

## DİJİTAL OYUNLAR: SEKTÖR-İÇERİK VE OYUNCULAR

Mutlu Binark\*

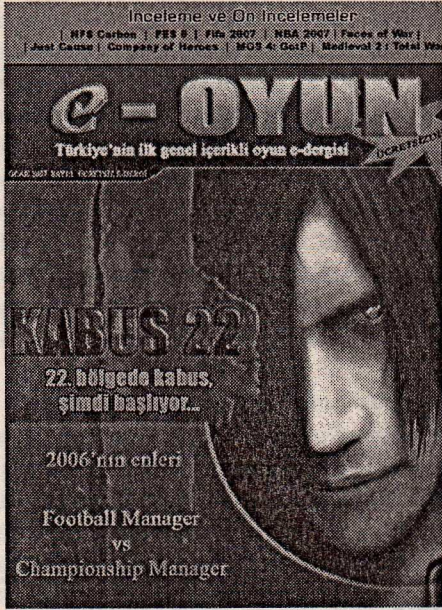
Gerçek yaşamda bireylerin toplumsal kurallara uymalarını sağlayan toplumsallaştırıcı ve disipline edici kurumlardan biri olan oyun oynama edimi sanal uzamda konsol, bilgisayar, bilgisayar ağ oyunları ve devasa online oyunlar şeklindeki alt türler içerisinde gerçekleşmektedir. Yakın zamanlarda dijital oyun kültürü reklam ve oyunun birleştiği *advergaming* olgusu ile daha da zenginleşmiş, çeşitlenmiştir. Türkçe’de ve Türkiye’deki tartışmalarda “e-oyun”, “bilgisayar oyunları” olarak adlandırılan sanal uzamdaki oyun kültürü bu çalışmada dijital oyunlar olarak adlandırılacaktır. Bu çalışmanın temel izleği dijital oyunların iletişim sürecinin üç temel ögesinin, sektörün/üreticinin, metnin/içeriğin ve oyuncunun/tüketicinin birlikte ele alınmasıyla bütünlüklü bir yaklaşımla irdelenmesi gerektiği üzerine temellenmekte ve iletişim sürecinin bu üç temel sacayağı sırayla serimlenmektedir.

### İlk Saçayağı: Türkiye’de ve Dünyada Üretim/Yazılım

Dijital oyun üretimi denilince, artık sadece yazılım ve bu üretilen yazılımın dağıtılması ve pazarlanması değil, yan ürünleri de içeren çeşitli popüler kültür metinlerinin dikey ve yatay metinlerarasılığı üzerinden işleyen geniş bir pazar aklımıza gelmektedir. Türkiye’de dijital oyun sektörü denildiğinde ise, ilk olarak yurtdışında yazılan ve piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunları, internet cafelerde ücretli ya da ücretsiz oynanan online oyunların pazarlanması; ikinci olarak da, çeşitli yerli üretimlerin piyasaya sürülmesi söz konusu olmaktadır. Yerli yazılım sektörü<sup>1</sup> İstanbul<sup>2</sup> ve Ankara<sup>3</sup> gibi büyük kentlerde yoğunlaşmış olup, üretimleri de sınırlı sayıdadır. Buna karşın dijital oyun kültürünü konu edinen çok sayıda dergi yayını ve televizyon programı<sup>4</sup>, yan ürünler olarak tüketilen yerli üretim-

\* Doç.Dr. Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi RTS Bölümü. Öğretim Üyesi





Kapak I. E-Oyun Dergisi 1. Sayı Kapağı  
www.e-oyun.netoyuncu.org

ler arasında sayılabilir. Halihazırda dijital oyun kültürünü tanıtan dergiler arasında *Level*, *Electronic Gaming Monthly*, *Chip Online*, *Game Pro*, *PC Game* sayılabilir.

Farklı yayın grupları tarafından üretilen bu dergilerin ortak özellikleri, erkek egemen dünyayı verili ve doğal kabul eden, çoğunlukla gayri-resmi, tekno-fetişizm ve tekno-ütopyanizmden beslenen bir söyleme sahip olmasıdır. Bu dergilerin söylemleri ve irdeledikleri dijital oyun dünyasına bakışları da neo-liberal ideoloji tarafından yönlendirilmiş olup, enformasyon(el) toplum olgusu aşkınlştırılmıştır. Bu dergilerde ayrıca gündelik yaşam gerçeklerinden; dünyadaki ve Türkiye'deki toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel sorunlardan beslenen içerik ile bu sorun ve olguların dijital oyun kültürü dolayısıyla tartışılmasına yönelik bir çaba da görülmektedir.

Dijital oyun dünyası ise temelde, gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre üç oyun biçemi üzerinden sınıflandırılabilir: *konsol oyunları*, *PC oyunları* ve *çevrimiçi (online) oyunları*. Ayrıca bu oyunlar, oyuncu katılım sayısı temelinde tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt türe de ayrıştırılabilir. Çoklu oyunculu dijital oyunlar, eşanlı etkileşime olanak tanınması ve oyuncular arasında belli bir deneyimin paylaşılması nedeniyle tek kişilik oyunlara göre yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sağlamaktadır. Video oyunlar şeklinde ilk tecimsel konsol oyunlarından, Atari, Commodore, Nintendo, Sega, Sony Playstation ile Microsoft ile ittifak yapan Xbox markaları ile piyasaya giren hem konsol oyunları donanımı üretimi ve hem de yazılımı üretimi ile PC oyunları genel başlığı altında toplanacak bilgisayar oyunları üretiminden günümüzde gelinen nokta internet üzerinden oynanan ve gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. Hafta, cep telefonları ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar da giderek yaygınlaşmaktadır. Cep telefonları yoluyla oynanan oyunlar artık 1990'ların başında üretilip, piyasaya sürülen yaygın olarak Tetris adlı oyun



