyi desteklemenin yanında, stres azaltma gibi pozitif etkilerinin olduğu saptanmıştır (Rogers, Nacke 2017).

³³ Medya tüketimine bağlı olarak deneyimlenen eğlence üzerine sinema, edebiyat, dijital oyunlar alanından farklı perspektiflerde kuramlar geliştirilmiştir. Örneğin Green vd. (2004), bireylerin herhangi bir anlatıya karşı bilişsel, duygusal ve hayali katılımı sonucu eğlenmesini ‘aktarım’ [transportation] kavramıyla açıklamaktadır. Buna karşın Jarvinen’e (2007) göre dijital oyunlar anlatı teorilerinden yararlanmak yerine, retorik, mecaz ve bilgi görselleştirme gibi iletişim tekniklerinden yararlanmaktadır.

2.1.Oyuncu Deneyimi Ölçümlerinde Kullanılan Boyutlar

Oyuncu deneyimleri, bir bakıma dijital oyunların en temel bileşenidir: oyunlar etkileşime giren birey olmadan gerçekleşemezler. Bu bağlamda psikoloji alanında çeşitli ölçümler ile oyuncuların oyun oynama nedenleri, oyun içi-dışı motivasyonları, ait olma hisleri üzerine çalışmalar yapılmıştır. Bu bölümde araştırma kapsamında kullanılan boyutlar üzerine bir değerlendirme sunulmuştur. Bu boyutlar tamamıyla bağımsız konular değil, birbirleriyle ilişki halinde olan yapılar olarak düşünülmelidir.

Literatürde de belirtildiği üzere, oyuncular oyun endüstrisinin belki de en önemli parçasını oluşturmaktadır (Salen ve Zimmerman 2004, s. 313.; Järvinen, 2008, s. 96.). Bu nedenle hem dijital oyun şirketleri hem de akademik camia, insanları oyun oynamaya neyin motive ettiğini ve oyun oynamanın sonuçlarını anlamak için oyuncuların deneyimlerini araştırmaktadır. Günümüzde oyuncu deneyimi üzerine yapılan araştırmalar psikoloji, insan-bilgisayar etkileşimi, bilgisayar bilimleri ve oyun kullanıcı araştırmaları (GUR) gibi farklı alanlardan birçok akademisyenin ilgisini çekmiştir. Oyuncu deneyiminin değerlendirilmesi, akademisyenler tarafından hem nicel hem de nitel araştırmalar yürütüldüğü için çalışmaların yaklaşımları nedeniyle farklılık göstermektedir. Oyuncuların oyun deneyimlerine dair günlükler yazması gibi birçok araştırma tasarımı mevcut olsa da en çok kullanılan araçlar genellikle nicel anketlerdir (Hillman, 2016, s. 1879-1885.). Bununla birlikte, araştırmacılar dijital oyunun hangi faktörlerinin oyun deneyimini etkilediğini halen tartışmaktadır.

2.1.1. Anlatı

Her bir oyun türü oynanış ve anlatı açısından farklı şekillerde ilerlemektedir veya açığa çıkmaktadır. Buna ek olarak hikâye açısından düşünüldüğünde her oyun farklı şekillerde anlatı yapıları sunar ve genellikle bunlar oyun mekanikleri ile bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar günümüzde hikâye deneyimleme ortamlarımızın çeşitlenmesine etkileşim sayesinde neden olmaktadır. Etkileşimli hikâye anlatımı insan-makine etkileşimi sonucu ortaya çıkan, insan girdilerinin makine tarafından işlenmesiyle deneyimlenen bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun çalışmalarının kabul edilebilir bir alan olarak ortaya çıkmasıyla birlikte oyun bilimciler ve anlatı bilimciler arasında çeşitli tartışmalar süregelmiştir. Anlatı bilimciler genellikle dijital ortamların anlatı yapısına tıp k roman, sinema gibi ortamlarda olduğu gibi gerçekleştirebileceğini savunurken, Oyun bilimciler oyunların geçmişte edebiyat sinema gibi alanların öncülüğünde ortaya çıkarılan anlatı yapılarına benzemediğini dolayısıyla oyunların kendine özgü bileşenleri

çerçevesinde düşünülmesi gerektiğini savunmaktadır. Bunun nedenlerini ortaya çıkarmak istesek farklı ortamların özelliklerini ortaya çıkarabiliriz. Örneğin Pearce'a (2004) göre bir iletişim aracı olan sinema ve edebiyat anlatı yapılarının önemli olduğu ve hikâyenin odak noktası olduğu ortamlardır buna karşılık oyunlar oynanış ve oyuncu deneyimi üzerinden açıklanabilir gözükmektedir (akt. Bostan, 2022).

Dijital oyunları diğer ortamlardan ayıran bir başka özelliği ise oyun tasarımcısının sınırlılıkları içerisinde oyuncular özgür seçim yapma imkânıdır. Dolayısıyla her ne kadar sınırlı oynanış biçimleri sunulursa sunulsun tüm oyuncuların oynama biçimi farklılık gösterecektir. Bir başka deyişle oyunun anlatısı her oyuncu tarafından farklı bir biçimde deneyimlenecektir. Oyuncu tercihlerinin analiz edildiği, oyuncuya göre anlatının uygun şekilde değiştirildiği bir etkileşimli anlatı sisteminde kurgusal dünyanın bileşenlerini de oyuncuya uyarlamak mümkündür. Oyuncu seçimlerinin kurgusal dünya üzerinde etkili olması makro seviyede ana görevin içerisinde, mikro seviyede ise yan görevler veya oyun mekanikleriyle sağlanır.

2.1.2. Sarmalanma

Herhangi bir ortam izleyicinin gerçekliğini askıya alabilmektedir, geleneksel sanat akımları bile gerçekliğin mükemmel bir temsiliyi yapmayı amaçlar. Okumak, film izlemek ya da bir oyun oynamak alternatif bir gerçeklikte olduğumuzu hissettirir. J. Murray'in de belirttiği gibi herhangi bir ortamda anlatı, izleyici tarafından büyük bir yoğunlukta deneyimlenir, bunun sonucunda etrafımızdaki dünya daha farklı bir biçimde algılanır (Murray, 2017, s. 123.). Ancak dijital medyada, bir kitap okumanın aksine, oyuncular anlatıya ve ortama karşı eylemlilik hissetmektedir³⁴. Böylelikle dijital oyunların oyuncuları geleneksel anlatı yapılarına kıyasla daha fazla içine çekme potansiyeline sahip olduğu düşünülmektedir. Oyuncular bir sistemi kontrol ederken davranışlarına yönelik geri bildirim alarak bu ortamın daha sürükleyici hale gelmesi sağlanır.

Literatürde, sarmalanma ve bulunuşluk [*presence*] kavramları birbirinin yerine kullanılmaktadır, ancak M. Slater bunları farklı kavramlar olarak tanımlamaktadır; yazara göre

³⁴ Siber uzamda eylemlilik, uzamın sınırları açısından anlamlı eylemlerde bulunmak ve bu eylemlerin sonucunu görmek olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcılar arama motorlarına kelime yazdıklarında, masaüstündeki bir klasöre fare ile tıkladıklarında ya da dijital bir oyunda gezinmek için 'W, A, S, D' tuşlarını kullandıklarında eylemlilik hissetmeyi beklerler.

sarmalanma “*basitçe teknolojinin nesnel bir bakış açısıyla sunduğu şeydir*” bulunuşluk ise “*sarmalanma deneyimine verilen insan tepkisidir*”. (Slater, 1997). Gordon Calleja benzer biçimde bu kavramları tanımlarken şu ifadeleri kullanır “*sarmalanma donanımın duygusal özelliklerini tanımlamak için kullanılırken, bulunuşluk bu teknolojiye verilen psikolojik tepkidir*”. (Calleja, 2011, s. 21.) Günümüzde oyun endüstrisi, oyunları gerçekçi grafikler, yüksek kaliteli ses, ilgi çekici anlatı, tekrar oynanabilirlik değeri veya prosedürel üretim teknikleri gibi sürükleyici özelliklerine göre pazarlamaktadır³⁵. Sıralanan bu özellikler oyuncuların deneyimini etkilemekte ve oyuna olan bağlılığını derinleşmektedir. Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck* isimli yapıtında sarmalanmayı şu şekilde tanımlar (2017, s. 124.):

“Sarmalanma, suya batırılmanın fiziksel deneyiminden türetilmiş mecazi bir kavramdır. Okyanusa ya da yüzme havuzuna daldığımızda hissettiğimiz duygunun aynısını psikolojik olarak sürükleyici deneyimlerde de ararız: suyun havadan farklı olduğu kadar farklı, tüm dikkatimizi, tüm algısal aygıtımızı ele geçiren, tamamen başka bir gerçeklik tarafından sarmalanmış olma hissi”.

Oyuncu deneyimi çalışmalarında sarmalanma olgusunu odağına alan ölçümler tezin üçüncü bölümünde ayrıca sunulmuştur. Tezin literatür kısmında sarmalanma başlığını ve bu kavramın bulunuşluk kavramı, oyunların görsel işitsel yapısı gibi meselelerle olan ilişkisine yer verilmiştir. Janet Murray, Gordon Calleja gibi sarmalanma üzerine çalışan araştırmacıların tanımlarına yer verilirken, katılımcıların sarmalanma deneyimini benzer biçimlerde ifade ettiği gözlemlenmiştir. Detaylandırmak gerekirse Calleja’nın ifade ettiği bütünüyle sarmalanma [total immersion] durumunu örnekleme yer alan araştırmacıların deneyimlediği görülmüştür.

2.1.3. Eğlence

Oyundan alınan tatmin diğer oyuncu deneyimi boyutlarıyla ilişkili düşünülmelidir. Dolayısıyla çok katmanlı olan bu yapı oyuncu motivasyonları, oyun mekanikleri ve oyun anlatısı bağlamında değişiklik gösterebileceği gibi oyuncuyu çevreleyen dünya üzerinden de açıklanabilir görülmektedir. Bu araştırmanın örnekleminde yer alan oyunlar ana akım (AAA) oyunlardır. Dolayısıyla bu oyunlar büyük yayıncılar tarafından dağıtımı gerçekleşen, yüksek geliştirme ve pazarlama bütçelerine sahip oyunlardır. Böylelikle eğlence boyutu bir bakıma daha sınırlı bir

³⁵ Ancak K. Salen ve E. Zimmerman bu görüşü eleştirmektedir, onlara göre oyunların en önemli özelliği onların sarmalanma ve sürükleyiciliği sağlamaları değildir, ilgi çekici mekanikler aracılığıyla da benzeri etkileşim sağlanabilir (Salen ve Zimmerman, 2003, s. 451.).

çerçevede ele alınmıştır. Bu çerçeve oyunları bir sanatsal ifade biçimi veya toplumsal değişiklikler yaratabilecek bir araç olarak sınıflandırmak yerine, salt eğlence odaklı araçlar tanımlar.

2.1.4. Yaratıcı Özgürlük

Metin And oyuncunun beceri gereksinimleri bağlamında Yaratıcı Hayal Gücü olarak ifade etmektedir (And, s 72). Yazar bulmacalı, bilmeceli oyunlarda bu becerinin olması gerektiğini aktarır. And her ne kadar Anadolu’da yer oyunları incelemiş olsa da onun yaratıcı hayal gücü olarak ifade ettiği durum çağdaş oyunlara da uyarlanabilmektedir.

Birden fazla bileşenli ve karmaşık olarak nitelendirebileceğimiz insan yaratıcılığını oyun ve oyuncu deneyimi bağlamında ele almaya çalışacağız. Bateson ve Martin yaratıcılığın tanımını yaparken onu buluşun (inovasyon) öncüsü olarak, yenilik ve özgünlük ortaya çıkaran eylemler olarak ifade etmektedir (Bateson, Martin 2020). Kişinin eylem ve düşüncelerini yeni pratiklere uygulayarak veya yeniden birleştirerek özgün örüntüler oluşturması olarak ifade edilebilir (s.75). Yazarların argümanı bahsi geçen bu yeni düşüncelerin veya yeni davranış biçimlerinin oyun sayesinde ortaya çıktığıdır, bir başka deyişle oyun veya oyun severlik çevre ile baş ederken bazı yararlı, faydalı yeni özgün yolların ortaya çıkmasını sağlar (s15). Yazarlar oyunun hem doğal dünyada hem insan toplumunda yaratıcılığı ve dolayısıyla buluşu kolaylaştıran önemli bir davranış şekli olduğunu savunurlar. Oyunun sonuçları her bireyin yaşamı boyunca en belirgin helinde olmasına rağmen, oyun aynı zamanda organizmaların yeni ortamlara hızla adapte olmasını sağlayarak biyolojik evrimi de etkiler. (s.11)

Bateson ve Martin (2020) oyunun ontolojisini inceledikleri bölümde oyunu beş boyutta tanımlamaktadır, bunlardan ilki oyun davranışının kendisi için yapılan, ödüllendirici ve eğlenceli bir etkinlik olmasıdır. İkinci olarak oyun “iş” veya “ciddi” davranışların tersidir. Üçüncü başlıkta yazarlar oyunun yaratıcı bir deneyim ortaya çıkardığını savunarak, oyunun bir yenilik üreten deneyim olduğunu aktarırlar. Dördüncü boyut oyunun tekrarlanabilirliği ve gündelik hayattan farklı oluşuna vurgu yapar. Son olarak yazarlar Eugene Fink’in oyun tanımına benzer biçimde oyunun esenlik halinin bir göstergesi olduğunu dolayısıyla oyuncunun stresten uzakta olduğunu ifade etmiştir. Böylelikle beş boyutta oyun kavramının sınırlılıkları çizilmiş oluyor ancak oyunun eğlenceli veya yazarların ifade edişyle oyun sever olması için oyun deneyimine özel bir olumlu ruh halinin eşlik etmesi gereklidir, bu da oyunu tanımlarken altıncı boyut olarak yer almaktadır (s.26). Sonu olarak yazarlar oyunu odağa alan antropolojik çalışmalarında yaratıcılığı şu şekilde

tanımlar: “*insan davranışlarında, yaratıcılık geniş anlamda yeni düşünceler üretmeyi ifade eder.*” (s.14). Bu tez bağlamında yazarların argümanları önemli bir zemin oluşturmuştur, yazarlar oyun kavramına biyolojik adaptasyon yaklaşımıyla bakarak, insanın farklı düşünme biçimlerinin ve yeni davranış şekillerinin onların oyun sever eylemleri sonucu ortaya çıktığını savunur (s.15-16).

Dijital oyunlarda yaratıcılık kavramı türlere bağlı olarak çeşitli yapısal farklılıklar sınımlanmaktadır. Örneğin bir RPG oyununda karakter özelleştirme ve geliştirme yoluyla oyuncular yaratıcı kararlar verebilir. Simülasyon oyunlarında ise oyuncunun oyun sınırlılıkları içerisinde oynanışa etki etmesi ve bu sunulan olanak içerisinde oyuncunun yaratıcı tercihler yapması olarak ifade edilebilir. Buna bağlı olarak özgürlük boyutu oyuncunun eylemlilik sonucu oyunda aldığı kararların sınırlarına işaret etmektedir. Özellikle de simülasyon oyunlarında oyuncuların her hamle için karar alması onlarda özgürlük hissi yaratabilir ancak bu durum genellikle bir yanılsamadır. Dolayısıyla bir bakıma oyun sistemi sınırlılıklarını oynanış esnasında gizler. Juul geleneksel ve dijital oyunları karşılaştırırken, bilgisayar tabanlı oyunların çok daha karmaşık sistemler içinde barındırması sebebiyle oyuncunun özgür seçimler almasına daha çok olanak tanıdığını aktarır - bilgisayar tabanlı bir oyunda kuralları bilmeden deneme yanılma yoluyla oyunları deneyimlemek-. Oyun sistemi sınırlılıkları içerisinde alınan kararlar

Oyun içerisinde deneyimlenen yaratıcılık ve özgürlük, oyuna antropolojik yaklaşımla ele alan araştırmacılar, aynı zamanda çağdaş oyun araştırmacıları tarafından incelenmiştir. Oyuncu deneyimine yönelik yapılan araştırmalarda yaratıcılık ve özgürlük sıklıkla bir boyut olarak yer almıştır. Böylelikle yaratıcılık anlatı odaklı düşünülürken, özgürlük oyun mekaniğine bağlı olarak oyuncunun kendini ifade etme olanakları olarak tanımlanmaktadır.

2.1.5. Bireysel Doyum

Yapılan literatür taraması sonucu oyuncuların iyi oluş düzeylerini ölçmek adına oluşturulan anketler oyuncu deneyimine yönelik yapılan araştırmalarda kullanılmıştır (Johannes, 2021). Buna ek olarak oyuncuların iyi oluş düzeyleri ve oyun deneyimi ilişkisini araştırırken nitel yöntemlerde kullanılmaktadır (Kosa ve Uysal, 2020). Oyuncuların kişilik özellikleri (Ferguson vd. 2021) ve oyun oynama motivasyonlarının oyuncu deneyimini ne ölçüde etkilediğine yönelik araştırmalar yapılmış olmasına karşın, oyunların sistem dinamiklerinin oyuncuların iyi oluş düzeylerine etkisi üzerine araştırmalar sınırlıdır.

Bireysel doyum bir bakıma oyunda sunulan yapay çatışma sonucu ortaya çıkan mücadelenin [*challenge*] oyun tarafından ne kadar tatmin edici olduğudur. Dolayısıyla oyun sistemi ve oyuncu becerileri arasındaki bu ilişki bireysel doyum olarak ifade edilmektedir. Üçüncü bölümde oyuncu deneyimi ölçümlerine yönelik yapılmış akış kuramını odağına alan çalışmalar bireysel doyum başlığı altında da incelenebilmektedir.

Oyuncu deneyimini etkileyen faktörler olarak oyun bileşenleri, oyuncu deneyimi anketleri başlıkları ve oyuncu motivasyonları yukarıda sıralanmıştır. Oyun bileşenleri TDD sisteminde yer aldığı üzere; Tasarım, dinamik ve deneyim olarak sıralanmaktadır (Walk vd. 2017). Oyuncu deneyimi anketleri başlıkları GUESS ölçeğinde aktarıldığı üzere: Oynanabilirlik, anlatı, oyun meşguliyeti, eğlence, yaratıcı özgürlük, ses estetiği, görsel estetik, bireysell tatmin, sosyal bağlanırlık başlıklarını içermektedir (Bostan, 2022). Oyuncu motivasyonlar sıralandığında ise kaçış eylemini oyun oynama motivasyonu olarak gösteren sınırlı araştırmacıya ulaşılmıştır (Demetrovics, 2011; Calleja, 2011; Giardina vd. 2021).

Oyun tasarımı ile bağlantılı olarak sağlıklı kaçış motivasyonlarının oyuncu deneyimi üzerinden iyi oluşa aracı rolü araştırma kapsamında merak edilen konulardan biridir. Örneğin bu motivasyonları stratejik bir biçimde uygulayan oyuncuların iyi oluşlarının yüksek veya düşük olarak saptanması, bununla birlikte oyuncuların duygu düzenleme amacıyla seçtikleri oyun türleri üzerine araştırma gerçekleştirilmesi, literatürde yer alan boşluğa katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3. ARAŞTIRMA TASARIMI

Araştırmaya gönüllü olarak katılacak kişilere ulaşmak amacıyla; Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Oyun Geliştirme dersinde ve Başkent Üniversitesi Öğrenci Kulüplerinde duyuru yapılmıştır, hazırlanan ön başvuru formu gönüllü kişilere iletilmiştir (Ek3). Buna ek olarak *Steam* platformuna üye olanlara benzer şekilde duyuru yapılmıştır, ön başvuru formunu 40 kişi doldurmuştur ancak e-posta ile ulaşılan gönüllü katılımcılardan 23'ü 1 Aralık'ta yollanan ilk formu doldurmuştur. 1 Aralık tarihli form katılımcıların demografik bilgilerini, oyun oynama alışkanlıkları ile Keyes'in geliştirdiği ve İbrahim Demirci tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılan "*Ruh Sağlığı Sürekliliği Kısa Formu*" sorularını içermektedir (Demirci, Akın 2015).³⁶ Araştırmanın örneklemini oluşturan oyunculara, oyun oynama alışkanlıkları sorularak uzman bir kitleye ulaşılması hedeflenmiştir. Oyuncular araştırma boyunca aynı tek oyunculu dijital oyunu oynayacağından, sık sık oynadıkları veya yıllar içerisinde tekrar tekrar geri döndükleri bir oyun seçmeleri konusunda yönlendirilmiştir. Çok oyunculu oyunlarda oynanış esnasında oyuncuların birbirlerini etkilemeleri etmesi nedeniyle araştırma tek oyunculu oyunlarla ile sınırlandırılmıştır.

Uzun süreli bir araştırma olması nedeniyle, araştırma sorularıyla ilgili olabilecek boyutlar belirlenmiştir. Bu kapsamda Phan'ın da belirttiği gibi tüm formun kullanılması yerine Faktör: 3 Sarmalanma [*Play Engrossment*], 4; Eğlence [*Enjoyment*], 5; Yaratıcı Özgürlük [*Creative Freedom*], 7; Bireysel doyum [*Personal Gratification*] oyuncu deneyimini ölçmek adına kullanılabilirlik, oynanabilirlik, görsel ve ses estetiği soruları araştırma kapsamında kullanılmamıştır. Geriye kalan Anlatı [*Narrative*] soruları sinema/edebiyat çalışmaları ve iyi oluşla ilgili olabileceğinden kullanılmıştır. Dolayısıyla oyuncu deneyimi ölçümünde yer alan 5 boyut kullanılmıştır. Anlatı üzerine 7, Kuşatıcılık üzerine 8, Eğlence üzerine 5, Yaratıcı Özgürlük üzerine 7 ve Bireysel Doyum üzerine 6 soru araştırma kapsamında bir aylık süreçte katılımcılara yöneltilmiştir. 3 Aralık tarihinde Phan'ın geliştirdiği "*Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS)" anketinin 5 boyuttan oluşan 33 soruluk ölçek oyun deneyimi ölçmek adına katılımcılara e-posta yoluyla iletilmiştir, katılımcıların oyun deneyimi sonrasında anketi doldurmaları gerektiği belirtilmiştir (Ek1). Buna ek olarak her bir katılımcının oyun süreleri kayıt

³⁶ Araştırma sürecinde belirli günlerde araştırmayı bırakan katılımcılar olmuştur. Bu nedenle araştırma boyunca yeterli örneklem sayısına ulaşılmaya kadar bu süreç tekrarlanmıştır.

altına alınmıştır. Kullanılan anket yoluyla oyuncu deneyimiyle ilgili güvenilir veriler elde edilmiş olup, oyuncu eğilimlerine yönelik genellenebilir bir fikir elde edilmiştir.

Dijital oyun çalışmaları veya internet araştırmalarında, oyun bileşenlerinin, oyuncu deneyimi üzerindeki etkisini daha iyi anlamak için araştırmacılar tarafından birçok metodoloji kullanılıyor olsa da güncel çalışmalarda kullanıcıların/oyuncuların bireysel hikayelerini anlatmak veya anlamak için oyun deneyimlerine yönelik medya günlüğü tutulması da yeni bir metodoloji olarak kullanılmaktadır (Hillman vd. 2016, Kosa, Uysal 2020, Babaei, vd. 2020). Böylelikle, forma eklenen açık uçlu sorular ile katılımcıların birkaç cümleyle öznel fikirlerini aktarabilmeleri hedeflenmiş ve medya günlüğü tutulması adına bir alan açılmıştır. Son olarak; her boyut için belirlenen açık uçlu sorular ile katılımcıların öznel düşüncelerine ulaşmak ve bu düşüncelerinin sürekliliğini gözlemlemek amaçlanmıştır.

Oyuncu deneyiminin boyutlarını keşfetmek amacıyla, katılımcıların oyuna karşı duygusal tepkilerini ve oyun mekanikleriyle etkileşimleri üzerine düşünmeye teşvik etmek üzere açık uçlu sorular tasarlanmıştır (EK2). Katılımcılar her oyun deneyimi sonrası soruları cevaplamıştır. Anlatı boyutunda oyuncunun oyuna olan ilgisiyle hikâye, karakter bileşenleri arasındaki ilişki sorgulanmıştır. Katılımcılar tarafından seçilen dijital oyun anlatı içermiyor ise oyun sisteminin oyuncuya kendi hikâyelerini yaratma özgürlüğü sağlayıp sağlamadığı ayrıca incelenmiştir. Sarmalanma boyutunda oyuncuların duygusal ve bilişsel olarak oyuna nasıl dâhil olduğu üzerine geri bildirim vermeleri sağlanmıştır. Eğlence boyutunda oyuncuların oynanış süresince keyifli anlara yönelik geri bildirimleri alınmıştır. Dijital oyun mekaniklerine yönelik olarak oyuncunun özgür seçimler yapması, yaratıcı çözümler bulması yaratıcı özgürlük boyutunda incelenmiştir. Son olarak bireysel doyum boyutunda, oyunda sunulan mücadelenin zorluk seviyesi ve oyuncuların motivasyonlarına yönelik sorular iletilmiştir.

