

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ VE YARATICI
EMEK**

Doktora Tezi

Serra SEZGİN

Ankara-2019

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI**

**TÜRKİYE’DE DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ VE YARATICI
EMEK**

Doktora Tezi

Serra SEZGİN

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Çiler DURSUN**

Ankara-2019

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ SOSYAL
BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI

Serra SEZGİN


TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ VE
YARATICI EMEK

Doktora Tezi

Tez Danışmanı: Prof. Dr. ÇİLER DURSUN

Tez Jürisi Üyeleri

Prof. Dr. Çiler Dursun
Prof. Dr. Mustafa İnan
Prof. Dr. Haluk K. Geay
Prof. Dr. Güneş Bayraktar
Doç. Dr. Bek Çoşkun Rahte



Tez Sınavı Tarihi: 08.05.2019

TÜRKİYE CUMHURİYETİ

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE;

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (...../...../2019)

Serra SEZGİN

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
Araştırma Yöntemi	8
Araştırma Evreni, Örneklem ve Saha.....	15
Veri Toplama Teknikleri.....	21
1. BÖLÜM: OYUN VE DİJİTAL OYUN	30
1.1. Oyun.....	30
1.2. Dijital Oyun	40
1.3. Türkiye’de ve Dünyada Dijital Oyun Çalışmaları	44
1.3.1. Boş Zaman ve Çalışma Zamanı	60
1.3.2. Dijital Oyunların Sanatsal Niteliği.....	70
1.4. Dijital Oyunları Sınıflandırmak	80
1.5. Dijital Oyunların Değerlendirilmesi	92
2. BÖLÜM: DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ ve YARATICI EMEK	96
2.1. Kültür ve Yaratıcılık Ekseninde Dijital Oyun Endüstrisi	96
2.1.1. Yaratıcılık.....	108
2.2. Kapitalist Üretim Süreci ve Emegın Dönüşümü.....	112
2.3. Yaratıcı Emek ve Çalışma	123
2.3.1. Esneklik.....	127
2.3.2. Güvencesizlik.....	132
2.3.3. Girişimcilik ve İnovasyon	136
2.4. Yaratıcı Endüstri Alanları	144
2.5. Yaratıcı Endüstri ve Emegın Alanı Olarak Dijital Oyun Endüstrisi.....	153
3. BÖLÜM: TÜRKİYE’DE DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİ	161
3.1. Sermaye Türleri, Toplumsal Köken ve Kariyer.....	161
3.1.1. Dijital Oyun Geliştiriciler ve Öğrenim.....	163
3.1.2. Dijital Oyun Geliştiricilerin Toplumsal Kökenleri	167
3.1.3. Dijital Oyun Endüstrisinde Kariyer Gelişimi.....	171

3.2. Dijital Oyun Ekosisteminde Geliştirici Olmak	181
3.2.1. Kendi Kendine Öğrenme.....	184
3.2.2. Kendini Geliştirme ve İşe Adama	190
3.2.3. Gelişme ve Geliştirmenin Zamanı	194
3.3. Oyun, Oyuncu ve Geliştirici	200
3.3.1. Oynamak ve Yapmak	201
3.3.2. Yaratmak ve Üretmek	207
3.3.3. Motivasyon ve Başarı.....	213
3.4. Dijital Oyun Endüstrisinde Yaratıcı Emek ve Üretim Süreçleri.....	223
3.4.1. Dijital Oyun ve Yaratıcılık.....	224
3.4.2. Esnek Çalışma ve İstihdam Güvencesi	230
3.4.3. Geliştirici Emegi ve “Sevdiğin İş Yap” Anlatısı	238
3.5. Türkiye’de Dijital Oyun Ekosisteminin Değerlendirilmesi.....	247
3.5.1. Geliştiricilerin Gözünden Dijital Oyun Endüstrisi.....	248
3.5.2. Yaratıcılık ve Sınıf	253
3.5.3. Dijital Oyun Ekosisteminde Çalışma Kültürü.....	260
SONUÇ	271
Dijital Oyun Geliştiricilerin Emek Süreçlerini Niteleyen Etmenler	272
Türkiye Dijital Oyun Ekosisteminde Çalışma Kültürü.....	280
Neoliberal Özne ve Kapitalist Sömürü	287
KAYNAKÇA	294
EKLER	311
EK 1: Zihin Haritası.....	311
Ek 2: Onanmış Rıza Formu:	312
ÖZET	313
ABSTRACT	315

GİRİŞ

Bu araştırma, Türkiye’de dijital oyun sektöründe çalışan oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerini nasıl nitelediği ve bunun ekonomi-politik ve kültürel bağlamda nasıl değerlendirilebileceği sorusundan yola çıkmaktadır. Oyunun boş zaman aktivitesi olma, eğlence ve haz gibi bileşenleri içermesi ve dijital oyun endüstrisindeki emek süreçleriyle ilişkileneceği nedeniyle, oyun, dijital oyun ve oyun ekosistemi ile geliştiricilerin emek süreçleri arasında nasıl bir etkileşim olduğunu açıklamak da bir alt soru olarak düşünülebilir. Araştırmada, etnografik bir yaklaşımla, dijital oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine yönelik yaklaşımlarını, algılarını ve bu süreçteki deneyimlerini anlamaya çalışarak, kapitalist üretim sürecinde dönüşen değer ve söylemlerin oyun geliştiricilerinin emek süreçlerindeki görünümünü açığa çıkarmak amaçlanmaktadır.

Dijital oyun endüstrisi ve buradaki emek süreçleri üzerine son 10 yılda Amerika, Avrupa ve Asya ülkelerinde sektörün gelişmiş olduğu bölgelerde yapılan akademik araştırmalar artış gösterse de Türkiye’de akademik ilginin, dijital oyunların içerik ve işlev kısmına yoğunlaştığı, endüstri ve emek çerçevesinde güncel literatürde bir boşluk olduğu görülmektedir.¹ Aynı zamanda bilgi, yenilik, yaratıcılık, girişimcilik gibi hayatın her alanında egemenlik oluşturan neoliberal söylem ve değerlerin içselleştirildiği kapitalist öznelliklerin üretimi, kapitalizmin, sermaye ve sömürü ilişkilerinin açığa çıkarılmasını güçleştirdiğinden, özellikle yaratıcı emek süreçlerindeki özdüşünümselliğin önemli olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla bu araştırma ile bir taraftan literatüre katkı sağlanması, diğer taraftan da oyun geliştiricilerin kendi emek süreçleri üzerine özdüşünümsellik yaratılması hedeflenmektedir.

¹ Türkiye’deki dijital oyun çalışmaları literatürü bu araştırmanın birinci bölümünde özetlenmektedir (sayfa 49-53 arasına bakılabilir).

Dijital oyunun ve dijital oyun geliştiricilerin, ekonomi-politik ve kültürel bağlamda değerli ve avantajlı bir konumda olduğu söylenebilir. Dijital oyunlar başka ve alternatif kültürel üretimlerin, temsil pratiklerinin ve/veya yaşam tarzlarının da olanaklı olabileceği kültürel bir mücadele alanını oluşturur (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 207). Ayrıca siyasal, toplumsal ve sanatsal alanda söz söyleme ve sesini duyurma amacıyla yola çıkan dijital oyun geliştiricilerinin önünde, endüstri ve üretim süreçleri bağlamında diğer mecralara kıyasla göreceli olarak daha az engel yer alır. Dijital oyun geliştiriciler ise; günümüzde önemli bir mücadele aracı olan iletişim teknolojilerine hâkim olmaları, öğrenmeye, yeni fikirlere, dinlemeye açık olmaları ve yaratıcılıklarını kullanarak geniş kitlelere ulaşabilen bir kültürel metayı, dijital oyunu, üretme becerisine (ve ayrıcalığına) sahip olmaları bakımından toplumsal dönüşüme katkı sağlama imkânı olan öznel olarak görülmektedir.

Tezin genel çerçevesinde çatışmaya düşmemek adına, kullanılan kavramları, terimleri ve araştırma kapsamında nasıl işe koşulduklarını kısaca açıklamak faydalı olacaktır. Öncelikle, emek, diyalektik materyalist felsefede insanın doğayla ilişkisini kuran ve böylece insanı insan yapan bir süreç olarak nitelenmektedir. İnsan, hayatta kalabilmek için doğadan elde ettiği hammaddeyi işler ve bu süreçte doğayı, kendini ve kullanım değerini üretir. Emek de bu üretim sürecinin koşulu ve zeminini oluşturur. Bu yaklaşımdan yola çıkarak, emeği insanın varoluşu itibarıyla ve varoluşun devamlılığı adına doğayla ilişkilmesi, yani hammaddeyi dönüştürerek kullanım değeri üretmesi biçiminde düşünebiliriz. İlk çağlarda avcı-toplayıcı dönemdeki üretim ve tüketim sürecinin kolektif yapısında daha basit kavranabilen emek, tarım toplumuna geçildiğinde artı değer üretiminin söz konusu olmasıyla dönüşmeye başlamıştır. Bu da hem doğanın hem değerlerin hem de öznenin kendi varoluşunun üretimini, yani emeğin dönüşümünü ortaya çıkarmaktadır (Marx, 2013 [1867]: 171).

Endüstrileşmeyle beraber, işçi ve işveren, emek ve sermaye kavramları ön plana çıkmış, fabrikada geçirilen zaman, yani çalışma zamanı para ile eşdeğer hale gelmiş, buna paralel olarak da Fordist üretim ve hareketli montaj hattı sayesinde emek anlayışı mekanik ve monoton bir biçim almıştır (Yüksel, 2014: 267). 1980'lere gelindiğinde rekabetin vurgulanmasıyla -özellikle 90'lardan itibaren- bilgi tabanlı ekonomi söyleminin, devlet projeleri ve stratejilerinin üretilmesinde önemli rol oynadığı görülür. Rekabet avantajı sağlama temeline, araştırma-geliştirme faaliyetlerini, üniversite-sanayi işbirliğini teşvik gibi unsurlara odaklanan bilgi ve iletişim teknolojilerine ilişkin politikalar oluşturulması önceliklenmektedir² (Geray & Başaran, 2011). Bilgi tabanlı ekonomi söylemi, ekonomi-politik stratejilere rehberlik eden, farklı ulusal ve bölgesel geleneklere, ekonomik çıkarlara göre eğilip bükülebilen hâkim bir anlatı olarak politik güçlerce benimsenmiş ve emek süreçlerinin dönüşümünde de etkili olmuştur (Jessop, 2004: 169- 170).

Bu çerçevede, tarım toplumu, sanayi devrimi ve bilgi devrimi/toplumu etrafında dönüşen üç aşamalı bir emek kavrayışından bahsedilebilir (Yüksel, 2014: 269). Bu dönüşüm, emeğin tarihteki ekonomik, toplumsal ve kültürel etmenlerle dönüşen bir kavram olarak değerlendirilmesi gerektiğini de ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, ekonomik değer üretimi, üretim ve tüketimin sosyolojik, toplumsal kurgusu ya da teknoloji etrafında örülen söylem ve politikaların emek kavramını dönüştürdüğü görülür. Dolayısıyla bilgi, teknoloji, rekabet, yenilikçilik, yaratıcılık, girişimcilik gibi neoliberal söylem ve değerlerin yalnız ekonomi değil, kültür, toplum ve öznellikler bağlamında da günümüzde önem kazandığı söylenebilir. Yaratıcı endüstriler, yaratıcı emek, yaratıcı işçi ya da bilgi işçisi gibi kavramların ortaya çıkışı da bu çerçevede ele alınabilir.

Marx'a göre emek gücünün kullanımı, çalışmanın kendisidir (Marx, 2013 [1867]: 181).

Emek gücünün temel unsurları, bir amaca yönelmiş faaliyet (yani insanın kendi dışındaki

² Bu bağlamda rekabet avantajı yakalamak üzere Türkiye'de de çeşitli politikalar oluşturulmuş, dijital oyun endüstrisinin desteklenmesi de bu kapsamda yer almıştır (Bknz: Bilgi Toplumu Dairesi, 2015).

doğa üzerinde etkide bulunması), emeğin nesnesi (doğayı değiştirmesi ile ortaya çıkan ürün ya da değer) ve onun araçlarıdır (Marx, 2013 [1867]: 182). Marksist gelenek içinde sıklıkla emeğin daha geniş bir kategori içinde ve değerli bir pratik olarak düşünülmesi, kolektif ve yaratıcı insan kapasitesinin sermaye tarafından artıdeğer üretimine koşulması olarak düşünülmesinin tersine, Hannah Arendt (1994), biyolojik hayatı yeniden üreten bir faaliyet olan emek ve bir nesne dünyasının yaratımı olan çalışma arasında fark görmektedir (Weeks, 2014: 29). Arendt (1994: 139), çalışma ve emek arasındaki farkı “çalışmaya da tüketime de ‘geçinmek mecburiyeti’ hakimdir” diyerek ifade etmektedir. Çalışma, sürekli ve bitmeyen bir mücadele iken, emeğin barışçıl ve mütevekkil bir öze sahip olduğu vurgulanır (Arendt, 1994: 140). Kathi Weeks (2014: 28) de benzer şekilde emek ve çalışma arasında zıtlık kurmamakla beraber, “çalışma” etiketini, ücretli emeğin ayrıcalıklı bir modeli etrafında organize edilen üretken işbirliğine işaret edecek fakat bununla sınırlı kalmayacak biçimde kullanmaktadır.

Bu araştırmada emek ve çalışma, Weeks ve Arendt’in niteledikleri farklardan da faydalanılarak, araştırmamızın katılımcılarının yaklaşımlarını açıklamak adına ve bunlardan yola çıkılarak, aynı anlamda kullanılmamaktadır. Emek sürecinin dönüşümü, emeğin zaman ve mekânının da dönüşümüne bağlı olarak, emeğin bir parçası olan insanların kendilerini üretme sürecine de etki eder. Dolayısıyla, özne olarak dijital oyun geliştiricilerin emeğinin zihinsel, bilişsel ve yaratıcı boyutu, üretim araçlarının teknolojik ve iletişimsel niteliği, üretim nesnesi olan dijital oyunların ve tüketimin kültürel niteliği, üretimin zaman ve mekân bağlamında esnekliği ve üretim motivasyonunun sevgi ve tutkuyla (dolayısıyla üreticinin özneliğiyle) ilişkilmesi, söz konusu ayrımı şekillendirmektedir. Bu yaklaşımla, araştırmada kullanıldığı biçimiyle çalışma, daha çok ücretli emek zamanında ve iş yerindeki üretimi nitelemektedir. Emek ise çalışmayı ve çalışmanın sürdürülebilirliği açısından önem taşıyan çalışma zamanı dışındaki kendini geliştirme, kendi kendine öğrenme zamanını da içeren, çalışmanın tüm yaşam zamanı ve

mekânına yayılarak varoluş biçimine dönüşen bir anlam ihtiva eder.

Bu ayrımın temelinde, Weeks'in (2014: 28, 30) bahsettiği gibi, çalışma zamanı ve çalışma dışı zaman, yani çalışma ve yaşam arasındaki farkları belirleyerek, çalışmayı, "çalışmanın dışında bir hayat için gerekli olan para ve zamanı sağlama alma meselesi" biçiminde kavramaya yardımcı olmak amaçlanmaktadır. Araştırmanın ilk aşamalarında buna gereksinim duyulmamasına karşın, oyun geliştiricilerin ücretli emek sürecini çalışma olarak görmemeleri ve iş'i kendini gerçekleştirmenin bir yolu olarak konumlandırımları, iş yerindeki çalışmayı emeğin varoluşsal niteliğine katmıştır. Marksist emek kavrayışını dışlamadığı da göz önünde bulundurularak, çalışmaya, çalışmanın hayatı ele geçirmesine yönelik bir eleştiri geliştirebilmek ve dijital oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine bakış açılarını kavramaya olanak sağlayarak araştırmaya hizmet etmesi amacıyla böylesi bir ayrıma başvurulmuştur. Weeks'in de belirttiği gibi, çalışma sayılan şeylerin hangi üretken faaliyetleri içereceği ve bunlara nasıl değer biçileceği tarihsel bir tartışma konusu olduğundan (2014: 28), kapsamlı bir tarihsel emek tartışması bu araştırmanın dışında bırakılmaktadır.

Yaratıcı ve kültürel üretimin söz konusu olduğu endüstrilerde, üretim aktiviteleri için görece özerk bir alan yaratılması, çalışanların uzmanlaşmış kişiler olması itibarıyla zihin ve kol emeği arasındaki ayrımı ve ilkinin diğerine üstünlüğünü net biçimde görmek mümkündür (Garnham, 1983: 326). Yaratıcı endüstrilerin bir parçası olarak ele alınan dijital oyun endüstrisi, ekonomik değerinin yanı sıra, neoliberal öznelliklerin yeniden üretildiği, esneklik, güvencesizlik, girişimcilik, yaratıcılık, yenilikçilik gibi neoliberal ilkelerin kültüre, gündelik hayata ve düşünme biçimlerine eklemlendiği bir ekosistemi yeniden üretmesi bağlamında da önem taşımaktadır.

Tezde sözü edilen "dijital oyun ekosistemi", oyun endüstrisini de içerecek şekilde pek çok farklı aktör ve pratikler bütününe işaret eder. Araştırmanın başında, oyun

geliştiricilerin telafuzuyla dikkat çeken “ekosistem” terimi, endüstriden fazlasına tekabül etmesi, fiziksel mekânın örgütlenişini, kültürü, habitusu, profesyonel ve sosyal bir ağı betimlemesi nedeniyle tercih edilmiştir. Nitekim üretim, tüketim işçi, işveren gibi kavramların ve konumların iç içe geçmesiyle (örneğin “üre-tüketici” kavramını ya da küçük ölçekli girişimleri, *startup*’ları düşünebiliriz) üretici, ürün ve tüketicinin sabit konumlanışını ifade eden endüstriyel bir yapıdan ziyade bir ekosistemden bahsetmek olanaklı hale gelmektedir (Oakley & O’Connor, 2015: 11). Dolayısıyla dijital oyun ekosistemi terimi ile, oyun eksenindeki aktörleri (geliştiriciler, dağıtımıcılar, yatırımcılar, oyuncular, araştırmacılar, politika üreticileri vs.), ortak kültürel değerleri, sanatsal, yaratıcı, girişimci bir kimlik ile bağlantılı öznellikleri, esnek, açık, eğlenceli bir çalışma pratiğini içeren bir alan betimlenmektedir. Dijital oyun ekosistemi bu bağlamda neoliberal ilkelerin ve kamu politikalarının yeniden üretildiği ve sermayenin değişim değerinin belirlendiği alan olarak hem dijital oyun pazarını hem de belirli bir öznellik ve yaşam stilini imler. Aynı zamanda geliştiricilerin, emek süreçlerine ilişkin algı ve yaklaşımlarının yanı sıra endüstriyle ilişkilene biçimlerini ve endüstri içindeki ilişkileri açıklamak için elverişlidir.

Tezin yöntem başlığı altında belirtildiği üzere, dijital oyun endüstrisinde çalışan tasarımcılar, yazılımcılar, yöneticiler, testçiler gibi pek çok farklı uzmanlığı olan kişileri anonimliklerini koruyarak ifade etmek amacıyla “oyun geliştirici” terimi kullanılmaktadır. Her ne kadar araştırmanın tüm katılımcıları kendilerini “oyun geliştirici” biçiminde tanımlamamış olsa da araştırma sahasının ve dijital oyun ekosisteminin küçük olması, katılımcıların anonimliğini korumak adına böyle bir genelleme yapmayı gerektirmektedir. Ek olarak, geleneksel oyun ile dijital platformlardaki oyunları ayırmak, oyunların zaman içerisinde kazandığı dijital niteliğe vurgu yapmak amacıyla, dijital oyunlar teriminin, video oyunları, bilgisayar oyunları, konsol ve mobil oyunlarını içerecek biçimde kullanıldığı belirtilmelidir.

Tezin birinci bölümünde, oyun bir olgu ve kavram olarak açıklanmış, kültür ve gerçeklik ile kurulan bağ temelinde, gündelik hayat dâhilinde çerçevelenmiştir. Öncelikle, oyun ve dijital oyunların bileşenleri, özellikleri, benzerlik ve farklılıkları, ilgili literatür aracılığıyla serimlenmiştir. Ardından Türkiye’de ve dünyada dijital oyun çalışmaları alanındaki odak noktalarına ve yaklaşımlara değinilmiştir. Bu bölümde dijital oyunları boş zaman, eğlence, iş, çalışma ve sanatsal nitelik bağlamında ve gündelik hayatla olan ilişkiselliğini de kapsayacak şekilde yeniden düşünmek hedeflenmiştir. Birinci bölümün sonunda araştırmanın, dijital oyunları hem oyuncu hem de geliştirici perspektifinden, üretim ve tüketim süreçlerini bir arada gözeten yaklaşımı doğrultusunda, özgün bir sınıflandırma teorisi geliştirilmiştir.

Tezin ikinci bölümünde dijital oyun endüstrisi, literatürde yer alan ve benzer soruları paylaşan araştırmalardan da faydalanılarak, kültür ve yaratıcılık ekseninde ele alınmaktadır. Bu araştırma özelinde, ikinci bölümde açıklandığı gibi yaratıcılık kavramının taşıdığı kolektif anlamı ve bir araya getirici, ortaklaştırıcı potansiyelini vurgulamak adına, yaratıcı endüstriler kavramı tercih edilmiş ve eleştirel bir yaklaşımla kullanılmıştır. Aynı bölümde, yaratıcı endüstriler kapsamında ele alınan dijital oyun endüstrisindeki emek süreçleri, yaratıcı emek kavramının niteliği, bileşenleri ve özellikleri doğrultusunda çerçevelenmektedir. Dijital oyun endüstrisindeki yaratıcı emek ve çalışma pratikleri, kapitalist üretim sürecindeki dönüşüm ve neoliberal ideoloji ekseninde değerlendirilmiş, son olarak da tezin araştırma sahasını betimleyen yaratıcı endüstri alanlarının gelişim süreci ve oyun ekosistemindeki işlevi incelenmiştir.

Tezin üçüncü bölümünde ise araştırmanın bulguları sunulmuş ve değerlendirilmiştir. Bu bölümde, Türkiye’deki dijital oyun ekosistemini açıklamak üzere, öncelikle geliştiricilerin sermaye türleri, toplumsal köken ve kariyer gelişimleri incelenmektedir. Ardından bu ekosistemin en önemli bileşeni olan oyun geliştiricilerin emek süreçleri ve

çalışma pratiklerine yer verilmiş, oyun olgusu ile oyuncu ve geliştirici olmak arasındaki ilişkilene ortaya konmaya çalışılmıştır. Sevgi, tutku ve kendini adama motivasyonlarından beslenen emek ve üretim süreçlerinin duygulanımsal boyutu, bunun yeniden üretiminde oyun endüstrisindeki çalışma kültürü ve oyun ekosisteminin oynadığı rol de bu bölümde açığa çıkarılmıştır. Üçüncü bölümün sonunda, oyun geliştiricilerin, endüstriye ve kendi emek süreçlerine ilişkin yaklaşım ve tutumları, sahadaki bulgular ışığında değerlendirilmiştir.

Tezin son başlığı olan sonuç kısmında, araştırmanın soruları ve amacı doğrultusunda bulgu ve değerlendirmelerin tutarlı ve açık biçimde kısaca vurgulanması amaçlanmıştır. Tezin genelinde görüleceği üzere, araştırmada kavram ve kuramlar araçsal bir işleve hizmet edecek şekilde kullanılmış, bu anlamda kavram ve kuramları kapatmaktan, mutlak bir çıkarım ya da sonuca erişmekten ziyade başka türlü kullanımların önünün açılması, farklı işlevler kazandırılması hedeflenmektedir. Dolayısıyla, tez kapsamında yaratıcı emeği tanımlarken ya da dijital oyunları sınıflandırırken, diğer model ve araştırmalardaki kullanımları yanıtlama yerine, yeni işlere koşma, yeni işlevler kazandırma amacı güdülmektedir (Bknz: Bourdieu & Wacquant, 2014). Bunun paralelinde ve benimsenen yöntem ve yaklaşım doğrultusunda, araştırmanın nesnellik ve kesinlik yerine öznel ve mikro anlatılara odaklanarak, araştırma problemini ve konusunu yeniden düşünme kaygısı taşıdığını da belirtmek gerekir.

Araştırma Yöntemi

Günümüzde, kapitalist sistemde çalışma zamanının tüm yaşam zamanı ve alanına yayıldığı, boş zamanın ise giderek kapitalist üretime hizmet eder hale geldiği görülmektedir. Bireylerin hayatın her anında çalışıyor ve artı-değer üretiyor olmaktan şikâyetçi olmadıkları ve kapitalist üretim sürecini kendini geliştirme bağlamında kendinin yeniden üretimi olarak algıladıkları durumda konunun nasıl ele alınması gerektiğine ise

kavramsal ve kuramsal tartiřmaların da ıřıęında, sz konusu bireylerin dřncelerine, ifadelerine, duygularına ve deneyimlerine dayanarak yaklařmanın doęru olacaęı dřnlmektedir. Bu nedenle arařtırmada, etnografik ve yorumsamacı bir yaklařım benimsenerek, dijital oyun endstrisinde alıřan kiřilerle, niteliksel arařtırma, veri oluřturma tekniklerinden biri olan, derinlemesine grřmeler gerekleřtirilmiřtir.

ncelikle, yorumsamacı yaklařım insanların birbiriyle nasıl etkileřime girdięi, nasıl geindięi ile ilgilenirken, toplumsal anlamı, baęlamında anlamayı amalamaktadır (Neuman, 2014: 131). Yorumsamacı yaklařım sabit ve tek bir anlam yerine, anlamın oęulluęundan ve farklı yorum olanaklarından beslenir. Gereklięin toplumsal olarak yaratıldıęını savunan bu yaklařıma gre, dnya, insan ne anlıyorsa odur ve insan deneyiminin birden ok yorumu ve birden ok gereklik olabilir. Bu anlamda irade sahibi olarak grlen znel, ortak bilgiyi oluřturan, geliřtiren toplumsal varlıklardır. Tmevarımsal olan bu yaklařımda saęduyu, insanları anlamak iin nemli bir bilgi kaynaęı olarak grlr (Neuman, 2014: 132- 136). Yorumsamacı yaklařımda arařtırmacı, sıradan insanların i yařamlarını ve deneyimlerini anlamaya alıřır ve inceledięi kiřinin/grubun duygularını ve yorumlarını paylařır, karřılıklı bir anlayıř oluřturmaya abalar (Neuman: 2014: 139).

Bilmeyi deęil, anlamayı amalayan bu alıřmanın, yorumsamacı yaklařımla olan baęı, sıradan insanların znel deneyimlerini anlamaya alıřması ve insan deneyiminin birden ok yorumu, birden ok gereklik olabileceęi dřncesinden yola ıkması ile aıklanabilir. Bu yaklařım doęrultusunda katılımcıların deneyimlerini, duygu ve dřncelerini dinlemek ve anlamak iin kiřilerle yz yze grřme gereklilięi aıęa ıkmaktadır. Bu nedenle, alıřmada nitel arařtırma yntemlerine bařvurularak alana gidilmiř, dijital oyun endstrisinde alıřan bireylerle doęrudan, derinlemesine grřmeler yapılmıřtır.

Derinlemesine görüşme, etnografi yönteminde uygulanan temel tekniklerden biridir. Etnografi ise, ilk olarak Batı'nın, yabancı kültürleri ve kültürel pratikleri anlama çabasıyla ortaya çıkan, antropolojide kullanılan bir yöntemdir. Aynı zamanda araştırmacının, ortak kültüre sahip bir grubun değerlerinin, davranışlarının, inançlarının ve dillinin paylaşılan ve öğrenilen modellerini tanımladığı ve yorumladığı nitel bir desendir (Harris, 1968'den akt. Creswell, 2016: 90). Etnografi, bir süreç olarak, araştırmacının en çok katılımcı gözlem yoluyla, insanların günlük yaşamının içine girdiği ve katılımcıları gözlemleyip, onlarla mülâkatlar/görüşmeler gerçekleştirdiği geniş çaplı gözlemi ifade eder (Creswell, 2016: 90). Etnografi, hem araştırma yöntemini hem de araştırmanın kendisini tanımlamak üzere kullanılsa da etnografik bir araştırma ile bir araştırmada etnografi yapılması arasında bir ayrım da gözetmek mümkündür (Bknz: Çaylı Rahte, 2018). Bu açıdan etnografik araştırmalar genellikle kültürel çalışmalar ekolünden beslenen ve yöntem olarak etnografiyi temel alan araştırmalara işaret ederken, etnografi yapmak ise antropoloji ile güçlü bağları olan araştırmalarla ilişkilendirilmektedir (Çaylı Rahte, 2018: 596).

Etnografi Neuman'a göre (2014: 545), temel olarak bir kültürün tanımlanmasını ve başka bir yaşam tarzını anlama çabasını barındırır. Anlama çabası, bu araştırma için kilit bir rol oynamaktadır. Oyun geliştiricilerin emeği, çalışma ortamları ya da gündelik hayatları üzerine, gerek bu endüstride çalışmamış bir araştırmacı olarak gerekse bu bireylerin tüm yaşamlarına tanık olmayan "dışarıdan" biri olarak söz söylerken, dinleyerek, empati kurarak, dâhil olarak ve paylaşarak anlamaya çalışmak önem taşımaktadır. Zaten etnografinin temelinde yatan düşünce de kültürel olarak farklı olanı, "yerli" ya da öteki'ni anlamak için en iyi yol'un mekânsal ve simgesel anlamda "içeriden" bir bakış açısı geliştirmek olacaktır. Burada "içeri" ile kastedilen, mekânsal olarak öteki'nin yaşam alanlarına dâhil olmak, simgesel olarak öteki'nin bakış açısını paylaşabilmektir (Sarı, 2015: 340). Bu nedenle araştırmada, sahada olmak, geliştiricileri dinlemek ve gözlem

yapmak önemsenmiştir. Bunun yanında, olay ve olgular kendi sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamları içerisinde ele alınmaya çalışılırken, katılımcılarla empati kurarak saha çalışması gerçekleştirilmiştir.

Sosyal bilimlerdeki antropolojik kökeni itibariyle etnografi, araştırılan ortama, kültüre, gruba uzun süreli katılımlı gözlemi ve görüşmeleri içermektedir. Geleneksel antropolojide geliştirildiği ve uygulandığı biçimiyle, uzun zamana yayılan, birçok veri toplama tekniğinin kullanıldığı oldukça detaylı bir araştırmadır. Bu nedenle sosyal araştırmalarda sıkça antropolojinin uyguladığı bu biçimiyle etnografi yapmak yerine etnografik tekniklerin kullanıldığı gözlemlenebilir (Sarı, 2015: 382). Bu çalışmanın ilk niyeti de benzer şekilde yaklaşık bir yıl boyunca bir oyun şirketinde çalışarak tam anlamıyla bir etnografi yapmak olsa da Türkiye'deki pek çok araştırmacının karşılaşmakta olduğu bütçe ve zaman odaklı kısıtlar, bu tür bir araştırmanın gerçekleştirilebilirliğinin önüne geçmiştir. Bu nedenle araştırma kapsamında 2017 yılında yapılan kayıtlı 20 derinlemesine görüşme için üç ay ayrılmıştır. Katılım ve gözlem amacıyla tüm görüşmeler hafta içleri, sahada, ODTÜ Teknokent'te, yani katılımcıların çalışma ortamında gerçekleştirilmiş, böylece katılımcıların gündelik iş akışlarına dâhil olmak amaçlanmıştır. Aşağıda daha detaylı anlatılacağı gibi görüşmelerin ve söz konusu zaman diliminin haricinde, çalışmanın başından itibaren sık sık sahaya gidilmiş, sosyal ve mesleki etkinliklere katılım sağlanmış ve kayıt dışı görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Böylece araştırma sürecindeki imkân ve sınırlılıklar dâhilinde mümkün olduğunca sık sahada bulunmak, gözlem yapmak ve katılımcılarla zaman geçirmek amaçlanmıştır.

Yine de bu çalışmanın geleneksel antropolojide uygulandığı biçimiyle bir etnografi olduğunu iddia etmek zor olacaktır. Ancak etnografiyi hem sosyal bilimlerde hem de bu çalışma özelinde asıl önemli kılan nokta; insan eylemini ve durumunu geniş bir kültürel bağlama yani bir bütün olarak yaşam biçiminin içinde yerleştirerek kavramasında

yatmaktadır (Sarı, 2015: 340). Etnografinin, varoluşumuzu çevreleyen kültürün, yani kuralların, uzlaşımın ya da anlamların genel olarak her zaman bilincinde olmadığımızdan hareketle, araştırılan insanlarda, kendilerinin doğrudan ifade edemeyeceği ya da öngöremeyeceği şeyleri bulma imkânı yarattığı düşünülmektedir (Machin 2002'den akt. Sarı, 2015: 340- 341). Araştırma, bu anlamda yorumsamacı yaklaşımın ve etnografinin insan deneyimlerini ve eylemlerini kendi gündelik bağlamlarında, kültürel varoluşları içerisinde anlama amacını (Sarı, 2015: 344) paylaşmaktadır.

Deneyimler aynı zamanda sosyal değişimi izlemeyi de mümkün kılarken, deneyimi yazmak, araştırmacının kendisiyle, akademik çevresiyle, içinde büyüdüğü toplumla, misafiri olduğu toplumun hayatıyla ve beklentileriyle yüzleşmek anlamına gelir (Nahya & Harmanşah, 2017: 268). Sözü edilen bu yüzleşmenin bir boyutu olarak araştırmacının etnografik çalışma boyunca dönüşümü, bu sürece kendini de katarak bakması, başka bir deyişle özdeşünümsellik, bu çalışmada etnografik yaklaşımdan faydalanan diğer bir ilkedir. Etnografik yöntemin içerdiği bu özdeşünümsellik, araştırmacının kendisi ve kendi deneyimi üzerine düşünmesi, bu çalışmanın yöntemine dâhil edilmiştir. “Bir anlamda araştırmanın öznel niteliğine işaret eden düşününsel yaklaşım, araştırmada kim olduğumuza (ya da kim olduğumuzu farz ettiğimize) ve bireysel koşullarımızın araştırmayı nasıl etkilediğini düşündüğümüze yapılan bir vurgudur” (Nahya & Harmanşah, 2017: 260). Araştırmacının; kendisi, kimliği ve araştırmadaki konumu üzerine düşünme sürecini ifade eden özdeşünümsellik, bu çalışmada da önemli yer tutar. Araştırmacıların da her birey gibi belirli bir toplumsal kökene, değer ve yargı mekanizmalarına, önyargılara sahip oldukları unutulmamalıdır. Bu açıdan nitel araştırma yöntemlerine “objektif olamama” konusunda sıkça yöneltilen eleştirileri de aşmak adına özdeşünümsel yaklaşım fayda sağlar.

Özdüşünümsel sürecin bu çalışmaya en büyük katkısı, araştırmaya başlarken taşıdığım katı önyargıları en azından esnek hale getirebilmek konusunda olmuştur. Bu anlamda sahaya çıkmadan önce mevcut önyargılar üzerine çalışabilmek ve empati kurabilmek adına sahaya ilişkin düşüncelerimi yazarak, bu cümleleri soru cümlelerine dönüştürerek yeniden düşünmek, ilk hazırladığım görüşme sorularını tez danışmanım ve komite üyelerinin geri bildirimleri ve önerileri doğrultusunda yeniden formüle etmek de faydalı olmuştur. Bu süreçte temel olarak düşüncelerimi sorulara, önyargılarımı merakla dönüştürmeye çabaladığım söylenebilir. Sahada da bu merak ögesini canlı ve ön planda tutarak anlamaya ve empati kurmaya çalıştım. Bu aşamada, herhangi bir yerde değil de katılımcıların çalışma ortamında, Teknokent'te görüşmeler yapmak ve orada zaman geçirmek kolaylaştırıcı oldu. “Orada olma”nın, katılımın, insanların eylem, düşünce ve duygularını paylaşmak, onların gözüyle dünyaya bakabilmek ve kendisini onların yerine koyabilmek yani empati kurabilmek anlamına geldiğini (Atay, 2016:11) böylece deneyimledim. Görüşmelerin Teknokent'te olması, tüm günü sahada geçirme ve katımlı gözlem gerçekleştirme imkânı sunarken, zaman içerisinde kendime “ben de burada çalışsaydım nasıl düşürdüm, ne hissederdim?” gibi sorular sormama, hatta itiraf etmek gerekirse içten içe orada çalışmayı istememe neden oldu. Bu özdüşünümsel süreçte empati kurmamın son derece kolaylaştırdığını ve önyargılarımın bir kısmının yanlışlandığını belirtmek gerek. Bu noktada özdüşünümsel sürecin ışığında hem araştırmaya hem de kendime farklı sorular yöneltmeye başlamış olmak, Tayfun Atay'ın (2016: 13) etnografinin tarihsel sürecini açıklarken kullandığı ifadeye de anlam kazandırmıştır: “Hiçbir antropolog, alan araştırmasının sonuna, o araştırmaya başlamadan önceki düşünsel, bilişsel ve duygusal konumunda varmamaktaydı”. Alan araştırması olan bu çalışmada da görülmüştür ki, araştırmacı, araştırmadan bağımsız olarak düşünülemez. Dolayısıyla insanlar arasında inşa edilmiş bir anlama köprüsü ve bunun üzerinde imâl edilmiş bir bilgi olduğu (Atay, 2016: 13) görüşünden hareketle, bu

çalışma, katılımcıların deneyimlerden yola çıkarak onlarla birlikte iletişim ve etkileşime dayalı bilgi üretmeyi amaçlamaktadır.

Bu doğrultuda Briggs'in (1986), bireylerin deneyimlerine, tutumlarına, görüşlerine, şikâyetlerine, duygularına ve inançlarına ilişkin bilgi elde etmede oldukça etkili bir yöntem olmasından dolayı sosyal bilimler alanında yapılan araştırmalarda kullanılan en yaygın veri toplama yöntemi olarak tanımladığı, görüşme yöntemine başvurulmuştur (akt. Yıldırım & Şimşek, 2016: 129). Görüşme, ilk bakışta sadece konuşma ve dinleme gibi temel becerileri gerektiren kolay bir veri toplama yöntemi olarak görülebilmeye karşın; beceri, duyarlılık, yoğunlaşma, bireyler arası anlayış, öngörü, zihinsel uyanıklık ve disiplin gibi pek çok boyutu kapsamaktadır (Patton 1987'den akt. Yıldırım & Şimşek, 2016: 129).

Öncelikle; sürekli ve dinamik bir iletişimi, görüşmeye dâhil olan bireyler arasındaki etkileşimi ve bu etkileşimden doğan bağı içeren görüşme süreci, aynı zamanda taraflardan en az birinin önceden planlanmış amacının gerçekleştirilmesine hizmet etme ve bu amaca yönelik bilgiye ulaşmayı sağlama işlevini ifade eder (Yıldırım & Şimşek, 2016: 129-130). Bu anlamda Stewart ve Cash (1985) görüşmeyi, "önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci" olarak tanımlamışlardır (akt. Yıldırım & Şimşek, 2016: 129). Bir bireyin iç dünyasına girerek, onun bakış açısını anlama amacıyla; deneyimler, tutumlar, düşünceler, niyetler, yorumlar, zihinsel algılar ve tepkiler gibi, "gözlenemeyenin" anlaşılmasına çalışıldığı görüşme sürecinde, araştırmacının temel görevi, sorulan sorulara, karşı tarafın rahat, dürüst ve doğru bir şekilde tepkide bulunmasını sağlamak olarak belirtilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2016: 130).

Araştırma Evreni, Örneklem ve Saha

Araştırmanın evrenini, Türkiye’de dijital oyun endüstrisinde çalışan tüm çizerler, tasarımcılar, yazılımcılar, oyun geliştiriciler, oyun tasarımcıları, testçileri, oyun stüdyosu kurucuları ve yöneticileri dâhil olmak üzere dijital oyun endüstrisinde çalışanlar oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise, ODTÜ Teknokent’te oyun şirketlerinde çalışanlar arasından gönüllülük esasına göre, kartopu tekniği kullanılarak oluşturulmuştur. Örneklem içerisindeki bir katılımcı, Teknokent dışında İstanbul’daki bir oyun şirketinin kurucusu olmasıyla istisna oluştururken, bir katılımcı da Teknokent’teki bir oyun şirketinde sigortalı çalışan olarak değil fakat topluluğun bir parçası olarak freelance çalışmaktadır. Bir katılımcının da görüşmeler tamamlandıktan yaklaşık bir ay sonra işten çıkarıldığını belirtmekte fayda olacaktır. Çalışmanın örnekleme, yaş veya cinsiyet gibi sınırlılıklar getirilmemiştir. Katılımcıların listesi aşağıdaki tabloda (Tablo 1) detaylı olarak verilmektedir.

Katılımcıların anonimliğini korumak adına numaralandırma tercih edilmiş, herhangi bir çağrışım yaratmaması için takma isimler kullanılmamıştır. Tablonun ikinci sütununda her bir katılımcının cinsiyeti ifade edilmiştir. Erkek katılımcılar M (male), kadınlar ise F (female) sembolü ile belirtilmiştir. Ankara Kalkınma Ajansı’nın 2016 yılında hazırladığı dijital oyun sektörü raporuna göre (2016: 37), Ankara’daki oyun geliştiricilerin cinsiyete göre dağılımı incelendiğinde oyun geliştiricilerin yalnızca %2’lik bir kısmın kadın olduğu görülmüştür. Aynı raporda belirtildiği üzere 2015 yılı verilerine göre dünyadaki tüm oyun geliştiricilerin yaklaşık %75’i erkek iken %22’si kadındır. Bu araştırmadaki toplam 20 katılımcıdan ise, dördünü kadınlar oluşturmaktadır.

İsim	Cinsiyet	Yaş	Oyun Şirketi
Katılımcı 1	M	29	X
Katılımcı 2	F	29	X
Katılımcı 3	M	28	X
Katılımcı 4	M	33	Y
Katılımcı 5	F	24	F
Katılımcı 6	M	28	T
Katılımcı 7	M	47	N
Katılımcı 8	M	30	D
Katılımcı 9	M	34	D
Katılımcı 10	F	32	G
Katılımcı 11	M	26	X
Katılımcı 12	M	35	M
Katılımcı 13	M	29	Z
Katılımcı 14	F	30	X
Katılımcı 15	M	36	N
Katılımcı 16	M	26	N
Katılımcı 17	M	34	X
Katılımcı 18	M	38	N
Katılımcı 19	M	27	E
Katılımcı 20	M	29	Z

Tablo 1: Katılımcılar

Üçüncü sütunda 24-47 yaş aralığındaki katılımcıların yaşları belirtilmiştir. Araştırmaya katılan geliştiricilerin yaş ortalaması 31'dir. Ankara Kalkınma Ajansı'nın dijital oyun sektörü raporu için yapılan geniş çaplı anketin sonucunda Ankara'da yer alan oyun geliştiricilerin yaş ortalaması 28 olarak saptanmıştır. Bu rapora göre, yaş grupları içerisinde en büyük ağırlığı %44 ile 18-24 yaş aralığının oluşturduğu, takip eden sırada ise %37 ile 25-34 yaş aralığının yer aldığı görülmüştür (2016: 38).

Son olarak yukarıdaki tabloda geliştiricilerin çalıştıkları oyun firmaları, anonim tutulmaları açısından harflerle kodlanmıştır. Bakıldığında, katılımcıların altısı X şirketinde, biri Y, biri G, biri M, bir diğeri T, bir kişi de E şirketinde çalışırken, dördü N şirketinde, ikisi D şirketinde, ikisi Z şirketinde çalışmaktadır. F kodu da freelance çalışan bir katılımcı için kullanılmıştır. Bu şirketlerden birinin son birkaç yıldır oyun

yapmadığını da belirtmekte fayda vardır. Kısaca ODTÜ Teknokent’te bulunan, yedisi halen aktif biçimde oyun geliştiren sekiz farklı şirkette çalışanlar, bir freelance çalışan katılımcı ve İstanbul’da bulunan bir oyun şirketi yöneticisi ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Bu katılımcılardan biri kendisini oyun tasarımcısı, üçü oyun geliştirici, üçü üç boyutlu görsel sanatçı, biri iki boyutlu görsel sanatçı, biri görsel sanatçı, biri “concept artist”, biri testiçi (game tester), iki tanesi kurucu ortak ve yönetici, biri kurucu ortak ve programcı, ikisi yönetici, biri bilgisayar, biri yazılım mühendisi, biri girişimci ve CEO (Chief Executive Officer) ve bir diğeri ise CTO (Chief Technical Officer) olarak tanımlamaktadırlar. Bunlar katılımcılara kendilerini nasıl tanımladıkları sorulduklarında alınan cevaplardır. ODTÜ Teknokent’teki oyun şirketlerinde çalışan kişilerin ve departmanların sayıca az olması, katılımcıların anonimliğini korumak açısından engel teşkil etmektedir. Bu nedenle katılımcıların hangi pozisyonda çalıştıkları tabloya eklenmemiştir. Yine katılımcıların anonimliğini korumak adına, çalışmada, gerekli görüldüğü durumlar haricinde, tüm katılımcıların mesleğini, kendini ya da uzmanlığını bu şekilde tanımlamamasına karşın, “oyun geliştirici” biçiminde genel bir ifade kullanılmaktadır.

Katılımcıların oyun endüstrisindeki deneyimleri 4-16 yıl arasında değişmektedir. Katılımcılardan biri, üniversite eğitimini yarıda bırakmıştır. Kalanların tümü en az lisans mezunudur. Biri Hacettepe, dördü ODTÜ’de olmak üzere beş katılımcı saha araştırması sırasında yüksek lisans öğrenimlerine devam etmektedirler. Sekiz katılımcı yalnız lisans, beş katılımcı yüksek lisans, bir katılımcı ise doktora derecesine sahiptir. Katılımcılardan yalnız biri sözel bir bölümden mezun olmuştur. Katılımcılardan dokuzu öğrenim hayatları süresince ODTÜ’de öğrenci statüsünde bulunmuşlardır. Beş katılımcı lisans diplomasını Ankara dışında bulunan üniversitelerden almıştır. Yine Kalkınma Ajansı’nın raporunda

oyun geliştiricilerin genel eğitim durumları konusunda, lisans veya yüksek lisans eğitimi alan geliştirici oranının %93 olduğu belirtilmektedir. Yaş grupları ile eğitim düzeyi arasındaki ilişki incelendiğinde genel ortalamada yüksek lisans yapanların oranı %22 iken 25 yaş üstü kesim için bu oranın %32'ye çıktığı belirtilmiştir (2016: 37).

Araştırmanın sahasını ODTÜ'de yer alan Teknokent oluşturmaktadır. Teknokent'in seçilmesi Türkiye'de oyun endüstrisindeki öneminden kaynaklanmaktadır. Ankara Kalkınma Ajansı raporunda da belirtildiği gibi, dijital oyun sektörünün tanımlaması ve sınıflandırmasını yapmak, bu sektörle ilgili doğrudan ulusal ya da bölgesel ölçekte resmi istatistiksel veri olmaması nedeniyle pek mümkün değildir. Herhangi bir sektör envanteri bulunmasa da oyun firmalarının, Ankara'da, özellikle ODTÜ Teknokent'te konumlandıklarını ve burada doğal bir kümelenme oluşturdukları da bilinmektedir (2016: 36). Dijital oyun sektörünün burada kümelenmesiyle de ilişkili olarak, ODTÜ Teknokent'i önemli kılan bir diğer unsur, bünyesinde kurulan Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) ve bu merkezin dijital oyun endüstrisindeki rolünden kaynaklanmaktadır.

ATOM, oyun geliştirme projeleri olan 60'tan fazla oyun geliştiriciye projelerini gerçekleştirmek üzere donanım, çalışma ve etkileşim alanı, eğitim gibi çeşitli destekler sunarak ileride dijital oyun sektöründe yer alma imkânı sunan, kendi şirketlerini kurmak amacıyla iş planı geliştirmelerine yardımcı olan bir ön-kuluçka merkezidir. ATOM, Türkiye'deki oyun sektörüne pek çok geliştirici yetiştirmiş olması, dijital oyun sektöründeki yenilikler, etkinlikler, eğitimler, projeler açısından merkezi nitelikte olması nedeniyle endüstri içerisindeki ve geliştiriciler arasındaki etkileşimi ve iletişimi büyük ölçüde kuvvetlendirmektedir. Sağladığı bu etkileşim ve iletişim olanağıyla beraber, dijital oyun sektöründe çalışmak isteyen geliştiricilerin sektöre entegrasyonunu sağlayacak olan ara yüz görevi görmektedir (AKA Rapor, 2016: 56).

Teknokent'teki bu doğal kümelenme ve ATOM'un rolü dışında, Ankara'nın başkent olması, TÜBİTAK, KOSGEB gibi desteklere ya da sektörel etkinliklere erişimi kolaylaştırırken, başta ODTÜ ve Hacettepe olmak üzere şehirde bulunan üniversitelerin sektöre insan kaynağı sağlıyor oluşu da saha açısından önemlidir. Yanı sıra Ankara Kalkınma Ajansı raporunda da (2016: 56) sektörün Türkiye içerisindeki konumu değerlendirildiğinde, Türkiye'deki en önemli merkezinin Ankara olduğu belirtilmektedir. Bu anlamda ODTÜ Teknokent'in, "dijital oyun ekosistemini" incelemek isteyen araştırmacılara etkin bir saha oluşturacağı düşünülmüştür.

Resmi internet sitesindeki bilgilere göre,³ ODTÜ Teknokent 2000 yılında ilk binasını hizmete açmıştır. "Türkiye'nin ilk ve en yenilikçi teknoparkı" olarak ifade edilen ODTÜ Teknokent'in amacı, "ülkemizin uluslararası arenada rekabet gücünü artıracak teknolojileri geliştiren ve üreten firmalara, araştırmacılara ve akademisyenlere çağdaş alt ve üst yapı olanakları sunmak" olarak belirtilmektedir. 170.000 m2 kapalı alana kurulu olan Teknokent'te %90'ı üniversite mezunu, doktora veya yüksek lisans mezunu olan 6700'den fazla personel istihdam edilmektedir. Buradaki 350'den fazla şirketin (%50'si yazılım-bilişim, %20'si elektronik, %15'i makine ve tasarım, %6'sı medikal teknolojiler, %6'sı enerji ve çevre, kalan %3'ü ise ileri malzeme, tarım, gıda, uzay-havacılık, otomotiv gibi diğer alanlarda) Ar-Ge çalışmaları ve çeşitli programlar yürüttüğü bilinmektedir.

Araştırmanın başında, sahanın konumuyla ilişkili zorluklar yaşandığı belirtilmelidir. ODTÜ'ye erişim, güvenlik önlemleri nedeniyle personel ve öğrenci harici kişiler için pek kolay olmamaktadır. Başka bir üniversitenin akademik personel kimlik kartını taşıyor olmama rağmen, üniversite kampüsüne ve ardından Teknokent'in içerisine girmenin kolay olmayacağı saha araştırmasının başında açığa çıktı. Diğer taraftan hem üniversite kampüsüne hem de Teknokent bölgesine özel araç olmadan ulaşmak da önemli bir

³ <http://odtuteknokent.com.tr/tr/hakkinda/odtu-teknokent-hakkinda-2>

sorundu. Yanı sıra, saha araştırmasının Ankara’da kış mevsimine denk gelmesi, yalnız ulaşım değil, Teknokent’te genellikle açıkta olan ortak kullanım alanlarında sıcak bir yer bulmak açısından da problem yaratmaktaydı. Ulaşım konusunda en pratik çözüm, araç etiketi olan çalışanlarla beraber gidip gelmek olduğundan, bazen kişisel bağlantılarım bazen de zamanla arkadaşlık geliştirdiğimiz katılımcıların desteği sayesinde bu problem aşılmıştır. Bu sayede katılımcılarla gelişen yol arkadaşlığımız düşünüldüğünde, ulaşım krizinin araştırma açısından fırsata dönüştürüldüğü söylenebilir. Araştırmanın diğer bir zorluğu olan ısınma problemi ise, Galyum blokta yarı-açık sayılabilecek alanda bulunan ve ısıtıcıları olan kahveciye sığınarak aşılmaya çalışılmıştır. Diğer yandan, oldukça merkezi bir konumda olan bu kahvecide bolca zaman geçirmenin, sürekli gözlem yapabilme, yeni insanlarla tanışma, katılımcılarla etkileşim içerisinde olma açısından faydası da olmuştur. Alan araştırması sırasında saha içerisinde sıklıkla bulunduğum konumun bir fotoğrafı aşağıda verilmektedir:



Resim 1. Galyum Blok Bahçe

Yaratıcı endüstri alanları ve yaratıcı kümelenmelerle örnek sayılabilecek ODTÜ Teknokent, bu alandaki literatürü de yansıtmaktadır. Çalışmanın ilerleyen kısımlarında daha detaylı açıklanacak olsa da, bu alanın yaratıcılık, yenilik anlamında açık, ancak erişim açısından ve “dışarı” ile gündelik bağlamda bir o kadar kapalı oluşu dikkat çekicidir. Benzer bir ikilik, kendi içerisinde ortak bir çalışma kültürüne sahip ve hem

kültürel hem mimari açıdan yüksek etkileşimli bir yapıda olmasına karşın, şirketlerin dışarıya kapalılığında da gözlemlenebilir. Bu çalışmanın örnekleminde de bulunan bazı şirketlere, yalnız araştırmacı olarak benim değil, başka şirketten bir çalışanın dâhi girmesi oldukça zordur. Çoğu şirketin kapısı, kart/parmak/yüz okuma sistemi ile kilitlenmektedir. Buna karşın sekizi Teknokent'te bulunan toplam dokuz farklı şirketten geliştiriciler ile yapılan görüşmeler ya da ziyaretler sırasında, yedi farklı ofis ortamını gözleme olanağı bulunmuştur. Başka bir deyişle, Teknokent'te bulunan ve araştırmaya dâhil olan şirketlerden yalnız biri içeriden gözlemlenememiştir.