ile bilinen Game Boy'un vb.nin yerini almıştır. Hatta cep telefonu donanım üreticileri, cep telefonlarına entegre edilebilecek mini-konsollar dahi tasarlamışlardır. Örneğin Nokia kullanıma sunduğu N-Gage aksesuarı ile, cep telefonu ile dijital oyun oynama ediminin gelişmesini desteklemektedir. İnternet üzerinden çevrimiçi oynanan oyunlar da, PC oyunları, metin temelli MUD'lar (multi-user dungeon)<sup>5</sup> ve üç boyutlu grafik temelli MMOPRG'ler (massive multiplayer online role-playing game)<sup>6</sup> olmak üzere farklılaşmaktadır. Yakın zamanlarda giderek yaygınlaşan advergaming olgusu ise, ürün ve marka tanıtımı amaçlı olup, bunu kısa süreli oyun zemini içinde gerçekleştirmeyi sağlayan bir pazarlama ve tanıtım stratejisine verilen addır. Bu oyunlar ücretsiz olup, senaryosu reklam veren şirketinisteklerine göre belirlenmektedir. Türkiye'de de Ülker için *Cafe Crown Arası* Interajans tarafından; *Profilo Karizma Game* ve Bosch Evi Adinteractive tarafından; *Fortis İdeal Aile*, *Vestel Veysel Oyunu*, *Abdi İbrahim İlaç Sıkıysa Yakala*, *Efes Pilsen Artemis'ten Kaçış*, *Bayer Turuncu Gece* MagiClick firması tarafından üretilmiştir. Advergame hazırlamanın bedeli süre ve kalitesine göre değişmekte olup, 5000 ile 15000 dolar arasındadır. Ülker için hazırlanan *Cafe Crown Arası*'nın hizmet verdiği site ilk iki güne 200 bin kişi tarafından ziyaret edilmiş ve bir oyuncunun oyunda kalma süresinin yaklaşık olarak dört saat olduğu tespit edilmiştir.

*Level* dergisi ise dijital oyunları, *hem tematik hem de teknolojik özelliklerine* göre şu şekilde sınıflandırmaktadır:

- Ağ Oyunları (Örneğin Counter-Strike, UT2004, Battlefield serisi)
- Aksiyon Oyunlar (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA)
- First Person Shooter (FPS)
- Macera Oyunları
- Motorsporları ve yarış oyunları
- Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG)
- Simülasyon Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları

*Dijital oyunların üretimi süreci*, ilk olarak, öykü ve karakterlerin tasarımı, prototiplerin üretimi; ikinci ve/ya eş anlı olarak, bu tasarıma finans kaynakları bulunması; üçüncü olarak, bu finans kaynaklarının platform üreticisi, lisans sahibi, yatırımcı, yayıncı vb. olarak ayrıştırılması; dördüncü olarak, demo üretimlerin hazırlanması ve denenmesi; beşinci olarak, ön testlerin sonuçlarına göre lisanslama ile ilgili gerekli işlerin yapılması; altıncı olarak, oyunun üretim aşamasında yerleştirilmesi; yedinci olarak, oyunun yazılması/basılması; sekizinci olarak, oyunun dağıtılması ve uygun pazarlama stratejilerinin kullanılması; dokuzuncu olarak, satış gelirlerin elde edilmesinden oluşur (Kerr, 2006:42). Dijital oyun üretimi sürece ilişkin bu açıklamadan görüleceği üzere, yazılım sektörü meta üretimi yapan önemli bir kültür endüstrisidir. Anyspec Firmasından Erol Bozkurt dijital oyun yazılımını üç katmana ayrıştırarak açıklamaktadır: ilk ve öncelikli katman oyunun akışı ve mantığına yönelik programlamadır ki bu sinopsisi, senaryoyu ve karakterizasyonu içermektedir. İkinci katman, oyun dünyasının temel dinamiklerine yönelik programlamadır ve bunu üçüncü katman izler: grafik programlama.<sup>7</sup>



Endüstrinin hali hazırda yatırım yaptığı türler, donanım biçimi, yatırım maliyetleri ve oyuncu sayısına göre de şu şekilde sınıflandırılmaktadır:

- ilk olarak, sabit donanım ile oynanan, oyun geliştirimi maliyetli olan, geliştirim süresi yaklaşık 18 ay süren ve ortalama 12 ile 40 kişi tarafından oynanabilen kartuş veya cd. de satılan konsol oyunları (örneğin PS2'deki *Final Fantasy*, Xbox'daki *Halo*; Xbox 360'da *Lost Odyssey*, *Halo 3*, *Gears of War*, *Dead Rising*, *Saints Row*; Game Cube'deki *Donkey Kong*; PS3'de *Heavenly Sword*, *Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots*, *Final Fantasy XIII*, *Devil May Cry IV*, *Tekken 6*; Nintendo Wii'de *The Legend of Zelda:Twilight Princess*, *Super Mario Galaxy*, *Red Steel*, *Metroid Prime 3:Corruption*);

- ikinci olarak, oyun geliştirim maliyeti daha az, geliştirim süresi yaklaşık 15 ay olan ve ortalama 12 ile 15 kişi tarafından oynanan, cd.de satılan PC oyunları (örneğin *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Quake*, *Black and White*),

- üçüncü olarak geliştirimi çok uzun süren ve çok maliyetli olan, cd.de satılan veya internetten ücretli veya ücretsiz indirilen ancak sadece çevrimiçi oynanabilen devasa online oyunlar (örneğin, Blizzard/Vivendi'nin *World of Warcraft*, NC Soft'un *Lineage II*'si);

- dördüncü olarak, düşük maliyetli, geliştirimi 6 hafta ile 3 ay arasında değişen, çevrim içi satılan az oyuncuyla oynanabilen küçük oyunlardır (örneğin cep telefonları için *Snake*, *Frogges* veya çeşitli PDA oyunları) (Kerr, 2006: 46-47).

Oyunun oynanacağı donanımın da nasıl bir donanım olacağına tasarım aşamasında karar verilmek zorundadır. Örneğin, Sony PS2, Sony Ps3, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Nintendo Wii, Microsoft Xbox360 gibi konsolların sabit olması, aynı donanımda oynanacak oyunların fiyat politikasını etkilemektedir. Dijital oyunların türleri gelişirken oyunun oynama biçimini ve gerekli unsurlarını da değiştirmektedir. Oyun kartuş, cd., dvd. veya internet'ten indirmeye değin farklı şekillerde temin edilebilmektedir. Örneğin, oyun biçimindeki değişmeye örneği şu şekilde verebiliriz: devasa online oyun oynamak isteyen kişinin mutlaka çevrimiçi olması gerekmektedir. Devasa online oyunlar arasında en popüler olanları *EverQuest*, *Knight Online*, *Ultimate Online*, *World of Warcraft*, *Guild Wars*, ve yakın zamanlarda bir Güney Kore firması olan Joymax'ın ürettiği ve ücretsiz olarak oynanabilen ancak birtakım itemlerin ücret karşılığı satın alındığı *SilkroadOnline*<sup>8</sup> sayılabilir. Devasa online oyunların, konsol oyunları ve PC oyunlarından farkı, oyuncu ve/ya oyuncuların eş anlı olarak oyuna yaptıkları zaman yatırımlarının toplumsal, kültürel ve siyasal maliyetinin görece yüksekliğidir. Bu oyunlarda başarılı olabilmek için, sanal karakterin görevlerini yerine getirmesi, klan tarzı örgütlenmelere dahil olması, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesi gerekmektedir. Bu durumun oyuncunun gerçek dünyasına bir yansıması ve gerçek dünyadaki sosyal ağlar ile kimlik tasarımlarının bu dünyaya aktarılması da söz konusudur. Devasa online oyunların konsol ve PC oyunlarından bir diğer farkı da, yukarıda kısaca söz edilen üretim maliyeti fazla ve üretim sürecinin uzun olmasıdır. *Ultimate Online*'in yaratımı iki yıl sürmüş ve betası 25.000 kişi tarafından denenmiştir. Bu oyunun geliştiriminin 15 milyon euro civarında olduğu tahmin edilmektedir (Kerr, 2006:47). 2003 yılında San Fransisco merkezli Linden Lab. Tarafından geliştirilen *Second Life* dünyasında, oyuncular bir karakter yaratmakta ve bu karakteri çevrimi ortamda yaşatmaya çalışmaktadır. Bu dünyada "linden" adlı bir dolara eş para birimi kullanılmakta olup, bu oyunda kullanılması için kredi kartıyla harcama yapılması gerekmektedir. Halihazırda bu oyunun sunduğu zeminin 690.000 vatandaşı bulunmaktadır (Kıvırcık, 2006:130).