Araştırma kapsamında belirlenen oyun deneyimine yönelik sorularda yer alan boyutlar için oluşturulan nitel sorular; katılımcıların verdiği bilgilerin tutarlılığını, sürekliliğini gözlemlemek ve oyun deneyimine yönelik öznel düşüncelerini elde etmek amacıyla oluşturulan forma eklenmiştir. Özetle yapılan niceliksel araştırma iyi oluş ve dijital oyun bağlamında sebep-sonuç ilişkisini açıklamak için kullanılırken, medya günlüğü soruları bu ilişkiyi anlamak, yorumlamak adına kullanılmıştır.

Tablo 4.1. Araştırma Kapsamında Öngörülen Çizelge

1 Aralık	3 Aralık	6 Aralık	9 Aralık	12 Aralık	15 Aralık	18 Aralık	21 Aralık	24 Aralık	27 Aralık	30 Aralık	31 Aralık
İyi Oluş Formu	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	İyi Oluş Formu
	Anlatı	Kuşatıcılık	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Anlatı	Kuşatıcılık	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	

Tablo 4.1’de araştırma için öngörülen çizelge yer almaktadır. Araştırma süresinde yedi katılımcının araştırmayı bırakması nedeniyle bu süreç iki ayrı grupla tekrarlanmıştır.

3.1. Metodoloji

Bu tezde uzman görüşü alınarak, denek-içi desen ve tekrarlanan ölçümler tasarımı uygulanmıştır, katılımcılar farklı platformlarda ve türlerde olan dijital oyunları oynamıştır. Berkman’ın (2022) aktardığı üzere GUESS ölçeği katılımcıların oyuna karşı olan tutumlarını ölçmek yerine dijital oyun bileşenlerinin oyuncu deneyimi bağlamında ortaya çıkardığı reaksiyonları değerlendirmektedir. İnsan makine etkileşimi alanında yapılan ölçümler sistemler arasındaki farklılıkları ölçmek için kullanılmaktadır dolayısıyla psikoloji disiplini olduğu gibi farklı özelliklere sahip katılımcıların cevaplarındaki tutum değişiklikleri yerine sistem özellikleri ve oyuncu deneyimi incelenmektedir.

Beş ayrı grup ile gerçekleştirilen veri toplama süreci 01.12.2022 tarihinde başlamış, 14.07.2023 tarihinde sona ermiştir. Bazı katılımcıların araştırmaya devam etmemesi nedeniyle yeterli örneklem sayısına ulaşmak amacıyla bu süreç tekrarlanmıştır. Katılımcılar lisans dersi olan İLF300 Yaratıcı Kültür Endüstrileri ve Oyun Geliştirme dersi ve Başkent Üniversitesi dijital oyun topluluklarında yapılan duyurular sonrasında araştırmaya katılmıştır. Derse kayıtlı olan öğrenciler araştırma süreci boyunca ders kapsamında geri bildirimlerde bulunmuştur.

Google forms üzerinden katılımcılar araştırma konusunda bilgilendirilmiştir, kullanılacak anketlerin tümü <https://www.soscisurvey.de/> sitesine işlenmiştir. Araştırmanın ilk anketi olan Ruh Sağlığı Sürekliliği formu link olarak e-posta yoluyla ulaştırılmıştır. Daha sonra oyun deneyimlerini ölçmek adına aynı web sitesi üzerinden oluşturulan GUESS oyuncu deneyimi formu e-posta yoluyla katılımcılara iletilmiştir. Oyuncuların oyun deneyimi 3 günde bir ölçülmüş olup, zaman çizelgesinde ortaya çıkan aksaklıklar excel listesi üzerinde güncellenerek, katılımcılara hatırlatmıştır. Her oyuncu, oyuncu deneyimi sonrasında on kez GUESS anketini doldurduktan

sonra arařtırmayı sonlandıracak olan Ruh Saęlıęı Sreklięi formu linki ikinci kez ilk test son test lm amacıyla aktarılmıřtır.

İlk test olarak iletilen Ruh Saęlıęı Sreklięi formuna ek olarak katılımcılar; demografik bilgilerini ve oyun oynama alışkanlıklarını içeren ek sorular cevaplamıřtır. Bylelikle arařtırma katılımcıları hakkında genel bir bilgi edinilmiřtir. Her formun ncesinde katılımcıların oyunu hangi platformda oynadıęı ve nasıl kontrol ettięi sorulmuřtur. Son olarak oyuncuların setikleri dijital oyuna ne kadar zaman harcadıkları da kayıt altına alınmıřtır. Katılımcıların anketleri kontroll bir laboratuvar yerine evlerinde doldurmasının veri setine etki etmiř olma ihtimaline karřın, alışık oldukları bir ortamda oyun deneyimledikten sonra cevap alınmasının arařtırma iin birtakım faydalarının olduęu dřnlmektedir.

Oyuncu deneyimi boyutları iin hazırlanan grřme soruları ise oyuncuların znel geri bildirimlerini elde etmek amacıyla hazırlanmıřtır. Bylelikle anket yoluyla oyuncu deneyimine ynelik elde edilen genellenebilir bilgilerin; bireysel boyutta oyun sistemine karřı nasıl tepkiler ortaya ıkardıęı gzlemlemiřtir. Oyuncuların medya gnlę tutmalarını saęlayan bu yntem i tutarlılıęı da gzlemlememizi saęlamıřtır. Nicel yntemlerde kullanılan gvenilirlik ve geerlilik yerine nitel yntemlerde kullanılan “gven duyulabilirlik” kavramı baęlamında veriler analiz edilmiřtir (Kmbetoęlu,2020). Dijital oyun alıřmalarında kullanılan bir yntem olarak oyuncuların oyun deneyimi hakkında geri bildirim verebilmeleri amacıyla medya gnlę tutmaları saęlanmıřtır.

3.2.rneklem

n bařvuru formunu doldurduęu tespit edilen 40 katılımcı e-posta yoluyla bilgilendirilmiřtir. Katılımcılarla ngrlen izelge paylařılmıř olup, deneyim formlarının setikleri dijital oyunu deneyimledikten sonra doldurulmasının arařtırma iin nemli olduęu arařtırma boyunca hatırlatılmıřtır. Buna ek olarak katılımcılar; gnll olarak arařtırmaya katıldıklarını kabul ederek srece bařlamıřtır, ayrıca sre boyunca diledikleri zaman arařtırmayı sonlandırabilecekleri aktarılmıřtır. Katılımcıların setięi oyun bilgisi, platform, tr, oyun ortamı ve anlatısı arařtırma srecinde oyuna ayırdıkları sre ve oyun deneyimlerini acemi/uzman olarak deęerlendirmeleri řu řekildedir;

Tablo 3.2. Katılımcı Bilgileri

	OYUN	Şirket/Yıl	Platform	Tür	Ortam	Anlatı	Oynama süresi_1	Oynama süresi_2	Seviye
1	Words of Wonders: Crossword	Fugo Games/2018	Akıllı Telefon	Simulasyon	Gerçekçi	Bulamaca tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	-2
2	Stardew Valley	ConcernedApe/2016	Nintendo Switch	Simulasyon	Karikatür/pixel	Yavaş tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	3
3	Sims 4	Electronic Arts/2014	PC	Simulasyon	Karikatür/canlı renk tonları	Açık uçlu oynanış	10-19 Saat Arası	40-49 Saat Arası	1
4	Return to Monkey Island	Devolver Digital/2022	PC	Macera	Karikatür/canlı renk tonları	Yavaş tempolu, görev/bulmaca tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	3
5	Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr	NeocoreGames/2018	PC	RPG	Karanlık/yumuşak renk tonları/distopik	hızlı tempolu, seviye tabanlı	10-19 Saat Arası	50-59 Saat Arası	1
6	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda Softworks/2017	PC	Aksiyon	Karanlık/Viktoryen/steampunk	hızlı tempolu, dallanan görevler, seviye tabanlı	10 Saatten az	10-19 Saat Arası	2
7	Persona 5 Royal	Atlus/2016	PC	RPG	Canlı/modern estetik, Japon popüler kültürü ve geleneksel sanat karışımı	Lineer, bölüm tabanlı	30-39 Saat Arası	30-39 Saat Arası	2
8	The Long Dark	Hinterland Studios/2017	PC	Aksiyon	Gerçekçi/Minimalist/sönük renkler	Açık uçlu oynanış, görev tabanlı	30-39 Saat Arası	30-39 Saat Arası	2
9	Cities Skylines	Paradox Interactive/2015	PC	Simulasyon	Canlı/gerçekçi	Açık uçlu oynanış, Görev tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	2
10	Europa Universalis IV	Paradox Interactive/2013	PC	Strateji	Gerçekçi	Yavaş tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	20-29 Saat Arası	1
11	Disco Elysium	ZA/UM/2019	PC	RPG	Gerçekçi/kara film ilhamı	Karışık tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	2

12	UNCHARTED: Hırsızlar Mirası Koleksiyonu	Sony Interactive Entertainment/2016	PC	Aksiyon	Gerçekçi / sinematik	hızlı tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	20-29 Saat Arası	3
13	Spider-Man Remastered	Sony Interactive Entertainment/2020	PC	Aksiyon	Gerçekçi/dinamik ışıklandırma	Karışık tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	10-19 Saat Arası	1
14	Words of Wonders: Crossword	Fugo Games/2018	Akıllı Telefon	Simulasyon	Gerçekçi	Açık uçlu oynanış, Bulamaca tabanlı	10 Saatten az	20-29 Saat Arası	2
15	Euro Truck Simulator 2	SCS Software/2012	PC	Simulasyon	Gerçekçi	Yavaş tempolu, görev tabanlı	60+	60+	2
16	Batman Arkham Knight	Warner Bros./2015	PC	Aksiyon	Karanlık/sinematik/gotik	Hızlı tempolu, görev tabanlı	20-29 Saat Arası	60+	3
17	Formula 1	Electronic Arts/2023	Play Station	Simulasyon	Gerçekçi	Hızlı tempolu, seviye/görev tabanlı	10 Saatten az	10-19 Saat Arası	2
18	The Long Dark	Hinterland Studios/2017	PC	Aksiyon	Gerçekçi/minimalist/atmosferik	Açık uçlu oynanış, görev tabanlı	20-29 Saat Arası	40-49 Saat Arası	3
19	Red Dead Redemption 2	Rockstar Games/2018	Play Station	Aksiyon	Gerçekçi/dinamik ışıklandırma	Karışık tempolu, görev tabanlı	30-39 Saat Arası	60+	3
20	A Plague Tale: Requiem	Focus Entertainment/2022	PC	Aksiyon	Gerçekçi/karanlık/Ortaçağ	Hızlı tempolu, seviye/görev tabanlı	10 Saatten az	10 Saatten az	2
21	God of War Ragnarök: Valhalla	Sony Interactive Entertainment/2022	PC	Aksiyon	Gerçekçi/Fantastik	Hızlı tempolu, görev/bulmaca tabanlı	20-29 Saat Arası	30-39 Saat Arası	3
22	Fifa 23	EA Sports/2022	PC	Simulasyon	Gerçekçi	Açık uçlu oynanış, Seviye tabanlı	10 Saatten az	10-19 Saat Arası	2
23	TownShip	Playrix/2011	Akıllı Telefon	Simulasyon	Karikatür	Yavaş tempolu, seviye/bulmaca tabanlı	60+	60+	0

24	Kingdom Come: Deliverance	Warhorse Studios/2018	PC	RPG	Gerçekçi/Ortaçağ	Karışık tempolu, görev tabanlı	20-29 Saat Arası	30-39 Saat Arası	3
25	Mass Effect 2	Electronic Arts Microsoft Game Studios /2011	PC	RPG	Gerçekçi / sinematik	Hızlı tempolu ,görev tabanlı	10-19 Saat Arası	20-29 Saat Arası	1
26	Subnautica	Unknown Worlds Entertainment./2018	PC	Macera	Canlı/gerçekçi	Karış tempolu, görev tabanlı	10 Saatten az	10-19 Saat Arası	2
27	Cyberpunk 2077	CD Projekt/2020	Play Station	RPG	gerçekçi / siberpunk gelecek temsili	Hızlı tempolu görev,seviye tabanlı	20-29 Saat Arası	20-29 Saat Arası	3
28	Europa Universalis IV	Paradox Interactive/2013	PC	Strateji	tarihsel Gerçekçi	Yavaş tempolu, görev tabanlı	30-39 Saat Arası	30-39 Saat Arası	3
29	Hatsune Miku: Project DIVA	Sega/2009	PC	Aksiyon	dinamik/canlı renk tonları/stilize	Hızlı tempolu, ritim tabanlı bulmaca	10 Saatten az	10 Saatten az	3
30	Doom Eternal	Bethesda Softwork/2020	PC	Aksiyon	karanlık / grotesk	Hızlı tempolu, seviye/görev tabanlı	10-19 Saat Arası	30-39 Saat Arası	0
31	Genshin Impact	WW: HoYoverse CHN: miHoYo /2020	PC	RPG	canlı / anime	Karışık tempolu, açık uçlu, görev tabanlı	20-29 Saat Arası	30-39 Saat Arası	2
32	Brotato	Blobfish/2022	PC	Aksiyon	Karikatür	Hızlı tempolu, seviye tabanlı	60+	60+	2
33	Cyberpunk 2077	CD Projekt/2020	PC	RPG	gerçekçi / siberpunk gelecek temsili	Hızlı tempolu görev,seviye tabanlı	60+	60+	2
34	Hearts of Iron 4	Paradox Interactive/2016	PC	Strateji	gerçekçi / tarihsel	Açık uçlu oynanış, görev tabanlı	60+	60+	2
35	Dave the Diver	Mintrocket/2023	PC	Macera	Karikatür/pixel	Karışık tempolu, görev tabanlı	10-19 Saat Arası	20-29 Saat Arası	3

3.3.Gözlem Notları

Araştırma süresince bazı katılımcılar e-posta yoluyla, bazıları ise ders kapsamında görüşmelerde süreç hakkında geri bildirim vermiştir. Katılımcı geri bildirimlerini şu şekilde özetlemek mümkündür;

- Katılımcı 6; Deneyim formunda yöneltilen soruları birkaç defa uyguladıktan sonra oyun deneyimine yönelik yöneltilen sorular kapsamında oyun süresine karşı daha ilgili ve dikkatli olduğunu aktarmıştır. Böylelikle oyun oynama süresinin dışında da oyun deneyimine yönelik düşündüğünü ifade etmiştir.
- Katılımcı 3; 6. Deneyim formundan itibaren zorunluluktan oynadığını hissettiğini aktarmış dolayısıyla motivasyon düşüklüğü olduğunu ifade etmiştir. Buna ek olarak son iki deneyim formunu aynı oyunu çok oyunculu biçimde oynamak istediğini aktarmıştır.
- Katılımcı 8; 5. Deneyim formundan itibaren araştırmaya devam etmek istediğini ancak farklı bir oyun oynamak istediğini söylemiştir.
- Katılımcı 15; 6. Deneyim formundan itibaren farklı bir oyun oynayarak araştırmaya devam etmek istediğini belirtmiştir.
- Katılımcı 18; 3. Deneyim formundan sonra farklı bir oyun oynamak istediğini belirtmiştir.
- Katılımcı 4 ve 5; Araştırma nedeniyle oyun deneyimine yönelik daha bilinçli olduklarını ve oynadıkları oyun bitmiş olsa da oynamaya devam edeceklerini iletmiştir.

Toplam 35 katılımcının yer aldığı araştırmada yirmi dört erkek (%68,6) ve on bir kadın (%31,4) oyuncu yer almıştır. Katılımcıların yaş aralıkları ise şu şekildedir: 18-22 yaş arası yirmi kişi (%57,2), 23-39 yaş arası 9 kişi (%25,7), 30-39 yaş arası beş kişi (%14,3) ve 40-49 yaş arası bir kişi (%2,9). Berkman (2022)'da belirttiği üzere örnekleme de katılımcıların oyuncu deneyimi boyutları üzerinde fazla bir etkisi olmadığı düşünülmektedir.

Katılımcıların oyun oynama alışkanlıklarını anlamak adına, kaç yıldır dijital oyun oynadıkları, haftalık kaç saat oynadıkları, ne kadar para harcadıkları, tercih ettikleri tür ve son olarak çok oyunculu mu yoksa tek oyunculu oyunları mı tercih ettikleri sorulmuştur. Aşağıda yer alan tablolarda sırasıyla bu bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 3.3. Katılımcıların oyun oynama yılı

	Frekans (%)	Yüzde (%)	Kümülatif (%)
5 yıldan az	2	5,7	5,7
5-9 yıl arası	2	5,7	11,4
10-14 yıl arası	9	25,7	37,1
15-19 yıl arası	6	17,1	54,3
20-24 yıl arası	9	25,7	80,0
25-29 yıl arası	8,3	8,6	88,6
30 yıl veya daha fazla	11,1	11,4	100,0

Araştırmaya katılan oyunculardan ikisi (%5,7) beş yıldan az; ikisi (%5,7) beş ile dokuz yıl arası; dokuzu (25,7) on ile on dört yıl arası; altısı (17,1) on beş ile on dokuz yıl arası; dokuzu (25,7) yirmi ile yirmi dört yıl arası; üçü (8,6) yirmi beş ile yirmi dokuz yıl arası ve dördü (11,4) otuz yıldan beri oyun oynadığını belirtmiştir. Böylelikle araştırmanın önemli bir bölümünü on ile yirmi dört yıldır oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır.

Tablo 3.4. Katılımcıların haftalık oyun saati

	Frekans (%)	Yüzde (%)	Kümülatif (%)
10 saatten az	8	22,9	22,9
10-19 saat arası	12	34,3	57,1
20-29 saat arası	7	20,0	77,1
30-39 saat arası	4	11,4	88,6
40-49 saat arası	1	2,9	91,4
50-59 saat arası	2	5,7	97,1
60 saat veya daha fazla	1	2,9	100,0

Örnekleme oluşturan uzman oyunculara haftada oyuna ne kadar zaman harcadıkları sorulduğunda on ikisi (%34,3) on ile on dokuz saat arası; yedisi (20,0) yirmi ile yirmi dokuz saat arası; dördü (%11,4) otuz ile otuz dokuz saat arası; biri (11,4) kırk ile kırk dokuz saat arası; ikisi (%5,7) elli ile elli dokuz saat arası ve biri 60 (%2,9) saat olarak aktarmıştır.

Tablo 3.5. Katılımcıların aylık olarak oyunlara harcadığı para

	Frekans (%)	Yüzde (%)	Kümülatif (%)
Para harcamıyorum	6	17,1	17,1
10 TL'den az	1	2,9	20,0
10-49 TL arası	4	11,4	31,4
50-99 TL arası	5	14,3	45,7
100-149 TL arası	5	14,3	60,0
150-299 TL arası	6	17,1	77,1
300 TL veya daha fazla	8	22,9	100,0

Aynı zamanda katılımcılara aylık olarak oyunlara ne kadar para harcadıkları sorulmuştur. Alınan bilgilere göre para harcamayan altı (17,1); on liradan az bir (%2,9); on ile kırkdokuz lira arası dört (%11,4); elli ile doksandokuz lira arası beş (14,3); yüz ile yüz kırkdokuz lira arası beş (14,3); yüzelli ile ikiyüzdoksandokuz arası altı (17,1) ve üçyüz liradan daha fazla sekiz (%22,9) kişi araştırmada yer almıştır.

Tablo 3.6. Katılımcıların tek oyunculu ve çok oyunculu oyun tercihi

	Frekans (%)	Yüzde (%)	Kümülatif (%)
Tek başıma	26	74,3	74,3
Başka oyuncularla	9	25,7	100,0

Oyunculara tek oyunculu mu yoksa çok oyunculu mu oynamayı tercih ettiği sorulduğunda ise yirmi altısı (74,3) tek oyunculu; dokuzu ise (25,7) çok oyunculu oyunları tercih ettiğini

belirtmiştir. Dolayısıyla katılımcıların önemli bir bölümü araştırma dışında da tek oyunculu oyunları tercih etmektedir. Bu da bir bakıma bazı oyuncuların neden araştırma için seçtikleri oyunu değiştirmek istediğini açıklamaktadır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmanın başında ve sonunda elde edilen Ruh Sağlığı Sürekliliği Kısa formu sonuçları SPSS (23.0.) yazılımına işlenmiştir. T testi iki örneklem arasındaki farkı belirlemek amacıyla, ortalamaları karşılaştırmak için kullanılan bir tekniktir. Örneklem boyutunun fazla olmadığı ve belirli bir zaman aralığında ortaya çıkabilecek farklılıkları gözlemlemeye uygun olan araştırma desenlerinde kullanılabilir. SPSS uygulaması içerisinde bulunan bağımlı iki örnek t-TEST (Paired samples t-TEST) aynı örneklemin farklı zaman aralıklarındaki verileri analiz etmek amacıyla kullanıldığından, bu araştırma kapsamında elde edilen veriler bu teknikle analiz edilmiştir.

Anket yöntemiyle elde edilen ve ilk test-son test metodolojisiyle analiz edilen bulgulara göre oyuncuların duygusal iyi oluşlarında artış gözlemlenmiş olup, psikolojik ve sosyal iyi oluşlarında ise anlamlı bir değişim gözlemlenmemiştir. Bu kapsamda araştırma sorularından biri olan dijital oyunların oyuncuların iyi oluşuna etki edip etmediği cevaplanmıştır. Aşağıda iyi oluş ölçeğinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir:

(H₁): Oyuncuların duygusal iyi oluşları pozitif yönde değişim gösterecektir.

(H₂): Oyuncuların sosyal iyi oluşları pozitif yönde değişim gösterecektir.

(H₃): Oyuncuların psikolojik iyi oluşları pozitif yönde değişim gösterecektir.

Tablo 3.7. Katılımcıların İyi Oluş Düzeyleri: İlk test ve son test sonuçları

Boyut	Alt Boyut	Anket	Ort.	Eşli Örneklem t-Test	
				t	p
İyi Oluş	Duygusal İyi Oluş	İlk	2,8857	-2,678	0,011*
		Son	3,1905		
	Sosyal İyi Oluş	İlk	1,8857	0,690	0,495*
		Son	2,1028		
	Psikolojik İyi Oluş	İlk	2,8809	-0,735	0,468*
		Son	3,1523		

(*) $\alpha=0.05$ seviyesinde H0 reddedilmiştir.

İkinci aşamada ise oyuncu deneyimi boyutlarından elde edilen veriler incelenmiştir. İlk aşamada olduğu gibi veriler SPSS uygulamasına işlenmiştir. Sosyal bilim araştırmalarında geneliyle incelenen yapılar, yapıyı oluşturan faktörler ve mevcut faktörleri temsil eden alt maddelerden oluşmaktadır (Gürbüz, Şahin 2014). Faktör analizi maddelerin oluşturduğu örüntüyü keşfetmek amacıyla, birbiriyle ilişkili olan çok sayıda maddenin bir araya getirilmesiyle tutarlı ancak daha az sayıda faktör elde edilmek için kullanılmaktadır. Araştırma kapsamında kullanılan ölçek bağlamında değişkenlerin oluşturduğu faktör ve yapıların incelenmesi gerekmiştir. Bu amaçla uyarlanan ölçek de yapılan çalışmalar takip edilmiştir ve verilerin analize uygun olup olmadığını saptamak adına keşfedici faktör analizi uygulanmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin Measure (KMO) ve Barlett Küresellik Testi uygulanmıştır. KMO değerinin 0,60 ve üstünde olması verilerin faktör analizi için yeterli olduğunu göstermektedir (Gürbüz, Şahin 2014). Faktörlerin Principal Axis Factoring kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Faktör analizinde kullanılan varyansın seçiminde faktör sayısının bilinmesi ve faktörlerin birbiriyle ilişkili olması sonucunda Principal Axis Factoring kullanılmaktadır, bu nedenle beş boyuttan oluşan ölçeğin faktör sayılarının bilinmesi nedeniyle bu yöntem kullanılmıştır. Verilerin KMO testi sonucu 0.803 çıkmıştır verilerin analize uygun olduğu görülmüştür. Aşağıda yer alan tabloda her boyutu oluşturan soruların keşfedici faktör analizi değerleri yer almaktadır.