Veri Toplama Teknikleri

Çalışmada, niteliksel araştırma veri oluşturma tekniklerinden, derinlemesine görüşme ve katılımlı gözlem kullanılmıştır. Teknokent'te oyun sektöründe kişisel olarak tanıdığım çalışanlar olması, kartopu tekniğinin oldukça verimli işlemesini sağlamıştır. Bu süreçte katılımcılardan biri “ilk anahtar kişi” görevi görmüş, beni başka geliştiricilerle tanıştırmıştır. Saha araştırmasının ilerleyen aşamalarında, pek çok katılımcı benzer şekilde kendi tanıdıkları geliştiricilere araştırmadan bahsederek referans olmuşlar ve araştırmaya farklı katılımcılar kazandırmışlardır. Kişisel bağlantılar aracılığıyla tanıdığım geliştiricilerin, araştırmaya katılımcı olarak dâhil edilmesindense, kayıt dışı görüşme ve gözlem ile araştırmaya katkı sağlamaları tercih edilmiştir. Böylece araştırmayı kendi sosyal çevrem ile sınırlandırmadan, çeşitlilik ve geçerlilik sağlamak hedeflenmiştir.

Bu çalışma oyun geliştiricileri, yani insan özneleri ve onların deneyimlerini araştırdığından, bu kişileri araştırmayla ilişkili olası zararlardan korumak, araştırmanın merkezinde yer almaktadır. Dolayısıyla araştırmaya katılan oyun geliştiricilerin onanmış rızalarının alınması ve anonim tutulmaları etik karar alma süreci açısından önemsenmektedir. Muhtemel zarar ve risklere yönelik çıkarımlar yapabilmek adına

araştırmanın etik karar alma süreci, çalışmaya rehberlik eden komiteden ve benzer araştırmalar gerçekleştirmiş kişilerden görüş alınmasını, araştırmaya katılacak kişilerin onanmış rızalarının alınmasını ve anonim tutulmalarını içermektedir. Etik karar alma süreci; araştırmada gelişebilecek özgün, tahmin edilemeyen durumlar söz konusu olabileceğinden, katılımcıların talepleri ya da araştırmanın seyri doğrultusunda koşulların, kararların değişebileceği de göz önünde bulundurularak, araştırma süresince farklı aşamalarda tekrarlanan bir müzakere süreci olarak ele alınmaktadır.

Bu sebeple, derinlemesine görüşmelere başlamadan önce katılımcılarla paylaşılacak üzere bir onanmış rıza formu düzenlenmiştir (Bknz: Ek 2). Katılımcılar, kimliklerinin ve çalıştıkları şirketin ismini paylaşmayı isteyip istemediklerini bu formda belirtmişlerdir. Ancak çalışmanın seyrinde söz konusu bilgilerin, katılımcıların rızası olsa dâhi paylaşılmasının uygun olmayacağına kanaat getirilmiştir. Bunun en önemli sebebi, araştırmanın sahasının yalnızca coğrafi bir konum değil, bir topluluğu ifade etmesi ve bu topluluğun küçük olmasından dolayı bireylerin ve şirketlerin bilinirliği, tanışıklığının bulunmasıdır. Araştırmacı bu anlamda katılımcıların beyanlarının ötesinde onları olası zararlardan korumak üzere etik karar alma yükümlülüğü taşımaktadır. Dolayısıyla her ne kadar kişi ya da şirket ismi verilirse de, çalışanların pozisyonları, demografik bilgileri ya da ifadeleri, kimliklerini ortaya çıkarabilme riski taşıdığından, katılımcılar izin vermiş olsalar da, anonimliklerini korumak amacıyla söz konusu bilgilere çalışmada yer verilmemiştir.

Gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler, araştırmanın başında görüşme formu yaklaşımı ile başlatılmıştır. Başka bir deyişle, sıralaması ve cümle yapısı açısından esneklik sağlayan bir dizi soru hazırlanmış, zaman zaman görüşmeler sırasında ek sorular sorulmuştur. Ancak görüşmeler ilerledikçe, önceden formüle edilmiş soruların etkinliği sorgulanmaya başlandığından, sohbet tarzı görüşme yaklaşımına doğru bir kayma

yaşanmıştır. Bu noktada, soru formu yerine görüşmelerde rehberlik etmesi açısından bir zihin haritası (mind map) oluşturmanın daha verimli olacağı düşünülmüştür. Zihin haritası, soruların hem bireysel farklılıklara hem de sektördeki pozisyon farklılıklarına uyum sağlaması açısından son derece verimli olmuştur. Böylece sohbet tarzı görüşme yaklaşımının, esneklik ve görüşme akışına uyum sağlama avantajından faydalanılırken, konudan sapma, odağı kaybederek dağılma gibi riskleri de ortadan kaldırılmıştır. Ek olarak katılımcıların, araştırmacının elinde bir soru listesi görmemiş olmalarının da avantaj sağladığı gözlemlenmiştir. Hazırlanan zihin haritasının (Bknz: Ek 1) içeriğinin de göstereceği gibi, katılımcılardan ilk olarak kendilerini anlatmaları istenmiş, öğrenim hayatı, toplumsal kökenleri ve kariyer odaklı öznel deneyimleri sorulmuştur. Görüşmelerin ilerleyen dakikalarında ise boş zaman ve çalışma zamanlarını kapsayan gündelik hayat deneyimleri, oyuna ve oyun endüstrisine bakışları anlaşılmaya çalışılmıştır. Yanı sıra yaratıcılık kavramına bakışları, yaratıcı çalışma ve üretim sürecine, kendi emek süreçlerine yönelik düşünceleri dinlenmiştir.

Sorular ve harita hazırlanırken, kolay anlaşılabilir olmasına, yönlendirmekten kaçınmaya ve alternatif sorular hazırlamaya özen gösterilmiştir. Katılımcılar zaman zaman bazı soruları anlamadıklarını belirtmiş veya açıklamamı rica etmişlerdir. Katılımcıların bu yaklaşımı çok faydalı olmuş, alternatif sorular geliştirmeye de yararı dokunmuştur. Yönlendirmekten kaçınma, görüşme formlarının hazırlanmasında dikkate alınması gereken temel ilkelerden biridir. Bu açıdan sorular, konuyla ilgili varsayım ya da önyargılardan arındırılmaya çalışılarak formüle edilmiş ve katılımcılara yöneltilmiştir. Ancak şunu belirtmek gerekir ki, görüşmeler soru-cevap yerine sohbet tarzında gerçekleştiği için yer yer araştırmacının konuyla ilgili düşünceleri de katılımcılar tarafından merak edilmiş ve sorulmuştur. Böylesi durumlarda, görüşmelerin sonlarına doğru benim de kendi düşüncelerimi, katılımcılarla kurduğumuz samimiyet ve içtenlik duygusu oranında ifade ettiğim zamanlar olmuştur. Bu gibi durumların katılımcıları

yönlendirdiği ya da güvenini sarstığı değil, aksine etkileşim ve karşılıklılığı arttırdığı düşünülmektedir.

Derinlemesine görüşmeler, katılımcıların sadece ne söylediklerine değil, hangi bağlamda ve nasıl kendilerini ifade ettiklerine, beden diline, duyguların göstergelerine de dikkat edilerek gerçekleştirildiğinden, her bir katılımcının herhangi bir kaygı, endişe ya da güvensizlik hissetmeden araştırmaya katkı sunduklarını söyleyebilirim. Bu durumun başlıca nedeni, kimileri tarafından ismen de olsa biliniyor olmam ya da tanıdıkları biri tarafından yönlendirilmiş olmam doğrultusunda kişisel tutumlarından kaynaklı olabileceği gibi, benim oyun sektörü dışından gelen biri olmamdan da kaynaklanmış olabilir. Bilindiği üzere, derinlemesine görüşme tekniğini kullanan araştırmacıların sahaya bilgi almak, gözlem yapmak amacıyla gelen “araştırmacı” statüsü, görüşmeciler tarafından baskın bir konumda algılanmalarına ve sorulara yanıt verirken tereddüt etmelerine sebep olabilmektedir. Fakat araştırma sırasında gözlemlediğim kadarıyla bu durum; benim oyun sektöründen olmamam, katılımcıların ise sektöre ilişkin sahip oldukları bilgi ve deneyimleri ile dengelenmekteydi. Bu nedenle, görüşmelerin son derece eşit, karşılıklı ve etkileşimli olduğu kanısındayım.

Diğer yandan, oyun sektörünün dışından bir araştırmacı olarak, görüşmeler sırasında geliştiricileri daha iyi anlayıp daha doğru iletişim kurarak görüşmelerin niteliğini arttırmak konusunda yeterliliğimi geliştirmem gerekmekteydi. Bunun için saha çalışmasına başlamadan önce, ilk olarak dijital oyun sektörüne aşinalık kazanmak adına oyun ve dijital oyun sektörü üzerine okumalar gerçekleştirdim. Ardından, sahaya ve endüstriye aşinalık kazanmak adına kayıt dışı sohbetler ve pilot görüşmeler organize ettim. Böylece endüstriye ve oyun geliştirme sürecine yönelik mümkün olduğunca teknik terim ve bilgiye hâkim olma çabasıyla görüşmeler için dil yeterliliğini de sağlamaya çalıştım.

Oyun geliştirme sürecinin programlar, yazılım ve donanımlar gibi teknik süreci üzerine bilgi edinmek konusunda, derinlemesine görüşmeler haricinde, kişisel olarak da tanıdığım geliştiricilerle emek ve üretim sürecine dair gerçekleştirdiğim informel ve kayıt dışı sohbetler, araştırmaya önemli katkı sağlamıştır. Aynı zamanda çalışmada katılımcı olarak yer almayan geliştiriciler ile mümkün olan her fırsatta tanışarak, sohbet edilmiştir. Bunun için mümkün olduğunca sosyal ve sektör odaklı etkinliklere katılmaya çalışılmıştır. Örneğin, görüşmeler sonrasında arkadaş olduğumuz bir katılımcı ile gittiğimiz bir konserde, oyun şirketlerinin birinden yalnız birkaç hafta çalışıp işten çıkarılan bir geliştirici ile katılımcı arkadaşım vasıtasıyla tanışma ve sohbet etme imkânı buldum. Sosyal etkinliklerin yanı sıra, ODTÜ Teknokent’te belirli aralıklarla düzenlenen “Gametalks” etkinliklerine katıldım. Dijital oyun sektörü odağında farklı geliştiricilerin konuk edilerek sohbet edildiği bu etkinlikler sayesinde sektöre, oyun geliştirme sürecine yönelik farklı bireysel yaklaşımları dinleme olanağı buldum.

Saha araştırması süresince, derinlemesine görüşme yapmayı talep ettiğim geliştiricilerin hiçbirinden olumsuz yanıt almadım ve her bir katılımcı mesai saatleri içerisinde daha da kısıtlı olan zamanlarını ayırarak içtenlikle sorularımı cevapladı. Görüşmelerde zaman açısından yaşanan tek sıkıntı önceden randevu almanın zor olmasıydı. Katılımcılarla yaklaşık bir hafta önceden iletişime geçmeme rağmen görüşmeyi planladığım günden bir veya iki gün öncesinden tekrar kendileriyle haberleşmem istenmekteydi. Bu anlamda bir veya iki gün öncesinden, ya da rastlantısal olarak görüşme ayarlamasının daha kolay olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum, katılımcıların gündelik zamanın organizasyonundaki anlık değişiklikler ve uzun vadeli plan yapamama bağlamında, zaman ile olan ilişkileri hakkında da ipucu vermiştir.

Derinlemesine görüşmeler sırasında, katılımcıların izinleri doğrultusunda dijital ses kaydı alınmıştır. Görüşme sırasında not almanın, katılımcıları huzursuz ettiğini kısa zamanda fark ettiğimden, bunu yapmaktan mümkün olduğunca kaçındım. Bunun yerine, görüşmelerden hemen sonra hızlı biçimde not almayı tercih ettim. Bunu yapabilmek adına aynı gün gerçekleşen görüşmeler arasına en az bir-iki saat boşluk koyarak bu zaman dilimini, görüşme hakkında notlar almak ve tekrar tekrar görüşme üzerine düşünmek için değerlendirdim. Önceden yapılan pilot görüşmeler haricinde, 2017 yılında Ekim, Kasım ve Aralık ayları boyunca her hafta Teknokent'e gidilerek, zaman zaman katılımcıların çalıştığı ofislerde, zaman zaman Teknokent'in içerisindeki farklı alanlarda ama en çok ODTÜ Teknokent'te Galyum Blok içerisinde bulunan Starbucks'ta görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Burası, Galyum blokun girişinde, binanın tam ortasında, Teknokent çalışanlarının zaman zaman sosyalleşmek, zaman zaman toplantı veya iş görüşmeleri yapmak amacıyla bulunduğu merkezi bir konumdadır (Bknz: Resim 2).



Resim 2. Galyum Blok Kafe

Görüşmeleri burada gerçekleştirirken bir takım avantaj ve dezavantajları olmuştur. Görüşmecilerle burada görünür olmaktan kaynaklı bir güven geliştirilmiş olması olası görünmektedir. Aynı zamanda, görüşme notlarını ya da görüşme öncesi hazırlıklarımı da burada yapmamdan kaynaklı olarak, çalışanlarda bir göz aşinalığı oluşturmuş olmam, gün

içerisinde katılımcılarla sık sık karşılaşarak etkileşimi sürdürmeme imkân sağlamıştır. Diğer taraftan, görüşmecilerin anonimliğini korumak adına dezavantaj oluşturmuş olma ihtimali taşıdığı da düşünülebilir. Ancak çalışmaya katılmanın oluşturduğu negatif bir imaj ya da durum belirtilmemiş, gözlemlenmemiştir.

Katılımcıların çalıştığı ofislerde gerçekleştirilen görüşmelerde ise, çalışma ortamını gözlemleyebilmek, önemli bir katkı sunmuştur. Ancak ofislerde yapılan görüşmelerde katılımcılarla baş başa kalamamak problem yaratmıştır. Böylesi durumlarda katılımcılara dışarı çıkmak teklif edilmiş, rahat cevaplayamadıklarını düşündüğüm sorular/konular ofis dışında yeniden görüşülmüştür. Bu şekilde beş farklı ofiste toplam altı görüşme gerçekleştirilmiştir.

Teknokentte çalışmayan, İstanbul'da bir oyun stüdyosu kurucusu ve yöneticisi olan katılımcı ile Skype üzerinden görüşülmüş, bir katılımcıyla Teknokent dışında bir ortamda, üç kişi ile Teknokent içerisindeki farklı sosyal tesislerde, kalan dokuz görüşme ise Starbucks'ta gerçekleştirilmiştir. Bu şekilde toplam 20 görüşme yapılmıştır. Çalışmanın başında katılımcı sayısı belirlenmemiş, katılımcıların söylediklerinin tekrar etmeye başladığı ve görüşmelerin yeterli sayıda olduğunun düşünüldüğü noktada sonlandırılmıştır.

Her biri bir ila iki saat arasında süren bu görüşmeler, deşifre edilerek, Nvivo 11 yazılımına aktarılmıştır. Nvivo, QSR Enternasyonel tarafından geliştirilen bir nitel veri analizi yazılımıdır. Nvivo'nun, araştırmanın yapıldığı tarihte en güncel versiyonu olan Nvivo 11 programı, ses, görüntü veya metin formatındaki nitel verileri depolamaya ve düzenlemeye imkân sağlamaktadır. Nvivo yazılımı, nitel araştırmalarda toplanan verilerin düzenlenmesi, verilerin kodlanması, metin içi sorgulamaların yapılması ya da verilerin grafik ve tablo halinde görselleştirilmesi için araştırmacıya yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Örneğin, ses, görüntü ya da metin halindeki verileri programın içine

aktardıktan sonra, Nvivo'nun arayüzünde bunları görüntülemek, klasörlemek, kategorilere ayırmak, çeşitli etiketler oluşturmak mümkündür. Böylece araştırmacı, verilerin güvenliğinden endişe etmeden daha sistemli biçimde çalışabilmektedir. Aynı zamanda metin içi sorgulama yaparak, kullanılan sözcüklerin sıklığı ya da bağlamının pratik biçimde tespit edilmesi gibi olanaklar tanır. Nitel verileri bu şekilde depolama, kategorize etme ve kodlamanın yanında, verilerin grafik ve tablo halinde görselleştirilmesi, yine Nvivo 11 yazılımının sunduğu imkânlar arasındadır.

Ses, fotoğraf, video, metin gibi nitel verileri bir arada görebilmeye, kodlamaya, kategorize etmeye, karşılaştırmaya, not almaya ve modellemeye imkân sağlayan Nvivo 11 yazılımından, bu araştırmada farklı biçimlerde faydalanılmıştır. İlk olarak, görüşmelerde elde edilen ses kayıtları ve bu kayıtların deşifreleri, Nvivo programı içerisinde depolanmıştır. Ardından her bir görüşmeci için “case” adı verilen dosyalar açılmış, bu dosyalara görüşmecilerin yaş, cinsiyet, eğitim durumu gibi bilgileri sırasıyla girilmiştir. Bu aşama, katılımcıların demografik verilerini tek bir tablo halinde görmeye imkân sağlamıştır.

Nvivo'da nitel verilerin kategorilere, sınıflara ayrılması ya da temalarına göre sınıflandırılması amacıyla “node” adı verilen bölümler oluşturulabilmektedir. Her bir “node” için ayrı ayrı “child node” yani “çocuk node”lar yaratmak mümkündür. Bu da her bir temanın altında farklı alt temalar olabileceği anlamını taşır. Nvivo'nun sağladığı bu olanaktan, çalışmanın analiz kısmında, kategori oluşturma amacıyla faydalanılmıştır. Deşifreler Nvivo içerisinde tekrar tekrar okunurken, ilgili metinler seçilerek oluşturulan bir kategoriye atanabilmektedir. Örneğin, “oyun oynamak”, “oyun yapmak”, “çalışma ortamı” ya da “boş zaman” gibi pek çok kategori oluşturulmuş, ardından bu kategoriler “oyun”, “oyuncu” ya da “gündelik hayat” gibi üst kategorilere taşınarak genel bir çerçeve çizilmiştir. Analiz sürecinde, her bir kategori başlığı altında, deşifrelerden yapılan

alıntılarını görmek, bu anlamda faydalı olmuştur. Yanı sıra, bu kategorilerin pratik biçimde silinip, birleştirilip, ayrıştırılabiliyor olmasından da faydalanılmıştır. Analiz süresince Nvivo 11 programından ses, metin gibi araştırma dokümanlarını bir araya getirmek, depolamak ve kategorileştirmek anlamında yararlanılmıştır. Ancak belirtmek gerekir ki, bu araştırma özelinde, söz konusu program, araştırmacının başka araçlar kullanarak ya da kâğıt-kalem ile manuel biçimde yapamayacağı ekstra bir olanak sağlamamış, program daha çok verileri güvenli biçimde depolama ve çalışma pratiğini sistematize etme, pratikleştirme anlamında araçsal bir rol oynaması amacıyla tercih edilmiştir.



1. BÖLÜM: OYUN VE DİJİTAL OYUN

1.1. Oyun

Dijital oyun endüstrisine, oyun geliştiricilere ve dijital oyun ekosistemine bakarken, oyuna nasıl yaklaştığımız ve oyundan ne anladığımız belirleyici bir ilk adım olarak görülmektedir. Bu nedenle, öncelikle oyun olgusunu anlamlandırmak, kültür ile ilişkisi bağlamında değerlendirmek amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda, çalışmanın bu bölümü oyun ve dijital oyun literatüründeki temel tartışmalar ve çalışmalar ekseninde, dijital oyunu, boş zaman, eğlence ve çalışma kavramlarıyla yeniden düşünmeye ve sınıflandırmaya olanak sağlamaktadır.

Literatüre bakıldığında oyunun tarihsel anlamının, kültürel, toplumsal işlevleri, eğitimdeki, psikolojideki rolü bağlamında ve çoğunlukla tarihçiler, antropologlar ya da dilbilimciler tarafından incelenmiş olduğu görülmektedir. Oyun söz konusu olduğunda, Hollanda'nın önemli tarihçilerinden biri olan Johan Huizinga, en çok başvurulan isimdir. Huizinga, İkinci Dünya Savaşı sonrasında, en önemli eseri sayılabilecek *Homo Ludens* (1938) ile önemli bir ikiliğin dengesini bozmuş, insan kültürüne yeni bir boyut getirmiştir (And, 2016: 27). Çoğumuzun aşına olduğu "homo sapiens" (düşünür/akıllı insan) ve sonraları buna eklenen "homo faber" (imalât yapan insan) terimlerinin, insanı tanımlamak konusunda uygunluğunu ve yeterliliğini sorgulayan Huizinga, bunlara karşılık "homo ludens", yani "oyun oynayan insan" terimini önermiştir. Huizinga (2015: 13), Aydınlanma çağında hayal edildiği kadar akıllı olmadığımızı ve imâl etmenin insanlar haricinde birçok hayvanı da niteleyebileceğine dikkat çeker. Dolayısıyla aslında homo faber konusunda doğru olan, homo ludens için de geçerlidir. Yani oyun oynayan insan terimi, imâl etmek kadar esaslı bir işlevi ifade etmektedir. Bunu açıklamak için, Huizinga'nın oyunu nasıl ele aldığına değinmek faydalı olacaktır.

Kültürün hangi ölçülerde oyunsal bir karakter gösterdiğini arařtırmak amacıyla yola ıkan Huizinga'ya gre (2015: 17) oyun, en basit biimlerinde ve hayvan hayatının iinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir Őeydir:

Kimileri oyunun kkeninin ve temelinin, yařam enerjisi fazlalıėından kurtulmanın bir biimi olarak tanımlanabileceėine inanmıřtır. Bařka teorilere gre ise, canlı varlık oyun oynarken, doėuřtan gelen bir taklit eėiliminin hkm altındadır; veya bir gevřeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceėi ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefesine hkim olmasını saėlamaktadır. Daha bařka varsayımlar da, oyunun kkenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarıřma ihtiyacı iinde, bir Őey yapabilmeye veya bir Őeyi belirleyebilmeye ynelik olan kendiliėinden yatkınlıkta aramaktadırlar. Nihayet diėer bazı teoriler, oyunu zararlı eėilimlerden masum bir Őekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara gre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye ynelten bir eėilimin zorunlu telfisiidir; ya da gerek hayatta gerekleřtirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılıėıyla giderilmesi ve bylece kiřisel benlik duygusunun korunmasının saėlanmasıdır (Huizinga, 2015: 17- 18).

Huizinga (2015: 18), oyunun nedenini ve amacını arařtıran tm bu aıklamaların ortak noktasının, oyunun, oyun olmayan bařka bir Őey karřısında ortaya ıktıėı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiėi varsayımından hareket edilmesi olduėunu belirtir. Oyuna dair bu aıklamalar, birbirini dıřlamaz ve aslında her biri kabul edilebilirdir fakat tam da bu sebeple, tm kısmi aıklamalar olarak kalmaktadır. Huizinga bu noktada, oyunun asıl znn tasvir edilmediėinin altını izer. Oyunun zevkli yanı nedir? Oyuncunun neden hıřtan gz dner? Oyunun z, tam da bu biyolojik zmlmelerle aıklanamayan

kökenindeki yoğunlukta, aşırı tahrik etme gücünde yatmaktadır. Doğa bize oyunu, heyecan, sevinç ve matraklıkla (grasp) birlikte vermiştir ve oyunun özündeki “zevkli yanı” (aardigheid) tüm çözümlenmeleri ve mantıksal açıklamaları reddetmektedir. Akla dayandırılması, oyunu insanlar alemiyle sınırlandıracağından, oyun hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilememektedir (Huizinga, 2015: 18- 19). Huizinga (2015: 20), oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre, başlangıcından, içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran verili bir bizatihilik olarak ele almakta, bir faaliyet biçimi, anlam yüklü biçim ve toplumsal işlev olarak incelemektedir. Bu doğrultuda da oyunun belirli karakteristik özelliklerini tanımlamaktadır.

Huizinga, oyunun her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğunu ve emirlere bağlı oyunun, oyun olmadığının altını çizer (Huizinga, 2015: 24). Ancak bu noktada, bir köpeğin kuyruğunu kovalaması ya da bir çocuğun evcilik oynaması gibi değil, insan ve sorumlu yetişkin bireyler için oyunun ifadesinden bahsedildiği de hatırlanmalıdır. Bu anlamda oyun; bireyin isterse ihmal edebileceği, ertelenebilir veya ihmal edilebilir, keyfe keder bir eylemdir (Huizinga, 2015: 25):

Oyun bir görev değildir. "Boş zaman" içinde gerçekleştirilmektedir. Ancak oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dâhil olmaktadır. Dolayısıyla burada oyunun ilk temel çizgisi ortaya çıkmaktadır: Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Bu çizgiye, hemen bir başkası eklenmektedir. Oyun "gündelik" veya "asıl" hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar (Huizinga, 2015: 25).

Huizinga'yı takip edersek oyun, -boş zaman içinde gerçekleştiği de göz önünde bulundurulursa- gündelik hayattan, gündelik hayatın içinde işgal ettiği yer ve süre ile

ayrılmaktadır. Yani, yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği taşır. Zamansal ve mekânsal sınırlar içerisinde “sonuna kadar oynanır”. Bu sonuna kadar oynanma vurgusu da oyunun kendine özgü bir akışı ve anlamı olduğuna, başlama ve bitme anlarına işaret eder (Huizinga, 2015: 27). Yanı sıra oyun, kültür tarafından biçimlenir ve kültürü biçimlendirir. Huizinga oyunun kültürel bir biçim olarak belirlendiğini, oyunun bir diğer temel özelliği olan tekrarlanabilir oluşuyla açıklar. Oyunun bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kaldığını, aktarıldığını ve her an tekrarlanabileceğini söyler (Huizinga, 2015: 27).

Ek olarak, oyun alanının sınırları içinde, özgün ve mutlak bir düzen hüküm sürer. Oyun düzenin kendisidir, düzen yaratır ve düzeni gerekli kılar. Düzenin ve kuralların ihlali oyun niteliğini ve değerini ortadan kaldırır. Oyunun estetik ile ilişkisi de dünyanın kusurluluğu ve hayatın karmaşıklığı içerisinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratmasıyla, düzen ile olan sıkı ortaklığından kaynaklanır (Huizinga, 2015: 28):

Oyunun unsurlarını belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır. Bunlar bize aynı zamanda güzellik izlenimlerini aktarma işinde de hizmet ederler: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dâhil eder ve serbest bırakır. Özümlemler. Yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder (Huizinga, 2015: 28).

Huizinga (2015: 68), bir kelimenin dil içerisindeki kavramsal değerinin, onun zıddını ifade eden kelime tarafından da tanımlandığını hatırlatır. Bu anlamda oyunun zıddı, ciddiyet ve daha özel bir anlamda ise çalışma olarak algılanmakta, alaycılık ve şaka da ciddiyetin karşıtı olarak konumlandırılmaktadır. Huizinga'nın ifadesini Türkçede de doğrulamak mümkündür. “Oyun oynamıyoruz” derken ciddiyetin içerildiği anlamı ortaya çıkmakta, “ciddi olmak” ile, oyunculuğun, eğlencenin dışarıda bırakılması

kastedilmektedir. Oysaki Huizinga (2015: 69) oyun ve ciddiyetin birbirinin zıddı olmadığını öne sürer. Nitekim ciddiyet, oyunu dışlamaya yönelik olsa da oyun, ciddiyeti rahatlıkla içerebilmektedir: “*Ciddiyet, oyun olmayan’dır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, oyun’un anlamsal ağırlığı ciddi-olmayan anlamıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. Oyun bizatihi bir kavramdır. Bu kavram, olduğu haliyle, ciddiyet kavramından daha üst bir düzlemde yer almaktadır*”.

Oyun, oyun olabilmesi için ciddi bir katılım gerektirmektedir. Oyunun vazgeçilmez özellikleri olan düzen ve kurala uyulmadığı takdirde (oyun bozanlık olarak da ifade edilebilir), oyunu kuran yapı taşları yıkılarak, zamansal ve uzamsal bağlamından koparılmış olur. Örneğin satranç oynarken piyonu L şeklinde sürersek oyunun düzen ve kuralını çiğnemiş, oyun evrenini yıkarak onun dışına çıkmış oluruz. Yani oyundan kural ve düzeni koparmak, oyun niteliğini yitirmesi anlamına gelir. Huizinga (2015: 31) oyunu biçim açısından kısaca şöyle tanımlamaktadır:

Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve “kurmaca” ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun, her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.

Özetle, Huizinga’ya göre oyun, gönüllü, keyfe keder, özgür, gündelik yaşam rutininden farklı, zamansal ve mekânsal sınırlılıkları, kendine özgü bir dünyası, düzeni, kuralı, mantığı olan fakat kültür ve gündelik yaşamla da doğrudan ilişkili bir eylem olarak ifade edilebilir. Oyunu betimleyen serbestlik, yaratıcılık, katılım, zaman ve mekânsal sınırlar, keyif alma, cezbetme gibi özellikler de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Önemli bir nokta

da Huizinga'nın oyun alanının sınırlarını kalın ve net biçimde ifade etmesidir. Oyun alanını tanımlayan bu kalın duvarlarla oyunu gündelik hayattan yalıtılmış biçimde ele almaktadır. Tam da bu yaklaşım, oyun alanının sihirli bir çember (magic circle) olarak kavranmasına kaynaklık etmektedir.

Yücel Dursun, Nietzsche'den beri, Derrida ve Gadamer gibi oyun üzerine düşünen birçok filozofun, oyunun varoluş biçimi hakkında oyunun iç/dış ayrımını, sınırlılığını ya da kapalılığını sorun ederek çeşitli şekillerde çember kavramını kullandıklarına dikkat çekerek, oyunun ontolojik formunun çember olduğunu söyler (2014: 140, 163). Oyun, özerk anlam çemberi bakımından, hareketi ve amacı kendi içinde gerçekleşen, tekrarlı ve aynı her tekrarında yeniye gebe olan bir yapı olarak düşünülebilir (Dursun, 2014: 135). Bu anlamda kapalı, sınırlı bir ontolojik forma sahip olsa da içerisinde sonsuz olanaklar ve özgürlük de barındırır (Dursun, 2014: 137). Çember formu, aslında oyunun zaman ve mekânıyla da ilgili olarak özerk alanına, sahasına vurgu yapmaktadır. Huizinga'nın oyun ile oyun olmayan ayrımı da bu bağlamda düşünülebilir. Oyun, "oyun olmayanın sihirli bir hali" olarak "asıl" dünyadan ayrıldığında, onu askıya aldığı anda, sözünü ettiğimiz sihirli çember metaforu ortaya çıkmaktadır (Dursun, 2014: 152- 155). Oyunun dijital nitelik kazanmasıyla derinleşen sihirli çember kavramına yönelik tartışmalar sonraki başlıklarda detaylandırılacak olsa da, bu aşamada kavram, oyun alanının gündelik yaşam alanıyla ilişkilenebilir üzerine düşünmeye olanak sağlar.

Diğer taraftan, oyunun insan tarafından sürekli yeniden üretildiği ve yenilendiği düşünülürse, oyunu tam olarak tanımlamanın çok da mümkün olmadığını düşünen (Aygün-Cengiz, 1997: 54) ve bulanık bir kavram olarak tanımlayan (Sutton-Smith, 1999) araştırmacılar da vardır. Çoğunlukla çocukluk dönemiyle ve bu dönemdeki öğrenme alanıyla, öğrenme süreciyle ilişkilendirilen oyun, aynı zamanda bir öğrenme ve kültürlenme alanı, sahasıdır (akt. Akbulut, 2009: 25).

Transformations: The Anthropology of Children's Play (1982) kitabının yazarı Helen B. Schwartzman, oyunu şöyle tanımlamaktadır: “Oyun, oyuncuların bir şeylere yönelik (bir nesne, bir kişi, bir rol, bir etkinlik, bir olay, vb.) benimsediği bir yönelim ya da çerçeveleme ve tanımlama bağlamı, bir anıştırma (bir çarpıtma ya da yanılısama değil), bir dönüştürüm (koruma değil) aracılığıyla nitelenen bir metin üreten ve nesne, kişi, rol vb.nin görünümünde taklittir” (akt. Akbulut, 2009: 27). Schwartzman (1982: 4), oyunun iş olmadığı, ciddi olmadığı ve gerçek olmadığı konusunda Huizinga ile tutarlı bir yaklaşım benimsemektedir.

Oyun konusunda çalışan önemli araştırmacılardan bir diğeri, Roger Caillois, *Man, Play and Games* (2001) başlıklı kitabında, Huizinga'nın çalışmasını, bir oyun çalışmasından ziyade kültür ve rekabete dayalı oyunların ruhunu yöneten oynama prensibinin, yaratıcı niteliğini sorgulama girişimi olarak değerlendirmektedir. Bu anlamda Huizinga'nın oyun tanımını hem çok geniş hem de çok dar bulmaktadır (2001: 4). Caillois, oyunun karakteristik özelliklerinden birinin, sonunda hiçbir ürün ya da zenginlik/varlık/sermaye yaratılmaması olduğunu belirtirken, bunun, oyunu sanattan ayıran bir nokta olduğuna da dikkat çeker. Oyunu saf bir israf (waste) fırsatı olarak niteleyen Caillois, oyunun bazen zaman, enerji, marifet, yetenek, bazen de paranın israfı olduğunu söyler. Örneğin, hayatını ringe çıkararak kazanan bir boksör ya da sahneye çıkararak geçimini sağlayan bir aktör oyuncu değil, işçidir. Başka bir deyişle oyun, profesyonel olarak oynandığı zaman, oyun olmaktan çıkar (2001: 5- 6).

Caillois, Huizinga gibi oyunun özgür ve gönüllü bir aktivite olduğunu ve bir eğlence kaynağı olduğunu savunmaktadır. Dolayısıyla oyun bir zorunluluk, emir, sorumluluk haline geldiğinde, angaryaya dönüştüğünde, temel özelliğini kaybetmiş olur. Yani oyuncunun oyuna spontane biçimde, özgür iradesiyle ve keyifle katıldığı, her seferinde rutinden kaçmayı, sessizliği, meditasyonu, aylakça yalnızlığı ya da yaratıcı bir aktiviteye

katılmayı özgürce seçerek kendini adadığı gerçeği ortadan kalkar (2001: 6). Caillois (2001: 7), insanın yalnızca kendisi istediği, dilediği zaman oyun oynadığını belirterek, oyunun özgür niteliğine tekrar vurgu yapar ve buna bağlı olarak da kişi dilediği zaman oyundan çıkabilmekte, ayrılabilenekte de aynı derecede özgür olmalıdır.

Oyununun, daha keskin bir yapı içerisinde özgür hareket etmeyi ifade eden oynamak anlamında oyun (play) ve kurallarla oynanan, ölçülebilir bir çıktı ile sonuçlanması beklenen oyunlar anlamında oyun (game) olarak iki biçimde tanımlandığı ortaya çıkmaktadır (Akbulut, 2009: 30). Bu anlamda Caillois, oynamak anlamında oyunu (play), sabit ve katı kuralların olmadığı, özgür bir doğaçlamayı, taklidi, başka biri ya da bir şey gibi davranmayı içeren (örneğin, bebeklerle, arabalarla vs. oynanan) oyunlar olarak düşünmektedir. Caillois, kuralların kendisinin, kurguyu yarattığını söylemektedir (2001: 8). Oyun (play) her zaman yaşamı taklit etmeyi içerirken, oyuncu gerçekte var olmayan kuralları nasıl keşfedeceği ve izleyeceği bilgisinden yoksundur; diğer yandan oyun (game), istenen davranışın, rol yapma/taklit olduğu bilgisine eşlik eder (Caillois 2006'dan akt. Akbulut, 2009: 31). Yani varsayılan davranışın gerçek olmadığı bilinci, onu gerçek yaşamdan ve diğer oyunları tanımlayan keyfi yasalardan ayırmaktadır (Caillois, 2001: 7). Örneğin, elindeki sopayı kılıç olarak sallayan bir çocuk, bunun gerçek bir kılıç olmadığını farkındadır ve oyunun anlamlı hale gelebilmesi için, diğer oyuncuların da bunu kılıç olarak kabul etmeleri gerekmektedir. Bu durum, kurmaca ve gerçek dünyanın bilincinde olmak anlamına gelen "metaxis" kavramıyla açıklanmaktadır (Akbulut, 2009: 32).

Caillois'ya göre (2001: 9- 10), bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için, belirli özellikler mevcuttur. Bunlar; (1) zorunlu olmayan, özgür bir eylem olması, (2) belirli uzam ve zaman sınırlılıkları içerisinde ayrı olarak sınırlandırılmış olması, (3) sonucu önceden belirlenemeyen, bir ölçüde oyuncunun inisiyatifine bırakılan girişimleri içeren

belirsizlik özelliği, (4) oyuncular arasında bir malın değişimi haricinde herhangi bir ürün ya da yeni bir öge yaratılmayacak şekilde sonlanması yani verimsizlik ilkesi, (5) kurallara dayalı olması ve (6) gerçek yaşamın aksine ikinci bir gerçekliğin ya da gerçeklikten bağımsızlığa eşlik eden özel bir farkındalık, inandırıcılık özelliğidir.

Huizinga'nın çalışmalarından yola çıkan Caillois (2001: 12) aynı zamanda oyunları dört temel alana ayırmaktadır. İlki, *agon* (yarışma), futbol, bilardo ya da satranç, dama gibi oyunları niteler. Bunlar daha çok rakiplerin kazanma ihtimallerinin eşit olduğu, koşu, güreş, gibi genel spor karşılaşmalarını içerir. Diğeri, *alea* (şans), loto, zar oyunları ya da rulet gibi şansa dayalı oyunları; *mimicry* (öykülenme) ise Hamlet ya da Nero gibi taklitle, öykülenmeye dayalı hayali bir karaktere bürünmeyi, onun gibi davranmayı (-mış gibi yapmayı) içeren oyunları (evcilik oynamak gibi) ifade eder. Son olarak *ilinx* (vertigo) ise, hızlı bir dönme ya da düşme hareketiyle bir baş dönmesi, düzensizlik hali yaratacak türde oyunları niteler. Örneğin, çocukların oynadığı dönüp durma oyunu, ya da dönme dolaba binmek, salıncakta sallanmak (veya lunaparklardaki benzeri deneyimler), vals, kayak veya ip cambazlığı gibi etkinlikler bu kategoriye girmektedir. Caillois, bu oyun türlerini, tanımladığı iki karşıt kutba yerleştirmektedir. *Paida* olarak nitelenen ilk kutup, bir tür kontrol edilemeyen fanteziye, kaygısız bir neşeye, kargaşaya ve özgür doğaçlamaya işaret eder. Bu açıdan daha gelişigüzel, denetimsiz, coşkulu ve kişisel tatminin ön planda olduğu bir türden bahsedilmektedir. Karşıt kutba da *ludus* adını verdiği, daha fazla çaba, sabır, beceri ve ustalık gerektiren, düzen ve kontrolü içeren ikinci bileşeni yerleştirir (Caillois, 2001: 13). Caillois'nın sınıflandırmalarına göre örneğin *Tetris*, ludus boyutunda bir şans oyunu (*alea*), *The Sims* gibi simülasyon oyunları ise taklit (*mimicry*) olarak düşünülebilir (Akbulut, 2009: 35).

Sara Smilansky (1968) ise (1) işlevsel oyun (nesne ile nesnesiz basit, tekrarlı hareketlerden oluşan oyunlar), (2) nesnelere kullanarak yaratma veya yapılandırmayı

içeren inşa oyunu, (3) imgesel durumun yaratıldığı dramatik oyun ve (4) önceden konulmuş ve kabul edilmiş kuralları olan kurallı oyun şeklinde, oyunları dört farklı sınıfa ayırmıştır (akt. Akbulut, 2009: 44- 45). Benzer bir oyun sınıflandırmasını Mahmut Tezcan (1999), savaş oyunları, aşk oyunları, taklit edici/dramatik oyun ve toplumsal oyun şeklinde yapmıştır. Schwartzman (1982) da fiziksel beceri oyunları, strateji oyunları ve şans oyunları olarak üç kategori önermektedir (akt. Akbulut, 2009: 45).

Bernard Suits de *Çekirge: Oyun, Yaşam, Ütopya* (1995) isimli kitabında oyunun öğelerini, (1) amaç (bu amaç oyuna katılmak, oyunu kazanmak veya diğer oyuncunun önüne geçmek olabilir), (2) bu amaca ulaşmak için gerekli araçlar, yani oyuncunun oyunda kullandığı nesnelere, (3) uyulması gereken kurallar ve (4) özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma ve haz duyma kavramlarını içeren ve onsuz oyun oynamanın mümkün olmadığı, lusorik tavır (oyunsal/oyunsu tavır) olarak belirlemiştir. (akt. Akbulut, 2009: 38- 39).

Oyun, belirli bir zaman, mekân ya da uzamda, belirli bir düzen içerisindeki yapıyı ifade etmesi bakımından Huizinga başta olmak üzere pek çok araştırmacı ve düşünür tarafından oyun olmayandan ve “asıl” dünyadan ayrılmaktadır. Ancak bu görüşü eleştiren akademisyenler de vardır. Örneğin Jacques Ehrmann, Huizinga ve Caillois’yi, oyun/realite ya da oyun/sıradan yaşam ayrımları açısından ve oyunun realiyete karşı tanımlanması bakımından eleştirmektedir (Dursun, 2014: 155- 156). Ehrmann’a göre (1968) oyun, kültüre bağlı olan realiteden kopuk değildir. Dolayısıyla kültür ve realite temelindeki ilişkiden izole edilerek tanımlanamaz; oyunu tanımlamak, realite ve kültürü de tanımlamaktır ve bu üçlü, birbirleri temelinde gelişebilir, inşa edilebilirler (akt. Dursun, 2014: 156). Eugen Fink (1968) de oyun ve realiteyi bir karşıtlık içinde görmez. O’na göre, oyunun, yaşamın sürekliliğini kesintiye uğratmasıyla ortaya çıkan, oyun ve yaşamı birbirinden ayıran bir mesafe vardır ve bu mesafeyle, yaşam bir oyun olarak da

ortaya çıkabilir; yani oyunun ve yaşamın fenomenleri birbirlerine dâhil olur (akt. Dursun, 2014: 156- 157).

Buradan hareketle Huizinga'nın yaklaşımı, oyunun sınırlarının kural ve düzen ile ilişkisi ve rol yapma bağlamında gündelik hayat rutininden bir kaçış, rutin olmayanın taklit edilmesi biçiminde ele alınabilir. Ancak kurmaca ya da hayal gücü ne kadar derin olursa olsun, oyunun gündelik hayattan tamamen kopuk biçimde kavranamayacağı düşünülmektedir. Huizinga'nın, oyunu boş zamana yerleştirmesi, temsil etme işlevinin olduğunu söylemesi ve hâlihazırda kültür ile derin biçimde ilişkilendirmesi de onu gündelik hayattan tamamen koparmadığı, ama belirli sınırlar dâhilinde kendine özgü bir evreni olduğunun altını çizmesi biçiminde de yorumlanabilir. Bu çalışmada, oyunun gerçekliğin karşıtı olarak görülmediğini belirtmekte fayda vardır. Bunun yerine, oyunun kültür ve gerçeklik ile ilişkisi, bağı temelinde, oyun evreni gündelik hayatın bir parçası olarak ele alınmaktadır.

1.2. Dijital Oyun

20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, oyunlar elektronik ortama taşınmış ve böylece dijital oyunlar hayatımıza girmiştir (Akbulut, 2009: 45). Sanal uzamda oyun oynama edimi olarak tarif edebileceğimiz dijital oyunlar (Binark, 2007: 11), geleneksel oyuna (dijital olmayan oyuna) ait özellikleri de içerisinde barındırmaktadır. Ancak geleneksel oyundan farklı olarak, dijital oyunların öncelikle yeni medyanın hipermetinsellik, etkileşimlilik, multimedya biçimselliği gibi özelliklerini içerdiğini ve bilgisayar dolayımı olduğunu hatırlatmak gerekir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 45). Bu da oyun zaman ve uzamı, oyun oynama ediminin kendisi ve oyunu geliştirme, tasarlama aşaması açısından önemli bir dönüşüme işaret eder. Bununla beraber, dijital oyun üretim sürecine ilişkin profesyonel yapılanma da dijital oyunların geleneksel oyunlardan önemli bir farkıdır. Çünkü dijital oyun, endüstriyel bir üretim sonucu ortaya çıkar ve oyunun kendisi meta

değeri taşır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 49). Başka bir deyişle dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan dijital olma niteliğiyle olduğu kadar, yaratıcı endüstri veya kültür endüstrisi olarak tanımlanabilecek bir endüstriyi, endüstriyel bir yapılanmayı, organizasyonu, üretimi ve tüketimi ifade etmesi bakımından da farklılaşmaktadır.

Zaman zaman video oyunları, elektronik oyunlar ya da bilgisayar oyunları terimleriyle de ifade edilen dijital oyunların, Caillois'nın sınıflandırmasını temel alırsak, kurallara bağlı ve denetimli olması nedeniyle ludus kutbuna yakın olduğunu söyleyebiliriz (Akbulut, 2009: 35). Dijital oyunlar söz konusu olduğunda, oyunun düzenini, kurallarını, zamansal ve uzamsal sınırlılıklarını, başka bir deyişle oyun evrenini kavramak kolaylaşmaktadır. Bundan da kaynaklı olarak, sanal ortama taşınan oyun oynama ediminin gündelik hayatla, gerçeklikle olan ilişkisinde, ilk bakışta bir kopma olduğu düşünülebilir. Ancak, dijital oyunların da çevrimiçi uzamın, sanallığın bir parçası olan diğer tüm olgular gibi, “gerçek dünya”dan tamamen kopuk ya da ayrık olduğu varsaymak, yanıltıcı olacaktır. İçinde yaşadığımız, “gerçek” olarak nitelediğimiz, çevrimdışı dünya ve sanal, çevrimiçi dünya çoğu zaman birbirinden bağımsız gibi görünse de çevrimiçi uzam ve ona ait tüm donanım, yazılım, ağlar gibi bileşenler, içerisinde yaşadığımız (asıl, gerçek) dünyadan, kültürden, sosyal, ekonomik ve politik düzenden bağımsız değildir. Aynı şekilde, sanal uzamda yaratılan ortam, karakter ya da kimliklenme biçimleri de çevrimdışı olan bitenleri, çarpık, deforme, ters ya da eksik de olsa temsil etme niteliği taşıdığından “gerçek olmayan” olarak nitelenemez, olsa olsa (eğer mutlak bir gerçekliğin varlığını baştan kabul ediyorsak) gerçekliğin temsili olabilir.

Yeni medya çalışmalarında önemli bir yere sahip olan gerçeklik ve sanallık tartışmasını dijital oyunlar bağlamında düşünmek, bizi sihirli çember kavramsallaştırmasına tekrar değinmeye yönlendirir. Sihirli çember terimi ile kastedilen, oyunların eğlence ile yoğun ilişkisi bağlamında, oyun oynama ediminin özel ve büyülü bir yanının bulunmasıdır.

Kavramın kaynağı, daha önce belirtildiği gibi, Huizinga'nın, oyunları ciddi olmayan ve gündelik, rutin olanın dışında kabul edilen, herhangi bir maddi kazanım ya da kâr elde edilmeyen aktiviteler olarak tanımlamasında yatmaktadır. Daniel Pargman ve Peter Jakobsson, *Do You Believe In Magic? Computer Games in Everyday Life* (2008) başlıklı makalelerinde *Homo Ludens*'i daha çok, homo economicus ya da homo faber gibi diğer kavramsallaştırmalara bir tepki olarak, insan olmanın anlamına ilişkin normatif bir teori olarak okumayı önerirler (2008: 226). Sihirli çember terimi, bir oyuna girmenin, oynamaya başlamanın sihirli bir çemberin içine girmeye benzetilmesiyle alâkalıdır. Oyuncunun, oyunsu bir tavır benimsemesiyle kendi kuralları olan, yeni bir gerçekliğin yaratıldığı oyun evrenine girmesiyle tarif edilebilir. Bu düşüncede temel problem, varsayılan keskin sınırlar ile ilişkilidir. Oyun ve oyun olmayan, oyun ve gündelik hayat, sihirli çemberin içi ve dışı arasında net sınırlar çizibilme olanağı tartışmalıdır (Pargman & Jakobsson, 2008: 227).

Pargman ve Jakobsson (2008), sıkı oyuncular (heavy gamers) ile gerçekleştirdikleri araştırmalarında, oyunun belki çok az ya da hiç sihir içermeyen, rutin bir aktivite olduğunu ortaya koymuşlardır. Dijital oyun oynama edimi, oyuncular tarafından haftanın her günü en az beş saat oyun oynasalar bile, nihayetinde gündelik hayatlarının akışından kopuk olarak değil, onun bir parçası olarak kabul edilmektedir. Yanı sıra katılımcılarının çoğunlukla oyunsu bir tavır benimsemeden, zaman zaman başka oyun dışı gündelik aktivitelere de odaklarını kaydırarak oyun oynadıklarını saptamışlardır. Bu nedenle söz konusu araştırmaya göre, ortada gündelik yaşamdan kopuk, büyülü bir oyun oynama edimi yoktur.

Nihayetinde sanal uzamda oynanan oyunların kuralları ve işleyişi, gerçek yaşamdaki ekonomik, toplumsal ve siyasal eğilimlerin izlerini taşır (Akbulut, 2009: 40). Dijital oyunlarda da oyuncu, geleneksel oyunlarda olduğu gibi rakipleriyle savaşarak ya da

engelleri aşarak, bu sefer sanal olan oyun evreninde var olmaya çalışırlar. Bireyler oyun içerisinde, geleneksel oyunlarda bizatihi, dijital oyunlarda ise sanal olarak farklı bir kimliği, başkası olmayı deneyimler ve kimliklenme olanağı bulurlar (Akbulut, 2009: 75-76). Dolayısıyla, dijital oyunlar da geleneksel oyunlar gibi, bireylerin hayatına dokunmakta, dünyayı ve toplumu anlamlandırmada ve çeşitli öznelliklerin inşasında rol oynamaktadırlar.

Bu çalışmada oyun evreninden söz ederken; dijital oyunların, oyuncuyu gerçek yaşamın ya da gerçekliğin dışına çıkararak, anlatı ve kimliklenme ile bir nevi sihirli bir çember yarattığı düşüncesinden değil, kendi düzen, kurallar, zaman ve uzam çerçevesinde, gündelik hayatın bir parçası ve gündelik hayatla hem içerik hem de oyuncu deneyimi bağlamında etkileşimli, geçirgen bir evrenden bahsedildiğini açıkça belirtmek gerekmektedir. Bu düşünceler ışığında, dijital oyunları da kapsayacak şekilde oyunun özelliklerini, bileşenlerini ve boyutlarını şöyle özetleyebiliriz:

- (1) Özgürlük: Oyun oynamak, isteğe bağlı, gönüllü bir eylem, özgürce yapılan etkinliklerdir. Oyuncu yalnızca istediği zaman oyuna girebilmeli ve istediği sürece oyun evrenindeki varlığını sürdürebilmelidir.
- (2) Düzen: Oyun, belirli düzen ve kurallar, belirli bir zaman, mekân/uzam çerçevesinde gerçekleşen bir etkinliktir. Bu yönüyle de kendi evrenini yapılandırır.
- (3) Gerilim: Oyunda sonuca ulaşma, başarıma amacıyla sarf edilen çabayı niteleyen gerilim, oyuncunun diğer oyuncularla ya da oyunun kendisiyle veya sürpriz bir durumla, rastlantısallık ile ilişkili olarak ortaya çıkabilir. Oyunun devamlılığı için gerekli olan gerilim ya da kaos, sonunda çözümlenir (Akbulut, 2009: 42).
- (4) Haz: Haz duyma, oyuncunun, oyunun kendisinden ya da oynama ediminden aldığı hazzı nitelemektedir. Bu hazzı ortaya çıkaran farklı etmenler olabilir. Örneğin,

yukarıda sözü edilen gerilimin çözümlenmesi için sarf edilen çabanın mükâfatı olarak ortaya çıkabilir. Aynı zamanda oyuncuların, fiziksel olarak bir arada olsun veya olmasınlar, oyun sürecinde benzer deneyimler yaşayarak, “aynı gerçekliği” (ya da aynı evreni) paylaşarak kolektif bir bilinci paylaşmaları, hazzın kaynağı olabilir (Akbulut, 2009: 43). Ya da teknolojinin kendisiyle kurulan ilişkiden veya oyundaki anlatıdan ortaya çıkabilir (Akbulut, 2009: 44). Önemli olan nokta, bireylerin oyuna isteyerek katılmaları ve oynama ediminden haz aldıkları, lusorik (oyunsu) tavrı korudukları sürece bu katılımı devam ettirmeleridir.

