



Dijital Oyunlar ve Gençlik Kültürü: Bir Literatür Taraması

Digital Games and Youth Culture: A Literature Review

ÖZET

Bu çalışma, dijitalleşmenin gençlik kültürü üzerindeki etkilerini, özellikle oyun pratiklerindeki değişimler üzerinden inceliyor. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, bireysel profillerin oluşturulmasına ve diğer oyuncularla etkileşime geçilmesine imkan tanıyan platformlar aracılığıyla gençlerin sosyalleşme süreçlerini şekillendiriyor. Çalışma, oyun kavramının tarihçesinden dijital oyunlara, kültür-alt kültür bağlamındaki çalışmalardan gençlik kültürü ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi açıklayan teorik yaklaşımlara kadar geniş bir perspektifle konuyu ele almayı amaçlıyor.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Kültür, Alt kültür, Gençlik Kültürü

ABSTRACT

This study examines the effects of digitalization on youth culture, especially through changes in gaming practices. Massively multiplayer online games shape the socialization processes of young people through platforms that allow the creation of individual profiles and interaction with other players. The text aims to address the subject with a broad perspective, from the history of the concept of game to digital games, from studies in the context of culture-subculture to theoretical approaches explaining the relationship between youth culture and digital games.

Keywords: Digital Games, Culture, Subculture, Youth Culture

GİRİŞ

Yeni medya teknolojileri, bireylerin hayatında geleneksel medya araçlarından farklı bir anlam taşımaktadır. Bu anlam kaymasının bir yönü, kimlikler ve topluluklar arasındaki ilişkinin yepyeni deneyimidir. Dünya çapında milyonlarca insan sanal ortama girmekte ve sanal toplulukların doğası bilgisayar aracılı iletişim araçlarına dayanmaktadır. Bu araçlar, sanal topluluklar arasındaki etkileşimi yüz yüze topluluklardan önemli ölçüde ayırmaktadır.

Oyunların gelişimi ve çeşitlenmesi, teknoloji ve kültür etkisiyle sağlanır. Bu noktada unutulmaması gereken teknolojinin de kültürü şekillendirebilen etkenlerden biri olduğudur. Teknolojinin sürekli olarak ilerlemesi ve herkesin kullanabileceği ölçüde yaygınlaşması dijital oyunlara olan ilgiyi oldukça arttırmıştır.

Dijital oyunlar vasıtasıyla kurulan sanal topluluklar kendi alt kültürlerini oluşturabilirler. Bu nedenle ilk seviyede ortak bir teknolojik altyapıyı kullanan oyuncular, oyun sırasında veya sohbetler sırasında sanal topluluğun sosyal seviyesine dahil edilir. Oyuncular bu alana hem duygusal olarak bağlıdırlar hem de toplulukları kendi ortak faaliyetleri etrafında biçimlenir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, bireysel profillerin yaratılmasına ve diğer oyuncularla etkileşime geçilmesine olanak tanıyan çevrimiçi bir platform üzerinde yer alan sosyal ağlardır ve oyuncular oyun oynarken bir takım sosyalleşme sürecine girmektedirler.

Bu çalışma, dijitalleşmenin oyun pratiklerine etkisini değişen gençlik kültürü bağlamında üretilen kuramsal yaklaşımların aktarılmasını amaçlamaktadır. Bu çerçevede oyun kavramının tarihsel gelişimi dijital oyunlar; kültür-alt kültür bağlamında yapılan çalışmalar aktarıldıktan sonra dijital oyunların gençlik kültürüyle ilişkisini ele alan kuramsal yaklaşımlar incelenecektir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE: GELENEKSEL OYUNLARDAN DİJİTAL OYUNLARA

Huizinga'ya (1955) göre oyun, insanların kültür oluşumundan önce de var olmuş ve olacak olan, insanın en saf fiziksel ve biyolojik etkinlikleridir. İnsanları kendi hayatlarına hazırlamak için gerçekleşen bir öğrenme eylemi olarak görülen oyunların (Huizinga,1955) sosyal birliktelik sağlama becerisi vardır. Salen ve Zimmerman (2004) oyunları bir bitiş noktası ve anlamlılığa sahip olan eylemler olarak tanımlar. Buna göre oyun, bir amacı olan ve yarışma sonucunda amaca ulaşılan bir eylemdir. Oyunda kurallar ve amaca yönelik hazırlanmış nesnelere bulunur. Oyunun bir kazananı vardır. Oyunları “formal” ve “informal” olarak ikiye ayırmıştır. Buna

Yasin Atakan Özkan ¹

How to Cite This Article

Özkan, Y. A. (2024). “Dijital Oyunlar ve Gençlik Kültürü: Bir Literatür Taraması”, International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 10(1): 45-57.
DOI:
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10620584>

Arrival: 22 November 2023
Published: 31 January 2024

Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹Doktora Öğrencisi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Bilimi ve İnternet Enstitüsü, Medya ve İletişim Çalışmaları, İstanbul, Türkiye. ROR ID: <https://ror.org/02v3kkq53>

göre “formal” oyunlar belirli kuralları olan ve sonuca ulaşan oyunlardır. İnfomal oyunlar ise belirli bir kural çerçevesinde ilerlemeyen bir sonuca ulaşmanın amaç olarak kabul edilmediği oyunlardır.

McGonial (2011)’e göre ise oyunlar gönüllülük esasına göre gerçekleşen, kuralları ve amaçları olan bunlarla beraber bir geribildirim sistemi bulunan yapılardır. Oyunlar; kurallar, kısıtlamalar, ölçülebilir çıktılar, mücadele, işbirliği, yarışma hissi, kaynak yönetimi, aktif katılım, güvenlik hissi, gönüllülük, etkileşim, bağlantıları görebilme becerisi, oyuncuları, geri bildirim, amaçlar, nesnelere gibi bileşen ve özelliklerden oluşan, çevreleriyle ilişki halinde olan açık sistemlerdir. Oyunla ilgili yaklaşımlar ışığında oyunun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu ve tarih boyunca çeşitlik değişkenlikler gösterse de özünde bir gönüllülük esasına dayalı, aktif katılımın olduğu, kaynak yönetiminin yapıldığı, inandırıcı olan, mücadele ve işbirliğinin yapıldığı geri bildirim olan bir sistem olduğu söylenebilir.

Günümüzde oyunlar teknolojileri kullanım yoğunluklarına göre; geleneksel oyunlar, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik oyunları olarak sınıflandırılabilir. Geleneksel oyunlar bilgisayar ortamlarında hazırlanmamış kültürlerde yer edinen geçmişten gelen ve neredeyse hiç değiştirilip geliştirilmeyen oyunlardır (saklambaç, yakartop, sek sek vb.). Dijital oyunlar ise bilgisayar, oyun konsolu veya mobil araçlar ile oynanabilen oyunlardır. Dijital oyun, oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir. Bu nedenle ilk dönemlerde dijital oyunlar video oyun veya bilgisayar oyunu olarak da adlandırılmıştır (TÜDOF, 2012).

Dijital oyun, bir veya daha fazla oyuncu için en azından ve büyük olasılıkla daha fazla eğlence sağlamayı amaçlayan etkileşimli bir programdır. Kurallar, oyuncu temsili ve elektronik yollarla yönetilen çevre ile 'geleneksel' oyun sistemlerinin bir uyarlamasıdır. Dijital oyun, dijital bir cihazda oynanan kullanıcı tarafından kontrol edilebilen veya manipüle edilebilen, dijital bir ortam tarafından soyutlanan bir dizi kural ve hedeften oluşan, etkileşimli(interaktif) herhangi bir oyundur. Bu tarz oyunlar etkileşimli olmak zorunda değildir fakat istenildiğinde interaktif olabilmektedir.

Buna paralel olarak sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik oyunları dijital oyunların gerçek hayata veya gerçek hayatın dijital ortama entegre edilmesiyle oynanan oyunlardır.

Dijital oyun türleri; aksiyon (action), platform (arcade), macera (adventure) , rol yapma oyunu (RPG: Role playing game), simülasyon (simulation), strateji (strategy), yarış, puzzle-bulmaca, spor, sosyal oyun (social game), kart, zar ve blok oyunları olarak sınıflandırılmaktadır (Salen ve Zimmerman,2004; Whitton,2009).

Oyunlar amaçlarına göre de sınıflandırılabilir. Eğitsel oyunlar, dijital eğitsel oyunlar ve ciddi oyunlar (serious games) farklı öğretim deneyimleri sağlayabilecek türler olarak ayrılabilir. Eğitsel ve dijital eğitsel oyunlarda, oyunun öncelikli amacı öğretim olmamakla birlikte, ciddi oyunlarda oyun, belirli bir öğretim hedefine yönelik olarak tasarlanır veya kullanılır.