Tablo 3.8. Oyuncu Deneyimi Boyutları Keşfedici Faktör Analizi

Boyut	Items/Sorular	FA
Anlatı	“Bu oyundaki karakterlerin iyi bir şekilde geliştirilmiş olduğunu düşünüyorum.”	699
	“Bu oyunun hikâyesini başından itibaren çekici buluyorum.”	762
	“Bu oyunda sunulan fantaziden veya hikâyeden keyif alıyorum.”	827
	“Kendimi bu oyundaki karakterlerle özdeşleştirebilirim.”	702
	“Bu oyundaki olaylar beni duygusal olarak etkiliyor.”	708
	“Bu oyundaki olayların nasıl ilerleyeceğini görmek çok ilgimi çekiyor.”	789
	“Bu oyunun hikâyesini açıkça anlayabiliyorum.”	537
Sarmalanma	“Bu oyunu oynarken dış dünyadan kopmuş hissediyorum.”	910
	“Bu oyun sırasında gerçek dünyada olan biteni umursamıyorum.”	862
	“Bazen bu oyunu oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.”	708
	“Bu oyunu oynarken günlük kaygılarımı geçici olarak unutuyorum.”	826
	“Bu oyunu oynamak için planladığımdan daha fazla zaman harcama eğilimindeyim”	874
	“Bu oyunu oynarken diğer pek çok dikkat dağıtıcı şeyi görmezden gelebiliyorum.”	870
Eğlence	Bu oyunun eğlenceli olduğunu düşünüyorum.	626
	Bu oyunu oynamaktan keyif alırım.	625
	Bu oyunu oynarken sıkılıyorum.	873

	Bu oyunu başkalarına da tavsiye edebilirim.	709
	İmkânım olursa bu oyunu tekrar oynamak isterim.	697
Yaratıcı Özgürlük	“Bu oyunun hayal gücümü kullanmama olanak sağladığını düşünüyorum.”	848
	“Bu oyunu oynarken kendimi yaratıcı hissediyorum.”	810
	“Bu oyunun bana istediğim gibi hareket etmem için yeterli özgürlüğü sağladığını hissediyorum.”	817
	“Bu oyunun kendimi ifade etmeme olanak tanıdığını hissediyorum.”	789
	Bu oyundaki şeyleri keşfedebileceğimi hissediyorum.	765
	Bu oyunu oynamanın merakımı canlandırdığını hissediyorum.	760
	Bu oyunun benzersiz veya orjinal olduğunu düşünüyorum.	690
Bireysel Doyum	“Bu oyundaki engellerin üstesinden geldiğimde kendimi başarılı hissediyorum.”	776
	“Bu oyunu elimden geldiğince iyi oynamak istiyorum.”	708
	“Bu oyunu oynarken kendi performansıma çok odaklanırım.”	805
	“Bu oyunun sürekli olarak bir sonraki bölüme veya seviyeye ilerlemem için beni motive ettiğini hissediyorum.”	678
	“Bu oyundaki zorlukların üstesinden geldikçe becerilerimin adım adım geliştiğini fark ediyorum.”	802
	“Bu oyunda başarılı olup olamayacağım konusunda şüphelerim var. “	607

Sarmalanma boyutunda yer alan iki sorunun beklenmedik boyutların altında yer alması nedeniyle iki soru ölçekten çıkarılmak durumunda kalmıştır. Türkçe uyarlama çalışması yapılan orijinal ölçekte de bazı *itemlerin* elenmesi gerekmiştir. Uyarlama çalışmasında anlatı boyutundan çıkarılan soruların sebepleri sıralandığında metodolojik olarak oyuncuların kısıtlı bir zaman içerisinde oyunu deneyimlemiş olması anlatı boyutunda yer alan bazı soruların anlaşılmasına

sebepler olmuştur (Berkman, 2022). Bu tez içinse sarmalanma boyutunda çıkarılan soruların çeviri nedeniyle oyuncular tarafından anlaşılmadığı düşünülmektedir³⁷.

S03: Bu oyunu oynarken yorulup yorulmadığımı söyleyemem.

S08: Bu oyunu oynamayı bıraktığımda tekrar oynamaya başlamak için sabırsızlanıyorum.

Çıkarılan sorular sonunda ölçek beş boyuttan oluşmuştur; anlatı [*narrative*] için yedi soru; sarmalanma [*immersion*] için altı soru; eğlence [*fun*] için beş soru, yaratıcı özgürlük [*creative freedom*] için yedi soru ve bireysel doyum [*personal gratification*] için altı soru araştırma kapsamında kullanılmıştır. Çıkarılan sorular doğrultusunda ölçeğin analiz için uygun olduğu görülmüştür. Uzamsal araştırmadan elde edilen veriler doğrultusunda oyuncu deneyiminde gerçekleşen değişimleri gözlemlemek adına ilk test ile beşinci ve onuncu test karşılaştırılmıştır. Aşağıda yer alan tabloda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 3.9. Oyuncu Deneyimi: 1. test ve 5. test

Boyut	Alt Boyut	Anket	Ort.	Eşli Örneklem t-Test	
				t	p
Oyuncu Deneyimi	Anlatı	İlk	6,1102	0,172	0,865
		Orta	6,0880		
	Sarmalanma	İlk	5,5607	1,270	0,213
		Orta	5,5357		
	Eğlence	İlk	5,6057	-2,321	0,026
		Orta	5,5029		
	Yaratıcı Özgürlük	İlk	5,4816	-0,572	0,571
		Orta	5,3510		
	Kişisel Tatmin	İlk	5,6328	0,625	0,536
		Orta	5,3143		

(*) $\alpha=0.05$ seviyesinde H0 reddedilmiştir.

³⁷ Tez kapsamında yürütülen pilot araştırmada PXI formu için uyarlama çalışması yapılmıştır, yaklaşık iki yüz katılımcının yer aldığı çalışmada psikososyal boyut altında yer alan sarmalanma boyutu benzer biçimde istenilen boyutun altında toplanmamıştır. Dolayısıyla, sarmalanma üzerine yapılan Türkçe çalışmaların oyuncular tarafından anlaşılmadığı düşünülmektedir (Almaç, 2023).

Eğlence boyutunda anlamlı bir fark gözlemlenmiş olup, örnekleme oluşturan oyuncuların araştırmanın başlangıcına kıyasla seçtikleri oyundan daha az keyif almıştır. Oyuncu deneyimi boyutları için daha fazla analize ihtiyaç duyulmuş ve birinci test ve onuncu test arasındaki ortalamalar yine eşli örneklem t-TESTİ analiz yöntemiyle incelenmiştir. Oyuncu deneyimini oluşturan anlatı ve eğlence boyutlarında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Medya günlüğü sorularından alınan cevaplarla bu bulguların sebeplerinin ortaya çıkabileceği düşünülmektedir.

Tablo 3.10. Oyuncu Deneyimi: 1. test ve 10. Test eşli örneklem t-TEST

Boyut	Alt Boyut	Anket	Ort.	Eşli Örneklem t-Test	
				t	p
Oyuncu Deneyimi	Anlatı	İlk	6,1102	0,811	0,423
		Son	6,1306		
	Sarmalanma	İlk	5,5607	2,044	0,049
		Son	5,2357		
	Eğlence	İlk	5,6057	-1,470	0,151
		Son	5,2914		
	Yaratıcı Özgürlük	İlk	5,4816	2,115	0,042
		Son	5,1592		
	Kişisel Tatmin	İlk	5,6328	3,212	0,003
		Son	5,1429		

1. deney ve 10. deney'in eşli örneklem t-testi sonuçlarına göre sarmalanma, yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum boyutlarında anlamlı bir fark olduğu gözlemlenmiştir. Sarmalanma ve yaratıcı özgürlük boyutlarında saptanan anlamlı fark negatif yönlüdür dolayısıyla araştırmanın başlangıcına kıyasla oyuncular daha az sarmalanma, özgür seçim ve yaratıcılık duygusu deneyimlemişlerdir. Ayrıca karşın bireysel doyum boyutunda gözlemlenen fark da negatif yönlüdür, bu bakıma oyuncular ilk teste kıyasla dijital oyun deneyimi esnasında daha az başarılı hissetmiştir. Sarmalanma boyutu sadece dijital oyun evreni üzerinden değil, aynı zamanda oyuncunun bulunduğu ortam ve gündelik hayatı üzerinden de açıklanmaktadır. Oyuncunun neden dikkatini tamamıyla oyuna veremediği medya günlüğü yöntemiyle elde edilen çeşitli bulgularla desteklenmiştir.

Niteliksel araştırmalarda katılımcıların deneyimi, görüş ve düşüncelerini elde etmek amacıyla açık uçlu sorular hazırlanmaktadır (Kümbetoğlu, 2021). Oyuncu deneyimini daha derinlikli incelemek adına anlatı, sarmalanma, eğlence, yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum alt boyutları için hazırlanan sorular doğrultusunda katılımcılar günlük tutmuştur. Böylelikle dijital oyun

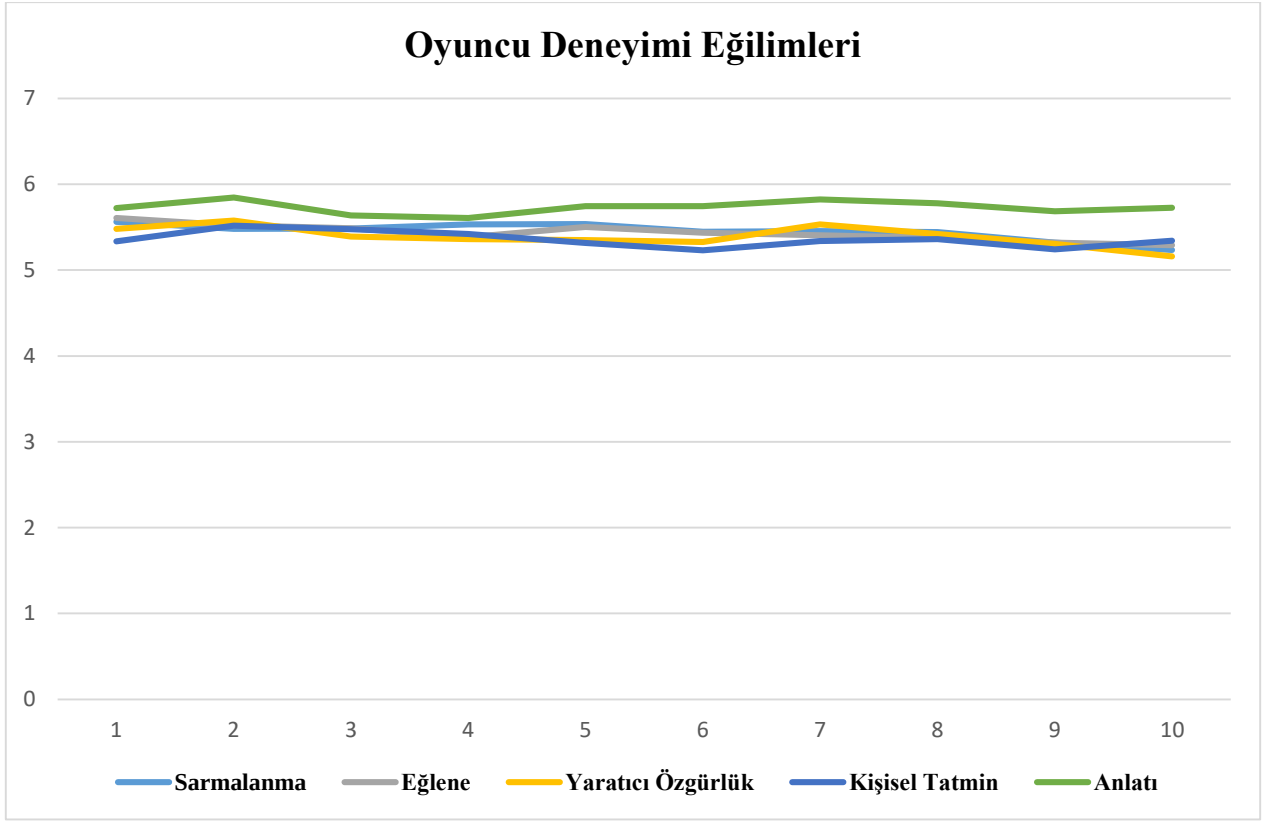
bileşenlerinin oyunculara nasıl iyi geldiği sorusunun cevaplanması hedeflenmiştir. Soruların analizi için bir ön kodlama gerçekleştirilmiştir, sonrasında kodlamalar doğrultusunda kavram haritası belirlenmiştir. Kümbetoğlu'nun aktardığı üzere hazırlanan kavram haritası; araştırmacının “tekrar eden düzenlikleri” elde edilen veri içerisinde keşfetmeyi kolaylaştırmaktadır (Kümbetoğlu, 2020). Richards'ın önerdiği altı adet nitel veri analiz, sentez ve örüntüleri keşfetme kategorilerinden birinci olan kodlama yöntemi araştırma kapsamında uygun görülmüştür (Lyn, 2014).

Son olarak oynanış analizine yönelik araştırmaların gösterdiği üzere, araştırmacıların çalıştığı oyunu oynamış olması eğer bu mümkün değilse oynanış videolarını izlemesi önemli bir konu olarak ele alınmaktadır. Buradan yola çıkarak araştırmada yer alan oyunların analizi Aarseth'in metodolojik yaklaşımıyla ele alınmıştır (Aarseth, 2003).

4.4. Oyuncu Deneyimi Eğilimleri

Araştırma katılımcılarından yaklaşık bir ay süresince, on defa oyun oturumları sonrası 7'li likert şeklinde oyuncu deneyimi (GUESS) formunu doldurmaları istenmiştir. Buradan hareketle sarmalanma, eğlence, yaratıcı özgürlük, bireysel doyum ve anlatı boyutları oyuncu deneyimi eğilimlerini görmek adına incelenmiştir. Şekil incelendiğinde genel olarak verilerin 5 ile 6 arasında sabit bir aralıkta olduğu gözlemlenmektedir. Bu, oyuncuların farklı boyutlara dair değerlendirmelerinde büyük bir değişiklik olmadığını, ancak hepsinin olumlu bir seviyede (ortalamanın üzerinde) değerlendirildiğini göstermiştir. Bunların arasında anlatı, eğlence ve bireysel doyum en yüksek puanları almıştır.

Şekil 2.1: Oyuncu Deneyimi Eğilimleri



Anlatı boyutunun en yüksek puanı alması, oyuncuların diğer boyutlara kıyasla hikâye ve anlatı unsurlarına verdiği önemi göstermektedir. Oyuncuların verdiği bu yüksek puanlar, onların oyunların duygusal etki yaratma ve hikâye bağlantısı kurma konusundaki deneyimlerinden tatmin olduklarını göstermektedir. Eğlence boyutu da benzer biçimde oldukça yüksek puanlandırılmış, ancak zaman içinde önemli bir değişim göstermemiştir. Bu durum, oyunların eğlence sağlama konusundaki temel işlevini oyunculara sağladığını gösterirken, anlatı ve bireysel doyum gibi boyutlarla da doğrudan ilişkili olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla oyunlar kendi sınırlılıkları içerisinde oyunculara sunduğu hikâye bileşenlerinden memnun kalmış, oyun sistemi anlatı sunmasa da oyuncuların kendi hikâyelerini ortaya çıkarmasına olanak tanımıştır. Bireysel doyum boyutunda oyunun sunduğu mücadele biçimleri, oyuncu becerileri bağlamında oyuna yönelik motivasyonları ölçerken yine yüksek seviyede tatmin sağlamıştır. Bunun sonucunda eğlence boyutu diğer değişkenlerle de ilişkili olarak oyuncular tarafından yüksek puanlandırıldığı düşünülmektedir. Ek5’de oyuncu deneyimi eğilimlerine yönelik analiz sonuçları deneyim boyutları, tür, platform ve süre gibi değişkenlere bağlı olarak sunulmuştur.

Sarmalanma ve Yaratıcı Özgürlük boyutları görece düşük kalmıştır. Medya günlüğü yoluyla elde edilen verilen analiz sürecinde bunun sebepleri ortaya konacaktır. Oyun türlerinden bağımsız olarak oyuncuların eğilimleri incelendiğinde, boyutlar arasında önemli dalgalanmalar olmadığı, oyuncuların oyun sonrası tepkilerinin genel olarak benzer kaldığı görülmüştür. Ancak araştırmanın birinci, beşinci ve onuncu kısmından elde edilen veriler incelendiğinde genel bir düşünüş olduğunu söylemek mümkün. Bir sonraki bölümde oyun türlerine bağlı olarak bir inceleme yapılarak, oyuncu deneyimi boyutlarının daha derinlikli inceleneceği düşünülmektedir.

2.5 . Oyuncu Deneyimi ve Medya Günlüğü Çözümlemeleri

Medya günlüğü yöntemi, belirli bir süre boyunca oyuncuların oyun deneyimlerinin gerçek zamanlı ve yerinde gözlemlemek için kullanılmıştır. Oyuncu deneyimi boyutları için hazırlanan açık uçlu sorular oyuncuların öznel geri bildirimlerini elde etmek amacıyla hazırlanmıştır. Oyuncuların medya günlüğü tutmalarını sağlayan bu yöntem iç tutarlılığı da gözlemlememizi sağlamıştır. Bu yaklaşımın boylamsal³⁸ nitel araştırma ile de uyumlu olduğu düşünülmektedir, zaman içinde oyuncu deneyimleri, motivasyonları ve buna bağlı olarak duygusal tepkileri değişiklik göstermekte araştırmacının bunu gözlemlenmesine olanak tanınmaktadır. EK2’de oyuncuların dijital ortamda cevapladığı sorulara yer verilmiştir.

Yapılan literatür taraması sonucu oyuncuların iyi oluş düzeylerini ölçmek adına oluşturulan anketler oyuncu deneyimine yönelik yapılan araştırmalarda kullanılmıştır (Johannes, 2021). Buna ek olarak oyuncuların iyi oluş düzeyleri ve oyun deneyimi ilişkisini araştırırken nitel yöntemlerde kullanılmaktadır (Kosa ve Uysal, 2020). Oyuncuların kişilik özellikleri (Ferguson vd. 2021) ve oyun oynama motivasyonlarının (Ferguson vd. 2021) oyuncu deneyimini ne ölçüde etkilediğine yönelik araştırmalar yapılmış olmasına karşın, oyunların sistem dinamiklerinin oyuncuların iyi oluş düzeylerine etkisi üzerine araştırmalar sınırlıdır. People Game Play isimli oyuncu deneyimi ve iyi oluş ilişkisi üzerine bir model geliştiren yazarlar (Johnson, 2013), gelecekte

³⁸ Oyuncuların oyun deneyimine yönelik geri bildirimleri her oyun oturumu sonrası dijital ortamda elde edilmiştir. Böylelikle oyuncuların her boyut için iki defa toplamda ise on defa öznel geri bildirimleri alınmış olup bir medya günlüğü tutmaları sağlanmıştır.

bu konu üzerinde çalışacak araştırmacılar için bir çerçeve sunmuştur; ancak modelin sadece çok oyunculu çevrimiçi oyunlar üzerinde kullanıldığı saptanmıştır.³⁹

Oyuncu deneyimi boyutları için hazırlanan görüşme soruları ise oyuncuların öznel geri bildirimlerini elde etmek amacıyla hazırlanmıştır. Böylelikle anket yoluyla oyuncu deneyimine yönelik elde edilen genellenebilir bilgilerin; bireysel boyutta oyun sistemine karşı nasıl tepkiler ortaya çıkardığı gözlemlenmiştir. Oyuncuların medya günlüğü tutmalarını sağlayan bu yöntem iç tutarlılığı da gözlemlememizi sağlamıştır. Nicel yöntemlerde kullanılan güvenilirlik ve geçerlilik yerine nitel yöntemlerde kullanılan “güven duyulabilirlik” kavramı bağlamında veriler analiz edilmiştir (Kümbetoğlu,2020). Dijital oyun çalışmalarında kullanılan bir yöntem olarak oyuncuların oyun deneyimi hakkında geri bildirim verebilmeleri amacıyla medya günlüğü tutmaları sağlanmıştır.

3.4.1. Macera Türü Oyunlarda Anlatı: Dijital Oyun Evreni ve Rahatlama Olanakları

Tablo 9’da yer aldığı üzere katılımcıların seçtiği oyun türleri şu şekildedir; simülasyon, rol yapma, aksiyon, strateji ve macera. Boylamsal araştırmadan elde edilen veriler tür ve oyuncu deneyimi boyutları; anlatı, sarmalanma, eğlence, yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum bağlamında incelenmiştir. Araştırmada anlatı boyutu skorlarının en yüksek çıktığı oyun türü macera oyunları olarak yer almıştır. Donald Woods ve William Crowther tarafından geliştirilen ve 1976 yılında Atari tarafından piyasaya sürülen macera türündeki ilk oyun olan *Colossal Cave Adventure* (1976); kendi adını taşıyan bir tür ortaya çıkarmıştır. Bir labirent içerisinde bulmacaları çözerek ilerleyen metin tabanlı oyun, hikâye benzeri epizodik bir anlatı yapısına sahiptir. Böylelikle oyuncu/kahraman labirent içerisinde lineer bir biçimde ilerlemektedir. Araştırmanın literatür kısmında da belirtildiği üzere Espen Aarseth gibi ludologlar dahi macera oyun türünü hikâye/oyun arasında yer alan hibrit bir tür olarak nitelendirmektedir (Aarseth, 1997, s:51). Aarseth, geleneksel anlatı yapılarının, etkileşimli doğaları nedeniyle dijital oyunlara tam olarak uygulanamayabileceğini savunmaktadır. Bununla birlikte, genellikle anlatı odaklı bir oynanışa sahip oldukları için macera oyunlarının bir istisna olduğunu kabul etmektedir.

³⁹ Mandryk vd. (2020) çok oyunculu çevrimiçi oyun türü olan World of Warcraft (WOW) oyuncuları üzerine yaptıkları çalışmada, oyun oynama isteğinin yalnızlık ve iyi oluş düzeyleri gibi bireysel etkenlere etkisini araştırmıştır.

Jesper Juul benzer şekilde *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* [Yarı Gerçek: Gerçek Kurallar ve Kurgusal Dünyalar Arasında Video Oyunları] (2011) isimli kitabında dijital oyun kurallarını incelerken ilerlemeye yönelik oyunlar [games of progression] ve meydana gelen oyunlar [games of emergence] şeklinde bir ayırımdan söz etmektedir (s.72-73). Buna göre ilerlemeye yönelik oyunlar oyunculara önceden belirlenmiş bir dizi sekans içerisinde belirli hareketleri uygulamasını beklemektedir. Yazar, gelişim ve ilerleme oyunları başlığı altında sınıflandırdığı macera oyunlarını incelerken, bu türün sinematik veya hikâye anlatma hedefleri doğrultusunda oyun tasarımcılarına güçlü bir kontrol sağladığını aktarmaktadır (Juul, 2011 s.73). Bu nedenle macera oyunları önceden belirlenmiş bir takım anlatı tekniklerini uygulayan bir oyun türü olarak yer almaktadır.

Macera oyunlarında yer alan anlatı unsurları oyuncunun oyun boyunca yönlendirilmesinde önemli bir rol oynar. Örneğin oyuncunun bir gizemi çözmek amacıyla göreve çıktığı ve bu süreçte bir kahramanı kontrol ettiği klasik işaretle ve tıklama [*point and click*] macera oyunlarında geleneksel anlatı yapılarının sıklıkla kullanıldığını görmekteyiz. Oyuncular oyun dünyasını keşfederken aynı zamanda anlatının ilerlemesini sağlayan çeşitli bulmacalar, karakterler ve engellerle karşılaşır. Böylelikle bu türün oynanış biçiminin anlatı yapılarını en belirgin şekilde kullanan bir yapıda olduğunu ifade edebiliyoruz. *Subnautica* (2018) oynayan K26 oyun anlatısının seviye tasarımı ve olaylar dizisi üzerinden ilerlediğine vurgu yaparken; bunun kendisini keşfetmeye yönelttiğini aktarmıştır.

“Hikaye daha çok level design ve olaylar dizisi ile anlatılıyor. Pek seslendirme yok. Karakterin de kendi kişiliği olmadığı için ona tam bir avatarmış gibi davranıp kendimle özdeşleştirmek çok daha kolay. Oyun yabancı bir gezegenin sualtı dünyasını keşfetmek üzerine. Zaten halihazırda bize yabancı olan sualtı ile bir de yabancı bir gezegende çıkış yolu olmadan hapsolmuş olmak hem tedirgin ediyor hem de yolo dedirterek keşfetmeye itiyor.” (K26, macera, 10-19 Saat Arası).