“Aynı gerçekliği paylaşma” ifadesinde de açığa çıktığı gibi oyundan alınan hazzın, paylaşma ve etkileşimin yanı sıra oyunun gündelik olanı kesintiye uğratma, askıya alma niteliğiyle de ilişkili olduğu görülmektedir. Bununla beraber Jos de Mul (2008: 100- 101), oyuncunun oyundan aldığı hazzın, tekrarlanabilirlik özelliğiyle de ilgili olduğunu belirtmektedir. Dijital oyunlarda oyuncu, oynama edimi sırasında bir bakıma çok aşikâr olmadığı oyun kurallarını keşfederek, bu doğrultuda çeşitli beceriler kazanmalıdır. Oyundan alınan hazzın da büyük ölçüde bu noktada ortaya çıktığından bahsedilmektedir. Tekrarlanabilirlik özelliği bu anlamda oyunun sunduğu keşif ve mücadele (gerilimin çözümlenmesi) duygularından alınan haz ile ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla dijital oyunlarda, oyundan alınan hazzın, interaktiviteyle yani teknoloji dolayısıyla gerçekleşen etkileşimsellik süreciyle, başka oyuncularla birlikte kolektif bir katılım gerçekleştirerek benzer deneyimleri paylaşma ya da oyunun tekrarlanabilirlik özelliği sayesinde ve keşfetme, beceri kazanma, gerilimin çözümlenmesi sürecinde açığa çıktığını söyleyebiliriz.

1.3. Türkiye’de ve Dünyada Dijital Oyun Çalışmaları

Dijital oyun literatüründe yer alan en temel tartışma, dijital oyunların ne olduğuna, nasıl anlaşılması gerektiğine ilişkindir. Bu konudaki fikir ayrılıkları, dijital oyunların çok

katmanlı ve çok yönlü bir yapıya sahip olmalarından kaynaklanır. Dijital oyunlar, nereden bakıldığına göre, birer oyun, etkileşimli birer yazılım, görsel işitsel temsil araçları, anlatı içeren kurmaca yapıtlar olarak ya da birer sosyal paylaşım ortamı olarak farklı biçimlerde ele alınabilir (Sezen, 2011b: 120). Dijital oyunları ne olarak kavradığımız ve nasıl ele aldığımız tam da bu çok yönlü ve katmanlı yapısından ötürü farklılaşmaktadır. Bu anlamda literatürde karşımıza çıkan temel tartışma *narratoloji- ludoloji* ekseninde, yani dijital oyunların birer anlatı olarak mı yoksa anlatıbilimin ötesinde kendine özgü bir oyun çalışmaları disiplini içerisinden mi ele alınması gerektiği üzerinden yürümektedir.

Janet H. Murray (2006: 185), bilgisayar tabanlı oyunların hızla gelişmesi ve popülerleşmesi nedeniyle, film ve anlatı başta olmak üzere geleneksel medyadaki dönüşüm ile ilişkilendirilerek incelendiğini belirtir. Murray'e göre (2006: 186) ludologlar, dijital oyunları soyut kurallar sistemi içerisinden, diğer kültürel ve sembolik içeriklerden farklı olarak anlamaya çalışmanın daha iyi olacağını savunurlar. Ancak Murray'i de dâhil edebileceğimiz anlatı teorisini savunan teorisyenler yani narratologlar, oyunu diğer kültürel formlardan ayrı olarak düşünemeyeceğimizi vurgulamaktadırlar.

Gonzalo Frasca (1999), bilgisayar programlarının, karakterler, zincirleme olaylar, sonlar ve ayarlar gibi elementleri barındırdıkları için anlatılarla ortak noktaları olduğunu söyler. Ancak bu yazılımları oyun olarak analiz etmek gerektiğinin de altını çizer. Dolayısıyla anlatı yaklaşımını yerinden etmekten ziyade onu tamamlamayı, benzerliklerini olduğu kadar farklılıklarını da ortaya çıkarmayı önerir. Tam da bu nedenle anlatı gibi, aktiviteyi destekleyen araçtan bağımsız olması gereken, oyunu ve oynamayı çalışan bir disiplin olarak "ludoloji" terimini önerir.

Radikal bir ludolog olarak nitelendirilen Espen Aarseth'e göre (2001), oyunlar bilişsel ve iletişimsel yapılarıyla simülasyon niteliği taşıdıklarından, anlatılardan farklılaşmaktadır. Simülasyonlar, mantık kurallarına dayanan kompleks sistemlerdir. Özellikle çok

oyunculu (multiplayer) dijital oyunları düşünürsek, estetik ve toplumsal olanı bir arada barındırmaları, oyunları anlatılardan farklı kılan diğer bir noktadır. Aarseth (2001), oyunların hem nesne hem süreç olduklarına ve müzik gibi dinlenemeyen, kitap gibi okunamayan ancak “oyunmak zorunda” olan yapılarına dikkat çeker. Oynanma sürecindeki yaratıcı katılımın, oyuncunun yeteneği, şansı ve yaratıcılığının belirleyiciliği ve sürece olan etkisi göz önünde bulundurularak, oyun çalışmalarını anlatıdan ayrı ele almak gerektiğini belirtir.

Markku Eskelinen’e göre (2004) dijital oyunlar, iki özellikleriyle geleneksel anlatılardan farklılaşmaktadırlar. Bunlardan ilki, zaman şeması/olayların nedenselliği ve ikincisi karakterin/kullanıcının rolü ve doğasıdır. Eskelinen’e göre (2004: 37), baskın geçici ilişki, hikâye ve söylem zamanı arasındaki anlatı değil, kullanıcı zamanı ve etkinlik zamanı arasındaki ilişkidir. Başka bir deyişle, oyunlardaki karakterler, geleneksel anlatılardaki karakterlere göre fonksiyonel olarak işler ve bir sona hizmet ederler. Ayrıca kullanıcı/oyuncu da film ya da edebiyatta olduğu gibi durağan ve yorumlayıcı rolüne kıyasla daha dinamik bir konumdadır (Kerr, 2006: 34).

Narratoloji ve ludoloji tartışmasında görüş ayrılıklarının kaynağı, ilk olarak oyunun ne olduğu, nasıl tanımlanacağı konusunda göze çarparken, oyunun tarihsel süreçte geçirdiği evrim ise, diğer bir tartışma eksenini oluşturur (Murray, 2006: 193). Dijital oyunu anlatılardan farklı biçimde ele almak gerektiğini söyleyen Frasca’nın, oyunun yazılım ile olan ilişkisini, Aarseth’in ise oyunun simülasyon, estetik ve toplumsal olanı bir arada barındırma niteliğini vurguladıklarını hatırlayalım. Dijital oyunlar bir yandan anlatı öğelerini barındırırken, diğer yandan dijital medya, yazılım, donanım, platform gibi faktörlerle diğer medyalarından farklılaşmaktadır. Bu fark, dijital oyunların sunduğu etkileşim olanağında belirginleşir.

Etkileşim kavramına yönelik farklı yaklaşımlar, bu tartışmayı besleyen önemli bir

faktördür. Başka bir deyişle, oyuncular dijital oyunları oynarken; bir film izlerken ya da roman okurken buldukları konularından farklı bir noktada durmaktadırlar. Bazı oyunlar, oyuncunun oynarken yaptığı seçimlere göre farklı sonlar, farklı deneyimler ortaya koymaktadır. Oyuncunun oyuna bu ölçüde müdahale edebiliyor olması, oyunu anlatı olarak kavramayı zorlaştırmaktadır. Ancak diğer taraftan bu etkileşimin -örneğin zamansal, yazılımsal veya donanımsal- sınırlarını da hesaba katarak bir film ya da roman gibi olmasa da anlatısal boyutu olduğu da söylenebilir. İ. Altuğ Işığın (2012) *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi* başlıklı doktora tezinde, bu noktadan hareketle oyunların nasıl anlam ürettikleri, oyunları dilden ayrı olgular olarak değerlendirmenin mümkün olup olamayacağı sorularına cevap vermektedir. Işığın, dil kuramlarını dışarıda bırakmanın, ludolojinin kurucu hamlesi olduğu kadar onun kendine kurduğu bir tuzak olduğunu savlarken, dili ve dil kuramlarını aşmaya yönelik bu oyun araştırmaları damarının esas sorununun, sıkı sıkıya bağlı olduğu göndergesel dil anlayışı olduğunu söyler (2012: 16).

Dijital ortamlarda etkileşimli anlatıların yeri ve inşasına odaklanan bir başka doktora tezi, *Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası* başlığıyla Tonguç İ. Sezen tarafından yazılmıştır. Sezen, çalışmasında etkileşimsellik kavramını sorgulamış, anlatı kavramını ise, geleneksel anlatılar ile dijital ortamları temsil eden anlatıları karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Oyunların belirli kurallara bağlı olarak etkileşimsel bir biçimde işleyen prosedürel sistemler olduklarını belirten (2011a: 311) Sezen, dijital oyun ve anlatı ilişkisini etkileşimsellik bağlamında ele alırken, bu ilişkiye yönelik yorumların temel olarak yorumcunun kafasındaki anlatı ve oyun modelleri ile doğrudan alakalı olduğunu söyler (2011a: 315). Anlatının, aktör olma deneyimi temelinde çeşitli biçimlerde inşa edilebileceği anlayışına ve dijital oyunlarda anlatının var olup olmadığı sorusuna değil, oyunlarda anlatının nasıl işlediği sorusuna odaklanılabileceği görüşüne yer verir (2011a: 315- 316). Sezen'in tezi, etkileşim kavramını genel olarak günümüzdeki teknolojik,

dijital bağlamında, özel olarak da dijital oyun çalışmaları etrafında yeniden düşünmeyi ve anlatı ile ilişkilendirmeyi olanaklı hale getirir.

Dijital oyun- anlatı ilişkisi bağlamında son olarak Murray'nin, *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies* başlıklı yazısından faydalanılabilir. Murray (2005: 4) artık bu diyalogu yeniden çerçevelemek gerektiğine değinirken, aslında kimsenin oyun ve anlatı arasında fark olmadığını ya da oyunun anlatının altında yer aldığını söylemediğinin altını çizer. Yani bu iki kutup, oyun çalışmalarının iki farklı tarafını tanımlamaktadır ve bu nedenle söz konusu tartışmanın çözümlenmesi olanaklı değildir. Oyunlar anlatsal öğeleri, anlatılar da oyun niteliklerini içerebilir ve bunu, birinin diğerini kapsadığı şeklinde yorumlamamak gerekir. Ayrıca Murray'ye göre (2005: 4) oyun çalışmaları açısından neyin uygun olacağını yalnız tek bir grup belirleyemez.

Bu araştırmada oyun çalışmaları, Murray'nin ifade ettiği gibi herkesin kolektif biçimde çözmeye çalıştığı çok boyutlu ve açık uçlu bir bulmaca olarak düşünülmektedir (2005: 4). Dijital oyun da çeşitli olgu ya da kavramlar gibi, farklı öznelere, yaklaşım ve perspektiflere göre farklı anlam ve ifadeler taşıyabilir. Örneğin, bir araştırmacı için incelenecek kültürel ve yaratıcı bir endüstri ürünü, bir anlatı biçimi, sıkı bir oyuncu için bir tutku, sıradan bir oyuncu için kafa boşaltmanın yollarından biri, bir oyun geliştirici için üretim nesnesi ya da sanatsal ifade aracını niteliyor olabilir. Bu araştırmaya katılan oyun geliştiriciler de dijital oyunu kimi zaman sanat, kimi zaman zanaat ya da endüstri ürünü olarak kavramaktadırlar. Buradan hareketle, dünyada ve Türkiye'de dijital oyun çalışmalarının da farklı disiplinler içerisinde ve farklı perspektiflerden ele alındığı, incelendiği görülmektedir.

Oyun çalışmaları; psikoloji, sosyoloji, antropoloji ve edebiyat gibi disiplinlerin yanı sıra mühendislik, tasarım gibi pek çok alanda çalışılan interdisipliner bir alandır. Bunun yanında, çok katmanlı ve çok yönlü yapısı sayesinde farklı yaklaşımlar ile ele alınabilir.

Dijital oyun, pek çok özelliği ile kültürel bir olgudur. Zaten oyunun kültürü biçimlendirdiğinden ve kültür tarafından biçimlendiğinden söz etmiştik. Dijital oyun çalışmaları da kültürel üretim, tüketim, gündelik hayat ve eğlenme bağlamında kültürel çalışmalardan beslenmeye ve onu beslemeye elverişlidir. Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı tarafından derlenen *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna* (2011: xv) başlıklı kitap, dijital oyunu kültürel çalışmalar perspektifinden ele alan çalışmalara örnek verilebilir. Bu derlemenin içerisinde dijital oyunları tüketim kültürü, kimlik, toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında ele alan bölümler bulunabilir. Genel olarak bu kolektif çalışma dijital oyunları, toplumdaki ve bireydeki tezahürleri doğrultusunda tüketim kültürü, yeni medya, etkileşim ve postmodern kuramın özne, kimlik, aidiyet ve simülasyon gibi araçlarıyla ele alınabilecek bir olgu olarak kavramaya yardımcı olur (Sezgin, Binark, Yalçın & Bayraktutan, 2018: 176).

Oyun çalışmaları üretim ve emek süreciyle de iç içe geçmektedir. Oyun oynayanların oyunu değiştirmek, geliştirmek niyetiyle oyunun yapısına, içeriğine ya da oynanışına müdahale edebildiği (mod yapımı), başka bir deyişle oyuncunun aynı zamanda oyun geliştirici olduğu durumlarda, bu iç içelik daha net görünür. Bir ürün olarak oyun, oyuncu deneyiminden bağımsız düşünülemez için, üretim ilişkileri ve üretimdeki ilişkiler yani ekonomi politik bağlamı içerisinden de düşünülmelidir. Hem emek hem de sahiplik -oyunun sahibi kimdir, kim para kazanır, kim haz elde eder- ilişkisi bu noktada önemlidir (Nieborg & Hermes, 2008: 134). Bir yandan oyunun üretimi, dağıtımı ve tüketimi, endüstrinin yapısıyla ilişkiliyken, diğer yandan endüstri de oyunun yapısını ve içeriğini belirler. Dolayısıyla; dijital oyunlar, endüstri, toplum ve birey arasında, toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel bir etkileşim olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Dijital oyun literatüründe; endüstri, oyun geliştirici ya da oyuncudan daha fazla, oyunun kendisine ağırlık verildiği görülmektedir. Türkçe akademik literatüre ve medya

temsillerine bakıldığında, dijital oyunların sıkça, şiddet içeriği, potansiyel zararları, çocukların gelişimine olan etkileri bağlamında ele alındığı görülmektedir. Ancak oyunu, toplumu ve bireyi doğrudan etkileyen bir faktör olarak ele almak, aktörü pasifleştirmekle kalmayıp, sözü edilen oyun, oyuncu/birey, endüstri ve toplum arasındaki kültürel, toplumsal ve politik etkileşimselliği görmemize engel olacaktır. Diğer yandan bu, oyunların içeriğinin, anlatılarının, oyun türlerinin önemsiz olduğu anlamına gelmemelidir. Dijital oyunun niteliği ve özellikleri bu etkileşimselliğin vazgeçilmez bir parçasını oluşturur. Bunu da en çok dijital olma haliyle başarmaktadır. Oyunun kendisi, oyuncu, toplum ve endüstri; dijitalleşmenin kültür ile, ekonomik ve politik sistemle girdiği etkileşim ile ilişkilendirilebilir.

Türkiye’de dijital oyunu hem endüstrinin gelişim süreci ve yapısı bağlamında ortaya koyan hem de dijital oyun kültürünü, Türkiye’deki gençliğin internet kafe kullanım pratiklerini inceleyerek serimleyen kapsamlı bir projeden söz edilebilir. 2007- 2008 yıllarında Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü tarafından TÜBİTAK SOBAG adına 107K039 no’lu *Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara’da Etnografik Alan Çalışması* isimli bilimsel araştırma projesi yürütülmüştür. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* başlıklı kitap, bu projenin bulgularından beslenen bir çalışmadır. Araştırmacılar (2008a: 12), dijital oyun üretiminin çeşitli aşamalarını ve bu aşamaları etkileyen bileşenleri, Türkiye örneği üzerinden incelemişlerdir. Çalışma kapsamında dijital oyun sektöründeki yöneticiler, geliştiriciler ve oyuncular ile yapılan görüşmeler, endüstriyi ve oyun oynama pratiğini hem anlamaya hem de zaman içerisinde kat ettiği yolu görmeye yardımcı olur. Dijital oyunun toplumsal ve bireysel anlamda ele alınmasının yanı sıra Türkiye’de geliştirilen oyunların incelenmesi, diğer ülkelerdeki oyun endüstrisinin yapısını özetlemesi ve Türkiye’de 2008 yılında henüz ortaya çıkmaya çalışan oyun endüstrisinin

topografyasını ortaya çıkarması bağlamında literatüre önemli katkı sağlamıştır.

Yine bu projenin önemli çıktılarından biri de Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü ve Işık Barış Fidaner'in derlediği *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (2009) başlıklı kitaptır. Eser, iletişim bilimleri ve yeni medya çalışmaları alanında Türkiye'de dijital oyun kültürü, dijital oyuncu ve farklı türleri ortaya koyar. Oyun oynama edimini üretimden metne ve tüketime kadar farklı bileşenleriyle çok boyutlu biçimde ele alması, dijital oyun kültürüne dair literatürdeki önemli bir boşluğu doldurmaktadır (2009: 9). 107K039 kodlu TUBİTAK SOBAG projesinin temel çıktıları arasındaki bu eserlerin, Türkiye'de iletişim bilimleri alanında dijital oyun konusunda kitaplaştırılmış başlıca eserler olduğu söylenebilir. Yanı sıra, *Video Games Around the World* (2015) başlıklı kitabın Türkiye'yi anlatan bölümünde, Çetin Tüker, Erdal Yılmaz ve Kürşat Çağiltay, 1980'li yıllardan başlayarak, Türkiye'de dijital oyun endüstrisini değerlendirmiş, oyun geliştirme sürecini özetlemiştir. Bu kitap bölümü de Türkiye'deki dijital oyun endüstrisini konu alan birkaç kaynaktan biri olması bağlamında önemlidir.

2017 yılında, söz konusu TUBİTAK projesinin 10 yıllık bilançosunu çıkarmak, projenin akademik yayınlarının alanyazındaki rolünü değerlendirmek adına *107k039 no'lu Tübitak Sobag Destekli Araştırma Projesinin Akademik Sonuç ve Önerilerin Değerlendirilmesi: 10 Yıllık Bilanço* isimli başka bir bilimsel araştırma projesi gerçekleştirilmiştir (Binark, Bayraktutan & Sezgin, 2018). Bu proje, Türkiye'de dijital oyun endüstrisi ve oyun kültürü alanında var olan akademik çalışmaların yönelimlerini saptaması açısından önemlidir. Bu araştırmaya göre, Türkiye'de dijital oyun, çoğunlukla eğitim ve sağlık disiplinleri arasında bir köprü de oluşturan “bağımlılık” bağlamında lisansüstü tezlere konu olmuştur. Dijital oyunların özellikle gençler üzerinde bağımlılık yaratıp yaratmadığı, şiddet eğilimine sebep olup olmadığı odağındaki bu eğilimi, yayımlanan makalelerde de gözlemlemek mümkündür. Türkiye'de akademik alanyazın ve medya

temsillerinin 2018 yılından geriye, 10 yıllık geçmişine bakıldığında, dijital oyunların sık sık şiddet içeriği, potansiyel zararları, çocukların gelişimine olan etkileri bağlamında ele alındığı görülmektedir. Bunun dışında reklam ve pazarlama alanında dijital oyunların kullanım biçimlerinin incelenmesi, güzel sanatlar ve mühendislik alanlarında da tasarım ve yazılım odağında dijital oyunların konu edinilmesi söz konusudur (Sezgin vd. 2018: 178- 179).

İletişim bilimleri ya da sosyoloji gibi disiplinler içerisinde üretilen dijital oyun konulu çalışmalara baktığımızda, dijital oyunların farklı bağlamlarda, alternatif bir söylem ve eleştirel bir bakış açısı ile ele alınması daha yaygındır. 2006 yılında Burak Doğu'nun yazmış olduğu *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı* başlıklı yüksek lisans tezi, Türkiye'de dijital oyun konusunda yapılmış ilk lisansüstü tezlerden biridir. Doğu, bilgisayar oyunlarında gündelik hayatın nasıl sunulduğunu, postmodernizm, tüketim toplumu, popüler kültür ve yeni medya kuramları çerçevesinde, zamanının popüler simülasyon oyunlarından olan *The Sims 2* oyunu üzerinden incelemiştir. Ardından, önceden de değinilen iki çalışma, 2011 yılında, Tonguç İ. Sezen tarafından *Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası* başlıklı doktora tezi ve sonra, İ. Altuğ Işığın'ın (2012) *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi* başlıklı doktora tezi alana katkı sağlamıştır. Alternatif bir katkı olarak, Umut Yener Kara'nın 2013 yılında tamamladığı *Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar* başlıklı yüksek lisans tezi değerlendirilebilir. 2014 yılında *Kimlik Oyunu: Video Oyunları ve Kimlik* başlığıyla kitaplaştırılan çalışmasında Kara, Türkiye'de oyun çalışmalarına yeni medya ve kimlik konusunu dijital oyunlar odağında incelerken, okuyucuya felsefi tartışma zeminleri sunmaktadır (Sezgin vd. 2018: 176-177).

2014 yılında Özge Baydaş Sayılğan tarafından yazılan doktora tezi, bilgisayar oyunlarını

yeni medya kültürünün bir parçası olarak özellikle etkileşimsellik bağlamında ele almaktadır. *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve “Etkileşimliliğin İdeolojisi” Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri* başlıklı tez çalışmasında Sayılğan, oyuncularla etkileşimliliğin ideolojisi bağlamında alımlama analizi yaparak, katılımcılara Stuart Hall’un kodlama/kodaçım modelini uygulamıştır. Bu çalışmada hem etkileşimsellik çerçevesinde kavramsal bir sorgulama hem de bu tartışmanın alımlama analiziyle oyuncu kitlesi üzerindeki izdüşümü ele alınmıştır (Sezgin vd. 2018: 177).

Ana akım medyada yer alan oyun ve oyunculara ilişkin temsillerin, çevrimiçi oyun bağımlılığına dayalı ahlâki paniğin üretimindeki rolünü anlamayı amaçlayan bir yüksek lisans tezi de 2017 yılında Pelin Koç tarafından yazılmıştır. *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili* başlıklı bu tez çalışmasında öncelikle dijital oyun, dijital oyun türleri ve kitlesel çok oyunculu çevrimiçi oyunların dinamik yapısı ve yeni medya dolayımı iletişimin dijital oyunculara kazandırdığı etkin rol üzerinde durulurken, çevrimiçi oyunların ve oyuncu katılımının anlaşılmasına yardımcı olacak kavramlar incelenmiştir. Özellikle MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games/Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları) oyun türünün, oyun ve oyuncu etkileşimi bağlamında etkisi ele alınmaya çalışılmıştır. Çalışmanın alanyazınla ilgili değerlendirmesinde bağımlılık olgusu bağlamında yapılan çalışmaların ağırlıklı olarak etki temelli yaklaşımı benimsediği gösterilmiştir. Çalışmanın uygulama bölümünde, ana akım medyanın internet haber sitelerinden konuyla ilgili seçilen haber metinlerinin nitel-nicel içerik çözümlemesi uygulanmıştır (Sezgin vd. 2018: 178).

Yine 2017’de, Tülin Sepetçi, *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim* başlıklı doktora tezini tamamlamıştır. Sepetçi, tezinde dijital oyunların yeni bir direniş ve karşı-hegemonya alanı oluşturmayı sağlamada etkili

olup olmadığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu amaçla, oyunların oyuncuları organize olmaya, kendi kültürel pratiklerini geliştirmeye, kendi direniş ve karşı-hegemonya alanlarını yaratmaya teşvik edip etmediği; ayrıca onlara belli bir politik duruş sergileme fırsatı verip vermediği MMORPG türü çevrimiçi oyunlar aracılığıyla analiz edilmiştir. Derinlemesine görüşmeler, katılımlı gözlem ve uygulanan çevrimiçi anketlere dayanan bu araştırma hem oyuncuyu odağa alması hem de sosyal etkileşim bağlamında dijital oyunları çok katmanlı bir biçimde ele alması nedeniyle önemlidir (Sezgin vd. 2018: 178).

Özetle, Türkiye’de dijital oyun çalışmalarının farklı disiplinlerden beslendiği, farklı katmanlara odaklanılarak çalışıldığı görülmektedir. İletişim bilimleri dışındaki disiplinlerde ve özellikle eğitim bilimlerinde, dijital oyun ve oyun oynama konusunun bağımlılık ve şiddete yönlendirme gibi sorunsallar temelinde ele alındığı söylenebilir. Ancak dijital oyunu, toplumu ve bireyi doğrudan etkileyen bir faktör olarak ele almak, aralarındaki etkileşim ve ilişkiyi görmeyi engellemektedir. Bu nedenle dijital oyun, oyuncu, endüstri, toplum, kültür ve ekonomi politik arasındaki etkileşimselliği ve ilişkiselliği akılda tutarak yürütülecek araştırmalar, Türkiye’de dijital oyun çalışmalarının gelişimi açısından, alanyazındaki boşluğu doldurmak konusunda önem taşımaktadır (Sezgin vd. 2018: 179).

Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin 2008 yılı itibariyle hareketlendiği, uluslararası düzeyde görünürlük kazandığı söylenebilir. Diğer taraftan, ABD, Kanada, Güney Kore ve Çin’de endüstrinin çok daha erken ve hızlı geliştiği görülmektedir. Bu ülkelerde dijital oyun endüstrisini anlamak adına Nick Dyer-Whiteford ve Zena Sharman’ın *The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry* (2005) başlıklı çalışmaları fayda sağlar. Dyer ve Sharman Kanada’daki dijital oyun endüstrisinin ekonomi politikasını incelemek üzere buradaki oyun şirketlerinin sahiplik ilişkilerini, oyun pazarının yapısını, dağıtımını; sermaye, devlet ve emek açısından ele almışlardır. Bunun için de Kanada’da

konumlanan farklı oyun şirketlerinin temsilcileriyle 2002- 2003 yıllarında görüşmeler yapmış ve ek olarak hükümet yayınlarını ve basın raporlarını incelemiştir (2005: 188). Dyer ve Sharman'ın Kanada'da oyun endüstrisi ve devlet politikalarını açıklamalarının yanında, oyun şirketlerinin temsilcileriyle yapmış oldukları görüşmeler ve oyun endüstrisindeki çalışanlara dair çıkarımları bu çalışma açısından da önem taşımakta ve Türkiye ile karşılaştırma yapma fırsatı sunmaktadır.

Dyer ve Sharman'ın araştırmaları, Kanada'da oyun endüstrisinde çalışanların çoğunlukla erkek, genç veya orta yaşlı, iyi eğitilmiş insanlar olduklarını ortaya çıkarmaktadır (2005: 200- 201). Ayrıca işe alımlarda cinsiyetçi tutumların sergilendiği ve endüstrideki kadın çalışanların sayıca az oldukları ifade edilmektedir (2005: 204). Araştırma, Kanada'daki oyun şirketlerinin başka ülkelerden gelen insanların sıkça istihdam edildiği, çok uluslu çalışma ortamlarının yaratıldığını ortaya koyar. Araştırmaya katılan görüşmecilerin genellikle işlerini tatmin edici, mücadeleci ve eğlenceli olarak tanımlamaları dikkat çekicidir. Oyun şirketlerinde çalışmak için aranan kriterler, ortak çalışmaya uygun olmak, iletişim becerilerine ve yeni teknolojilere kolayca adapte olabilmek biçiminde tarif edilmiştir. Bu şirketlerdeki çalışma mekânlarının ise genellikle çalışanların kendilerini ifade edebilmelerine olanak sağladığı belirtilmiş, şirket yetkililerinin bireyselliği, yaratıcılığı, fikirlerin dolaşımını güçlendirecek ortamlar yaratmaya çalıştıkları ifade edilmiştir. Dyer ve Sharman'ın görüştüğü üst düzey yöneticilerden biri çalışanlarının dakikaları sayan insanlar olmadıklarını, çalışmanın hayatlarının büyük bir kısmı olsa da tek parçası olmayan, eğlenceli ve zengin yaşamların tadını çıkarmak isteyen yetenekli ve yaratıcı insanlar olduklarını dile getirmiştir (2005: 202). Dyer ve Sharman'ın araştırmaları, özellikle oyun şirketlerinin; endüstride çalışan insanların demografik özellikleri, işe alım süreçleri ya da şirketlerin mekânsal düzenlemeleri gibi iç dinamiklerini serimlemesi açısından bu çalışmaya ışık tutmakta, dijital oyun endüstrisinin Türkiye ve Kanada örneğinde benzerlik ve farklılıklarını görmeye olanak sağlamaktadır.

Aphra Kerr, oyun alıřmaları alanındaki nemli isimlerden biridir. Yaklařık 15 yıldır bu alanda arařtırmalar yapmakta olan Kerr, 2006 yılında da *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay* bařlıklı kitabını yazmıřtır. Kerr, bu kitabında dijital oyunların iletiřim biimlerini, toplumsal yapı ve kltrel pratikleri yeniden Őekillendirmede nemli bir rol olmasına dikkat ekmektedir (2006: 1). rn, platform, kullanım ve kullanıcı arasındaki belirli eřitliliklere iřaret eden arařtırma, dijital oyunlar hakkındaki stereotiplerle evrili yanlıř anlařılma ve korkulara deęinirken, okuyucuya bu yaklařımların tesinde, dijital oyunların kompleks yapısını geniř bir perspektifle sunmaktadır (2006: 3).

2017 yılında Aphra Kerr tarafından yazılan *Global Games* bařlıklı kitap, dnyadaki oyun alıřmaları literatrne, temel tartıřmaları aıklaması ve oyun endstrisinde retim, dolařım ve politikaları incelemesi bakımından nemli bir katkı sunmaktadır. 10 yıl sren bir arařtırmanın sonucu olan bu alıřma, dnyanın pek ok lkesinden rneklerle, kresel dijital oyun endstrisinde retim ve dolařım pratiklerine yn veren politik, teknolojik, bireysel ve kurumsal etmenleri analiz etmeyi amalamıřtır. Kerr, dijital oyun endstrisi alıřanlarıyla grřmeler yapmıř, endstriye iliřkin dkmanlarını incelemiřtir. Kerr'in alıřması, hem dnyadaki oyun endstrisinin yapısını, retim ve dolařım politikalarını ve bunları Őekillendiren toplumsal, politik, ekonomik ve kltrel etmenleri anlamaya yardımcı olurken, hem de farklı kltr ve coęrafyalarda endstrideki alıřma kořullarını, emek srelerini aıklaması bakımından ok katmanlı ve kapsamlı bir arařtırma sunmaktadır. Bu anlamda farklı lkelerden, Őirketlerden, pazarlardan ve alıřanlardan rnekler hakkında fikir sahibi olurken, dijital oyun alıřmalarındaki temel tartıřmaların temelini oluřturan kltr, endstri, teknoloji ve yaratıcılık kavramları arasındaki gerilimi keřfetmek iin zemin hazırlamaktadır.

2005 yılında Nate Garrelts'in derledięi *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game*

and Gamer başlıklı kitap ise, oyun ve oyuncu ilişkisine dikkat çekmektedir. Oyun ve oyuncu ilişkisine ve etkileşimine vurgu yapan, oyun çalışmaları alanında pek çok ismin katkıda bulunduğu derlemede, oyun çalışmalarında yalnızca oyuna ya da yalnızca oyuncuya odaklanmanın mümkün olamayacağını, bu ikisinin kesişimleri ve uzlaşımına odaklanılması gerektiğinin altı çizilmektedir (2005: 16). Benzer biçimde Mia Consalvo (2007: 2-3), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (2007) adlı çalışmasında; oyuncu davranışı ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu bağlamda tek başına ya da grup olarak hile yapma, hilenin tanımı ve oyun endüstrisinin hile sisteminin oluşturulması ve bunun kendisini stabilize etmesine (ya da etmemesine) odaklanır. Oyun sermayesi (gaming capital) kavramsallaştırmasını tanımlayan ve geliştiren Consalvo, “hile”yi teorize ederken kuramsal çerçevesini insan ve hayvan davranışı, felsefe ve etik etrafında örür.

Bu özgün çalışmasına ek olarak 2016 yılında basılan *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts* başlıklı kitabıyla da Consalvo literatüre önemli katkı sağlamıştır. Güney Amerika'daki oyuncuların genel olarak Japon kültürüne ve Japon oyunlarına yönelik ilgisini keşfeden Consalvo, oyunların yerelleştirilmesinde (localization) oyuncuların oynadığı rolü araştırmaya başlamıştır. Bu doğrultuda Güney Amerika'da oynanan farklı Japon oyunlarını, bu oyunlarda “Japonluğa” yönelik farklı yaklaşımları analiz etmiş, aynı zamanda bir Japon oyun şirketi olan *Square Enix*'i detaylı biçimde incelemiştir. Consalvo bu sayede, Batı'da satılan Japon oyunları ile Batılı oyuncular ve oyun geliştiriciler arasındaki kültürlerarası etkileşimi ortaya koyar.

Dal Yong Jin ise *Korea's Online Gaming Empire* (2010) başlıklı kitabında çevrimiçi oyunların eleştirel ekonomi politik analizini okuyuca sunmuştur. Jin, çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte profesyonel oyuncular, oyunlara yönelik hayranlığın metalaşması ve çevrimiçi oyunların küreselleşmesi gibi yeni alanların ortaya çıkmaya

başladığından ve bu alanlara yönelik kapsamlı bir kavrayış sunulması konusunda literatürün eksik kaldığından bahseder. Bu boşluğu doldurabilmek adına Jin, medyanın ekonomi politikası, kültürel çalışmalar ve küreselleşme gibi teorik yaklaşımlardan beslenerek çevrimiçi oyun dünyasını ele almaktadır. Çevrimiçi oyunların karmaşık yapısını yansıtmaya çalışırken bir yandan da Kore'deki oyun endüstrisinin devam eden ekonomi politik gelişimini çözümlenmeyi amaçlar (2010: 6- 7). Yine Jin'in derlediği *Mobile Gaming in East Asia* (2017) kitabında da Güney Kore, Japonya ve Çin'deki dijital oyun endüstrisi ve pazarındaki kültürel ve ekonomik politikaların ortaya çıkışı ve gelişimi farklı çalışmalar ile ortaya konmaktadır. Bu çalışmaların, Asya'daki mobil oyun endüstrisindeki fırsatları, engelleri ve gençlerin oyun oynama pratiklerini üretim ve tüketim ekseninde inceledikleri görülmektedir.

Araştırmaların da işaret ettiği gibi dijital oyun endüstrisinde, Kore ve Çin başta olmak üzere Asya ülkelerinin, ekonomik, politik ve kültürel bağlamda önemli rol oynadığı görülmektedir. Bu açıdan, Anthony Fung'un derlediği *Global Game Industries and Cultural Policy* (2016a: 3- 4) kitabı da dijital oyun endüstrisi ve oyun pazarının, dünyanın farklı ülke ve bölgelerinde nasıl işlediğini küresel ve karşılaştırmalı bir perspektif ile ele almayı sağlar. Kitap, Asya ve küresel oyun pazarı arasındaki benzerlik ve farklılıklara işaret ederek kültür ve ekonomi politikaları odağında bir karşılaştırma yapma imkânı sunar.

Dünyada oyun çalışmaları literatüründe dijital oyun endüstrisini odağa alan farklı ve kapsamlı çalışmalar mevcut olsa da, endüstrinin hızla dönüşen yapısı, güncel bilgiye olan ihtiyacı sürekli kılmaktadır. Fakat dijital oyunu endüstri bağlamında ele almanın önemi yalnız bundan kaynaklanmaz. Dijital oyun endüstrisindeki ekonomik, politik ve kültürel yapılanmanın incelenmesi araştırmacıları, oyuncularını ve de oyun endüstrisinde çalışanları oyunun neliği üzerine, geleneksel oyunla olan bağlanma ve kopma noktaları üzerine

yeniden düşünmeye sevk eder. Örneğin, oyun üzerine yapılan pek çok araştırma, oyunun eğlence olduğu kabulünden hareket etmektedir. Ancak, gündelik hayatın bir parçası olduğu göz önüne alınırsa, oyun bir eğlence aracından fazlasıdır. Pargman ve Jakobsson (2008: 233) bunu çarpıcı bir cümleyle ifade ederler: “Oyunlar her ne kadar eğlenceli olsalar da günde beş saat (ya da daha fazla) oyun oynayan birinin tüm bu zaman boyunca sevinçten havalara uçması beklenemez”. Pargman ve Jakobsson (2008: 232- 233) oyuncularla yaptıkları görüşmeler sonrasında oyun oynamanın oyuncular açısından sık sık tekrara dayalı bir rutine dönüşüp monotonlaşabileceğini, zihinsel ve bedensel anlamda yorucu olabildiğini ya da başkalarına bağlılık ve sorumluluk duygusuyla yükümlülüğe dönüşebildiğini ortaya çıkarmışlardır.

Benzer şekilde Nick Yee (2006), *The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundries Between Work and Play* başlıklı çalışmasında dijital oyun oynama edimindeki eğlencenin kolayca bir iş haline gelmesini irdelemektedir. Yee, kullanıcıların haftada ortalama 20 saatlerini oyun başında geçirdiklerini ve pek çoğunun bu edimi yükümlülük, bezginlik, eğlenceden çok ikinci bir iş gibi tarif ettiklerini aktarır. Prensip gereği video oyunlarının, bizi daha iyi oyuncular olmak adına eğiten birer çalışma platformuna dönüştüğünü, buradaki çalışma performansının iş kurumlarındaki çalışmaya benzediğinin altını çizer (2006: 68). Yee'nin görüştüğü oyunculardan biri, her gün saatlerce oynadığı oyunu, artık parmaklarının ağrısından, baş ağrısından şikâyet ederek, nefret etse de oynamaktan kendisini alamadığını söylemekte ve en son “sigarayı bırakmanın bile bu kadar zor olmadığını” ekleyerek Yee'nin çıkarımlarını özetlemektedir. Bu bağlamda Yee, çalışma ve oynamanın bulanıklaşmasının şu soruyu ortaya çıkardığını belirtir: “Eğlence tam olarak nedir?” (2006: 71).

Bu soru, bu çalışma açısından da oldukça önemlidir. Huizinga'dan hatırlarsak oyun oynamanın gönüllü, keyfe keder, keyif alınan ve serbest/özgür bir edim olduğunu, boş

zaman içerisinde gerçekleştirildiğini biliyoruz. Fakat diğer taraftan, oyunun dijital niteliği düşünüldüğünde zaman ve mekân açısından, oyun oynama ediminin kendisinin dönüşümü ve dijital oyunların endüstriyel bir üretim sonucu ortaya çıkan meta değeri, ortaya bazı sorular çıkarmaktadır. Bu soruların bir kısmı, tıpkı Yee'nin çalışmasında eğlence kavramıyla ilişkili olarak belirttiği gibi birtakım kavramları ve bunların dijital oyunla ilişkilerini yeniden düşünmeyi gerektirir. Başka bir deyişle, eğlence, boş zaman, çalışma zamanı, yaratıcılık gibi kavramların ekonomik, politik ve kültürel bağlamda nasıl bir anlatı içerisinde örüldüğüne, gündelik hayatımızda nasıl ifade bulduğuna ilişkin soruları, içerisinde bulunduğumuz güncel koşullar ile yeniden düşünürken; oyun oynama edimini, dijital oyunları, içerik, oyuncu, oyun geliştiricileri veya dijital oyun endüstrisini de bu süreçte değerlendirme gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

1.3.1. Boş Zaman ve Çalışma Zamanı

Oyun ve dijital oyunun boş zaman kavramıyla olan yakın ilişkisi, bunların tanım, özellik ve bileşenlerinden bahsederken belirginleşmiştir. Boş zaman kavramı tarih boyunca dönüşmüş ve kavrama yönelik farklı yaklaşımlar geliştirilmiştir. Antik Yunan'da boş zaman; iyilik, güzellik, hakikat ve bilgi gibi dünyanın üstün değerleriyle uğraşmak, bunlar üzerine düşünmek olarak anlaşılmıştır. Bu dönemde boş zaman bir şey yapılmayan zaman olarak değil, aksine derin düşünümsellik yüklü, estetik hazlar ve beğeni oluşturma zamanıydı (Aytaç, 2002: 234- 235). İş veya çalışmayla ilişkilendirilmeyen bu boş zaman kavrayışı ve kullanılma biçimi, sınıfsal kesimler tarafından farklılaşmaktaydı. Boş zaman seçkinlere ait bir ayrıcalık iken, çalışma alt sınıfa özgü bir etkinlik olarak tarif edilmekteydi (Aytaç, 2002: 235). Bu dönemde Platon, çalışma ve boş zamanı karşıt kutuplara yerleştirerek, çok fazla çalışmanın akıllıca olmadığını söylemiştir. İnsanın gereğinden fazla çalışmasının, iş ile aşırı ilgilenmesinin, gereksiz bir zenginlik, ün ve hazzı kovalamanın, insanın özgürlüğünü kısıtlamasına ve gönüllü bir köleliğe

dönüşmesine yol açtığını ifade eder. Platon bununla beraber aylaklığı da akıllıca bulmamaktadır. Platon'a göre boş zamanı aktif kullanan, spor, müzik ile uğraşan, kamusal tartışmaya katılan ve felsefe yapan insan, eğitilmiş insandır. Dolayısıyla boş zaman, aşırı uyuyarak ya da aylaklıkla geçirilecek bir serbest zaman biçiminde algılanmaz (Hunnicut, 2006: 64).

Roma döneminde ise boş zaman sınıfsal bir hak olmaktan ziyade üretici aktivitelerden sonraki bir zaman ve çalışmanın yeniden üretimi için gerekli bir rahatlama zamanı olarak algılanıyordu (Aytaç, 2002: 235- 236). 18. yüzyılda Luther'in dinsel yorumu ekseninde, Püriten iş etiği etrafında boş zaman, başıboşluk ve israf zamanı olarak algılanmaya başlanmış; çalışma, tasarruf, çilecilik ve hazzı ertelemek övülerek sermaye oluşumu teşvik edilmiştir (Aytaç, 2002: 236). Bu Püritenist etkinin yanı sıra, Endüstri Devrimi ve Taylorist ilkeler doğrultusunda bu dönemde çalışma saatleri artmış ve kuralcı, baskıcı bir niteliğe bürünmüştür (Aytaç, 2002: 236).

Paul Lafargue, 1883'te yazdığı *Tembellik Hakkı* adlı eserinde bu baskıcı çalışmaya karşı insanların boş zaman hakkını savunur. Kapitalist toplumda, çalışmanın her türlü düşünümsel yozlaşmanın ve organik bozulmanın temeli olduğu söyler. Lafargue, işçi sınıfının tembellik hakkını ilan etmesi, günde üç saatten çok çalışmaması ve tembellik etmesi gerektiğini düşünmektedir. Çünkü durmadan çalışan işçiler toplumsal serveti artırırken kendi yoksulluklarını derinleştirmekte, kapitalist üretim koşullarında gitgide daha çok çalışarak daha da fazla yoksullaşmaktadır. Aşırı çalışmayı insanların başına gelen en kötü şey olarak niteleyen Lafargue, makinenin, insanlığı aşağılık ve ücretli işlerden kurtaracak, boş zaman ve özgürlük verecek bir kurtarıcı olduğunu söylemektedir (Lafargue, 1999). Lafargue'ın boş zaman manifestosu niteliğindeki bu yapıtı, çalışmanın kutsandığı 19. yüzyılda boş zamanın özerk bir alan olarak belirlenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Aytaç, 2002: 240).

Bertrand Russell da *Aylaklığa Övgü*'de Lafargue'a benzer şekilde makinelerin verimlilikleri sayesinde insanların daha az çalışması gerekeceğini ve böylece kısmen daha rahat bir yaşam süreceğimizi yazar (2004: 105). Russell, boş zamanın eşit dağılmadığının ve sınıfsal olarak farklılaşmasının altını çizer. Bazıları gereğinden çok çalışırken, bazıları tamamıyla aylak kalmaktadır. Russell'a göre (2004: 105) işçi, iyi bir ücret alacağı uzun çalışma gününü, düşük bir ücret alacağı kısa çalışma gününe tercih eder. İşveren için de işçinin değeri, çıkardığı iş miktarına dayandığından uzun çalışma günü onun da işine gelir. Russell, "aylaklar" ile toprak mülkiyetini ellerinde tutan ve bu sayede başka insanlara çalışma ve yaşama hakkını bir imtiyaz diye veren ve verdikleri bu imtiyazdan para alan insanları kastetmektedir. Aylaklar, tam da bu toprak sahipleridir. Ancak Russell'ın aylaklığa yaptığı övgü, bu insanlara yönelik değildir. Çünkü bu insanların aylaklığı, başkalarının emeği sayesinde mümkün olabilmektedir. Çalışmayı öğütleyen ve yücelten söylemlerin de başkalarının kendileri gibi aylak kalmasını istemeyen bu insanların aylaklığına kaynaklık ettiğini belirtir (Russell, 2004: 12).

Uygarlığın başlangıcından Endüstri Devrimi'ne kadar olan süreçte insanların çok fazla çalıştıkları, fakat kazandıkları paranın ancak ailelerini geçindirmeye, zorunlu ihtiyaçlarına yettiği ve bundan artan az miktarda paraya da savaşçılar ve papazlar tarafından el konulduğu sistem, Russell'ın belirttiği üzere çoğu coğrafyada insanların düşünce ve görüşlerinde derin izler bırakmıştır. Russell, çalışmayı arzu etmemizin ve bunu doğal karşılamamızın altında bunun yattığını belirtir (2004: 12). Ancak endüstri dönemi öncesine ait bu sistem modern dünyaya uymamış, çağdaş teknoloji, aylaklığın sadece ayrıcalıklı bir sınıfa değil, tüm toplum için eşit dağılan bir hak olabilmesini, sınırlı da olsa mümkün kılmıştır. Russell'a göre çalışma ahlâkı, köle ahlâkıdır ve modern dünyada köleye ihtiyaç yoktur (2004: 13).

Russell'a göre modern dünyada çalışmanın erdem olduğuna yönelik inanç, çok büyük

zararlar doğurmuştur. Mutluluğa ve refaha giden yol, çalışmanın örgütlü bir düzen içerisinde azaltılmasından geçer (2004: 11). Russell, tarihte bilimin ve sanatın gelişmesinin, büyük çalışan sınıf değil, ayrıcalıklı aylak sınıf sayesinde olduğunu hatırlatır (2004: 22). Dolayısıyla tüm toplumun, aylaklık edebileceği boş zamana eşit biçimde sahip olması demek, sadece ayrıcalıklı bir grup insanın değil, herkesin bilim ve sanatla ilgilenebileceğine işaret eder. Bunun da ötesinde boş zamanları zevkli kılmaya yetecek kadar çalışma, bitkinlik, yorgunluk, bıkkınlık yaratmayacağından insanlar yaşama sevinci bulacak ve mutlu olacaklar, sadece edilgin, yavan eğlencelerin peşinde olmayacaklardır (2004: 24).

Lafargue ve Russell'ın, makinelerin insanları çalışmaktan kurtararak özgürleştireceğine dair teknolojik belirlenimci yaklaşımları dikkat çekicidir. Günümüzde hızla gelişen teknolojinin, insanların bazı işlerini devralması, Lafargue ve Russell'ı bir bakıma haklı çıkarmıştır. Ancak bu teknolojik gelişmelerin, düşünürlerin bekledikleri gibi insanlara daha fazla boş zaman yaratarak özgürleştirici bir etkide bulunduğunu söylemek zordur. Teknolojinin ilerlemesiyle makinelerin ya da yazılımların bazı işleri devralması, gelecekte pek çok mesleğin yok olacağı ve işsizlik oranının daha da artacağı endişesini ortaya çıkarmaktadır. Bu da teknolojinin, insanları çalışmaktan "kurtarmaktan" ziyade işsizliğe ve yoksulluğa sürüklediği düşüncesini doğurur.

Diğer taraftan yeni iletişim teknolojileri, Russell ve Lafargue'ın ifade ettikleri nitelikte özgürleştirici, yaratıcı ve çalışmayı dışlayan boş zamanın artmasından ziyade, kavramın dönüşmesine katkı sağlamıştır. Bu anlamda yeni iletişim teknolojileri, hem boş zamanı arttırmaktan ziyade çalışma zamanıyla eşlenerek çalışmanın yaşamın tüm zamanına yayılmasında, hem de niteliğinin (boş zaman aktivitelerinin) dönüşmesinde; böylece de iş/eğlence, çalışma/boş zaman ayrımlarının bulanıklaşmasında rol oynamıştır. Orta Çağ'a kadar üretim ve kendini geliştirme ile ilişkilendirilen boş zaman, endüstrileşmeyle birlikte

yaşamın karmaşıklığından kurtulmak için kullanılan bir eğlence alanı, bir kurtuluş ya da kaçış, rahatlama, hoş vakit geçirme etkinliği olarak eğlence endüstrisine hizmet etmeye başlamıştır. Başka bir deyişle endüstrileşmeye karşı insanların sığındıkları boş zaman, endüstrinin elinde işlevini kaybederek metalaşmıştır (Bahadır, 2016: 111).

Boş zaman kavramının Antik Yunan'dan Endüstri Devrimine kadar olan dönem içerisindeki dönüşümünü günümüzde düşündüğümüzde, boş zaman aktivitelerinin de dönüşümünü anlamak kolaylaşacaktır. Günümüzde boş zaman aktiviteleri, film izlemek, müzik dinlemek gibi kültürel aktivitelerle ifade edilmektedir. Adorno ve Horkheimer'ın (2010) bunlar gibi sanatsal aktiviteleri ekonomik sistemin içerisinde kültür endüstrisinin birer ürünü olduğu, sadece kültürel metaları değil, kapitalist ideolojiye entegre bireyleri ve toplumları da ürettiği savını hatırlayarak, boş zamanın tüketim ile olan yakın ilişkisini görebiliriz. Bu noktada, boş zamanımızı sarmalayan kültürel metaların tüketimini, eski dönemlerde olduğu gibi özgün, yaratıcı, derin düşünümsellik içeren faaliyetler olarak yorumlamak zorlaşır.

Benzer şekilde Ömer Aytaç, *Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar* (2002) başlıklı makalesinde, uzmanlaşmış boş zaman endüstrilerinin boş vaktin geçirilmesi yolunda, yapay eğlence/dinlence satmak üzere üretim yaptıklarını söyler:

Televizyon, sinema, video, bilgisayar oyunları, gazete, dergi, popüler roman, müzik, futbol, at yarışları, talih oyunları vb. araçlarla vaktin geçirilmesinin bir endüstriye dönüştürülmesi ve büyük paraların döndüğü bir sektör haline gelmesi, söz konusu alanların kitlesel bir av sahası haline geldiğini göstermektedir (2002: 248).

Buna göre, modern toplumda boş zamanın değişen anlamı ve bu alanda ortaya çıkan etkinliklerin ideolojik ve ticari sömürüye yatkın doğası, boş zamanı bir yaşam hakkı

olmaktan çıkararak ticari, endüstriyel, siyasi ve ideolojik bir “av sahası”na dönüştürmektedir (Aytaç, 2002: 233).

Boş zaman Baudrillard’a göre (2012: 181), “belki de onu doldurmak için yapılan tüm etkinliklerdir, ama öncelikle zamanını kaybetme özgürlüğü, gerekirse onu öldürme, saf kayıp olarak harcama özgürlüğüdür”. Üretim ve üretim güçleri sisteminde zaman sadece kazanılabilirken, boş zaman etkinliklerinin yeniden oluşturmaya çalıştığı şey kaybedilmektir. Ancak, tıpkı para gibi zaman da değişim değerine sahip olduğundan, ne kaybedilebilir ne de öldürülebilirdir (Baudrillard, 2012: 182). Bunun yanında Baudrillard, boş zamanın yaratıcı etkinliklerle karakterize edilemeyeceğini söyler. Boş zaman etkinlikleri genel olarak geriye yönelik, modern çalışma biçimlerinden önceki (zanaatkarlık, koleksiyonculuk, balık avı gibi) aktivitelerle karakterize edilebilir ve aslında boş zamanın temel modeli, yaşanmış tek boş zaman olan çocukluğun modelidir (Baudrillard, 2012: 183).

“Boş zaman etkinlikleri zamanın kullanılabilirliği değil, zamanın kullanılabilirliğinin ilan edilmesidir” diyen Baudrillard (2012: 187), boş zamanın temel belirlenmesinin çalışma zamanından farklı olma zorunluluğu olduğunu söyler. Dolayısıyla boş zaman etkinlikleri, çalışma zamanının yokluğuyla tanımlanmaktadır. Benzer biçimde André Gorz, *İktisadi Aklın Eleştirisi*’nde (1995: 18), bu karşıtlığa dikkat çekerek, boş zaman faaliyetlerinin iktisadi faaliyetlere ters bir akılsallığı olduğunu vurgular:

Bunlar serbest zaman üretmez, tüketirler; zaman kazanmayı değil, zaman harcamayı hedeflerler. Tatil zamanı, israf zamanı ve kendinden başka amacı olmayan keyif verici faaliyet zamanıdır bunlar. Kısacası bu zaman hiçbir şeye yaramaz, kendinden farklı hiçbir amacın aracı değildir ve araçsal akılsallık kategorileri (etkinlik, verimlilik, başarı) ona uygulanamaz; sadece baştan çıkartır.