Oyun literatüründe olduğu gibi dijital oyun literatüründe de oyun kavramının tanımlanmasıyla ilgili çalışmalar geçmişten günümüze kadar çalışmalar yapılmıştır. Dijital oyun ile ilgili çok sayıda farklı tanımları değerlendiren Juul (2005)’a göre oyun değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan, farklı sonuçlara farklı değerlerin atandığı, oyuncunun sonucu etkilemek için çaba sarf ettiği, oyuncunun duygusal olarak sonuca bağlı hissettiği ve faaliyetin sonuçlarının belirlendiği kural tabanlı bir sistemdir. Juul bu tanımlamanın sadece geleneksel oyunlar için değil aynı zamanda dijital oyunlar için de kullanılabilirliğini belirtmektedir.

Dijital oyun, bir veya daha fazla oyuncu için en azından ve büyük olasılıkla daha fazla eğlence sağlamayı amaçlayan etkileşimli bir programdır. Kurallar, oyuncu temsili ve elektronik yollarla yönetilen çevre ile 'geleneksel' oyun sistemlerinin bir uyarlamasıdır. Dijital oyun, dijital bir cihazda oynanan kullanıcı tarafından kontrol edilebilen veya manipüle edilebilen, dijital bir ortam tarafından soyutlanan bir dizi kural ve hedeften oluşan, etkileşimli(interaktif) herhangi bir oyundur. Bu tarz oyunlar etkileşimli olmak zorunda değildir fakat istenildiğinde interaktif olabilmektedir (Whitton, 2009).

Aarseth (2003) de, dijital oyunları her hangi bir ayrıma ihtiyaç duymadan “*games in virtual environment.*” yani “sanal ortamda oynanan oyunlar” olarak tanımlamaktadır. Burada vurgulanmak istenen oynama eyleminin dijital ortamda gerçekleşmesidir.

OYUN KURAMLARI

Modern ve klasik oyun teorileri, oyunun çocukların refahını etkileyebileceği ve bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini ilerletebileceği birçok yolu tanımlamıştır. Çocuklar oyuna özgürce katılırken, kendi kendini yansıtma ve soyut düşüncenin temellerini edinir, karmaşık iletişim ve meta iletişim becerileri geliştirir, duygularını yönetmeyi öğrenir ve yetişkin toplumundaki işleyişin rollerini ve kurallarını keşfetmeyi öğrenirler.

Sosyokültürel teorisyenler, oyunun çocuk gelişimindeki kapsayıcı rolünü tartışır ve onu erken çocukluk yıllarının en önemli "öncü" etkinliği olarak görürler (Vygotsky 1977, Bodrova ve Leong 1996).

Klasik kuramlar on dokuzuncu yüzyılın sonlarından ve yirminci yüzyılın başlarından öncedir (Dockett ve Flear 1999). Bu kuramlar çocuk oyunlarının itici güçlerine bakarlar ve esas olarak oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönlerine odaklanırlar. En eski klasik teori olan "fazla enerji" teorisine göre, insanlar aşırı enerjiye sahip olduklarında oynarlar. Alman bir filozof olan Schiller, oyunu 'çoşkulu enerjinin amaçsız harcaması' olarak tanımlar (Schiller 1875'ten aktaran, Dockett ve Flear 1999). Fazla enerji teorisi, insanların esas olarak iş ve hayatta kalmak için kullanılan sınırlı miktarda enerjiye sahip olduğunu ileri sürer. Çocuklar iş ve hayatta kalma faaliyetlerine çok fazla katılmadıkları ve bu nedenle harcanacak daha fazla enerjiye sahip oldukları için yetişkinlerden daha fazla oynama eğilimindedirler. Oyun sırasında fazla enerjiyi boşaltarak insan vücuduna denge kazandırılır.

Fazla enerji teorisi, oyunun bir insan etkinliği olarak önemini kabul ederken, odak noktası fiziksel oyundur. Bununla birlikte, çocuklar için oyun, hareketsiz oyun da dahil olmak üzere pek çok biçimde olabilir. Aslında, bazı oyun teorisyenleri (Lazarus 1883'ten aktaran Dockett ve Flear 1999) oyunun enerjiyi geri kazanmak için kullanıldığını ileri sürmüşlerdir. Bu oyun teorisi, Rekreasyon veya Rahatlama oyun teorisi olarak bilinir. Fazla enerji teorisi gibi, bu teori de enerji seviyelerini oyundan esasen farklı olduğu görülen işe bağlar. Ancak rekreasyon açısından oyun, işte harcadığımız enerjiyi geri kazanmaya hizmet eder ve bu arada ilimizi çeker.

Bu iki enerji ile ilgili oyun teorisinden önemli bir sapma, 1906'da Hall tarafından benimsenen Rekapitülasyon teorisi olarak belirtildi. Hall, oyunda evrimsel geçmişimizi yeniden yaşadığımızı iddia eder. Örneğin, çocuklar tırmanarak ve sallanarak evrimin 'hayvan aşamasını' canlandırır. Rekapitülasyon teorisi ayrıca, oyunun çocukların içgüdülerini ifade etmeleri için araçlar sağladığını ve bu içgüdüleri ifade ederek onları zayıflattığını iddia ederek içgüdü kavramından da yararlanır. Örneğin, çocukların kavga oyununa katılımı, bir yetişkin olarak kavga etme dürtüsünü zayıflatır ve bu nedenle, çocuk olgunlaştıkça bu davranış ortadan kalkar.

Oyunun alternatif bir klasik açıklaması ise (Groos 1898, 1901) oyunun çocukları yetişkinliğe hazırladığını savunmak olmuştur. Oyunun çocukluğa özgü olduğu varsayımına dayanarak, Groos, oyunun çocukların yetişkinler olarak onlara hizmet edecek fiziksel ve zihinsel kapasitelerini geliştirdiğini savunur. Klasik oyun teorileri, filozofların, teorisyenlerin ve araştırmacıların göz önünde bulundurması gereken oyunu ön plana çıkararak önemli bir katkı yaptı. Bunu yaparken, çocukluğun önemi kabul edildi ve modern oyun kuramlarında daha fazla ilerlemenin temelleri atıldı.

Modern oyun teorileri sadece tarihsel olarak değil, aynı zamanda genel anlamda kavramsal olarak klasik teorilerden farklıdır. Oyunun çocukların psikolojik gelişimine fayda sağlama yollarıyla ilgilenirler.

Gelişimin duygusal alanına odaklanan Anna ve Sigmund Freud (S. Freud 1959, A. Freud 1968) ve Erikson (1963) gibi psikanalitik teorisyenler oyuna katarsis açısından bakarlar. Psikanalitik perspektifler, oyunun, çocukların günlük yaşamlarında hiçbir kontrollerinin olmadığı durumlarla ilgili olumsuz duyguları ifade etmelerine izin vermedeki değerini açıklar. Bunlar travmatik deneyimleri ve çatışmaları içerir.

Aynı zamanda oyunun duygusal yönlerine odaklanan, ancak davranışçı uyaran ve tepki teorisine dayanan 'Uyarılma Modülasyonu' olarak bilinen teoriler, oyunu dengeli bir uyarılma seviyesini sürdürmenin bir yolu olarak açıklamıştır (Berlyne 1960, Ellis 1973). Oyun, bir çocuğun yetersiz veya aşırı uyarılmış olmasına bağlı olarak, uyarım düzeylerini yükseltmeye veya düşürmeye hizmet eder.

Bateson (1976), çocuklarda iletişim ve meta iletişimin gelişimine farklı bir odaklanma ile, çocuklar birlikte oynarken geliştirdikleri ortak anlayışları tanımladı. Bu paylaşılan anlayışları "oyun çerçeveleri" olarak adlandırdı. Bu çerçeveler, oyun hakkında konuşmak yerine çocukların oyun bölümündeki eylemlerini oyun olarak tanımlar. Çocukların 'karakterleri içindeyken' konuşmaları veya diyalogları, karakterlerinin ne yapacağı, hangi malzemeleri seçecekleri vb. hakkındaki konuşmalarından farklıdır. İkinci tür konuşma meta iletişimsel konuşmadır ve çocukların oyunlarının dışında bu konuda konuşmak için durduğunu görür. Meta iletişim, oyunun odağı ve bu anlayışları iletmek için stratejiler hakkında paylaşılan anlayışların geliştirilmesi için gerekli görülmektedir. Çocukların iletişimdeki öz yansımalarının, kural ve stratejilerinin farkında olmalarının temellerini atar.

Oynerken çoğu zaman gerçek hayatlarında anne, baba, bebek, öğretmen ve arkadaş gibi başkalarının rollerini üstlendiği görülmektedir. Mead (1934), çocukların rol oyununu benlik duygularını geliştirmek için önemli bir araç olarak gördü.

Piaget (1962) çalışmanın odak noktasını oyunun sosyal ve duygusal yönlerinden çocukların bilişine kaydırır. Oyunu, sahne temelli bilişsel gelişim teorisinin içine yerleştirdi ve ona çocukların zihinlerinin gelişmesinde

önemli bir rol verdi. Oyunun çocukların bilişsel gelişimine nasıl katkıda bulunduğuna ilişkin görüşlerinin temelini oluşturan iki süreç, bu süreçte çocukların bilgi, asimilasyon ve uyum sağlamasıdır. Piaget, oyunda baskın olan asimilasyon olduğunu savunur. Piaget'göre çocuklar bir şeyi alıp bildiklerine uyduruyorlar, örneğin bir çocuğun kraliyet asası olarak rulo kağıt yapması gibi. Sembolik oyun hakkında konuşurken, çocukların zihinsel temsillerinin ve soyut düşüncelerinin gelişiminde oyunun önemini özetledi. Bu fikir sosyo-kültürel oyun teorilerinde daha da geliştirildi (Vygotsky 1978, Leontiev 1981).