Dijital oyun yazılımı halihazırda ve gelecekte en önemli kültür endüstrisidir demek hiç de yanlış olmayacaktır. Gerek dijital oyun oynama ediminin tüm dünyadaki yaygınlığı gerekse oyunların metinlerarasılığı ile buna bağlı yan popüler kültür metinlerinin/ürünlerinin yoğun tüketimlerinin gerçekleşmesi göz önüne alınca kültür endüstrisi ve hükümetler bu alana giderek daha fazla yatırım yapacaktır. Hatta dijital oyun dünyasında yaratılan sanal ekonomi ile kaynaklar bir çok ülkenin reel ekonomisinden fazladır. Bu olgu da kapitalist pazar ekonomisinin iştahını kabartmaktadır.

### İkinci Sacayağı: İçerik/Metin

Dijital oyunların içerik/metin kısmına gelince, oyunlar temel öykülerine göre, macera, korku, alternatif gerçek tasarımı rol yapma/canlandırma olmak üzere sınıflandırılmaktadır. Dijital oyunları metin ve metne verilen tepki bazında ortaklayan özellikleri ise şu şekilde sıralayabiliriz:

- Anlatı kurgusunun hedef yönelimli olması, diğer bir deyişle belli birtakım güzergâhların takibi ve belli sonuçlara varılması,
- Oyunların zorlayıcı birtakım kuralları vardır, bu kurallara uyulduğu takdirde oyunun evreni içinde oyuncu başarı ve verimli bir şekilde varolabilir,
- Geleneksel oyunlara göre hızlı karar vermeyi, seri biçimde tıklamayı gerekli kılar,
- Dijital oyunlar oyunun kurallarını, mantığını ve izlenmesi gereken temel birtakım stratejileri sanal uzamda kendisi öğretir, yani oyunun kendisi ilk olarak eğitmenlik işlevini yerine getirir,
- Sanal uzamda var olan temsil pratikleri, oyun süresi dışında da var olmaya devam eder, analog ve mekanik sınırlamalardan bağımsız olarak var olurlar,
- Sanal uzamda var olan bu oyunlar etkileşimseldir,
- Anlatısaldır, ana anlatı alt-anlatılarla desteklenir (Doğu, 2006:367).<sup>9</sup>

Dijital oyunların metni bazında önemli olan oyuncuya seçeceği karakterlerin verili kimliklerinin nasıl sunulduğu, görsel ve işitsel ikonografinin temel öğelerinin neler olduğu, öykünün beslendiği metinlerarasılığın boyutu, olay örgüsünün nasıl geliştiği, diğer oyuncularla etkileşime ne düzeyde ve hangi biçimlerde olanak tanıdığıın irdelenmesi gereğidir. Örneğin, oyunların çoğu başat mitleri, verili toplumsal önyargılarını, tanımlanmış cinsiyet rollerini, homofobik ve ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal uzama taşımaktadır. *SilkroadOnline*'deki Türk klanlarından sadece birisi olan Turkishfire'in forum sitesinde "Türk'ün Türk'ten başka dostu var mıdır?" konulu bir anket uygulanmış, yanıtlar Metin I'de görüleceği üzere şu şekilde olmuştur:

Metin I. [www.turkishfire.forumup.com/erişim2](http://www.turkishfire.forumup.com/erişim2) Ekim 2006.

#### Türk'ün Türk'ten başka dostu var mı?Sadece fikir

Elbette var ama bir o kadar da Türk Türke düşman	56%	[ 25 ]
Dünyanın bir ucundan Türk sınırlarına yaklaştıkça sevilmemeye oranımız artıyor.		
İçimizde daha da büyüyor...	13%	[ 6 ]
Aslında kimsenin kimseye problemi yok pozitif düşünüp oyundan keyif alalım	29%	[ 13 ]
<b>Toplam Oylar : 44</b>		

Bu yanıtlar, *SilkroadOnline*'deki Türk oyuncuların kurduğu, yabancıların üye alınmadığı klan örgütlenmelerinden bazılarının "Türk'ün Türk'ten başka dostu yoktur" anlayışı çerçevesinde birleşip "union" (kabile) oluşturma çağrısı ve bunun gerçekleşmesiyle sonuç-



lanmıştır Metin II'de union oluşturma çağrısını, Metin III'de ise Türk klanların toplantısı (Bakınız Şekil I), oluşturulan union ve alınan kararlar görülmektedir. Benzeri şekilde aynı oyunda yabancı klanlara karşı Türk klanları oluşturdukları union (kabile) çatısı atında bir savaş gerçekleştirerek, Şekil II'de de görüleceği üzere sanal uzamda gerçekleşen dilsel pratiklerde kahramanca düşmanlarla cenk edilmiştir ve bu cenk, popülist milliyetçi söyleme oyuncularından birinin slogan temelli çığırmasıyla hemen entegre edilmiştir: TaTaTaNgA-laR klanından Blade\_44 adlı oyuncunun çığırmasıyla "Türklüğümüz göklerde bir sancak, Allah'ın huzurunda eğiliriz biz ancak...Tüm Türklere selam".