Çalışmanın insan hayatındaki merkezi rolü ve dinlenme, eğlenme, rahatlama ile organik irtibatı, boş zamana ilişkin kuramsal çalışmalara, çalışma ilişkileri-boş zaman ikilemi üzerinden yaklaşmaya olanak sağlar (Aytaç, 2002: 234). Boş zaman literatürü, kavramın ve çalışmanın ekonomik ve kültürel paradigmlar doğrultusundaki dönüşümünü açıklamakta, boş zaman algısının ve deneyiminin kültürle, tüketim, üretim ve sınıf kavramlarıyla olan ilişkisini ortaya koymaktadır.

Günümüzde boş zamanın nasıl değerlendirildiğine ilişkin sorulara verilen cevapları düşünecek olursak bunların çok fazla çeşitlenmediğini görürüz. Televizyon izlemek, dizi izlemek, sosyal medyada gezinmek, müzik dinlemek, spor yapmak ya da oyun oynamak en sık karşılaşılabilecek cevaplar arasındadır. Bu aktivitelerin, Gorz'un (1995) belirttiği gibi iktisadi faaliyetleri dışlayan ya da Antik Yunan'daki gibi derin düşünümsellik yüklü bir zaman olduğunu söylemek zordur. Özellikle de Baudrillard'ın (2012) tarif ettiği gibi, çalışma zamanını tamamen dışarıda bırakan, israf edebileceğimiz özgür bir zaman dilimi olarak düşündüğümüzde, en başta pek çok insanın bu anlamda bir boş zamana sahip olup olmadığı bile sorgulanabilmektedir.

Kapitalist toplumdaki ekonomik ve kültürel örgütlenme, bir yandan genel bir boş vakit ihtiyacı doğururken, diğer yandan da bu ihtiyaç çerçevesinde farklılaşmış somut ihtiyaçlar doğurmaktadır. Henri Lefebvre'in "boş vakit makineleri" olarak nitelediği radyo, televizyon gibi kültürel metalarla çevrili eğlence endüstrisi sayesinde bu ihtiyaçlara cevap verilir. Dolayısıyla boş vakit ile çalışma güçlüğü birbirinden ayrılır ya da bütün gündelik hayat oyun olur (Lefebvre, 2010: 38).

Torstein Veblen (2005: 44) endüstrileşmeyle birlikte bir iş olarak düşünülen boş zamanın sömürü ile de bağlantılı olduğunun altını çizer. Boş zamanın sömürü ile ilişkisi basitçe iki temel noktadan açıklanabilir. İlki, kitle iletişim araçlarıyla üretilen kültürel/sembolik

metaların gündelik hayatı sömürgeleştirdiği noktadır (Lefebvre 2010, Habermas 1987).⁴ İkincisi ise bir kendini yeniden üretme zamanı olarak -Antik Yunan'daki anlamına yakın biçimde- boş zamanın, çalışmanın hakimiyetine girerek artı-değer üretilen zaman haline gelmesidir. Başka bir deyişle, bir insan sermayesi olarak bireyin boş zamanının, kendini geliştirme -kendine yatırım yapma- zamanına dönüşmesiyle, nihayetinde ekonomik büyümeye, artı-değer üretimine hizmet ettiği noktada sömürü ortaya çıkmaktadır. Bu iki durumun da esas olarak, boş zaman üzerindeki kontrolün örtük kaybında ortaklaştığı görülebilir.

Kapitalizm ve eğlence endüstrisinin içine sıkışan boş zaman, sömürünün farklı boyutlarda yayılıp derinleştiği bir zaman dilimine işaret etmektedir. Boş zaman, metalaşarak, artı-değer üretilmeyen, kontrolün bireyin kendisinde olduğu ve yaşamsal öneme sahip bir zaman dilimi olmaktan çıkmıştır. Çalışma zamanı ise eğlence ile karışarak, kendini geliştirmenin zamanı haline gelmektedir. Buna paralel olarak da artık ne zaman üretim, tüketim zamanı, ne zaman boş zaman ya da eğlence, ne zaman çalışma zamanı (ya da mekânı/uzamı) giderek bulanıklaşmaya başlamıştır. Eğlence ve çalışma, iş ve boş zaman ayrımlarının bulanıklaşması, iş ve yaşamın birbirine karışmasına yol açarken, çalışma pratiklerini, eğlence ve boş zaman algımızı içerecek biçimde gündelik hayatın örgütlenmesini ve varoluş biçimlerimizi dönüştürmüştür.

Boş zaman felsefesi, bu çalışmada tamamına yer verilemeyecek kadar derin, iç içe geçen tartışmaları içermektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın odak noktası olan oyun özelinde, boş zaman ve çalışma kavramlarını düşünmek gerekir. Huizinga (2015: 31- 32) oyunun iç içe girebilecek olan iki işlevi, ya bir şey için mücadele ya da bir şeyin temsili, olduğunu

⁴ Konuyla ilgili Onur Dursun'un (2018: 144) yaratıcı endüstrilerin, kültürel yeniden üretim, toplumsal bütünleşme ve toplumsallaşma süreçlerine olan etkisi bağlamında yaşam dünyasını sömürgeleştirme potansiyeline odaklanan "Yaratıcı Endüstrilerin Aşkınsal Alanda Görünümü: Yaratıcı Endüstrilerin Yaşam Dünyasının Sömürgeleştirilmesine Etkisi" başlıklı çalışması görülebilir.

belirtir. Bu noktada, oyunun temsil ile ilişkisini kavramak kısmen daha basittir. Ancak temsilden çok da ayrı düşünemeyeceğimiz “bir şey için mücadele” etme noktası daha karmaşık bir işleve, konuya işaret eder. Bu mücadelenin oyundan alınan hazzın kaynağı olmanın ötesinde, birtakım çelişiklere zemin hazırladığı düşünülmektedir. Heves, çaba, zahmet ve mücadele fikirleri bu açıdan oyundan alınan hazzın ve eğlencenin kaynağı olabileceği gibi, aynı zamanda da ciddiyet ve çalışmanın alanında yer aldıkları görülmektedir. Oyun literatürüne bakıldığında, çalışmanın oyunu dışlamaya yönelik olması beklenmektedir. Öyleyse, oyun iş haline geldiğinde ya da iş ve oyun arasındaki çizgi bulanıklaştığında ne olur?

Bu düşünceleri somutlaştırmak adına Ergin Bulut’un Amerika’da bir oyun stüdyosunda iki yıldan uzun bir süre boyunca gerçekleştirdiği etnografik araştırmaya değinmek faydalı olacaktır. Bulut, istikrarsız/güvencesiz emek koşullarını gözlemlediği oyun stüdyosunda, programcılar, tasarımcılar, sanatçılar, yöneticiler de dâhil olmak üzere 56 farklı kişiyle yarı-yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirdiğini, takım toplantılarına ve hizmet-içi eğitimlere katıldığını belirtmektedir (2015: 255). Bu araştırma kapsamında özellikle oyun endüstrisinde çalışma pratiklerinin bir parçası olarak video oyunu test eden 12 kişinin iş deneyimlerine odaklandığı *Playboring in the Tester Pit The Convergence of Precarity and the Degradation of Fun in Video Game Testing* (2015) başlıklı makalesinde Bulut, video oyunu test etme işini, maddi olmayan emek ve güvencesizlik ekseninde ele alır. Oyun testçileri, yeteneklerini oyun oynayarak ve tüketerek kazandıklarından, emek zamanı ve boş zaman, ücretli ve ücretsiz zaman ayrımı bulanıklaşmaktadır (Bulut, 2015: 242). Bulut, oyun iş haline geldiğinde ya da iş ve oyun arasındaki çizgi bulanıklaştığında “eğlencenin yozlaşması” (degradation of fun) olarak tanımladığı durumun semptomlarının ortaya çıktığını söylemektedir (2015: 246). Sonuç olarak, istikrarsız, gevşek ya da eğlenceli çalışma koşullarının her zaman için sermayeye direniş biçimi olarak okunamayacağını, çünkü zaman zaman tam tersine eşitsiz güç ilişkilerine yol

açabileceğinin ve bizi sermayeye bağlamanın yollarını da yapabileceğinin altını çizmiştir (2015: 254).

İş-çalışma ve oyun-eğlence arasındaki kuramsal karşıtlığın, pratikte farklı durumlarda kırıldığı görülmektedir. Bunlardan biri ve en açık olanı, Bulut'un işaret ettiği gibi oyun oynama ediminin kendisinin bir iş olduğu durumlardır. Oyun testçileri (game testers) bunun en açık örnekleri olsalar da dijital oyun endüstrisindeki çoğu çalışan için de benzer durumlar söz konusu olabilir. Bir diğeri, işin oyunlaştırılmasıdır (gamification of work). İşletme veya organizasyonların, oyunsu tavrı, düşünceyi ya da oyun elementlerini çalışma sürecine dâhil etmeleri, bu duruma işaret eder. Özellikle son yıllarda popüler olan bu yaklaşımın arkasında, çalışanı güçlendirmek, kendini gerçekleştirme fırsatı yaratmak ve çalışmayı eğlenceli, keyif alınan bir deneyime dönüştürme söylemi yatmaktadır (Ferrer-Conill, 2018). Söz konusu kırılmanın yaşandığı üçüncü durum ise, oyuncu emeğinde görünürlük kazanır. Teknolojik gelişmelere ve dijitalleşmeye paralel olarak dijital emek (Bknz: Fuchs, 2015) kavramıyla da açıklayabileceğimiz oyuncu emeği, basitçe, oyun oynama edimi sırasında oyuncunun farkında olarak ya da olmayarak oyun şirketine ya da üçüncü şahıslara sağladığı çeşitli veriler, geri bildirimler aracılığıyla veya oyunun geliştirilmesine gönüllü katkıda bulunması gibi süreçler ile açıklanabilir. Her üç durum da kapitalizm, neoliberal düşünce ve emek rejimleri bağlamında çalışmanın sonraki bölümlerinde detaylı biçimde açıklanacak olsa da bu aşamada vurgulanması gereken temel mesele, oyun ve iş, eğlence ve çalışma ayrımının günümüzde hem kuramsal hem de pratik alanda bulanıklaşmış olmasıdır. Bunun, dijital oyun endüstrisi söz konusu olduğunda, oyunun ve dijital oyun geliştirme sürecinin sanatsal ve yaratıcı niteliği ile de ilişkili olduğu düşünülmektedir.

1.3.2. Dijital Oyunların Sanatsal Niteliği

Deborah Stevenson (2006), modern toplumda pek çok ürün ve pratik arasından en popüler boş zaman formlarının, sanat ve eğlence olarak kategorize edildiğini belirtir. Özellikle Batı'da yaşayan insanların boş zaman deneyimleri ve öncelikleri, bu anlamda kültürel ve/veya yaratıcı endüstriler tarafından şekillenmektedir. Bu noktada dijital oyunlar ekonomik ve kültürel açıdan hızla yükselen bir endüstri olarak önem taşır. Kültürel bir meta olarak dijital oyun hem boş zaman ve eğlence endüstrisi içinde tüketim nesnesine dönüşür, hem de endüstriyel organizasyonu bakımından üretimin nesnesi haline geldiğinde çalışma zamanına tekabül eder. Bu açıdan film, müzik gibi diğer sanat ve eğlence sektörleriyle benzerlik gösterdiğini de düşünürsek bu iç içe geçişin temelinde, dijital oyunların yaratıcı düşünceyi içermesi, yani Huizinga'dan (2015: 28) da hatırlayacağımız üzere oyunun ve unsurlarının sıkı bir ilişki içerisinde olduğu estetik ve sanatla olan bağı, cezbediciliği bulunur.

Üretimin nesnesi konumundaki oyunun anlamının ve doğasının, dijital oyun geliştiriciliğini ve dijital oyun endüstrisini şekillendiren etmenlerden biri olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle oyunun estetik, sanat ve yaratıcılık ile ilişkisi önem taşımaktadır. Başka bir deyişle, oyunun sanat olarak kavranıp kavranamayacağına yönelik kanı, oyun geliştirme sürecini ve oyun geliştiricilerin oyun ile nasıl ilişkilendiklerini anlamaya yardımcı olacaktır. Ancak bu noktada sanatın nasıl tanımlanacağı, neyin sanat olup olmadığı hem bu çalışmada hem de gündelik hayatta yanıtlamanın oldukça zor olduğu sorular ve kapsamlı bir tartışma alanı olarak görünmektedir. Bu engeli aşmak (ya da etrafından dolanmak) adına neredeyse 20 yıldır süren dijital oyunların sanat olarak ele alınıp alınmayacağına yönelik tartışmadaki ana argümanlara kısaca değinerek, son sözü bu araştırmanın katılımcıları olan oyun geliştiricilere bırakmak tercih edilmektedir.

Julian Kücklich (2003), dijital oyunlara edebi bakış açısından yaklaşırken, bunları bağımsız birer estetik özne olarak ele almaktadır. Pek çok oyun teorisyenin de hem geleneksel hem de dijital oyuna yaklaşımlarında estetik niteliklere yer verdiğini biliyoruz. Bir şeyi sanat haline getiren en büyük faktörlerden biri de yarattığı estetik boyuttur (Denizel, 2012: 107). Temel olarak bu perspektiften dijital oyunları sanat felsefesiyle birlikte düşünen Deniz Denizel (2012: 107- 108), bilgisayar oyunlarını, biçimsel imgenin tükenme sınırına gelmesi ve çok çeşitlilikle, içinde bulunduğumuz dönemin yeni sanat evresi olarak tanımlar. Çalışmasında da kavramsal uğraklar ve sanat felsefesi çerçevesinde bilgisayar oyunlarının sekizinci sanat dalı olduğu yönündeki hipotezi araştırmaktadır:

Buradaki en önemli ölçüt sinema sanatıdır. Bilgisayar oyunlarının sanat olmasının nedeni, sinema sanatının “sanat” olma nedeniyle aynıdır. Ya da şöyle tanımlanmalıdır; bilgisayar oyunu sinemanın bir üst sanat modelidir, çünkü içinde sinemanın bütün dinamiklerini barındırır, buna yeni bir boyut olan interaktiviteyi ekler. Böylelikle bilgisayar oyunu, -oyun tasarımcısının sınırlarını çizdiği oranda- oyuncu tarafından kontrol edilebilir yeni bir sinematografi modeli olma niteliğini kazanır. Bu görsel sanatlarda resim, fotoğraf ve sinema dönüşümünün (ya da evriminin) bir sonraki aşamasıdır (Denizel, 2012: 108).

Ancak estetik olan her şeyin sanatsal olmadığını, her sanat eserinin de estetik olmasının gerekmediği de akılda tutulmalıdır. Yukarıdaki alıntıdan, tartışmanın ana hatlarını kavramak mümkün görünmektedir. Buradan yola çıkarak ilk uğrak noktasının etkileşimsellik olduğu söylenebilir. *Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar* (2013) başlıklı çalışmasında Diğdem Sezen, dijital oyunların sanatsal potansiyelleri üzerinde üretilen iki temel argümanı kapsamlı ve açık biçimde tartışmıştır. Bu argümanlardan ilki, bir sanat yapıtının etkileşimli olamayacağı ve bu nedenle dijital

oyunların sanat yapıtı sayılamayacağı görüştür.

Bir sanat yapıtının etkileşimli olamayacağı savunusu, etkileşimli sanat yaklaşımını tümüyle görmezden gelmekte, sanatı seyirci katılımıyla dönüşemeyecek ve sanat yapıtının sanatçının son dokunuşuyla (son nota ya da son bir fırça darbesiyle) beraber “bitmiş” bir eser biçiminde ele almaktadır (Sezen, 2013: 131, 143). Film eleştirmeni Roger Ebert, 2010 yılında yazdığı *Video Games Can Never Be Art* başlıklı yazısıyla dijital oyunların sanat olmadığını ve asla da olamayacağını savunanlar arasındadır. Ebert, dijital oyun kültüründe oyunları “zaman kaybı” ve “sanatı barındırmanın yanından geçemeyecek” çalışmalar olarak görmesiyle (Kürkçü, 2012) tartışmada öne çıkan isimlerden biridir. Bu açıdan Ebert, yazdığı yazılar nedeniyle pek çok yazarın şiddetli eleştirisine maruz kalmıştır. Ebert, yoğun tepkilere yol açan yazısını yazdığında daha önce hiç dijital oyun oynamadığını ve bu sebeple ilgili yazıyı yazmasının hata olduğunu belirten bir başka makale kaleme almış, ancak dijital oyunların birer sanat eseri olmadığını ve olamayacağını savunmaya devam ederek, bu konudaki görüşlerinin değişmediğini de belirtmiştir (akt. Tüker, 2014: 179).

2010 yılında, *LIMBO* (2010), *Sleep is Death* (2010) gibi dijital oyunları sergileyen küratör Paola Antonelli, 2013 yılı başlarında New York’un ünlü modern sanatlar müzesi MoMA’da *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *The Sims* (2000) gibi 14 dijital oyundan oluşan bir koleksiyon sergileyeceğini 2012 Kasım ayında duyurmuştur. Bunun üzerine, aynı yıl, bir sanat eleştirmeni olan Jonathan Jones, çevrimiçi köşesinde *Sorry MoMA, Video Games Are Not Art* başlıklı bir yazı yayımlayarak, *Pac-Man* ve *Tetris*’i, Picasso ve Van Gogh’la aynı mekânda sergilemenin sanatla işi olmadığını öne sürmüştür (akt. Sezen, 2013: 130).

Ebert ve Jones ile öne çıkan, dijital oyunların sanat olamayacağı görüşü, Sezen’in belirttiği gibi iki temel soru etrafında şekillenmektedir. Bunlardan ilki, “oyunların

katılımcı doğasının bir sonucu olarak, oyuncu ve oyun yazılımı arasındaki interaksyonun bütünlüklü bir sanatsal yapıt kavramıyla çelişip çelişmediği”dir. Yani temel soru, bir sinema filmi ya da resim, bir noktada bitmiş bir yapıt haline gelirken; oyuncunun tamamlayıcı müdahalesine ihtiyaç duyan, bu müdahaleler ile farklı bir süreç ve sonuçla tamamlanan etkileşimli bir mecra olarak oyunların, anlam üretme bağlamında “bitmiş” birer yapıt sayılıp sayılmayacağıdır (Sezen, 2013: 131).

Bu soru, aynı zamanda kendisine cevap niteliği de taşıyan etkileşimli sanat kavramıyla ilişkilidir. Özellikle 1960’lardan itibaren güncel sanatlarda önemli bir yer edinen etkileşimli sanat yaklaşımı, sanat algısının seyirci katılımıyla dönüştüğünü, sanat yapıtının ise bitmiş bir ürün değil, gelişmekte olan bir süreç olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır (Sezen, 2013: 143). Etkileşimli sanat kavrayışına göre hareketli heykeller, yapay zekâ odaklı dijital uygulamalar veya sanal gerçeklik enstalasyonları gibi avangart yapımlar, çağdaş etkileşimli sanat örnekleri olarak sayılabilirler. Dolayısıyla etkileşimsellik, dijital oyunların sanat yapıtları olarak değerlendirilmelerinin önünde bir engel değildir (Sezen, 2013: 143).

Diğer taraftan dijital oyunlar yalnızca etkileşimli olma özelliklerinden dolayı, doğrudan sanat eseri olarak kabul edilmemektedirler. Dijital oyunlar, etkileşimli pek çok yazılımdan farklı olarak, kullanıcılarına genellikle haz ve eğlence üzerine kurulu belirli deneyimler yaşatmak üzere kurgulanmaktadır (Sezen, 2013: 143). Çetin Tüker (2014)’in, *Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir Mi?* başlıklı çalışmasında da hatırlattığı gibi, oyun oynama ediminin gerçekleşmesi ve oyun tecrübesinin yaşanabilmesi için, oyuncunun aktif olarak oyuna katılımı gerekir. Dijital oyunlar yeni teknolojilerden, sinema, fotoğraf, grafik tasarım, etkileşim tasarımı, hikâyecilik gibi diğer tasarım ve sanat formlarından da etkilenirler ya da bu formların birden fazlasını aynı anda içinde barındırabilirler. Bununla beraber oynanış şekillerine, ihtiyaç duydukları donanıma,

etkileşimli arayüz yapılarına veya türlerine göre de değişkenlik gösterebilen dijital oyunların, geliştiricileri tarafından sanatsal ifade amacıyla nasıl kullanılabilceği ve bu açıdan bağımsız bir sanat formu olarak nitelenip nitelenemeyeceği de ayrı bir tartışma çizgisini oluşturmaktadır (Tüker, 2014: 181).

Sezen'in ele aldığı ikinci argüman da bu noktada ortaya çıkar. Bu iddiaya göre, dijital oyunlar, oyunculara haz ve eğlencenin ötesinde farklı bir deneyim sunamaz ve herhangi bir duygu veya düşünceyi aktarmak için tasarlanamaz (Sezen, 2013: 143). Buradaki sorun şöyle ifade edilebilir: oyunlar yalnızca oyuncunun kazanma dürtüsüyle, kazanmak amacıyla mı oynanmaktadırlar yoksa içerdikleri mekanikler aracılığıyla retorik bir anlam oluşturarak, eğlence sektörünün ihtiyaç duyduğu adrenalin üretiminin ötesinde ifadesel süreçlere imkân veren ortamlar olabilirler mi? Kısaca, bu noktada dijital oyunların, sanatçılara kendilerine özgü anlam üretebilecekleri bir ortam sunma potansiyelleri sorgulanmaktadır (Sezen, 2013: 131).

Bir film eleştirmeni olan Jack Kroll, 2000 yılında Newsweek dergisindeki yazısında oyunların çok eğlenceli olabileceğini ama sanat için çok önemli bir unsur olan duyguları iletebilme becerisine sahip olamayacağından bahsetmektedir. Kroll'u dijital oyunların potansiyelini göz ardı etmekle eleştiren Henry Jenkins (2000) *Art Form of the Digital Age* başlıklı makalesiyle buna cevap vermiştir (akt. Tüker, 2014: 180). İlerleyen yıllarda Stedelijk Museum, Smithsonian American Art Museum gibi saygın müzelerin dijital oyunlara yer verdikleri sergiler; dijital oyunları sanatsal bir medya olarak konumlandırmaları; görüntü, hareket, hikâye anlatımı ve oyuncu katılımını kullanarak film, animasyon ve performans gibi etkili ve sürükleyici bir ifade sanatı formu olarak değerlendirmeleri, tartışmayı hareketlendirmiştir (Tüker, 2014: 180). Eleştirmen ve yazar Phillip Kennicott (2012) dijital oyunların teknolojik olarak etkileyici fakat entelektüel olarak yetersiz olduğu görüşüyle, bunların bir sanat müzesi yerine teknoloji ya da tarih

müzesinde sergilenmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu açıdan eğlence amaçlı oyunlar ile artistik ifadeler içeren oyunlar arasında ayırım yapmak gerektiğini savunmaktadır. Buna karşılık sergi küratörü Chris Melissinos, dijital oyunların teknoloji ve sanatı birleştirdiğini ifade etmektedir (akt. Tüker, 2014: 180- 181).⁵

Aaron Smuts (2005), *Are Videogames Art?* başlıklı makalesinde dijital oyunların tarihsel, estetik, kurumsal, temsili ve ifadeyel sanat teorilerine göre sanat olabileceğini savunur. Smuts'a göre, bu teoriler neyin sanat olabileceğine yönelik bir kanı oluşturabiliyorsa, bazı dijital oyunlar da sanat olarak kavranabilir. Hangi oyunların sanatsal ifadeye olanak sağladığı ya da sanat olduğu sorusu, çoğu zaman dijital oyunların içerdiği "game artwork" kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Oyunun içindeki sanat unsurları ifade eden "game artwork"; dijital oyunların içerdiği arayüzler, karakter, konsept, ortam/çevre (environment) tasarımları, animasyonlar, iki veya üç boyutlu modeller, dokular, çizimler, görsel ve işitsel efektler, ses, illüstrasyonlar gibi tüm görsel ve işitsel unsurları tanımlamak üzere kullanılan bir kavramdır.

Tüker, tüm bu unsurların, kendi içlerinde başka sanat formlarına ve tasarım disiplinlerine ait görüldüğünü söyler. Örneğin, oyunun arayüzü bir grafik tasarım ürünüyken, karakter tasarımları heykel formuyla ilişkilendirilebilir, karakterlerin hareketleri animasyonun konusu olabilir (Tüker, 2014: 184). Bu açıdan bakıldığında resim, mimarlık, müzik, heykel, animasyon gibi artistik unsurların hepsi kendi başlarına estetik görünseler de bunlar dijital oyunu sanat eseri haline getirmemektedirler. Çünkü kendilerine ait bir sanatsal ifadeleri yoktur (2014: 186-187). Tüker, bunların yan unsurlar olduğunu ve

⁵ 2011 yılında, Amerika'da NAE (The National Endowment for Arts) kurumu, etkileşimli video oyunlarına destek verileceğini açıklamış, ABD'de video oyunları diğer sanat formları ile aynı koruma yasalarına tabi tutularak, yasal olarak birer sanat formu olarak yorumlanmıştır (Tüker, 2014: 181, Kürkçü, 2012). 2013 yılında ise, *Journey* (2012) adlı oyunun müziklerini besteleyen Austin Wintory, aralarında Hans Zimmer, Trent Reznor ve Howard Shore gibi isimlerin olduğu müzisyen ve besteciler ile "En iyi Görsel Medya Müziği" dalında 55. Grammy müzik Ödülleri'nde aday gösterilmiştir (Kürkçü, 2012).

oyunda bulunma amaçlarının sanatsal ifade değil, oyun oynama ediminin gerçekleşeceği ortamı oluşturmak olduğunu belirtir. Dolayısıyla, dijital oyunda sanatsal ifade, asıl eylem olan oyun oynama eylemi ile gerçekleşmelidir. Bu perspektiften bakıldığında, “game artwork”ün estetiği, kalitesi, teknolojisi ya da ait olduğu alandaki yaratıcılık, oyun oynama eylemine dayalı bir sanat formunun tanımında etkili olmaz (2014: 187). Bu nedenle Tüker, bu unsurların dijital oyunu sanatsal ifade aracı olarak tanımlamak için yeterli olmadığı görüşündedir.

Diğer taraftan “sanat oyunu” (artgame) olarak adlandırılan yapımlar, belirli bir kavramsal mesajı oyun oynama pratiklerini kullanarak aktarmaya çalışırlar. Oyun araştırmacısı John Sharp, sanat oyunlarını video oyunlarının sahip olduğu kurallar, mekanikler, hedefler gibi deneyimsel ve biçimsel özellikleri diğer sanatçıların resim, film ya da edebiyatı kullandığı şekilde ifadesel amaçlarla kullanmaları sonucunda ortaya çıkan yapımlar olarak tanımlar (Sharp 2012’den akt. Sezen, 2013: 137). Popüler kültürde “sanat oyunu” olarak ifade bulan oyunlar genellikle ana akım oyun türlerinden farklı olarak kendilerine özgü bir görünüşe, anlatıya, oynanışa ya da estetik güzelliğe sahip, sanatsal anlatımın vurgulandığı ve oyuncular üzerinde belli bir duygusal etki yaratmak üzere tasarlanmış oyunlardır ve ticari başarıdan ziyade akılda kalmayı hedefler (Tüker, 2014: 191). Bağımsız üreticilerin ürettiği bazı oyunlar (indie games) bu tanım içinde düşünülebilir.

Popüler kültürde “sanat oyunu” olarak anılan oyunlar en başından itibaren anlamsal bir üst katmanı hedefleyerek yaratılırlar. Bu oyunlarda oyunun bütününe oyuncu üzerinde yaratacağı duygusal etki ve tecrübe ilk ve en önemli amacı oluşturur. Bu tarz oyunların amacının hikâyeyi sadece anlatmak değil oyuncuya hikâyeyi yaşatmak olduğu söylenebilir. Ancak hikâye anlatma katmanı, oyun oynama eylemi katmanından ayrışır ve bir başka sanat formunu referans alır. Bu durumda oyun oynama eylemi, kendi başına bir ifade kazanmaktansa,

hikâyenin belli bölümlerinin canlandırılmasına yardımcı olur, hikâyenin bir sonraki parçasına geçebilmek için aşılması gereken bir engel, (oyun dünyasındaki tanımı ile “görev”) ya da meydan okuma haline gelir. Bu sebeple sanatsal ifade oyun oynama eyleminde oluşamaz (Tüker, 2014: 192).

Asıl mesele, dijital oyunların ya da oyun oynama ediminin bir sanat formu olup olamayacağı yerine, bu oyunların bir sanatçı tarafından sanatsal bir ifade aracı, tutarlı bir yaratıcı ifade ortamı olarak kullanılıp kullanılmadığında yatmaktadır. Bu perspektiften düşündüğümüzde, dijital oyunlar, sanatçının kendini ifade edebileceği etkileşimli bir ortam oluşturabilirler (Tüker, 2014: 194). Ancak oyun ortamı, etkileşimli ortamlarla aynı şey değildir. Oyun, etkileşimli ortam içerisinde oluşturulmuş bazı kurallardan ortaya çıkar. Tüker, gerçek bir “sanat olarak oyun” formundan bahsedebilmemiz için sanatsal ifadenin oyun oynama dinamikleri çerçevesinde gerçekleşmesi gerektiğini belirtir. Yani sanatçı, sanatsal ifadenin odağına oyun oynama eylemini yerleştirdiğinde, sanatsal ifade de bu eylemle ortaya çıktığında bir “sanat olarak oyun” formundan bahsedilebilir (Tüker, 2014: 194). Her dijital oyunun da bu anlamda sanat olarak tanımlanması, her kitabın, her filmin ya da her şarkının sanat eseri olup olmadığı konusunda olduğu gibi zordur. Ancak önemli olan, dijital oyunların bazılarının sanat oyunu olabileceği üzerindeki uzlaşdır:

Sanat oyunu tasarımcıları anaakım oyunların dil ve temalarını yıkmayı veya kendi amaçları doğrularında yeniden yorumlamayı seçebilirler. Bu oyunlar sosyal ve politik mesajlar iletecek bir alan olarak görülüp toplumsal anlamda duyarlı bir sanatsal anlayışa yakın durabilecekleri gibi daha kişisel temalara yönelik fikir ve duyguları oyuncular ile paylaşmak için de kullanılabilirler. Kazanma ve kaybetme olguları oyunsal deneyimin merkezine konulabileceği gibi oyun mekaniklerinin içine de gömülerek olabildiğince görünmez bir şekilde de tasarlanabilir. Her durumda sanat oyunları Bogost (2011: 17)’un da belirttiği üzere fiziki dünyayı

gerçekçi biçimde simüle etmeye çalışan ana akım popüler yapımlardan ayrılmakta ve fikir düzlemlerinin modellenmesine odaklanmaktadır. MoMA'da gerçekleşen sergiye yönelik eleştiriler tam da dijital oyunların bu yönünü görmezden gelmektedir. Oyunlar fikir ve duyguları prosedürel olarak temsil etme yönünde sanat oyunu tasarımcılarının her yeni yapıtları ile yeniden yorumlanan bir potansiyele sahiptirler (Sezen, 2013: 143).

Sanat oyunlarının yanı sıra, başka bir kavram olan oyun sanatı (game art) ise, ticari oyunların, sanatsal ifade amacıyla, program kodlarına, grafik veya ses unsurlarına, işleyiş kurallarına ya da oynanışına müdahale edilerek değiştirilmesi, yeni unsurlar eklenmesi ya da var olanların çıkarılması (modlanması/modding) ile oluşturulmaktadır (Tüker, 2014: 188; Sezen, 2013: 134, 137). Oyun sanatı kavramı, mevcut bir dijital oyunun bazı unsurlarının korunarak, ilk başta tasarlanma amacının dışına çıkaracak biçimde deforme edilerek, bir sanatsal ifade aracına dönüştürülmesini ifade eder (Tüker, 2014: 188). 1990'lı yılların sonunda dijital oyunların güncel sanatlar çevresi ile karşılaşmasıyla beraber, sanatçıların oyunları ilham kaynağı olarak görmesiyle veya işlenebilecek birer malzeme olarak kullanılmasıyla oyun sanatı hareketi ortaya çıkmıştır (Sezen, 2013: 134). Ancak; oyun sanatı yapıtlarının öncelikli amacının oynanmak değil (Bogost, 2011), sanatsal ifade olduğu ya da yapılan müdahaleler sonucunda oyunun oyun olmaktan çıkarıldığı (Gallow, 2006) düşünülürse, oyun sanatı örnekleri, belli noktalarda dijital oyunların sanatsal yapıtlar olarak değerlendirilmesi düşüncesinden ayrılmaktadır (Sezen, 2013: 134).

Oyun sanatını örneklerle açıklamak için, Cory Arcangel'in *Super Mario Clouds* (2000) isimli yapıtı değerlendirilebilir. Arcangel, 1985 yapımı platform oyunu *Super Mario Brothers*'ı modlayarak, oyunda mavi gökyüzünde akan bulut görseli haricindeki tüm görsel unsurları silmiş ve böylece oynanabilirlik niteliğini kaybeden *Super Mario*

Brothers yerine, dijital sanat eserine dönüşen *Super Mario Clouds*'u ortaya çıkarmıştır (Tüker, 2014: 188, Sezen, 2013: 134). Arcangel'in bu ve benzeri eserleri 2004'te Whitney Bienali kapsamında sergilenmiştir (Tüker, 2014: 188). Brody Condon'un *Half-Life* (1998)'ı mekân, öykü ve hedefler gibi pek çok ana unsurunu devre dışı bırakarak temel ateş etme ve öldürme mekaniği etrafına inşa ettiği *Adam Killer* (2000) örneğinde ise, oyunu oluşturan çok sayıda etkileşimsel öğeden sadece biri ön plana çıkarılmıştır (Sezen, 2013: 134, 136).

Sanat oyunlarına üçüncü bir örnek olarak, *Counter Strike* (1999) üzerine kurulu Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre ve Brody Condon tarafından ortaya çıkan *Velvet Strike* (2002)'ı düşünebiliriz. *Counter Strike*'ta oyun içinde haberleşme ya da kişisel tatmin amacıyla oyuncular duvar resmi oluşturabilir yani dijital bir görseli sanal uzama ekleyebilmektedirler. *Velvet Strike* ise, bu özelliği kullanarak oyuncuların ekleyebileceği barış konulu görseller içeren bir pakettir. Sistemlerine *Velvet Strike* yüklü oyuncular, kendilerini savaş ortamına kaptırmış olan *Counter-Strike* oyuncularını bir anda, oyuna bıraktıkları barış mesajları ile karşı karşıya getirirler (Sezen, 2013: 135).

Velvet Strike, bir yandan oyundaki mevcut mekaniklerin kullanılması ve oyun üzerinde herhangi bir değişiklik yapılmaması itibariyle oyun sanatı içinde performansa yakın bir yapı sergiler ve oyun sanatı kavramının da esnekliğini vurgularken, diğer yandan, provakatif bir biçimde oyuncuların kendi oyunsal hazlarına yönelik korumacı bir saldırı niteliğiyle karşı-oyun hareketi çerçevesinde değerlendirilebilir (Sezen, 2013: 135). Karşı-oyun örneği yapıtlar, anaakım oyun anlayışına muhalif, onu yıkmaya yönelik duruşları ile dikkat çekerler. Örneğin *Adam Killer*'da oyunun tüm kurmaca öğeleri çıkarılarak ve oyuncunun şiddet öğelerinin yönlendirilebileceği tek hedef olarak yüzleri açık sivil insanların konulması yoluyla, oyunun içerdiği şiddeti kabul edilebilir kılan ve estetize eden kaplamaların ortadan kaldırıldığı söylenebilir (Sezen, 2013: 135). Görüldüğü gibi

oyun sanatı örnekleri, ortaya oynanabilir bir oyun çıkarmayacak şekilde oyunun etkileşimsel öğelerini ortadan kaldırarak ya da oyundaki belirli unsurları ekleyerek, çıkararak, değiştirerek oluşturulabilmektedir.

Nihayetinde dijital oyunlar söz konusu olduğunda, hangi oyunun sanat olup olamayacağı konusunda üzerinde uzlaşmış kriterler mevcut değildir. Tıpkı sinema, müzik gibi dijital oyunlar da farklı amaçlarla üretilebilir, toplumun değerlendirmesine sunulabilirler. Dolayısıyla oyun tasarımcısının/geliştiricinin söyleyecek bir sözünün olup olmadığı ve bunu oyunsal deneyim yoluyla aktarmayı seçip seçmediği, bir sanat oyununu tanımlamak adına ilk kriter olarak kabul edilebilir (Sezen, 2013: 144).

Çalışmanın üçüncü bölümünde detaylı anlatılacağı üzere, bu araştırmaya katılan oyun geliştiricilere dijital oyunun sanat olup olmadığı, hangi oyunları sanat olarak kabul edip edemeyeceğimiz sorulduğunda, görüşmecilerin üç farklı ekseninde yorum yaptıkları görülmektedir. Geliştiricilerden bazıları, oyun geliştirme sürecini bütünsel anlamda bir sanat olarak değerlendirirken, kimileri de oyunun içindeki görsel ve işitsel unsurların (game artwork) sanatsal niteliği olduğunu yani kısmen sanat olduğunu düşünmektedirler. Bir grup ise, dijital oyunların, maddi kazanç kaygısı olmadan üretildiğinde ya da bir sanatçı tarafından sanatsal bir ifade aracı olarak kullanıldığında sanat olabileceği görüşündedir. Bu açıdan bağımsız (indie) oyunlar örnek gösterilerek, sanat oyunlarına gönderme yapılması dikkat çeker.

1.4. Dijital Oyunları Sınıflandırmak

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran önemli bir özelliğinin, endüstriyel bir üretim ve profesyonel bir yapılanma sonucu ortaya çıkan meta değeri olduğunu belirtmiştik. Dijital oyunları kategorize ederken göz önünde bulundurulacak etmenlerden biri de yine bu üretim sürecidir. Dyer-Whiteford ve Sharman (2005: 189) bu etmenlerden

bağımsız olarak bir dijital oyunun üretim sürecini örgütlenmesinde dört temel etkinliğin rol oynadığını belirtmektedirler. İlk olarak oyun yazılımının tasarlanması sürecini ifade eden “geliştirme süreci” söz konusudur. Ardından bu yazılımın finanse edilmesini, üretilmesini ve oyunun promosyonunu kapsayan “yayınlanma süreci” gelmektedir. Oyunun telif haklarının alındığı “lisanslama süreci”nden sonra da son olarak oyun yazılımının ve ilgili donanımının perakendecilere dağıtılmasını ifade eden “dağıtım süreci” yer alır (akt. Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 50).

Burak Bermanbek (2009: 117- 123) ise tipik bir oyun yaratma döngüsünün aşamalarını şöyle sıralar: fikir, tasarım, geliştirme, üretim, satış/pazarlama, yerleştirme, dağıtım ve destek. Oyunun üretim sürecine ilişkin aşamalar, oyunun hangi şartlar altında, hangi amaçla yaratıldığına bağlı olarak farklılık gösterebilmektedir. Ancak burada vurgulanmak istenen, oyunun türünün tüm bu aşamalar göz önünde bulundurulduğunda henüz bir oyun fikrinin yaratılması aşamasından başlayarak önemini ve belirleyiciliğini ortaya koymaktadır.

Oyun üretim sürecindeki tüm aşamalarda oyunun nasıl bir donanımla oynanacağı (örneğin konsol ya da mobil donanım), oyuncuya (hangi, ne tür oyuncuya) nasıl bir deneyim sunulacağı, maddi ve manevi nasıl bir sermayenin gerektiği (kaç kişilik bir ekip, ne kadar sürede ve bütçeyle oyun üretecek), etkileşimlilik boyutu ve kültürel, siyasal, psikolojik etmenler, oyunun üretim sürecindeki aşamalarda belirleyici olmakla beraber, oyun türlerinin oluşturulmasında da rol oynamaktadırlar.

Dijital oyunların da geleneksel oyunlar gibi, zaman içerisinde farklı yaklaşımlar ve odak noktaları temelinde türlere ayrıldığı görülmektedir. Örneğin, Mutlu Binark (2007: 12), gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre, dijital oyunları konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olmak üzere üçe ayırmaktadır. Bu oyunları, oyuncu katılım sayısı temelinde, tek kişi oynanan ya da çoklu oyuncular ile oynanan

oyunlar şeklinde iki alt türe de ayrıştırabileceğimizi belirtmiştir. *Level* dergisi ise dijital oyunları, tematik ve teknolojik özelliklerine göre şöyle sınıflandırmaktadır: (1) ağ oyunları (örn; *Counter Strike*), (2) aksiyon oyunları (örn; *Tomb Raider*, *GTA*), (3) first person shooter (FPS) oyunlar, (4) macera oyunları, (5) motor sporları ve yarış oyunları, (6) rol yapma/canlandırma oyunları (role playing games- RPG), (7) simülasyon oyunları, (8) spor oyunları ve (9) strateji oyunları (Binark, 2007: 13).

Bermanbek (2009: 110- 113), teknolojinin hızla gelişmesi sonucu piyasaya çıkan yeni donanımlar, iletişimdeki yeni teknolojiler ve endüstri öncülerinin mühendislik kökenli olmaları nedeniyle, oyunların hep mekanik ya da taktik açısından sınıflandırıldığını belirtmektedir. Oyunlara mekaniği ve kuralları tarafından değil, oyuncunun algısı açısından bakarak, daha genel bir kategorizasyon önermektedir. Buna göre şöyle bir sınıflandırma yapar: (1) oyuncuların başarılı olabilmesi için gereken *ortalama tepki sürelerine göre*; oyuncunun tepki süresinin çok kısa olduğu, ciddi stratejiler geliştirmek için fazla zamanın olmadığı, oyunun oyuncuyu yönlendirdiği tepkisel oyunlar veya el becerisinden çok taktik ve strateji gerektiren, oyunun temposunu oyuncunun belirlediği etkisel oyunlardır. (2) Zor ve kolay oyunlar olarak ikiye ayrılabilir olan, *öğrenilmesi gereken becerilere göre* oyunlardır. (3) Oyuncunun *odaklanma derecesine göre* oyunlardır; bunlar da oyuncunun kendini çok kaptırdığı, oyuncunun büyük bir dikkat ile oyunun içine çekildiği oyunlar ve oyuncunun her an dikkatini vermesi gerekmeyen yani oyuncunun kendini çok kaptırmasına gerek olmayan oyunlar olarak ikiye ayrılır.

Oyunları; oynandıkları platforma, oynanış biçimlerine, oyuncu sayısı veya etkileşim düzeylerine, hızına, zamanına, oyuncunun katılım biçimi ve seviyesine, anlatı veya simülasyon düzeyine, oyunun içeriğine ve başka pek çok etmene göre kategorize etmek mümkündür. Dijital oyun türlerinin zaman içerisinde gelişen teknoloji ve endüstri ekseninde dönüşmesi de söz konusudur. Örneğin Poole (2000), platform oyunu teriminin

artık güncel olmadığını söyleyerek bunun yerine macera ya da keşif oyunu demenin daha uygun olacağını belirtir. Bunun yanında, kategoriler arasında geçişlilik de söz konusu olabilir. Yani bir oyun, farklı sınıflandırma biçimlerinde farklı kategorilerde yer alabilir.

Dijital oyunların sınıflandırılması kültürden kültüre de farklılık göstermektedir. 2002 yılında Japonya’da yapılan bir ankete göre 22 tür oyun belirlenmiştir. Bunlardan bazıları simülasyon RPG, aksiyon RPG, stratejik simülasyon, aşk simülasyonu, ritim-aksiyon, ateş etme (shooting), savaş tipi ağ oyunları, RPG türü ağ oyunları olarak sıralanabilir. Yanı sıra, bir grup oyun tasarımcısı ve senaryo yazarından oluşan *ihobo*, 16 farklı oyun türü tanımlamıştır. Ateş etme, savaşma, macera, arcade macera, yarış, puzzle, strateji, toplama (collector), platform, ritim dans, spor, video masa oyunu gibi kategoriler bunların içinde sayılabilir (Kerr, 2006: 39).

Kerr (2017: 38- 43), 2006 yılında yaptığı dijital oyunlar sınıflandırmasını 2017 yılında geliştirerek, farklı işletme modellerini, yazılım üretim sürecini ve geliştirme maliyetini, donanım sistemini ve pazar odağını baz alarak beş farklı segment oluşturmuştur. Bu modele göre ilk segment, konsol, indirilebilir konsol ve handheld (Playstation Portable ya da Nintendo Gameboy gibi hafıza kartıyla kullanılan küçük bilgisayarlar) oyunlarından oluşmaktadır. Xbox, PlayStation ya da Wii oyunları bunlara örnek verilebilir. İkinci segmentte, FPS oyunlar gibi, temel bilgisayar ve indirilebilir bilgisayar oyunları yer almaktadır. Örneğin *The Sims*, *Minecraft* bu kategoriye girmektedir. Üçüncü segment ise, MMO (massively multiplayer online) ve MOBA (massively multiplayer online battle arena) oyunlarından oluşan, çevrimiçi müşteri olarak adlandırılmaktadır. *League of Legends*, *World of Warcraft* gib oyunlar bu kategoriye örnek verilebilir. Dördüncü segmentte de sosyal ağlar ve sağlayıcılar aracılığıyla oynanan çevrimiçi uygulamalar yer almaktadır. Facebook üzerinden oynanan *Farmville* gibi oyunlar bu kategoride düşünülebilir. Beşinci ve son segment ise akıllı telefon ve tabletler dolayısıyla

oynadığımız mobil uygulamaları içermektedir.

Kerr'in bu sınıflandırmasında her bir segmentin farklı teknik, işletme ve pazar bilgisi gerektirdiği dikkat çeker. Bu açıdan dijital oyunları, endüstriyel yapıya odaklanarak ele almaktadır. Yukarıdaki sınıflandırmada her bir segmentin içerdiği oyun türünün işletme/gelir modeli (örneğin reklam, indirme başına maliyet ya da üyelik modeli), ortalama ne kadar sürede ve kaç kişilik ekipler tarafından üretimin tamamlanabileceği, ne tür bir donanımsal sisteme ihtiyaç olduğu ve oyun pazarındaki aktörler (Apple, Google, Sony vb.) rol oynamaktadır.

Sonuç olarak, dijital oyunları nasıl sınıflandırmak gerektiği, dijital oyunlara hangi noktadan yaklaştığımız ile ilişkili ve pek çok farklı biçimde cevaplanabilecek bir sorudur. Örneğin, dijital oyunları içerikleri bakımından inceleyen bir araştırmacı yerine endüstriyel yapı bağlamında ele alan bir araştırmacı için Kerr'in sınıflandırması daha verimli olabilirken, oyuncu deneyimlerini araştıran biri için Bermanbek'in yaklaşımı daha elverişli olabilir. Altı çizilmesi gereken temel nokta, tüm bu yaklaşımlar ve sınıflandırmaların, dijital oyunların tek bir medyaya bağlı olmadığını, sürekli gelişen, hibrit ve geleneksel oyunlar, farklı gelenekler, medya, sosyal ve kültürel faktörler tarafından şekillenen bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymasındadır (Kerr, 2006: 42). Dolayısıyla oyunu nasıl ele almak, nasıl algılamak ve nasıl sınıflandırmak gerektiğine ilişkin farklı perspektifler; oyun, oyuncu ve endüstrinin ilişkiselliğini kapsayacak şekilde, dijital oyunları ekonomi-politik ve kültürel çalışmalar ekseninde ele almamıza yardımcı olur.

Dijital oyunların gündelik hayatın ve kültürün parçası olarak ele alındığı bu çalışmada sözü edilen ilişkisellik, araştırmaya yön veren görüşmeler ve literatürdeki tartışmalar ışığında dijital oyunların nasıl değerlendirildiğini özetlemek faydalı olacaktır. Bu amaçla, bir dijital oyun sınıflandırma önerisi geliştirilmiştir. Dijital oyunların yerleşik, pratik ve

bağımsız oyunlar biçiminde üç farklı kategoriyle açıldığını bu sınıflandırmada hem oyuncu hem de geliştirici perspektifinden, üretim ve tüketim süreçlerini bir arada gözetilen bir yaklaşım geliştirmek ve dijital oyunları boş zaman, eğlence, iş, çalışma ve sanatsal nitelik bağlamında ve gündelik hayatla olan ilişkiselliğini de kapsayacak şekilde yeniden düşünmek hedeflenmiştir.

Bu sınıflandırmaya göre ilk kategori (1) yerleşik oyunlar (stationary games) olarak belirlenmiştir. Yerleşik sözcüğüyle hem platform olarak sabit, hareketsiz bir donanıma, hem de üretim ve tüketim biçimlerinin farklılaştığı noktalara dikkat çekmek amaçlanmaktadır. Bu kategoride, oyuncular arasında AAA (Triple A) oyunlar olarak da bilinen, konsol ve PC’de oynanan oyunlar yer almaktadır.⁶ Yerleşik oyunlar sınıflandırması, orta veya büyük ölçekli yayıncılar tarafından üretilen ve dağıtılan mobil olmayan dijital oyunlar için kullanılmaktadır. Yerleşik oyunların üretiminde yüksek geliştirme ve pazarlama bütçesine, kalabalık ekiplere ve uzun zamana ihtiyaç duyulmaktadır.

Genellikle yerleşik oyunlar kategorisindeki oyunları oynayanların sıkı oyuncular (hardcore/heavy gamers) olduğu söylenebilir. Yerleşik sözcüğü, bu açıdan sabit bir oyuncu kitlesine/hedef kitleye de referans vermektedir. Aynı zamanda oyun oynama edimi de pratik oyunlara kıyasla dış faktörlere daha kapalı biçimde gerçekleşmektedir. Başka bir deyişle oyuncunun pratik oyunlara kıyasla daha fazla konsantre olmasına gereksinim duyulmaktadır. Hem sabit bir donanım hem de konsantrasyon gerektirdiğinden, oyun oynama edimi yerleşik oyunlarda bir bakıma ritüeli andırmaktadır. Yani oyuna başlama, dâhil olma ve oyunu terk etme anları, mobil oyunlara kıyasla daha nadir ve belirgindir. Oyun evreninin çerçevesi de bu anlamda daha az

⁶ Bir dijital oyunun birden fazla platform için üretilmiş olması mümkündür. Bu, yerleşik oyunlar veya AAA oyunlar için de söz konusudur. Android, Xbox One, iOS, Microsoft Windows gibi çeşitli platformlarda oynanabilen *PUBG* (2017) buna verilebilecek güncel örneklerden biridir.

geçirgenlik göstermektedir. Dolayısıyla yerleşik oyunlar, yüksek bütçeli, kalabalık ekipler tarafından üretilen, uzun soluklu, konsantrasyon gerektiren ve ritüeli andıran bir oynanış biçimine sahip ve sabit bir donanımla⁷ (PC veya konsol) oynanan oyunları kapsamaktadır.

Bu kategoriyi de kendi içerisinde konsol ve PC oyunları olarak ikiye ayırmak mümkündür. Oyun türleri konusundaki farklı sınıflandırmalarda çok sık karşımıza çıkan konsol oyunları, PC’de oynanan oyunlardan farklı olarak birtakım donanımlar gerektirmektedir. PlayStation 4, Xbox 1, Nintendo Switch gibi konsolların ve bazen aksesuarların (kulaklık, direksiyon, vs.) satın alınmasını gerektiren bu oyunlar hem konsolların ve oyunların maliyetinden hem de bu donanımların teknolojik gelişmeler ve tüketim kültürüne paralel olarak yenilenme ihtiyacını da beraberinde getirmesinden dolayı sosyoekonomik düzeyi görece daha yüksek kitlelere hitap etmektedir. Sözü edilen yenilenme ihtiyacına örnek olarak, Sony’nin, 2000 yılında Playstation 2’yi, 2004 yılında taşınabilir konsol Playstation Portable’ı, 2006 yılında Playstation 3’ü, 2012’de yine taşınabilir Playstation Vita’yı, 2013’te Playstation 4’ü piyasaya sürmesi gösterilebilir. Bunların haricinde farklı aksesuarlar, eklentiler de üretilmiştir. Dolayısıyla konsol oyunlarında satın alma davranışı çoğunlukla devamlılığı gerektirmektedir. Ayrıca konsol oyunlarının PC oyunlarından daha pahalı olduğu gözlemlenebilir. Mevcut konsol ile uyumlu olması beklenen konsol oyunlarının popüler örnekleri arasında, *God of War*, *Uncharted*, *Forza*, *Red Dead Redemption* gibi oyunları sıralamak mümkündür.



Resim 3: Red Dead Redemption 2

⁷ Taşınabilir bilgisayarlar da sabit donanımlar olarak ele alınmıştır.

PC oyunları ise, bilgisayarda oynanan, konsol oyunlarına göre ekonomik anlamda daha erişilebilir ve uzun soluklu oyunlardır. MMO, MMORPG, FPS gibi oyun türleri hem konsol hem PC'de oynanabilen yerleşik oyunlar kategorisinde düşünülebilir. Örnek olarak *Counter-Strike*, *World of Warcraft* verilebilir.