Vygotsky (1977, 1978), oyunu gelişim için oldukça önemli olarak görür, oyunlar hem bilişsel hem de sosyo-duygusal gelişimde geniş bir proksimal gelişim alanı yaratır. Hayal kurma oyununda çocuklar kendi bilişsel yeteneklerinin üzerinde performans sergilerler. Oyunlarda kasıtlı davranış ve öz düzenleme yetenekleri de günlük normlarının ötesindedir. Çocukların oynadığı oyuncaklar ve jestler, sosyal ve kültürel ortamlarından önemli birer eser olarak görülür ve bu nedenle, çocuklar oyun sırasında kültürlerinin araçlarını ve anlamlarını öğrenir.

KÜLTÜR, ALT KÜLTÜR VE GENÇLİK

Farklı perpektiflerde tartışılan kültür sosyal bilimlerde farklı disiplinlerce farklı tanımlamalara sahip olmuştur. Oxford İngilizce Sözlüğe göre “kültür: yetiştirme, bakıp gözetme; Hıristiyan yazarlarına göre ibadet etme; toprağı işleme; toprağı sürme, ziraat; belli başlı hayvanların yetiştirilmesi (örneğin balık); mikroskopik organizmaların yapay gelişimi, bu şekilde üretilen organizmalar; akıl, beceri ve geleneklerin vb. işlenip geliştirilmesi; eğitim ve öğretim yoluyla gelişme veya saflaşma; modernleşmenin düşünsel yönü; herhangi bir konuyu araştırmaya çalışma, konuyu sürekli takip etme.” olarak tanımlanır.

İngiliz aydın ve edebiyatçı Raymond Williams'a göre kültür İngiliz dilindeki en karmaşık sözcüklerden biridir. Bunun nedeni hem birkaç Avrupa dilindeki iç içe geçmiş tarihsel gelişiminden, hem de birden fazla ayrı entelektüel disiplindeki ve birkaç farklı ve de birbirine uymayan düşünce sistemindeki önemli kavramlar için kullanılmış olmasıdır. “Kültür” sözcüğü Latince *cultura*'dır, o da korumak, yetiştirmek, ikamet etmek anlamına gelen “*colere*”den türemiştir.

Her disiplinin öncelik verdiği problemlere ve sorunlara göre kültür açıklaması da değişkenlik göstermektedir. Kavrama yönelik yapılan bu tanımlar söz konusu önceliklere göre farklı olabilmektedir. Kavrama ilişkin, tüm özelliklerini kapsayan, bütün anlamlarını içeren, temel eğilim ve bakış açılarını yansıtan genel geçer bir tanıma ulaşmak oldukça güçtür. Kültür kavramının içeriğine ilişkin anlam bolluğu söz konusu tanıma daha da zor hale getirmektedir.

Ancak bütün bu tanım farklılıklarına rağmen, genel kabul görmüş bir kültür tanımı olarak şu verilebilir: Kültür, öğrenilen ve paylaşılan değerler, inançlar, davranış özellikleri ve semboller toplamıdır. Bu paylaşma ne kadar genişse, kültür o derece genel veya üst kültür olma özelliğine kavuşmaktadır. Bu açıdan bakınca, bir genel kültür içinde, değişik değer, inanç ve sembollerin paylaşıldığı alt kültürler oluşabilir.

Güvenç'e göre (1999) bir grubun üyeleri tarafından paylaşılan alışkanlıklar, kabul edilen davranış, tutum ve değerler o grubun kültürüdür. Sosyal bir grubun paylaştığı alışkanlıklar, aile, köy veya sınıf, oymak veya ulus düzeyinde olsa da bir kültür ya da “alt-kültür”dür. Kültür toplumsal olduğunda, onun varlığı topluma bağlı olmayı gerektirmektedir. Bütün kültürler, kendi yaşamlarını sürdürmeye çalışmakta ve bu çabaları ortak olmaktadır.

Barutçugil (2011) genel kültürü, bir ülkenin veya toplumun, herhangi bir coğrafi bölgesinde benimsenen ya da hâkimiyeti en yüksek olan unsurlardan olup yaygın ve yerleşik inançları, değerleri, eylem tarzlarını ve yasaları, ifade etmektedir. Üst bir sistem olarak genel kültür, aynı toplum içinde yaşayan ancak yaşam koşulları ve biçimleri birbirinden farklı olan, toplumsal grupları ifade eden çok sayıda alt kültürleri kapsamaktadır. Alt kültürler ise, belirli değerleri kapsamasına rağmen kendine özgü değerleri ve yaşam şekilleri olan ayırt edici özelliklere sahiptir. Bu durum bir ülkenin bölgelerindeki kültürel farklılıklarla yorumlanabilir.

Farklı bir bakış açısıyla Gordon'a göre (1947: 40) alt kültür, ulusal kültür içerisinde; sınıf durumu, etnik köken, kırsal veya kentsel şehir sakinleri, mensup olunan din gibi ögelere ayrılabilen toplumsal yapının birleşiminden oluşan, o kültüre katılan birey üzerinde bütüncül bir etki yaratan bir alt bölüm olarak tanımlanmıştır. Kocabaş, Elden & Yurdakul ise(2004: 76-7) bireyin milliyeti, dini ve yaşadığı coğrafi bölgenin, alt kültür gruplarını oluşturduğu çıkarımını yapmışlardır.

Alt kültür, toplumun belirli bir kesiminin kolektif bir bilinçle yarattığı kültürel değişimleri ifade eder. Alt kültür grupları, toplum dışı olarak adlandırılabilir. Ancak, mutlaka karşıt bir kültür anlamına gelmezler. Aksine bazı sosyal bilimciler, alt kültürlerin toplumdaki kopuk olmadığını, bağlantılı sistemlerin bütünü ile

fark yarattığını söylüyorlar. Jenks, alt kültürü, kültürden ayrılmamış mikro düzeyde bir kültür semantiği olarak tanımlar (Jenks, 2004). Mutlu (2012), İletişim Sözlüğü'nde, alt kültürü, inanç ve davranışlarıyla geniş kültürden ayrılan ve bu geniş kültürün bir parçası olan bir küme kültürü olarak görmektedir. Bunu “toplum içinde cemaat” olarak tanımlamaktadır. Bora (1988) alt kültürlerin kendine özgü ahlakları, iletişim biçimleri, barınmaları, eğlence biçimleri, sanatsal etkinlikleri ve toplumun sosyal-politik düzeninin dışında kendine özgü bir bütünlük ve toplumsal ilişkiler sistemiyle yeniden üreten bir topluluk olarak kendi toplumsal normlarını yaşadıklarına inanır.

Alt kültür, hakim kültür içinde bölgelere, sosyal kategorilere göre değişen ve belirli yaşam tarzlarını zenginleştiren bir yaşam tarzı olarak adlandırılır (Jandt, 2010). Jant, yaş, cinsiyet, meslek, cinsel tercih, eğitim, zenginlik gibi kategorilerde alt kültürlerin oluşabileceği, ekonomik, sosyal sınıflar, etnik köken ve coğrafi bölgeye bağlı olarak değişebileceğini söylemektedir. Alt kültür toplumdaki konumuna göre anlam kazanır. Toplumun geneline göre farklılık gösteren her grup hareketi bir tür alt kültür olarak adlandırılabilir. Diğer bir deyişle, ait oldukları toplumun geleneksel değerlerinden ve yaşam tarzlarından farklılaşan gruplar alt kültürlerdir. Azınlıklar, çingeneler, çeşitli gençlik grupları ve dini topluluklar bu örnekler arasındadır.

Alt kültürler, davranış kalıpları ve geleneksel değerler açısından genellikle baskın kültürle uyum içindedir. Farklılıklarına rağmen, ana akım kültür içinde çatışma içinde değiller. Toplumun değer ve normlarını reddettikleri, içinde yaşadıkları egemen kültüre karşı değer ve normları benimsedikleri kültürlerle alt kültür değil karşıt kültür denir (Bozkurt, 2012).

Alt kültür tanımları araştırmacılara göre farklılık gösterse de alt kültürün egemen kültür içinde var olduğunu, o kültürden bağımsız olmadığını görüyoruz. Bir alt kültür, içinde bulunduğu kültür içinde farklılık gösteren bir topluluktur. Bazı araştırmacılar, alt kültürün “alt” ve “ikincil” anlamları olduğu için alt kültürü kullanmak yerine “ortak kültür” kavramını önermişlerdir. Bu kavramı kullananlar, hiçbir kültürün var olan hiçbir kültürden üstün olmadığını vurgularlar. Semover, Porter ve McDaniel, egemen kültürün her toplumda var olduğunu, ancak o toplumda farklı kültürleri içerdiğini belirtir. Dolayısıyla bu farklı kültürleri tanımlarken kullanılacak en doğru kavramın ortak kültür kavramı olduğunu iddia etmektedirler.