Metin II. [www.turkishfire.forumup.com/erisim2\\_ekim\\_2006](http://www.turkishfire.forumup.com/erisim2_ekim_2006).<sup>10</sup>

BlueKing



Kayıt: 05 Oca 2006

Mesajlar: 78

Nerden: İzmir

Tarih: Cmt Tem 29, 2006 7:41 pm

Mesaj konusu: Türk Guild Baskanlarına Cagri

Herkese Selamlar;

SilkRoad ın ilgi ve beğenisinin artması üzerine Türk player rakamunda önemli bir artış gözlenmektedir. Bu bağlamda yeni oluşan grup ve gruplaşmaların bilinçli bir şekilde oyuna başlamaları mevcut oyuncuların düzeni ve Türk playerların geleceği açısından önem temsil etmektedir. Hiç bir SilkRoad oyuncusu ko kaçını playerlarla kalitesiz, küfür kültürünü kendilerine kimlik bellemiş dağınık ve barbar oyuncu düzenini (ki zaten bunu SilkRoad kaldırmaz- Oyunun zorluğu bu kesimi püskürtür) yansıtmayacak veya varsa temizliyecek bir anlayış için Tüm klan liderlerine buradan çağrıda blunuyorum.

Bu bağlamda öncelikle Türkler arası iletişimin sağlanması - kavga ve tartışmaların son bulması veya hiç bir şekilde SilkRoad da yer almaması. Türk kervanlarının Türk hırsızlar tarafından soyulmaması veya Hunter ların Türk hırsızlara dalmaması gibi gizli bir müttefik düşünce ve bu gibi bir bilinç kazanmak adına tüm klan liderlerini 1 member ı ile toplantıya çağırıyorum. (dier serverlardan arkadaşlarda gelebilir buluşma server ı aege olacaktır)

Bilindiği üzere Almanlar ve Fransızların vb bir çok devletin önemli birleşmeleri gözlerden kaçmazken çok sayıda Türk oyuncu olmasına rağmen dağınık bir düzende başansağma sorunlu şekilde ilerlemeye çalışmalarında gözönündedir. Bütün bunların son bulması ve oyundaki vietnamlı hegemonyasının ortadan kalkmasını ve Türklerinde olmaları gereken yerlerde olmasını temenni ediyorum.

Başlıca problem olduğunu düşündüğüm konular kabaca:

a- Oyuna başlayan Türk grupların sp kasma ve skil kombinasyonları hakkında bilinçsiz giriş yaparak sonuçta da zayıf çarlar büyüterek zaman kaybetmelerini önleme adına bilinçlenme

b- Klanlar arasındaki iletişimsizliklerin son bulması tartışma yaşayan üyelerin klan masterları tarafından doğru yönlendirilmesi ve belki de ileriye yönelik oluşabilecek bir türk birliğinin temelini atılma sinyalleri.

c- Küfürlü ve kalitesiz oyuncu profiline oluşmaması yok edilmesi veya birlik içinde barındırılmaması. Büyükle rin küçüklerine doğru örnek olup yönlendirilmesi.

d- bazı üyelerin ağızlarından: MaNNia (g Romania)=All Turks Noob TR mean fcing noob Pascalle (g Conersity) You are and all Turks names same =shish kebaps. All Turks shit. bu tip cümlelere cevap verebilecek bir Türk varlığı ve saygınlığının olması yani demek istediğim olay kimseyi susturmak değil. Ama Türklerin oyunda zayıf olduğu için elaleme at koşturcak alan açılması.

Bu yazıya hemen bir eleştiri veya bir cevap amacıyla kanı kaynayan Türk arkadaşlara diyorum ki: bizim devletimizde her maça hakemlik yapabileceğini düşünen, her ülkenin başbakanlığını yapabilecek kadar her konuya ve her olaya yorum yapan ama iş icraata gelince hiç ses çıkarmayıp 3 maymunu oynayan gelecekte ŞEREFLİ MAĞLUBİ-



YET kelimesini bize hiç unutturmayacak yeterince insan var. Bu çağrı icraat çağrısı lv70%99 oldum oyun adına biraz üretmek istiyorum.Bu yazıya didişmeyin..

Toplantı yapmak isteyen ve gelmek isteyen klanların bu yazı altında kendi isimlerini ve gelecek memberının ismini yazması yeterlidir.Tarih ileriki aşamada toplu olarak belirlenip bu yazının altına eklenecektir.Ve de global chatlerden oyun içinde duyurulacaktır.Saygı duyanlarada duymayanlarada şimdiden sonsuz teşekkürler.

Aege Server Sky guild Master : BlueKingTR

BLUEKING-Hayat Sana Bir Sürü Limon Sunabilir-Sen Limonlardan Limonata Yapabilmelisin...  
En son BlueKing tarafından Cmt Tem 29, 2006 9:57 pm tarihinde değiştirildi, toplamda 1 kere değiştirildi

Metin III. [www.turkishfire.forumup.com/erisim2](http://www.turkishfire.forumup.com/erisim2) ekim 2006.

**BlueKing**

Kayıt: 05 Oca 2006

Mesajlar: 78

Nerden: İzmir Tarih: Pzr Ağu 27, 2006 11:04 pm Mesaj konusu: Turk guildleri 2. toplantı

Herkese teşekkürler . Türk klanlarının aege serverındaki 2. toplantısında sonuçlandı.İlk toplantıda yer alan tarafların onayıyla yapılan 2. toplantı oldukça olumlu geçti buradan toplantılara katılan ve bize destek olan guildlere ve başkanlarına :

Turkishfire(AKSOYTURK)

Dehşet(ChengizKhan)

\_Dreamover\_(HorriFIC)

King Turks(ANACONDA77)

Hero turks(Lord Bugra)

Panterler(Yarahısurat)

Turkiyem(Lorikam)

osmanlılar(YAVUZSULTAN)

SeverOfLife(PlazmiC)

Turk\_Lokumu(soulelandil)

The\_Lords(LordKanda)

Ve daha klansız gelen arkadaşlar tek tek teşekkürler.

Ne mi yaptık? 2 toplantıya 100den fazla kişi katıldı. iyi bir rakam..

a-kaliteli player ve güçlü bir çar yaratma

b-hack yöntemleri ve korunma çeşitleri

c-scammerler yöntemleri ve korunma çeşitleri

d-ikili işkilerde ks küfür vb durumlardan yerli ve yabancı farketmez kaçınılması. Ayrıca tanışıldı - kaynaşıldı bu bağlamda yeni oluşum sürecinde olan 8 klan birleştirilerek union oluşturuldu.Toplantılar sonunda 8 klanın katıldığı bir event organize edildi ve 1.200.000 gold (nacizane) ödül dağıtıldı.

Event organizasyonu ve toplantılar oluşturulurken bana yardımcı olan klan arkadaşlarıma ayrıca çok teşekkür ederim.

BlueKingTR

Turk guildlerinin gizli ekurisi guild : Sky

BLUEKING-Hayat Sana Bir Sürü Limon Sunabilir-Sen Limonlardan Limonata Yapabilmelisin...