Resim 4: World of Warcraft: Battle for Azeroth

İkinci kategori ise, (2) pratik oyunlar (convenient games) olarak adlandırılmıştır. Pratik oyunlar; akıllı telefon, tablet gibi taşınabilir donanımlarda oynanan mobil oyunları ve tarayıcı/sağlayıcı dolayısıyla oynanan oyunları ifade eder. Aslında pek çok farklı kategorizasyonda bulunan mobil oyunlarla aynı anlamda kullanılsa da vurguyu yalnızca platforma atfetmemek adına pratik oyunlar ifadesi seçilmiştir. Bu bağlamda pratik oyunlar tek bir kişi tarafından üretilebileceği gibi büyük şirketler tarafından da piyasaya sürülebilmektedir. Üreticilerine kısa sürede maddi kazanç getirmesi itibariyle özellikle küçük oyun şirketleri tarafından üretimi tercih edilmektedir.

Tüm dünyada mobil oyun pazarı hızlı bir şekilde büyümekte ve güçlenmektedir. Pratik oyunlar, düşük bütçeyle yola çıkan küçük oyun stüdyolarının ya da geliştirici ekiplerinin ve hatta bir geliştiricinin tek başına dijital oyun pazarına girmesine olanak sağlaması bakımından endüstri ve üretim ilişkileri bağlamında oldukça önemli bir kategoridir. Pratik oyunların bu anlamda hem geliştiricilerin hem de çoksesli, alternatif ya da muhalif oyunların, dijital oyun pazarına girmeleri için bir fırsat yarattığı söylenebilir. Ancak, büyük ölçekli oyun üretim ve dağıtım şirketlerinin/sermayelerin özellikle bir eşik beğçisi

(gatekeeper) rolüyle bu pazardaki dominasyonunu giderek güçlendirdiği görülmektedir. Dolayısıyla, global mobil oyun pazarındaki rekabetin ve tekelleşmenin de yükselişe geçmesi, söz konusu fırsatı tartışılabilir kılar.⁸

Diğer taraftan pratik oyunlar, oyuncular açısından, yerleşik oyunlara göre daha sık oynansa da oyun-oyuncu ilişkisi daha kısa vadelidir. Aynı zamanda gündelik hayata da çok daha fazla mekânda ve daha sık biçimde eklenir. Örneğin metroda yolculuk yaparken, beş-on dakikalık molalarda, eş zamanlı başka bir aktivite yaparken (televizyon izleme, sohbet etme gibi) oynanabilir. Burada taşınabilir/hareketli, yani mobil bir donanımda oynanması elbette öncelikli etmenddir. Ayrıca, pratik oyunlar içerik itibariyle de yerleşik oyunlara göre daha kısa süreli konsantrasyona ve hızlı, kolay bir öğrenme sürecine (oynanışın, kural ve düzenin kavranması anlamında) ihtiyaç duyar. Bu nedenle pratik oyunların evreni yerleşik oyunlara göre daha geçirgen ve açıktır. Yani oyuna başlama, dâhil olma ve oyunu terk etme anları, yerleşik oyunlara göre daha sık gerçekleşir ve daha bulanıktır.

Bu etmenler pratik oyunları, yaş, cinsiyet ve sosyoekonomik açıdan en geniş ve çeşitli kitleye seslenen dijital oyun kategorisi olarak tanımlamaya olanak sağlar. Hem donanımsal gereksinimlerin görece erişilebilirliği hem oyunların hızlı ve kolay öğrenilebilirliği hem de gündelik hayata çok daha kolay eklenilebilmesi itibariyle çoğunlukla sıradan oyuncuların (casual gamers) mobil oyunları tercih ettiği görülmektedir. Özellikle yaşlıların oyun oynama deneyimlerinin büyük oranda bu tarz oyunlar dolayısıyla gerçekleştiği gözlemlenebilir. Pratik oyunların yaygınlaşmasıyla, kadınların da dijital oyun oynama edimine daha fazla dâhil oldukları da görülmektedir.⁹

⁸ Liberal yaklaşımda fırsat eşitliğin eleştirisi için Ahmet İnsel'in 15 Şubat 2009'da yazdığı *Fırsat Eşitliği Değil, Eşitlik!* başlıklı yazısı okunabilir. Erişim için: <http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/263/firsat-esitligi-degil-esitlik>

⁹ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-and-google-play-white-paper-women-and-mobile-gaming/>

Kısaca, pratik oyunlar kategorisi, aslında mobil oyunları tanımlamaktadır. Ancak mobil oyunların ihtiyaç duyduğu donanımın yanı sıra, üretim süreçleri, oynanış biçimleri, erişilebilir olmaları ve gündelik hayata daha geçirgen, hızlı ve kolay eklenmelerini, başka bir deyişle pratik olmaları nedeniyle bu şekilde ifade edilmiştir. Pratik (convenient) sözcüğü bu bağlamda, üretim ve tüketim bakımından geniş bir hedef kitleye ve geliştirici kitlesine uygunluğu, gündelik hayatın akışına eklenmelerini, indirme ve oynanış bakımından da kolay ve hızlı erişim olanağına vurgu yapmaktadır. Popüler pratik oyunlara, *FarmVille* (2009), *Candy Crush Saga* (2012), *Alto's Adventure* (2015), *Hearthstone* (2014), *Subway Surfers* (2012), *Temple Run* (2011) ya da *Clash of Clans* (2012) örnek verilebilir.



Resim 5: Alto's Adventure

Üçüncü ve son kategori, (3) bağımsız (indie) oyunlardır. Bu oyunlar, bağımsız küçük ölçekli stüdyo veya ekipler tarafından üretilen, sanatsal niteliğin ve anlatının ön plana çıktığı oyunları kapsamaktadır. Mobil, PC ve konsol için, farklı platformlarda oynanmak üzere geliştirilen bağımsız oyunlar mevcuttur. Bağımsız oyunları, yerleşik ve mobil oyun kategorilerinden ayıran yegâne özellik, bağımsız geliştiriciler tarafından üretilmeleri ve sanatsal ifadenin, belirli bir kitleye aktarılmak istenen duygu ve düşüncenin oyun üretiminde ön plana çıkmasıdır. Bu nedenle, karşı oyun örneği yapıtlar da bu kategoriye

dâhil edilebilir.

Sanat oyunu olarak örnek gösterilen oyunların çoğu, bağımsız oyunlardır. Dijital oyunların sanatsal ifade aracı olarak kullanılması, yoğun olarak bağımsız oyunlarda ortaya çıkar. Bu açıdan oyunun içindeki görsel, işitsel unsurlardan daha çok, oyun geliştiricinin, oyun aracılığıyla oyuncuya söylemek istediği bir şey söz konusudur. Bu noktada oyun, kullanıcıya yalnızca haz ve eğlence kaynağı sağlama amacı gütmeyiz; öncelikli amaç, ona bir şey anlatmak, bir şey söylemektir. Bu yüzden bağımsız oyunlarda genellikle anlatı ve hikâye ön plana çıkmaktadır. Hem sanat oyunu hem de bağımsız oyun denilince akla ilk gelen örneklerden biri *LIMBO* (2010) olabilir. *Limbo*, bağımsız oyun stüdyosu *Playdead* tarafından geliştirilen tek oyunculu bir bulmaca-platform oyunudur.



Resim 6: *Limbo*

Farklı platformlarda oynanabilen *Limbo*'da yazı, diyalog ya da puan sistemi bulunmaz, karmaşık bir oynanışa sahip değildir. Siyah-beyaz tonların hâkim olduğu, zaman zaman nefes ya da rüzgâr sesleri duyduğumuz, renksiz, karanlık bir atmosfer yaratılmıştır.

Oyuncu, çocuk karakteri karanlık bir ormanda ilerletir ve oyundaki bulmacaları çözerken, engelleri aşarak kız kardeşini bulmasına yardımcı olur. Bulmacalar çözülemediğinde karakter ölmekte, fakat oyuncu yeniden kaldığı yerden başlayabilmektedir. Limbo kelime anlamı olarak Hristiyanlıkta cennet ve cehennem arasındaki Araf benzeri bir yeri tanımlar. Oyunda da buna referans verildiği görülmektedir. Oyun fikrinin, kardeşini kaybeden birinin, yaşadığı depresyon sonucunda geliştirdiğine dair söylentiler de mevcuttur. 2010'da Independent Games Festival kapsamında teknik mükemmeliyet (technical excellence) ve görsel sanatlarda mükemmeliyet (excellence in visual arts) ödüllerini almış, bunun yanında farklı oluşumlar tarafından, “en iyi indirilebilir içerik”, “en iyi bağımsız oyun”, “en iyi korku oyunu” gibi ödüllere de layık görülmüştür.

Limbo gibi bağımsız oyunların sık sık farklı ödüller aldıkları ve önemli bir hayran kitlesine sahip oldukları anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bağımsız oyunlarda, oyuncuların tüketici konumunun yanı sıra hayran konumunda olmaları dikkat çeker. Aynı zamanda pek çok geliştirici, bağımsız bir oyun geliştirmenin, geleceğe ilişkin hayalleri arasında olduğunu belirtmektedir. Bu da bağımsız oyunların üretim sürecine dair önemli bir ayrıntı olarak görülmektedir.

Firewatch (2016) *Journey* (2012), *Undertale* (2015) ve *Gone Home* (2013) gibi farklı bağımsız oyunlarda, oyuncunun bir film izlemeye yakın bir deneyim yaşadığı söylenebilir. Bu açıdan pratik oyunlar kategorisine kıyasla oyun evreninin sınırları daha az geçirgen bir yapıdadır ve yerleşik oyunlardakine benzer şekilde sık sık değil ama yoğun biçimde, bir deneyim olarak gündelik hayata eklenmektedir. Bağımsız oyunların genellikle karmaşık olmayan bir oynanışa sahip olmaları, oyuncunun hızlı biçimde oyuna adapte olmasına ve hikâyenin içine girmesine yardımcı olur.



Resim 7: Firewatch

Daha önce de ifade edildiği gibi, bu tür kategorizasyonlar, arařtırmaların amacına hizmet etmesi bakımından farklılık ve çeřitlilik gösterebilmektedir. Bu çalışmanın sorduđu sorular, amacı, yöntemi ve dijital oyun literatürü doğrultusunda dijital oyunlar; yerleşik oyunlar, pratik oyunlar ve bağımsız oyunlar olarak üç başlık altında sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmanın temeli, dijital oyunların oynandıkları platformlar (PC, konsol, mobil) ya da türlerinden (bulmaca, yarış, spor vs.) ziyade, üretici (oyun geliştiricinin üretime başlamadan önceki amacı ve hedefi), üretim süreci (işgücü, zaman ve bütçe), oyuncu (demografik özellikleri) ve oynama deneyimine (oynama ediminin zamanı, mekânı ve oyun evreninin geçirgenliğine) dayanmaktadır. Yanı sıra, arařtırmaya katılan görüşmecilerin deneyimlerinin ve informal gözlemlerden edinilen bilgilerin bu sınıflandırmaya kaynaklık ettiğini belirtmek gerekir.

1.5. Dijital Oyunların Değerlendirilmesi

Çeřitli tanım ve yaklaşımlardan yola çıkarak, oyunun; kendi dünyası ve mantığı çerçevesinde kuralları olan, belirli bir düzen, zaman, mekân/uzam ile çerçelenmiş; gönüllü, özgür bir katılımı gerektiren ve iş olmayan, boş zaman içerisinde, keyif alınarak gerçekleştirilen bir etkinlik olması gerektiğini söyleyebiliriz. Daha geniş bir perspektiften

yaklaşarak, oyunun bir nevi yaşamı anlama ve açıklama yolu olduğunu ve bu bağlamda bir keşif sürecini de ifade ettiğini de belirtebiliriz. Bu ifade, yani oyunun yaşamın kendisiyle, gündelik yaşam pratikleriyle ve kültürel, ekonomik, politik ve toplumsal yapılarla olan ilişkiselliği, aynı zamanda oyunun ve oyun çalışmalarının önemini de vurgulamaktadır. Dijital oyunlar bu çerçevede geleneksel oyunlarla ortaklık sergilemekle beraber, teknoloji ve yeni medya dolayısıyla hipermetinsellik, etkileşimlilik gibi özellikleriyle olduğu kadar, üretim sürecine ilişkin profesyonel yapılanmalarıyla, bir endüstriye işaret etmeleri ve taşıdıkları meta değeri ile de geleneksel oyunlardan ayrılmaktadır.

Dünyada ve Türkiye’de oyun ve dijital oyun çalışmaları özellikle son yıllarda çeşitlilik kazanmaya başlamıştır. Pek çok farklı disiplin tarafından farklı yaklaşımlarla ve odak noktalarıyla akademik araştırmalara konu edildiği görülebilir. Bunların arasında dijital oyunları kavramlaştırmaya yönelik çalışmalar öncelikli olarak göze çarpmaktadır. Yani dijital oyunların ne olduğu, hangi kavramlar ve nitelikleriyle tanımlanacağı araştırmacıların öncelikli konusudur. Dijital oyunlar, anlatıbilim içerisinden mi incelenmeli, yoksa kendine ait bir oyun çalışmaları alanından mı ele alınmalı sorusuyla narratoloji-ludoloji ekseninde süregelen tartışmalar da basitçe bunu göstermektedir. Ardından, dijital oyunların içeriği, oyunun sanatsal niteliği, oyun-oyuncu ilişkisi ve dijital oyun endüstrisi üzerine yapılan araştırmaların alana katkı sağladığı görülmektedir.

Dijital oyunlar, kendimizi yeniden üretmek için günümüzde kullandığımız en önemli araçlardan biridir ve bu araçların üretim süreci ve çevresinde gelişen ilişkiler, içerisinde bulunduğumuz toplumsal yapıyla ilişkilenebilir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 18). Bu nedenle dijital oyunu, dijital oyun kültürünü ve endüstrisini çözümlerken; egemen bakış açısı ve gündelik yaşam içerisinde, kültürün bir parçası olarak, ideolojinin ortaya konulması gerekmektedir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 18). Dijital oyunun ve

endüstrinin toplumsal iktidar ilişkileriyle, kültürel ve gündelik pratiklerle ilişkiselliği bağlamında ele alınması için eleştirel ekonomi politik ve kültürel çalışmalar yaklaşımlarının gerekliliği de bu noktaya ortaya çıkar. Bu yaklaşımlardan faydalanılarak, dijital oyunlar farklı çalışmalarda, boş zaman aktivitesi, eğlence ve haz kaynağı olarak da sorgulanmıştır. Dijital oyunların hem dijital niteliği hem de büyük ölçüde geleneksel oyundan gelen özellik ve bileşenlerinin, endüstri ve üretim ilişkileri çerçevesinde nasıl bir dönüşüme uğradığı, halen kültürel çalışmalar ve ekonomi politik yaklaşımlarla ve bunların anahtar kavramlarıyla tartışılmaya devam etmektedir. Buna paralel olarak dijital oyun endüstrisi, emek rejimleri bağlamında da araştırmacıların dikkatini çekmeyi başarmıştır.

Dijital oyunların sanatla olan ilişkiselliği de yalnızca oyunlara yönelik nasıl bir yaklaşım sergilememiz gerektiğine değil, aynı zamanda dijital oyunların üretim sürecine, oyun geliştiricilerinin endüstride kendilerini nasıl konumlandıklarına ve yaptıkları işle ne tür bir ilişki kurduklarına yönelik, emek süreçleri bağlamında bir fikir edinmemize yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda ilerleyen bölümlerde dijital oyun endüstrisini yaratıcılık kavramı etrafında düşünmeye de zemin hazırlar.

Bu noktaya kadar dijital oyunu sanat, eğlence, boş zaman, çalışma zamanı kavramlarıyla birlikte düşünmek, dijital oyunu yalnızca bir kültürel meta olarak değil, kültürün ve gündelik hayatın içinden, onun bir parçası olarak açıkça kavramaya da olanak tanımaktadır. Bir kısmına değinmiş olduğumuz çalışmalar, oyunun ne olduğuna, ne tür bir haz ve eğlence kaynağı olarak görüldüğüne, dünyayı nasıl temsil ettiğine, nasıl bir emek sürecine işaret ettiğine ilişkin sorular sormuşlardır. Bu tarz soruların ekonomi politikten ve kültürden bağımsız düşünmenin mümkün olmaması, bu yaklaşımların ortak çabasını da gerekli kılmaktadır.

Basit bir örnekle açıklamak gerekirse, Türkiye’de üretilen ilk oyun *Keloğlan* (1989)

olarak bilinmektedir. Farklı oyun geliştirme merkezleri tarafından geliştirilen ve bunu takip eden oyunlar, *Dagger* (1990), *Umut Tarlaları* (1993), *İstanbul Efsaneler: Lale Savaşları* (1994), *Dual Blades* (2002), *Pusu: Uyanış* (2005) *Kâbus 22* (2006), *İstanbul Kıyamet Vakti* (2006), *Mount & Blade* (2008) şeklinde sıralanabilir. Bu oyunlar araştırıldığında, Türk kültürüne ve tarihine, özellikle de Osmanlı figürlerine ve Türk halk kültürüne ilişkin pek çok bileşene yer verildiği görülmektedir (Tüker vd., 2015). Aynı şekilde, oyunların üretim süreçleri, oynama edimine yönelik tercihler ya da endüstrinin küresel ve yerel gelişimi gibi konular da kültürel, ekonomik ve politik bağlamdan kopuk düşünülemez.

Bu doğrultuda araştırma kapsamında önceki başlıkta yapılan özgün sınıflandırma önerisi de boş zaman, eğlence, iş, çalışma, sanatsal nitelik gibi etmenler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kültürel bir meta olarak dijital oyunun üretim süreçlerine değinilecek sonraki başlık da, dijital oyun endüstrisini kültür ve yaratıcılık ekseninde ele alır. Yaratıcı endüstriler ve yaratıcı emek kavramının niteliği, bileşenleri ve özellikleri doğrultusunda çerçevelenen, tezin ikinci bölümünde, kapitalist üretim sürecindeki dönüşüm ve neoliberal ideoloji ekseninde oyun endüstrisindeki yaratıcı emek ve çalışma pratikleri incelenecek, yaratıcı endüstri alanlarının gelişim süreci ve oyun ekosistemindeki işlevi değerlendirilecektir.

2. BÖLÜM: DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ ve YARATICI EMEK

2.1. Kültür ve Yaratıcılık Ekseninde Dijital Oyun Endüstrisi

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran bir özelliğinin de endüstrileşmesi olduğunu belirtmiştik. Dijital oyun endüstrisi tüm dünyada hızla gelişen ve büyümekte olan bir sektörü ifade etmektedir. Henüz yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmasına karşın, film endüstrisiyle sık sık karşılaştırıldığı görülmektedir. İletişim teknolojilerinin ve teknolojik girişimlerin de hızlı gelişimi, dijital oyun endüstrisinin bu kadar kısa zamanda gerçekleşen yükselişini desteklemektedir. Oyun pazarı araştırmaları yapan Newzoo isimli şirketin verilerine göre, dijital oyun pazarı 2016 yılında 100 milyar dolara yakın bir büyüme gösterirken, 2018’de yaklaşık yüzde 13 oranında büyüme ile 138 milyar dolarlık bir sektör haline gelmiştir.¹⁰ Bu büyümeyi de yüzde 41 oranında mobil oyunlara borçludur. Söz konusu rakamlardan da anlaşılacağı gibi, gelişmiş ülkelerde dijital oyun yüksek kazanç getiren bir endüstri olarak görülmekte ve buna bağlı olarak da pek çok yatırımcının ve kamusal fonların ilgisini çekmektedir.

Dijital oyun endüstrisi, etkileşimli yapısıyla, günümüzde bilgiye dayalı ekonominin önemli bir parçasını oluşturur. Küreselleşme ve sermayenin bugünkü ulusaşırı mantığına da örnek teşkil eder (Kline, Dyer-Whiteford & de Peuter, 2003: 13). Dijital oyun pazarı, Güney Kore, Batı Avrupa ve Asya’nın belli bölgelerinde genişlerken; Japonya ve Çin’de de rekabet gücü yüksek şirketlerin pazara erişim konusunda belirleyici oldukları görülmektedir (Kerr, 2017: 177, 104). Başka bir deyişle, küresel oyun pazarında yayın ve dağıtım konusunda aktif belli başlı büyük şirketler eşik bekçisi rolü üstlenmektedirler (Kerr, 2017: 63). Oyun şirketlerinin faaliyetleri kültürel eğilimlerin yanı sıra genellikle yerel, ulusal politikalar ya da kanunlar tarafından şekillenmektedir. Dolayısıyla şirketler

¹⁰https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf

küresel bir söylem benimserken aslında yerel hareket etmektedirler. Bu nedenle Aphra Kerr, küresel oyunlar tanımlamasını sorgular (2017: 63, 200). Kerr'e göre, oyun endüstrisi, büyük şirketlerin, küresel olduğuna yönelik söylemlerine karşın, pazar, bölge, içerik gibi bağlamlarda pek çok sınırla karşılaştıklarından, küresel yerine, uluslararası veya ulusaşırı terimleri daha uygun düşmektedir (Kerr, 2017: 194).

Bu anlamda, dijital oyun endüstrisini, farklı coğrafi bölgelerin kendi ekonomik, politik ve kültürel koşullarında inceleyen çalışmalar önem taşır. Örneğin, Güney Kore ve Asya-Pasifik'te Jin'in *Korea's Online Gaming Empire* (2010) başlıklı araştırması, Larissa Hjorth ve Chan Dean'in *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific* (2009) başlıklı kitapları, Japonya'da Mia Consalvo (2016), Avrupa'da Dovey ve Kennedy (2006), Kerr (2002, 2006, 2017), Zackarisson ve Wilson (2012)'in oyun endüstrisi üzerine yaptıkları araştırmalar ve geliştirdikleri eleştirel yaklaşım ile Fung'un (2016a) Asya ve küresel oyun pazarını karşılaştırdığı çalışması, oyun endüstrisinin küresel, yerel ekonomi politik bağlamını ve kültürel adaptasyonu ortaya koymaları açısından elverişlidir.

Söz konusu araştırmaların da ortaya koymuş olduğu gibi, dijital oyun endüstrisinde üretim ve dolaşım faaliyetleri pek çok farklı sosyal, kültürel, ekonomik ve politik faktör tarafından şekillenmektedir. Şirket politikalarının yanı sıra, devlet politikaları, bölgesel ve yerel politikalar, vergi, kentler, ticari oluşumlar, yatırımlar, kuluçka merkezleri ve programlar bu etkenlerden bazılarıdır. Dijital oyun çalışmalarının dünyada filizlenmeye başladığı ilk yıllarda, araştırmacılar yoğun olarak bu küresel yapılanmayı odağa almışlardır (Herz 1997, Hayes, Dinsey, Parker 1995, Sheff 1993). Yine endüstri ile bağlantılı olarak dijital oyunların teknoloji ve kültür bağlamında inceleyen çalışmaların (Rushkoff 1999, Pool 2000, Kline, Dyer-Witthford & de Peuter 2003) literatüre katkı sağladıkları görülür.

Özellikle mobil oyunların dijital oyun pazarında gösterdiği hızlı büyümenin de etkisiyle,

ekonomik ve kültürel anlamda dijital oyunlara yönelik politik ilgi artmaya başlamış, endüstri politikalarının geliştirilmesiyle akademik alanyazın da genişlemiştir. Örneğin, toplumsal cinsiyet ve ırk odağında yapılan araştırmalar (Consalvo 2003, 2009, Nakamura 2009, Chess 2011, Jenson & de Castell 2010, Cassell & Jenkins 1998) ve oyun endüstrisinde emek süreçlerini inceleyen araştırmalar (Dyer-Witthof & de Peuter 2009, Schumacher 2006, Williams 2002, Kücklich 2009, Deuze 2007, Deuze, Martin & Allen 2007, Kerr 2006) bu açıdan dikkat çekmektedir.

Ekonomik açıdan sanat ve eğlence endüstrisinin ve dijital ekonominin bir parçası olarak yüksek getiri sağlayan bir sektörü betimlemesinin yanında, dijital oyun endüstrisinin sınırları, bulanık ve karmaşıktır. Görece genç ve heterojen yapısı nedeniyle, dijital oyun sektörü, farklı ülkelerde farklı endüstriyel kategoriler ve etiketler altında konumlandırılmıştır (Kerr, 2017: 2). Örneğin; İngiltere, Avustralya ve Avrupa'nın büyük bölümünde dijital oyun sektörü, yaratıcı endüstriler kategorisinde ele alınmaktadır. Avrupa Komisyonu (The European Commission) ise kültürel ve yaratıcı endüstriler (Cultural and Creative Industries/CCIs) adı altında dijital oyun sektörüne referans vermektedir (Kerr, 2017: 2). Yanı sıra, dijital oyun alanında çalışan akademisyenler de dijital oyun sektörünün bilgi, iletişim teknolojileri ve medya endüstrileri ayaklarına farklı biçimlerde vurgu yapan (ve yaratıcı endüstriler kavramına bir direniş niteliği de taşıyan) çeşitli kategoriler önerirler (Kerr, 2017: 6). Dijital oyun endüstrisi literatüründe bu anlamda en önemli tartışma zeminlerinden biri, kültür endüstrisi ve yaratıcı endüstri kavramları ekseninde yer almaktadır.

20. yüzyılda Fordizmin yerleşik hale gelmesi, üretimin örgütlenmesindeki değişimi ve sermaye birikim alanlarındaki genişlemeyi beraberinde getirmiştir. Buna paralel olarak da kültürel üretim, bağımsız ve özgün bir yaratım sürecini ifade etmekten uzaklaşmış, kültürel ürünler de tekrar edilebilir, çoğaltılabilir ve yeniden üretilebilir bir meta biçimi

olarak yeni bir sermaye alanına dönüşmüştür. Kültürel üretim alanının bu yeni düzenlenişine yönelik en bilinen eleştiri “kültür endüstrisi” kavramı aracılığıyla Frankfurt Okulu’ndan gelmiştir (Kaya, 2016: 45).

Kültür endüstrisi kavramını ilk olarak Adorno ve Horkheimer’in 1947’de yayımlanan *Aydınlanmanın Diyalektiği*’nde (2010) açıkladıkları görülmektedir. Kavram, kültürel alandaki üretim ve tüketim biçimlerinin endüstrileşmesi, standartlaşması ve metalaşmasına vurgu yapmaktadır. Buna göre, günümüzde kültür her şeye benzerlik bulaştırır. Film, radyo ve dergiler, bir sistem meydana getirirler ve her bir dal kendi içinde ve hep birlikte söz birliği içindedir (2010: 162). Tekel koşullarında tüm kitle kültürü özdeştir ve ekonomik açıdan en güçlülerin elinde standartlaşmaktadır (2010: 163). Birbirine benzeyen, standartlaşmış ve seri üretime girmiş kültürel metalar, kitleleri denetlemeye, boş zamanlarında bile üretimin birliğine uydurmaya yarar (2010: 167). Adorno ve Horkheimer’a göre (2010) kültür endüstrisi, endüstriyel olarak üretilmiş ticari eğlence ve sanat ile kitleleri uyuşturan, kandıran, direnmelerini engelleyen, kolonileştiren ve kendilerine bağımlı kılan bir yapıya sahiptir. Yani kitleleri eğlence, kaçış ve özgürleşme vaadiyle karşı koymaktan uzaklaştırarak aslında bir kurtuluş ve kaçış yolu sunmaktadırlar. Bu anlamda da kitleleri uyuşturur, homojenleştirir, tektipleştirir ve yaratıcı düşünceye alan bırakmazlar.

Ancak, 20. yüzyılda kültürel üretimin, teknolojik boyut kazanarak çeşitlenmesi ve sermaye döngülerine yeni biçimlerde eklemlenmesi, kültür endüstrisi kavramının açıklayıcılığını ve betimsel gücünü kaybetmesine neden olmuştur (Kaya, 2016: 46). Adorno ve Horkheimer’in kültür endüstrisi kavramsallaştırmasının sorgulanmaya başlanmasıyla, buna yönelik çeşitli eleştiriler gündeme gelmiştir. Kültürü, içerdikleri ve dışarıda bıraktıkları biçiminde sınırlandıran yaklaşımları (Smith & McKinlay, 2009: 4) ya da sanat ve politikanın ele alınışının sorunlu bulunması (Banks & O’Connor, 2009:

365) bu eleştiriler arasındadır. Özellikle kitleleri, medya karşısında pasif öznel olarak konumlandırmaları ve alt kültür- üst kültür ayrımı sebebiyle elitist bir çizgiye kaymalarından ötürü eleştirilen yaklaşım, bu eleştirilerden de beslenerek, düşünürlerin geliştirdiği ilk anlamıyla kalmamıştır. Bugün kültür endüstrileri, film, televizyon, radyo, kitap, gazete, dergi, müzik ve dijital oyunlarla beraber, reklam, halkla ilişkiler ve pazarlama endüstrilerini de içine alacak şekilde ifade edilebilir. Fransız sosyolog Bernard Miège, kavramı “kültürel endüstriler” şeklinde çoğul hale getirmiş ve metalaşmanın tümüyle olumsuz bir süreç olduğu görüşünden uzaklaştırmıştır. İngiliz sosyolog David Hesmondalgh ise sembolik formların üretim, dağıtım ve dolaşım süreçlerine doğrudan dâhil olan kurumlara odaklanmak amacıyla kavramı kullanmıştır (Kerr, 2017: 5). Kullanım amacının çeşitlenmesi ve tekil, başat bir sektörel yapıyı ifade eden kültür endüstrisi tanımlamasının çoğullaştırılmasıyla, 1980’lerle beraber kültürel üretim alanında standardizasyonun azalması, tüketim kalıplarının farklı ve çeşitli hale gelmesiyle beraber ortaya çıkan çok boyutlu bir kavram arayışı içerisine girilmiştir (Kaya, 2016: 46).

Nicholas Garnham (2005: 18), bugünkü anlamıyla kültürel endüstriler teriminin, Frankfurt Okulu’ndaki anlamının basit bir yeniden kullanılması olmadığını, sözü edilen yeni kullanımında Frankfurt Okulu’nun pesimist ve elitist yaklaşımını paylaşmadığını belirtmektedir. Buna göre “kültürel” terimi aslında iki anlam taşımaktadır. İlki, Frankfurt Okulu’nun kapitalist ekonomiye tümden, genel bir model olarak referans vermesinin yanında, “kültürel” terimi, bilgi ekonomisinden etkilenen biçimde, sembolik üretimin, dağıtımın ve tüketimin ekonomik yapısına ve dinamiklerine işaret etmektedir. İkinci anlamı ise, giderek artan biçimde yaratılan dikey ve yatay yoğunlaşma, kümelenme süreçlerini, küresel ölçekte bütünleşik bir ekonomik sektör olarak ele almaya işaret eder (Garnham, 2005: 18).

Kültür endüstrisi terimini, kültürün karmaşık yapısının üretimini açıklayabilmek adına

problemleri gören Miège'e göre, kültür endüstrisi fikri, teknolojik yeniliklerin sanatsal pratikleri nasıl dönüştürdüğünü anlamada yetersiz kalmakta, üretimdeki sınırlılıklar ve sorunlarla birlikte endüstriyi bir süreç olarak kavramaya yetersiz vurgu yapmaktadır (Hesmondalgh, 2008: 553). Miège'e ek olarak, Hesmondalgh (2008: 552- 553), kültür-ekonomi ve anlam- üretim arasındaki ilişkileri çeşitli teorik gelenekler ve kavramlarla değerlendirmeyi amaçladığı *Cultural and Creative Industries* başlıklı yazısında, Frankfurt Okulu'ndaki anlamıyla kültür endüstrisi terimini "parlak fakat kusurlu" bulduğunu ifade eder. Buna karşın, kültürel endüstriler yaklaşımı, medya prodüksiyonlarını da içeren kapitalist üretimin entegrasyon, yoğunlaşma gibi özelliklerinden ziyade, tekrar eden belirli dinamiklerini açıklayabilmesi açısından önemli bir konum oluşturmaktadır. Hesmondalgh, kültürel endüstrilerin, bir üretim sektörü için etiket olmaktan daha fazlasını ifade ettiğini söyler. Bu açıdan terim, Miège ve Garnham gibi sosyolog ve araştırmacıların geliştirmiş olduğu belirli prensipler temelinde, kültürel üretime yönelik bir yaklaşımı da belirlemektedir. Özetle, kültürel endüstriler kavramsallaştırması ile vurgulanmak istenen nokta, endüstrinin içindeki farklı üretim biçimlerinde ve sektörlerin işleyiş biçimindeki özgül ilişkilerin analizinde, sermayenin ortaklaştırıcı müdahalesini göz önüne almak gerektiğidir (Kaya, 2016: 47).

Kerr (2017: 4- 6), küresel oyun endüstrisini incelediği araştırmasında, Avrupa kültürel endüstriler yaklaşımının temsilcilerinden Hesmondalgh (2013), Bustamente (2004), Miège (2011) ve Garnham (2000)'ı takip ederek, dijital oyun endüstrisini kültürel endüstri olarak ele almaktadır. Bu yaklaşımın, endüstrinin yapısına ve şirketler arasındaki güç dengesizliğine dikkat çekmeye olanak sağladığını belirtir. Üretim organizasyonuna, çalışanların deneyimlerine, içerik ve metinlerin üretimine, kitlelere ve oyunculara yönelik düşünmeye olanak sağladığını savunmaktadır (2017: 4- 5). Kerr'e göre, dijital oyun endüstrisindeki ürünlerin aldığı biçimlerin çeşitliliği ve kültürel üretim sürecinin önemine de vurgu yapmak için, dijital oyunları kültürel endüstri olarak sınıflandırmak, bu

süreçlerde devletin, uluslararası kuruluşların ve kamusal aktörlerin, kültürel üretimde arabulucu, düzenleyici ya da destekçi olarak oynadıkları role odaklanma olanağı sağlamaktadır (2017: 5- 6).

Dijital oyun endüstrisinin, diğer kültürel endüstrilerle olan ortak noktaları arasında, içerik üretimindeki yüksek risk, yaratıcılık ve kâr arasındaki gerilim, yüksek üretim, düşük yeniden üretim maliyeti, oyunların yarı-kamusal yapısı ve pazar kıtlığının yapay inşası gösterilebilir (Kerr 2017: 5- 6, Hesmondalgh 2013: 26- 33). Aynı zamanda diğer kültürel endüstrilerle benzer stratejiler de benimsenmektedir. Diğer taraftan, dijital dağıtım, internet arabulucuları ve amatör içerik geliştiriciler açısından ve bu gelişmeleri etkin biçimde işletecek yeni iş modelleri geliştirilmesi açısından diğer kültürel endüstrilerden farklılaştığı belirtilmektedir (Kerr, 2017: 6). Dijital oyun endüstrisini kültürel endüstriler altında düşünen araştırmacıların ortak noktası, küreselleşme ve geç kapitalizm bağlamında kültür endüstrilerini daha geniş konumlandırma çabalarıdır (Kerr, 2017: 5). Kültürel endüstriler teriminin kullanılmasının temel nedeni, üretim, dolaşım ve tüketim pratiklerinde iktidar ilişkilerinin, politikaların, kontrol ve denetim mekanizmalarının analizini gerçekleştirirken eleştirel ekonomi politik yaklaşımı elden bırakmamak biçiminde okunabilir.

1982'de UNESCO'nun kültürel endüstriler üzerine çıkardığı sayıyla beraber kültürel endüstriler yaklaşımı, kamu politikalarında ilk kez görünür olmuştur. 1983'te Miège, ulusal ve uluslararası kültürel endüstrilerin gelişimde sanatsal ve entelektüel yaratım açısından ortaya çıkan problemler üzerine UNESCO için yazdığı raporda, kültürel kaynaklardaki uluslararası eşitsizliği ortaya koymuştur (Hesmondalgh, 2008: 554). Yine 80'li yıllarda, bireysel girişimciliği, özgürlüğü, özel mülkiyeti ve serbest pazarı savunan neoliberalizmin de yükselişe geçmesiyle, devlet politikalarının ve desteklerinin kültürel endüstrilere olan ilgisi kuvvetlenmiştir. Neoliberal düşünce ve politikalar ile kapitalizmin

enformasyon teknolojilerini, girişimciliği kucaklayarak, yeni, özgün, yaratıcı ve akışkan olana değer biçtiği görülmektedir. Dolayısıyla kapitalizmin bu evresinde yaratıcı, esnek ve girişimci karakterlerin ve bu karakterlerden oluşan bir toplumun yüceltilmesi söz konusudur. Bu amaç doğrultusunda da belirli politikaların oluşturulması ve girişimlerin desteklenmesi kaçınılmaz olmuş, yaratıcılık fikri, kamusal politik söylemin ve üretim sürecinin bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda 1990’larda bir politika aracı ve söylem olarak ortaya çıkan “yaratıcı endüstriler” terimi de insan yaratıcılığına bağlı bir grup endüstri olarak düşünülebilir (Lee, 2017: 2).

Yaratıcı endüstriler fikri, ekonomik fayda sağlama, büyüme amacıyla devletin yaratıcı girişimleri ve sektörleri desteklemesi bağlamında, 1990’larda Anglosakson ülkelerden yayılmış, yerel politikalarla uluslararası olarak benimsenmiştir. Dar tanımıyla yaratıcı endüstriler terimi Tony Blair’in 1997’de İngiltere’de iktidara geldiği dönemde, medya, sanat, tasarım ve dijital içerikle ilişkili yeni politikalar geliştirmek için kullanılmıştır. Ancak, Blair hükümetindeki politik söylemlerinden daha derin kökenleri vardır. Tıpkı kültürel çalışmalar gibi yaratıcı endüstriler de kültürü nasıl düşündüğümüzü şekillendiren bir kavramdır (Flew, 2012: 3).

DCMS (İngiliz Kültür Medya ve Spor Müdürlüğü/ Department of Culture, Media and Sport) tanımına göre (2001) yaratıcı endüstriler, “bireysel yaratıcılık ve yeteneği barındırarak, fikri mülkiyete dayalı biçimde istihdam ve refah yaratan endüstriler”dir. Buna ek olarak, kültürel ürünlerin kitlesel üretimi ve dağıtımı ile karakterize edilen kültür endüstrileri teriminin geleneksel olarak daha sofistike görülen sanatsal ürünleri ve yüksek değerli eserleri içerecek şekilde genişlettiği düşünülür ve dolaylı olarak katkı sağlayan dağıtım, yayın ve satış kanallarını da kapsar (Demir, 2014: 90- 91).

Bilim, teknoloji ve sanat alanında yatırım desteği sunan bir kuruluş olan NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts), DCMS’nin yaratıcı

endüstriler yaklaşımını, ticari öncelikli sektörler ve bunların çıktıları ile; kısmen ya da öncelikli olarak kamusal destekle geliştirilmiş sektörler arasında ayırım yapmaması gibi nedenlerden ötürü yetersiz bulur. NESTA, yaratıcı endüstrileri tanımlamak için hem birbiriyle kesişen hem de ayrışan dört gruptan oluşan bir model önermiştir. Bu modele göre ilk grupta “yaratıcı hizmet sağlayıcılar” yer alır. Bu grup, diğer kurumlara veya şirketlere hizmet sağlayan, reklam ajansları, tasarım danışmanlıkları, yeni medya ajansları gibi kuruluşları ya da grafik tasarım, mimari gibi alanları temsil etmektedir. İkinci grupta ise, moda tasarımcıları, dergi yayımcıları, film, televizyon şirketleri gibi fikri mülkiyet hakları korunan çıktılarının hedef kitleye dağıtımına yatırım yapan “yaratıcı içerik üreticiler” yer alır. Oyun, web, mobil içerik gibi etkileşimsel medya ve yayıncılık, bu grup için verilebilecek diğer örneklerdir. Üçüncü grupta, belirli bir zaman ve mekânda, belirli bir aktivite, performans deneyimi satan “yaratıcı deneyim sağlayıcılar” yer alır. Konser, festival organizatörleri ya da müze, galeri, kütüphane, turizm endüstrisi bu gruba örnektir. Son olarak dördüncü grupta yazarlar, fotoğrafçılar gibi, “yaratıcı özgünlük üreticileri” yer almaktadır. Söz konusu üreticiler görsel sanatlar, özel tasarımlar gibi, genelde kitlesel olarak üretilmeyen, kültürel ve yaratıcı değeri olan otantik eserlerin üretiminde, yaratımında veya satışında yer alanlar olarak tarif edilir (Flew, 2012: 24- 25).

NESTA'nın geliştirdiği bu modele karşın The Work Foundation, yaratıcı içeriği üreten ve dağıtan yaratıcı endüstrileri, yaratıcı ürün veya hizmetlerin dışa vurumsal değerini temel alarak farklılaştırmayı tercih etmiştir. Buradan da “Concentric Circles” modelini türetmiştir. Dört katmanlı halkalardan oluşan bu modelin çekirdeğinde, kültürel anlamı ve anlamayı genişleten, estetik, spiritüel, sosyal, tarihsel, sembolik ve otantik değeri de içine alan, dışa vurumsal değeri en yüksek olan “çekirdek yaratıcı alan” yatar. Sheakspeare'in eserleri buna örnek verilebilir. Ardından “kültür endüstrileri” gelmektedir. Bunlar telif hakkı tabanlı çıktıları olan, kitlesel olarak üretilen dışa vurumsal çıktılarını betimleyen kültür endüstrilerini ifade eder. Film, müzik, bilgisayar oyunları gibi

yaratıcı endüstriler bunlara örnektir. Üçüncü halkada ise “yaratıcı endüstriler ve aktiviteler” yer alır. Burada farklı olarak, dışa vurumsal değerin kullanımı, sektörün performansı açısından önem taşır. Son halkada ise “ekonominin geri kalanı”na yer verilmiştir. Bununla, yaratıcı endüstriler tarafından geliştirilen dışa vurumsal çıktıları sömüren ya da bunlardan fayda sağlayan üretim ve hizmet aktörleri kastedilmektedir. Bu modelde, belirli kültürel ve yaratıcı çıktıların, diğerlerine göre daha otantik ve değerli kabul edildiği söylenebilir. Örneğin bir Beethoven senfonisi, metal müziğe göre daha fazla dışa vurumsal değer taşımaktadır. Bu ayrım, yüksek kültür ve popüler kültür ayrıştırmasını çağrıştırmakta (Flew, 2012: 26-27) ve bu anlamda eleştiriye açık hale gelmektedir.

Tam olarak hangi endüstrilerin yaratıcı endüstri olarak tanımlanacağı ya da yaratıcı endüstrileri belirleyen temel nitelikler konusunda üzerinde uzlaşmış bir formül veya yaklaşım bulunmamaktadır. Yaratıcı endüstriler, klasik sınıflamalarda ayrık görülen ekonomik faaliyet alanlarını bir araya getiren bakış açısıyla oluşturulduklarından, nerede başlayıp nerede bittiklerini belirlemek için, yapılan işin veya ürünün özelliklerine atfedilen ayırt edici niteliklere başvurulur (Demir, 2014: 92):

Caves’in bu yöndeki sınıflandırma çabasına göre (aktaran Cunningham 2005: 286) yaratıcı endüstrilerin yedi karakteristik özelliği bulunur. Bunlardan ilki, tüketim öncesinde talebin veya ürünün tam olarak kestirilmesinin zorluğudur. Çünkü yaratıcı ürünler tüketicilerde soyut ve öznel tatmin yaratan “deneyim ürünleri”dir. İkincisi, belirli bir format içerisinde ya da çeşitli formatlar arası geçişlerle neredeyse sonsuz yaratıcı ürünün mümkün olabilmesidir. Üçüncü olarak yaratıcı ürünleri ortaya çıkaran üreticilerin işlerinden maddi olmayan şekillerde tatmin duymalarına rağmen yaratıcı faaliyetleri sürdürmek için muhasebe, pazarlama gibi can sıkıcı faaliyetlere bağımlı olmaları gelir. Nihai

ticari ürünün genellikle ekipler halinde üretilmesi bir diğer ayırt edici özellik olarak sayılır. Yaratıcı üretim için çoğunlukla farklı yetenekleri ve nihai çıktıdan farklı beklentileri olan kolektif karakterli yaratıcı ekipler kurmayı gerektirir. Yaratıcı ekiplerin çalışma koşulları ile ilişkili bir diğer ayırt edici özellik ise göreceli olarak kısa ve çoğunlukla kısıtlı zamanda farklı yaratıcı aktivitelerin koordine edilmesine ihtiyaç duyulmasıdır. Altıncı özellik, yapımcılar ya da diğer içerik üreticiler tarafından yapılan değerlendirme sonucunda yaratıcı üreticilerin düzey olarak farklılaşan beceri düzeylerine sınıflanmasıdır. Yaratıcı endüstrileri belirleyen son ortak özellik ise yaratıcı aktivitelerin sonucunda ulaşılan kültürel ürünlerden pek çoğunun uzun dönemde telif vb. kazanç getirisi (Demir, 2014: 92).

Hesmondhalgh, Oakley, Lee ve Nisbett (2015: 131), yaratıcı endüstri yaklaşımının ekonomik büyümeye odaklı, birey merkezli olduğunu ve kültürel üretimi toplumsal bir süreç olarak görmekten ziyade kültürel girişim nosyonunu merkeze alan bir yaklaşım olduğunu belirterek yaratıcı endüstriler kavramsallaştırmasını eleştirirler. Buna göre yaratıcı endüstri kavramı, ekonomik gelişmenin bir aracı olarak kültürel yaşama müdahaleyi gerekli kılmış, gündelik yaşam kültürünün ticari üretimi rolünü üstlenmiştir (Hesmondhalgh vd. 2015: 186). Aynı zamanda Hesmondhalgh (2008: 552), yaratıcı endüstriler teriminin eleştirel analizi reddettiğini düşünmektedir. Kerr (2017: 179) de yaratıcı endüstriler tanımını fazla geniş ve hantal bulmakta, yazılım şirketleri ile estetik ve etkileşimli içerik ya da metin üreten şirketler arasında ayırım yapmanın faydalı olduğunu savunmaktadır. Yanı sıra, yaratıcı endüstri yaklaşımının bu endüstrilerin ulusal gelire katkısının altını çizdiğini, bu yüzden de kültürel endüstrilerin ekonomi ve kültüre vurgu yapmasının aksine, yaratıcı endüstriler teriminin ekonomik yaklaşımlardan temellendiğini belirtmektedir (Kerr, 2017: 178, 6).

Yaratıcı endüstriler yaklaşımına yönelik eleştirilerin kökeni temel olarak, kültürel önceliklerin ekonomik önceliklere doğru kaymasına yönelik endişeden kaynaklanmaktadır. Oysa Banks ve O'Connor (2009: 367), kimi durumlarda bu doğru olsa da, bunu kültür ve ekonomi karşıtlığını besleyen bir girişim olarak okumak zorunda olmadığımızı belirtirler. Bunun yerine, modern kültürel üretimin kültür ve ekonomi momentlerinin birbirine nasıl eklemleneceğine ilişkin bir sorgulama girişimi olarak okumanın daha yararlı olacağına altını çizerler.

Zaman zaman kültürel endüstriler ve yaratıcı endüstriler terimlerinin eş anlamlı olarak kullanıldığı görülmektedir. Her ne kadar aralarında devamlılık söz konusu olsa da Cunningham, yaratıcı endüstriler teriminin “yeni ekonomi” ve bunun ilişkili olduğu karakteristik özelliklerin altını çizdiğini belirtir. Etkileşimsellik, kişiselleştirme, ağlar, işbirlikleri ya da kümelenmeler gibi günümüzdeki anahtar etmenleri düşündüğümüzde, teknolojik ve kurumsal yeniliklerin, yeni ilişkisellikler doğurduğu görülmektedir. Hedef kitlelerle, kamuyla olan bu yeni ilişkilene biçimleri, artık merkezi medya üretiminin ve gerçek zamanlı kamusal tüketimin kitlesel modellerine dayalı değildir (Cunningham, 2002: 58- 59).

Kültürel endüstriler ve yaratıcı endüstriler kavramsallaştırmalarının bir tartışma içerisinde olduğu açıktır. Kültürel endüstriler terimi, kültür endüstrisinden farklılaştığı savına karşın, Frankfurt Okulu'ndan aldığı temel doğrultusunda, kültürel alandaki üretim ve tüketimde özellikle teknolojik gelişmelere paralel olarak meydana gelen farklılıkları açıklamak konusunda kapsayıcı ve güncel olmaması bağlamında eleştirilmektedir. Diğer yandan; Hesmondalgh, Garnham ve Miège öncülüğünde yaratıcı endüstriler teriminin de neoliberal politikaları temsil ettiği düşüncesinde temellenen, ekonomiyle olan ilişkisi ve “yaratıcılık” söylemine yaptığı vurgu nedeniyle eleştirildiği görülmektedir. Bu açıdan “kültürel ve yaratıcı endüstriler” gibi terimlerin önerilmesi, bu yaklaşımlar arasında

arabuluculuk sağlanmasına yönelik girişimler olarak da okunabilir (Kerr, 2017: 178). Özellikle, dijital oyunlar söz konusu olduğunda, kavramlar üzerindeki bu tartışmanın kültür, yaratıcılık, endüstri ve bunların temsil ettikleri arasındaki gerilime işaret ettiği görülmektedir (Kerr, 2017: 179). Bu gerilime teknolojiyi de eklemek mümkündür. Ancak, bu noktada teknolojiyi yegâne belirleyici olarak kabul etmek teknolojik belirlenimciliğe yol açacaktır. Dolayısıyla teknolojiyi, nötr olmayan, içerebileceği gibi dışlayıcı da olabilen fakat politik ve kültürel faktörler kadar önemli bir bileşen olarak ele almakta fayda vardır (Kerr, 2017: 14). Bu nedenle dijital oyun endüstrisinde üretim, dolaşım ve tüketim sürecinin yalnızca teknoloji değil, farklı ekonomik, politik ve kültürel faktörler tarafından biçimlendiğini vurgulamak gerekir.

2.1.1. Yaratıcılık

Yaratıcılık, Orta Çağlarda genellikle yaratıcı Tanrı veya onun yarattıklarına atıfta bulunmak için kullanılırken, 18. yüzyılda belirli bir insan özelliği veya becerisi için geniş ölçüde kullanılmaya başlanmıştır. 19. yüzyılda sanata verilen önemle beraber, yaratıcılık büyük ölçüde ressamlar ve yazarların eserleriyle bağdaştırılmış, yaratıcı deha, özgünlük ve aşkın değerini kazanmıştır. Ancak, İkinci Dünya Savaşı ardından yaratıcılık, profesyonel sanatların dışındaki insanlarla özdeşleştirilmeye başlanmıştır (Haiven, 2016: 143). Günümüzde yaratıcılık terimi, sürekli, köklü değişiklik yapma, yenilenme ve iskelet değiştirme ihtiyacı çağrışımlarıyla, esneklik ve güvencesizlik çağı ile bağlantılıdır. Rekabetin ve kısa vadeli kârlılığın ötesini görmek ve piyasalara devlet dışı müdahale ihtiyacını anlamak için yaratıcılık gerekir (Haiven, 2016: 139). İşçilerden, şirketlerinin yaratıcı tutkularını ve yeteneklerini benimserken, şirketlerini daha rekabetçi kılmak için yaratıcı fikirleriyle katkıda bulunmaları beklenir (Haiven, 2016: 144). Bu anlamda yaratıcılık fikri, kapitalizmin akışkanlığına, bireyselleşme, güvencesizlik, risk alma gibi ilkelerine hizmet eder ve uyumlanır. Bir kavram olarak yaratıcılığın muğlaklığı, tamamen

ölçülebilir olmayışı nedeniyle kapitalizm için değerlidir. Böylece her zaman biraz daha fazla yaratıcı olabilecek ya da yeterince yaratıcı olmayabilecek ekonomi aktörlerini yöneten, disipline edici bir söylem olarak iş görür (Haiven, 2016: 145).

Yaratıcılığın bu muğlak ya da örtük, açık olmayan doğası aynı zamanda yaratıcılık kavramının kişisel ve insana özgü karakterine atıfta bulunur (Lee, 2017: 3). Yaratıcı bir işe -örneğin bir sanat eserine- değer biçmenin ya da yaratıcı eseri tanımlamanın zorluğu da buradan kaynaklanır. Yaratıcı eser, üreticisinden ayrı düşünülemeyeceğinden, yaratıcı çalışma da, üreticisinin sermaye haline getirdiği yaratıcılığı dolayısıyla ürettiği değeri oluşturmaktadır. Hye-Kyung Lee (2017) buna “yaratıcı-değer” demektedir. Yaratıcılığın koparılamayacak çalışanın ürüne tanımladığı, oluşturduğu ve tahsis ettiği değeri ifade eder. Bu değer üretim sürecinde, iktisadi sermaye yatırımı gibi diğer gereksinimler daha az önemli görünmektedir. Lee’ye göre, yaratıcılık tarafından yön verilen içinde bulunduğumuz bilişsel ekonomide, parasal ve estetik değer birleşmiştir. Bu noktada, yaratıcı endüstrilerin insanı merkeze aldığını savunan söylemi, bir kültürel üretim süreci olmasının yanında, toplumdaki ekonomik aktiviteyi de ifade eder. Çünkü böyle bir savunu, emeğin ciddi anlamda önemsizleştirildiği neoliberal politikaları yeniden üretme ve meşrulaştırma potansiyeli taşımaktadır. Lee, yaratıcı endüstrilerin söyleminden iki temel sonuç çıkarır. İlki, hem sanatsal hem de genel anlamda yaratıcılığın, işgücünden ayrılamayacağıdır (Lee, 2017: 3). İnsana içkin olan yaratıcılığın, üreticisinden ve işgücünden ayrıştırılamıyor oluşu; yaratıcı emek söz konusu olduğunda, yalnızca ortaya çıkan ürünün oluşturduğu değer değil, aynı zamanda üreticinin öznelliğini içeren “yaratıcı-değerin” sömürsünden bahsedebilmeye olanak tanır. Lee (2017: 4) ikinci olarak, ancak yeterli iş güvencesi, yaşam kalitesi ve kolektif anlamda toplumsal refahı sağlayabilen toplumsal ve ekonomik ortamda yaratıcılığın beslenebileceğini, yeniden üretilebileceğini ve zenginleştirilebileceğini vurgular. Bunun yalnızca kendi emeğini yeniden üretebilecek kazancı elde edemeyen sanatçılar için değil, genel anlamda gittikçe

daha uzmanlaşmış, esnek, girişimci, soyut anlamda yaratıcı olması beklenen işgücü için de geçerli olduğunu ekler.