Durkheim (1984), toplumu dayanışma ve örgütlenmenin iki biçiminde açıklar. Birincisi “mekanik dayanışma”, ikincisi “organik dayanışma”. Mekanik dayanışma basit toplumları kullanır ve organik dayanışma gelişmiş toplumları ifade eder. Alt kültür kavramını kullanmasa da toplum kavramını ve mikro düzeydeki yapıları açıklamaya ve anlamlandırmaya odaklanır. Alt kültürleri aidiyet ve bağlılık kavramları üzerinden değerlendirerek ilkel ve modern toplumları ele alır.

21. yüzyılın başlarında, alt kültür kavramı Chicago Amerikan sosyolojisi ekolünde tartışılmaya başlandı. Kenti oluşturan grupların incelenmesi vesilesiyle farklı etnik kökenler, kitlesel göç, şiddet, çatışma, organize suç, yeraltı yaşamı, yolsuzluk, yoksulluk ve kentin yapısını ortaya koyarak alt kültür çalışmaları ortaya çıkmaya başlamıştır. Kentsel Araştırma kapsamında yürütülen alt kültür çalışmaları, marjinal, asimile olmamış evsizler, suçlular, yeni gelen göçmenler, sokak çeteleri gibi sosyal tiplerle ilişkilendirilmiştir. Bu çalışmaların odak noktası, daha çok kentsel sorun olarak görülen banliyölerde ve yoksul bölgelerde yaşayan gençler olmuştur. Chicago Okulu'nun konusu olan çalışmalarda Chicago'nun kentleşme tarihinin etkisi büyüktür. Kentin kontrolsüz büyümesi toplumsal yapıda değişimlere neden olmuştur. Sanayileşmeyle birlikte kent bir finans ve kültür merkezi haline geldi ve kitlesel göç aldı. Ortaya çıkan sorunlar, Chicago Okulu'nun kentle ilgili araştırma konularının temelini oluşturmuştur.

Parsons'ın (1951) teorisine göre, alt kültür kolektif bir deneyimdir. Toplumda onaylanmasa bile varlığı kabul edilmelidir. Örneklemediği alt kültürler, suç, aykırı gruplar, suç çeteleri veya radikal siyasi hareketlerdir. Alt kültür üyeleri toplumdan kopuk topluluklar olarak kabul edilir ve toplum için değerli olabilecek şeylere karşı çıkma potansiyeline sahiptir. Ancak Parsons (1951), bunların topluma kazandırılması gerektiğini savunuyor. Demek istediği, alt kültürlerin bir çelişki olması gerektiği ve ahlaki normlarla tutarsızlıklar yaşamaları gerektiğidir. Buna göre alt kültürler, toplumsal kuralların dışında hareket edenlerin topluma kazandırılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Gordon (1947), alt kültürün daha genel bir bağlamda bilinmesine izin verdi. Alt kültür, “nüfusun belirli bölümlerinin sahip olduğu kültürel özelliklerin alt kümeleri” olduğunu söyledi. Toplum etnik, ekonomik, bölgesel ve dini farklılıklarla bir alt kültür oluşturabilir. Amerikan toplumu kendi kültürel unsurlarını koruyarak birçok farklı küçük grubu bünyesinde barındırarak varlığını sürdürmektedir. Diğer bir deyişle, alt kültür, katılımcıları üzerinde birleştirici bir etkiye sahiptir ve işlevsel birim olma rolünü üstlenmektedir.

Albert Cohen, alt kültüre yönelik ilk teorik yaklaşımların temellerini attı. Cohen, alt kültürlerin toplumsal sorunlara çözüm üretme ihtiyacının bir sonucu olarak ortaya çıktığını vurgular. Suçu açıklamada kültür ve alt

kültür kavramlarını ilk kez sistematik olarak kullanan Cohen, kültürü baskın kültürel değerler olarak görmektedir. Hâkim kültür orta sınıf kültürüdür ve ona göre alt kültürler, hâkim kültüre tepki olarak ortaya çıkan farklı kültürel değerlerdir. Beceri geliştirme, bireysel sorumluluk, uzun vadeli kazanç gibi saygın orta sınıf özelliklerine sahip olmayan işçi sınıfı gençleri, sosyal statülerini elde etmede hayal kırıklığına uğramalarına neden oldu. Bu şekilde işçi sınıfı gençleri bir araya gelerek “suçlu alt kültürler” katılmakta ve saygın değerlerini kazanmak için suçluluk ve kayıt dışılığa dayalı alanlar yaratmaktadır.

Öte yandan W. B. Miller (1958), altkültürün daha keskin bir tanımını sunar ve suçun sosyal statü veya başarıya ulaşamama ile hiçbir ilgisi olmadığını öne sürer. Ona göre suçun nedeni, “toplumun geri kalanından farklı ve alt kültür norm ve değerlerine sahip olmaları”dır. Miller'ın ifade ettiği alt kültür üyelerinin özellikleri şu şekildedir: Serttirler; şiddetli ve saldırgan eğilimlerle ortaya çıkarlar, kurnazdırlar; çalmak için zekice yollar bulurlar, heyecanlanırlar; alkol, kumar ve cinsel maceralar peşinde koşarlar. Sonuç olarak Miller (1958), alt kültürlerin suçu normal kabul ettiğini savunur.

Chicago Okulu'nun İngiltere'ye yansımaları, Birmingham Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi tarafından sağlandı. Birmingham çalışmaları toplum ve mekan sorunlarından sınıf sorunlarına kadar çeşitlilik gösterir. Birmingham Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi bağlamında, altkültür teorileri John Clarke, Phil Cohen, Hebdige ve Hall tarafından sapkınlık ve suçluluk kavramları üzerinden tartışılmıştır. Dick Hebdige, Stuart Hall ve meslektaşları bu fikri geliştirdiler ve birçok çağdaş alt kültür teorisinin temelini oluşturdular. Birmingham Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi, savaş sonrası İngiltere'deki gençlik kültürlerini araştırırken, belirli sosyal koşullarda sapmanın normal olduğunu kabul eden Chicago Okulu'nu temel alır. Bununla ilgili olarak neo-Marksist teori bağlamında, kapitalist ideolojiye karşı eleştirel bakış açılarıyla 1960-1970 İngiltere'sinde genç işçi sınıfı erkeklerinin “hegemonik değerlere sembolik direnişi”ne yöneldiler (Hall, S. ve Jefferson, T. (1993).

Hebdige (2002) bu bakış açısıyla, her bir alt kültürün “toplumsal varoluşun hammaddesinin farklı şekillenme biçimlerini temsil ettiğini açıklar. Bireylerin kendi tarihlerini oluşturmalarının geçmişten geldiğini ve bugüne ulaştığını ve bunun çeşitli koşullar altında gerçekleştiğini belirtir. Sonuç olarak (toplumsal ilişkiler) önce kültür, sonra alt kültür olur. Mevcut tarihsel bağlam, bireyi belirli bir ideolojik alana yerleştirir, biçim değiştirir ve ona eşsiz bir yaşam ve anlam verir. Görsel alt kültürlerin yarattığı hammadde hem gerçek hem de ideolojiktir. Bu öğeler okul, aile, araştırma veya medya aracılığıyla alt kültürün üyelerine ulaşır. Her alt kültür, belirli durumlarda belirli bir “sorunun”, “çelişkinin” ve “çözümün” temsilidir.

Görüldüğü gibi altkültür stilleri, her biri kendine özgü farklılıkları ve sembolik anlamlarını içeren sınıf mücadelesi üzerinden değerlendirilmiştir. Bu bakış açısına göre egemen kültüre farklılıklar ve sembollerle direniş içinde olduklarını söyleyebiliriz. Bununla ilgili olarak Hebdige, altkültür üslubunun anlamının, işçi sınıfının yaşamdaki değişikliklere tepkisinin ve Stuart Hall'un deyimiyle medyanın “ideolojik etkisinin” bir sonucu olduğunu altını çizer. Hebdige (2002) alt kültür direncinin üsluplar aracılığıyla sürdürüldüğünü öne sürerek, sorunlara gerçekte çözüm bulamamasının ancak sembolik düzeyde olduğunu ekler.

Hebdige (2002), alt kültürlerin de “gösteriş tüketim kültürleri” olduğuna dikkat çekerek, alt kültürün “gizli kimliğinin” ancak üslup yoluyla olacağını öne sürer. Alt kültür tarzlarının belirli gruplar tarafından çekiciliğini iki kavramla açıklar: brikolaj ve homoloji. Brikolaj kavramı, alt kültürel tarzların nasıl yapılandırıldığını anlamak için kullanılır. Lévi-Strauss (1966) kavramı, ilkel insanları büyü biçimleri (mit, büyücülük, batıl inanç) hakkında düşünmeye iten şeyler arasındaki “tutarlı bir bağlantı sistemi” olarak tanımlar.