Turkishfire'in forum sitesinde yapılan bir tartışmada, yabancı birtakım klanların Nazizmi imleyen simge kullandıkları saptandığı ve bunların kullanımının kaldırılması için ana sunuculardaki moderatörlere iletileceği belirtilmektedir. Burada belirtilmesi gereken ilginç bir husus, yabancı klanların Nazizm simgelerini kullanmasından rahatsız olan bu Türk klan-



nu üyelerinin, avatarların üzerinde "TR" kısaltmasını ekleyerek hem klanlarının hem de kendilerinin milli ve etnik kimlik aidiyetlerini ifade etmeleridir. Hatta Türk üyelerin olduğu klanlar kendilerine "Türk olmayı" imleyen logolar ve simgeler tasarlamaktadır. Turkishfire'in forum sitesinde bu konuyla ilgili bir tartışmada bir oyuncunun klan simgesi olarak Atatürk'ün fotoğrafının kullanılmasını önerdiği de görülmüştür. *Silkroad Online*'in tartıştığı bir diğer forumda (forum.donanimhaber.com) da yüzbaşı, onbaşı rütbeleri alan "Turkish-Hack Guild" üyeleri, Hz. Muhammed aleyhine Batı dünyasında sarf edilen hakaret içeriği taşıyan metinlere yönelik olarak, bu sitelerin hacklenmesi önerisini geliştirip, tartışmaktadır.<sup>11</sup> Bu öneri tartışılırken klan üyelerin ürettiği söylem hem ırkçı hem de cinsiyetçidir. "Türk'lerin Türklerden başka dostu yoktur" önyargısı sanal uzamda da teyit edilmekte, üstelik oyun içinde "Türklüğe" ve "İslamiyete" yönelik sözlü tacizler union oluşturmak ya da belli siteleri hacklemeyi örgütlemek şeklinde "ciddiye" alınmaktadır (Bakınız Metin IV).

Metin IV: Kayıt [http://forum.donanimhaber.com/m\\_9620379/tm.htm](http://forum.donanimhaber.com/m_9620379/tm.htm)

#### **Dragon Rider**

Yüzbaşı

Mesaj: 655

1 Ekim 2006; 14:54:47

2 gün önce GM'lere ana avrat küfür ederek başladı...Sonra serverdaki oyuncuların çoğunu sövmeye başladı...Sonra Turk'lere ve dinimize küfretti...Sonra guildleri sövmeye başladı...Ve halen devam ediyor...

Evt Red Sea'de Heavenly isimli şahıs server'da milleti kusturacak seviyeye geldi...Belki 500 den fazla global atmıştır adam makineli tüfek gibi küfür,hakaret vs... yağıdır...

Eet bu rezillik olsada asıl rezillik GM'lerin hala bu adamın global atmasını engellememeleri...Onu bırakın ben GM'lerin 2 gündür server'a adım atıp atmadığından Şüpheliyim...Burdan çok rahat iddia ederim ki Silkroad çok rezil bir yöne doğru ilerliyor...Botter'lar vs.. derken Şimdi de böyle şeyler çıkmaya başladı...Bir sürü kişi bu adam yüzünden Global attı adamı susturabilmek için.

[Ekteki dosya \(1\)](#)

Dijital oyunların dünya tasarımları da gerçek dünyadaki verili ve egemen popüler kültürel kodlardan beslenmektedir. Örneğin, bu çalışmada kısaca irdelediğimiz *SilkroadOnline*'e bakacak olursak, bu *sözde* alternatif dünya tasarımı, oryantalist imgelerden beslenen bir mizansene ve karakterizasyona sahiptir. Dijital oyunlar genelde iyi ve kötüler arasındaki egemenlik mücadelesine temellenmektedir, böylece bu ikili karşıtlıklar üzerinden başat mitler yeniden üretilmektedir.

#### **Üçüncü Sacayağı: Kullanıcı/Oyuncu**

Sanal uzamda oyun kültürünün üçüncü sacayağını da kullanıcı-oyuncu oluşturmaktadır. Dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yaşamda oynanan oyunlardakinden farkı oyuncunun "oyunda/oyunun içinde" olmasıdır. Oyuncu, dijital oyunun zamanı ve uzamına bağlanmıştır ve oyundaki varlığının başarısı bu adanmışlığın yoğunluğuna bağlıdır. Özellikle devasa online oyunlarda ortalama bir oyuncunun geçirdiği zaman haftalık 5.7 oturum civarındadır. *Ultimate Online*'nin bir oturumu ise yaklaşık olarak 4 saat sürmektedir (Hand ve Moore, 2006:172). Bu veriler ışığında, oyuncunun oyun dünyasına "bağlanmasının" ya da diğer bir deyişle "adanmışlığının" gerçek yaşama ve toplumsal ilişkilere etkisinin boyutları daha kavranabilir hale gelecektir. Dijital oyunla-



rın dünyasında habitus'unu inşa etmek isteyen birey "sanal kariyer" yapmak zorunda kalmaktadır.<sup>12</sup> Oyuncunun sanal uzamdaki habitus'u, oyuncunun gerçek yaşam-sanal uzam arasındaki geçişlerini ve diğer oyuncularla kurduğu toplumsal ilişkileri belirlemektedir. Bourdieu'yu izleyerek söyleyecek olursak, oyuncunun sanal uzamdaki habitus'u gerçek yaşamdaki oluşan bir dizi yapılandırılmış bilgi dizileri, yargı ve beğeni konumlandırılmaları (RL habitus'u) içerisinde gerçekleşmektedir (Türkoğlu 2004:49). Özellikle devasa online oyunlarda, oyuncuların birlikte "parti yapmaları"-birlikte ortak hedefe karşı mücadele etmeleri ve güçlerini birleştirmeleri- ya da "LAN partileri"-oyuncuların belli kuralları ve uzlaşmaları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyun kültüründe Michel Maffesolli'nin deyişiyle "yeni bir tür kabileciliğin" ortaya çıkmasına da yol açmıştır. Bu tür sanal uzamda kurulan klan yapılanmalarında, lider ve onun yardımcılarının sıradan üye oyuncuların oyunun temel hedefine daha kolay ve disipline bir şekilde ulaşmalarını sağlayacak bir takım stratejiler geliştirmekte olduğu, adeta sanal bir örgüt kültürü yarattıkları görülmektedir. Tıpkı ulusun hayal edilen bir cemaat olması gibi, sanal uzamda da imgenmiş ve kurulmuş bir aidiyet tasarımı ve bu kimlik paylaşımı çerçevesinde oyuncular bir araya gelerek oyun oynamakta, toplumsal ilişkiye girmektedir. Bu hayali sanal örgütlenme bir takım simgelerle ve materyal kullanımlarıyla oyuncuların zihinlerinde yaşama geçirilmektedir. Örneğin, *SilkroadOnline*'de Sky klanının kurt sahibi olması gibi.<sup>13</sup> Bu konuda klan üyeleri arasında bir sormaca uygulanmış, klanın satın alacağı hayvan-simge için oylamaya katılan 73 kişiden %41'i kurdun satın alınmasını istemiş ve Tarkan çizgi romanına gönderme yapmışlardır.<sup>14</sup> Metin V'de görüleceği üzere, Ottoman Klanının bir mensubu, oyunun geçtiği Hotan'ın gerçek yaşamda tekabül ettiği yeri araştırarak, forum sitesinde diğer oyuncuları bilgilendirmiştir. Bu bilgi üzerine, oyunun diğer oyuncuları da Çin ve Orta Asya topraklarında geçen bu oyunda "Türk kültürünün" izlerini aramaya/keşfetmeye çalışmışlar, foruma uydu görüntüleri, fotoğraflar yüklemişlerdir.