Yaratıcılık, kapitalizmin de arzuladığı biçimde, işi, bir geçim kaynağı olmakta öte, tutku, onaylanma ve tatmin kaynağı olarak; kendi kişiliğimizi de bir sermaye kaynağı olarak (insan sermayesi) içselleştirmemizi sağlar (Haiven, 2016: 149). Aynı zamanda başarısızlık karşısında kendinden başkasında hata aramayan çalışanların oluşması ve böylece kapitalist sisteme içkin problemlerin gizlenmesi için ideal bir fikirdir, fakat bununla sınırlı değildir. Bu haliyle piyasa aklının ve pratiklerinin ötesine geçemeyen yaratıcılık nosyonunun taşıdığı potansiyeli, neoliberal aklın ve sermayenin bunu nasıl çürüttüğünü, Alex Means (2014: 304) hatırlatmaktadır:

Yaratıcılık, müşteriye özgü olandır, sermayenin içinde gömülü olan ancak onu her zaman aşan, toplumsal keşif ve birlikte çalışma için ortak yetidir. Yaratıcılık kapitalist sömürü ve gasbın iletişimsel vektörleri içinde, mücadelenin ve inatçı bir fazlalığın eksenini temsil eder. Sermaye, denetimi sağlamak ve müşterek temelinde insan yaratıcılığının meyvelerine el koymak ve onları ele geçirmek için çabaladığında yaratıcılığı ve böylece kendi değerlenmesinin ve yeniliğinin kaynağını kurutma tehlikesini yaratır (Means, 2014: 299).

Ancak yaratıcılığın neoliberal akla tabi kılınmasıyla, bilgi bir metaya, mülkiyet biçimine, yaratıcılık da toplumsal birlikte çalışma ve demokratikleşmeye yönelik bir müşterekten ziyade, çoğunlukla eğitsel ve şirketsel yönetim aracılığıyla ehlileştirilen ekonomik bir yeti olarak konumlanmıştır (Means, 2014: 311). Yaratıcılık kavramıyla, tıpkı girişimci olmak, çalışkan olmak, risk almayı ve fırsatları değerlendirmeyi bilmek gibi nitelikler ile hem emek gücüne hem de belirli bir öznelliğe, karaktere atıfta bulunmaktadır.

Max Haiven (2016: 136, 142), yaratıcılık anlatılarını, yaratıcı endüstrileri ve ilk kez

2008’de Davos’taki Dünya Ekonomik Zirvesi’nde Bill Gates tarafından açıklanan “yaratıcı kapitalizm” kavramını inceler. Bu bağlamda yaratıcı kapitalizm fikrinin; her bireyin içinde gizli olan yaratıcı, girişimci ruhu ortaya çıkarmak için dijital ekonominin sunduğu fırsatları “yakalayabilir” olmayı, serbest piyasanın kararsızlıkları ile insan ruhunun dinamik ve eşsiz unsuru olarak görülen yaratıcılık fikri arasında bağ kurmayı tarif ettiğini belirtir.

Yaratıcı endüstri ve yaratıcı ekonomi kavramları, aslında çoğu zaman birbirinin yerine kullanılan kavramlardır. Ancak Hesmondhalgh vd. (2015: 56), yaratıcı ekonomi kavramının belli bir endüstri grubundan ziyade devletin beceri, yetenek ve girişime desteği bağlamında, bilgi ekonomisinin amaçlarına daha derinden bağlı olduğunun altını çizmekte, ayrıca yaratıcı ekonomiyi emperyalist bir terim olarak görmektedir. Belirginleşmiş ve en yeni biçimiyle yaratıcı ekonomi söylemi, artık emeğin üretimden azledildiği ve fikirlerin değer yarattığı bir dünyada yaşadığımız argümanına dayanmaktadır (Bulut, 2014a: 221). Bu argümandan yola çıkarak tüm insanların yaratıcı olmasına karşın, yalnızca belirli bir grubun yaratıcılığını kullanarak geçimini sağladığı ve geriye kalanların yaratıcı ekonomi kavramında dışlandığı ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle yaratıcı ekonomi ve yaratıcı endüstri kavramlarının farkını vurgulamak önem taşır.

Bu çalışmada, yaratıcı endüstri terimi, belirli bir işgücünü değil, endüstri grubunu ifade etmek adına, yaratıcılık kavramının muğlaklığı da akılda tutularak eleştirel bir yaklaşımla kullanılmaktadır. Yaratıcı endüstriler yaklaşımına yönelik eleştiriler bir bakıma kabul edilirken, kavramın ekonomik vurgusunun, kültürel arka planı ya da sermayenin müdahalesini görmezden gelmeyi kaçınılmaz kılmadığı düşünülmektedir. Yanı sıra, yaratıcı endüstrilere yönelik eleştirel bir yaklaşımın; dijital oyun gibi yaratıcı, görece özerk, eğlenceli ve işin bireysel kimlik ile özdeşleşme boyutunun son derece yüksek olduğu endüstrileri, çalışanların perspektifinden ele alma çabasında, “içeriden” bir bakışa

olanak sağladığı düşünülmektedir. Aynı zamanda yaratıcılık kavramına tutunmak adına yaratıcı endüstriler terimi elverişlidir. Çünkü yaratıcılık söylemi bu endüstrilerde ve emek süreçlerinde merkezi bir rol oynamaktadır. Daha da önemlisi kolektif bir mücadele zemini oluşturabilme potansiyeli olduğu düşünülen yaratıcılık kavramı, pek çoğumuzun bugün bulanık ve hatta gereksiz bulduğu mücadelenin neye karşı ve nasıl örgütleneceğine dair sorulara ışık tutar. İnsana içkin, devredilemez ve alıkonulamaz niteliğiyle, yaratıcılığı sermayenin ve sömürünün denetiminden kurtarmak, belki de bir parçamızı özgür kılmak anlamı taşır.

Çalışmada dijital oyun geliştiricilerin emek süreçlerine odaklanıldığından, yaratıcı endüstrilerden bahsederken akılda tutulması gereken bir mesele de, bu endüstrilerde gerçekleştirilen tüm çalışmaların yaratıcı olup olmadığına ilişkin tartışmadır. Başka bir deyişle, örneğin “bir reklam ajansı yaratıcı bir endüstri içerisinde tanımlanırken, reklam ajansında çalışan muhasebecinin emeği, yaratıcı emek, yaratıcı bir iş olarak mı kabul edilmelidir?” sorusu (Flew, 2012: 13), her ne kadar yaratıcılık kavramının muğlaklığından ötürü çelişkili olsa da yaratıcı endüstri politikalarını ve bu politikalara yönelik eleştirel bir zemine olanak yaratan yaratıcı emek kavramını tartışmaya açması bağlamında önemlidir.

2.2. Kapitalist Üretim Süreci ve Emeğin Dönüşümü

Kapitalizm her zaman, kârı maksimize etme gibi yegâne bir amaca hizmet etmişse de, zaman içerisinde bu amaca yönelik politika ve yöntemlerinin dönüştüğü görülmektedir. Bu dönüşüm temelinde de kapitalizmin belirli evrelerinden söz etmek mümkündür. Batı sömürgeciliğinin erken dönemi olarak da düşünebileceğimiz, coğrafi keşiflerle başlayan ve yaklaşık 18. yüzyıl ortalarına kadar devam eden kapitalizmin ilk evresi, “merkantil evre” olarak adlandırılmaktadır. Ardından, makinalaşma ve fabrikasyon üretimin hayata geçirildiği “endüstriyel kapitalizm” denilen evre gelir. Sanayi kapitalizmi olarak da

bilinen bu evre, 18. yüzyılın sonlarına doğru teknolojik buluşlara paralel olarak üretimin ve ticaretin genişlemesiyle beraber düşünülmektedir. Söz konusu endüstriyel kapitalizm döneminde basitçe, kas gücü ve beyin gücü ayrılmaya başlamıştır. Fabrikalar üretimin ana merkezi olmuş, el aletleri ile zanaatkarlık, buhar gücünün kullanılmasıyla beraber sahneden kalkmış, bunların yerini makineler ve otomatik üretim sistemleri almıştır (Törenli, 2003: 203). Kapitalizmin endüstriyel evresinin tarihsel karşılığı, Fordist modeldir. Dolayısıyla ürünlerin standartlaşması ve büyük fabrikalarda kitlesel üretime odaklanması, bu evrenin temel özelliklerindedir. Bu evrede iş bölümü, bilginin kutuplaşması ile şekillenmiş, emek ise akıl ve yaratıcılıktan yoksun olması ve değişim değeri formunu varsayması sebebiyle işçinin öznelliğinden ayrılarak gitgide daha soyut bir hal almaya başlamıştır (Vercellone, 2005: 5- 6).

Endüstriyel kapitalizmin 20. yüzyılın son çeyreğinde krize girmesiyle başlayan ve devam eden üçüncü bir evreden söz edilebilir. Bilginin öneminin artması ve hızla yayılmasından kaynaklanan dönüşümle, Carlo Vercellone, bugün de içerisinde bulunduğumuz bu evreyi “bilişsel kapitalizm” olarak tanımlamaktadır (2005: 6). Temel olarak küreselleşme ve teknolojik gelişmelere vurgu yapılan bu yeni evre, odağa alınan meseleye göre “uluslararası kapitalizm”, “yeni kapitalizm”, “çağdaş kapitalizm” ya da “geç kapitalizm” gibi pek çok farklı biçimde de adlandırılmaktadır. Vercellone (2005: 2) “bilişsel” kavramının, sermaye-emek ilişkisinin doğasındaki değişimi ve sermaye birikiminin bağlı olduğu mülkiyet biçimlerinin değişimini vurguladığını belirtir. Tiziana Terranova (2015: 165- 166), bilişsel kapitalizmi, “Marx’ın tarif ettiği endüstriyel kapitalizm modeli ve Fordizm krizi sonrasında, yaşayan emeğin karakteristiğindeki değişim üzerine yapılan araştırmalar sonucunda, 1990’larda formüle edilen “gayri-maddi emek” kavramından türeyen, Marksist teorideki yeni bir gelişme” olarak tanımlamaktadır. Bu evrede, öznellik üretimi ekonominin temelini oluşturmaya başlamış; emek ise deneyimler, duygular, duyular ve hizmetlerin üretimiyle ilişkilendirilmiştir. Dolayısıyla Terranova, bilişsel

kapitalizmde emeğin, insan ilişkilerine bağlı, toplumsal bir biçim aldığına dikkat çekmektedir.

Bilişsel kapitalizm kuramının kökleri, İtalyan “otonom” Marksist harekette, Gilles Deleuze ve Félix Guattari’nin eserlerinde, Michael Hardt ve Antonio Negri’nin ortak çalışmalarında ve Michel Foucault’nun biyopolitika çalışmasında bulunabilir (Peters & Bulut, 2014: 32). Bilişsel kapitalizmin bu ana kuramcıları, kapitalizmin yeni evresini, maddi olmayan varlıkları temel alan yeni bir birikim rejiminin oluşturduğunu söylerler. Bu yeni evre, fikri mülkiyet hakkı kavramından çıkan ve fikri mülkiyet haklarıyla tatbik edilen yeni teknolojilerin geliştirdiği “maddi olmayan emek”, “zihin emeği” ya da “dijital emek” olarak ifade bulabilen yeni emek biçimlerini temel almaktadır. Bu noktada dijital iletişim teknolojilerinin artık insan zekâsını temel alarak, katılıma açık üretim süreçleri temelinde eski endüstriyel üretim ve emek süreçlerinden farklılaşmasında oynadığı rolden hareket edilmektedir (Peters & Bulut, 2014: 40). Bu anlamda bilişsel kapitalizm, üretimin giderek sayısallaşmasına, enformasyonelleşmesine dayanan, maddi olmayan ekonominin yükselişine bağlı olarak yükselen bir küresel ekonomik sistem karakteristiği sergilemektedir. Bu küresel yapısıyla ilişkili olarak, Web 2.0 teknolojilerinin desteklediği sosyal medya, sosyal ağlaşma ve sosyal üretim tarzının ortaya çıkışıyla da bağlantılı düşünülebilir (Peters & Bulut, 2014: 41).

Yann Moulier Boutang (2011: 56- 58), bilişsel kapitalizmi endüstriyel kapitalizm ile karşılaştırdığımızda hala içinde bulunduğumuz dönüşümü gözlemleyebileceğimiz üç temel nokta olduğunu belirtmiştir. Yeni birikim rejimi bunlardan ilkidir. Endüstriyel evrede makine ve kol emeğinin organizasyonu ile temellenen bir birikim sistemi söz konusuysa, bilişsel kapitalizmde birikim düzeni bilgi ve yaratıcılık üzerinden ilerleyen maddi olmayan yatırım formlarıyla düzenlenmektedir. İkinci olarak, üretim biçimleri, ilişkileri ve üretimdeki ilişkiler, teknolojik gelişmelerin paralelinde, endüstriyel

kapitalizmden farklılaşmaktadır. Üretim ve tüketimdeki dönüşüme de bağlı olarak bilişsel kapitalizmi diğer evrelerden ayıran son nokta ise sömürü biçimlerinde ortaya çıkan dönüşümlerdir.

Bu çalışmada sömürü, Karl Marx'ın *Kapital*'de tanımladığı gibi artı-değer dolayımıyla anlaşılmaktadır. Marx'a göre artı-değer, üretim sonucu ortaya çıkan ürünün değerinin, hem üretim araçları için harcanan ücreti hem de üretimdeki emek gücü için harcanan ücreti içeren sermaye değerini aşan kısmı ifade eder ve sömürü de bu noktada açığa çıkar (2013: 212). Buna göre artı-değer oranı, emek gücünün sermaye tarafından ya da işçinin kapitalist tarafından sömürülme derecesini ifade etmektedir (2013: 217). İşçinin aldığı ile yarattığı değer arasındaki farkı sömürerek artı-değer elde edilmektedir (Harvey, 2012: 140). Emegün örgütlenmesindeki değişim, küreselleşme ve neoliberal politikalar eşliğinde sömürü tarzlarında da dönüşüme yol açmıştır. Bilişsel kapitalizm evresinde sermayenin, hayatı ekonomik değer hiyerarşisine göre düzenleyerek, toplumsal yaşamı bir bütün olarak yaratması, yatırım yapması ve sömürmesi söz konusudur (Hardt & Negri, 2011b: 11). Sömürü bugün artık üretici bir işlev olmaya değil, salt bir tahakküm aracı olmaya eğilimlidir. Günümüzde, çeşitli bağlamlarda ve biçimlerde hareketlilik, esneklik ve risk tarafından belirlenen çalışma ve yaşam tarzları, tüm dünyada sömürü ve üretimin kapitalist rejimleri tarafından her zamankinden daha ciddi bir şekilde dayatılmaktadır (Hardt & Negri, 2011b: 68).

Kapitalist üretimin emek rejimlerindeki¹¹ zaman ve mekân bağlamındaki dönüşüm ve yaratıcı endüstriler çerçevesinde, çalışanların sadece basit metalar değil, kültür, bilgi, duygulanım ya da öznellik üretiminde buldukları düşünülürse; sömürünün de daha esnek ve yoğun gerçekleştiği söylenebilir. Örneğin Papadopoulos, Stephenson ve Tsianos

¹¹ "Emek rejimi" kavramı, emegün geçirdiği bu dönüşümü, kapitalizmin içine girdiği dönüşümle, üretim noktasını, içine gömülü olduğu diğer yapılarla beraber düşünme çabasını ifade etmektedir (Yücesan-Özdemir, 2014: 35).

(2008: 232), esnek ve güvencesiz bir çalışma ve yaşam biçimini ifade eden prekaryalaşmanın, çalışma ve boş zaman ayrımının bulanıklaşması bağlamında öncelikle zaman, üretim ve tüketim düzeyinde işleyen, yalnızca işgücünün değil gündelik hayatın da sürekliliğini içeren bir sömürü biçimi olduğunu söylerler. Bu anlamda sömürünün neoliberal bir biçim aldığı belirtilir (Papadopoulos vd. 2008: 246). Benzer şekilde Pierre Bourdieu (2017: 113) de prekaryalaştırmayla beraber gelen, genel ve sürekli güvencesizlik durumunu amaçlayan yeni bir hâkimiyet biçimini tanımlamak üzere “esnek sömürü” (flexploitation) kavramına değinir. Esnek sömürde güvencesizliğin doğal gibi görünen ve kendi kendisini meşrulaştıran bir rekabet oluşturmasıyla direnişlerin parçalanarak itaat ve kabullenmenin sağlanması söz konusudur. Boutang’e göre (2007: 13) prekaryalaşma, esnek ve güvencesiz çalışma, girişimcilik, yaratıcılık gibi kavramların işlediği bilişsel kapitalizmin temel özelliklerinden biri; emek gücü yerine yaratıcı gücün sömürülmesidir. Dolayısıyla bilişsel kapitalizmle beraber yalnızca ekonomik değil, kültürel ve duygulanımsal sömürü tarzlarının iç içe geçerek daha yoğunlaştığı söylenebilir.

Kapitalizmin bu yeni evresi, bilgi ve enformasyon teknolojileri ve dijitalleşmeyle de ilişkili olarak, iş bölümündeki, emek ve sömürü süreçlerindeki dönüşüm etrafında anlam kazanmaktadır. Ancak bu noktada kapitalizmin söz konusu dönüşüm sürecini bilgisayar/bilişim teknolojileri devrimine indirgemek önem taşır (Vercellone, 2005: 7). Bu yeni ekonomik rejim, yalnızca teknolojik yenilikler, girişimler ya da rekabet gibi ekonomik olgulardan daha fazlası ile ilişkilidir (Jessop, 2004: 166). Dolayısıyla, kapitalizmin içerisinde bulunduğumuz bu yeni evresini tartışırken, teknolojik belirlenimci bir yaklaşımdan kaçınmak gerektiği ortaya çıkmaktadır. Kapitalizmin bilişsel karakterini, bilişim teknolojileriyle birlikte gündelik yaşamın, zaman, mekân ve emeğin örgütlenmesindeki, denetim ve gözetim mekanizmalarındaki ve sömürü biçimlerindeki dönüşümleri, mümkün olduğunca birlikte ve etkileşimli biçimde

düşünmeye çabalamak anlamlı olacaktır. Bu nedenle kapitalizmin dönüşümünü, ekonomik, politik, kültürel, duygulanımsal boyutlarıyla etkileşimli biçimde tartışmak gerekir. Kapitalizmin bilişsel ve iletişimsel boyutunun, onun yeniliğindeki çok önemli bir kısmı vurguladığı açıktır. Teknolojik gelişmelerin yanında küreselleşmenin politik bir proje olarak ortaya çıkmasını sağlayan neoliberalizm ve neoliberal ideoloji etrafında şekillenen toplumsal tahayyül tarzları, bu yeniliğin bir diğer boyutunu oluşturur (Emirgil, 2010: 225).

20. yüzyılın son çeyreğinde, kapitalizmin içine girdiği krize yönelik devreye sokulan politikaları ifade eden neoliberal politikaların temelinde, sermayenin özgürce dolaşımı, özelleştirme politikaları ile özel mülkiyet önündeki engellerin ortadan kaldırılması yatmaktadır. Neoliberal politikaları İngiltere’de Margaret Thatcher, ABD’de Ronald Reagan ve Türkiye’de Turgut Özal döneminde gerçekleştirilen uygulamalarda gözlemek mümkündür. Neoliberal politikalarla ve neoliberal ideolojiyle beraber esneklik, güvencesizlik, bireyselleşme, girişimcilik, piyasalaşma gibi ilkeler ön plana çıkmaya başlamıştır. Örneğin, emek mücadeleleri ile kısaltılan iş saatleri, bu sefer sermaye sahipleri tarafından işçiden en kısa sürede en yüksek verimi elde etmek için yoğunlaştırılmaya başlanmıştır (Uca, 2016: 28). Bireysel girişimleri destekleyen çeşitli ulusal politikalar geliştirilmiş, esnek ve güvencesiz çalışma koşulları tüm iş alanlarında yaygınlaştırılmıştır.

1980’li yıllarda devreye sokulan neoliberal politikalar, emeğin esnekleşmesi ve yeni iletişim teknolojilerinin gelişimine paralel olarak kapitalizmin üretim yapısında ve üretim ilişkilerinde yaşanmaya başlanan dönüşümün bir parçası olarak görülebilir (Vatansever & Gezici-Yalçın, 2016: 35). Bu dönüşüm, yaratıcılığı da odağa almakta ve emek koşullarındaki dönüşümle de ilişkilendirilmektedir (Demir, 2018: 176). Yaratıcı endüstrilerin de ortaya çıkışı bu politikaların bir uzantısı olarak görülmekte ve belirtildiği üzere yaratıcı

endüstri yaklaşımının eleştirildiği temel noktayı da bu ortaklık oluşturmaktadır. Başka bir deyişle, esnek, güvencesiz çalışmanın, rekabet, bireyselleşme, yaratıcılık ve girişimcilik söylemlerinin yaygınlaştırılmasında ve buna bağlı olarak sömürünün gizlenmesinde, yaratıcı endüstriler özellikle talep ettikleri emek biçimleri itibariyle önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada da yaratıcı endüstri kavramına yönelik söz konusu eleştirel yaklaşımın kökleri tam da bu noktaya uzanır. Çalışmada vurgulanmak istenen temel nokta, neoliberal ideolojinin sadece devletleri ve ekonomileri değil bireyleri ve ortak aklımıza dâhil olarak dünyayı anlama, açıklama ve yaşama şeklimizi de biçimlendirmekte olduğudur. Bunu da arzularımıza, çıkarlarımıza ve seçme özgürlüğümüze hitap ederek yapmaktadır (Rutz ve Balkan, 2016: 20).

Ürün odaklı geleneksel sektörlere kıyasla, yaratıcılığı vurgulayan süreç odaklı yaratıcı endüstrilerde, istihdam pratiklerinin incelenmesi için yaratıcı, sanatsal ya da yetenek odaklı çalışma yaşamına ve sundukları fırsatlar ve eşitsizliklere daha yakından ve bütüncül bir yaklaşımla bakmak gerekir (Demir, 2018: 176). Bu sebeple, kapitalizmin dönüşümünü, neoliberal ideolojiyi ve politikaları, ekonomik, politik ve kültürel düzlemde bir arada düşünmek yerinde olacaktır.

Bu bağlamda kapitalizmin yeni ruhunu hem öncekilerden ayıran hem de neoliberal ilkelerden biri olan esneklik kavramı, ekonomi politik ve kültürel çalışmalar arasındaki köprüyü daha net görmeye de yardımcı olur. Öyle ki kapitalizmin bu yeni ruhunu tanımlamak için kullanılan terimlerden biri de “esnek kapitalizm”dir. Richard Sennett’e göre (2013: 9), esnek kapitalizm sözüyle nitelenen bugünkü sistemde, işçilerden hızlı hareket etmeleri, her an değişime hazır olmaları, sürekli olarak risk almaları, düzenlemelere ve formal prosedürlere giderek daha az bağlı kalmaları istenmektedir. Burada altı çizilen, bu yeni kapitalizmin sadece yeni ekonomi politikaları değil, buna paralel olarak yeni bir emek sürecini, yeni bir zihni (düşünce biçimini) ve karakteri talep

etmesidir.

1980'ler sonrasında kapitalizmde yaşanan dönüşüm, beraberinde emek sürecinin örgütlenmesinde gerçekleşen mekânsal ve zamansal bir dönüşümü, kol emeği- kafa/zihin emeği ayrımını ve ücretli- ücretsiz emek tartışmalarını gündeme getirmiştir. Emek süreçlerinin fabrika düzleminin sınırlı alanından ve çalışma zamanından çıkıp, toplumun yaşamsal alanlarına ve tüm yaşam zamanına yönelmesi bu dönüşümün merkezinde yatar (Yücesan-Özdemir, 2014: 35). Hardt ve Negri (2011a: 110) bu yeniden örgütlenmeyi açıklarken günümüzde hâkim üretim biçiminin; fikirler, bilgi, iletişim biçimleri ve ilişkiler gibi maddi olmayan mallar ürettiğini savunur. Geleneksel anlamıyla ekonominin sınırlarından taşan üretim, doğrudan kültür, toplum ve siyasete yayılır. Dolayısıyla üretilen yalnızca maddi mallar değildir artık, aynı zamanda gerçek toplumsal ilişkiler ve yaşam biçimleridir. Hardt ve Negri bu üretim türüne “biyopolitik” diyerek, bu ürünlerin toplumun bütününe yayılmasını vurgularlar. Biyopolitik üretim kavramıyla anlatılmak istenen; Fordist süreçlerde olduğu gibi üretimin, üretim bandının etrafında mesai saatini dolduran kol emekçisinin çalışmasıyla ve geleneksel iş ve işçi figürleriyle değil, merkezsizleşme, iş ve yaşam arasındaki mesafenin daralmasıyla ifade bulmasıdır (Özmkas, 2015: 24). Bu maddi olmayan kültürel ve enformasyonel metaların içeriğinin üretimi, “maddi olmayan emek” kavramına işaret etmektedir. Hardt ve Negri (2011a: 123), maddi olmayan emek süreçlerinde de emeğin maddi boyutunu gizlememek adına yine “biyopolitik” teriminden yola çıkarak “biyopolitik emek” kavramını kullanmayı tercih ederler. Biyopolitik emek kavramıyla, emek anlayışının sadece ücretli emekle sınırlı olmayışı, insanın yaratıcı kapasitesinin tümünü ifade ettiği vurgulanmaktadır (Hardt & Negri, 2011a: 119).

Maddi olmayan emeğin bir boyutunu, özellikle kâr amaçlı platformlarda sosyal medya aktiviteleri için kullanılan “dijital emek” kavramı oluşturmaktadır. Christian Fuchs'un da

belirttiği üzere, dijital emeğin işaret ettiği sosyal medya platformlarında geçirilen zaman, ekonomik değer ortaya çıkaran üretici zaman olduğundan, basitçe tüketim veya boş zaman olarak tanımlanamaz (2015: 98). Bu açıdan Fuchs, ekonominin merkezinde yer alan ve doğası gereği ekonomik değer ile bağlantılı olan emeği anlayabilmek için zaman ve mekânın önemine değinerek, bunların, toplumsal değişimin önemli boyutları olduğunu söyler. Emeğin belirli mekânlarda gerçekleştiği ve belirli zaman devrelerinde harcandığı düşünülürse, kapitalizmin kaynağı olarak zaman, mekân ve emek ilişkisi açıklık kazanmış olur (Fuchs, 2015: 24). Fuchs (2015: 22) dijital emeği, dijital medyanın varlığı, kullanımı ve uygulaması için gereken kolektif emek gücünün bir parçası olarak konumlandırır ve bunu tanımlayanın, ortak türde bir meslekten ziyade katkı yaptıkları sanayi ve onları sömüren sermaye olduğunu belirtir.

Maddi olmayan emeğin bir diğer boyutunu ise üretim noktasını kapsayan, aşan ve tüm hayata içkin olan “duygulanımsal emek” oluşturur (Yücesan-Özdemir, 2014: 119). Duygusal (emotional) ve duygulanımsal (affective) emek kavramları çoğu zaman birbirlerinin yerine kullanılırlar da farklı kavramsallaştırmalardır. İlk olarak Arlie Russell Hochschild’ın *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling* (1983) çalışmasında kullandığı “duygusal emek” kavramı, işyerinde duyguların ücret karşılığı alınıp satılan birer metaya dönüşmesini vurgular. Duygusal emek, ücretli işin parçası olarak yapılan, müşterilerin çıkarlarına hizmet ederek artı-değeri arttırmak amacı güden bir duygu yönetimi olarak ifade edilebilir. Diğer taraftan Hardt ve Negri’ye ait bir kavramsallaştırma olan “duygulanımsal emek”, duyguların metalaşmasını, iş yerini aşan ve tüm yaşama sirayet eden bir bütünlük içinde anlamlandırmayı vurgular (Yücesan-Özdemir, 2014: 117). Hardt ve Negri’ye göre zihinsel olgular olan duyguların aksine, duygulanımlar hem bedene hem zihne aittir ve belirli bir beden haliyle birlikte belirli bir düşünce halini de ifade eder. Hardt ve Negri, duygulanımsal emeği, rahatlık, esenlik, tatmin, heyecan ya da tutku gibi hisleri üreten ya da işleyen bir emek türü olarak

açıklarlar. Örneğin güler yüzlü hizmet olarak duygulanımsal emek, uçuş görevlilerinin, fast-food çalışanlarının, çağrı merkezi çalışanlarının işlerinde gözlemlenebilir. İşverenlerin, çalışanlarda asli vasıf olarak eğitimi, hal ve tavırları, karakteri ve sosyal becerileri ön plana çıkarması, duygulanımsal emeğin önemini de gösterir (2011a: 122). Bu anlamda duygulanımsal emek, her türlü toplumsal ilişkinin ve iletişimin artık kapitalist üretim sürecinin bir parçası haline gelmiş olması ve emeğin tümüyle sermayeye tabi olmasıyla birlikte düşünülebilir (Yücesan-Özdemir, 2014: 119).

Benzer şekilde Maurizio Lazzarato (2017: 159- 162), enformasyon ekonomisini aynı zamanda duygulanımsal kuvvetlerin ekonomisi olarak da kavrayabileceğimizi ortaya koyar. Bu yeni ekonomide sermayenin merkezinde duygulanım ve öznellik üretiminin yattığından bahseder. Enformasyon ekonomisi ayırt edici biçimde duygular, arzular ve zaman arasındaki ilişkiyi artık fabrika disiplini yoluyla değil, açık bir alanda öznellikler arasında ayırım yapmaksızın herkesin, duygularını ve arzularını kâr üretimine yönelterek bizzat nasıl örgütlendiğini gösterir. Lazzarato (2017: 63), Felix Guattari'nin 1970'lerde geliştirdiği kapitalizm eleştirisi çerçevesinde ekonominin örgütlenmesinde duygulanımsal kuvvetlerin önemine dikkat çektiğini anımsatır. Guattari o dönemdeki çalışmalarında, kapitalist girişimin ücretli olmayan etkinliklere yayılmaya başladığını ortaya koymuş, kapitalizmin artık sadece emeği değil bir bütün olarak toplumu sömürdüğünü açıklamıştır. Örneğin ev kadını okulda, tüketici markette, izleyici ise ekran karşısında çalışmaktadır. Başka bir deyişle kapitalizm artık “emek zamanı”nı sömürmekle yetinmemekte, “yaşam zamanı”nı sömürmektedir.

Duygulanımsal ve dijital emek kavramlarıyla ilişkili olarak Michel Foucault'nun *Biyopolitikanın Doğuşu*'nda (2008) bahsettiği “insan sermayesi” kavramı da bireyin kişiliğinin “girişimci”, “rekabetçi” gibi betimlemeler ile sermaye haline getirilmesini açıklamaktadır. Bu bağlamda canlı bir varlık olarak insanın biyolojik özelliklerinin, hatta

duygulanımlarının sermaye haline getirildiği yeni bir alandan bahsedilebilir (Özmkas, 2015: 24- 25). Hem insan sermayesini hem de duygulanımsal emeği açıklamayı kolaylaştırmak için “umut emeği” (hope labor) kavramına bakılabilir. Umut emeği süreci, ücretsiz emeğin bir türü olarak gelecekte iş fırsatları doğurması umuduyla maddi bir karşılığı olmadan, çoğunlukla deneyim veya teşhir amaçlı işi ifade etmektedir (Kuehn & Corrigan, 2013: 10). Linux gibi açık kaynak kodlu yazılımları geliştirmek, sosyal medyada çevrimiçi/dijital emek ya da dijital oyunlarda mod yapımı gibi süreçleri örnek gösterebileceğimiz umut emeği, genellikle sosyal üretim, geleceğe yönelik bir yatırım yapma gibi ikincil motivasyonlardan beslenir (Kuehn & Corrigan, 2013: 10). Daha çok sosyal medyadaki içerik üretimi etrafında örülen umut emeği kavramını önemli kılan mesele, bireylerin kendi yaşamları üzerinde kontrol sağladıklarına ilişkin yanılsamada yatar. Başka bir deyişle yeni kapitalist ekonomik sistemde yeterince girişimci olmamak, kendine yeterince yatırım yapmamış olmak, yeteri kadar sıkı çalışmamış olmak, yeterince yaratıcı olamamak gibi bireylerin kendi öznelliklerine ilişkin olarak algıladıkları “yetersizlikleri”, sömürüyü içselleştirmeye, gizlemeye ve meşrulaştırmaya yaramaktadır.

Özetle, 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren, kapitalizmin kârı maksimize etme konusundaki politikalarında bir dönüşüm gerçekleştiği söylenebilir. Bunda küreselleşme ve teknolojik gelişmelerin önemli bir rolü olmuştur. Çeşitli kavramlarla (bilişsel, yeni, esnek, çağdaş, geç, vb.) ifade edilebilecek kapitalizmin bu evresinde, bilgiye erişimin kolaylaşması, hızla yaygınlaşması, coğrafi mesafelerin bu bağlamda öneminin azalması söz konusudur. Zaman ve mekân ile ilişkilene biçimlerindeki dönüşüm, emek süreçlerine de kaçınılmaz olarak yansımıştır. Emek, fabrikadan ve katı mesai saatlerinden taşarak, bilgi ve yaratıcılık odaklı, insan ilişkilerine ve insan sermayesine bağlı, dijital, duygusal, duygulanımsal, zihinsel bir boyut kazanır ve yaşamın tüm zaman ve mekânına yayılır. Çalışma zaman ve mekânının esnekleşmesiyle bir yandan iş ve boş zaman ayrımı bulanıklaşırken diğer yandan çalışanların karakteri iş ile özdeşleşerek kendisi (bedeni,

duyguları, zihni) sermayeye dönüşür. Buna bağlı olarak sömürü de farklı boyutlarda yaşamın tüm alanına daha yoğun ve örtük biçimlerde yayılır.

2.3. Yaratıcı Emek ve Çalışma

Dijital ve duygulanımsal emek gibi, maddi olmayan emeğin bir boyutunu da yaratıcı emek oluşturur. Yaratıcı emek, daha çok yaratıcılıkla özdeşleştirilen zihinsel, bilişsel ve kültürel bir üretim sürecini, esnek ve güvencesiz çalışma biçimini ve sıkça kişinin emek sürecine kendini adanmasını içermektedir. Yaratıcı emeğin önemi, kendisine gereksinim duyan yaratıcı endüstrilerde sömürünün çok daha yüksek oranda hissedilmesiyle alakalıdır. Dolayısıyla yaratıcılık, kapitalizmde bilgi ve beceri gibi hem inşa edilen öznelğin hem de arzulanan emek gücünün niteliğini ifade etmektedir.

David Hesmondhalgh (2008: 563), yaratıcı endüstri politikalarını eleştirmek için yaratıcı emekten başlanabileceğini söyler. Emeğin güncel kapitalizm ve neoliberal politikalarla içine girdiği dönüşüm, yaratıcı endüstriler açısından da önem taşır. Yaratıcı emek, genellikle yaratıcı endüstrilerde, yaratıcı bir üretim sürecini betimlemek için kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Hesmondhalgh ve Baker (2011: 9), yaratıcı emek terimini dar anlamıyla, kültürel endüstrilerdeki yaratıcı çalışmanın bir çeşidi olarak kullanırlar.

Terry Flew (2012: 102- 103), yaratıcı emek ve kültürel üretim arasındaki ilişkiyi; yaratıcı çalışmanın doğası gereği çekici olup olmadığı ve yaratıcı çalışma ile işin ya da kurumun içerdiği bürokrasi arasında süregelen gerilim açısından ele almaktadır. Flew, yaratıcı sürecin özerklik, uyumsuzluk ve belirsizlik özellikleri nedeniyle, bürokrasi ile çeliştiğine işaret etmektedir. Kurumların bu gerilimi azaltmak adına ürettiği çözümler arasında, yaratıcı ekibi ayrı bir bölüm olarak organize etmek, yarı-özerk küçük çalışma ekipleri kurarak bürokrasiyi hafifletmek, çalışanları genellikle kısa süreli kontratlarla veya

freelance (serbest) çalıştırmak sıralanabilir. Bu stratejiler, güvencesiz çalışma ve prekaryalaşmayı da beraberinde getirmektedir.

Bugün pek çok eleştirel teorisyen, yaratıcı endüstrilerdeki özellikle enformasyon teknolojileriyle ilişkili işlerin, yüksek derecede güvensizlik, geçicilik ve uzun çalışma saatleri içerdiğini ortaya koymuşlardır. Burada eleştirilmesi gereken temel mesele, bireyin kendi kendisini sömürmesi (self-exploitation) olarak ifade edilmektedir. Başka bir deyişle çalışanın işini çok sevdiği gerekçesiyle işine kendini adanması ve böylece kendi kendisini, fiziksel ve duygusal dayanıklılık sınırlarının ötesine geçmeye zorlaması söz konusudur (Hesmondhalgh & Baker, 2011: 6).

Yaratıcı emeğin mesleki kimlikle özdeşleşme derecesinin yüksekliği ve işten alındığı varsayılan kişisel haz, bu sektörlerde gönüllü olarak uzun mesailerin ve yıkıcı bir iş yükünün kabulünü, iş ve özel yaşam arasındaki sınırların bulanıklaşmasını kolaylaştırmıştır. Aynı şekilde yaratıcı sektörlerdeki “bohemlikle girişimcilik karışımı zihin yapısı” ve yapılan işin yüksek eğitim gerektirdiği için en baştan sunduğu sınıfsal ayrıcalık hissi, bu mesleklerde çalışanların istihdam güvencesizliği, düşük ücret, görevler arası geçişkenlik ve sendika vb. temsil mekanizmalarından yoksunluk gibi olumsuz koşulları gönüllü olarak kabullenmesi sonucunu da getirmiştir (Vatansever & Gezici-Yalçın, 2016: 51).

Frédéric Lordon (2013: 77), ücretli emekçilerin gitgide kendiliklerinden çalıştıklarına dikkat çekerek, bunu “gönüllü kölelik” yani, köleleştirilenlerin köleliğe razı olmaları ile ifade eder ve ekler:

Etienne de La Boetie, köleliğe alışmanın, insanın köle olduğunu unutmasına yol açtığını hatırlatır. Bunun sebebi insanların mutsuz olduklarını “unutmaları” değil, bu mutsuzluğa çaresiz kader diye, hatta herkesin eninde sonunda varacağı hayat

tarzı diye katlanmalarıdır. Kölelik, köleleştirilenlerin hayal gücünde, ancak üzüntü duygusunu kölelik fikrinden koparabildiği takdirde başarılı olur- zira kölelik fikri açıkça bilinç düzeyine çıktığı zaman, isyan tasarıları doğurabilir pekâlâ (Lordon, 2013: 11- 12).

Yaratıcı çalışmanın tam anlamıyla gerçek bir çalışma değilmiş gibi görünmesi (Beck, 2003: 3), çalışanların kendi çalışma süreçleri ve ürün üzerinde denetim sahibi olduğu görüşü, bu alandaki emek sürecini bir fabrika işçisinin emeğinden ve kapitalist sömürden bağımsız gibi göstermektedir. Cohen'e göre, yaratıcı endüstrilerde çalışanlar o kadar kendiliğinden motivedirler ki, az ücret karşılığında uzun saatler çalışarak, kariyerlerini sürdürmek için belirsizliği ve riski kabullenerek kendilerini işe koşarlar (2014: 57). Dolayısıyla, yaratıcı çalışanlar kendi kendini sömüren olarak kabul edilerek sermaye neredeyse ipten kurtarılarak, sömürünün gerçek ilişkileri maskelenirken; bu sömürüyü saptamak, iktidarın işlediği sayısız şekli açığa çıkarır (Cohen, 2014: 58).

Yaratıcı endüstrilerde çalışmak, pek çok kişinin arzuladığı, hayal ettiği ve hedeflediği bir konum olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun geliştiriciler için de söz konusu olan bu durumu ortaya çıkaran çeşitli faktörler vardır. Yaratıcı endüstrilerdeki çalışma kültürü, işe duyulan sevgi ve tutku, bu faktörler arasında sıralanabilir. Burada yapılan işin, rutin ya da memnun edici olmayan, sıkıcı, "diğer" işlerden ayrı tutulması ve aynı zamanda işsizliğin muhtemel gölgesi, yaratıcı emek sürecini -özellikle de kaybedecek bir şeyi olmayanlar için- cazip kılmaktadır (McRobbie, 2016: 78). Yaratıcı endüstrilerde çalışmaya yönelik arzu, bu endüstrilerdeki çalışma kültürüyle de bağlantılıdır. Eğlenceli çalışma mekânları, iş ve oyunun iç içe geçtiği emek süreci, heyecan ve azim, özerk çalışma, kendini adamanın başarının kaynağı olarak görülmesi, sosyal ağlar kurabilme imkânı ya da yeniliklere olan açıklık gibi etmenler, söz konusu çalışma kültürünün bir parçasıdır.

Yaratıcı emek süreci, içerisinde yaratıcısından, emekçisinden bir parça ve özgünlük taşır. Bu açıdan yaratıcı emek, yaratıcılık kavramının kendisiyle beraber gelen özerklik, özgünlük ve özgürleşim olanağını ve neoliberal ideolojiye paralel, girift, yoğun bir sömürüyü bir arada barındırmaktadır. Yaratıcı emek sürecinde; hayatı tasarlama ve yaratma, üretim süreçleriyle iç içe geçmektedir (Artun, 2014: 19). Diğer taraftan, yaratıcılığın her bireyde var olduğu düşünüldüğünde, yaratıcı endüstrilerde, bireyin ilk ihtiyacı olan şeyin iktisadi sermaye olarak görülmemesi, çalışanlara fırsat eşitliği sunulduğu izlenimini uyandırmaktadır. Bu da yaratıcı emek sürecinde başarının, yeterince yaratıcı, girişimci, yenilikçi olan bireyler için eşit derecede ulaşılabilir olduğu düşüncesine, bireyselleşmeye ön ayak olurken bir taraftan da rekabeti meşrulaştırır.

Yaratıcı emek sürecinde, çalışanların yaratıcı ve duygusal potansiyellerini ortaya koyabilecekleri, “özgür düşünce ve güdülerini” gerçekleştirebilecekleri eğlenceli, hoşgörülü ve açık çalışma ortamlarının sağlanması (Cohen, 2014: 58), çalışma motivasyonunda “kendini gerçekleştirme”nin önemli rol oynaması ve yapılan iş ile özdeşleşme düzeyinin yüksek olması, çalışmanın romantikleştirilmesini de beraberinde getirir. Çalışmanın romantikleştirilmesi, “sevdiğin işi yap” ya da “sevdiğin işi yapıyorsan çalışmış sayılmazsın” gibi popüler söylemler ile pekiştirilmektedir (Tokumitsu 2015, Duffy 2016). Bireylerin, kendi adına çalıştıkları, çalışma yoluyla kendini gerçekleştirdikleri ve bunu görece özerk ve eğlenceli ortamlarda “gönüllü” olarak yaptıklarına ilişkin görüş, yaratıcı emeğin sömürü ilişkilerinden, denetim ve kontrol mekanizmalarından azade olduğu düşüncesini doğurmaktadır. Bu durum, yaratıcı emek sürecinde bireyselleşmenin¹² yoğunlaşmasına, kolektif düşünce ve hareketin olanaklarının kısıtlanmasına yol açarken, sömürünün gönüllü bir görünüm almasını, olumsuz çalışma koşullarının normalleşmesi ve içselleştirilmesini de beraberinde

¹² Sosyolojik olarak bireyselleşme, insanların giderek artan biçimde kendi kendilerinin mikro-yapıları haline geldikleri, kendi kendilerini bir yapı olarak biçimlendirmeleri ve bunun için de yoğun öz-denetim pratikleri geliştirmeleri gerektiği anlamına gelmektedir (McRobbie, 2016: 17)

getirmektedir.

Yaratıcı emek ve çalışmanın bu noktada neoliberal ilkelerle olan bağı daha da görünür hale gelmektedir. Dolayısıyla esneklik, güvencesizlik, bireyselleşme, girişimcilik ve yenilik kültürü gibi neoliberal ilkelerin, çalışma koşullarını nasıl dönüştürdüğünün yanı sıra, taşıdığı toplumsal riskleri ve yaşam biçimlerimize, düşünme şeklimize, hayallerimize, korkularımıza nasıl işlediğini anlamaya çalışmak önemlidir. Bunun için takip eden başlıklarda, kapitalist üretim sürecinde -özellikle dijital oyun endüstrisini de kapsayan, kültürel ve yaratıcı üretimin alanına işaret eden yaratıcı endüstrilerde- söz konusu ilkelerin yaratıcı emek sürecini ve çalışanları nasıl etkilediği tartışılacaktır.

2.3.1. Esneklik

Yaratıcı emek ve çalışma açısından esneklik en temel kavramlardan biri olarak görülmektedir. Yaratıcılık ve esneklik çoğu zaman birbirlerine eşlik eden iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Esnek çalışma da yaratıcılık gibi neoliberal ideoloji çerçevesinde yüceltilen ve olumlanan bir söylem içerisinde kurgulanır. Esneklik denildiğinde ilk olarak çalışma saatlerinin esnekliği akla gelse de aslında zaman, mekân, ücret, istihdam, iş, vasıf gibi pek çok boyutta karşımıza çıkabilmektedir (Standing, 2015: 19). Örneğin, piyasaya bağlı olarak ücretlerdeki esneklik, talepteki değişikliklere odaklı olarak çalışanların ücretlerinin değişkenliğini ifade eder. Bu da kapitalizm açısından kısa vadeli ekonomi hedefleriyle, piyasaya bağlı olarak değişime ve dönüşüme her daim açık olunmasıyla tutarlılık sergiler. Esnek istihdam ise, kapitalizmin piyasadaki talebe göre istihdam düzeylerinde değişimlere ihtiyaç duyması doğrultusunda kurum ve kuruluşların benimsediği politikalara işaret etmekte ve sonraki başlıkta açıklanacak olan istihdam güvencesizliğine yol açmaktadır.

Esnekliğin bir diğer boyutu ise iş esnekliğidir. Bu da çalışanların şirketin ihtiyaçları

doğrultusunda farklı işlerde çalıştırılmasını ifade eder. Örneğin dijital oyun stüdyosunda çalışan bir görsel tasarımcının, ihtiyaç olduğu takdirde yönetsel veya bilişsel başka işleri de gerçekleştirmesi, çalıştığı işin esnekliğini göstermektedir. Bunun için de vasıflarda esneklik önemli rol oynamaktadır. Çalışanların vasıflarının kolayca ayarlanabilmesini içeren vasıfların esnekliği (Standing, 2015: 19) özellikle yaratıcı emek söz konusu olduğunda, yaratıcılığın ölçülebilirliği olmaması sebebiyle daha belirgin hale gelebilmektedir. Yaratıcı endüstrilerde çalışanların çoğunlukla açık ve net iş tanımlarının bulunmaması da bu esneklik biçimleriyle beraber düşünülebilir. Kısacası kapitalizm, esnekliğe farklı biçimlerde ihtiyaç duymaktadır. Yaratıcı emeğe yatırım yapılarak değer üretilmesi, çalışma, üretim ve tüketim anlamında akışkan ve yeni, hızlı ve adapte edilebilir olma hali, esneklik ve esnekliğin sözü edilen boyutlarıyla da ilişkilidir.

Zygmunt Bauman, “esneklik”in günümüzün savsözü olduğunu söyler: “Esneklik güvence garantisiz olmayan, sıkı bağlar ya da ileride yükselme ümidi sunmayan, zaman sınırlı ya da esnek sözleşmelerden, önceden haber vermeksizin ve tazminatsız işten çıkarmalardan başka bir şey vaat etmeyen işler demektir”. Dolayısıyla çalışanlar da genellikle vazgeçilmez olmadıklarının, işlerinin ya da pozisyonlarının geçiciliğinin farkındadırlar (Bauman, 2017: 236). Mark Banks (2007: 36) de kültürel endüstrilerde esnek bir çalışan olmanın aslında kişinin ticari çıkarları desteklemek için ne gerekiyorsa yapması gerektiği anlamına geldiğini belirtmektedir. Çoğunlukla daha uzun çalışma saatleri veya sosyal olmayan saatler gerektirdiğini, ek sorumluluklar, şirket talepleri doğrultusunda yer değiştirme ve kişinin kendisini iş dışı bağlılıklarının ötesinde ve üzerinde, şirketin ticari zorunluluklarına adanmasını gerektirdiğini söyler.

Yaratıcı emek sürecinde, yaratıcı çalışmanın doğasında olduğu kabul edilen esneklik; çalışma saatleri ve disiplininde (biçiminde/tarzında) yaygın biçimde görülmektedir. Özgünlük, özerklik ve özgürlük anlatılarıyla örülü yaratıcılık kavrayışı, güvenceli, uzun

soluklu, katı mesai saatleri olan veya alışlagelmiş çalışma mekânlarıyla bağdaşmaz. Bunun yerine riskli, yenilikçi, bireysel, değişken ve güvencesiz çalışmayla örtüşür. Uzun çalışma saatleri, geçicilik, kendini adama ve gönüllü çalışma, yaratıcı emeğin özelliklerini tarif eder ve esnekliğin de bir parçasıdır.

Esnek çalışma saatlerinin; çalışanlara kendilerine daha fazla zaman ayırabilmeleri ve yaratıcı üretim sürecinde ihtiyaç duyulduğu savlanan “özgür çalışma” olanağı sağladığı düşüncesiyle, pek çok çalışan tarafından gerekli olduğu düşünülmektedir. Buradan hareketle, esnek çalışmanın yaratıcılıkla da ilişkili olarak özgürlük ve bağımsızlık çağrışımları olduğu söylenebilir. Bu, yalnızca çalışma zamanının değil, boş zamanın da organizasyonunu içermektedir. Yaratıcı endüstrilerde, esnek çalışma saatlerinin, çalışanlar açısından gündelik hayatlarını daha özgür biçimde planlayabilme olanağı sağladığı düşünülebilir. Tüketiciler açısından ise günün her saati her yerden çeşitli hizmetlerden faydalanabilme imkânı yaratır. Bu açıdan esneklik aslında çalışma zamanından ve koşullarından çok daha fazlasını dönüştürmektedir (Crary, 2015: 39).

Esneklik her ne kadar özgürlüğü, bir yere veya bir şeye bağlı kalmamayı ve seçeneklerin bolluğunu çağırırsa da Sennett (2013: 11), esnek kapitalizmin karakter konusunda bazı soruları karşımıza çıkardığını vurgular: “Sabırsız, mevcut ana odaklanan bir toplumda, hangi özelliğimizin kalıcı değer taşıdığına nasıl karar verebiliriz? Kısa vadeye kilitlenmiş bir ekonomide nasıl uzun vadeli hedeflere sahip olabiliriz? Her an parçalan ve sürekli olarak yeniden şekillenen kurumlarda, karşılıklı sadakat ve bağlılık nasıl sürdürülebilir?” Bu sorular sayesinde esnekliğin yalnızca iş, çalışma ya da ekonomi ile değil, yaşam biçimleriyle ve kapitalizmin ihtiyaç duyduğu öznelliklerle ilişkili olduğu anlaşılmaktadır. Sennett (2013: 51), değişime açık olmayı ve koşullara ayak uydurabilmeyi, özgür eylem için gereken karakter özellikleri olarak gördüğümüzü ve değişme yeteneğimiz sayesinde özgür olduğumuzu düşündüğümüzü belirtir. Ancak, günümüzde yeni ekonomi-politiğin,

özgürlüğe duyulan kişisel arzuya ihanet ettiğini söyler. Bürokratik rutine karşı isyan ve esneklik arayışı, bizi özgürleştirecek koşulları yaratmak yerine, yeni iktidar ve kontrol yapıları üretmiştir.

Katı bürokrasi biçimlerini eleştiren ve risk almaya vurgu yapan esnekliğin, insanlara kendi yaşamlarını şekillendirmede daha fazla özgürlük tanıdığı söylene de yeni kapitalist düzen, geçmişin kurallarını yürürlükten kaldırarak yerine yeni kontrol mekanizmaları sunmaktadır. Fakat bu yeni kontrol ve denetim mekanizmalarını anlamak oldukça zordur, çünkü yeni kapitalizm genelde okunaksız bir iktidar rejimidir (Sennett, 2013: 10). Esnekliğin zamanı, yeni bir iktidarın zamanıdır ve bu anlamda düzensizlik yaratır, ancak sınırlamalardan kurtulmamızı sağlamaz (Sennett, 2013: 65). Oyun ve işin iç içe geçtiği, kapalı birer disiplin mekânı olmasa da açık bir denetim mekânı haline gelen çalışma mekânları buna örnek verilebilir (Artun, 2014: 16).