1990'ların ortalarında, yeni terimler öneren iki etnografik çalışma ortaya çıktı. Blackman (1995) "gençliğin kültürel biçimleri" düşüncesini geliştirmiştir ve Thornton (1995), "altkültürel sermaye" hakkında Bourdieu'nün kültürel sermaye teorisini kullanmıştır. Post-altkültür, neo-kabile, sahne, yaşam tarzı, altkültür sonrası ve ötesi dahil olmak üzere altkültürün yerini alacak postmodern fikirler gelişmiştir (Chambers 1985). Bennett (2011) bu yeni terimleri "post-kültürel dönüşü" olarak tanımlamıştır. Bell (2010), International Handbook of Criminology'de bu yeni terminolojinin "altkültür terimini alaya almaktan" hoşlandığını belirtmektedir. Örneğin, Chaney (2004) alt kültür kavramının “gereksiz hale getirildiğini” belirtmektedir.

Post-altkültürcüler, postmodern altkültür teorilerinin temeli olarak üç önemli sosyal teorisyen Max Weber, Jean Baudrillard ve Michel Maffesoli'ye dayanan yeni bir çatı inşa etmeye çalıştılar (Blackman 2005:8). Post-altkültürcü teorisyenler, altkültür teorisi için Neo-Weberci bir paradigma inşa ederler. Shields(1996) Maffesoli'nin "katılımcılar için sosyal etkileşimin anlamına odaklanan Weberci bir bakış açısı" sunduğunu belirtir. Post-altkültür teorisyenlerinin temel birleştirici özelliği, “Marksist çerçeve” içinde katı bir “modernist teori” olarak tanımlanan CCCS(Centre for Contemporary Cultural Studies – Çağdaş Kültürel Çalışmalar Merkezi) altkültür teorisine karşı çıkmasıdır; bu teori fazla “sınıf”tır (Muggleton 1997).

Mekânsallık, yerellik ve akışkan bireysel kimliğe odaklanan post-alkültürcü teori, kimliği baskının boyunduruğundan kurtararak alt kültürleri daha yaratıcı bir şekilde görmemizi istemektedir. Burada amaç, sosyal kısıtlama modellerinden uzaklaşmak ve faillığe artan bir vurgu yapmaktır. Muggleton (2000), Bennett (2000) ve Miles (2000), sosyal eylemi bireysel insanlar için anlamı açısından anlayan postmodern düşüncüyü desteklemek için Max Weber'in fikirlerine başvurur. Post-alkültürel yaklaşım Weber'i gençlerin toplumsal yapının taşıyıcıları olmadığını iddia etmek için kullanır; sosyal dünya farklı değer kümelerinden oluşur. Dolayısıyla post-kültürel konum, stilin üretim ve mücadeleyle olan ilişkilerinden ziyade bireysel tüketim ve yaşam tarzı aracılığıyla ifade edildiğini savunur. Yaşam tarzı ve tüketimcilikle post-alkültürcü meşguliyet, üretim etiği sorununu geçersiz kılar ve hem Young (2008) hem de Martin'e (2000) göre kültürel kriminoloji, post-kültürel teoriyi benimsemiş ve ondan yararlanmıştır.

Sosyal kısıtlama modellerinden uzaklaşan alt-kültür sonrası konum, bireysel stil seçimine yeni bir odaklanma ile kolektif sapma anlayışlarından uzaklaşır. Altkültürel faaliyetlerin nedensel açıklaması olarak tüketici kapitalizminin özgürleştirici nosyonlarıyla meşguliyet, altkültürel sapkınlığı veya ihlali değerlendirmek için çok az yer bırakır. Bireysel tüketimi değerlendirerek, post-alkültürcüler, toplumsal bir deneyim olarak sapkınlığın üretilmesini veya ifade edilmesini ele almazlar. Hem Muggleton (2000) hem de Bennett (2012), post-alkültürel kuramı, "bireyciliğin geride kaldığı postmodern tarz duyarlılıkları" ile ilişkilendirir.

Muggleton (2000) ve Bennett ve Kahn Harris (2004), çağdaş gençlik alt kültürleri arasında kültürler arası etki ve alt kültür sınırlarının zayıflamasıyla sonuçlanan artan bir "akışkanlık" olduğunu iddia etmektedirler. Bu bariz istikrarsızlığı ve altkültürel bağlılığın hareketini, Baudrillard ve Lyotard tarafından toplumsal parçalanma açısından tanımlanan daha geniş postmodernist düşünceyle bir tutma eğilimi vardır. Bu, Polhemus'un (1995) altkültür tarzını süpermarket seçimi olarak tanımladığı fikrinin benimsenmesiyle yakından bağlantılıdır. "Bireysel tüketici yaratıcılığına" (Bennett ve Harris 2004) dayalı altkültür sonrası argümanın vurgusu, gençlerin kendi kimliklerini oluşturmalarını sağlar. CCCS'nin altkültür teorisinden farklı olarak, post-alkültürcü yaklaşım mevcut neo-liberal sosyal düzeni eleştirel bir şekilde analiz edemez (Griffin 2011).

Sosyoloji ve kriminoloji içinde altkültür teorisini gözden geçirmeye çalışan iki teorisyen Birleşik Krallık'ta Paul Hodkinson ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Patrick Williams'dır. Hodkinson (2002), dört ayırt edici kriterin detaylandırılması yoluyla CCCS'nin alt kültür teorisine ayrıntılı bir revizyon sunar: *kimlik, bağlılık, tutarlı farklılık ve özerklik*. Benzer bir şekilde Williams (2011), sembolik etkileşimci alt kültür teorisinin merkezine iletişim ve kültürü yerleştirir. CCCS'nin alt kültür teorisinin bu iki revizyonu da, aynı zamanda kapitalizm içindeki direniş ve ihlal sorularına da odaklanan kültürel çalışmaların sapmaya yaklaşımı üzerine inşa edilmiştir. Hem Hodkinson ve Lincoln (2008) hem de Williams (2011), sosyal medya aracılığıyla altkültürel iletişimin yeni biçimlerini, bir altkültürel ağ yoluyla iletilen artan bilgi, esneklik, katılım ve kolektivite sunması olarak görür. Artan dijital ve çevrim içi iletişimi, altkültür sonrası konumu destekleyecek kanıt olarak görmemektedirler. Bennett (2012) Alt-kültür sonrası söylemde, gençlerin zevklerinin, ilgilerinin ve kültürel bağlantılarının akıcı ve birbirinin yerine kullanılabilir olmasının büyük ölçüde doğal karşılandığını ancak bir takım yayınlar haricinde bu tür iddiaları öne sürmek için çok az güvenilir veri olduğunu belirtir.

DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ VE SOSYAL ETKİLEŞİM: BİR ALT KÜLTÜR ÖRNEĞİ OLARAK DİJİTAL OYUN GRUPLARI

Dijital oyunlar tarihsel gelişim sürecinde internetin bireysel bir eğlence aracı olmaktan çıkıp günlük hayata entegre olmasıyla beraber bir sosyalleşme aracı haline gelmiştir. Bir taraftan sanal dünyada tek başına veya takımlar halinde oynanabilen dijital oyunlar, diğer yandan ekrandaki metinler veya sesli sohbetler ile sosyal iletişime olanak sağlıyor. Karşılaşmalar bazen küçük bir grupla oynanıyor, bazen dünya çapında olabiliyor. Oyuncular oyundaki hareket türlerine göre farklı türlere ayrılmaktadır, çünkü bu onların oyunları oynama motivasyonlarında farklı amaçlara yol açmaktadır. Bazı oyuncular günlük hayatın sıkıntılarından kaçmak isterken bazıları rekabetin itici gücünü hissetmek ister. Başlangıçta farklı motivasyon kaynaklarına sahip oldukları için farklı amaçlarla oyun oynayan binlerce oyuncu olmasına rağmen, online oyunlar artık oyuncuların sosyalleşebileceği bir ortam haline gelmiştir.

Dijital oyunlar vasıtasıyla kurulan sanal topluluklar kendi alt kültürlerini oluşturabilirler. Bu nedenle ilk seviyede ortak bir teknolojik altyapıyı kullanan oyuncular, oyun sırasında veya sohbetler sırasında sanal topluluğun sosyal seviyesine dahil edilir. Oyuncular bu alana hem duygusal olarak bağlıdırlar hem de toplulukları kendi ortak faaliyetleri etrafında biçimlenir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, bireysel profillerin yaratılmasına ve diğer oyuncularla etkileşime geçilmesine olanak tanıyan çevrimiçi bir platform üzerinde yer alan sosyal ağlardır ve oyuncular oyun oynarken bir takım sosyalleşme sürecine girmektedirler.

Oyuncuların oyun topluluğuna kültürel entegrasyonu için üç temel sosyal mekanizma vardır. Bunlar; itibar, güven ve sorumluluktur. Bu sosyol mekanizmalar genellikle oyuncular arasında yakın bağlar ve yeni bir

sosyal ağ ile sonuçlanır. Nihayetinde çok oyunculu çevrimiçi oyunlar oynamak ve bir topluluğa katılmak, sosyal entegrasyon süreci olmadan mümkün değildir (Hemminger, 2009). Bu tür ortamlarda oyuncular, arkadaşlık sistemi, tartışma forumları, ortak ilgi grupları vb. ile bağlantı kurar.