Anlatı yapıları sadece oyun dünyası ve hikayesi değil iyi geliştirilmiş karakterler, yan olay örgüleri gibi boyutlarını da kapsamaktadır. Buna ek olarak anlatı dolaylı yoldan oyuncunun oyuna olan bağlılığını ve sarmalanma algısını etkileyebilmektedir. Seviye tasarımı ve olaylar dizisi üzerinden ilerleyen oyun, K26’yı bu dünyayı keşfetmeye yöneltmiştir. Diğer oyun türlerine kıyasla macera oyunları anlatı boyutunda daha fazla tatmin sağlamaktadır. Literatür kısmında da belirtildiği üzere, Espen Aarseth ve Jesper Juul gibi araştırmacılar, dijital oyunların etkileşimli yapısı nedeniyle edebiyat ve sinema gibi geleneksel anlatı yapılarını içermediğini sadece macera

türündeki oyunların geleneksel anlatı yapılarını içerdiğini aktarmaktadır. Oyuncunun kontrol ettiği temsili karakterin özelleştirilmesi, oyuncunun bu karakterle kendini özdeşleştirmesi ve eylemlilik gibi faktörler anlatı boyutunda oyuncunun oyuna yönelik katılımının artmasına yol açmaktadır (Mallon, 2005). Benzer biçimde K26 anlatı boyutunda kontrol ettiği karakterin kişiliği olmaması nedeniyle karakterle daha fazla özdeşleştiğini ifade etmiştir.

Anlatı boyutunda K4 *Return to Monkey Island* (2022) isimli oyunun anlatısını komik ve absürt olarak betimlerken oyun sınırlılıkları içerisinde anlatının doğrusal olmasına vurgu yapmıştır. Ayrıca bu seriyi çocukluğundan itibaren takip ettiğini bu nedenle görsel işitsel unsurların onda geçmişe dair özlemlili duygular ortaya çıkardığını ifade etmiştir:

“Oyuna yeni başladım ve ana karakterin çocukluğunda gibiyiz, biraz hayal kırıklığına uğradım. Henüz serinin diğer hikâyeleriyle ilişkisinin görünür olacağı veya karakterin gerçek yaşındaki maceralarını oynayacağım kadar ilerlemedim. Karakterlerin çocuk olması ilk oynayışımı biraz erken sonlandırmama sebep oldu. Fakat esnafla kurulan ilişki ve diyaloglar, nesnelerin saçma bir şekilde tüketimi gibi pratikler hoşuma gitti. Macera oyunlarındaki absürt ve komik hareket alanlarını seviyorum, gerçi hareket alanından ziyade hikâyenin ittiği bir şey oluyor bu, olsun güzel. Serinin önceki oyunları benim için çok önemliydi. Ana karakteri seslendiren Dominic Armato'yu duymak bile oyunun hikayesine yeniden girmeme yardım etti. Bu oyun serisini çocukluğumdan beri çeşitli zamanlarda oynamışlığım vardır. Şimdi bu son yeni oyunda, oyunu geliştirenler çağdaş dönemin çeşitli tartışma ve popüler kültür meselelerine göndermeler yapmışlar. Oyun geliştiricilerin de benimle beraber yaşlandığını, benzer şeylere tanıklık ettiğimizi filan hissettim. Aslında bu oyunun evreni (oyunu yapanlar, oynayanlar), bir çeşit topluluk hissi veriyor bana. Anlatının devamına kaldığı yerden şimdi devam etmek, eskiden tanıdığım birisiyle neler olduğunu konuşmaya benziyor. Fakat bu seferki hikayenin, -bu belki geliştiricilerin kendi hayatları veya oyunculara ilişkin tahminleriyle ilgilidir- benden daha farklı kişilere, belki oyunu gençlik yıllarında oynayıp şimdi çoluk çocuk sahibi olmuş insanlara veya doğrudan çocuklara hitap ettiği izlenimi uyandı. Bunun sebebi belki hikayenin Guybrush'ın oğlu Boybrush'a anılarını anlattığı bir formatta kurgulanması olabilir (How I Met Your Mother'a gönderme gibi olmuş). Sanki anlatı, oyunu gençlik yıllarında oynayıp hala öyle yaşamaya devam edenlere (çocuksuz, macera peşinde filan) göre kurgulanmamış gibi hissettim.” (K4, macera, 10-19 Saat Arası).

Böylelikle K4 anlatı boyutu için yöneltilen sorulara karşılık, LucasArts şirketinin ürettiği oyunları çocukluğundan beri oynaması nedeniyle oyun anlatısının onda yarattığı nostaljik hislere işaret etmiştir. Buna ek olarak oyunun görsel-işitsel unsurlarına, anlatıda çağdaş meselelere gönderme yapmasına ve oyun evreninin oyuncuda bir topluluk hissi yaratmasına dikkat çekmiştir. Buna ek olarak K4, çocukluğundan beri oynadığı oyunu betimlerken, oyun tasarımcılarının çağdaş meselelere gönderme yapmasından dolayı anlatı boyutunda oldukça keyif aldığını aktarmıştır.

Oyun dünyasının onda yarattığı topluluk hissine de vurgu yapan K24, oyun anlatısının sanki geçmiş zamanda olduğu haline yani çocukluğuna göndermede bulunduğunu hissetmiştir.

Macera türündeki oyunculardan alınan geri bildirimler doğrultusunda, oyun anlatısını kendi hayatıyla ilişkilendirme ve çağdaş meseleleri ele alınması gibi başlıklar tematik olarak incelendiğinde tekrar eden bir örüntü olduğu düşünülmektedir. Bu kapsamda K35'ten alınan geri bildirimler şu şekildedir:

“Oyun içerisinde yer alan akademik bir ekip su altında yaşayan insanları keşfetmeye çalışıyor. Akademisyen olmam nedeniyle oyunun hikayesinde yer alan bu karakterler oyunla daha fazla özdeşleşmemi sağladı. Bunun yanı sıra oyun su kirliliği, tükenen hayvan türleri gibi güncel konuları işlemesi nedeniyle gündelik hayatta var olan bir takım derterimize işaret ettiğini düşündüm. Bu nedenle oyun bir açıdan gerçekliği oynuyormuşum hissi verdi. Oyun anlatısı çağdaş meseleleri ele alıyor bu nedenle etkilenmek mümkün. Örneğin deniz yaşamında nesli tükenen hayvanlar veya popülasyonu hızla artan balıklar ele alınıyor. Bu nedenle bir takım meseleleri irdelediğini düşünüyorum.” (K35, macera, 20-29 Saat Arası).

Böylelikle dijital oyun türlerine yönelik yapılan çalışmalar, macera türündeki oyunların, diğer türlere kıyasla anlatı boyutunda daha fazla tatmin sağladığını göstermektedir, bunun nedeni türün anlatı yapılarına odaklanması ve buna bağlı olarak oyun anlatısı içerisindeki belirgin karar noktalarını oyuncuya bırakması olarak açıklanabilmektedir (Moser, 2015). Bu kapsamda oyuncu kararlarının anlatıyı biçimlendirmesi eylemlilik kavramı kapsamında tartışılabilmektedir. Dijital oyunun karar vermeye yönelik mekanikler içermesi, oyuncunun oyunun gidişatı ve sonucuna etki etmesine dolayısıyla oyuncunun daha fazla eylemlilik hissetmesine yol açmaktadır.

Macera oyunları oyuncuların anlatıyı şekillendirmeye aktif olarak katılmalarına olanak tanıyarak daha sürükleyici ve kişiselleştirilmiş bir deneyime yol açmaktadır. Böylelikle macera oyunlarında yukarıda bahsi geçen anlatı yapıları, ilerlemeye bağlı olarak keşfetme, hikâye dolayısıyla eylemlilik ve karakterle özdeşleşme gibi başlıklar altında; genel oyuncu deneyimine katkıda bulunmaktadır. Buna ek olarak günümüzde öğrenme ve simülasyon türünde yapılan çalışmaların gösterdiği üzere bir oyunun anlatı boyutu geneliyle oyuncu deneyimini pozitif yönde etkilemekte ve böylelikle anlatının iyi bir biçimde yapılandırılması oyuncu memnuniyetini önemli ölçüde etkilemektedir (Naul, 2020).

Araştırma kapsamında oyuncu memnuniyetine yönelik elde edilen veriler incelendiğinde, anlatı boyutunda en fazla memnuniyetin macera türü oyuncularının deneyimlediği görülmüştür. Verilerin analizi bölümünde aktarılan kodlamalar sonucunda, oyun türlerinden bağımsız olarak

araştırma sorularıyla ilişkili olan geri bildirimlerde ayrıca incelenmiştir. Oyun anlatısı boyutu: Oyunun hikâye unsurları (örn. olaylar, karakterler) ve bu unsurların oyuncunun ilgisini çekme ve oyuncunun duygularını şekillendirme olanaklarını odağa almaktadır. Anlatı boyutunda oyunculardan elde edilen temalar incelendiğinde ortaya çıkan anahtar kelimeler şu şekildedir: Mücadele, tatmin, oyun mekanikleri, kaçış, eylemlilik, anlatı, görsel işitsel unsurlar, oyun evreni, rahatlama, sarmalanma ve oyun dinamikleri.

Dijital oyunlar edebiyat veya sinemada olduğu gibi çeşitli anlatılar içermektedir ayrıca oyunculara kendi yaratıcılıkları çerçevesinde öznel anlatılarını oluşturabileceği sistemler sunmaktadır. Bu sözde kurgusal dünya oyunculara kısa süreliğine bir kaçış alanı veya deneyimi yaratmaktadır. Bu kapsamda katılımcılardan biri, yapımcısının da dijital oyuncak olarak nitelediği Sims 4 (2014) oyunu anlatısını betimlerken, kaçış deneyimine ve karakterle yaşadığı duygusal etkileşime göndermede bulunmuştur.

“Gerçek ile gerçek olmayan arasındaki geçiş bana çok güçlü geliyor ve bu dünyadan kopmama olanak sağlıyor. Kendimde birebir karşılıklarını görebildiğim bi duygusal transfer hissediyorum karakterlerle. Bu oyunda çoğunlukla 'kendimi' oynatmıyor olmama rağmen, bana çok kısa aralıklarla 'hedef koyma' ile 'başarı' arasındaki geçişi sağlıyor. Kendi hikayelerimi yazabildiğim için içine girmem çok daha kolay ve çıkmam bi o kadar uzun sürüyor. Bi de oyunda ikincil hayat gibi bir şey kurgulanabildiği için, yani insan odaklı olduğu için, gerçeklikten kaçmak için biçilmiş kaftan oluyor.” (K3, simülasyon, 40-49 Saat Arası)

Buna ek olarak K3 seçtiği oyun türünün özellikleri nedeniyle eylemlilik konusunda bir geri bildirim vermiştir. Katılımcı, seçilen dijital oyunun çok net bir biçimde dayattığı bir hedef olmaması ve oyuncuların oynanış esnasında kendi hedeflerini kurgulamaları nedeniyle kendi hikayelerini yaratmanın özgür olanaklarını ifade etmiştir. Böylelikle oyuncu yönettiği karakteri kendiyse daha fazla ilişkilendirip, karakterin hedefleri doğrultusunda başardığı şeyleri örneğin yeni bir yetenek kazanmak gibi, tıpkı kendi başarısıymış gibi algılamasına neden olmuştur.

Bir başka katılımcı ise anlatı sorularını cevaplarırken, dijital oyunlara özgü olan çeşitli engellerin üstesinden gelme durumunun onda yarattığı gevşeme veya rahatlama duygusuna vurgu yapmıştır.

“Oyunun çok tekdüze bir anlatısı olsa da, sonradan neler olacağı konusunda merakımı uyandırabiliyor. Çok mantıklı bir hikâyesi olmasa da enteresan estetik tercihleri var ve kendi adıma bunlardan daha fazla görmek istiyorum oyun içerisinde. Çok fazla aksiyon içermesi ve karakterin çok fazla güçlenip engellerin üstesinden gelebilmesi bende heyecan uyandırıyor ve gevşememi sağlıyor. Aslında çok farklı şeylere gidebilecek bir

evren/zaman dilimi olsa da yapımcılar Barbar Conan ve Ortaçağ düzenine sıkışıp kalmışlar gibi görünüyor. Evrende kullanılan teknoloji son derece ilgi çekici görünse de metafizik unsurlar kısır ve can sıkıcı görünüyor. Daha oyunu bitirmedığım için anlatının yön değiştirmesi mümkün olabilir. Şimdilik çok net iyi ve kötü ayrımı (bu da anlatıda yanlış sebeplerden dolayı) biraz sıkıcı.” (K5, RPG, 50-59 Saat Arası)

Oyuncuların anlatıyla ilgili yöneltile soruları bir bakıma “rahatlatıcı deneyimler” olarak ifade etmesi kaçış motivasyonu ile ilişkilendirilmektedir, birinci bölümde yer alan oyuncu motivasyonları başlığı altında oyunların kimi zaman sağlıklı kaçış ortamları sağladığı aktarılmıştır.

K6 bir önceki katılımcıya benzer şekilde oyun anlatısının kendisini rahatlamış ve özgür hissettirdiğini ifade etmiştir. Bu katılımcı aynı zamanda dijital oyunun sarmalama özelliğini anlatı üzerinden açıklamıştır.

“Distopik ve karanlık bir dünya olsa da etkileyici ve insanı içine çeken bir evreni var, etkileyici bir hikâyesi ve güçlü karakterler yaratılmış. Duygusal olarak korkutucu ve karanlık bir atmosferi olmasına rağmen rahatlamış, özgür ve büyülenmiş hissettiriyor. Oyunun yarattığı post apokaliptik dünya kurgusu hoşuma gidiyor, ürktücü, etkileyici ve merak uyandırıcı. Hikâye ve karakter kurgusu da güçlü, kurulan dünya beni içine çekebiliyor.” (K6, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

Böylelikle oyuncu deneyimi boyutları birbirlerinden tamamıyla ayrı fenomenler değil, birbirleriyle ilişki içerisinde. K6’nın oyunun anlatı unsurlarından dolayı rahatlamış olması onun aynı zamanda oyuna olan ilgisinin artmasına yol açmıştır. Böylelikle oyuncu deneyimi memnuniyeti anlatı ve sarmalanma derecesini odağa alarak oyuncuyu memnun ettiği gözlemlenmiştir. Anlatının gerçeklikle bağ kurabilme derecesinin oyuncu için çekici olduğunu ifade eden K11 yine oyun evrenini betimlerken sistemin rahatlatıcı özelliğine dikkat çekmiştir.

“Sunulan dünya, içinde bulunduğumuz dünyaya benzese de onun garip bir yansıması gibi. Genel olarak diğer karakterlerle etkileşimler mantıklı gibi görünse de kurulan yapı içerisinde her şey rüya mantığında hareket ediyor gibi. Şaşırtıcı ve rahatlatıcı olduğunu düşünüyorum. Oyunda oluşturulan hikâye dünyası oldukça ve ana karakterin kendi kafasındaki düşüncelerle konuşması bu dünyayı daha da genişletiyor. İsimlerin, mekânların, olayların bir miktar değişmesi ama halen gerçek dünyadaki benzerleri ile ilişkilendirilebilmesi oyun dünyasını çok çekici kılıyor. Garip ve hayali bir tarihsel nostalji hissiyatı yaratıyor.” (K11, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

K11 oyun evrenini betimlerken, “hayali bir tarihsel nostalji hissiyatı yaratıyor” ifadelerini kullanmıştır. Oyunun görsel-işitsel bileşenleri oyuncunun anlatıya yönelik olumlu geri bildirimlerde bulunmasına yola açarken, hikâye unsurları oyuncu için “rahatlatıcı” olarak ifade edilmiştir.

Türlere bağı bir inceleme yapıldığında anlatıya yönelik memnuniyet en fazla macera türü oyuncularında görülmüştür. Bu oyuncular hikâyenin çağdaş meselelere gönderme yapması ve geçmişten beri takip edilmesi sonucu ortaya çıkan nostaljik hislere vurgu yapmıştır. Seviye tasarımına bağı olarak oyuncunun keşfetmeye yöneltilmesi, avatarın herhangi bir görselle temsil edilmemesinin özdeşleşmeyi arttırması ve eylemlilik duygusu gibi konularda ön plana çıkmıştır. Son olarak örnekleme yer alan oyun türlerinden bağımsız ve araştırma sorusuyla ilgili olabilecek geri bildirimler çözümlendiğinde, katılımcıların hikâye unsurları ve oyun evreni bağlamında yaşadığı rahatlık duygusuna yer verilmiştir.

3.4.2. Aksiyon Türü Oyunlarda Sarmalanma: Oyun Mekanikleri ve Gündelik Hayat

Aksiyon oyunları genellikle oyuncu tarafından anında geri bildirim talep eden, hızlı ve tempolu bir oynanışa sahiptir. Böylelikle, oyuncular sürekli olarak aksiyon içeren sekanslarla meşgul olur ve ilerler, bu durum oyuncunun oyunun olaylarına doğrudan dâhil olduklarını hissettikleri için daha yüksek seviyede bir sürükleyicilik ve sarmalanma hissi yaratabilmektedir Chisholm (2010) ise çalışmasında aksiyon oyunu oyuncularının daha fazla dikkat kontrolüne sahip olduklarını ve bunun da daha yüksek sürükleyiciliğe katkıda bulunabileceğini eklemiştir. Oldukça hızlı bir oynanışa sahip olan ritim oyunu, *Hatsune Miku: Project DIVA* (2022) oynayan K29 oyunun sarmalanma hissini şu şekilde ifade etmiştir.

“Çok yorgun ve gergin olmama rağmen yaklaşık 15 dakika kadar kendimi tamamen oyuna verdim. Beni en iyi odaklayan oyunlardan biri olduğunu söyleyebilirim.” (K29, Aksiyon, 10 Saatten az)

Aksiyon oyunları oyunculara karakterleri ve eylemleri üzerinde önemli derecede kontrol sağlar. Oyuncular oyun dünyasında gezinmek ve engellerin üstesinden gelmek için kendilerini güçlü hissettiklerinden, bu eylemlilik ve kontrol duygusu sürükleyiciliği teşvik edebilmektedir. Birçok aksiyon oyunu detaylı grafikler, gerçekçi ses efektleri ve dinamik animasyonlarla dolu sürükleyici ortamlara sahiptir. Bu unsurlar, oyun dünyasında bir varlık hissi yaratmaya yardımcı olarak oyuncuları deneyimin derinliklerine çeker. Oyuncu perspektifi de bu bağlamda sürükleyiciliğe etki eden unsurlardan bir tanesidir. Örneğin; Denisova (2015), aksiyon oyunlarında sıklıkla kullanılan birinci şahıs bakış açısının üçüncü şahıs bakış açısına kıyasla sarmalanmayı arttıran bir perspektif olduğunu olduğunu aktarmaktadır. Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısının oynanışta yer aldığı bir oyun olan *Red Dead Redemption 2* (2018) örnekleme yer alan oyunlardan bir tanesidir, K19 oyun anlatısının sarmalanmayı arttıran bir bileşen olduğunu aktarmıştır.

“Dikkatim ve ilgim oyunda oluyor, oyunun ana senaryo kurgusu beni hep içinde tutuyor. Bu sayede dikkatim ve ilgim hep oyunda oluyor. Oyunun kurgusu oyuncuyu çok iyi bir şekilde oyunda tutuyor ve oyuncunun ilgisini odağını oyuna vermesini sağlıyor.” (K19, Aksiyon, 60+).

Dijital oyun deneyimi esnasında deneyimlenen zorluk seviyesi, oyuncunun uzmanlık seviyesi ile oyunun sunduğu bilişsel zorluk arasındaki bir etkileşimdir. Ayrıca, aksiyon oyunlarında yaygın bir özellik olan oyun zorluğunun oyuncu tarafından değiştirilebilir olması sarmalanmayı artırabileceğini belirtilmiştir (Qin, 2009). Bu oyunu tüm dikkatinizi sadece oyuna verip dış etkenlerden etkilenmeden oynayabildiniz mi? Sorusuna cevap veren K21 oynadığı aksiyon türündeki oyunun zorluk seviyesinin değiştirilebilir olmasının sarmalanmayı arttırdığını aktarmıştır:

“... Oyunu oynarken oyun full dikkatini istiyor eğer normal zorluğun üstünde oynuyorsan” (K21, Aksiyon, 30-39 Saat Arası).

Oyunun zorluk seviyesinin, oyuncunun becerileri bağlamında optimal bir seviyede olması akış kuramı bağlamında da düşünülmelidir. Aksiyon oyunları, oyuncuların kendilerini tamamen oyuna kaptırdıkları ve zamanın nasıl geçtiğini anlamadıkları bir akış durumuna neden olmalarıyla bilinir. Bu optimum katılım durumu, oyuncuların yalnızca oyuna ve zorluklarına odaklanmasını sağlayarak sürükleyiciliği artırabilmektedir. *Doom Eternal* (2020) oynayan K35 benzer biçimde oyunun sunduğu zorluklar ve sarmalanma arasında ilişki kurmuştur;

“Özellikle zorlandığım yerleri geçebilmek için zaten dikkatimi tamamen vermem gerekiyor.” (K30, Aksiyon, 30-39 Saat Arası).

Genel olarak, aksiyon oyunlarının hızlı ve dinamik yapısı, anlatı unsurları, anlık etkileşim, oyuncu kontrolü ve sürükleyici ortamlara yaptıkları vurgu ile birleştiğinde, diğer türlere kıyasla oyuncular için daha yüksek bir sarmalanma hissine katkıda bulunabilir. Bu bulgular toplu olarak, aksiyon oyunlarının tasarım ve mekaniklerinin doğal olarak daha sürükleyici bir deneyim sunabileceğini düşündürmektedir. Gözlem notlarında da ifade edildiği üzere katılımcılar araştırmanın belirli kısımlarında oynadıkları oyunu değiştirmek istediklerini ifade etmiştir. K13 sarmalanma boyutunda “tekrarlayan mekanikler” nedeniyle araştırmanın başına kıyasla daha az sarmalanma duygusu yaşadığını ifade etmiştir.

“Çoğunlukla verdim ve oldukça kilitlendim fakat aralarda tekrarlayan mekanikler dolayısıyla sıkıldığım oldu. Evet verebildim, fakat artık biraz sıkılmaya başladığım için ilk zamanlara kıyasla biraz azaldı.” (K13, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

Aksiyon oyunu tercih edenler sarmalanma duygusunu ifade ederken, literatür bölümünde oyunun farklı bir zaman ve mekân düzleminde gerçekleşiyor olması durumuna vurgu yapmıştır. Ayrıca oyun anlatısı bağlamında “oyun kurgusu” ifadesiyle bu boyutun sarmalanmayı dolayısıyla oyuna olan ilgilerini arttıran bir boyut olduğunu eklemişlerdir. Buna ek olarak K30 sarmalanma boyutunda oyunun anlatı içermemesi nedeniyle dikkatini fazla vermesi gerektiğini aktarmıştır.

“Hikayesi fazla olmadığı için oyunda takip edilecek fazla birşey yoktu. Bu yüzden tamamen dikkatimi ve ilgimi vermedim. Oynarken aynı zamanda başka şeyler de dinledim ya da izledim.” (K30, Aksiyon, 30-39 Saat Arası).

Buradan hareketle, araştırma sonlarına doğru oyuncuların oyuna olan ilgisi azaldığı görülmüştür. Dolayısıyla sarmalanma boyutunun neden diğer boyutlara göre daha düşük çıktığı araştırma tasarımıyla ilişkili olduğu düşünülmektedir. Sarmalanma boyutunu dijital oyunun oyuncunun dikkatini ve ilgisini çekme derecesi olarak aktarılmıştı. Böylelikle sarmalanma sadece oyunun sunduğu ortam açısından değil oyuncuların gündelik hayatı üzerinden de açıklanabilir gözükmektedir. Sarmalanma boyutuyla ilgili oyuncu geri bildirimler araştırmacı tarafından türlerden bağımsız olarak incelendiğinde ortaya çıkan temalar şu şekildedir: Kaçış, gündelik hayat, oynanış, mücadele, tür, anlatı, etkileşim, zevk, sıkılma, görsel işitsel unsurlar ve oyuna ayrılan süre.

Tezin oyuncu deneyimine yönelik kısmında sarmalanma başlığını ve bu kavramın bulunuşluk kavramı, oyunların görsel işitsel yapısı gibi meselelerle olan ilişkisine yer verilmiştir. Janet Murray, Gordon Calleja gibi sarmalanma üzerine çalışan araştırmacıların tanımlarına yer verilirken, katılımcıların sarmalanma deneyimini benzer biçimlerde ifade ettiği gözlemlenmiştir. Örneğin bir katılımcının deneyimi Calleja’nın ifade ettiği bütünüyle sarmalanma [total immersion] K3 ifadeleriyle ilişkilendirilmektedir.