Metin V: [http://forum.donanimhaber.com/m\\_9604702/tm.htm](http://forum.donanimhaber.com/m_9604702/tm.htm)

#### LORD WESTSIDE

Yüzbaşı



Mesaj: 748

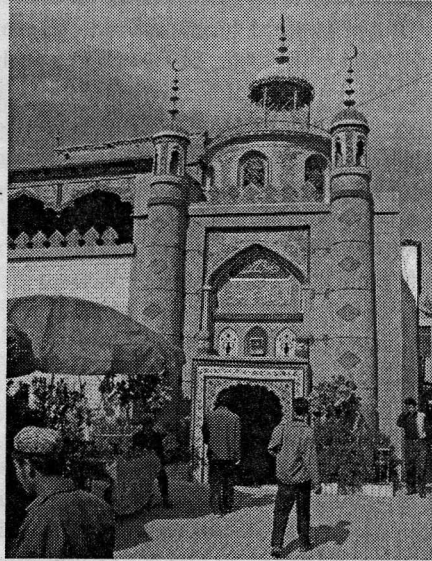
30 Eylül 2006; 18:52:11

internette dolanırken rastladım.bakin belki hoşunuza gider.

işte gerçek hotandan bir resim.



Alayına İsyân Ölümüne OTTOMAN  
LORD\_KARAKAN for OTTOMAN\_TR Level 70 Full Str  
Thief Gördümü Türk Yabancı Farketmez.KESERİM!!!





Oyuncunun sanal uzamda kendini konumlandırması gerçek yaşamdaki varlığını madde olarak da etkilemektedir. Örneğin, kimi zaman bazı oyuncular oyunda kazandıkları sanal altını, banka hesabı ya da posta hesabı vererek "gerçek YTL" karşılığı başka bir oyuncuya satmaktadır. Sanal para, gerçek paraya dönüşebilmektedir. Oyunda başarılı olmak için harcanan zaman ve "level kasılması", kapitalist pazar ekonomisinde oyuncunun küçük burjuvaziye dönüşmesine katkıda bulunmaktadır. Habitus'un sanal uzamda oynanan dijital oyunlarda nasıl konumlandırıldığına bir diğer örnek ise klanların oyunda üretilmiş olan coğrafyada belli bir mekanda bir araya gelerek toplanmalarıdır. Adeta böylece klanın sınırları çizilmekte ve merkez bürosu tescil edilmektedir.<sup>15</sup> Bu özel mekanlar ya bir dağın tepesi ya da tapınakların içidir.

Çevrimiçi oyunları oynarken oyuncuların karşılaştığı ana sorun LAG'lar, yani sunucu ve istemci arasındaki şebeke trafiğine bağlı olarak ping süresinin artması durumudur (Maşlak, 2006:93). Özellikle devasa online oyun oynanırken, LAG'lar meydana gelirse, ekrana gelmesi gereken görüntüler atlanmakta, oyuncu bu süre zarfında herhangi bir şekilde oyuna katılamamakta ve görüntünün normal akışına dönmesini beklemek zorunda kalmaktadır. Ancak, görüntü normale dönse de oyunda bu süre "yaşanmış" ve öykünün akışı devam etmiş olmaktadır. Örneğin, *SilkroadOnline* dünyasında LAG sorununu protesto etmek için Aege sunucusunda tüm oyuncular Jangan'dan Hotan'a birlikte yürüyüş yapmışlardır. Çünkü bu oyunun özellikle Türk oyuncular arasındaki diğer popüler oyun *Knight Online* ile karşılaştırıldığında en büyük handikapı LAG'lardır. Bu nedenle LAG'ları protesto etmek için bu türden gerçekleştirilen sanal bir toplumsal eylem, oyuncuların bu soruna verdikleri önemi göstermektedir. Ancak, aynı dünyada tüm oyunculara açık "all" platformunda dünyada olup biten toplumsal, siyasal, ekonomik veya kültürel olaylara ilişkin yorum veya iletilere rastlanmamıştır. Bu da, sanal uzamın bir takım teknik alt yapı sorunların, oyuncular tarafından kendi öznel dünyaları ile gündelik yaşamları için daha önemli görüldüğünü göstermektedir. Burada sanal uzamda oyun oynama etkinliğinin ardında yatan nedenler de etkili olmaktadır. Bu oyunlarda temel amaç hep başarılı olmak ve kazanmaksa, zaten doğal olarak bu oyunlar gerçek yaşamdaki iktidar ilişkilerinden farklı bir dünya tasarımı sunmamaktadır. Hatta, bu oyunların anlatıları, gerçek yaşamdaki her türlü iktidar ilişkisini, cinsiyetçiliği, ırkçılığı, faşizmi, neo-faşizmi, otoriteryanizmi, lidere tapıcılığı, kitle psikolojisini doğal kılmaktadır. Tıpkı "*Hükümran Senfoni*"nin tanıtım metninde belirtildiği üzere: "Ve Hükümran Senfoni'de hangi enstrüman olacağınıza siz karar vereceksiniz", ya da "Egemenliğin peşinde sadece bir piyon olmak..." gibi (Okyay ve Göker, 2006:18-19).

Oyun dünyasının anlatısında millî ve etnik kimlikler avatar adı ve klan adı seçimiyle ifade edilirken, güncel siyasal olaylara ilişkin olarak oyuncular arasında gündem yaratımı veya gerçek dünyanın belirli gündeminin sanal uzama aktarılmasına yoğun olarak rastlanılmamaktadır. Ancak, forum sitelerinde "Boykot İsrail", ya da "AB ve IMF'ye HAYIR, Millî Ekonomi Modeline EVET" şeklinde logo ve sloganların avatar bilgilerine eklendiği görülmüştür.