Çok oyunculu çevrimiçi oyunların doğası, oyuncuları işbirliği yapmaya ve bu nedenle oyundaki görevleri tamamlamak için diğer oyuncularla sosyalleşmeye iter. Ek olarak internet, çevrimiçi oyun topluluklarının düşüncelerini, değerlerini ve bilgilerini topluluk üyeleriyle paylaşımları için bir altyapı sağlar ve böylece dijital oyuncu hareketliliğini sağlar (Hemminger, 2009).

Dijital oyun topluluklarının oluşturduğu alt kültürün bir diğer unsuru da oyunun oynanış biçimi, oyun sırasındaki mücadele ve oyun sırasında grup içi etkileşimdir. Sonuç olarak, bir oyuncunun edindiği en önemli tecrübelerden biri, oyunun içinde ve çevresinde, oyuncuların uyması gereken bütünsel bir oyun kültürü olduğudur (Taylor, 2006) Oyuncular bu ortamda sosyalleşir ve yavaş yavaş iyi bir oyuncu olmanın ve topluluğa ait olmanın ne demek olduğunu öğrenirler.

Donath ve Boyd'a (2004) göre sosyal ağ platformları, güçlü bağlar yerine zayıf bağları şekillendirmeye ve sürdürmeye uygun teknolojilerdir. Bu nedenle, herhangi bir çevrimiçi etkinliğe katılmazlarsa sanal topluluk üyelerinin varlığı fark edilmez; bu nedenle katılım bir üye için çok önemlidir. İnsanlar bir takım kolektif kimliğe sahip olan söz konusu topluluklara katılabilir veya ayrılabilir. Kimi zaman bu tür topluluklar vasıtasıyla bireysel kimliklerini yeniden konumlandırabilirler. Grup kimlikleri, bireylerin kişisel kimlikleriyle girdiği sürekli bir iletişim sürecinden doğar.

Fuchs'a göre (2008) ortaklığın türü ve derecesine bağlı olarak sanal toplulukların kendi aralarında oluşturdukları kültürün üç düzeyi bulunmaktadır. Birinci düzey sanal topluluklar; bilgisayar aracılı iletişimde ortak bir teknolojik altyapıdır. Bütün sanal topluluk kullanıcıları ortak bir teknolojik altyapıyı kullanırlar. Tüm sanal topluluklarda kullanıcılar ortak bir teknolojik altyapıyı paylaşır. Tekrarlanan tüm çevrimiçi iletişim, etkileşim kurmak için gerekli olan ortak donanım ve yazılım standartlarını paylaşma anlamında sanal bir topluluk oluşturur. Ağa bağlı dijital teknolojiler ve ilgili uygulamalar, sanal toplulukların maddi temelini oluşturur. Bilgi teknolojisi, farklı sanal topluluk türlerini etkileyen ilk faktördür.

İkinci düzey bilgisayar aracılı iletişim; ağa bağlı bilgisayar teknolojileri iletişim için kullanılmaktadır; artık sanal topluluğun sosyal düzeyi oluşmuştur. Sanal topluluğun ikinci seviyesinde, iletişim için ağ bağlantılı bilgisayar teknolojileri kullanılır; sanal topluluğun sosyal seviyesi kurulur. Çevrimiçi iletişim belirli teknolojilere dayanır ve sürekli olarak tekrarlanırsa bir topluluk oluşturur. Bu nedenle, buradaki ortak yön, sürekli kullanım ve başkalarıyla çevrimiçi iletişim kurmaya yönelik sürekli ilgidir. Bu düzeyde, sürekli çevrimiçi iletişim gereklidir, ancak fikir birliği veya ortak değerler gerekli değildir.

Üçüncü düzey işbirliği ve takdirdir. Modern toplum, işbirliği ve rekabet karşıtlığı ile karakterize edilir. Rekabet, sosyal etkileşime hükmeder ve post-Fordist kapitalizmde, Fordizm sırasında işbirliğinden daha fazla etkilenen kültürel yaşam alanlarını (dostluklar, günlük yaşam, aile, bilim, eğitim, sağlık, inanç gibi) sömürgeleştirir. Dolayısıyla, bu koşullar altında sanal toplulukların, Tönnies ve komüniter düşüncenin diğer erken temsilcileri tarafından beklendiği gibi, büyük bir birliktelik sergileyen uyumlu, yalnız, fikir birliği odaklı alanlar olması beklenemez.

Sanal topluluklar, geç modern toplumun antagonizmaları tarafından şekillendirilen ve dolayısıyla hem rekabetçi hem de işbirliğine dayalı ilişkilerle karakterize edilen sosyal alanlardır. Rekabet (malların fiyatları ve pazar payları için) ekonomik sanal topluluklarda barizdir ve aynı zamanda daha iyi siyasi argümanlar için rekabet biçiminde çağdaş siyasi sanal topluluklarda bulmak oldukça kolaydır. Sanal topluluklar, anlamların – dünyanın yorumlarının – bulunduğu alanlar, sürekli iletişimin mekansal olarak yerinden edilmiş ve teknolojik olarak aracılık edilen sosyal alanlarıdır. Bu ilişkiler hem işbirliği hem de anlam mücadelesi biçimini alır. Geç modern toplumda sanal topluluklar, sembolik ayrımların ve statü farklılıklarının üretildiği sosyal alanlardır.

Fuchs'a göre (2008) sanal toplulukların özellikleri şunlardır;

- ✓ Anonimlik: İletişim potansiyel olarak anonim iletişimdir.
- ✓ Kimlik oluşturma: Anonimlik, çevrimiçi kimliklerin oluşturulmasını sağlar. Bu kimlikler, çevrim dışı yaşama dayalı ve bağlantılıdır; onlar çevrim içi etkinliğin sürekli değişen bir ürünüdürler ve çevrim dışı dünyaya geri beslenirler.
- ✓ Esnek üyelik: Bağlayıcı olmayan bir üyelik vardır (iletişimden çekilmek oldukça kolaydır).
- ✓ Genel ilgi ve konular: İletişimi yapılandıran ortak bir ilgi veya bağlam vardır (teknoloji, uygulamalar, konular, kurallar).

- ✓ İletişim: Sürekli etkileşim, yani çevrimiçi iletişimin belirli bir zamansal sürekliliği vardır.
- ✓ Kurallar: Çevrimiçi davranış, stil ve dilin resmi veya gayri resmi kuralları vardır.
- ✓ Uzay-zaman: İletişim uzamsal olarak ayrılmış ve zamansal olarak senkronize veya asenkrondur.
- ✓ Anlam: Sanal topluluklarda anlam iletilir ve paylaşılır; yeni anlam, ortaklaşa üretilir ve sanal topluluklarda sosyal uygulamalardan ve başkalarıyla etkileşimden ortaya çıkar.
- ✓ Gönüllü: Sanal topluluklarda etkileşim isteğe bağlıdır.
- ✓ Küresel: Sanal toplulukların küresel bir boyutu vardır.
- ✓ Bağlamsal sıra yokluğu: Metin tabanlı sanal ortamda, sözlü ve sözsüz ifade biçimleri (beden dili, jestler, yüz ifadesi, ses perdesi) iletilemez.
- ✓ Hız: Anonimlik ve görsel ipuçlarının olmaması yansıtmayı teşvik ettiğinden, ilişkiler olumlu ve olumsuz anlamda çevrimdışı olduğundan daha hızlı bir şekilde yoğunlaşabilir.
- ✓ Sosyallik: Sanal topluluklarda iletişim sosyal bir aktivitedir, ancak çoğu durumda fiziksel olarak tek başına bir ekranın önünde gerçekleştirilir.
- ✓ Yansıma(Tepki): İnsanların yüz yüze bulunduğu çevrimdışı bir topluluk dışında bir sanal ortamda, kişi sorulara cevap vermeden önce tepkileri erteleyebilir ve düşünmeye daha fazla zaman ayırabilir.

Gelinen teknolojiyle birlikte dijital oyunlar için farklı mecralar oluşmaya başlamıştır. İnternet kullanımı, cep telefonları ve akıllı telefonların icadıyla beraber dijital oyunların yayılmasının hızını ve etkisini artırmıştır. Oynanış türüne göre veya platformuna göre dijital oyunlar için tanımlar yapılmaktadır. Dijital oyunlarla ilgili tüm bu ilerlemeler aynı zamanda milyonlarca kişinin etkileşim içinde olmasına fırsat sağlamıştır. Örneğin League of Legends adlı oyunu bir gün içerisinde 27 milyon kişi oynamaktadır. Aylık 65 milyon civarında aktif oyuncusu vardır (Kepenek, 2020)

Genel anlamda çok oyunculu oyunlar (multi-player games), çok sayıda oyuncunun belirli bir ağ ve sunucu üzerinden aynı anda oynayabildiği oyunları ifade etmektedir. Bununla beraber bir tür olan MMO (massive multiplayer online- devasa çok oyunculu çevrimiçi) oyunlar ise on binlerce kullanıcının aynı anda bireysel ya da takımlar oluşturarak oynayabildiği oyunları kapsamaktadır. Bu oyunların aynı zamanda bir diğer özelliği oyun içerisinde bireylerin sosyal etkileşimlerine olanak tanımaktır.