“Dış dünyadan kesinlikle ve tamamen kopuyorum. Yoğunlukla bitmeyenn bir içeriğe sahip olması sebebiyle sadece binge playing'i kaldırabilecek bir dönemde oynamaya başlıyorum. Çünkü günlerim ve uyku düzenim tamamen bu oyun etrafında şekillenmeye başlıyor. İlgimi oyuna vermek çok kolay fakat ilgimi oyundan çekmek çok zor hale geliyor. Tamamen oyunun içinde oluyorum. Oyunda bi odaya koyduğum aynada 'Gökçe halimle kendimi' göremediğim için şaşırdığım falan olmuştu. Hem kendimi tamamen oyunun içinde, hem de oyunun içindeki öğeleri tamamen kendi etrafımda hissediyorum.” (K3, simülasyon, 40-49 Saat Arası)

Oyuncu eğilimlerinde görülen düşüş, oyuncuların gündelik işleri ve sorumluluklarına yönelik alınan geri bildirimler doğrultusunda açıklanabilir gözükmektedir. Gündelik hayatın seyri her oyuncunun bütünüyle sarmalanma deneyimi yaşamasına olanak tanımamaktadır. Aşağıda yer alan her iki katılımcı K4 ve K11 çeşitli yoğunluklar ve sorumluluklar nedeniyle dijital oyun oynadıkları sırada kendilerini bütünüyle oyuna odaklayamadıklarını aktarmıştır.

“%100 veremedim ama bunun oyunla ilgisi yok, kendi yoğunluğumla ilgisi var. Oyun dikkatimi ve ilgimi tamamıyla çekebilecek düzeydeydi, odaklanıp oynarken aklımı yine de başka şeylerden uzaklaştırıyor. Oyunu bitirmeye yaklaştığım için verebildim. Ancak telefon filan gelince mecburen cevapladım, onun dışında görüşmem gereken insanları çok da önemsemedim, dışarı çıkmayıp oyunu bitirdim, başka işleri unutmuşum.” (K4, macera, 10-19 Saat Arası).

“Gündelik işler/sorumluluklar sebebiyle ara sıra dikkatim dağıldı. Bunların dışında oyun yeterli ölçüde ilgimi canlı tutabildi. Gündelik yaşama ait işlerden dolayı zaman zaman dikkatim dağılsa da oynadığım süre boyunca dikkatimi büyük ölçüde oyuna verebildim.” (K11, RPG, 10-19 Saat Arası).

Dijital oyunlarda sunulan yapay çatışma sonucu ortaya çıkan mücadele kimi oyuncular için sarmalanma deneyimini arttıran bir bileşen olarak ifade edilmiştir. Örneğin bir katılımcı akış deneyiminde olduğu gibi, becerileri sırandıkça dolayısıyla görevler zorlaştıkça oyunun onu daha fazla odaklayabildiğini ifade etmiştir.

“Oyun zorlaştıkça beni daha çok içine çekebilmeye başladı. Yapmam gereken işlerin arasında güzel bir mola fırsatı sunuyor. Bölümler halinde ilerlediği için kendime bir zaman sınırı koyup, o süre içinde oyuna -kendimi suçlu hissetmeden- odaklanabiliyorum. Bu sürenin üstüne çıktığımda yapmam gereken işler kafamı kurcalamaya başlıyor ve oyuna odaklanmam azalıyor. Dikkatimi tamamen oyuna verebildim. Oyun sadece aksiyona dayandığı için dikkat gerektiriyor.” (K5, RPG, 50-59 Saat Arası).

K5 sorumlulukları ve sarmalanma olanakları arasında bir ilişki kurarak, sınırlı bir süre boyunca oyun oynadığı sürece kendini suçlu hissetmeden odaklanabildiğini ifade etmiştir. Böylelikle oyunların sarmalanma düzeyi oyunun sunduğu mücadele, çatışma ve mekanikler üzerinden açıklanabileceği gibi oyuncunun gündelik hayatı üzerinden de açıklanmaktadır. Sarmalanma boyutu aksiyon oyunlarının mekanikleri dolayısıyla yüksek çıkarken, eğilimde görülen düşüş oyuncuların gündelik sorumlulukları üzerinden açıklanabilir gözükmektedir.

3.4.3. Aksiyon Türü Oyunlarda Eğlence: Oyun Sistemi, Sınırlılıklar ve Başarı

Genel olarak aksiyon oyunları, anlık etkileşim ve geri bildirim nedeniyle; oyuncularda eylemlilik hissinin daha fazla yaşanmasına, dolayısıyla diğer oyun türlerine kıyasla daha anlık bir memnuniyet sağladığı gözlemlenmektedir. Araştırmalar, aksiyon oyunu oyuncularının hassas eylemler gerektiren ve hızlı tempolu, rekabetçi oyunları tercih etmeleri nedeniyle daha fazla

eğlence ve memnuniyet yaşadıklarını göstermektedir (Scharkow, 2015; Toth, 2021). Anlık memnuniyet geneliyle oynanış esnasında kazanılan puanlar, karakter veya silah güçlendirmeleri ve seviye atlamaları gibi ödül sistemleri yoluyla oyuncuda anlık tatmin sağlar. Oynanış içerisinde sürekli olumlu yönde geri bildirim akışı, oyuncuları oynamaya devam etmeleri için motive ederken, oyun dünyasına sarmalanmalarını sağlamaya da yardımcı olmaktadır. *Brotato* isimli rougelite, aksiyon oyunu oynayan K32 oyundan aldığı temel keyfi yeni karakterler ve silah güçlendirmeleri olduğunu ifade etmiştir: “*Oyunda karakter ve silah açmaktan çok keyif aldım.*” (K32, Aksiyon, 60+)

Buna ek olarak oyuncu deneyimi boyutları birbirlerinden tamamıyla ayrılan kavramlar olmaması nedeniyle daha fazla sarmalanma yaşanan oyunun türünün genel memnuniyeti de benzer biçimde etkileyeceği düşünülmektedir. Bu nedenle eğlence boyutunda aksiyon oyunlarının yine en yüksek skoru alan tür olması kaçınılmazdır. Yukarıda bahsedilen nedenlerden ötürü diğer türlerin oyuncularına kıyasla aksiyon oyunları oyuncularının deneyimlediği yüksek sarmalanma hissi eğlence puanlarına da katkıda bulunmaktadır. K29 oyunun sunduğu mücadele biçimlerine verdiği reaksiyona bağlı olarak eğlence boyutunda sarmalanma hissine göndermede bulunmuştur:

“Oyun sonrasına eğer kendimi aşan bir başarı göstermişsem kalıyor o hisler. Onun dışında oyun esnasında başka bir işle meşgul olmak istemeyecek kadar keyif alıyorum.” (K29, Aksiyon, 10 Saatten az)

Böylelikle oyuncunun hissettiği başarı onun oyun sonrasında da kendini keyifli hissetmesine yol açmıştır. Buna ek olarak araştırmanın örneklemini oluşturan oyuncuların uzman seviyesinde olması; oyuncuların yıllar içerisinde geliştirdiği çeşitli bilişsel becerilerini uygulayabileceği bir ortam sağlamaktadır. Aksiyon oyunları, oyuncuların hızla değişen oyun ortamına sürekli uyum sağlarken aynı anda birden fazla görevi yerine getirmeleri gerektiğinden, uzamsal ve zamansal olarak dikkatlerini önemli ölçüde oyuna vermeleri beklenmektedir (Feng, 2018). Dolayısıyla oyuncu performansı oyun sistemi tarafından ödüllendirilirken, oyuncunun deneyimini olumlu yönde ilerletmesi eğlence ve memnuniyete katkı sağlamaktadır.

K13 oyunda yer alan mekaniklerin tekrarlanması nedeniyle araştırma başına kıyasla beşinci deneyim formundan itibaren oyunu eğlenceli bulmadığını aktarmıştır. *Spider-Man Remastered* (2020) oyunu incelendiğinde karakterin binalar arasında bir ağ yoluyla ilerlemesi oyuncunun “tekrarlayan mekanik” olarak ifade ettiği duruma işaret ettiği düşünülmektedir.

“Keyif aldım, oyundan sonra da rahatlama duygusu devam etti. Fakat artık biraz tekrar edici bir yapıya büründüğü için aldığım keyif biraz azalmaya başladı. Hala keyif alıyorum fakat oyundaki dinamiklerin ve oyuncuya sunulan mücadelelerin çoğunlukla aynı kalması artık deneyimin standartlaşmasına yol açtı. En başlarda çok daha inovatif buluyordum.” (K13, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

Böylelikle oyuncular için oyunda sunulan mücadele unsurları oyundan alınan hazla doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür. Oyuncu becerileri doğrultusunda oyunda sunulan yapay çatışmanın oyuncu tarafından başarıyla geçilmesi, seviye atlanması oyun mekaniklerine bağlı olarak temel bir eğlence kaynağı olduğu görülmüştür.

“Bu gece oynarken dikkatim biraz dağıldı, dolayısıyla her zamankinden daha başarısızdım ve aldığım keyif kısmen olumsuz etkilendi. Aynı zamanda oldukça yorucu bir oyun, genelde geceleri oynayabildiğimden bu da becerilerimin daha zayıf olduğu bir zamana denk geliyor... Oyun sonrasına eğer kendimi aşan bir başarı göstermişsem kalıyor o hisler. Onun dışında oyun esnasında başka bir işle meşgul olmak istemeyecek kadar keyif alıyorum.” (K29, Aksiyon, 10 Saatten az)

Kodlamalar sonucunu aksiyon türü oyuncularının görsel-işitsel unsurları da oyundan alınan temel haz kaynaklarından biri olduğu görülmüştür. Bu kapsamda grafiksel ve müziksel bileşenlere vurgu yapılmıştır.

“Keyif aldım fakat sonrasında keyif devam etmedi çok. Oyundaki yazılımsal ve grafiksel çözümler çok etkileyici fakat oyun dünyası çok bilindik benim için. Yapılan kurgudan ve işten çok keyif aldım ama saf bir keyiften çok çok iyi düşünülmüş ve uygulanmış bir ürünün keyfini aldım.” (K19, Aksiyon, 60+)

“Evet, keyif aldım. Özellikle müzikleri hoşuma gittiği için onları bulup dinlemeye başladım. Bu da oyundan aldığım keyfi bana gün içinde yeniden hatırlattı. Oyundan aldığım keyif gün içinde de devam etti.” (K30, Aksiyon, 30-39 Saat Arası)

Buna ek olarak diğer boyutlarda da görülen bir örüntü örneklemde yer alan oyuncuların sınav haftası gibi sorumluluklarının daha yoğun olduğu bir dönemde oyun yoluyla rahatlama olarak düşünülebilir.

“Final haftası beni stresten uzaklaştırıyor ve keyif veriyor. Oyun içinde olanlar bir sonraki oyuna girdiğimde neler olacağına meraklandırıyor ve bir sonraki gün hemen oynamak istiyorum.” (K16, Aksiyon, 60+)

Oyunu oynamanın bir sonucu olarak oyuncunun algıladığı zevk ve mutluluk miktarı eğlence boyutu araştırmacı tarafından incelendiğinde ortaya çıkan temalar şu şekildedir: Başarı, anlatı, oyun sonrası, oynanış, gündelik hayat, meta-metin, eylemlilik, görsel- işitsel unsurlar ve oyuna ayrılan süre dolayısıyla yaşanan pişmanlık. Böylelikle medya günlüğü sorularından alınan geri bildirimler aynı zamanda türe bağlı olmadan incelenmiştir.

Aksiyon oyunlarının eğlence boyutunda aldığı yüksek skor aynı zamanda, örneklemin sosyo-demografik özellikleriyle de ilişkilendirilmektedir. Örneklemin önemli bir kısmını oluşturan üniversite öğrencileri temel oyun türlerinden aksiyon macera ve çok oyunculu oyunları tercih etmesi, onlara kıyasla yaş almış bireylerin bulmaca ve simülasyon gibi bir bakıma daha yavaş tempolu oyunları tercih etmesi, oyunlardan alınan hazzın türlere göre farklı sonuçlar çıkarmasına yol açmaktadır. Böylelikle çalışma hayatında olan bir kişinin tercih ettiği tür ve buna bağlı olarak oynanış içerisinde yaşadığı memnuniyet oldukça farklı olabilmektedir. Örneğin K5 oyundan aldığı keyfi şu şekilde betimlemiştir:

“Meslek hayatımda kötü giden durumlardan sonra kafa dağıtmak için çok iyi bir oyun, sıkıntılı bir günden sonra insanı bundan uzaklaştırıp keyifli bir süre geçirtebiliyor. Bozulmuş olan moralimi birazcık düzeltti ve kendimi oyundan sonra daha iyi hissediyorum. Oyunda beni gündelik kaygılardan uzaklaştırıyor ve bu his oyundan sonra da devam ediyor. Oyunda yakaladığım başarı hissi de aynı şekilde. Oyunu oynarken keyif aldım ve bu oyundan sonra da devam etti.” (K5, RPG, 50-59 Saat Arası)

K5 eğlence düzeyini açıklarken seçtiği dijital oyunun gündelik hayatın sıkıntılarından uzaklaştırmada başarılı olduğunu aktarmıştır. Bu bağlamda dijital oyun sisteminde oyuncunun deneyimlediği başarı hissi onu meslek hayatının aksine daha tatmin edici bir eylem olduğunu gözlemlemek mümkündür. Bu da bir bakıma dijital oyun sayesinde oyuncunun kısa süreli bir iyileşme deneyimi yaşamasına olanak tanımaktadır. Aksiyon rol yapma oyunu olarak da ele alınan *Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr* (2017) hızlı temposuyla oyuncunun kısa süreli bir ara veriş deneyimlemesine olanak tanımıştır. Böylelikle oyundan alınan keyif sadece oyun bileşenleri ve dinamikleri üzerinden değil, aynı zamanda gündelik hayat içerisinde sağlıklı bir kaçış ortamı sağlayarak katılımcılar için psikolojik boyutta yarattığı fayda üzerinden de açıklanmaktadır. Bu değişkenler bağlamında mevcut örneklemin ve dijital oyunun sunduğu üzere aksiyon oyunları sarmalanma duygusunun en fazla yaşandığı tür olmuştur.

Tüm türlerde benzer bir bulgu eğlence boyutunda çoğunlukla başarıma hissiyatı oyuncuların keyif almasına yol açan temel duygulardan biri olduğu gözlemlenmiştir.

“Oyunu oynarken keyif alıyorum. Oyundan sonrasında başarıma hissiyatının keyfi devam ediyor daha çoğunlukla. Oyunu tekrar oynadığım zaman ne yapacağımı düşünüyorum oyunu oynamayı bırakınca. Çok keyif alıyorum, içerik neredeyse sınırsız olduğu için başka şeylerle keyif alabiliyorum. Oyun sonrasında da devam ediyor kesinlikle hislerim.” (K3, simülasyon, 40-49 Saat Arası)

Çoğu dijital oyun platformunda bulunan başarı kartları, oynanış esnasında bir bölüm geçildiğinde veya gizli bir öge bulunduğunda açılmaktadır. Bu kartları açmak zorunlu olmasa da kimi oyuncuyu motive etme konusunda başarılıdır. Oyuncu araştırma için seçtiği dijital oyunu daha önce bitirmiş olmasına karşın tüm ‘başarı kilitlerini’ açmak amacıyla oyuna baştan başlamıştır.

“Oyunda ilerledikçe daha çok keyif aldım. Hislerim oyun sonrasında da devam ediyor, zaman bulup daha fazla oynamak istiyorum ve oynadığım yerlerde atladığım puzzleler varsa sonra tekrar oynayıp onları da çözmek istiyorum. Keyif aldım. Oyunu geçen gün bitirmiştım, şimdi hem başarı kilitlerini açmak hem de yeni detaylar keşfetmek için yeniden oynuyorum. Oyunu kapatınca oyunla ilgili düşünmeye devam etmesem de hoş bir his kalıyor, güne güzel bir şeye zaman ayırmış olarak devam ettiğim için. Oynarken, oyun biraz daha zor olsaydı daha çok keyif alırdım ama hikaye ve atmosfer de yeterince keyif verici.” (K4, macera, 10-19 Saat Arası)

Eğlence boyutunda dikkat çeken bir başka başlık ise oyun evreninin ek okumalarla genişletilmesi olarak ifade edilebilir.

“Evet. Daha sonrasında da oyunun anlatısına dair ek okumalar (metatext?) yapıyorum. Hikaye dünyasının oyun dışındaki zamanda da genişlemesi keyif veriyor. Oyun sonrasında da oyuna dair metin veya görsel-işitsel içerikleri incelemeyi sürdürdüm. Hikaye dünyasının daha geniş hale gelmesi hoşuma gidiyor.” (K11, RPG, 10-19 Saat Arası).

K11 (*metatext*) olarak tanımladığı, oyun evreninin farklı okumalarla genişlemesi durumuna vurgu yapmıştır. Bu durum Celia Pearce’in çevrimiçi oyunculara yönelik yaptığı etnografik çalışmalarda ortaya çıkan bir bulguyla da ilişkilendirilebilir. Oyun evreninin oyuncuda çıkardığı topluluk hissi tek oyunculu oyunlarda ekseninde düşünüldüğünde, oyuna yönelik diğer oyuncular tarafından üretilen içeriklerle oyun evreninin genişlemesi oyuncuda zevk duygusu ortaya çıkarmıştır.

Böylelikle oyundan alınan haz, çok bileşenli olan dijital oyun ortamına benzer biçimde oyuncular tarafından farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bu bağlamda ortak bir bulgu oyuncuların oyunda sunulan mücadele biçimlerinden keyif aldığıdır. Oyuncu becerileri, seviye atlama, oyun zorlukları gibi başlıkların oyuncunun eğlence düzeyini etkilediği düşünülmektedir.

3.4.4. Rol Yapma Oyunlarında Yaratıcılık: Dijital Oyunlarda Özgür Seçim Algısı ve Yaratıcı İmkanlar

Rol yapma oyunları (RPG) genellikle, belirli sınırlılıklar içerisinde yapılandırılmış kurallar sistemi içeren bir kurgusal dünyadır. Oyuncular bu kurgusal dünya içerisinde bir karakter ile temsil edilir ve bu karakter oyuncu seçimleri doğrultusunda ilerleme kaydetmektedir. Rol yapma ve

sandbox oyunları oyunculara oldukça fazla seçim sunmaktadır, buna bağlı olarak oyun kurgusu içerisinde hikâye yaratma özgürlüğü sunmaktadır (Simkins, 2010). Rol yapma oyunları özelinde yapılan araştırmaların gösterdiği üzere bu türün oyuncuları diğer oyun türlerine kıyasla daha fazla yaratıcı özgürlük deneyimlemektir (Chung, 2013; Simkins, 2010; Tychsen, 2008; Kaufman, 2016).

RPG'lerin yukarıda verilen örneklerden yola çıkarak oyunculara yaratıcılık duygusu yaşattığı ve verilen kararlar dolayısıyla da özgür hissettiği görülmüştür.

“Oyunun ilerleyişinde insanların kalbine girdiğimiz, zihinlerinde gezindiğimiz için beni farklı düşüncelere yöneltti. Bu sebepten merak duygumu tetiklediğini ve yaratıcı olmama sebebiyet verebileceğini düşünüyorum. Yaptığım tercihler ile de kendimi belli bir çerçevede ifade edebildiğime inanıyorum.” (K7, RPG, 30-39 Saat Arası).

Bu durum, RPG'lerin daha farklı düşünmeye ve yeni varoluş biçimlerinin keşfedilmesine olanak tanıyan doğaçlama doğasına bağlanmaktadır (Chung, 2013; Simkins, 2010). Buna ek olarak oyuncular ile karakterleri arasındaki ilişki de dijital RPG oyunlarda özgür ifade deneyiminin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Tychsen, 2008). Oyuncular oyun sisteminin sınırlılıkları içerisinde karakterlerini geliştirirken bir bakıma yaratıcı tercihler yaparken, gelişim esnasında yer alan seçim olanakları özgür seçim olarak ifade edilebilmektedir. Bu bileşenler toplu olarak yaratıcı ifade ve özgürlüğe teşvik eden bir oyun ortamına sunmaktadır. RPG'lerin oyunculara daha açık uçlu ve yaratıcı bir deneyim sunuyor olması, diğer türlere kıyasla oyunda neden daha fazla yaratıcı özgürlük yaşadıklarını açıklıyor olabilir.

Anlatı ve yaratıcılık arasında bağ kuran K11, *Disco Elysium* (2019) oyununda sunulan diyalogların yaratıcılıkla ilişkili olarak düşünebileceğini ifade etmiştir.

“Seçilen oyun çok geniş bir dünya anlatısına sahip. Oynanış sırasında bunların hepsi detaylandırılmıyor ama diyaloglar hayal gücünü tetikliyor. Kişinin kendini ifade edebileceği bir ortam oluşturduğunu düşünüyorum. Aslında oyunun anlatısı ve mekanikleri yaratıcılığı geliştirmekle ilgili çok geniş bir alan sağlamıyor ancak hayalgücüne dair bir gelişim öneriyor. Diyaloglar, seçilen kelimeler ve oyun görselleri bu konuda oldukça etkili. Kendimi ifade ile ilgili bir şey söyleyemem.” (K11, RPG, 10-19 Saat Arası).

Ortaya çıkan bir başka örüntü ise oyuncuların karakter gelişimi, oyuncu becerileri ve eylemlilik arasında ilişki kurmasıdır.

“Oyunun ortalarından itibaren açılması, bana skill vb. Ağaçlarla kendimi geliştirmeme ve daha önce keşfedemediğim (Zorluğundan, Ulaşılmazlıktan) yerlere daha rahat ulaşım, oyunun keyfine önceki oynayışlarımdan daha fazla odaklanıp, zevk alabiliyorum. Kendi özgür irademle yaptığım bir aksiyonun iyi

kötü her türlü tepkimesinin olması ve ben dünyayı anladıkça, itemler vb. Konularda da geliştikçe oyun kendini açıyor, yaratıcılığımı bir görevi farklı şekillerde yapmamı olanak sağlayarak arttırıyor.” (K24, RPG, 30-39 Saat Arası).

K24 ve K27 RPG oyunlarına özgü karakter inşası ve yaratıcılık olanaklarına vurgu yaparken aynı zamanda oyun sisteminin sunduğu özgürlüğü yine karakter gelişimi bağlamında çatallan seçim olanaklarına atıfta bulunmuştur.

Evet, istediğim build'i oluşturma, yaptığım seçimlerin oyunu etkilemesi, karakterime istediğim gibi şekil verme (saç,kıyafet...)...gibi şeyler sayesinde sağladı. RPG oyunu olduğu için karakter istediğim gibi özelleştirip build yaptım. Aldığım kararlar hikayesel olarak, hayır. Fakat Karakter özelleştirme konusunda, evet. (K27, RPG, 30-39 Saat Arası).

Dolayısıyla RPG oyun türü araştırmada yer alan diğer oyun türlerine kıyasla oyunculara seçim yapma ve oyunun kurgusu içerisinde kendi hikâyelerini yaratma özgürlüğü sunmaları nedeniyle yaratıcı özgürlük boyutunun yüksek çıkması öngörülebilir gözükmektedir. Böylelikle oyun çalışmaları bölümünde aktarılan oyun tanımlarından hareketle, oyunlar kendi güvenli alanlarında oyunculara gerçek hayatta giremediği rolleri uygulamasına olanak tanırken, anlatı bileşenleri konusunda da hayal gücü ekseninde tatmin sağlamaktadır.

Oyuncunun yaratıcılık ve özgürlük derecesi incelenirken, seçilen dijital oyunun, oyuncunun yaratıcılığını ve merakını ne ölçüde geliştirdiği ve özgürce kendisini ifade etmesine (eylemlilik) ne ölçüde olanak sağladığına bakılmıştır. Oyuncu deneyimi boyutlarının ortalamasıyla elde edilen veriler dışında araştırma sorularıyla ilişkili olabilecek geri bildirimler de çözümlenmiştir. Oyun türünün simülasyon olması nedeniyle oyuncu öznel çözümler yaratarak kendini sistem içerisinde ifade edebileceğini aktarmıştır. Sims 4 (2012) isimli dijital oyun her oynanıpta farklı olduğundan oyuncu yaratıcılığının geliştiğini söylemiştir.