Esnek iktidar zamanı, Jonathan Crary'ye göre 7/24 bir farksızlık zamanına işaret eder. Bu zaman karşısında insan hayatının kırılabilirliği giderek bir yetersizlik haline gelmektedir. Böylece emek açısından, dur duraksız ve sınırsız çalışma fikri, akla yatkın, hatta normal kılınır (Crary, 2015: 20). Söz konusu normalleşme aynı zamanda sömürünün esnekleşmesini de beraberinde getirir. Çalışma zaman ve mekânı ile boş zaman ve özel alanın iç içe geçmesiyle, sömürü de hem ekonomik hem duygulanımsal hem de kültürel anlamda toplumsal yaşam ve gündelik hayatın her yerine ve anına yayılır. Sömürüdeki esneklik yoğunlaşmış olur ve gündelik hayatın ve yaşam tarzlarının detaylarında gizlenebilme olanağı bulur. Yaratıcı ve esnek çalışmayla zaman ve mekân bağlamında görece daha özerk hale gelen emek sürecinde, sömürünün öznesini, nesnesini ve biçimlerini işaret edebilmek zorlaşır.

Yaratıcı çalışma için vaadedilen özerklik ve esnekliğin faydaları çoğunlukla güvencesizlik tarafından sarsılmaktadır (Cohen, 2014: 63). Evden çalışma ya da freelance

çalışmada bunu gözlemek daha kolaydır. Yasalarda serbest sözleşmeciler olarak sınıflanan freelance çalışanlar, birden çok müşteri için parça başı çalışır veya kısa süreli projeler için kiralanırlar (Cohen, 2014: 60). Parça başı çalışma, ücretleri düşürmenin ve çalışma gününü uzatmanın bir yolu olsa da kültür işçileri için freelance çalışmak, nerede ve ne zaman, ne üzerinde ve kiminle çalışacaklarına ve işin nasıl yapılacağına ilişkin biraz denetim kazanmanın yolu olarak istihdam ilişkisinden bir kaçış sağlar (Cohen, 2014: 60). Freelance çalışma bir özgürlük söylemi içerisinde kurulurken aynı zamanda sermaye için de kusursuz bir düzenlemedir. Firmalar, istihdam giderlerinden kurtulabilir, kısa süreli bir proje için freelance çalışana başvurabilir ya da tamamlanmamış çalışmalarını satın alabilirler. Fakat diğer taraftan üretimin riskleri ve maliyetleri ortadan kalkmamış, rekabet ile güdülenen, emek güçlerinin maliyetini düşürmek için geniş bir pazarlık seçeneği sağlayan işçilerin üzerine yüklenmiştir (Cohen, 2014: 61). Freelance çalışanlar kendi emek süreçleri üzerindeki denetimlerini işverenler için daha esnek ve uzun süre, daha az ücretle takas etmektedirler (Cohen, 2014: 69). Burada, çalışanların kendi emek süreçleri üzerinde denetim olanağı buldukları esnek çalışma, çalışanlara kendi kendilerini motive etme, disipline etme bakımından öz-yönetimsel bir görev yüklemektedir.

Bireyselleşme de bu noktada hayata yayılır. Bauman'ın belirttiği gibi, ekonomik bağlamdaki özelleştirmeyi, denetimin kaldırılmasını bireysel ve gündelik hayat bağlamında da düşünmek mümkün görünmektedir. Gelişme, artık kolektif değil, bireysel bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bireylerin, şikâyet ettikleri durumu geride bırakmak ve kendilerini daha doyurucu koşulların olduğu bir seviyeye yükseltmek için, kendi akıllarına, kaynaklarına ve becerilerine başvurmaları beklenir (Bauman, 2017: 201). Bauman buna ek olarak, esnekliğin evrensel bir durum olduğu bir dünyada, bireysel hayatın her alanına sızan keskin ve çözümsüz kuşku, şüphe koşulları altında yaşadığımızı söyler (2017: 202). Esneklik ilkesi tarafından yönetilen bir hayatta, yaşam stratejileri ve gelecek planları kısa vadeli, geçici, değişken olmak durumundadır (Bauman, 2017: 204,

205). Bu da beraberinde yine hayatın her alanına yayılan belirsizlik durumunu getirmektedir.

İş hayatı her zaman için belirsizliklerle dolu olmuş olsa da Bauman, günümüzde “şiddetli bir bireyselleşme hareketi” olarak yeni bir tür belirsizlikle karşı karşıya olduğumuzu söyler. Bu hareket, birleştirmekten çok böler ve “ortak çıkarlar” fikri, gittikçe daha çok belirsizleşir. Bu anlamda artık “ortak bir dava” oluşturacak şekilde bir araya gelmeyen korkular, kaygılar ve acılar tek başına yaşanır. Bu da dayanışmanın olanaklılığını kısıtlamaktadır (Bauman, 2017: 218). Bireylerin, kendilerinin ve hayatlarının biricik mimarları olarak, esnek ve belirsiz bir hayat içerisinde, tek başlarına ve çoğu zaman birden fazla alternatifi olan kısa vadeli planlamalarla yaşamlarını sürdürmeleri, aynı zamanda güvencesiz çalışma koşullarını, güvencesiz ve güvensiz bir yaşam biçimini de içselleştirmelerine neden olmaktadır.

2.3.2. Güvencesizlik

Çalışma yaşamında, farklı boyutlarıyla esneklik, çalışanların daha güvencesiz hale getirilmesiyle sonuçlanmaktadır (Standing, 2015: 19). Fakat tıpkı esneklik gibi güvencesizlik de yalnızca çalışma ile ilgili değildir. Guy Standing (2015: 11) bunu “prekarya” kavramı ile açıklar; neoliberal ideolojinin getirdiği risk ve güvencesizlik, bütün dünyaya yayılmış ve istikrarsız bir sınıf olan prekaryayı ortaya çıkarmıştır. Prekarya, belirsiz istihdam koşullarında, genellikle işverenini tanımadan, sabit bir gelir, statü veya haklara sahip olmaksızın güvencesiz bir varoluş biçimini tanımlamaktadır (2015: 20). İş temelli kimliği bulunmayan prekarya (2015: 29), devlet ve sermaye ile asgari düzeyde bir güven ilişkisi yürütmektedir (2015: 23).

Güvencesizliği, devlet ve sermaye ile asgari düzeyde yürütülen bir güven ilişkisi olarak ele aldığımızda günümüzdeki risk toplumu ve tehlike kültürüyle de ilişkilendirebiliriz.

Öyle ki, yaratıcı endüstrilerde çalışanlar açısından işverene, işyerine bağlılığın ve kurumsal aidiyetin, yaratıcı emek sürecinden ve bu sürecin kendisinden alınan hazdan öncelikli olmadığı anlaşılmaktadır. Aynı yerde uzun süre çalışmak, dijital oyun endüstrisinde çalışanlar için arzulanan bir şey olarak görülmemekte, aksine körelmeye neden olan bir faktör olarak algılanmaktadır. Bununla bağlantılı olarak “başarı” da daha iyi olana doğru değişimi, geçiciliği, hareketliliği temsil eder. Uzun saatler gönüllü çalışma, sık sık iş değiştirme ve risk alma da bunu takip eden güvencesiz ve esnek çalışmanın sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Özgürlüğü, her türlü bağımlılıktan serbest olma anlamında ele aldığımızda, bir şirket ya da kuruma uzun süreli bağlılık yerine Crary’nin deyişiyle (2015: 113) piyasanın serbest işleyişine bağımlılığın tercih edildiği söylenebilir.

Sanayileşme sürecinde, çalışma, emek ve oyun, yapıldıkları, başladıkları ve bittikleri zaman açısından farklı faaliyetler olarak açıklanabilirdi. Ancak, küreselleşme döneminde ortaya çıkan normlar ile artık uyumayanların başarılı olduğu bir toplum ortaya çıkmış, “erken kalkan yol alır” sözü geçerliliğini yitirmiştir (Standing, 2015: 196- 197). Benzer şekilde sanayi çağında ortaya çıkan işyeri ve ev arasındaki ayırım da artık ortadan kalkmaktadır. Standing, işin işyerinin dışına taşındığını, insanların arabalarda, kafelerde, evde çalıştığını, buna bağlı olarak da mahremiyetin sınırlarının yeniden çizilirken, işin ücretlendirmesinin de bu değişimlerden etkilendiğini belirtir. Böylece maaşlı kesimin çalışma saatleri de uzun molalarla genişlemekte, iş yerleri ve oyun alanları, alkol ve kahvenin birbirine gizlice karıştığı yerlere dönüşmektedir. Kısacası ev aktivitesi olarak adlandırılan pek çok şey artık ofislerde yapılmakta ya da ofislerde yapıldığını düşündüğümüz şeyler evlere taşınmaktadır (Standing, 2015: 200- 201). Dolayısıyla güvencesizlik, esnek çalışmanın bir sonucu olarak görülebilir ve prekarya da her an her yerde güvencesiz biçimde çalışan bir sınıf olarak ele alınabilir.

Standing, prekaryayı yeni tehlikeli sınıf olarak tanımlar. Aslında prekaryayı tehlikeli kılan mesele, kendimizi, ne yaptığımız ve ne olduğumuzla tanımlamamızdan kaynaklanır (2015: 47). Güvensizlik, sadakatsizlik, empatinin yitimi, sürekli bir rekabet içinde olmak, bağımlılık ve öfke, prekaryalaşmanın, neoliberal düşüncenin bir tezahürü olarak bizi tanımlamaya başlar. Tehlike de burada ortaya çıkmaktadır. Güvencesiz, güvensiz yaşam ve gerilim, insanları karşı karşıya getirerek ortak paydayı görünmez kılmaktadır. Standing tam da bu nedenle günümüzde popülist siyasetçilere ve neofaşist mesajlara kapılmaya meyilli olduğunu söyler (2015: 50). Bugün tüm dünyada yükselen aşırı sağ ve muhafazakâr ideolojiye, insanların gönüllü gözetim arayışlarına ve neredeyse her yerde her zaman karşılaştığımız nefret söylemine bakınca, Standing'e katılmamak zordur. Nitekim farklı meslek grupları odağa alınarak gerçekleştirilen araştırmalarda da güvencesizliğin, farklılaşma ve ortaklaşmayı belirleyen temel etmenlerden biri olduğu ve mesleki dayanışmayı engellediği ortaya konmuştur (Durmaz, 2014: 281, Vatansever & Gezici-Yalçın 2016).

Güvencesizlik, kitlesel olarak çalışma dünyasına hâkimdir ancak Isabelle Lorey (2014: 159) bir noktaya dikkat çekmektedir; güvencesizlik, yaratıcı endüstrilerde çalışanlara dayatılmaktan ziyade bu insanlara bazı vaatlerde bulunulur: kendi yaratıcılıklarının sorumluluğu kendilerinde olacaktır, kendi hayatlarını kendi kurallarına göre, arzu edilen türden, normal sayılan bir varoluş hali olarak şekillendirebileceklerdir. Başka bir deyişle söz konusu olan, bu kişilerin güvencesizleştirmeye zorlanması değil, insanların güvencesiz çalışma ve yaşama koşullarını özgürce kendisinin seçtiğini söylemeleridir. Lorey'ye göre bunlar genellikle iyi eğitilmiş, 25-40 yaşları arasında, çocuksuz ve az çok bilinçli biçimde güvencesiz bir istihdam halini seçmiş insanlardır. Genellikle geçici işlerde, proje bazlı, sözleşmeyle çalışan bu kimseler, hastalık ödeneği, ücretli izin ya da tazminat gibi haklardan yoksundurlar (Lorey, 2014: 159). Mesai ile boş zaman sınırları olmayan, mesai dışındaki zamanı da ödeme almadan, bilgi biriktirmek

için kullanan ve bunu ücretli çalışma bağlamında doğal olarak gören bu kişiler için çalışma ile dinlenme iç içe geçmiştir. Söz konusu pratikler, arzuyla ve adaptasyonla bağlantılıdır. Lorey'nin değindiği gibi bu varoluş koşulları daima öngörülür ve peşinen itaatle üretilir. “Gönüllü” işler, ya da sevgi, tutku, haz alma motivasyonları önceliklenerek icra edilen ücretsiz veya düşük ücretli işler için bu genellikle en baştan değişmez bir gerçek olarak kabul edilir ve aksinin mümkün olduğu akla gelmez (2014: 160).

Lorey, insanın kültürel ve yaratıcı üretimini finanse etmek için, pek de yaratıcı olmayan, diğer güvencesiz işleri kovalaması gerektiğinin kabul edildiğini belirtir. Özgür ve özerk olduklarına inanarak, kendilerini gerçekleştirme hayali ile yaşama ve çalışma koşullarına katlanarak yaratıcı işlere yönelen öznelere neoliberal bağlamda sömürüye son derece açık olduklarını söyler. Lorey'ye göre bu kendini güvencesizleştirme hali, korku ve kontrolü kaybetme gibi deneyimlerle, kesinliklerin ve teminatların ortadan kalkmasıyla ortaya çıkan güvensizlik hisleriyle ve başarısızlık kaygısıyla bağlantılıdır (2014: 160-161).

Güvencesizlikle beraber ortaya çıkan belirsizlik ve kaygının yanı sıra Haiven (2016: 78), giderek daha güvencesiz hale getirildiğimiz ölçüde, varoluşsal bir öfke, kolaylıkla başkalarına yöneltilebilecek bir kendinden tikslenme duygusu beslediğimizi söylemektedir. Bu öfkenin de kolayca kapitalizmin mimarlarına ve sistemden yararlananlara değil, daha güvencesiz, daha sefil durumdakilere yöneltildiğini belirtir. Anlaşıldığı üzere, sermaye artık yalnızca emekçilerin bedenlerine hükmetmeye ilgi duymamakta, giderek artan ölçüde zihinlerine ve sosyal ilişkilerine yatırım yapmaktadır. Buna bağlı olarak da “oyun-iş”ler ortaya çıkmakta, iş ve eğlence arasındaki net ayrım bulanıklaşmakta ve kapitalizm öznellikler üretmeye gitgide daha fazla dayanmaktadır (Haiven, 2016: 123). Standing'in (2015: 30) prekaryanın olumsuzluklarının üstesinden gelmek için “emek olmayan çalışma” ve “oyun olmayan boş zaman”ı kurtarmak

gerektiğini vurgulaması da bu noktada daha anlamlı hale gelir.

Nihayetinde güvencesizlik, esneklik ve belirsizlik, çalışma koşullarını etkileyen neoliberal ilkeler olmanın ötesinde, içine doğduğumuz toplumsal, kültürel, ekonomik, sosyal evrenin yani kültürün bir parçası haline gelmiştir. Bu anlamda güvencesizlik ve belirsizlik kültürü yalnızca işyeri ya da çalışma ile ilgili değildir. Aynı zamanda çalışanların ruh halini; güvenliğin arandığı, kaygılanıldığı, kaybedildiği ve yasının tutulduğu bir varoluş biçimi üretmektedir (Beck, 2003: 6). İstikrar beklentisi, işin kendisinden koparıldığı gibi, yaşamın kendisinden de sökülür. İş, kariyer, evlilik, arkadaşlıklar içinde bulunduğumuz anın koşullarına göre her an başlayabilir ya da bitebilir. Her an her şeyin olabileceği, koşulların değişebileceği dünyada artık herhangi bir yola, uzun vadeli planlar ile çıkılmaz ve kimseye güvenilemez. Bireyler, günün sonunda tek başınadır ve bu çoğu zaman bir seçim değildir. Dolayısıyla risk, hayatta alınması ve mümkünse fırsata dönüştürülmesi gereken, rekabet ise kaçınılmazın ötesinde bireyin gelişimine katkı sağlaması beklenen olgulara dönüşür. Başka bir deyişle, ekonominin kavram ve koşulları, üretimden, üründen, pazardan, piyasadan taşarak benliklerimize, yaşam tarzlarımıza, düşünce biçimlerimize, ilişkilerimize, yaşamın tüm zaman ve mekânına yayılır. Kapitalizmin arzuladığı, ürettiği özneler ve öznellikler de bu doğrultuda esnek, güvencesiz ve belirsiz koşullara ayak uydurabilmeye, geçiciliği içselleştirebilen, riskten kaçınmayan ve fırsata çevirebilen yenilikçi ve girişimci özneler olabilmeye işaret eder.

2.3.3. Girişimcilik ve İnovasyon

Teknoloji ve bilimsel buluşların yükselişiyle, yaratıcılık gibi, girişimcilik ve inovasyon (yenilik) da kapitalizmde ve toplumda güncel kâr elde etme teknikleri olarak (Artun, 2014: 21) önemli hale gelmiştir. Manuel Castells (2008: 6- 7); 1970'lerde başlayan neoliberal politikalar ve yeni iletişim teknolojilerinin hızlı gelişimiyle beraber, 1960'ların

özgürlük kültürünü, bireysel yaratıcılık ve girişimcilik ile ilişkilendirmektedir. Ancak Silikon Vadisinin hala muhafazakâr oyların kalesi olduğunu hatırlatarak siyaset açısından aynı şeyi söyleyemeyeceğimizi de ekler. Bu anlamda söz konusu teknolojik, kültürel yenilikçi tavrın politika üstü bir tutum olduğunu, kişiselleştirilmiş aygıtlara, etkileşimsel iletişime, ağlar oluşturmaya, hız kesmeden yeni teknolojik atılımların peşinden koşmaya yapılan vurgunun, şirketler dünyasının ihtiyatlı duruşuyla tutarlı olmadığını söyler.

Yaratıcı endüstrilerde girişimciler anahtar bir rol oynamaktadırlar. Aktör olarak girişimci ya da süreç olarak girişimcilik, piyasadaki mevcut değer arayışına ilişkin belirsizlik bağlamında yeni bir değer yaratma ve gerçekleştirme eylemi olarak tanımlanabilir. Bu anlamda girişimci, mevcut değer yapılarındaki çelişkileri (fırsatları) açığa çıkararak veya yeni değer yapıları (yenilik/inovasyon) önererek yeni değer kaynakları keşfetmeye çalışır. Girişimcinin teşviki, yaratılan değerın bir kısmını talep etmektir (Hartley, Potts, Cunningham, Keen & Banks, 2013: 92).

Kapitalizmin odağında yer alan yeni enformasyon teknolojilerinin hızlı yükselişinde, Castells'in yerinde deyişle "garajına kapanmış yenilikçi girişimci" değil, devlet politikalarının rolü belirleyici olmuştur. Ancak bu yenilikçi girişimciler olmasaydı, enformasyon teknolojilerinin, insan etkinliğinin bütün alanlarına yayılan merkezsizleşmiş, esnek teknolojik aygıtlar geliştirme yönünde evrilmesi de mümkün olamazdı (Castells, 2008: 88). Bill Gates, Mark Zuckerberg gibi yenilikçi, yaratıcı girişimcilerin hayat hikâyeleri ve söylemleri, kapitalizmin ihtiyacı olan insan sermayesini de yeniden üretmeye yarar. Bireylerin bizzat kendileri, yaratıcı düşünme yetenekleri ve girişimleri; başarı ve kazançlarının kaynağı olarak örülmüştür. Bu da güvencesiz, eşitsiz ve bireyselleşmeyi teşvik eden kapitalizmin şekillendirmeye çalıştığı, girişim toplumu haline gelen bir topluma uyacak, kendi kendisinin girişimcisi haline gelmiş yeni bir öznelliğe işaret eder (Lazzarato, 2014: 103). Böylece girişimcilik kültürü aynı zamanda

yetenek ve yaratıcılık ekseninde herkesin eşit fırsatlara sahip olduğu izlenimi yaratır (Bknz: Leadbeater & Oakley, 1999).

Aynı zamanda ekonomik, sosyo-kültürel ve politik düzende ilerlemeyi yönlendiren bir insan davranışı olarak da tanımlanan, hem yaratıcı hem de yıkıcı bir evrimsel süreç olan girişimcilik, yaratıcı endüstrilerde anahtar bir rol oynamaktadır (Hartley vd. 2013: 92). Bunun iki sebebi sıralanabilir. Bunlardan ilki, sanatçı ve girişimci arasındaki ilginç temel benzerlikten kaynaklanır. Hem sanatçı hem de girişimci, değer yaratma konusundaki temel belirsizlik karşısında yenilik yaratmaya girişmektedir. Her ikisi de sırasıyla kültürel ve ekonomik sistemlerde değişimi sağlayan ajanlardır; farklı başarı ve başarısızlık ihtimaline maruz kalmaktadır ve bu nedenle her ikisi de sıklıkla yüksek oranda öz-motivasyon ve risk toleransını gerektirir. Sanatçılar ve girişimciler sıklıkla bir fırsat, değer veya nitelik kaynağı görerek yola çıkarlar ya da başkalarının göremediği bağlantılar kurarlar. Her ikisi de genellikle karmaşık arzularla (maddi getiri kadar tanınma, statü, kendini gerçekleştirme, yaşam tarzı ile) motive olur. Ayrıca, sanatçıların ve girişimcilerin kişilik özelliklerinde ve sosyo-demografik profillerinde de benzeşme görülür. Her ikisi de genellikle içe dönük, oldukça bağımsız, ortalama zekâ ve hayal gücünün üstünde, belirsizliğe karşı yüksek tolerans gösterebilen, risk sever ve sıra dışı biçimde inatçı bir profil sergilerler (Hartley vd. 2013: 92).

Girişimciliğin yaratıcı endüstrilerdeki kilit rolünün ikinci sebebi ise, yaratıcı endüstrilerin sınai yapısının, büyük ölçüde küçük ve orta ölçekli işletmelerden oluşan çok sayıda mikro işletmeye (0-2 çalışan) sahip olma eğiliminde olmalarından kaynaklanır (Leadbeater & Oakley, 1999). Küçük işletmeler, ölçek ve kapsam avantajları konusunda daha az rekabet gücüne sahip olduklarından, girişimcilik çabalarına büyük işletmelerden çok daha fazla bağımlı olma eğilimindedir. Bu yüzden yaratıcı endüstrilerde inovasyon sürecinin kilit bir faktörü olan girişimciliğin niteliği, sektörün canlılığı ve dinamiği için önemlidir. Bu

aynı zamanda inovasyon politikalarının yaratıcı endüstriler açısından önemini de vurgular (Hartley vd. 2013: 92- 93).

Kapitalizmin rekabetçi piyasa şartları içerisinde hayatta kalabilmenin yolu, inovasyon ve girişimcilikten geçmektedir. En fazla rekabet gücü potansiyeli kazandıran, bir ürünü farklılaştırma yetisidir (Castells, 2008: 491). İnovasyon da bu farklılaşma noktasında önem taşır. Cumhur Boratav (2015),¹³ inovasyon ve yaratıcılığın birbiri ile ilgili olmadığını söyler. Çünkü inovasyonda işleyen yaratıcı düşünme, yaratıcılık ile aynı anlama gelmez. Yaratıcı düşünme, ölçülebilirdir ve nispeten daha stabil sistemlerin değiştirilebilmesiyle, yaşama geçirilebilmesiyle ilgilidir. Boratav, aradaki farkı şöyle açıklamaktadır; yaratıcılık,¹⁴ bilgi havuzundan, birbiriyle ilgisiz görünenler arasında ilgi oluşturarak (ilişkisellik kurarak) yeni bir şey ortaya koymayı ifade eder. Diğer yandan, yaratıcı düşünmenin bir kolu olan yaratıcı keşif ise, bilgi havuzundan ilgili olanları seçip (benzerlikleri görerek ilişkilendirip), sentezleyerek, kimsenin farketmediği bir sonuca varma anlamı taşır. Bu açıdan Boratav, inovasyon için gerekli olanın yaratıcılık değil, çözümsel ve yaratıcı keşif olduğunu vurgulamaktadır.

Dolayısıyla inovasyonun yaratıcılık, buluş veya yeni bir fikrin ortaya atılmasıyla aynı anlama gelmediğini söyleyebiliriz. Bunun yerine inovasyon, yeni fikirlerin ekonomik düzende ortaya çıkması, benimsenmesi ve uyumlanması yoluyla gerçekleşen ekonomik bir değişim süreci olarak kavranabilir. Bu açıdan önemli olan, yeni fikrin ekonomik düzeye uyumlanabilmesidir (Hartley vd. 2013: 112). Yaratıcı endüstrilerin, inovasyon politikalarını merkeze almalarının sebebi, endüstrinin kendisinin yenilik ve eğlence

¹³ Cumhur Boratav'ın 4 Nisan 2015 tarihli Bilgi İşlem Merkezi Yöneticileri Semineri (BİMYS'22)'nde gerçekleştirdiği "Yaratıcı Düşünce, Yaratıcı Zekâ" başlıklı konuşmasından alınmıştır. Erişim için: <https://www.youtube.com/watch?v=GW-zAQ3UwQE>

¹⁴ Psikiyatri ve Psikoterapist Cumhur Boratav, yaratıcılığı, bir yetenek ve hayatta kalmayı sağlayan bir savunma mekanizması, yeni fikirler ortaya koymak için zihnin kendini serbest bırakması olarak tanımlamaktadır. Bu açıdan, oyun, keşif, merak ve heves ile; öznel ve ölçülmesi mümkün olmayan yaratıcılık, aynı şey değil. Boratav aynı zamanda "yaratıcı zekâ" diye bir kavram olmadığını, yaratıcılık, yaratıcı düşünme ve inovasyon arasındaki farkın altını çizmektedir.

yaratma işiyle uğraşmasının yanı sıra, mevcut yüksek rekabetten ve inovasyonun bu anlamda etkili bir rekabet stratejisi olmasından kaynaklanır (Hartley vd. 2013: 113). Yaratıcı endüstriler ve inovasyon arasındaki bağın bir diğer kaynağı ise, yaratıcı endüstrilerin toplumsal iletişim ve anlam üretimindeki rolünden gelmektedir. Yaratıcı endüstriler, tüketici ya da talep tarafında tercihlerin şekillenmesinde, yeni fikir ve teknolojilerin benimsenmesinde ve uyumlanmasında inovasyon sistemine katkı sağlar (Hartley vd. 2013: 113).

Kısaca, piyasa şartlarında, inovatif olarak ifade edilebilecek özgün ya da farklılaşmış ve ekonomiye uyumlanabilen ürünlerin önemli bir rekabet gücü sağladığı söylenebilir. Yaratıcı endüstrinin bir parçası olarak zihinsel, kültürel ve bilişsel üretim sonucunda ortaya çıkan ürünler üzerindeki, kişilere tanınan hakları ifade eden telif hakları, fikri mülkiyet hakları gibi kavramlar bu noktada önem taşır. Bu terimlerin hepsiyle; her türlü fikri emek ya da çaba sonucunda yaratılan ürünler üzerinde kişilere tanınan haklar anlatılmak istenmektedir (Medin, 2017: 56). Fikri mülkiyet, inovasyonla tarihsel olarak ilişkilidir. Uluslararası medya kuruluşları, fikri mülkiyet hakları konusunda önemli hisse sahiplerindedir ve çıkarlarını korumak üzere yasal düzenlemelere gerek duymaktadırlar (Hartley vd. 2013: 119). Yenilikçilik ve tekel yaratma arasındaki çelişki¹⁵ de, fikri

¹⁵ Türkiye’de ilk kez 1951 yılında yürürlüğe giren Fikir ve Sanat Eserleri Kanununun 1. maddesine göre, fikri hakların konusunu oluşturan “eser” için entelektüel ve yaratıcı bir zihinsel emek yeterli olmayıp, yaratıcının şahsi özelliğinin esere damgasını vurması gerekmektedir (Medin, 2017: 57). Dolayısıyla yaratıcı emek söz konusu olduğunda, fikri mülkiyet veya telif hakları tartışması da gündeme taşınmaktadır. Bu tartışma temelde iki farklı hat üzerinde gelişmektedir (Medin, 2017: 65- 66): dijital dünyada fikri mülkiyeti savunanlar ve ona karşı çıkanlar. Her iki grubun da fikri mülkiyetin yenilikleri teşvik ettiği ve eser üreticilerinin emeklerinin karşılığını almaları için bir miktar korumaya ihtiyaç olduğu konusunda hemfikir olduğu söylenebilir. Ancak, fikri hakların ölçüsünün ne olacağı ve bu sınırlamanın nereye kadar uzanacağı konusunda farklı görüşler benimsenmektedir (Medin, 2017: 66). Bir grup, ilerlemenin, patent, telif hakkı ve marka haklarının korunmasına bağlı olduğunu ve bu doğrultuda fikri mülkiyet hakları ve toplumların gelişiminin birbirine paralel olduğunu savunmaktadır. Dolayısıyla bunu koruyacak bir sisteme ihtiyaç vardır. Aksi halde sanatçı, yazar ve bilim insanları günlük ihtiyaçlarını karşılamak için başka işlerle ilgilenecekler, zamanlarının çoğunu başka işlere ayıracaklar, yaratıcılık ve gelişme duracaktır (Medin, 2017: 61). Diğer görüşte ise, fikri mülkiyet yokluğunda yaratıcıların mülkiyet haklarının çok iyi korunabildiğine, fikri mülkiyetin ne inovasyonu ne de yaratıcılığı artırdığına ve sonuç olarak patent ve telif haklarının gereksiz bir uğraştan öteye gidemediğine yer verilmektedir. Fikri mülkiyetin olmadığı bir dünya düşünüyüşünü taşıyan bu görüşe göre, böylesi bir dünyada, fikri tekel olmayacağı için, çok sayıda da inovasyon olacaktır. Benzer şekilde fikri mülkiyetin olmadığı bir sanal dünyada da içerikler üreticilerinin izni alınmadan sınırlar olmaksızın rahatça dolaşabilecektir (Medin, 2017: 65).

mülkiyet konusundaki eleştirilerin odak noktasını oluşturur (Hartley vd. 2013: 120).

Kapitalizmde zihinsel, kültürel ve bilişsel niteliğiyle yaratıcı emeğin merkezi rolünü düşündüğümüzde, fikri mülkiyet, telif hakları ve patentin önemi ortaya çıkmaktadır. Aynı şekilde bu çalışmanın konusu ve yaratıcı emek ürünü olan dijital oyunlar, fikri mülkiyet ve telif hakları ekseninde ele alınmaya son derece uygun olsa da bu tartışma, araştırmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Ancak girişimcilik, yenilik ve yaratıcılığın “önünü açması” ya da “önündeki bir engel” olarak fikri mülkiyet hakları, yaratıcı emek sürecinde güvencesizlik ile de bağlantılıdır. Çünkü yaratıcı üretimin kapitalist biçiminde telif haklarının öncelikli işlevi, sahibine eserden faydalanmak için özel hak garanti etmek ve üretim noktasında artı-değer elde etmektir. Özellikle bir defaya mahsus hizmet sağlayan freelance çalışma söz konusu olduğunda, şirketler eserin nasıl yaratıldığıyla, yani bir proje için harcanan zaman veya çalışma hızı ile ilgilenmezler. Nitekim şirketler için asıl değer, tamamlanmış eserlerin devamlı sömürsünde yani yeniden yayınlama, lisanslama ya da başka bir amaçla kullanmak üzere değiştirme yoluyla eserlerin kendisinden artı-değer elde edebileceği ve emek maliyetlerini düşürebileceği, nihai ürün üzerindeki sahiplikte yatmaktadır (Cohen, 2014: 67). Yaratıcı endüstrilerde çalışanların kendi emek ürünleri üzerindeki hakları, bu ürünler üzerinde hak talep edebilmeleri bağlamında içerisinde buldukları güvencesiz konum üzerine düşünebilmeye imkân sağlar.

Fikri mülkiyet ve telif hakları konusu, yaratıcı endüstrilerdeki sömürü ilişkileri ve güvencesizlik çerçevesinde neoliberal politikalara paralel olarak süregelen bir tartışma konusudur. Söz konusu politikların, hak ve sahiplik bağlamında bu endüstrilerde çalışanların üretim süreçleriyle ve ürettikleri ürün ile ilişkilene biçimlerini de dönüştürdüğü söylenebilir. Dahası, neoliberal düzende güvencesizleştirme, kültüre ve gündelik hayata sirayet ederek, bireylerin özne olarak kendilerini konumlandırmaları ve emek süreçleri üzerindeki algılarını da dönüştürmektedir. Neoliberal politikalarla beraber

kapitalizmde güvencesizleştirme, toplumun geneline yayılan bir normalleştirme işlevi görmektedir ve bu işlev, güvencesizleştirmenin liberal döneme kıyasla bugünkü farkını ortaya koyar (Raunig, 2014: 231). Güvencesizliğin öznellik üretiminde, ekonomik ve toplumsal yapıda gördüğü normalleştirme işlevinin yanında girişimcilik kültürü de çoğu serbest ve/veya zaman sınırlaması olmayan sözleşmelerle ya da sözleşmesiz çalışan, yaratıcı tabir edilen insanların, kendi kendilerinin işvereni olan girişimciler olarak konumlanmasında rol oynamaktadır (Raunig, 2014: 230).

Güvencesizliğin yaratıcı endüstrilerde çalışanların öznellikleriyle olan ilişkisi, Pierre-Michel Menger'in (1999) *Artistic Labor Markets and Careers* başlıklı çalışması ile örneklendirilebilir. Menger'in araştırması, sanatsal ve kültürel sektörlerde çalışanların görece daha iyi eğitilmiş ve yetişmiş kimseler olmalarına karşın bu kişiler açısından kısa süreli, değişken kontratlar ile güvencesiz ve düşük ücretli çalışmanın oldukça yaygın olduğunu göstermiştir (1999: 545). Menger'e göre bu çelişkinin ilk sebebi, yaratıcı ve sanatsal alanda kariyer yapmak isteyenlerin içsel motivasyonlarının maddi getiriden ziyade kişisel tatmin, yaratıcı içgüdü ya da meslektaşları tarafından tanınma olmasıdır. Bu açıdan, çalışanlar maddi getiriden vazgeçme eğilimindedirler. İkinci olarak, çalışanlar, sektördeki belirsizlik, esneklik ve güvencesizlik şartlarına karşılık, kendi becerilerine, yeteneklerine yatırım yapma tepkisi ve risk-sevici bir tutum geliştirmektedirler. Söz konusu çelişkinin bir sebebi de sanatsal ve yaratıcı işlerde maddi ödülün ziyade kendini gerçekleştirme motivasyonunun yatmasıdır (Menger, 1999: 554-555).

Buradaki en önemli noktalardan biri, bu yaratıcı ideallerin ve iş yerindeki sonsuz esnekliğin, sömürünün de sınırlarını genişletmesidir. Esneklik, yaratıcılık ve inovasyona yapılan vurgunun artması, sömürünün de artmasına yol açar. Çalışanların belirsizlik ve riski içselleştirmeye gönüllü olmaları, "çekici" endüstrilerde, "havalı" işlerde çalıştıkları

algısıyla ilişkilidir. Bu endüstri ve işlerde özerklik, yaratıcılık ve kişisel tatmin alanı, tanınırlığın cazibesi, işinin görünürlüğü ve emek, yaratıcılık ve becerilerinin imzası olan ürüne sahip oldukları hissiyle karışmaktadır (Flew, 2012: 105). Bu durum; düşük ücretle, riskli, güvencesiz çalışmanın ve belirsizliğin, çalışmanın doğasında olduğu algısının desteklenmesi gibi riskleri de beraberinde getirmektedir. Aynı zamanda, çalışanların ekonomik istikrar beklentilerin düşmesi, bireyselleşme ve girişimcilik kültürünün toplumsal adalet ve kolektif dayanışmaya karşı zaferine işaret eder (Flew, 2012: 106).

Yaratıcı endüstrilerdeki çalışma koşullarının, özerkliği hayata geçirmesi, yaratıcıların özgül bir özgürlük, bağımsızlık ve özyönetim alanına salınmaları ile esneklik despotik bir norma dönüşür, işin güvencesizliği kural olur, çalışma ile boş zaman, iş ile işsizlik arasındaki ayırım silinir ve kırılabilirlik çalışma alanından hayatın tüm yönlerine yayılır (Raunig, 2014: 230). Günümüzde kapitalizmin yaratıcı endüstrilere ihtiyaç duyması da bu yüzdendir. Küresel ekonomi, kültürel, sosyal ve ekonomik ağları kontrol edebilecek, organize edebilecek, dönüştürüp yönetebilecek biçimde örgütlenmiştir (Castells, 2008: 508). Bu örgütlenme doğrultusunda, uluslararasılık ve küreselleşmenin de katkısıyla geçmişe kıyasla daha büyük bir rekabet ve esneklik söz konusudur (Castells, 2008: 514).

Girişimcilik ve inovasyon politikalarının uygulanabilirliği açısından tedarikçilere ve çalışanlara gerektiğinde ve zamanında ulaşabilmek için; esneklik ve uyarlanabilirliğin yanı sıra, vasıflı, uzmanlaşmış iş gücünü barındıran bilgiye dayalı komplekslerin (Castells, 2008: 515) oluşturulması da önem taşımaktadır. Sonraki başlıkta “yaratıcı endüstri alanları” biçiminde ifade edilen söz konusu kompleksler, ekonomik faydaya ek olarak, yaratıcı endüstriler ve kapitalizmin ihtiyacı olan esnek, güvencesiz, girişimci ve yenilikçi çalışma ve yaşama biçimlerini barındırmak ve yeniden üretmek için elverişli bir ekosistem sağlamaktadır.

2.4. Yaratıcı Endüstri Alanları

21. yüzyılda rekabet avantajının belirleyicisi olarak ifade ettiği yaratıcılığın odağa alınmasıyla ve yaratıcı ekonominin büyümesiyle, Richard Florida (2002), yeni bir yaratıcı sınıfın ortaya çıktığını söylemektedir. Florida'nın yaratıcı sınıf kuramına göre, tüm insanlar yaratıcı kabul edilir ve herkes bu yaratıcı sınıfın potansiyel birer üyesidir. Yaratıcı sınıf kavramıyla ifade edilen bu insanlar yaratıcı, yenilikçi, yetenekli, eğitilmiş, açık görüşlü olmak gibi bazı ortak özellikler taşımaktadır. Ancak yalnızca bir grup şanslı azınlık, yaratıcılıklarını düzenli olarak kullanmaları için ücret almaktadırlar (Florida, 2005: 35).

Ergin Bulut (2014a: 221- 222), “insanın sınırsız potansiyeli olduğunu ve bu potansiyeli açığa çıkarmanın ekonomik büyüme için anahtar bir rolü olduğunu söyleyen Florida (2005: 5) ve benzer şekilde yeni ekonomide fikirleri olan, fikir sahibi olan insanların makinelerle çalışan insanlardan ve birçok durumda makine sahibi insanlardan daha güçlü olduklarını iddia eden John Howkins'in (2001: x)” yaklaşımlarındaki sorunlara işaret etmektedir: İlk olarak; yaratıcı sınıfın çekirdeği, pazarlanabilir becerilere sahip yüksek statülü insanlardan oluşmuş gibi görünse de bu insanlar arasındaki iktidar ilişkilerinin ayrımlarına veya sınıf içi ilişkiselliklerine dair açıklanmayan bir boşluk olduğunun altı çizilmektedir. İkinci sorunsal, yaratıcılık insanlığa içkin ise, sözü edilen, yaratıcılığını düzenli olarak kullanarak ücret alan şanslı kesimi şanslı kılanın ve geride kalan yaratıcı iş gücünü dışarıda bırakan tarihsel ve sosyo-politik bağlamın ne olduğudur (Bulut, 2014a: 224). Yaratıcı ekonomi söylemini de bu bağlamda sorunlu bulan Bulut (2014a: 236- 237) bu söylemle, yaratıcılık ve bilgiye “toplum üzerinde ve ötesinde bir özerklik” atfetme iddiasıyla, bilgiyi emekten, işçiyi de aklından ayırarak elitist bir söylem kurulduğunu vurgular. Aynı zamanda yaratıcı işçiler arasındaki katmanlaşmanın, yaratıcı sınıf üyeleri arasındaki toplumsal cinsiyet, ırk ve iktidar ilişkilerinin ihmal edildiğinin de altını çizer.

Dolayısıyla, yaratıcılığı kullanarak düzenli ücret alan söz konusu insanların bir sınıf oluşturup oluşturamayacağı tartışmalı bir konudur. Fakat Florida'nın kuramından, yaratıcı endüstri alanlarından bahsetmek üzere faydalanmak mümkün görünmektedir. Florida, yaratıcı sınıf teorisiyle yaratıcı şehirler ve merkezler arasında bir ilişki inşa etmektedir. Buna göre yaratıcı sınıftan insanlar, yüksek nitelikli deneyimi olan, çeşitlilik açısından açık ve yaratıcı kimliklerini ispatlayabilecekleri fırsatlar sunan toplulukları aramaktadırlar (Florida, 2005: 36). Yaratıcı şehirler, yaratıcı sınıfa aradıkları fırsatları, açıklık, teknoloji veya girişimcilik olanaklarını sunarken, yaratıcı sınıf da yaratıcı şehirlerin gelişmesinde rol oynamaktadır.

Florida'ya göre yaratıcı insanlar, kültürel anlamda hareketli, kendine özgü ayırt edici kimlikler barındıran birçok deneyim kazanmayı sağlayan kentler ve bölgelerden etkilenmektedirler. Bölgesel ekonomik büyüme de, çeşitlenen, toleranslı, yeni fikirlere açık yerleri tercih eden bu yaratıcı insanlardan güç alır. Başka bir deyişle Florida'ya göre (2002), yaratıcı insanlar, yaratıcı çalışma kadar, yaratıcı şehirlerden de (Amerika'da San Francisco, Seattle, Boston gibi şehirler, çeşitlilik, tolerans ve açıklık avantajı olan dinamik yaratıcı ekonomi merkezlerine (*hubs*) örnek verilebilir) etkilenmekte, bu yerleri çekici bulmaktadırlar. Dolayısıyla kapitalizm, günümüzde yaratıcılık etrafında örülen endüstri ve emek rejimlerinin yanı sıra yaratıcı alanlara, yerlere de ihtiyaç duymaktadır. Bu da yaratıcı şehirler, kümeler ya da merkezlerin oluşumunda rol oynar.

Yaratıcı endüstri alanları bir taraftan da sanatsal, kültürel, teknolojik ve ekonomik anlamda tüm yaratıcılık formlarının köklenip filizlenebileceği bütünleşik bir ekosistem ya da habitat sağlamaktadırlar (Florida, 2003: 8). Dolayısıyla bu alanlarda, yaratıcı işlerde çalışan bireylerin benzer yetenek, bilgi ve becerileri içeren ortak bir kültürel sermayeye, eğilimlere, değer yargılarına ve hayat görüşlerine sahip olmaları beklenebilir. Buna yaratıcılığı da bir insan sermayesi olarak eklersek, yaratıcı kümelenmelerde ortak bir

habitusun varlığından söz etmek daha anlamlı hale gelmektedir. Yaratıcı kümelenmelerin Florida'nın sözünü ettiği gibi sanatsal, kültürel, teknolojik ve ekonomik anlamda tüm yaratıcılık formlarının köklenip filizlenebileceği bütünleşik bir ekosistem ya da habitat sağlamanın ötesinde; belirli bir tür habitusu, oluşturduğu ekosistem ile biçimlendirme, yeniden üretme gibi bir işlevi olduğu belirtilebilir.

Florida bunun sebebini, şirketlerin çoğu zaman yenilikçi, çeşitlilik gösteren ve toleranslı/açık yerleri tercih eden yaratıcı insanları takip etmesi, hatta birçok durumda onlar tarafından kurulması ile açıklamaktadır (Florida, 2003: 9). Yaratıcı kümelenmelerde çalışanlar, Florida'nın "3T" dediği (technology, talent, tolerance) teknoloji, yetenek ve açıklık faktörlerinden etkilenmektedirler. Florida; yetenek ile, çalışanların eğitim öğrenim derecelerini, açıklık ile, tüm etnisite, cinsel yönelim, ırk ya da yaşam biçimine ilişkin çeşitliliklere açık, dâhil edici olmayı kastetmektedir. Düşük giriş bariyerleri olan açık yerlerin, çeşitli arkaplanlardan gelen farklı kimlikleri çekmek anlamında yaratıcılık avantajı kazandıklarını belirtir. Bir bakıma, yeniliği ve büyümeyi güçlendiren yaratıcı ve yetenekli insanlar için alandaki eşitlik, açıklık ve çeşitlilik, çekici bulunmaktadır. Teknoloji ise yenilik ve yüksek teknoloji alanlarının bölgedeki işlevi ile ilişkilidir. (Florida, 2003: 10- 11).

2000'li yıllarda küreselleşmenin ekonomik coğrafyasıyla ilişkili olarak yaratıcı şehirlerin geliştirilmesi için belirli stratejiler oluşturulmaya başlanmıştır (Flew, 2012: 136). Yaratıcı endüstriler kavramının gelişmesinde, kültürel ve ekonomik coğrafya, coğrafi kümelenmeleri, küresel üretim ağlarının formasyonunu ve küresel ekonomi bağlamında şehir ve bölgelerin önemini belirlemesi açısından önemli bir rol oynamaktadır (Flew, 2012: 68). Modernitenin simgesi olan şehirler, yeni fikirlerin, çeşitli kültürlerden ve geçmişlerden gelen insanları bir araya getirmenin, girişimcilik için yeni fırsatlar yaratmanın, kültürel gelenekten kaynaklı engellerden kurtulmanın kuluçka merkezi

olmuşlardır. Şehirlerin ekonomik önemini anlamak için gereken temel kavram ise, kümelenmedir. Kümelenmenin iki ekonomik öncüsü vardır. İlki, yerelleşme ve endüstriyel bölgelerle, ikincisi ise geniş ölçekli şehirler ve kentleşme ile ilişkilidir (Flew, 2012: 138). Silikon vadisi, yaratıcı kümelerin dünyaca bilinen bir örneği olarak düşünülebilir. Hollywood ve Bollywood da film endüstrisindeki en bilinen kümelenmelere örnek oluşturur. Bunun dışında da yaratıcı endüstrilerin benzer kollarından şirketlerin bir araya geldiği sahalar, yaratıcı kümelenmeler de yaratıcı endüstri alanlarının örnekleri olarak düşünülebilir.

Flew, yaratıcı kümelere dâhil olan şirketlerin üç temel rekabet avantajı sağladığını belirtmiştir. Bunlardan ilki, üretkenlik ile ilişkilidir. Bu kümeler içindeki şirketler, nitelikli iş gücüne, alanla ilgili uzmanlık ve endüstriye ilişkin bilgiye daha kolay ve hızlı erişebilmektedirler. Aynı zamanda kümelenme içerisindeki diğer şirketlerle tamamlayıcı ilişkiler geliştirme fırsatı elde etmiş olurlar. Bu şirketlerin üretkenlik bağlamında elde ettiği bir diğer avantaj da bu kümelenmelerde üniversitelerin oynadığı rol sayesinde kurumsal eğitim ve bilgi transferi olanağının sağlanmasıdır. İkinci rekabet avantajı ise ortaya çıkan çeşitli girişim fırsatlarıdır. Son olarak da bu kümeler fırsatlara ve kaynaklara ilişkin bilginin sağlanması, *start-up*'lar gibi yeni iş formasyonlarının oluşmasını sağlayarak başka bir avantaj sunmaktadır. Bu yeni iş formasyonları aynı zamanda, çalışanların işten çıkmasının önündeki engelleri azaltmaktadır (Flew, 2012: 147).

Şirketler arasındaki bağın sıkılaşması, fiziksel yakınlığın sağladığı avantajlar, bilgi akışının ve yeniliklerden haber olmanın kolaylaşması ve hızlanması gibi avantajlar sayesinde daha etkili üretim gerçekleştirme amacıyla benzer şirketlerin birlikte kümelenmeye eğilimli olduğu görülmektedir. Fakat Florida'ya göre en önemli etken, şirketlerin girişim ve ekonomik büyümeyi güçlendiren yetenekli insanların toplandığı bir nokta oluşturma motivasyonlarıdır. Çünkü kapitalizmdeki zaman güdümlü ekonomide,

şirketler için, oluşturulan böylesi bir noktadan yetenekli insanları hızlı bir şekilde hareket ettirme olanağı oldukça önemli bir rekabet avantajı sağlamaktadır. (Florida, 2003: 5).

Yaratıcı kümelerin oluşmasının ardında yatan nedenler; kolay ve hızlı bilgi üretimi ve transferi, sosyal ağların ve ilişkilerin oluşturulması, girişimciliğin önünün açılması ve bu sayede esnek istihdam, çalışma ve emeğin desteklenmesi olarak özetlenebilir. Rekabet odağında tarif edilen avantajları da akılda tutarak Türkiye açısından yaratıcı kümelenmelere örnek olarak, farklı üniversitelerin bünyesinde kurulan araştırma ve geliştirme (Ar-Ge) odaklı merkezleri düşünebiliriz. “Teknopark”, “teknokent” veya “cyberpark” gibi isimlerle anılan bu kümelenmeler, teknoloji merkezli yaratıcı endüstriler için önemli bir alan sağlamaktadır. Yaratıcı endüstri ve yaratıcı emeği konu edinen bu araştırmanın sahasını da yaratıcı kümelenmelerin Türkiye’deki örneklerinden biri olan ODTÜ Teknokent oluşturmaktadır. 2000 yılında hizmete giren ve Türkiye’nin ilk teknoparkı olma özelliği taşıyan ODTÜ Teknokent’te, yazılım ve bilişim başta olmak üzere, elektronik, makine ve tasarım, medikal teknolojiler, enerji ve çevre, ileri malzeme, tarım, gıda, uzay-havacılık, otomotiv gibi alanlarda Ar-Ge çalışmaları ve çeşitli programlar yürütülmektedir. Bu alanlarda işleyen pek çok şirket gibi, dijital oyun şirketlerinin de burada yoğun biçimde konumlanarak bir kümelenme oluşturdukları görülmektedir. ODTÜ Teknokent, yaratıcı endüstri alanlarına, kümelenmelere ve bu kümelenmelerin sözü edilen avantajlarından faydalanılmasına (örneğin Ankara’da bulunması, devlet kurumlarına, köklü üniversitelere ve sektörel etkinliklere fiziksel yakınlık sağlaması açısından çeşitli avantajlar sağlamaktadır) da örnek teşkil eder.

Keller Easterling, bugün yaratıcı şehir ya da teknokent, siberpark gibi isimlerle anılan bu yaratıcı kümelenmelerin kökeninin, kendi özel kentlilik biçimini geliştirmeye başlayan serbest bölgelere uzandığını belirtmektedir (2017: 33, 45). Buna örnek olarak bütün dünyadaki büyük üniversitelerin şubelerine bina sağlamak için kampüs/park/serbest

bölge modelini kullanan Katar Eğitim Şehri'ni göstermektedir. Easterling, Türkiye'de de benzer örnekleri bulunan bu alanlarda kurumsal sponsorluğun, üniversiteyi hem şirket hem de bölge için zekâ ve insan gücünün bir tür kuluçka makinesi kıldığından bahseder (2017: 49). Serbest bölge, dünyada kent mekânının yapımı için yaygın olarak kullanılan bir yazılım/formül olarak, devlet aygıtının dışında, ona ilaveten ve bazen de ortaklık içindeki, çoğu kez açığa vurulmayan etkinlikleri tanımlayan devletdışı güce örnek oluşturur (Easterling, 2017: 17). Serbest bölge, ev sahibi olan ülkenin iç hukukundan bağımsız otoritelerin idaresinde, vergi muafiyeti, gümrük avantajları, ucuz iş gücü veya piyasa serbestliği gibi ticari faaliyetleri cezbetmeyi amaçlayan olanaklar ve teşvikler sunmaktadır. Çoğunlukla büyük küresel oyuncuların merkez olarak seçtiği bir saha olarak ifade edilen serbest bölge, devlet bürokrasisinden bağımsız, rahat ve açık olarak tanıtılsa da, çoğu zaman farklı uygulamalar ortaya çıkmaktadır. Genellikle şehir dışında kurulan bu kapalı bölgeler, hukuktan muafiyetiyle daha zengin kentlilik biçimlerinde yaygın olan koşullardan ve koruma kurallarından kolayca kurtulabilir. Bu bölgelerde emek ve çevre istismarı siyasal sürecin denetimine takılmadan sürebilir. (2017: 17- 18). Easterling'in dikkat çekmek istediği nokta, bu anlamda her ne kadar devletten bağımsız, özerk ve ayrıcalıklı olsa da serbest bölgenin, devletin vazgeçilmez bir ortağı haline geldiğini, devlet gücünü bastırmak şöyle dursun, devletin bir vekili ya da kamuflajı gibi iş görerek onun gücünü pekiştiren yeni bir ortak konumunu aldığıdır (2017: 19).

Modern serbest bölgenin başlangıcı, 20. yüzyılın ortalarında daha kurallı bir ekonomik ve idari araç olarak İhraç Ürünleri İşleme Bölgesi'nin (EPZ) gelişimine dayanmaktadır. 1970'lerde, neoliberal politikalarla beraber çoğalmaya başlayan serbest bölgeler, ilerleyen yıllarda kampüs ya da iş merkezi gibi yaygın kentsel biçimlerle birleşip, teşvikli şehircilikle birlikte hızla gelişmiştir (Easterling, 2017: 27- 28). 1980 ve 90'larda diğer kapalı bölge biçimleriyle ya da iş merkezleriyle daha ayırım gözetmeksizin birleşip çoğalmaya başlayarak, bilgi köyleriyle, bilgi teknolojileri kampüsleriyle, müze ve

üniversitelerle birleşmiştir. Ev sahibi ülkenin genel iş ve sanayi iklimine karışıp kaybolmadan, daha çok kalıcı ama değişime açık bir araç olarak kendi sınırları içerisinde genel ekonomiyi gitgide özümstedikçe, kendisi de dönüşmüştür. Birçok ülkenin, bilgi ekonomisine uyum sağlamak adına serbest bölgesinin gelişimi için, imal edilmiş mallar yerine, bilgi teknolojileri ya da finansla ilgili hizmetler sunmaya başlamasıyla, serbest bölgelerin çoğu araştırma parkı ya da kampüse dayalı Bilim Endüstri Parkı (SIP) biçimini almıştır (Easterling, 2017: 39). Bu yeni serbest bölgeler, durağan, emek-yoğun, teşvike dayalı, sömürücü bir kapalı bölge olarak tasvir edilen eski serbest bölgelerin aksine, yatırım-yoğun, dinamik, yönetime dayalı, fırsat sunan ve bütünleşmiş bir ekonomik kalkınma aracı olma iddiası taşımaktadır¹⁶ (Easterling, 2017: 42).