MMORPG'ler (massively multiplayer online role playing game), işlevsellik (olası eylemler anlamında) ve görünüm açısından gerçek dünyaya benzeyen bir grafik ortamı sağlar. Oyuncular, bilgisayar arayüzünün çeşitli modları aracılığıyla, teknik kısıtlamalarla ve az ya da çok resmileştirilmiş ve onaylanmış kurallarla sınırlandırılmış çeşitli modlar aracılığıyla karakter diyeceğimiz çevrimiçi kişiliklerini kontrol ederler. Bu, oyun dünyasındaki karakterler arasında paralel bir sosyal etkileşim alanı yaratır (Kolo ve Baur, 2004)

Taylor (2006) bu süreci kültürel etkileşimin iki farklı düzeyiyle açıklar: Oyunun yapısına bağlı olarak oyun içinde ve çevresinde yapılan uygulamalar. Bu uygulamalar, oyunun genel yapısı tam tersini yapmayı gerektirebilir, diğer oyunculara yardım etmeyi içerebilir. Diğer bir örnek, oyun sırasında ortaya çıkan belirli problemler etrafında gayri resmi kurallar oluşturarak oyuncu topluluğundaki tehlikeli durumların toplu yönetimidir.

Taylor (2006),a göre pek çok "hardcore" oyuncu için "sosyal" gibi terimler genellikle sohbet, takılma ve genel olarak yönlendirilmemiş oyun imajlarını çağırıştırırken, en hırslı, adanmış topluluklar bile başarılı olmak için derinden sosyal mekanizmalara güveniyor. Taylor oyuncuların oyun topluluğuna kültürel entegrasyonunu üç ana sosyal unsur altında tanımlar: Bunlar itibar, güven ve sorumluluk gibi ilişkisel terimlerdir ve genellikle oyuncular ve yeni bir sosyal ağ arasında yakın bağlarla sonuçlanır.

İtibar: İtibar, bir oyuncunun başarısında önemli bir rol oynar çünkü temel düzeyde itibar, hem grupları uzun vadede güvence altına almayı hem de bir topluluğa kabul edilmeyi belirler. Potansiyel üyeler genellikle loncaya(klan, grup, takım, topluluk) katılmak için başvuru yapar. Aile loncalarında giriş yolları genellikle çok daha az resmileştirilirken, sponsorluk senaryoları yaygındır ve başvuranlar genellikle mevcut bir üye tarafından kefil olduktan sonra lonca üyeliği için değerlendirilir. Mevcut ve eski üyelerin "aile üyeleri, gerçek hayat arkadaşları ve alt karakterlerinin [alternatif karakterler]" tipik uygulama gereksinimlerini atlamasına izin veren ve böylece önceden var olan sosyal medyanın gücüne işaret eden özel hükümlerin bulunması alışılmadık bir durum değildir.

Güven: İtibar ile birlikte yükümlülük gelmektedir ve bunu çarpıcı biçimde gösteren ilk alanlardan biri de güven alanıdır. Lonca üyeleri sürekli olarak karakterlerinin hayatlarını birbirleri için riske atıyorlar ve sırayla, oyundaki avlanma ve baskınların iyi planlanacağına, ganimetlerin adil bir şekilde dağıtılacağına ve sorunlar

ortaya çıkarsa grubun bunları çözmek için bir araya geleceğine güvenmektedir. Grup arkadaşlarına güvenmek oyun boyunca ortak bir temadır ve tehlikeli bölgelere girmenin yüksek ölüm riski ve potansiyel ceset (ve üzerinde taşınan tüm zor kazanılmış eşyaları) kaybetme riskini getirdiği üst düzeylerde daha da belirgin hale gelir. Gelişmiş oyun, muazzam koordinasyon ve işbirliğini içerir ve katılımcılar, yalnızca karakterlerini iyi oynamak için değil, herkes güvenli bir şekilde ayrılana kadar grup etkinliklerini görmek için birbirlerine güvenirlir.

Sorumluluk: Muhtemelen belirgin hale geldiği gibi, bu kategorilerin her birinin çok yakından altında yatan, lonca üyelerini bağlayan bir sorumluluk duygusudur. Aile loncalarında bu tipik olarak dile getirilmeyen ancak derinden hissedilen bir durum olsa da, birçok üst düzey loncada bazen lonca önemli bir baskına katıldığında veya yardıma ihtiyaç duyulduğunda “her şeyi bırakıp” oyuna katılmanız gerekir. Bazı loncalar belirli bir miktarda tutarlı haftalık (veya günlük) katılım gerektirir ve en azından insanların genellikle makul bir şekilde, mümkün olduğunda loncaya ve üyelerine yardım etmesi beklenir.

Çevrimiçi oyunların sistemi karmaşıktır; milyonlarca oyuncu ve etkileşim/iletişim bulunmaktadır. Söz konusu etkileşim sürecinin tamamının farkında olmak veya etkileşimi kontrol altına almak mümkün değildir. Sistem dinamikdir; kişilerin eylemlerine ve iletişimlerine bağlı olarak devamlı bir şekilde yeniden üretilir. Ancak unutulmaması gerekir ki, MMORPG'ler oyun içinde anlam ve sosyal ilişkiler üretmek için hareket eden ve etkileşimde bulunan kişiler tarafından aktif olarak kullanıldığı sürece bir "sistem"dir. MMORPG'ler kendi kendini organize eden bir yapıya sahiptirler. Başka bir deyişle MMORPG'ler, insanların biliş, iletişim ve işbirliği sayesinde sistemin kendini dönüştürdüğü ve sürekli büyüdüğü dinamik bir süreçtir. Sistemin büyüdükçe içinde bulunduğu alan da genişler. Fiziksel olarak birbirinden uzak dünyanın farklı bölgelerinden kullanıcılar bir araya gelerek siber uzayda yerleşmiş sanal toplulukları oluşturmakta ve şekillendirmektedir. Bu topluluklar, yeni aktörlerin ve ilişkilerin oluşumuna ve katılımına açıktır. Çevrimiçi oyunların yapısı dinamik olarak değişirken, mevcut bilgi insan faaliyetleri ve iletişim yoluyla üretilir (Fuchs, 2008: 16). Çevrimiçi oyun toplulukları, tartışma forumları ve ortak ilgi grupları olarak düzenlenen çeşitli alt sistemlerden oluşur ve MMORPG oynama, grup faaliyeti süreci olarak değerlendirilmelidir (Hemminger, 2009).

Milyonlarca oyuncunun ortaya çıkardığı söz konusu etkileşimler oynanan oyunlarla ilgili zaman içinde bir jargon yaratmaktadır. Çevrimiçi oyunlar özelinde genel geçer ifadeler kullanıldığı gibi oyunların kendi özelinde kullanılan ifadelere de rastlamak mümkündür. Bu jargona yabancı olan kişilerin oyunlarla ilgili tartışma forumlarında konuşulanları veya oyun esnasında söylenen bazı kelimeleri anlaması mümkün olmayabilir. Bernstein'e göre (2003) konuşma biçiminiz ve kullandığınız dilsel kod sınıfsal yapının içindeki konumunuzu yansıtır. Nasıl konuştuğunuz kim olduğunuzu ve sosyal sınıfınızı belirler. Sosyal sınıf aynı zamanda kültürel ve dilsel bir olgudur.

MMORPG'ler tarafından oluşturulan alt kültürün bir başka parçası da oyun sırasındaki grup içi iletişimidir. Bir takım içindeki oyuncular gündelik hayatın getirdiği oyun oynamak haricindeki yapılması gereken işler nedeniyle farklı zamanlarda katılım sağlamak isteyebilmektedir. Bir görevin(maçın, baskının, müsabakanın) en iyi şekilde hangi taktikle tamamlanacağı takım üyelerince tartışılmaktadır (Grande, 2013).

Takımlarda bencillik ve bireyselliğe yer yoktur. Örneğin takım için kolay sayılabilecek bir müsabaka sırasında bir oyuncu gruptan kendisini beklemesini isteyebilir. Müsabaka çok kolay olduğundan ve grup ilerlemek istediğinden oyuncunun isteği grup tarafından göz ardı edilebilir. Oyuncu grupla tartışma başlatmak isteyebilir fakat grup müsabaka esnasında durmak istemeyebilir. Müsabaka bitiminden sonra tartışma grup üyeleri içinde başlatılabilir (Grande, 2013).

Başka bir tartışma konusu ise “ganimet” dağılımıdır. Oyuncular belirli bir görevi(müsabaka kazanmak, canavar öldürmek vb.) tamamlamak gibi bazı eylemler için oyun gereği ödüllendirilebilir. Görev sonunda ortaya çıkan ganimete birden fazla oyuncu başvurabileceğinden, grupta kimin hangi ödülü alacağı konusunda anlaşmazlık çıkabilir (Grande, 2013).