“Oyunu belli bi süre oynadıktan sonra kesinlikle daha yaratıcı olduğumu hissediyorum, daha iyisi daha uygunu başlıkları adında oynadıkça daha da öznel çözümler üretebiliyorum. oyunun yapısı da gereği kendimi ifade ettiğim ortamı sağladığını düşünüyorum. Bazen çok kısıtlı bazen çok özgürmüşüm gibi hissediyorum bu oyunun yaratıcılığı konusunda. Ama evet genel olarak 'sonra ne olacak' hissiyatı da gayet var ve keyif aldığım ve oynamaya devam ettiğim için de her yeniden oynadığımda daha farklı birşey yapmak istediğim için yaratıcılığımın geliştiğini hissediyorum.” (K3, simülasyon, 40-49 Saat Arası)

Simülasyon oyunları ile karşılaştırıldıklarında daha sınırlı bir yapıda olan bulmaca ve macera oyunları bir bakıma oyuncu becerileri ve sistem kolaylığı ve zorluğu üzerinden düşünülmektedir. Bu bağlamda oyunda bulunan bulmacaların kendi becerilerine kıyasla kolay olduğunu aktaran bir

oyuncu özgür olmadığını ifade etmiştir. Buna ek olarak bulmacaların basitliğinin yaratıcı bir deneyim olarak ifade edebileceği oynanışı engellediğini aktarmıştır.

“Aslında ilerisini ve çözümleri çok rahat tahmin edebildiğim için biraz kolay geldi. Daha zorlayıcı ve detaylı olmasını tercih ederdim. Kendimi özgürce ifade edebileceğim bir ortamı yeterince sağlamadı, çünkü doğrudan oyunda çözüm sağlamasa da eğlence için yapılabilecek seçenekler çok fazla sunulmuyor. Oyun çok basit olduğu ve oynarken sonraki adımlar, çözümler tahmin edilebildiği için beni zorlaması ve başarılı hissettirmesi anlamında çok kuvvetli etkiler yaratmadı. Ancak hikâyeyi başından beri ilgi çekici bulduğum için sonunu görmek, aşamaları ilerletmek konusunda istekliydim. Oyunda çözümlerin basit olması yaratıcı hamleler geliştirmemi de biraz kısıtladı, daha farklı ve çözüme gitmeyen ama bir karşılığı olan hamleler de yapabilmek isterdim. Biraz daha challenge edici olsa daha mutlu olurum. Çok kolay yapmışlar, hatta çözemeyenler için ipucu rehberi bile hazırды ve bulmacaların sayısı ile bunlara geliştirilebilecek cevaplar çok azdı. O yüzden yaratıcılığımı geliştirmede. Merakım vardı ama.” (K4, macera, 10-19 Saat Arası)

Bir başka oyuncu ise oynanış esnasında oyuncuya sunulan seçimlerin önemine vurgu yapmıştır. Bu bağlamda anlatı ve görsel işitsel unsurların merak uyandırdığını ve bulmacaları keşfetme olanaklarının onda özgürlük hissini uyandırdığını aktarmıştır.

“İlginç bir hikayesi ve atmosferi var, merak uyandırıyor ve oyun içindeki bulmacalar ile yaratıcı bir alan açıyor. Süre, nasıl ilerleyebileceğim ve keşfetmek anlamında oldukça özgür bir ortam sunuyor, keyif alıyorum ve kendi tarzımda rahatça oyunda ilerliyorum. Hızlıca bitirmek gibi bir derdim yok ve neler olacağını merak ediyorum. Alternatif yollar içe risiden seçimler yapabildim, kendi istediğim yöntem ve süreler ile ilerledim.” (K6, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

Rol yapma oyunu seçen K11 ise oyun içerisinde yer alan diyalogların hayal gücünü dolayısıyla yaratıcılığını geliştirdiğini aktarmış ancak sınırlılıklar nedeniyle oyuncuya özgür bir alan sunmadığını ifade etmiştir.

“Seçilen oyun çok geniş bir dünya anlatısına sahip. Oynanış sırasında bunların hepsi detaylandırılmıyor ama diyaloglar hayal gücünü tetikliyor. Kişinin kendini ifade edebileceği bir ortam oluşturduğunu düşünmüyorum. Aslında oyunun anlatısı ve mekanikleri yaratıcılığı geliştirmekle ilgili çok geniş bir alan sağlamıyor ancak hayal gücüne dair bir gelişim öneriyor. Diyaloglar, seçilen kelimeler ve oyun görselleri bu konuda oldukça etkili. Kendimi ifade ile ilgili bir şey söyleyemem.” (K11, RPG, 10-19 Saat Arası).

3.4.5. Bireysel Doyum ve Rol Yapma Oyunları: Anlatı, planlama, mücadele oyuncuların oyuna devam etme konusundaki motivasyonları

Dijital oyun ve oyuncu memnuniyeti üzerine yapılan araştırmalar, oyun türleri ve demografik değişkenlere bağlı olarak oyuncu deneyiminde önemli farklılıklar olduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin RPG oyuncularını diğer türlere kıyasla daha yüksek düzeyde sarmalanma ve daha uzun saatler oynama eğilimindedir (Ghuman & Griffiths, 2012). Araştırma örneklemini oluşturan oyuncuların uzman seviyesinde olması ve oyunlara harcadıkları sürenin belirli bir seviyede olması gibi etkenler nedeniyle bireysel doyum boyutu, diğer türlere kıyasla rol yapma oyunlarında yüksek çıkmış olabilir. Buna ek olarak araştırma örnekleminde yer alan oyun türü sayısı ve diğer boyutlarla bireysel doyum ilişkisinin bu bulguya sebep olduğu düşünülmektedir.

Oyuncunun tatmin derecesi, seçilen dijital oyunun, oyuncunun başarı duygusunu ve bu oyunu oynamaya devam etme arzusunu teşvik eden motivasyonel yönlerine (mücadele unsurları) odaklanmaktadır.

Bireysel doyum boyutuna yönelik katılımcılardan elde edilen geri bildirimler araştırmacı tarafından incelendiğinde ortaya çıkan temalar şu şekilde sıralanmaktadır: Başarı, mücadele, oynanış, anlatı, strateji, deneyim, görsel-işitsel unsurlar ve oyun sistemi. Bireysel doyum boyutunda oyuncuların oyuna devam etme konusundaki motivasyonları ve oyunla olan bağlılıkları üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda oyun sistemi içerisinde plan yapma, başarı deneyimi, karakterlerle olan etkileşim, anlatı ve öznel hedefler belirleme olanakları oyuncu motivasyonunu etkileyen başlıklar olarak yer almıştır. *Sims 4* (2014) oynayan oyuncu özelinde ise oyunun bir sonunun olmaması devam etme konusunda motive eden temel konulardan bir tanesi olarak ifade edilmiştir.

“Oyunda küçük küçük bir sürü başarı ihtimali ve planı yapabilmek çok motive ediyor. Bi karakterin hikaye arc'ından sıkılınca öbürüne geçebilmek ve öznel hedef ve sonuçlara ulaşabilmek. Oyuna devam etme motivasyonum o kadar yüksek oluyor ki Sims serilerinde, zorlukları tamamlamaktan mı ya da hangi sebepten devam ettiğimi takip etmek zor oluyormuş gibi hissediyorum. Çünkü seri olduğu için çoğunlukla sims oyunlarında ne yapacağımı bilerek başlıyorum ve oyun oynama sürecimde de gerçekten çok ilerliyormuş gibi hissetmiyorum. Atıyorum Sims3'te de ünide başarılı olmak için Sims4'te yaptığımı aynısını yapıyordum dolayısıyla çok gelişmiş gibi hissetmiyorum aslında bu oyun özelinde. En çok beni hiç bitmeyecek olması motive ediyor sanırım bu oyunda, ne kadar gidersem gideyim her zaman daha fazlası olduğunu biliyor olmak. Fakat bu soru özelinde de kendi koyduğum hedefleri gerçekleştirebiliyor olmak beni başarılı hissettiriyor

tabi, ama dediğim gibi bence devam etme konusundaki motivasyonum bu oyunda buradan gelmiyor.” (K3, simülasyon, 40-49 Saat Arası)

Pek çok katılımcı oyun anlatısının oyuna devam etmekte önemli bir motivasyon kaynağı olduğunu ifade etmiştir. Buna ek olarak oyun sisteminin oyuncunun becerileriyle dengeli olmaması motivasyonu kötü anlamda etkilemiştir.

“Oyun çok kolay olduğu için yaşatmadı ve üzdü ama hikayeyi sevdiğim için kesinlikle devam edeceğim. Hayır. Oyun oynamaya devam etme motivasyonum hikayenin ilerleyişini görmek ve zaten oyun evrenini sevmem üzerineydi. Oyundaki bulmacalar oldukça kolaydı, özel bir yaratıcı çözüm gerektirmiyordu; minik bir el-göz koordinasyonu veya bir şeyleri takip etme, akılda tutma yeteneği isteyen bir challenge bile yoktu. Bu anlamda zaten serinin diğer oyunlarına göre zayıf buldum.” (K4, macera, 10-19 Saat Arası)

Katılımcılar birbirlerinden farklı türlerde oyunlar seçmesine karşın, oyuna devam etme motivasyonu konusunda birbirleriyle ilişkili geri bildirimlerde bulunmuştur. Örneğin bir katılımcı dijital oyunun kolay olması nedeniyle motivasyon düşüklüğü yaşamış olup, seviye atladıkça bölümlerin zorlaşması nedeniyle daha fazla motive olduğunu söylemiştir. Bir başka başlık ise yenilik olarak yer almıştır, oyun sistemi içerisinde yenilik olmadığını ifade eden birden fazla oyuncu bu durumun motivasyon eksikliğine yol açtığını ifade etmiştir.

“En başta oynanış çok kolay geldiği için pek bir şey hissetmemiştim. Seviye ilerleyip karakterimin yüzleştiği tehlikeler arttıkça görevleri başarmak kendimi daha başarılı hissetmeme sebep oldu. Daha zor düşmanlarla karşılaştıkça görevleri geçmek konusundaki hırslım da arttı. En başta monoton gelmiş olsa da, oyun zorlaştıkça devam etme isteğim artıyor. En başta yaratmıştı ama görevler o kadar tekrara düştü ki, ezbere oynamaya başladım. Zorluk artsa da oyunda yenilik görmemek başarı duygusuna biraz zarar verdi ve motivasyonumu bir parça düşürdü.” (K5, RPG, 50-59 Saat Arası).

Pek çok katılımcı farklı şekillerde ifade etmiş olsa da seviye atlama, yeni stratejiler geliştirme ve bunun sonucunda bölümleri başarıyla bitirmenin oyunu tekrar açmak için önemli bir motivasyon olduğunu aktarmıştır.

“Evet, bazı zor kısımlarda yenildikçe başka stratejiler geliştirip tekrar deneme içgüdüğü geliyor, daha sakin ve sabırlı bir şekilde alternatif yöntemler aramaya başlıyorum. İlerledikçe başarılı ve daha motive hissediyorum. Oyunda başarısız olduğum her seferinde yeniden başlamak ve daha iyi yapabilmek

ihtiyacı ve motivasyonu oluştı, bu doğrultuda bölümleri başarıyla tamamladıkça daha başarılı, mutlu ve motive hissettim.” (K6, Aksiyon, 10-19 Saat Arası)

3.4.6. Oynama Süresi ve Strateji Oyunları

Strateji oyunları, oyunculara kısa süre içerisinde karar almaları gereken pek çok senaryo sunmaktadır. Oyuncular oyun içerisinde verdikleri karar sonucunda oyun dünyasını etkilerler bu etki diğer türde oyunlara kıyasla daha fazla olabilmektedir. Örneğin bir strateji oyunu olan *Sid Meier's Civilization* (1991) oyunu, oyuncuların her adımda karar vermesi gerektiği oyun durumlarıyla karşılaşmasına olanak tanımaktadır. Her verilen karar oyun durumuna doğrudan etki etmese de oyuncu oynanış süreci boyunca çeşitli kararlar almaktadır.

Oyun tasarım odaklı bir kitap olan *Challenges for Game Designers* (2008) [Oyun Tasarımcıları için Engeller] isimli kitapta Brenda Braithwaite oyunlarda akışı yapılandırılırken her elde oyuncunun becerileri doğrultusunda karar alması ve bunun oyun sistemini etkilemesi oyunculara oyun sistemine karşı otonomi hissetmesine yol açtığını aktarır. Böylelikle strateji oyunları, oyuncuların özerk kararlar almasını sağlayan ortamlar sağlamaktadır. Benzer biçimde Brenda Braithwaite strateji oyunlarını tanımlarken, her koşulda önemli bir etkisi olmasa da oyuncuların sonuca etki edebileceğini düşündüğü kararlar almasının oynanış esnasında anlamlı tercihler oluşturduğunu aktarır (Braithwaite 2009, s:87). Böylelikle anlamlı seçim olanakları strateji oyunları için temel bir bileşen haline gelirken oyuncunun oyuna harcadığı süre de buna bağlı olarak artabilmektedir. Katılımcılar arasında strateji türünde oyun tercih eden oyuncular aynı oyuncu dağıtımıcısının (*Paradox Interactive*) oyunlarını tercih ederken, oynanış esnasında pek çok karar aldıkları bir oyunu deneyimlemiştir. Bu oyunlar mekanik bakımından strateji sınıflandırmasında yer alırken, oyun anlatısı tarihsel bir simülasyon sunmaktadır. Dolayısıyla seçilen strateji oyunları kendi sınırlılıkları içerisinde oyuncuların oyun anlatısı olarak ifade ettiğı ancak mekanik dolayısıyla gerçekleşen senaryoları oluşturmalarını sağlar. Bu bağlamda K28 oyuncu deneyiminde oyun anlatısı boyutuna şu şekilde geri bildirim vermiştir:

“Dünya üzerindeki bütün devletleri oynayabilme imkânı ve her birinin farklı kültür, ekonomi, coğrafya yapısı her seferinde farklı bir hikayeye dönüşüyor diyebilirim. Tarih oyunu olduğundan tarih ilerledikçe diğer devletlerin gelişimi ve hamleleri ister istemez oyuna ilginç bir anlatı sunuyor. Bu devletlerin hamlelerine göre

strateji geliřtirmek ise bir nevi kendi anlatımımı oluřturmama olanak saęlıyor.” (K28, strateji, 30-39 Saat Arası).

Strateji oyunlarının ara kesit veya çizgisel senaryo yerine oyuncu kararlarına baęlı olarak ilerlemesi anlatı boyutunda esneklik saęlamaktadır. Bu esneklik oyuncunun belirli sınırlılıklar içerisinde kendi anlatılarını oluřturmasına olanak saęlamaktadır. K34 benzer biçimde oyun dinamikleri ve anlatısı arasında bir iliřki kurarak oynadıęı oyun mekaniklerinin bireysel düzlemde alternatif gerçeklięini yaratmasına olanak tanıdığını ifade etmiştir:

“2.Dünya Savařı döneminde geçen oyun, arzulan her ülkeyle oynanış sunması açısından alternatif bir tarih anlatısı kurguluyor diyebilirim. Tarih hep ilgimi çekmiştir. Bu açıdan sanal bir simülasyon yaratılması hoşuma gidiyor. Kurgulanan dünya gerçeklięi ve alternatif gerçekler sunması açısından çok keyif verici. Oyunun atmosferinin ve dinamiklerinin kendisine has olmaları sebebiyle başka oyunlardan çok daha fazla ve kendisine özgü bir keyif vermesini saęladığını düşünüyorum. Oyun, kendi kurgunuzu veya oyunu göz önünde bulundurursak dünya düzenenizi yaratmanıza izin veriyor.” (K34, Strateji, 60 saat veya daha üstü).

Böylelikle oyun anlatısının oyuncu kararları doğrultusunda gerçekteşmesi, oynanışın aksiyon oyunlarına kıyasla daha yavaş tempolu olması gibi etkenlerin oyun süresini arttırabileceęi düşünülmektedir. Strateji oyunların uzun süreli bir oynanış sunması ve oyun mekaniklerinin bu doğrultuda anlık geri bildirim talep etmemesi gibi nedenler de oyun oturumunu daha uzun hale getirebileceęini düşündürmektedir. Bu bağlamda K28 sarmalanma boyutunda oyun oturumu süresince gündelik işlerini yapabilmesine vurgu yapmıştır:

“Oyunun stop/play yaparak oynayabildiğim için dikkatimi tamamen vermem gerekmedi. Ara sıra başka işlerle uğrařırken de oynadıım oldu. Oyunu daha çok başka işlerle uğrařırken chill bir şekilde oynamayı tercih ediyorum. Çok kritik hamleler yapmayacağımı bildiğim oyunlarda, dikkatimi fazla vermiyorum.” (K28, strateji, 30-39 Saat Arası).

Bu bağlamda strateji oyunlarına yönelik sarmalanma boyutunda alınan geri bildirimler doğrultusunda bu oyunlar, oyuncuların gündelik işlerini gerçekteřtirirken oynamasına olanak tanırken, oynanışın daha esnek bir biçimde gerçekteşmesine yol açmaktadır. Buna baęlı olarak sarmalanma boyutunda oyuncunun oyuna olan dikkati ve ilgisi sorulurken oyun süresine iliřkin bir geri bildirim alınmıştır:

“Evet, dikkatimin çoęunu oyuna veriyorum fakat oyunun müziklerini kapatıp arka planda başka şeyler dinliyorum. Evet, dikkatimi ve ilgimi tamamıyla oyuna verdim. Hatta oyunu oynadıkça bu etkinin daha da arttığını hissettim. Bugün oyunu oynarken saatlerin nasıl geçtiğini hiç anlamadım. 3-4 saatlik süreç 1 saat gibi hissettirdi.” (K34, Strateji, 60 saat veya daha üstü).

Eğlence boyutunda alınan geri bildirimler doğrultusunda katılımcılar tekrar strateji oyunlarının simülasyon mekaniklerine vurgu yapmıştır bu doğrultuda öne çıkan kavramlar oyunun sunduğu engelleri aşmak ve gelişim göstermek şeklindedir:

“Evet, devlet yönetmeyi bir nevi simüle etmek çıkan sorunları ve zorlukları aşmak ve devleti güçlendirmek, zaman içindeki gelişimi gözlemlemek oldukça keyif vericiydi. Oyundaki ilerleme ve eventlere göre bu isteğim değişiyor. Oyundaki hedeflerime ulaştığımda keyif alıyorum evet” (K28, strateji, 30-39 Saat Arası).

Bir diğer katılımcı ise oyundan aldığı keyfe yönelik cevapladığı sorularda oyunda geçirdiği süreye yönelik kaygılarını aktarmıştır:

“Oyunu oynarken keyif alıyorum, hatta birkaç gün oynamadığım olursa aklıma gelince girip biraz oynamak istediğim oluyor. Aldığım keyif oyun sonrasında da belli bir süre devam etse de çok uzun sürmüyor. Oyunu oynarken keyif aldım. Hatta bugün oynadıktan sonra tekrar oynamak istedim fakat kendimi durdurdum. Oyun sonrasında vaktin çok hızlı geçmesinden ötürü biraz pişmanlık hissetmeme rağmen ağırlıklı olarak mutlu hissettim.” (K34, Strateji, 60 saat veya daha üstü).

Strateji oyunları oyunculara oynanış boyunca sonucuna müdahale edebildikleri bir kurallar dizisi sunmuş olsa da, bu durum belirli sınırlılıklar içerisinde gerçekleşmiştir. Dolayısıyla oyuncular RPG oyun türünde olduğu gibi yaratıcılık deneyimlememiştir.

“Belli bir mekaniğe sahip olduğu için özgürce hareket imkanı kısıtlanıyor. Ama yine de bu kısıtlı oynanış ile de farklı şeyler deneyebildim. Oyun belli kurallara ve sisteme göre işlediği için yaratıcılığımı çok da harekete geçirmedi.” (K28, strateji, 30-39 Saat Arası).

“Çeşitli sınırlar içerisinde oyuncunun kendisini ifade etmesine olasılık sağladığını düşünüyorum. Oyun başladıktan sonra seçtiğim ülkeyi ne açıdan geliştirsem ve ordusunu nasıl kurarsam ona göre 2. Dünya Savaşının gidişatına etkide bulunabiliyorum. Kişinin kendisini özgürce ifade edeceği bir ortamın sağlandığını pek zannetmiyorum. Oyunda çeşitli şartlar sizi çeşitli aksiyonlar almaya zorluyor. Bu şartlar içinde belki ufak bir yaratıcılık sağlanabilir ama pek zannetmiyorum. Genelde sistematik bir şekilde gerekli aksiyonları almak gerekiyor.” (K34, Strateji, 60 saat veya daha üstü).

Böylelikle strateji oyunlarında sunulan seçim özgürlüğü bir bakıma eylemlilik bağlamında oyuncuya belirli bir seviyede özgürlük sunarken, oyun sınırlılıkları çerçevesinde oyuncuların yaratıcılık duygusunu pekiştirmemiştir.

Strateji oyunlarını tercih eden oyuncuların oyuna devam etmesindeki motivasyonu incelendiğinde, her iki katılımcının bireysel hedef koyabilme imkânı ve bu bağlamda başarı elde etmesi vurgulanan başlıklar olmuştur:

“Oyunda istediğim hedefleri başarmak beni ilerlemem için motive etti evet oyundaki düşmanlarımı yenmek ve kendi devletimi güçlendirmek beni hem motive etti hem de başarı duygusu yarattı. Haliyle de oyuna devam etme konusunda motivasyonum olmuş oldu” (K28, strateji, 30-39 Saat Arası).

“Oyunda seçtiğiniz ülkeye göre çeşitli ülkeleri hakimiyet altına almanız veya kendi ülkenizi AI'dan savunmanız gerekiyor. Bunu başarmak güzel bir zorluk aşma hissi vermekle beraber kendi hedeflerinizi kendiniz de seçebiliyorsunuz. Bu durumda bir hedefi başarinca başka bir hedef/zorluk için çabalayabiliyorsunuz. Hatta bir ülke için bunlar bitince başka bir ülkeyle oynamanız mümkün ve bu sebeple oyundaki potansiyel devam ediyor. Oyunda seçilen ülkeye göre çeşitli doğal düşmanlarınız olmakla beraber kendiniz de çeşitli ülkelere saldırabilirsiniz veya saldırıya uğrayacak bir ülkeyi savunabilirsiniz. Burada başarılı olmak ve zorlukları aşmak başarı duygusu hissettiriyor ve beni daha çok oynamaya motive ediyor.” (K34, Strateji, 60 saat veya daha üstü).

Böylelikle strateji oyunu seçen oyuncuların oyuna ayırdıkları sürenin diğer türlere kıyasla daha fazla olması, oyun mekaniklerinin oyuncuya karar verdirmesi buna bağlı olarak oyun anlatısının oyuncu tarafından şekillendirilmesi olarak ifade edilebilir. Buna ek olarak oyun ara yüzünün oyunu durdurmaya olanak tanınması veya oyuncuların kendi tercih ettiği müziği dinlemesi gibi nedenler de oyun süresini arttırmış olabilir. Strateji oyunlarının daha yavaş tempolu oynanış sunuyor olması gündelik hayat içerisinde oyuncuların birtakım sorumluluklarını gerçekleştirirken oyun oturumunun devam etmesine olanak tanımaktadır. Oyuncu günlüklerinden elde edilen bu bulguların tümü, oyun süresini etkilemiş olabileceği düşünülmektedir.

3.5.BULGULAR

Türkiye'de dijital oyun sektörü hızla büyümekte ve buna bağlı olarak oyun oynayan nüfus da artmaktadır. Dijital oyunlar ulus ötesi bir fenomen olmakla birlikte, bölgesel oyuncu deneyimini anlamının da önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda ana akım medya ve oyun çalışmaları dışında yer alan araştırmacıların dijital oyunların olumsuz yönlerine vurgu yaptığı görülmektedir. Bu konuda oyuncuları odağına alan etnografik çalışmalar yapılmış olmasına karşın, oyunlara yönelik bu toplumsal ve kültürel ahlaki paniklerin özellikle de ana akım medya tarafından desteklendiği görülmektedir. Buradan yola çıkarak bu çalışma, bir aylık süreçte oyuncu deneyimine odaklanarak, oyuncu memnuniyeti, oynama süresi ve oyun mekanikleri gibi olguları odağına alarak kapsamlı bir araştırma tasarlamayı amaçlamıştır. Dolayısıyla oyunların oyuncuda yarattığı etki yerine oyuncuların oyunlarla ne yaptığı üzerinde bir çalışma yürütülmüştür.

Araştırma sorularına bağlı olarak ilk aşamada oyuncuların öznel iyi oluş düzeyleri incelenmiştir, bu yaklaşım her ne kadar etki araştırmaları perspektifinde gözüke de medya günlüğü çözümlemeleriyle bu sınırlılık belirli bir ölçüde aşılmaya çalışılmıştır. Araştırma bulguları, dijital oyunların duygusal iyi oluş üzerinde pozitif bir etkisi olduğunu göstermektedir. Özellikle bireysel başarı hissi, mücadele unsurları ve oyun sistemleri, oyuncuların oyun sonrası olumlu duygular deneyimlemesine olanak tanımıştır. Araştırma esnasında oyuncuların sosyal ve psikolojik iyi oluş boyutları da ölçülmüş ancak anlamlı bir değişim gözlemlenmemiştir. Sosyal iyi oluş boyutunda anlamlı bir fark olmaması, araştırmanın tek oyunculu oyunlarla sınırlandırılmış olması ve oyuncuların sosyal hayatlarına ilişkin bir inceleme yapılmamış olmasıyla ilişkili olabilir. Sonuç olarak anket yöntemiyle elde edilen ve ilk test-son test metodolojisiyle analiz edilen bulgulara göre oyuncuların duygusal iyi oluşlarında artış gözlemlenmiş olup, psikolojik ve sosyal iyi oluşlarında ise anlamlı bir değişim gözlemlenmemiştir.