Bilgisayar dolayımı iletişimin özelliklerini inceleyen Nancy Baym, çevrimiçinde yaratılan benliklerin/kimliklerin çevrimdışı kimlikler ile tutarlı olduğuna dikkat çekmektedir (aktaran Castells, 2005:481). Sanal oyun dünyasında yaratılan avatarların söylemsel pratikleri ve edimlerinde bu nedenle kişinin egosunun ve alter-egosunun izini sürmek bu neden-



le mümkündür. Ne kadar farklı bir kimlik kurgusu üzerine yatırım yapılırsa yapılsın, belli olaylar ve durumlar karşısında sanal uzama taşınan toplumsal ve kültürel bagaj açılmakta ve verili ve doğal kabul edilen öğelerden yararlanılmaktadır.<sup>16</sup> Örneğin *SilkroadOnline*'de atasözleri ve dil kullanımını inceleyen bir oyuncunun [www.forum.doanımhaber.com](http://www.forum.doanımhaber.com) sitesine yazdığı, "fazla noob player usandı", "bersekr çıktı yiğitlik bozuldu", "bakarsan 70 bakmazsan noob olur", "70 oldum deme ne olacağım de", "noob hotan a teeport olmuş 'ahh jangan' demiş", "60'lık atın b.ku seyrek düşer", "borç noob un kamçısıdır", "akılsız masterın cezasını memberlar çeker"<sup>17</sup> vb. bir takım kullanım örneklerine bakıldığında, oyuncuların gerçek yaşamdaki söylemleri ve zihin örüntülerine ilişkin ipuçları elde edilmektedir. Bu nedenle, sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimlik son kertede, bireyin "persona"sının yansımasıdır, denilebilir.

### Sonuç yerine

Sanal uzamda dijital oyun kültürü bundan sonra farklı disiplinlerden araştırmacıların ilgisini daha fazla çekecek akademik bir çalışma alanı olarak Türkiye'de de hızla gelişmektedir. Ancak, sanal uzamda dijital oyun kültürü sektör-içerik ve oyuncunun birlikte değerlendirilmesi ile kavranabilir. Dijital oyunlar, günümüzde film endüstrisinin de önünde, yatırım yapıldığı ve buna bağlı olarak önemli bir gelirin elde edildiği kültür endüstrisidir. Üretilen içerikler de yaygın olarak egemen değer ve örüntülerden beslenmekte, ırkçı ve cinsiyetçi söylemleri beslemektedir. Oyuncunun bu dünyada geçirdiği zamanda ne şekilde haz aldığı, boş zamanın kapitalist üretim ilişkilerine ne şekilde eklendiği, gerçek dünyadaki toplumsal ağların sanal uzama nasıl ve niçin aktarıldığı ise etnografik alan çalışmaları ile ortaya konabilir.

### DİPNOTLAR

1. Türkiye'de oyun yazılımı üzerine: [www.oyunyapimi.org](http://www.oyunyapimi.org) adlı siteden güncel bilgilere ulaşılabilir. Bu sitede 29 Aralık 2006 tarihinde verilen bilgiye göre, Türkiye'de hali hazırda *Kabus 22*, *İstanbul*, *Mount and Blade* ve *Hükümran Senfoni* adlı oyunlar yapım aşamasının farklı evrelerindedir. Ayrıca çevrimiçi ücretsiz olarak ocak 2007'de yayın yaşamına başlayacak e-oyun dergisinin web sitesine bakıldığında Türkiye'de ürettiği yapılan amatör ve profesyonel dijital oyunlara ile ilgili oyuncu yorumlarına ulaşılabilir. Bu dergiye göre *İstanbul Hikayeleri* adlı oyun ücretsiz olarak hiçbir ticari amaç gütmeyen Yakuza Interaktif Yapımcılık tarafından geliştirilmektedir ([www.istanbul\\_hikayeleri.com](http://www.istanbul_hikayeleri.com)). Yine yerli dijital oyun yazılımcıları tarafından geliştirilen ama web sitesinde bu konuda her hangi bir bilgi notu olmayan *Culpa Innata* adlı oyuna da bu dergi yer vermektedir ([www.culpainnata.com](http://www.culpainnata.com)). E-oyun dergisi için bakınız: [www.e-oyun.netoyuncu.org](http://www.e-oyun.netoyuncu.org). Erdal Yılmaz ve Kürşat Çağiltay'ın "Elektronik Oyunlar ve Türkiye" adlı bildirimlerinde de Türkiye'de oyun yazılımının kısa tarihçesi özetlenmektedir (2004). Ayrıca [www.gamesturks.com](http://www.gamesturks.com) ve [www.trgamer.org](http://www.trgamer.org) ve [www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com) adlı websitelere de Türkiye'deki dijital oyun yazılımını ve Türkiye'de popüler olan oyunları takip etmek için bakılabilir. Türkiye'de dijital oyun sektörü 2003 yılından bu yana ODTÜ Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü altında kurulan "Simulations and Games in Education" araştırma grubu tarafından akademik olarak incelenmektedir. Bu araştırma grubunun web sitesi ise <http://simge.metu.edu.tr> şeklindedir. Bu

2. İstanbul'da hizmet vermekte olan Son Işık Oyun Stüdyosu tarafından yayıncılığını Vestel'in yaptığı "Kabus22" adlı oyun tasarlanmış olup, deneme sürümü Eylül 2006'da piyasaya demo olarak sunulmuştur. Oyunun nihai hali 25 Aralık 2006 tarihinde Vestel bayilerinde ücretli olarak piyasaya sürülmüştür. Bu konu-



da bakınız: [www.kabus22.com](http://www.kabus22.com). Yine İstanbul'da kurulmuş olan Sobe firması tarafından İstanbul adlı oyun yazılmaktadır. Oyun yazarı Mevlüt Dinç'tir. Bakınız: [www.sobee.com.tr](http://www.sobee.com.tr)

Ayrıca Kabus 22 yi hazırlayan Son Işık ekibi ve Mevlüt Dinç hakkında bilgi için *Electronic Gaming Monthly* dergisininin 8. sayısı (Ocak 2007)ye bakılabilir.

3. Ankara'da 2005 yılında kurulan İmengi Tasarım ve Bilgi Teknolojileri Reklam Kültürel Hizmetler Limited Şirketi tarafından Ceiron ve Ceidot adlı iki farklı marka adı ile alternatif gerçeklik kurgusu içinde çok oyunculu stratejik rol yapma oyunu tasarlanmaktadır. Oyunun adı "Soverign Symphony" (Hükümran Senfoni) olup, oyunun teknik tanıtım videosu ve bazı görseller 9 Ekim 2006'da web sitesinde yayınlanmıştır. Oyunun deneme testleri Aralık 2006'da başlamış olup, oyun yazılımının tamamlanması için yurtdışından çeşitli yazılım ve finans ortaklıkları aranmaktadır. Oyunun yazılımın 2008 yılında tamamlanması planlanmaktadır. Oyunda *Gamebryo* oyun motoru kullanılacaktır. Bakınız: [www.imengi.com](http://www.imengi.com).