MMORPG'ler dışındaki dijital oyunlarda belirli bir oyun kültürü oluşturmak daha zordur ve konsol oyunlarında neredeyse yoktur. Her şeyden önce seviye atlamının önemli olduğu geleneksel oyunlar, böyle bir sürece fazla yer bırakmaz. Ancak MMORPG'lerin topluluk oluşumuna izin veren yönü bu noktada önemlidir. Örneğin bazı MMORPG'lerde oyun oturumu birlikte yemek pişirmek, alışveriş yapmak, takas yapmak, rahatlamak için müzik dinlemek veya günlük hayatın sıkıntılarından uzaklaşmak için günün iyi veya kötü olaylarını paylaşmak gibi ritüellerle başlar. Böylece MMORPG oynamak, oyun içinde arkadaş olan veya zamanla arkadaş olan oyuncuların arkadaşlıklarını güçlendirebilmektedir. Özellikle bu tür oyunlar, gerçek hayatta arkadaş olan ve mesafe veya zaman yetersizliğinden dolayı çok sık görüşemeyen oyuncular için bir buluşma noktası vazifesi görebilir. Öte yandan, takım arkadaşları genellikle sadece birbirlerini görmek ve

"takılmak" için sebepsiz yere buluşurlar. Bu tür toplantıların planları çoğunlukla "oyun sohbeti" sırasında yapılır (Hemminger, 2009).

SONUÇ

Kültür, bireysel ve sembolik etkileşimlerle elde edilen bilgilerin bir bileşimi olarak düşünülürse, oyuncuların davranışları ile oyun kültürü arasında son derece faydalı bağlantılar bulunabilir. Sembolik etkileşim, bireyin benliğinin ve kültürünün, semboller aracılığıyla gerçekleşen sosyal etkileşimin ürünleri olduğunu varsayar. Bireyler belirli bir kültür bağlamında sürekli olarak kimliklerini müzakere ettiklerinde, kültürün kendisi de bireylerin etkileşimleri aracılığıyla müzakere edilir. Bu nedenle kültür, bireyin kimliğini şekillendirir ve aynı zamanda bireyler ve etkileşimleri de kültürü ve kültürel grupları şekillendirir. Benzer şekilde bir oyuncu oyuna girdiğinde bilgi edinir, oyun arkadaşlarına çeşitli eserler ve davranışlar sunar, onlarla etkileşime girer ve oyun grubunun kültürünün şekillenmesine katkıda bulunur (Hemminger, 2009) Böylelikle, MMORPG oyuncuları topluluğu, kendisini açık ve arkadaş canlısı niteliklerle karakterize ediyor. Buna ilave olarak Hemminger'e (2009) göre oyuncular, sosyal etkileşimin bağlayıcı bir faktör olarak önemine dikkat çekmektedir. MMORPG'ler, kişisel profillerin oluşturulmasına ve diğer oyuncularla etkileşime geçilmesine olanak tanıyan çevrimiçi bir platformda yer alan sosyal ağlardır ve oyuncular oyun oynarken belirli bir sosyalleşme sürecine maruz kalırlar.

Yapılan bu çalışmaların da gösterdiği gibi dijital oyunlar gençlik kültürünün gelişimi ve dönüşümü bağlamında yeni mecralar, yeni ilişki biçimleri sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2007). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Artnodes, 2007
- Barutçugil, İ. (2011). *Kültürlerarası farklılıkların yönetimi*. İstanbul: Kariyer Yayınları.
- Bateson, G. (1976). A theory of play and fantasy. In *Play: Its Role in Development and Evolution*. BRUNER, J.S., JOLLY, A., and SYLVA, K. (eds). New York, Basic Books.
- Bennett, A. & Kahn-Harris, K. (eds) (2004). *After Subculture*, Palgrave, London.
- Bennett, A. (2000). *Popular Music and Youth Culture: music identity and place*, Macmillan, London.
- Bennett, A. (2011). "The Post-Subcultural Turn: Some Reflections 10 Years On", *Journal of Youth Studies*, Vol. 14, No. 5, August 2011
- Berlyne, D.E. (1960). *Conflict, arousal and curiosity*. New York, McGraw Hill.
- Bernstein, B. (2003). *Class, Codes and Control Volume 1 Theoretical Studies Towards a Sociology of Language*. Routledge: Londra ve New York.
- Blackman, S.(2005). "Youth Subcultural Theory: A Critical Engagement with the Concept, its Origins and Politics, from the Chicago School to Postmodernism", *Journal of Youth Studies*, Vol. 8, No.1, March
- Bodrova, E., & LEONG, D.J. (1996). *The Vygotskian approach to early childhood*. Ohio, Merrill: Prentice Hall.
- Bora, T. (1988). *Sosyalizm, Hegemonya ve Alt-Kültür. Gençlik ve Altkültürleri*.
- Bozkurt, V. (2012). *Değişen Dünyada Sosyoloji: Temel Kavramlar, Kurumlar*. Ekin Basım Yayın
- Chambers, I.(1985). *Urban Rhythms: Pop Music and Popular Culture*, New York:St. Martin's Press,.
- Chaney, D. (2004). "Fragmented Culture and Subcultures", Andy Bennett, Keith Kahn-Harris (eds), *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*, Houndmills: Macmillan,
- Dockett, S. & Flear, M. (1999). *Play and pedagogy in early childhood*. Marrickville, NSW, Harcourt Brace.
- Donath, J. Boyd, D. (2004). "Public Displays of Connection", *BT Technology Journal*. Cilt: 22, Sayı: 4, Ekim, 71-82.
- Ellis, M.J. (1973). *Why do people play?* Englewood Cliffs, N.J., Prentice Hall.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society*. New York, Norton
- Freud, A. (1968). *The psychoanalytic treatment of children*. New York, International Universities Press.
- Freud, S. (1959). *Beyond the pleasure principle*. (J. Strachey, transl.) New York, Norton.

- Fuchs, C. (2008). *Internet and Society-Social Theory in the Information Age*. Routledge: New York.
- Gordon, M. (1947). The concept of the sub-culture and its application, *Social Forces*, 26 Ekim. Univtritiy Of Pttmsjhmiia, Online
- Grande, V. (2013). “CoLabWOW: Development of A Decision Support Add-On For World of Warcraft”, *Department of Informational Technology, Examensarbete-Uppsala Üniversitesi*. 1-39
- Griffin, C. 2011. “The Trouble with Class: Researching Youth, Class and Culture beyond the ‘Birmingham School.’” *Journal of Youth Studies* 14(3):245–259.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. New York, D. Appleton and Co.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. New York, D. Appleton and Co.
- Güvenç, B. (1979). *İnsan ve Kültür*. Remzi Kitabevi 1979 İstanbul
- Hebdige, D. (2002). *Subculture The Meaning Of Style*, Routledge
- Hemminger, E. (2009). *The Mergence of Spaces Experiences of Reality in Digital RolePlaying Games*. Edition Sigma: Almanyaa.
- Hodkinson, P. (2002). *Goth: Identity, Style and Subculture*. Oxford: Berg.
- Hodkinson, P. and S. Lincoln. 2008. “Online Journals as Virtual Bedrooms? Young People, Identity and Personal Space.” *YOUNG* 16(1):27–46
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Jandt, E. F. (2010). *An Introduction to Intercultural Communication: Identities in a Global Community*. California: Sage Publications.
- Jenks, C. (2005). *Subculture: Fragmentation of Social*, London: Sage Publication.
- Juul, J. (2005). *Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press Cambridge.
- Kepenek, E. (2020). Yeni ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyunlar Sosyolojisi, *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi* Cilt 23 Sayı 2 (186-213)
- Kocabaş, F., Elden, M., & Yurdakul, N. (2004). *Reklam ve halkla ilişkilerde hedef kitle*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kolo, C., & Baur, T. (2004). *Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming*. The International Journal of Computer Game Research.
- Levi-Strauss, C. (1966). *The Savage Mind*, Weidenfeld & Nicolson.
- Mcgonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press
- Mead, G.H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago, University of Chicago Press.
- Miles, S. (2000). *Youth Lifestyles in a Changing World*, Open University Press, Buckingham.
- Miller, W.B. (1958). Lower Class Culture as a Generating Milieu of Gang Delinquency. *Journal of Social Issues*, (14), 5-19.
- Muggleton, D. (2000). *Inside Subcultures: The Postmodern Meaning of Style*, Berg, London.
- Mutlu, E. (1998). *İletişim Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998
- Parsons, T. (1951). *The social system*. New York: The Free Press of Glencoe.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York, Norton.
- Polhemus, T. (1995). *Streetstyle: From Sidewalk to Catwalk*. London: Thames and Hudson.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, Massachusetts. (p. 672). Cambridge, Mass: MIT Press.
- Thornton, S. (1995). *Club Culture: Music, Media and Subcultural Capital*, Polity, Cambridge.
- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF). 2012 Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Genel Raporu

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. Routledge.

Williams, R (2010). *Kültür ve Materyalizm*. Sel Yayıncılık, İstanbul

Young, A. (2008). “Culture, Critical Criminology and the Imagination of Crime.” Pp. 18–29 in *The Critical Criminology Companion*, edited by T. Anthony and C. Cunneen. Sydney: Hawkins Press.