İkinci aşamada ise oyuncu deneyimi boyutlarından elde edilen boylamsal veriler incelenmiştir. 1. deney ve 5. deney, 1. deney ve 10. deney eşli örneklem t-testi sonuçlarına göre sarmalanma, yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum boyutlarında anlamlı bir fark gözlemlenmiştir. Sarmalanma yaratıcı özgürlük ve bireysel doyum boyutlarında saptanan anlamlı fark negatif

yönlüdür dolayısıyla araştırmanın başlangıcına kıyasla oyuncular daha az sarmalanma, özgür seçim, bireysel doyum ve yaratıcılık duygusu deneyimlemişlerdir.

Nicel yöntemle elde edilen bulgular ışığında, oyuncu deneyimi boyutları genelinde pozitif bir eğilim gözlemlenmiş olmasına rağmen, zamanla özellikle sarmalanma ve yaratıcı özgürlük boyutlarında belirgin bir düşüş yaşandığı görülmüştür. Buna kıyasla eğlence ve anlatı boyutları, başlangıçtan sona kadar daha tutarlı bir şekilde yüksek kalmıştır. Bu bulgu, oyunların belirlenen örnekleme içerisinde oyuncuların hikâye unsurlarından dengeli bir biçimde tatmin olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, bireysel doyum boyutunda da negatif bir eğilim gözlenmiş ve bu, oyuncuların başarı duygusunun zamanla azaldığını, dolayısıyla daha az motive olduklarını göstermiştir. Bu bulgular oyuncuların bir ay boyunca aynı oyunu neden oynamak istemediklerini açıklar niteliktedir.

Oyuncu becerileri ve oyun sistemi akış kuramı bağlamında incelendiğinde, oyunun sunduğu mücadele biçimlerinin çeşitlenmemesi veya oyuncu becerilerinin zaman içerisinde artması oyundan alınan tatminin azalmasına yol açmaktadır. Böylelikle bir aylık süreçte oyuncuların sadece tek bir oyun oynamayı genellikle tercih etmediği sonucuna ulaşılmıştır. Gelecek araştırmalar bireysel oyun deneyimini daha iyi anlamak adına verileri kişi bazlı inceleyerek, genellemelerin önüne geçebilir.

Sarmalanma boyutu sadece dijital oyun evreni üzerinden değil, aynı zamanda oyuncunun bulunduğu ortam ve gündelik hayatı üzerinden de açıklanmaktadır. Örneğin oyuncuların neden dikkatini tamamıyla oyuna veremediği medya günlüğü yöntemiyle elde edilen çeşitli bulgularla desteklenmiştir. Oyuncular oyun bileşenleri bağlamında tekrar eden mekanikler, öngörülebilir anlatı yapıları ve kişisel hayatlarına ilişkin gündelik sorumluluklar gibi nedenlerden ötürü oyuncu deneyiminden tatmin olmadıklarını belirtmiştir. Araştırma örneklemini oluşturan oyuncuların çoğunun öğrenci ve iş hayatından kimseler olması nedeniyle, oyuncuların istikrarlı bir biçimde oyun oynamak yerine, gündelik hayat içerisinde kısa aralıklarla oyun oynamayı tercih ediyor olması buna sebep olmuş olabilir. Bu araştırma kendi sınırlılıkları içerisinde oyuncu deneyimi ölçümlerinden elde edilen veriler doğrultusunda, oyuncu eğilimlerini anlamamız açısından bir tablo sunmuştur.

Üçüncü aşamada ise dijital oyun bileşenlerinin oyunculara nasıl iyi geldiği sorusunun cevaplanması hedeflenmiştir. Katılımcılara yöneltilen açık uçlu sorular, çok boyutlu olan

oyuncu deneyimine yönelik temalara ulaşılmasına yol açmıştır. Oynanış esnasında ortaya çıkan anlatı, sarmalanma, özgür seçimler, yaratıcılık, güçlenme ve başarı gibi dijital oyunlara özgü özellikler, oyuncuları kısa sürelide olsa gündelik hayatın zorluklarından uzaklaştırıp, belirli sınırlar içerisinde iyi oluşlarına katkı sağlayan bir deneyim olarak ifade edilebilmektedir. Oyuncuların kendi beğenileri ve motivasyonları doğrultusunda, kurgusal bir sanal evrenin içerisinde rahatlama hissiyatı yaşadığı gözlemlenmiştir. Böylece oyuncuların içine çekildikleri sanal evren ile duygusal bağ kurdukları görülmüştür. Oyuncu deneyiminde sürekliliği en fazla olan anlatı bileşeni, günlük çözümlemelerinde de tekrar eden bir örüntü olarak ortaya çıkmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre katılımcıların diğer boyutlara kıyasla anlatı boyutuna daha fazla vurgu yaptığı gözlemlenmiştir. Oyun sistemi anlatı içermese dahi, oyuncuların oyun ile kurdukları iletişim sonucu anlatı boyutunda memnun kaldıkları gözlemlenmiştir.

Son olarak, türlere bağlı oyuncu deneyimi boyutları incelenmiş olup, literatürdeki bulgularla tutarlı sonuçlar ve örüntüler ortaya koyulmuştur. Yaratıcı hayal gücü boyutu, en yüksek puanı RPG oyun türünde almış ve bu türün oyunculara sunduğu çok yönlü karakter özelleştirme ve çatallanan hikâye akışları, yaratıcı ifadenin gelişimini desteklemiştir. Örneğin, örnekleme yer alan *Disco Elysium* (2019), *Cyberpunk 2077* (2020) gibi oyunlar, oyunculara karakterlerini özelleştirme ve hikâyeyi kendi seçimleriyle şekillendirme olanakları sağlamaktadır. Anlatı boyutu, en yüksek tatmini macera oyunlarında sağlamış ve bu türün sinematik hikâye yapıları ve lineer ilerleme sistemleri, oyuncuları duygusal bağ kurmaya yönlendirmiştir. Bu durum literatürde yer alan macera oyunu tanımlarıyla desteklenmiştir. Sarmalanma ve eğlence boyutlarında aksiyon oyunlarının en yüksek puanları almış olması, bu türün dinamik ve hızlı geri bildirim mekanikleri ile oyuncuların zorunlu olarak dikkat ve ilgilerini oyuna yönlendirmeleriyle ilişkilidir. Örnekleme yer alan *DOOM Eternal* (2020), hızlı tempolu mekanikleri ve ödül sistemleriyle oyuncuların tamamen oyuna odaklanmasını sağlamaktadır. Bireysel tatmin boyutu açısından RPG oyunları öne çıkmış, bu türdeki seviye atlama sistemleri ve zorlu mücadelelerin başarıyla tamamlanması, oyuncuların kendilerini yetkin ve motive hissetmelerine katkıda bulunmuştur.

Oyuncuların seçtikleri oyun ve bu oyuna devam konusundaki motivasyonlarının da iyi oluş halini farklı şekillerde destekleyen bileşenler olduğu görülmektedir. Buna ek olarak oyuncuların araştırma sürecinde seçtikleri oyunu ne kadar süreyle deneyimlediği ve bu sürenin oyuncu deneyimi boyutlarıyla olan ilişkisi merak edilen konulardan biri olarak yer almaktadır. Oynama

süresi açısından ise simülasyon oyunları en fazla zaman harcanan oyun olmuştur, bu türün açık uçlu ve tekrar edilebilir yapılar sunması, oyuncuların uzun süreler boyunca vakit harcamasına neden olmuştur. Örneğin, *Sims 4* (2014) gibi oyunlar, dijital oyuncak işlevi görerek, oyunculara kendi hikâyelerini yaratma ve sınırsız hedef koyma fırsatı sunarak oynanış sürelerinin artmasına olanak tanımaktadır. Bu bulgular, oyun türlerinin mekanik yapılarının oyuncu deneyimi boyutları üzerindeki etkilerini açık bir şekilde ortaya koymakta ve oyun tasarımındaki tür odaklı yaklaşımların belirgin deneyim kalıpları oluşturduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak araştırmadan elde edilen bulgular oyuncuların oynanış boyunca farklı biçimlerde ortaya çıkan motivasyonlarını ve deneyimlerini göz önüne sermiştir. Bu bulgular oyuncu davranışlarının çeşitliliğini gösterirken aynı zamanda oynanış esnasında ortaya çıkan çeşitli dinamiklerin oyuncuların iyi oluşlarını farklı şekillerde biçimlendirdiği görülmüştür. Bu tez, dijital oyunların bireysel oyuncu deneyimleri üzerindeki etkilerini türlere özgü boyutlar çerçevesinde incelemiş ve oyunların sunduğu dinamiklerin oyuncuların motivasyonları, yaratıcılıkları, bireysel doyumları ve sarmalanma algıları üzerindeki farklılıklarını ortaya koymuştur. Çalışmanın bulguları, dijital oyunların yalnızca eğlence sağlayan araçlar değil, aynı zamanda bireysel ve toplumsal bağlamlarda karmaşık anlamlar taşıyan etkileşimsel platformlar olduğunu göstermektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyun çalışmaları tarih boyunca toplumun maddi dünya deneyimindeki belirsizliklerle baş etmesine, bir kaçış alanı oluşturmaya olanak tanımıştır. Oyunlar ve oyunun ontolojisine ilişkin akademik tartışmalar, dijital oyunların ortaya çıkışından öncelere dayanmaktadır. Oyun kavramını ele alan erken dönem akademisyenler, öncelikli olarak oyunun tanımını yapmaya ve mevcut oyunları sınıflandırmaya odaklanmışlardır, varsayımlarını büyük ölçüde bu hedefler doğrultusunda şekillendirmişlerdir. Oyun araştırmacıları arasında yer alan Brian Sutton-Smith, oyun kavramının muğlak doğasına vurgu yaparak, oyunu kesin ve tek bir tanım çerçevesinde ele almanın neredeyse imkânsız olduğunu savunmuştur. Bu kapsamda oyun çalışmalarıyla başlayan birinci bölüm oyun, oynama ve oynanış kavramlarını değerlendirir. Birinci bölümün ikinci yarısı çağdaş oyun araştırmalarına yer vererek, oyun bileşenleri incelemiştir. Ludoloji disiplini ekseninde dijital oyunların mekanikleri ve anlatısı tartışılmış, oyuncu deneyimine bağlı olarak bir çerçeve sunulmuştur. Bu bağlamda Umberto Eco sanat tartışmasını farklı disiplinlere yayarak dilbilimsel ve iletişimsel bir metodoloji kullanmış, estetik deneyimi iletişimsel kavramlarla incelemiştir. Eco'nun yaklaşımı yapıt ile yorumcu arasında yeni bir diyalektik ilişki kurarken, bu ilişki yorumcunun öznelliğine vurgu yapar ve özgür eylemlere atıfta bulunur. Bu iletişimsel tartışmayı siber metinlere uygulayan Espen Aarseth yine benzer biçimde oyuncularını sürekli oyun durumunu etkileyen veya bozan aktörler olarak tanımlar. Oyun mekaniklerinin dolayısıyla oyuncuların bir takım davranışları uyguluyor olması oyuncularda daha köklü davranış değişiklikleri yaratırken aynı zamanda anlatı içerisinde daha fazla dâhil olmalarını sağlamaktadır. Böylelikle oyunlar kimi zaman medyada daha az temsiliyeti olan veya damgalanan kişilere karşı şefkat geliştirmeye destek olabilmekte, oyuncuların amaç ve anlamlılık duygularını geliştirmeye, zorluklarla ve korkularla başa çıkma gücünü arttırmaya da olanak tanıyabilmektedir.

Dijital oyunları diğer ortam veya araçlardan ayıran bir özelliği ise oyun tasarımcısının belirlediği sınırlılıklar içerisinde oyuncuların özgür seçim yapma olanaklarıdır. Bu özgür seçim her ne kadar bir yanılsama olarak gözüксе de, karmaşık dünya deneyimimiz içerisinde oyuncu bu özel alan bizlere kontrol edilebilir rahatlatıcı ortamlar sağlamaktadır. Buna bağlı olarak her ne kadar sınırlı oynanış biçimleri sunulursa sunulsun tüm oyuncuların oynama biçimi farklılık gösterecektir, bir başka deyişle oyunun anlatısı her oyuncu tarafından farklı bir biçimde deneyimlenir. Oyunlar diğer medya araçlarında olduğu gibi kendi yapısal özelliklerine sahiptir.

Janet Murray bilgisayara özgü olan özelliklerini şu şekilde sıralar; Prosedürel [procedural], katılımcı [participatory], mekânsal [spatial] ve ansiklopedik [encyclopedia]. Prosedürel ve katılımcı özellikleri bilgisayarların interaktif birer ifade biçimi olmasına işaret ederken, son iki özellik sarmalanma [immersive] özelliğine dikkat çekmektedir. Bu araştırma oyuncuların anlatı, sarmalanma ve yaratıcı özgürlük gibi olanakların gündelik hayat içerisinde bir ara veri sağladığını göstermiştir. Anlatı bileşeni üzerinden genellenen bulgular ise oyunlar anlatı içermiyor olsa dahi oyuncuların kendi anlatılarını ortaya çıkardığı üzerinde durulmuştur. Karma yöntem kullanılan bu araştırma boylamsal olarak veri edilmesini sağlamış, oyuncu deneyimine yönelik anket yoluyla genellebilir bilgiler elde edilmiş, oyuncuların medya günlükleri bu genellenebilir verilerin bireysel boyutta çözümlenmesine olanak tanımıştır.

Oyun sistemleri karşısında bireylerin özgürce hareket etmesi ve kararlar alması *agency* olarak da ifade edilir. Dijital oyunlar kurguladıkları dünyalar ile oyunculara rol yapma alanları yaratır, kimi zaman bu durum oyuncuların gerçek hayat ile ilişki kurmasına da sebep olur. Bu tez oyun çalışmalarına boylamsal bir araştırma eklemiştir, geneliyle anlık duygusal değişimler üzerinde durulan literatüre, daha uzun vadeli ve oynanış esnasında ortaya çıkan tepkilere yoğunlaşmıştır. Son olarak araştırmada kullanılan metodoloji oyun geliştiriciler için faydalı olabileceği gibi, tekrarlanan [iterative] tasarım süreçlerinde oynanış analizlerine yönelik bir model sunmuştur. Oyun tasarımcılarının araştırma tasarımı bölümünde yer alan metodolojileri oyun analizi süreçlerinde uygulayabileceği düşünülmektedir. Araştırma kapsamında oyuncuların farklı türlerde oyun oynamış olmaları örneklem boyutlarının az olmasına yol açmıştır. Bu nedenle ileride oyuncu deneyimine yönelik yapılacak araştırmaların tek oyun türü özelinde yapılmasıyla bu sınırlılığın aşılabileceği düşünülmektedir.

21. yüzyılda, medya kullanımına ilişkin bilimsel çalışmalar öncelikli olarak bireyler ve toplum üzerindeki olası olumsuz sonuçlara odaklanmıştır: saldırganlık, uyku eksikliği, sosyal kaygılar ve diğer sağlık sorunları bunlardan sadece birkaçıdır. İletişim araştırmalarının odağına aldığı konulardan biri olarak medya psikolojisi, medya kullanımına bağlı olası sorunlu meseler üzerine eğilmiş, araştırmacı, kullanıcı ve karar vericiler için bu sorunları en aza indirmek amacıyla çeşitli araştırmalarla yol göstermiştir. Ancak kültürel ve toplumsal değişiklikler medya kullanımının kullanıcıda kimi zaman olumlu veya faydalı etkilerinin olabileceğini göstermiştir. Bu bağlamda pozitif medya psikolojisi kişinin psikolojisini olumlu anlamda etkilebileceği

durumlara odaklanmaktadır. Dijital oyunların olumsuz yönlerini göz ardı etmemekle birlikte basitçe iyi/kötü ayrımı üzerinden incelenmemesi gerektiği düşünülmektedir.

Bireysel iyi oluş haline ilişkin çalışmaların yer aldığı ikinci bölüm, pozitif medya psikolojisinin dijital oyunlar ekseninde tartışılması için bir zemin oluşturmuştur. Sosyal psikologlar ruh sağlığını tanımlamak amacıyla öznel iyi oluş kavramını kullanarak temelde bireylerin kendi hayatlarına ilişkin bir değerlendirme sunulmasını sağlar. Bu araştırma oyuncuların oyun deneyimi sonrasında duygusal, sosyal ve psikolojik iyi oluşlarını değerlendirmiştir. Oyuncuların duygusal iyi oluşlarında artış gözlemlenirken, psikolojik ve sosyal iyi oluşlarında anlamlı bir sonuca ulaşılammıştır. Sosyal iyi oluş bireylerin toplumsal ve kişilerarası ilişkilerine odaklanması ve araştırmanın sınırlılıkları çerçevesinde oyuncuların sosyal hayatı ekseninde bir inceleme gerçekleştirilmemiş olmasının buna neden olduğu düşünülmektedir. Oyuncuların duygusal iyi oluşlarında görülen artış, oyuncu deneyimi boyutlarında anlatı bileşeniyle ilişkilendirilmiştir. Sonuç olarak örneklem içerisinde yer alan oyuncuların oynanış esnasında temel doyumunu anlatı üzerinden gerçekleştirmiştir.

Araştırmada farklı oyun türlerinin oyuncu deneyimine etkisi de incelenmiştir. Bulgular, rol yapma oyunlarının (RPG) anlatı derinliği ve karakter özelleştirme imkânları sayesinde en yüksek düzeyde yaratıcı ifade sunduğunu göstermektedir. Macera oyunları anlatı odaklı yapılarıyla oyuncularda güçlü bir sarmalanma hissi yaratırken, aksiyon oyunlarının anlık geri bildirim mekanizmaları ve hızlı tempolu oynanışı, en yüksek etkileşimi sağladığı görülmüştür. Çalışma, oyuncu deneyimlerinin oyunların yapısal özellikleriyle şekillendiğini, ancak her oyuncunun deneyiminin öznel ve bağlamsal olarak farklılaştığını ortaya koymaktadır.

Bu tez ana akım medya psikolojisi yaklaşımlarına eleştirel bir bakış sunarak, dijital oyun deneyiminin oyun bileşenleri, oyuncu öznesi bağlamında tartışılması gerektiğini savunmaktadır. Böylelikle toplumsal sorunların gençlerin oyun deneyimlerinin kısıtlanması yoluyla değişebileceği düşüncesi yerine daha kapsamlı ve çok yönlü araştırmaların yapılması gerekmektedir. Buradan hareketle bu araştırma farklı oyun türlerinde oyuncuların anlatı, sarmalanma ve yaratıcı özgürlük gibi oyun deneyimine yönelik geri bildirimlerini -anket, medya günlüğü- incelemiştir. Bireysel refah ve gelişime katkıda bulunan düşünce, duygu ve davranışlara yol açan medya kullanımıyla ilişkili süreçleri üzerinde durmuştur.

KAYNAKLAR

- Aarseth E, Bean AM, Boonen H, Colder Carras M, Coulson M, Das D, et al. (2017) Scholars' open debate paper on the world health organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*. 6:267–70. doi:[10.1556/2006.5.2016.088](https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088)
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In *Proceedings of the digital arts and culture conference* (pp. 28-29). Australia: Melbourne.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Abeele, V. V., Spiel, K., Nacke, L., Johnson, D., & Gerling, K. (2020). Development and validation of the player experience inventory: A scale to measure player experiences at the level of functional and psychosocial consequences. *International Journal of Human-Computer Studies*, 135, 102370.
- Agarwal, R., & Karahanna, E. (2000). Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS quarterly*, 665-694.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2004). Violent evil and the General Aggression Model. In A. G. Miller (Ed.), *The social psychology of good and evil* (pp. 168–192). The Guilford Press.
- Andrews, F. M., & Withey, S. B. (1976). *Social indicators of well-being: Americans perceptions of life quality*. Plenum Press
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Argyle, M., Kahneman, D., Diener, E., & Schwarz, N. (1999). Causes and consequences of subjective well-being. *Well-being: The foundations of hedonic psychology*, 353-373.
- Aristoteles, M. (2020). *Nikomakhos 'a Etik*, (F. Akderin, Çev.) Say.

- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos: Journal for computer game culture*, 3(2), 149-176.
- Avedon, E. M. & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. Ishi Press International.
- Azadvar, A., & Canossa, A. (2018). Upeq: Ubisoft Perceived Experience Questionnaire: A Self-Determination Evaluation Tool For Video Games. *In Proceedings of the 13th international conference on the foundations of digital games* (pp. 1-7).
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2016). Appreciation of meaningful entertainment experiences and eudaimonic well-being. *The Routledge handbook of media use and well-being* (pp. 80-92). Routledge.
- Bateson, P., & Martin, P. (2020). *Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş*. (çev.: M. Pekdemir) Ayrıntı Yayınları.
- Berkman, M. I., Bostan, B., & Şenyer, S. (2022). Turkish adaptation study of the game user experience satisfaction scale: GUESS-TR. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(11), 1081-1093.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. Kalkedon Yayınları.
- Binark, Mutlu ve Günseli Bayraktutan-Sütçü (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press.
- Bogost, I. (2008). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. MIT press.
- Bostan, B. (2022). *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı*. The Kitap.
- Bostan, B., & Berkman, M. I. (2017). Explorations in Game Experience: A case study of ‘Horizon Zero Down’. *Proceedings of the Eurasia Graphics*.

- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 1297-1300).
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Cheng, M. T., She, H. C., & Annetta, L. A. (2015). Game immersion experience: its hierarchical structure and impact on game-based science learning. *Journal of computer assisted learning*, 31(3), 232-253.
- Chris, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill.
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading...*, 5(8).
- Consalvo, M. (2009). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.
- Costikyan, G. (2002). I have no words and I must design: Toward a critical vocabulary for games. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, vol. 1, 6.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (Vol. 1990). New York: Harper & Row.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43(3), 814-825.
- Demirci, İ., & AKIN, A. (2015). Ruh Sağlığı Sürekliliği Kısa Formu'nun Geçerliliği ve Güvenirliği. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 48(1).
- Diener, E. (2009). *Assessing well-being: The collected works of Ed Diener* (Vol. 331). New York: Springer.

- Diener, E. D., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of personality assessment*, 49(1), 71-75.
- Diener, E., Lucas, R. E., Oishi, S., Hall, N., & Donnellan, M. B. (2018). Advances and open questions in the science of subjective well-being. *Collabra: Psychology*, 4(1).
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları, 2.
- Eco, U. (2019). *Açık Yapıt*, (T. Esmer, Çev.), Can Sanat Yayınları, 4. Basım
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. the *International journal of computer game research*. volume 1, issue. <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- E-skop (2013). Marcel Duchamp ile bir söyleşi (N. Öрге, Çev.). <https://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchamp-ile-birsoylesi/1218>
- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent behavior*, 12(4), 470-482.
- Ferguson, C. J., & Glasgow, B. (2021). Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy. *Psychology of Popular Media*, 10(2), 243.
- Ferguson, C. J., & Rueda, S. M. (2010). The hitman study. *European Psychologist*.
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Fink, E. (2015). Bir dünya sembolü olarak oyun. (N. Aça, Çev.), Dost Yayınları.
- Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O'Brien, K. (2014). The efficacy of prescribed casual videogame play in reducing symptoms of anxiety: a randomized controlled study. *GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications*, 3(5), 291-295.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Frasca, G. (2013). *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Der.), *The video game theory reader* (pp. 221-235). Routledge.
- Freud, S. (2011). *Haz ilkesinin ötesinde; Ben ve İd*. Metis.