4. Örneğin Teknoloji Kanalında, Eylül-Ekim 2006 tarihlerinde Cuma akşamları saat 21:00-22:00 akşamlarında canlı olarak "Oyun Dünyası" adlı program yayınlanmakta, bu programda yapımcılar dünyada ve Türkiye'de piyasaya sürülen yeni oyunları, oyunlardaki up-date'leri irdelemekte, yurtdışındaki dijital oyun yarışmalarını ve festivallerini tanıtmakta, bu yarışmalara Türkiye'yi temsilen katılan yarışmacılarla görüşmeler de gerçekleştirmektedir. [www.teknolojikanalı.com](http://www.teknolojikanalı.com)

5 MUD'lar "çok kullanıcı zindan olarak" Türkçe'ye çevrilebilir.

6 MMOPRG'ler Türkçe'ye "devasa online oyun" şeklinde çevrilmiştir. Fantezi rol oynama ediminin (fantasy role playing-FRP) çevrimiçi olarak çoklu oyuncular ile gerçekleşmesine temellenen bu oyun üç boyutlu grafik tasarımlara, müzik ve ses efektlerine sahiptir. Oyuncu grafik bir zemin üzerinde "avatar" sanal bir karakter yaratarak, öyküsü ve akışı belirli bu dünyada rolünü ve bu role düşen görevleri icra eder.

7 A.Ü. KASAUM'da Erol Bozkurt'un 13 Ekim 2006 tarihinde gerçekleştirdiği sunumdan.

8 Bu dosyada Günseli Bayraktutan-Sütcü ve Harun Yıldız bu oyun üzerinden dijital oyun kültürünü irdelemektedir.

9 Dijital oyunların anlatı özellikleri ve kurgu dünya tasarımı için ayrıca bu dosyada yer alan Burak Doğu'nun çalışmasına bakınız.

10 Bu bilgi notlarına erişmemize olanak sağlayan "nongye" avatarlı *SilkroadOnline* oyuncusuna teşekkür ederim.

11 Kayıt: [http://forum.donanimhaber.com/m\\_9563079/tm.htm](http://forum.donanimhaber.com/m_9563079/tm.htm)

12 "Sanal kariyer" tartışması için bu özel dosyada yer alan Harun Yıldız'ın çalışmasına bakınız.

13 Sanal uzamda klan üyelerinin sanal hayvan sahibi olmak, ortak ve kutsal gizemli mekan yaratmak vb. edimlerinin nedenlerini Günseli Bayraktutan-Sütcü çalışmasında tartışmaktadır.

14 Turkishforum'a 2 Ekim 2006 tarihinde erişilerek bu sormacanun yanıtları elde edilmiştir.

15 Özel dosyada yer alan Günseli Bayraktutan-Sütcü'nün çalışmasında dijital oyun kültüründe ortaya çıkan yeni kabilecilik olgusu ve örgütlenme yapısı ayrıntısıyla tartışılmaktadır.

16 Özel dosyada yer alan İdil Soyseçkin'in çalışmasında, MUD'larda oyuncuların dilsel pratikler dolayısıyla erkek egemen ve heteroseksist cinsiyet rejimini yeniden nasıl ürettikleri tartışılmaktadır.

17 Bu dil kullanım pratikleri foruma mai\_mai adlı avatar sahibi tarafından en son 1 Ekim 2006 tarihinde saat:20:47:33'de girilmiştir. Erişim: 2 Ekim 2006.

#### Kaynakça

- Castells, M. (2005) *Enformasyon Çağı:Ekonomi, Toplum ve Kültür-Ağ Toplumunun Yükselişi. Birinci Cilt.* (Çev. Ebru Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Crawford, G. Ve J. Rutter (2006) "Digital games and cultural studies", *Understanding Digital Games*, İçinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 148-165.
- Doğu, B. (2006) "Yeni Medyanın Belirleyici Bir Unsuru Olarak Bilgisayar Oyunları" *Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı 1-3 Kasım 2006 Proceedings*. İstanbul:Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi. 361-370.
- Hand, M. ve K. Moore (2006) "Community, identity and digital games" *Understanding Digital Games*, İçinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 166-182.



- Kerr, A. (2006) "The business of making digital games", *Understanding Digital Games*, içinde. (Der.) Jason Rutter ve Jo Bryce. London:Sage. 36-57.
- Kıvrırcık, C. (2006) "Bu hayatta olmadı, ya sanal hayatta!", *Electronic Gaming Monthly*. Ekim, 1(5):130.
- Maşlak, E. (2006) "Online Oyun Oynamak", *Electronic Gaming Monthly*. Eylül, 1(4): 92-93.
- Oktaç, M. ve A. Göker (2006) "Hükümrân Senfoni", *Electronic Gaming Monthly*. Eylül, 1(4): 18-21.
- Pala, Ş. (2005) "Anlam Ufuklarında Bir Kaynaşma: Oyun ve Spor", *Toplum ve Bilim*, S:103, 21-43.
- Toker, N. (2005) "Oyuna girme-Oyunu Seyretme:Platon'a Karşı Aristoteles", *Toplum ve Bilim*, S:103, 7-20.
- Türkoğlu, N. (2004) *Toplumsal İletişim*. İstanbul: Babil.
- Yılmaz, E. ve K. Çağiltay (2004) "Elektronik Oyular ve Türkiye", 21. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*. Ankara. (<http://.simge.metu.edu.tr>)

## ÖZET

### DİJİTAL OYUNLAR:SEKTÖR-İÇERİK VE OYUNCULAR

Bu çalışmada sanal uzamda gerçekleşen dijital oyun kültürünü anlamak için iletişim bilimlerinin üç temel sacayağını bütünleştirerek ele alınacaktır: ilk olarak, Türkiye’de ve dünyada dijital oyun yazılım sektörü ve üretim pratikleri; ikinci olarak, dijital oyunların metinlerindeki genel özellikleri ve ortak anlatısal özellikleri ve son olarak kullanıcı veya oyuncunun oynama pratikleri. Dijital oyunların alt türleri ve araca bağlı oyun kültürü de yazıda serimlenecektir.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital oyun, üretim süreci, anlatı, oyuncu

## ABSTRACT

### DIGITAL GAMES: PRODUCTION-CONTEXT AND GAMERS

In this study, to understand the digital game culture occurring at the cyber space, three features of communication process are integrated: firstly, software industry of digital games and its production practices both in Turkey and the world will be analyzed; secondly, general features of digital games' texts and the common narrative features will be discussed, then finally players using practices will be examined. Also the sub-genres and equipments related with digital games will be explained throughout the work.

**Keywords:** Digital game, production process, narrative, player