- Freud, S. (2014). *Uygarlığın huzursuzluğu*. Metis.
- Giardina, A., Starcevic, V., King, D. L., Schimmenti, A., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2021). Research Directions in the Study of Gaming-Related Escapism: a Commentary to Melodia, Canale, and Griffiths (2021). *International Journal of Mental Health and Addiction*. 1-7.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*. 69(1), 66.
- Gross, J. J. (1998). Antecedent-and response-focused emotion regulation: divergent consequences for experience, expression, and physiology. *Journal of personality and social psychology*. 74(1), 224.
- Gürçay H., Kepenek E., Tekin E., (2024) *Dijital Oyun Evreni: Dijital Oyun Kültürüne Bir Bakış*. Nobel Bilimsel
- Hillman, S., Stach, T., Procyk, J., & Zammitto, V. (2016). Diary methods in AAA games user research. *Proceedings of the 2016 CHI Conference extended abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1879-1885).
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.).Ayrıntı Yayınları.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).
- Işığan, A. (2012). *İnteraktiflik sorunu çerçevesinde video oyunu anlatı ilişkisi*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. University of Tampere
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2), 202049.
- Juul, J (2014). *Genre in Video Games (and Why We don't Talk [more] about it)*. The Ludologist <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2014/12/22/genre-in-video-games-and-why-we-dont-talk-about-it/>

- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Juul, J. (2012). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.
- Kahneman, D., Krueger, A. B., Schkade, D. A., Schwarz, N., & Stone, A. A. (2004). A survey method for characterizing daily life experience: The day reconstruction method. *Science*, 306 (5702), 1776-1780.
- Kelly, R. (2020). Positive Psychology and Gaming: Strength and Resilience +1. Kowert, R. (eds). Video Games and Well-being. Palgrave Studies in Cyberpsychology. Palgrave Pivot, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-32770-5_6
- King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press.
- Kosa, M., & Uysal, A. (2020). Four pillars of healthy escapism in games: Emotion regulation, mood management, coping, and recovery. *Game user experience and player-centered design*, 63-76.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication research*, 31(5), 499-523.
- Maigret, E., & Yücel, H. (2011). *Medya ve iletişim sosyolojisi*. İletişim Yayınları.
- Metin A. (2003). *Oyun ve Bügü*, Yapı Kredi Yayınları.
- Mills, D. J., & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105, 106209.
- Montfort, N. (2005). *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*. MIT Press.
- Moser, C., & Fang, X. (2015). Narrative structure and player experience in role-playing games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(2), 146-156.
- Murray, H. J. R. (1913). *A history of chess*. Clarendon Press.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.
- Nabi, R. L., & Prestin, A. (2016). *The tie that binds: Reflecting on emotion's role in the relationship between media use and subjective well-being*. Routledge handbook of media use and well-being (pp. 51-64). Routledge.

- Nacke, L. E. (2017). Positive Gaming: Workshop on Gamification and Games for Wellbeing. *Extended Abstracts Publication of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 657-660).
- Naul, E., & Liu, M. (2020). Why story matters: A review of narrative in serious games. *Journal of Educational Computing Research*, 58(3), 687-707.
- Parlett, D. S. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.
- Parnell, M. J., Berthouze, N., & Brumby, D. (2009). Playing with scales: Creating a measurement scale to assess the experience of video games. *University College London, London, UK*, 35.
- Phan, M. H., Keebler, J. R., & Chaparro, B. S. (2016). The development and validation of the game user experience satisfaction scale (GUESS). *Human factors*, 58(8), 1217-1247.
- Pine, R., Fleming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020). The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: A systematic review. *Games for health journal*, 9(4), 255-264.
- Platon (2020). *Yasalar*, (C. Şentuna & S. Babür Çev.) Kabalcı Yayınları.
- Qin, H., Patrick Rau, P. L., & Salvendy, G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107-133.
- Rick, A. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.
- Rieger, D., Wulf, T., Kneer, J., Frischlich, L., & Bente, G. (2014). The winner takes it all: The effect of in-game success and need satisfaction on mood repair and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 39, 281-286.
- Robinson, M. D., & Clore, G. L. (2002). Belief and feeling: evidence for an accessibility model of emotional self-report. *Psychological bulletin*, 128(6), 934.
- Rogers, K., & Nacke, L. E. (2017). Exploring the Potential of Game Audio for Wellbeing. *PGW@CHI PLAY* (pp. 1-7).
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.

- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Schwarz, N., & Clore, G. L. (1983). Mood, misattribution, and judgments of well-being: informative and directive functions of affective states. *Journal of personality and social psychology*, 45(3), 513.
- Schwarz, N., Strack, F., Kommer, D., & Wagner, D. (1987). Soccer, rooms, and the quality of your life: Mood effects on judgments of satisfaction with life in general and with specific domains. *European journal of social psychology*, 17(1), 69-79.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129-147.
- Sezen, Tonguç İbrahim (2011). Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası [Yayımlanmamış Doktora Tezi] İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*. MIT press.
- Simkins, D. (2010). Playing with ethics: Experiencing new ways of being in RPGs. *Ethics and game design: Teaching values through play* (pp. 69-84). IGI Global.
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.
- Stenseng, F., Falch-Madsen, J., & Hygen, B. W. (2021). Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming. *Psychology of Popular Media*, 10(3), 319.
- Suits, B. (2012). Çekirge, Oyun, Yaşam ve Ütopya (S. Sertabiboğlu, Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, 3(3), 3-3.

- T24, (2024). *Erişim yasağı getirilmişti: Roblox, "RTE: Vergiden kaçış" oyununu incelemeye aldı ve yayımdan kaldırdı.* <https://t24.com.tr/haber/erisim-yasagi-getirilmisti-roblox-rte-vergiden-kacis-oyununu-incelemeye-aldi-ve-yayimdan-kaldirdi,1180064>
- Todorov, T. (2014). *The origin of genres*. D. Duff (Eds) Modern genre theory. Routledge.
- Turkle, S. (2019). *Life on the Screen*. Simon and Schuster.
- Tyack, A., & Mekler, E. D. (2020). Self-determination theory in HCI games research: current uses and open questions. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-22).
- Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99.
- Vorderer, P., & Bryant, J. (Eds.). (2012). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Routledge.
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication theory*, 14(4), 388-408.
- Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, dynamics, experience (DDE): an advancement of the MDA framework for game design. *Game dynamics: Best practices in procedural and dynamic game content generation* (pp. 27-45). Springer.
- Walz, S. P., & Deterding, S. (Eds.). (2015). *The gameful world: Approaches, issues, applications*. MIT Press.
- Whalen, Z. (2004). Game/genre: A critique of generic formulas in video games in the context of "the real". *Works and Days*, 22(43/44), 289-303.
- Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & Floyd'Mueller, F. (2016). Player experience. *Serious games: Foundations, concepts and practice*, 243-271.
- Wittgenstein (2010). *Felsefi soruşturmalar* (Çev.Barışcan, H.) Metis Yayınları.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2002). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.

EKLER

EK 1: OYUNCU DENEYİMİ SORULARI

Anlatı Soruları	Narrative Questions
Bu oyundaki karakterlerin iyi bir şekilde geliştirilmiş olduğunu düşünüyorum.	I think the characters in the game are well developed.
Bu oyunun hikâyesini başından itibaren çekici buluyorum.	I am captivated by the game's story from the beginning.
Bu oyunda sunulan fantaziden veya hikâyeden keyif alıyorum.	I enjoy the fantasy or story provided by the game.
Kendimi bu oyundaki karakterlerle özdeşleştirebilirim.	I can identify with the characters in the game.
Bu oyundaki olaylar beni duygusal olarak etkiliyor.	I am emotionally moved by the events in the game.
Bu oyundaki olayların nasıl ilerleyeceğini görmek çok ilgimi çekiyor.	I am very interested in seeing how the events in the game will progress.
Bu oyunun hikâyesini açıkça anlayabiliyorum	I can clearly understand the game's story
Oyun Meşguliyeti Soruları	Play Engrossment Questions
Bu oyunu oynarken dış dünyadan kopmuş hissediyorum.	I feel detached from the outside world while playing the game.
Bu oyun sırasında gerçek dünyada olan biteni umursamıyorum.	I do not care to check events that are happening in the real world during the game.
Bu oyunu oynarken yorulup yorulmadığımı söyleyemem.	I cannot tell that I am getting tired while playing the game.
Bazen bu oyunu oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	Sometimes I lose track of time while playing the game.
Bu oyunu oynarken günlük kaygılarımı	I temporarily forget about my everyday

geçici olarak unutuyorum.	worries while playing the game
Bu oyunu oynamak için planladığımdan daha fazla zaman harcama eğilimindeyim.	I tend to spent more time playing the game than I have planned.
Bu oyunu oynarken diğer pek çok dikkat dağıtıcı şeyi görmezden gelebiliyorum.	I can block out most other distractions when playing the game.
Bu oyunu oynamayı bıraktığımda tekrar oynamaya başlamak için sabırsızlanıyorum.	Whenever I stopped playing the game, I cannot wait to start playing it again.
Eğlence Soruları	Enjoyment Questions
Bu oyunun eğlenceli olduğunu düşünüyorum.	I think the game is fun.
Bu oyunu oynamaktan keyif alırım.	I enjoy playing the game.
Bu oyunu oynarken sıkılıyorum.	I feel bored while playing the game.
Bu oyunu başkalarına da tavsiye edebilirim.	I am likely to recommend this game to others.
İmkânım olursa bu oyunu tekrar oynamak isterim.	If given the chance, I want to play this game again.
Yaratıcı Özgürlük Soruları	Creative Freedom Questions
Bu oyunun hayal gücümü kullanmama olanak sağladığını düşünüyorum	I feel the game allows me to be imaginative.
Bu oyunu oynarken kendimi yaratıcı hissediyorum.	I feel creative while playing the game.
Bu oyunun bana istediğim gibi hareket etmem için yeterli özgürlüğü sağladığını hissediyorum.	I feel the game gives me enough freedom to act how I want.
Bu oyunun kendimi ifade etmeme olanak tanıdığını hissediyorum.	I feel the game allows me to express myself.
Bu oyundaki şeyleri keşfedebileceğimi	I feel I can explore things in the game.

hissediyorum.	
Bu oyunu oynamanın merakımı canlandırdığını hissediyorum.	I feel my curiosity is stimulated as the result of playing the game.
Bu oyunun benzersiz veya orjinal olduğunu düşünüyorum.	I think the game is unique or original.
Bireysel Doyum Soruları	Personal Gratification Questions
Bu oyundaki engellerin üstesinden geldiğimde kendimi başarılı hissediyorum.	I feel successful when I overcome the obstacles in the game.
Bu oyunu elimden geldiğince iyi oynamak istiyorum.	I want to do as well as possible during the game.
Bu oyunu oynarken kendi performansımı çok odaklanırım.	I am very focused on my own performance while playing the game.
Bu oyunun sürekli olarak bir sonraki bölüme veya seviyeye ilerlemem için beni motive ettiğini hissediyorum.	I feel the game constantly motivates me to proceed further to the next stage or level.
Bu oyundaki zorlukların üstesinden geldikçe becerilerimin adım adım geliştiğini fark ediyorum.	I find my skills gradually improve through the course of overcoming the challenges in the game.
Bu oyunda başarılı olup olamayacağım konusunda şüphelerim var.	I am in suspense about whether I will succeed in the game.

EK 2: MEDYA GÜNLÜĞÜ SORULARI

Oynadığınız dijital oyunda sunulan hikâye veya kurulan fantezi dünyası sizi duygusal olarak nasıl etkiledi?
Seçtiğiniz dijital oyun anlatı içermiyorsa sistem kendi hikâyelerinizi yaratmanıza olanak sağlıyor mu?
Seçtiğiniz dijital oyunu oynarken dikkatinizi ve ilginizi tamamıyla oyuna verebildiniz mi?
Seçtiğiniz dijital oyunu oynarken keyif aldınız mı?
Eğer keyif aldıysanız bu duygular oyun sonrasında devam etti mi?
Seçtiğiniz dijital oyun merakınızı uyandırıp yaratıcılığınızı geliştirdi mi?
Oyun özgürce kendinizi ifade edebileceğiniz bir ortam sağladı mı?
Seçtiğiniz dijital oyunu deneyimlerken oyunda sunulan zorlukları başarıyla tamamlamak sizde başarı duygusu yaşattı ve oyun oynamaya devam etme konusunda motive etti mi?

EK 3: KATILIMCI ONAM FORMU

Değerli Katılımcı,

Araştırmaya katıldığınız için teşekkür ederiz. Mevcut çalışmanın amacı, oyuncuların iyi oluşları ve oyuncu deneyimi üzerine değerlendirmelerini toplamaktır. Araştırmanın ilk aşaması olan bu form iletişim bilgilerini toplamak amacıyla uygulanmaktadır.

Bu araştırma bir ay sürecek olup, belirli aralıklarla tek oyunculu oyun deneyiminize yönelik geri bildirim almak amaçlanmaktadır. Seçtiğiniz tek oyunculu oyun üzerine üç günde bir değerlendirme alabilmek amacıyla sizlerle e-posta yoluyla iletişim kurulacaktır. Öngörülen çizelge sizlerle paylaşılacaktır.

Naz Almaç'ın doktora tezinin bir parçası olan bu araştırmanın hiçbir kısmında kişisel bilgileriniz kullanılmayacaktır. Sonuçlar bilimsel araştırma bağlamında kullanılacaktır, verilerin bir makalede yayınlanması mümkündür. Bu araştırmanın gerçekleştirilmesi; Başkent Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler ve Sanat Araştırma Kurulunca uygun görülmüştür.

EK 4: ANKET KULLANIM İZNİ

Ölçme Aracı Kullanım İzni

Kullanmak istediğiniz ölçme aracını psikometrik çalışmalarının yapıldığı benzer örneklerde yürütülen ticari amaç gütmeyen bilimsel çalışmalarda ve uygulamalarda kaynak göstererek kullanabilirsiniz.

Çalışmalarınızda başarılar dileriz.

Doç. Dr. İbrahim Demirci
Sinop Üniversitesi

*Lütfen açıklamayı okuyup aşağıdaki bilgileri doldurup formu gönderiniz.

Merhaba,

Geliştirdiğimiz ve uyarladığımız ölçme araçlarının kullanımı konusunda açık erişimi destekliyoruz.

Bu nedenle olabildiğince ölçme araçlarını Türkiye Ölçme Araçları Dizini'ne

(<https://toad.halileksi.net>) yüklüyoruz.

Ölçme aracının TOAD sayfasında 5. satırda PDF bölümünün altına ölçeği word halini de yüklüyoruz.

Ölçme araçlarının bilgilerine TOAD üzerinden ulaşabilirsiniz: <https://toad.halileksi.net>

*Benim dahil olduğum çalışmalar: <https://toad.halileksi.net/olcek/yazar/ibrahim-demirci>

*TOAD'da yer almayan ölçme araçları için ayrıca iletişime geçmelisiniz.

EK 5: ANKET KULLANIM İZNİ

11.02.2025 14:34

Game User Experience Satisfaction Scale Applied in Turkish - Mendeley Data

 **Mendeley Data**

[Sign In / Register](#)

You are viewing a previous version of this dataset

Game User Experience Satisfaction Scale Applied in Turkish

Published: 12 August 2021 | Version 1 | DOI: 10.17632/pxnzgdz287.1

Contributors: Mehmet Berkman, [Barbaros Bostan](#), [Seray Senyer](#)

Description

449 responses are collected as the evaluation of 6 different games from 121 undergraduate students in the game design field participated in the gameplay sessions for evaluating games using the Turkish version of GUESS (Game User Experience Satisfaction Scale), which is translated through a series of back-translation and expert evaluation steps.

[Download All 227 KB](#) 

Files

 GUESS_TR_Berkman_Bostan_Senyer.csv

 GUESS-TR items.pdf

 GUESS-TR Loadings of retaining Turkish translate

Steps to reproduce

Ask participants to play a video game.
Ask them to reflect on their experience using the given Turkish translated GUESS item set, after they played the game.
Ask participants to play a different game and respond to the questionnaire again.

Institutions

Bahcesehir Universitesi

Dataset metrics

Usage

Views:	258
Downloads:	97

 [View details >](#)

Latest version

[Version 2](#) 23 May 2022

Previous versions

Version 1
Published: 12 Aug 2021
DOI: 10.17632/pxnzgdz287.1

[Cite this dataset](#)

Berkman, Mehmet; Bostan, Barbaros; Senyer, Seray (2021), "Game User Experience Satisfaction Scale Applied in Turkish", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/pxnzgdz287.1

 [Copy to clipboard](#)

Version comparison

 [Compare versions](#)

<https://data.mendeley.com/datasets/pxnzgdz287/1>

1/2

EK 6: ETİK ONAY

Evrak Tarih ve Sayısı: 19.10.2022-171287



Sayı : E-62310886-605.99-171287
Konu : Naz Almaç Hk.

19.10.2022

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 10.10.2022 tarih ve 167710 sayılı yazınız.

Enstitünüz Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi Prof. Dr. Yavuz ERCİL'in danışmanlığında Naz ALMAÇ'ın yürütmeyi planladığı, "Oyuncu Deneyimi Üzerinden İyi Oluş Halini Destekleyen Dijital Oyunların Analizi" başlıklı doktora tez önerisi değerlendirilmiş ve bilgilerinize ekte sunulmuştur.

Prof. Dr. M. Abdülkadir VAROĞLU
Kurul Başkanı

Ek: Değerlendirme Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSUB5PLR3C

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/baskent-universitesi-ebys>

Başkent Üniversitesi Bağlıca Kampüsü Fatih Sultan Mahallesi Eskişehir Yolu 18. Km 06790
Etiler/Beştepe/Ankara

Bilgi için: Gamze SONBAY
Koordinator

Telefon No 0 312 246 67 40 Faks No 0 312 246 66 05
e-Posta: adk@baskent.edu.tr İnternet Adresi: www.baskent.edu.tr
Kep Adresi: baskentuniversitesi@hs02.kep.tr

Telefon No: 246 66 66 / 2078



Sayı : 17162298.600-235
Konu : Tez Önerisi

14 EKİM 2022

İlgili Makama

Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi, Prof. Dr. Yavuz ERCİL'in danışmanlığında, Naz ALMAÇ'ın yürütmeyi planladığı, "Oyuncu Deneyimi Üzerinden İyi Oluş Halini Destekleyen Dijital Oyunların Analizi" başlıklı doktora tez önerisi değerlendirilmiş ve yapılmasında bir sakınca olmadığı tespit edilmiştir.

Bilgilerinize saygılarımızla sunarız.

Baskent Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler ve Sanat Araştırma Kurulu

Ad, Soyad	Değerlendirme	İmza
Prof. Dr. M. Abdülkadir Varoğlu	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Kudret Güven	Olumlu/Olumsuz	
Prof. Ali Sevgi	Olumlu/Olumsuz	
Prof. Dr. Işıl Bulut	Olumlu/Olumsuz	
Prof. Dr. Sadegül Akbaba Altun	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Can Mehmet Hersek	Olumlu/ Olumsuz	
Prof. Dr. Özcan Yağcı	Olumlu/ Olumsuz	

Prof. Dr. Sadegül Akbaba Altun, Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi Prof. Dr. Yavuz ERCİL'in danışmanlığında Naz ALMAÇ'ın yürütmeyi planladığı, "Oyuncu Deneyimi Üzerinden İyi Oluş Halini Destekleyen Dijital Oyunların Analizi" başlıklı doktora tezinin yapılabileceği; ancak, kullanılacak ölçekler ile ilgili izinlerin alınması gerektiği görüşündeler.

Prof. Dr. Özcan Yağcı, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı öğretim üyesi Prof. Dr. Yavuz ERCİL'in danışmanlığında Naz ALMAÇ'ın yürütmeyi planladığı, "Oyuncu Deneyimi Üzerinden İyi Oluş Halini Destekleyen Dijital Oyunların Analizi" başlıklı doktora tez önerisinin uygun olduğu düşüncelerini iletmışlerdir.

EK 7: Oyuncu Deneyimi Boyutları

Oyun Türü	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Simülasyon	9	0,817641	0,744709	0,76381	0,768707	0,754497	0,78306	27,51729
Rol Yapma	8	0,807207	0,801786	0,755357	0,812500	0,79494	0,803032	24,59849
Aksiyon	12	0,812238	0,865675	0,805000	0,805952	0,763294	0,818952	40,08531
Strateji	3	0,736474	0,727778	0,748571	0,627891	0,757142	0,72519	41,92043
Macera	3	0,931141	0,797619	0,780000	0,641497	0,702381	0,746749	20,99194
N:35								
Platform	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Akıllı Telefon	3	0,846407	0,760317	0,77619	0,705442	0,786508	0,795414	37,10075
Konsol	4	0,857653	0,84881	0,772143	0,786225	0,763691	0,802499	26,90536
Bilgisayar	28	0,80701	0,80017	0,776633	0,772740	0,759779	0,789957	31,97431
N:35								
Cinsiyet	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Erkek	24	0,804809	0,798313	0,779524	0,798129	0,754663	0,800215	32,35718
Kadın	11	0,840974	0,811039	0,768571	0,703896	0,779654	0,773625	30,69381
N:35								
Eğitim	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Lise	11	0,833128	0,792857	0,75039	0,784787	0,727273	0,775634	30,03323
Önlisans	7	0,800112	0,749320	0,79102	0,796210	0,763605	0,797609	33,52255
Lisans	11	0,790808	0,776623	0,784935	0,728757	0,781818	0,783263	35,17753
Yüksek	5	0,887347	0,914762	0,778286	0,725714	0,77381	0,801123	31,06546
Lisans Doktora	1	0,665306	0,997619	0,845714	0,997959	0,87381	0,978292	6,90086

Oyun Yılı	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
5 yıldan az	2	0,836192	0,848810	0,735714	0,744898	0,816666	0,803002	24,11545
5-9 yıl arası	2	0,755672	0,575000	0,715714	0,757143	0,719047	0,714300	24,10170
10-14 yıl arası	9	0,825481	0,791005	0,791746	0,785941	0,787037	0,801510	37,02486
15-19 yıl arası	6	0,840249	0,732540	0,754762	0,698980	0,663095	0,727645	17,42650
20-24 yıl arası	9	0,847629	0,846296	0,771429	0,747392	0,750265	0,790518	36,47721
25-29 yıl arası	3	0,758503	0,849206	0,801905	0,771429	0,812699	0,807155	32,33584
30 yıl veya daha fazla	4	0,751850	0,888690	0,814286	0,896428	0,841071	0,891212	38,67121

N:35

Oyun Saati	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
10 saatten az	8	0,789739	0,850298	0,770357	0,761224	0,781548	0,791759	31,90686
10-19 saat arası	12	0,814374	0,814286	0,788571	0,814456	0,770833	0,813101	32,16039
20-29 saat arası	7	0,863091	0,817347	0,785306	0,72449	0,75034	0,793492	32,80068
30-39 saat arası	4	0,763850	0,627381	0,744286	0,745918	0,78869	0,758063	38,12512
40-49 saat arası	1	0,971428	0,773809	0,822857	0,895918	0,688095	0,820098	16,61157
50-59 saat arası	2	0,749547	0,840476	0,774286	0,682653	0,784524	0,769568	29,58699
60 saat veya daha fazla	1	0,908163	0,821428	0,691428	0,718367	0,521428	0,677827	15,13392

N:35

Harcanan Para	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Para harcamıyorum	6	0,812854	0,825397	0,783810	0,790476	0,797222	0,815662	33,90608
10 TL'den az	1	0,560260	0,757142	0,768571	0,818367	0,647618	0,799002	18,45147
10-49 TL arası	4	0,839232	0,827976	0,785000	0,692347	0,811310	0,774785	32,44747

Tercih Edilen Tür	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Aksiyon	7	0,817867	0,819444	0,803810	0,804082	0,776984	0,810665	27,78602
Bulmaca	4	0,801927	0,812500	0,727143	0,776020	0,763095	0,794961	30,77467
Strateji	8	0,798127	0,755952	0,755000	0,616326	0,741667	0,726049	35,57007
Simülasyon	5	0,813227	0,806667	0,782857	0,838775	0,797619	0,826033	37,52207
Rol Yapma	6	0,810629	0,874206	0,789524	0,877211	0,789286	0,841391	25,85741
Platform	1	0,928571	0,790476	0,808571	0,795918	0,580952	0,772802	50,09028
Macara	4	0,854989	0,841071	0,793571	0,796939	0,772024	0,810976	29,79945

N:35

Tercih Oynanış	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
Tek Oyunculu	26	0,812608	0,821886	0,786264	0,776452	0,793040	0,807650	31,83441
Çok Oyunculu	9	0,826480	0,745767	0,746667	0,745578	0,674339	0,746236	32,30850

N:35

Acemi/Uzman	n	Anlatı	Sarmalanma	Eğlence	Yaratıcı Özgürlük	Kişisel Tatmin	Genel	Oynama Süresi
2 (-2)	3	0,849042	0,788889	0,790476	0,706122	0,754762	0,780698	36,59669
4 (0)	1	0,720408	0,969047	0,914285	0,800000	0,992857	0,873010	23,82477
5 (1)	5	0,735431	0,887143	0,766857	0,813469	0,832857	0,831780	38,68851
6 (2)	14	0,810827	0,781803	0,766122	0,763411	0,744728	0,781372	33,03227
7 (3)	12	0,855821	0,780357	0,776429	0,768708	0,736706	0,783486	27,05793

N:35