Easterling'in serbest bölgeye dair saptamaları, bugün yaratıcı endüstri alanları olarak ifade edebileceğimiz, yaratıcı şehir ve kümelenmeler için de geçerlidir. Bu yaratıcı endüstri alanları, kendi içerisinde hem birtakım olanakları hem de tehditleri barındırmaktadır. Bir taraftan ciddi bir istihdam olanağı yaratmakta, ev sahibi ülkesinin bağlamından çok, dünyaya aşına olan temiz, rahat, klimalı, altyapısı sağlam bir şehircilik sunmaktadır. Aynı zamanda, iş gücü, çevre, bina yapımı, telekomünikasyon ya da güvenlik gibi bileşenler harekete geçirilerek zaten mevcut olan bir ulusötesi ağı yenileyerek alternatif kent eğilimlerini ve siyasal hedefleri teşvik edebilir (Easterling, 2017: 68- 70). Bu açıdan söz konusu yaratıcı endüstri alanlarının belirli fırsat ve olanaklar taşıdığı söylenebilir.

Easterling'e göre (2017: 69) bu alanlar bir taraftan devlet bürokrasisinin, yerini böylesi

¹⁶ Güvencesiz, esnek, düşük ücretli çalışmanın ve çeşitli denetim mekanizmalarının alanı olan serbest bölge, hukukta nispeten sabit olan bir emek sömürüsü biçimini örgütlemeye kapasitesine sahiptir fakat Easterling'in deyişiyle, tatil yerlerinin ve eğlence parklarının senaryolarını doğallıkla benimser: "Hindistan ve Malezya'daki bilgi teknolojileri kampüsleri kendilerinden bazen tatil yeri diye bahseder. Buralarda işletmeler, alçak katlı yerel binalarla yemyeşil bitkiler ortasındaki pırıl pırıl ofislerinin özel bir bileşiminin içindeki "üyeler"dir" (2017: 57, 61). Bu üyeler, 2002'de kurulan bir küresel federasyon olan Technopark-Alliance'ın markalaşmış yerleşim alanları ağının şehircilik yaratma yöntemine uymak zorundadır ve bu şehrin kendisinin bir azami ulus ötesi mekânsal ürün olduğunu gösterir (2017: 65).

karmaşık bir devletdışı idareye bırakabilecek olmasını gösterirken, diğer taraftan da neoliberalizmin özgürlük ve açıklık anlatılarıyla tutarlılık sergiler, körükler ve neoliberal devletin mükemmel bir aygıtı olarak işler. Bu paradoksun yanı sıra taşıdıkları özgürlük ve açıklık maskesi çok kolay hileye, kapanmaya ve tecride dönüşebilir (2017: 70). Serbest bölgeler, dünyanın her yerinde yeniden yaratılabilecek yasal habitatlarda aynı şirket altkümelerini bir arada tutar ve bu yönüyle genelde sınırların, azami denetimin ve ayrıştırmanın yeri olarak sürekli bir kapanma ve karşılıklılık arasında gidip gelir (2017: 70). Bu anlamda da yeni girişimciler açısından özgürlük değil, kapana kısılmışlık tehdidi içerebilirler (2017: 71).

Easterling'in dikkat çektiği bu durumu, bu araştırmanın sahası olan ODTÜ Teknokent'te de gözlemek mümkündür. Bu anlamda belirli ikilikler ya da karşıtlıklar göze çarpmaktadır. İlk olarak ODTÜ Teknokent, bilişim alanında inovasyon ve girişimcilik açısından yarattığı fırsatlar ve sunduğu olanaklar bağlamında açıklık sergilemektedir. Ancak diğer taraftan, bu alana mekânsal anlamda erişim konusunda da bir o kadar kapalıdır.¹⁷ “Dışarı” ile gündelik bağlamda sergilediği bu kapalı tutumu içerideki bazı şirketlerde de belirgindir. Ortak çalışma kültürü ve hem kültürel hem mimari açıdan yüksek etkileşimli bir yapıda olmasına karşın, bu şirketlere “dışarıdan” birinin ya da başka şirketlerde çalışanların girişi konusunda açıklık söz konusu değildir. Kart/parmak/yüz okuma sistemleri aracılığıyla sağlanan denetim ve gözetim mekanizmasının yanı sıra bilgi paylaşımı konusunda da son derece kapalı bir tutum sergileyen şirketlerin varlığı da göze çarpmaktadır. Dolayısıyla bu yaratıcı kümenin açıklık ve çeşitlilik durumuna farklı perspektiflerden ve bağlamlarda eleştirel bir

¹⁷ Yöntem bölümünde kısaca bahsedildiği gibi, ODTÜ Teknokent'e ziyaretçi olarak girmek için, öncelikle ODTÜ kampüsüne girebilmek gerekir. Kampüse giriş, siyasi faktörlere bağlı olarak belirli dönemlerde daha da zorlaşmaktadır. Ardından Teknokent'e girmek için ayrıca bir güvenlik kapısından geçmek gerekmektedir. Araç etiketi ve kurum tarafından verilen bir kimlik kartının bulunmaması durumunda Teknokent'e ulaşım ve erişim pratik değildir. Aslında bu durum bir taraftan üniversiteye güvenlik bağlamında bir yalıtım sağlarken, diğer taraftan Easterling'in bahsettiği kapanma ve tecrite de dönüşebilmektedir.

yaklaşım geliştirmek mümkündür.

Easterling'in yaratıcı alanlarda tehdit olarak bahsettiği kapanma konusuna, Florida sosyolojik açıdan farklı bir yaklaşım geliştirmektedir. Florida, araştırmasında yaratıcı sınıflar olarak tanımladığı insanlarla yaptığı görüşmelerde, bu kişilerin toplumsal bağlamda zayıf bağları, güçlü bağlara tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır (2003: 5). Tarihsel olarak güçlü bağlara sahip toplulukların faydalı olduğu düşünülse de, böylesi kuvvetli bağların bir takım dezavantajları olabileceğini söyler. Kuvvetli toplumsal bağlar, toplumsal sermaye bağlılığı ve komüniteyi güçlendirirken, yeni gelenleri kolayca dışlayabilir, topluluğa girişin önüne engeller koyabilir ve yeniliği geciktirir. Bu açıdan toplulukların ekonomik büyüme sağlama biçimleri değiştiğini söyleyen Florida, insanlar arasındaki kuvvetli bağların bir zamanlar önemliyken, artık zayıf bağların daha etkili olduğu görüşündedir. Yakınlığı kucaklayan tarihsel, sosyal yapılar artık kısıtlayıcı ve saldırgan görünebilir. Bunun yerine Florida'ya göre, daha zayıf bağları olan ama daha çeşitli topluluklar, ekonomik büyüme ve bir bölgede yüksek teknolojinin gelişimi açısından daha faydalı olacaktır (2003: 6).

Görüldüğü gibi, yaratıcı endüstri alanları ve bunların gerçekleşmesine imkân sağlayan mekân olgusunun önemi, oluşturduğu fırsat ve tehditlerle birlikte ortaya çıkmaktadır. Castells (2008: 506) de ağ toplumunda ilk akla gelenin aksine uzamın zamanı organize ettiğini savunması anlamında mekânın, alanın önemine vurgu yapmaktadır. Castells (2008: 520), teknolojik yenilik üretim tesislerinin yerleşim biçimlerinin, konumlanmalarının, sistemin bütünü açısından önemli olduğunu belirtir ve bu yerleri “yenilik ortamı” olarak tanımlar. Yenilik ortamı ile; yeni bilgiler, süreçler, ürünler üretmeyi amaçlayan bir çalışma kültürü ve bu hedefleri paylaşan bir toplumsal örgütlenmeye dayalı belirli üretim ve yönetim ilişkileri kastedilmektedir. Ortam kavramı, mutlaka uzamsal bir boyut taşımasa da, bilişim sektörleri bağlamında günümüzde yenilik

sürecindeki etkileşimin doğası gereği gerekli olan uzamsal yakınlığı ifade etmektedir. Castells, bir yenilik ortamının özgüllüğünü tanımlayan şeyin, sinerji üretme kapasitesi, yani ortamdaki mevcut unsurların bir araya gelmesinden değil, etkileşim içinde olmasından doğan bir katma değer yaratma kapasitesi olduğunu belirtir. Dolayısıyla yenilik ortamları, güncel kapitalizmde yeniliğin ve sınai üretim sürecinde katma değer yaratmanın temel kaynağı olarak ortaya çıkmaktadır (2008: 520).

Yaratıcı endüstri alanları olarak ifade ettiğimiz kümelenmeler, günümüzde kapitalizmin kârı maksimize edebilmek için esnek, yaratıcı, durmaksızın değer üreten, dönüşen, dinamik ve yeniliklere açık bir emek sürecine ve çalışanlara yönelik ihtiyacı karşılayan ekonomik örgütlenmenin alanını oluşturmaktadır. Bununla beraber, kapitalizmin ürettiği öznelliklerin de yeniden üretim alanı olması bağlamında önem taşır. Başka bir deyişle, yaratıcı endüstri alanları, benzer toplumsal ekonomik ve kültürel sermayeye sahip, yaratıcı, yenilikçi, girişimci, eğitilmiş çalışanların bir araya geldiği ve bu niteliklerin yeniden üretimi için gerekli koşulların sağlanmasının hedeflendiği bir ekosistem meydana getirmektedir.

2.5. Yaratıcı Endüstri ve Emegın Alanı Olarak Dijital Oyun Endüstrisi

Günümüzde dijital oyun endüstrisi, ulus, şirket veya kuruluşların sınırlarından taşan finansal kaynaklar, yetenek ve çalışanlar etrafında yapılanmaktadır. Oyun endüstrisinin teknoloji odaklı yapısı, esnek, yaratıcı emegın ulus veya şirketler arası transfer edilebilirliğine katkıda bulunurken (Deuze, Martin & Allen, 2007: 342) aynı zamanda oyuncu emegında, oyun testçilerinin (Bulut, 2014) ya da topluluk yöneticilerinin (Kerr & Kelleher, 2015) emek süreçlerinde görülebileceği gibi farklı emek biçimlerini de ortaya çıkarmıştır. Literatürde dijital oyun endüstrisindeki emek süreçlerini inceleyen araştırmaların sayısı oldukça az olmasına karşın; üretimin kültürel, bilişsel ve yaratıcı niteliği doğrultusunda emegın kapitalist üretim sürecindeki dönüşümü açısından önem

taşımaktadır.

Özellikle yaratıcı endüstrilerde emeğin aldığı yaratıcı, esnek ve güvencesiz biçim, çalışma alanından taşarak hayatın tüm zaman ve mekânına uzanmaktadır. Dijital oyun endüstrisi, diğer yaratıcı endüstriler gibi çalışma-boş zaman ayrımının bulanıklaşmasını görebileceğimiz bir alan oluşturur. Ek olarak, birbirinden ayrı düşünemeyeceğimiz iki sebepten ötürü bunu gözlemlemek için ideal bir saha sunar. Öncelikle, birinci bölümde açıklandığı gibi oyunun eğlence ve boş zaman ile olan ilişkisiyle de bağlantılı olarak, dijital oyun üretiminde, çalışma ve oyunun iç içe geçmesi söz konusudur. İkinci neden ise, dijital oyun endüstrisinde çalışanların ücretli emeklerini işini sevmek, sevdiği işi yapmak gibi neoliberal söylemler doğrultusunda ücretli çalışmanın, kendini gerçekleştirme hedefine yönelik varoluşsal bir çabaya dönüşerek, gönüllü bir biçim almasında yatar. Saha araştırmasının bulgularının sunulacağı üçüncü bölümde bu daha açık ortaya konacaktır. Bu noktaya kadar, yaratıcı endüstri, yaratıcı emek gibi anahtar kavramları açıklamak; dijital oyun endüstrisinin de ötesinde, emeğin kapitalist üretim sürecinde geçirdiği dönüşümü ve bunun özne olarak bizi, yaşama, düşünme biçimlerimizi, kısacası tüm varoluş biçimimizi nasıl dönüştürdüğünü anlamak amaçlanmıştır.

Araştırmanın “Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek” başlıklı bu bölümünde, dijital oyun endüstrisini anlamaya yönelik kavramlara ve tartışmalara yer verilmiştir. Bunun için ilk olarak, kültürel endüstriler ve yaratıcı endüstriler tartışması aracılığıyla oyun endüstrisinin de dâhil olduğu yaratıcı, kültürel, bilişsel üretim etrafında şekillenen endüstrileri diğer endüstrilerden ayıran noktaların ne olduğuna yönelik bir kavrayış geliştirmeye çalışıldı. Bu çalışmada kullanılan yaratıcı endüstri terimi açıklanarak yaratıcılık kavramının hem endüstri hem de emek açısından yaşadığı kavramsal dönüşüm ve buna karşılık, toplumsal olanakları ele alındı.

Belirtildiği gibi, bu araştırmada dijital oyun endüstrisi yaratıcı endüstriler kapsamında ele alınmış, yaratıcı endüstri kavramının eleştirel bir yaklaşımla kullanılması uygun görülmüştür. Yaratıcı endüstrilerin, üzerinde uzlaşmış belirli tek bir tanımı olmasa da bu bölümde üzerinde durulan farklı tanım ve kriterlerden yola çıkarak hem dijital oyun endüstrisinin özünü hem de yaratıcı endüstriler arasında konumlandırılmasını dört maddeyle açıklamak mümkündür.

Bunlardan ilki, dijital oyun endüstrisinin, en önemli bileşenlerinden olan teknolojik gelişmelere bağlı olarak sürekli değişip gelişmekte olmasına işaret eder. İkincisi, dijital oyunlar, özgün bir değere sahip endüstriyel bir çıktıyı ve bu anlamda fikri mülkiyet hakları kapsamında korunmasını ifade eder. Üçüncü olarak, dijital oyunlar hem üretim hem de tüketim bağlamında kültür ile devamlı bir etkileşim içerisindedir. Başka bir deyişle hem kültür tarafından biçimlendirilir hem de kültürü biçimlendirir. Son olarak da dijital oyunlar, üretim sürecinde farklı düzey ve boyutlarda yaratıcı düşünme becerisi ve yetenek gerektirmektedir. Kısaca, (1) teknoloji, (2) özgün değer, (3) kültürel bağ ve (4) yaratıcı düşünme biçiminde özetleyebileceğimiz bu dört faktör, dijital oyun endüstrisinin bu araştırmada neden yaratıcı endüstriler olarak tanımlandığını açıklamaktadır. Aynı zamanda bu dört belirleyici etmen, bilişim, iletişim teknolojileri, politika üreticileri, dağıtım kanalları, yatırımcılar, geliştiriciler, sanatçılar ya da şirketler, kümelenmeler gibi dijital oyun endüstrisinin çeşitli bileşenleri üzerinde düşünmeye de rehberlik eder (Sezgin, 2018: 240).

Dijital oyun endüstrisinin yaratıcı endüstriler kapsamında ele alınmasının buradaki emek süreçleriyle de önemli bir bağlantısı bulunur. Bu nedenle “Yaratıcı Emek ve Çalışma” başlığı altında, yaratıcı endüstrilerin odağında yer alan yaratıcı emek kavramı, kapitalist üretim sürecindeki dönüşüm bağlamında açıklanmaya çalışılmıştır. Esnek çalışma, güvencesizlik biçimleri, girişimcilik ve yenilik unsurlarından bahsederken, tüm bunların,

çalışma ve ekonomi çerçevesinden taşarak hayata yayılmasının altını çizdik. Yine söz konusu başlıkta, zihin emeği, dijital emek (Fuchs, 2015), duygusal emek (Hochschild, 1983), duygulanımsal emek, gayri-maddi/maddi olmayan emek, biyopolitik emek (Hardt & Negri, 2011a), umut emeği (Huehn & Corrigan, 2013) gibi pek çok farklı terimin kullanıldığı görülmüş, bu terimler aracılığıyla, emeğin geçirdiği dönüşüm kısaca açıklanmaya çalışılmıştır. Yaratıcı emek kavramını da bu dönüşüme paralel olarak geniş bir çerçevede konumlandırmak gerekmektedir. Araştırma kapsamında yaratıcı emek, birbiriyle örtüşen ve bütünleşen dört temel kategori ile tanımlanmaya çalışılmaktadır:

1. **Motivasyon kaynağı:** Yaratıcı endüstrilerde çalışanların öncelikli motivasyon kaynaklarının çoğunlukla maddi kazanç yerine, kendini yeniden üretme, kendini gerçekleştirme olduğu görülmektedir. Bu nedenle yaratıcı emek, çalışanın kendini gerçekleştirme motivasyonu ile kendi benliğini işe koşturduğu, çalışmanın; mesleki kimlikle özdeşleşmenin yoğunlaşarak, kendini adama ile beraber bir varoluş biçimine dönüştüğü bir emek sürecine işaret etmektedir. Yaratıcı emek, her zaman için ücretli emeğe tekabül etmeyen, üreticinin/çalışanın üretim süreci veya ürün ile farklı bağlam ve seviyelerde duygusal bir bağ kurarak üretim sürecine kendinden (insan sermayesi olarak kendi karakteri ve özgünlüğünden) ve gönüllü bir boyut eklediği bir emek sürecidir. Yaratıcı emek sürecinde söz konusu duygusal veya duygulanımsal ilişkilenebilir olarak, motivasyon kaynağı ve kazanç, yapılan işe yönelik tutku, sevgi, haz gibi duygular ve kendini gerçekleştirir.
2. **Emek zaman ve mekânı:** Yaratıcı emeği niteleyen bir diğer özellik, esnek ve güvencesiz çalışmanın yaygın ve normalleşmiş olmasıdır. Yaratıcı emek sürecinde güncel kapitalizmin üretim biçimleri ve neoliberal ilkelere paralel olarak güvencesiz (kısa süreli sözleşmeler, proje bazlı çalışma, freelance ya da dışarıdan -outsourc- çalışmanın yaygın olduğu) ve esnek (iş yükü ve çalışma

saatleri öncelikli olmak üzere) çalışma normalleşmekte ve cazip bulunmaktadır. Yaratıcı emek sürecinde, çalışmanın zaman ve mekân bağlamında esnekleşmesiyle beraber genellikle iş, eğlenme ve sosyalleşme aracı haline gelmekte ve çalışma zamanının yaşamın her anına taşmasıyla çalışma-boş zaman ve iş-eğlence ayrımı bulanıklaşmaktadır. Kısaca, yaratıcı emeğin zamanı ve mekânı çoğu zaman belirli bir çalışma mekânıyla ve mesai saatiyle sınırlandırılmamaktadır.

3. **Üretim Süreci:** Esnek ve güvencesi çalışmanın yanında yaratıcı emek süreci, görece özerk bir üretimi, farklı bağlamlarda (yenilik, problem çözme, sanatsal beceri) yaratıcı düşünmeyi ve bireyselleşmeyi içermektedir. Yapılan işin başarısı veya başarısızlığının, çalışanın sabrı, hırsı, riski içselleştirmesi ve bireysel mücadelesi ile bağdaştırılarak bireyselleşmenin had safhada olduğu görülmektedir. Dolayısıyla yaratıcı emeğin kolektif üretim ile olan bağı, bu noktada çalışanın tek başınalığı ile sarsılır.
4. **Sömürü:** Çalışanların öncelikli motivasyonlarının maddi getiri olmaması, yaratıcı emek sürecindeki sömürü ilişkilerine işaret etmeyi zorlaştırmaktadır. Yanı sıra, bireyselleşmenin giderek yoğunlaşması ve buna bağlı olarak sözünü ettiğimiz tek başınalık hali, sömürü ilişkilerinin açığa çıkarılmasını ve buna karşı kolektif bir hareketi ya da dayanışmayı da olanaksızlaştırmaktadır. Yaratıcı emek sürecinde hem güvencesiz ve esnek çalışma hem de kendini adamaya bağlı olarak sömürünün de esnek, örtük ve gönüllü bir biçim aldığı söylenebilir.

Özetle; motivasyon kaynağı, zaman ve mekânı, üretim süreci ve sömürü olarak belirlenen kategorilerden yola çıkarak yaratıcı emeği; “kendini gerçekleştirme, sevgi ve tutku motivasyonu ile gerçekleştirilen, çalışanların iş/meslek ile özdeşleşerek kendini (çoğu zaman gönüllü biçimde) işe koştugu, görece özerk, bireysel, esnek ve güvencesiz çalışmanın görüldüğü ve bunlara bağlı olarak çalışmanın, yaşamın her anına ve mekânına

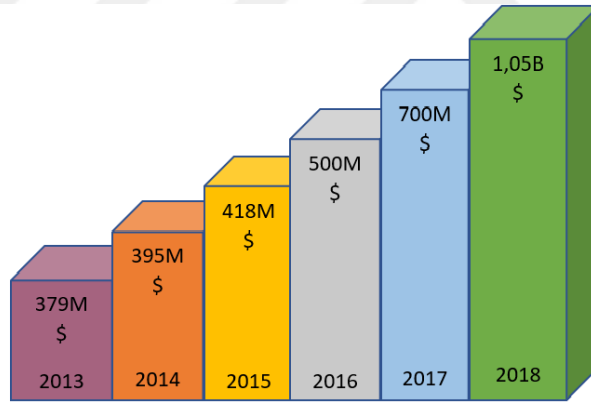
yayılarak sömürünün meşrulaştığı bir emek biçimi” olarak tanımlayabiliriz.

Yaratıcı emek sürecinde bir taraftan da belirli bir yaşam tarzının ve varoluş biçiminin ortaya çıktığı görülmektedir. Bir önceki başlıkta da sağladığı ekonomik avantajların yanı sıra, bu yaşam ve varoluş biçiminin yeniden üretim alanı olarak yaratıcı endüstri alanlarından bahsedilmiştir. Yaratıcı endüstri alanı olarak kümelenmelerin dijital oyun endüstrisi için de söz konusu olduğunu belirtmiştik. Bu araştırmanın sahasını da dijital oyun endüstrisindeki yaratıcı kümelenmelerin Türkiye’deki en önemli örneği sayılabilecek ODTÜ Teknokent oluşturmaktadır. Bu nedenle dijital oyun endüstrisindeki yaratıcı emek süreçlerini ve dijital oyun ekosistemini kavramaya çalışmak adına anlamlı bir saha olarak nitelenebilir.

Son 10 yılda Türkiye’de dijital oyun endüstrisinde gerçekleştirilmiş, emek pratiklerine odaklanan kapsamlı etnografik bir araştırma bulunmamaktadır. Bunun en önemli sebeplerinden biri olarak Türkiye’de oyun endüstrisinin henüz emekleme döneminde olması gösterilebilir. Ancak yakın gelecekte, eğlence endüstrisi kapsamında dijital oyun endüstrisinin önemli bir büyüme potansiyeli olduğu görülmektedir (Kepenek 2018, Tüker vd. 2015). Türkiye’de dijital oyunlara yönelik ekonomik ilgi, yatırım ve destekler 2008 yılında başlamış, takip eden yıllarda da artış göstermiştir. Örneğin 2008 yılında, oyun endüstrisinde nitelikli iş gücü oluşturmak ve alandaki girişimcilik aktivitelerini desteklemek amacıyla Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) kurulmuştur (Kepenek, 2018: 661). Aynı zamanda Oyunder ve Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği gibi sivil toplum kuruluşları dijital oyun alanındaki politika üretiminin bir parçası olmaya ve dijital oyun algısını yönlendirmeye ilişkin çalışmalarda rol almaya başlamıştır. Kalkınma Bakanlığı, 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejileri ve Kalkınma Planı kapsamında, Türkiye’nin rekabet gücünü artırmak amacıyla oyun endüstrisini öncelikli sektörler arasında saymıştır (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015: 91).

Türkiye’de dijital oyunların ve endüstrinin kültürel bağlamda görünürliğünün artmasında Global Game Jam, Gamescom ya da GameX gibi uluslararası etkinliklerde yer almasının da payı bulunmaktadır. Kültürel görünürlüğe paralel olarak farklı üniversitelerde dijital oyun alanında ilgili bölümlerin kurulması, genç kuşağın oyun endüstrisini potansiyel bir kariyer alanı olarak görmelerine ve endüstride çalışmaya yönelik ilginin oluşmasına katkı sağlamıştır (Binark vd. 2018: 4).

Rakamlara değinecek olursak, Newzoo¹⁸ verilerine göre, global dijital oyun endüstrisi 2018 yılında 138 milyar dolar değerindedir. Türkiye’de ise 2018 yılında ihracatın 1 milyar doları aşması, sektördeki üretim hızının ne kadar üst düzeyde olduğunu göstermektedir (Gürçay, Kepenek & Tekin, 2019: 49, 50). Aşağıdaki tabloda Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin son altı yıl içerisindeki ihracat oranı artışı görülebilir (Gürçay vd. 2019: 48).



Tablo 2: Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisinin Yıllık İhracat Oranı

Ayrıca, üniversitelerde sektöre yönelik eğitim programlarının oluşturulması¹⁹ ve son iki yıl içerisinde üç önemli yerli firmanın yurtdışı firmalara satışı, Türkiye açısından önemli

¹⁸<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

¹⁹Söz konusu programlar şöyle sıralanabilir: Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri tezli ve tezsiz yüksek lisans programları, ODTÜ Enformatik Enstitüsü Oyun Teknolojileri programı, Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Tasarımı yüksek lisans programı, İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı lisans programı, Beykoz Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı lisans programı, Doğu Akdeniz Üniversitesi Animasyon ve Oyun Tasarımı lisans programı (Gürçay vd. 2019: 52- 54).

başarı ve gelişmelere işaret etmektedir (Gürçay vd. 2019: 50, 52). Türkiye’de bulunan 31 milyona yakın oyuncu, 2017 yılında 774 milyon dolara yakın para harcamıştır. Türkiye, dünyadaki oyun pazarında 18. sırada yer alırken, ilk sırada Çin bulunmaktadır.²⁰ Diğer yandan, Türkiye’de oyun geliştiren firma sayısı tam olarak bilinmemekle beraber, ilgili derneklere üye olan 61 firma bulunmakta ve toplam sayının 80 civarında olduğu tahmin edilmektedir (Gürçay vd. 2019: 52). Türkiye’de 1995 yılında yalnız 10, 2005 yılında yaklaşık 100 profesyonel dijital oyun endüstrisinde çalışırken, 2015 yılında bu rakam neredeyse 1000 olarak belirtilmiştir (Tüker vd. 2015: 574). Bu da yalnızca oyun ve oyuncu değil, oyun sektörüne ücretli -ve görüldüğü üzere gayrimaddi ve yaratıcı- emeğini koyan çalışanların sayısının da hızla arttığını göstermektedir.

Sektöre ilişkin bu veriler ve dijital oyun kültüründeki gelişmeler, Türkiye’de oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine bakış açısını serimlemenin ve endüstrideki yaratıcı emek süreçlerinin eleştirel bir analizini yapmanın önemine işaret eder. Çünkü Türkiye’deki sektörel gelişimin yanı sıra, halen gelişmekte olan dijital oyun endüstrisinin geleceğini, buradaki kurumsal kültürü ve prekaryalaşmanın da bir nedeni olan çalışma kültürünü şekillendirecek olan, oyun geliştiricilerdir. Bu doğrultuda çalışmanın sonraki bölümünde, saha araştırmasının bulguları ışığında Türkiye’de dijital oyun endüstrisinde çalışanlara, bu çalışanların sermaye, toplumsal köken ve kariyer gelişimlerine, yaratıcı emek ve üretim süreçlerine ve dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürüne yer verilecektir.

²⁰ <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/>

3. BÖLÜM: TÜRKİYE’DE DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİ

3.1. Sermaye Türleri, Toplumsal Köken ve Kariyer

Yaratıcı emek sürecinde, belirli bir yaşam tarzının ve varoluş biçiminin ortaya çıktığına ve yaratıcı endüstri alanlarının da bunların yeniden üretiminde oynadığı role daha önce değinilmiştir. Çalışmada ODTÜ Teknokent üzerinden incelenen dijital oyun ekosistemi bu anlamda belirli bir yaşam ve varoluş biçimini içermektedir. Dijital oyun geliştiricilerin çalışma alanı ya da yaratıcı endüstri alanının ötesinde bir anlamı barındıran “ekosistem” sözcüğün kullanılmasının, geliştiricilerin sıklıkla telafuz etmesinin haricinde, bir nedeni de Bourdieu’nün kullandığı anlamıyla habitusa vurgu yapmasıdır.²¹ Oyun geliştiricilerin yaşam koşulları, öznel konumları, demografik özellikleri, sosyalleşme biçimleri, eğilimleri, beklentileri, davranışları, prensipleri, toplumsal rolleri, sosyal ve ekonomik şartları ya da eğitim geçmişleri, başka bir deyişle habitusları üzerine düşünmek, dijital oyun ekosistemini anlamlandırmak için önemli bir ilk adım olarak görülmektedir.

Bourdieu, bireylerin davranışlarının açıklanmasında toplumsal yaşam koşullarının, yani nesnel yapıların merkezi önemine vurgu yapar (Jourdain & Naulin, 2016: 40). Dijital oyun geliştiricilerinin kendi emek süreçlerine bakış açılarını anlamak için, öncelikle bireysel ve toplumsal yaşam koşullarını açığa çıkarmak gerekmektedir. Bunun için de geliştiricilerin sahip oldukları sermaye türleri ve farklı hayat tarzlarının ortaya çıkması için incelenmesi gereken toplumsal kökenleri üzerinde durmak gerekir (Jourdain &

²¹ Bourdieu habitus kavramını, tüm pratiklerin üretici ve birleştirici ilkesi olarak (Bourdieu, 2015: 259) ele alır ve varoluşumuz süresince, üzerimize etki eden tüm belirlenimlerin oluşturduğu, sürdürülebilir ve aktarılabilir eğilimler sistemine; bedene işlemiş bir sınıfa işaret ettiğini söyler (Bourdieu, 2015: 634). Bourdieu’ye göre habitus, bireylerin sosyalleştikleri süre içerisinde az çok bilinçsiz bir şekilde içselleştirdikleri ve benimsedikleri, dünyayı nasıl algıladıklarına, değerlendirdiklerine ve nasıl davrandıklarına dair şablonlardan meydana gelir (Jourdain & Naulin, 2016: 42). Habituslar, herkesin yaşam koşullarına ve izlediği toplumsal yola göre değişiklik göstermektedir. Aynı sosyoekonomik statüye sahip bir grup insanın yaşam koşulları aynıysa, bu kimseler kısmen aynı habitusa sahiptirler. Bu durum, -örneğin burjuva habitusu gibi- sınıfsal bir habitustan bahsetmeye imkân tanır. Diğer taraftan, herkesin bireysel olarak çizdiği kendi yolu ve sınıfı içerisinde aldığı belli bir konumu olduğuna göre, habitusun bireysel bir boyutu olduğu da ifade edilebilir (Jourdain & Naulin, 2016: 43).

Naulin, 2016: 37).

Bourdieu, her biri kendi alt türlerine ayrılan farklı sermaye türleri belirlemiştir. Bunlardan ilki (1) iktisadi sermaye, sermayenin en yaygın anlamıyla kullanıldığı türü olarak ifade edilebilir. Toplumsal açıdan en güçlü olan, kolayca aktarılabilen maddi sermayedir. (2) Kültürel sermaye ise, habitusu kuran unsurlar olan yetenek, bilgi ve beceriler şeklinde veya tablolar, kitaplar gibi nesnel biçimlerde ya da üretim yoluyla elde edilen ünvanlar biçiminde var olabilir (Jourdain & Naulin, 2016: 107). Kültürel sermaye, iktisadi sermayeye karşı rekabet etme potansiyeli barındırır ve siyasi açıdan önemlidir. Aynı zamanda mesleğe bağımlıdır ve ünvan tarafından güvence altına alınması beklenir (Bourdieu, 2015: 161).²² Diğer bir sermaye türü olan (3) toplumsal sermaye, bir bireyin ya da grubun kalıcı bir ilişkiler ağına, az çok kurumlaşmış karşılıklı tanıma ve tanınmalara sahip olması sayesinde elde ettiği gerçek ya da potansiyel kaynakların toplamıdır (Bourdieu & Wacquant, 2014: 108). Birey, ilişki ağı ne kadar genişse ve ilişkide bulunduğu kişilerin iktisadi ve kültürel sermayesi ne kadar güçlüyse, o kadar büyük bir toplumsal sermayeye sahiptir (Jourdain & Naulin, 2016: 107). Son olarak (4) sembolik sermaye ise ekonomik ve toplumsal sermayenin iç içe geçtiği en eski, tarihsel sermaye türüdür. Toplumsal tanınırlık, itibar, saygınlık, onur gibi kavramlara atıfta bulunan bu sermaye türü, bize kredi vermeye hazır kimseler üzerinde belirli bir gücümüzün olması anlamına gelir (Jourdain & Naulin, 2016: 107- 108).

Toplumsal olarak inşa edilmiş yatınlıklar sistemini imleyen habitusun üretilmesi, yukarıda sayılan sermaye türlerinin edinilmesi ve aktarılması ile olduğu kadar toplumsal

²² Meslek, aile ve/veya okulda edinilmiş kültürel sermayenin elde tutulmasını, geliştirilmesini ya da vasıfsızlaştırılarak erimesini gerektirebilir. Bourdieu mesleki koşulların bu etkisini, mesleki ortam etkisi olarak ifade eder. Yani türdeş bir grup tarafından, bu grubu tanımlayan ilişkiler içerisinde kültürel, siyasi ya da dini yatınlıklar üzerinde uygulanan pekiştirme getirdiği etki de eklenir. Her bir durumda mesleki varoluş koşullarının, bu etkinin tesirini ne ölçüde kolaylaştırdıklarını ya da zorlaştırdıklarını incelemek gerekir. Bu durum, yapılan işin kendi ayırt edici özelliklerini ve hangi koşullarda gerçekleştiğini, dayattığı zamansal ritimler ve sağladığı boş zamanı, teşvik ettiği ilişki biçimlerini dikkate almaya sevk eder (Bourdieu, 2015: 161).

kökenle de ilişkilidir (Bourdieu, 2015: 18, 104). Bourdieu'nün araştırmasında, aynı derecede eğitim sermayesine sahip olanların toplumsal köken farklılıklarının, önemli farklılıklarla ilişkilendirildiği görülmektedir (2015: 101). Örneğin, kültürel sermayelerini okul yoluyla edinmiş olanların, toplumsal kökene bağlı olarak kültürel miras edinenlere göre daha az riskli kültürel yatırımlar yaptıkları ortaya konmuştur (Bourdieu, 2015: 103).

Dijital oyun geliştiricilerinin çocukluk dönemlerinden itibaren oyuna yönelik ilgilerinin ortaya çıkması, kimilerinin çok küçük yaşta edindiği bilişsel beceriler ya da koydukları kariyer hedefleri, yaptıkları iş ile özdeşleşme biçimleri ya da motivasyonlarını kavrayabilmek için, tüm bunlardan ayrı düşünemeyeceğimiz aile ve okul yoluyla edinilen ve dijital oyun ekosistemi içerisinde çeşitli bağlam ve koşullarda iş gören sermaye türlerini açığa çıkarmak önemlidir. Nitekim, eğitim alınan okul, sosyal bağlantılar veya iktisadi sermaye gibi farklı sermaye türlerinin ve toplumsal kökenin, geliştiricilerin eğilimlerinin ortaya çıkmasında, kariyer gelişimlerinde, çalışmaya yönelik yaklaşımlarında ve dijital oyun ekosistemindeki yaratıcı emek sürecini şekillendirmede rol oynadığı görülmektedir. Bu nedenle bu başlık altında, dijital oyun geliştiricilerinin edindikleri ve aktardıkları sermaye türlerine ve toplumsal kökenlerine değinerek, kendi emek süreçlerine bakışlarını daha doğru anlamlandırabilmek amaçlanmaktadır.

3.1.1. Dijital Oyun Geliştiriciler ve Öğrenim

Çalışmanın yöntem bölümünde belirtildiği gibi, araştırma kapsamında sahada yapılan gözlemler, kayıt dışı görüşmeler haricinde, toplam 20 oyun geliştirici ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın katılımcıları, üniversiteyi yarıda bırakan bir görüşmeci haricinde, üniversite mezunudur. Katılımcıların dokuzu, üniversitede, şu an yaptıkları işle doğrudan ilgili olmayan bir bölüme yerleşmişlerdir. İnşaat mühendisliği, fizik, matematik, işletme gibi bölümlerde okuyan geliştiricilerin çoğu, her ne kadar bölümden mezun olduklarında yapmaları beklenen işi yapmıyor olsalar da okudukları bu

bölümlerde öğrendiklerinden fayda sağladıklarını belirtmişlerdir. Örneğin, fizik ya da matematik gibi bölümlerde edinilen bilgilerin, analitik düşünme becerisi kazanmak ya da çalışma motivasyonu sağlaması açısından oyun geliştirme sürecinde faydalı olduğu sık sık belirtilmiştir.

Geliştiricilerin okula ve öğrenim hayatına yönelik tutumları, önemli bir noktada ortaklaşmaktadır. Bu, üniversite öğreniminin hayatlarındaki bir amaca pratik anlamda hizmet etmesine yönelik beklentileridir. Türkiye’de üniversite diplomasının iş bulabilme şansını arttırmak amacıyla edinilmesi, çoğu zaman yalnızca bir etiket işlevi görmesi oldukça yaygın bir durumdur. Ancak oyun geliştiriciler açısından, lisans öğrenimleri döneminde Türkiye’de doğrudan bu mesleğe yönelik bir bölüm olmaması nedeniyle, üniversite öğrenimine yönelik bu araçsal yaklaşım derinleşmektedir. Başka bir deyişle, geliştiricilerin oyun geliştirmeyi, üniversitelerde öğrenemeyecekleri en baştan ortada olduğundan, üniversite öğrenimine yönelik yaklaşım ve beklentiler de bu yönde şekillenmektedir.

Özellikle lisans öğreniminde yazılım, bilgisayar mühendisliği, grafik tasarım gibi bölümlerin aksine, doğrudan oyun geliştirmek ile ilgili olmayan bölümlerde okuyan geliştiriciler açısından üniversite öğrenimi, mesleki anlamda bir kazanç sağlamayacaksa bile aradan çıkarılması gereken bir süreç olarak algılanmaktadır. Ancak, üniversite öğreniminin, kendilerine bazı katkılar sağladığını belirten katılımcılar da vardır. Söz konusu katkı, genellikle üniversite öğrenimi boyunca yapılan tek bir projenin ya da işlenen bir derste öğrenilen tek bir konu ya da bilginin çalışma hayatlarında fayda sağlaması şeklinde ortaya çıkarken, katılımcılardan biri için üniversiteye gitmek, aileden uzaklaşmak için fırsat yaratmıştır. Dijital oyun geliştiriciler lisans öğrenim süreçlerinin (belirli birkaç ders veya akademisyen haricinde) sıkıcı olduğu ve şu anki çalışmalarına fazla katkı sağlamadıkları görüşünü paylaşmaktadırlar. Yaptıkları ya da yapmak

istedikleri işe bir katkı sağlamayacağını düşünseler bile okulu bırakmayı tercih etmemeleri bunun bir göstergesi olarak da görülebilir:

Katılımcı 6: Benim “şirket işlerine odaklanmam, okulu bırakmam lazım ve okulu bırakıp bir buçuk sene sonra okula dönüp, tamam bir şeyler toparlandı, iki-üç tane dersim vardı, onları vereyim de diplomam olsun” dediğim bir süreç var.

Yüksek lisans söz konusu olduğunda ise bu durum biraz değişmektedir. Bunun en önemli sebebi, lisans öğrenimindeki “bir diploma edinme” gereksiniminin aksine, yüksek lisans öğreniminin daha çok bireysel tercihe veya önceliklere bağlı olmasıdır. Katılımcılar arasından mühendislik okuyanların, yine bilgisayar veya yazılım alanında yüksek lisans öğrenimini tercih ettikleri görülmektedir. Tasarımcılar açısından ise Hacettepe Üniversitesi’nde Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri yüksek lisans programının açılmasının ayrı bir önemi olduğu söylenebilir. Üniversitelerin açmış olduğu bu programların tasarım alanında çalışan geliştiriciler açısından önemli olmasının, kendi uzmanlık alanlarında gelişmelerine ek bir nedeni de programlama vb. alanlarda da bilgi edinmelerine olanak sağlaması ve böylece oyun geliştirme sürecindeki hâkimiyet alanlarını genişletme fırsatı sunmasıdır.²³

Oyun geliştiricilerin yüksek lisans ya da doktora öğrenimi ile ilgilenmelerinin öncelikli sebebinin, üretme ve/veya kendilerini geliştirme motivasyonu arayışı olduğu görülmektedir. Yüksek lisans yapmakta olan bir katılımcı bunu şöyle ifade etmektedir:

Katılımcı 10: Yüksek lisansa sırf fazladan bir şeyler öğrenirim, üretmeye mecbur kalırım ve portfolyoma koyarım diye başladım (...) Okul öyle beklediğim gibi bir

²³ Dijital oyun endüstrisini yazılım/programlama ve tasarım/görsel biçiminde iki temel alan olarak düşündüğümüzde, yazılım ve tasarımcıların endüstrideki çalışma koşulları ve konum itibarıyla, yaptıkları iş ile farklı biçimlerde ya da şartlarda ilişkilendikleri görülmektedir (buna daha sonra değinilecektir). Tasarımcıların uzmanlık alanlarını genişletme çabası da bunun bir sonucu olarak okunabilir. Benzer bir çaba yazılımcılar için nadiren söz konusudur.

şeyler katmıyor bana. Sadece bir şeyler üretmeme ön ayak oluyor. Mesela animasyon öğreten bir öğretmen var, benden daha kötü. Ben daha iyi öğretirim. Ama mesela bana bir ödev veriyor; ben belki kendi kendime kalkıp bir karakter yapmayacağım ama bana diyor ki “üç hafta sonra şu karakteri getir”. Hani beni motive ediyor bir şeyler yapmak için. Motive etmenin ötesinde, zorunlu da kılıyor bir yerde. Yani üretmeye zorluyor beni. Mesela bir ders alıyoruz, o derste oyun yapıyoruz. Kendi kendime olsa belki de yapmayacağım, bir şeyler yapmaya teşvik ediyor. Yoksa açıkçası teorik olarak bana kattığı hiçbir şey yok.

Araştırmaya katılan geliştiriciler özellikle yüksek lisans öğrenimini kendi kendilerine öğrenmek, iş haricinde bir şeyler üretmek ve kendilerini geliştirmek için bir motivasyon kaynağı olarak görmekte-dirler. Lisans öğrenimi bu açıdan çoğunlukla, alınan seçmeli dersler ya da ekstra dersler ile geliştiricileri mesleki anlamda desteklemiştir. Yüksek lisans ve doktora ise, geliştiricileri bir bakıma daha fazla çalışmaya, güncel bilgiyi kovalamaya, mesai saatleri dışında da üretmeye teşvik etmesi amacıyla tercih edilmektedir. Geliştiricilerin açıkça belirttiği ve tutumlarından da anlaşıldığı üzere özellikle oyun teknolojilerine yönelik yeni açılan yüksek lisans programları geliştiriciler için ilgi çekici olsa da buradaki eğitimi verimli bulmamakta ve alandaki akademisyenlerin ya da eğiticilerin yetersiz olduğunu düşünmektedirler.²⁴

Türkiye’de üniversite öğretimine yönelik beklentinin düşük olması, üniversite diplomasına yönelik sözü edilen araçsal yaklaşım ve çalışma yaşamına öğrencilik yıllarında atılmış olmak, oyun geliştiricilerin çoğu için öğrenim sürecine ilgisizliğin, öğrenim sürecinin uzamasının, not ortalamalarının düşük olmasının veya öğrenimi yarıda

²⁴ Türkiye’de, eğitim ve öğretim sisteminin yaratıcı ve özgür düşünceyi, öğrencilerin özgün becerilerini geliştirmek, güncel bilgiyi kovalamak yerine geleneksel yapıda ve ezbere dayalı olmasının, bireylere çalışma yaşamında çok fayda sağlamayacağına yönelik genel bir kanı olduğu söylenebilir. Bu da geliştiricilerin, akademik bilgi ve deneyimi yeri doldurulamayacak önemde bulmamalarını kolaylaştırmaktadır. Bu, sadece oyun geliştiricilerin değil, Türkiye’de pek çok bireyin hemfikir olduğu bir konudur. Dolayısıyla çalışmada, ortaya çıkan bu tutumu geliştiriciler özelinde tanımlamamak gerekir.

bırakmalarının nedeni olarak görülmektedir. Bu noktada aslında söz konusu durumun yalnızca dijital oyun endüstrisine özgü olmadığını da vurgulamak gerekir. Türkiye’de üniversitelerin niteliğine ve diplomanın getirilerine duyulan güvensizlik, günümüzdeki sosyoekonomik konjonktürde, hemen hemen tüm meslek ve alanlar açısından oldukça yaygın ve anlaşılabilir bir tutum olarak değerlendirilebilir.

3.1.2. Dijital Oyun Geliştiricilerin Toplumsal Kökenleri

Oyun geliştiricilerin öğretim sistemine yönelik tutumlarına benzer bir yaklaşım da kamu kurumlarında çalışmak söz konusu olduğunda açığa çıkmaktadır. Geliştiriciler, 9/5 mesai saatleri arasında çalışmaya ve bürokratik, katı bir emek sürecinin parçası olmaya, işin rutinleşmesi, sıkıcı olması ve kurum içi iletişimde hiyerarşik bir yapı olmasına vurgu yaparak yaratıcı üretim için uygun bir ortam olmayacağı düşüncesiyle olumsuz atıflarda bulunmuşlardır. Oysaki oyun geliştiricilerin pek çoğunun ailesinde, başta öğretmen olmak üzere, kamu çalışanları bulunmaktadır. İlk başta bu durum çelişkili gibi görünse de kamuda çalışan aile bireylerinin bulunması, bu çalışma pratiğinin niçin olumsuzlanan ve arzulanmayan bir durum olduğunu açıklayabilir: Bir taraftan, ebeveynleri dolayısıyla düzenli mesai saatlerini, rutin çalışmayı gözlemleyen geliştiriciler, bundan farklı bir çalışma pratiği deneyimlemeyi hedeflemiş olabilirler. Diğer taraftan, evde düzenli gelir olması, esnek ve güvencesiz çalışma koşullarını içeren dijital oyun endüstrisinin seçiminde rol oynamış, buna fırsat tanımış olabilir. Başka bir deyişle, bakmakla yükümlü olunan bireylerin olmaması ya da işsizlik durumunda hayati bir riskin bulunmaması, güvencesizlik riskini tolere edilebilir kılarak, yaratıcı endüstrilerdeki preker çalışma koşullarının ağırlığını hafifletmektedir. Toplumsal köken itibariyle sahip olunan iktisadi sermaye, geliştiricilere kariyerlerinde risk alabilme fırsatı tanımakta, (kamuda çalışmak biçiminde ifade bulan) güvenceli bir işin, yaşamlarındaki gerekliliğini azaltmaktadır. Bu anlamda geliştiriciler kendilerini şanslı saydıklarını söyleyerek farkındalıklarını

belirtmişlerdir.

Bu durum, ebeveynleri mühendis veya tüccar olan katılımcılarda belirginleşir. Araştırmaya katılan geliştiricilerden ikisi, babalarının işçi olduğunu belirtmişlerdir. Geliştiricilerin ebeveynleri, çoğunlukla üniversite mezunudur ve katılımcıların yarısının hem annesi hem babası meslek sahibidir. Ekonomik gelir ya da toplumsal statü fark etmeksizin, geliştiricilerin ailelerinin; çocuklarının kültürel sermayelerine yatırım yaptıkları anlaşılmaktadır. Toplumsal köken itibarıyla, bu durum hem ekonomik hem de kültürel açıdan geliştiricilere belirli fırsatlar tanımaktadır. Üniversite diploması, yabancı dil öğrenmek ya da küçük yaşta bir enstrümanla tanışmış olmanın haricinde, kariyer gelişimleri açısından en önemli şansları, erken yaşta bilgisayarla tanışmalarıdır:

Katılımcı 6: Babam işçi emeklisi ve emeklilik parasıyla 1989-90 yıllarında bir bilgisayar alıyor. Bugünün parasıyla belki o para 30-35 bin lira arası ve bilgisayar da o civarda ve hiçbir şey yapmıyor aslında. Yani aptal, mavi bir ekran var karşımda ve adam gidiyor bunu alıyor. Bu, benim şu şansa sahip olmamı sağlıyor; evde kendimi bildim bileli bir tane bilgisayar var, ben bu bilgisayarda bir şeyler yapıyorum ve o zamanlar için grafik analizleri olmadığından, mutlaka bir şeyler yazman gerekiyor ekrana ki oradaki oyun açılabilisin ya da başka bir şey yapabilesin. Dolayısıyla yavaş yavaş kodlamanın nasıl bir şey olduğuna dair bir fikir sahibi olmaya başladım. İşte ilk kendim yazdığım programım diyebileceğim şeyleri, kurgulayabildiğim şeyleri, sanırım altı yaşında yazmaya başlamıştım.

Geliştiricilerin yaş ortalamaları düşünüldüğünde, çocukluk dönemlerinde evde bilgisayar bulunmasının günümüzdeki gibi yaygın olmadığı açıktır. Araştırmanın katılımcılarından en genç olanı, Türkiye'nin internet ile tanıştığı 1993 yılında dünyaya gelmiştir. Katılımcıların pek çoğu, hanelerde masaüstü bilgisayar bulunma oranının TUIK

verilerine göre²⁵ %10 olduđu 2004 yılında, 16 yaşından küçüktür. Ayrıca söz konusu yıllarda bilgisayar sahibi olmanın her zaman internet erişimine sahip olmak anlamına gelmediđi de hatırlanmalıdır. 2004 yılında hanelerde internet erişim oranı %7 iken, 2017’de bu oran %80,7’dir. Dolayısıyla, pek çok oyun geliştiricinin çocukluk ve ilk gençlik yıllarında toplumda sosyoekonomik açıdan önemli bir azınlığın parçası oldukları söylenebilir.

Bunların yanında en önemlisi de bilgisayar okuryazarlığının yaygın olmadığı söz konusu yıllarda, internet ve bilgisayarın toplumdaki yeri ve işlevinin henüz oluşmaya başlamasına karşın, geliştiricilerin bu alandaki merak ve yeteneklerinin ortaya çıkması ve gelişmesidir. Geliştiricilerin çok küçük yaşta bilgisayarla tanışmaktan ve temel kullanıcı becerilerine sahip olmaktan çok öteye geçmiş olmaları çarpıcıdır:

Katılımcı 20: Benim şansım şuydu, babam doktora tezi yazıyordu ben çocukken ve evde bilgisayar vardı (...) 1994’te, ben altı yaşındayken evde bilgisayar olunca, kurcalama fırsatım oldu. Ama çok fazla içerik yok tabi o dönem. İnternet de gelince sohbet üzerine kurulu olan *Zurna*, *mIRC*²⁶ furyası başladı, gezebileceğın içerik yoktu. Ben de “ya insanlar bu web sitelerini nasıl yapıyorlar?” dedim. Çünkü bir yerden sonra sürekli tekrarlayan sohbetlerden sıkıldım. Bir web sitesi yapayım, ne oluyor ne bitiyor, bu işler nasılmış bir göreyim heyecanıyla başladım. İlk web sitemi Word’de, deneye yanıla, internette bazı yabancı sitelerdeki temel bilgilere bakarak yaptım.

Geliştiricilerin oyunlara yönelik ilgi ve meraklarının ortaya çıkmasında ve gelişmesinde, bilgisayar teknolojisi ile küçük yaşta tanışmalarının son derece etkili olduđu söylenebilir.

²⁵ http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028 adresinden bilgi toplumu istatistikleri ve hanelerde bilişim teknolojileri bulunma oranı başlıklı tablolara bakılabilir.

²⁶ Zurna ve mIRC, 90’lı yıllarda popüler olan, çevrimiçi sohbet etmeye olanak tanıyan sohbet odaları olan ücretsiz sohbet siteleridir.

Örneğin ilkokul çağında oyunlarla ilgilenmeye başladığını söyleyen Katılımcı 1, o yaşlarda ilk bilgisayarını aldığı anda “bunu nasıl yapıyorlar?” diye düşündüğünü, Katılımcı 6 ise ilk akıllı telefonlar çıktığında ekranın dönebilmesine çok şaşırdığını ve bunu araştırmaya başladığını anlatmıştır. Programlamaya lisede başladığını söyleyen Katılımcı 4 ise bilgisayar ile tanışmasını şöyle aktarmıştır:

Ben daha üç yaşındayken, babam mühendis olduğu ve işlerini bilgisayar üzerinden çok hızlı yaptığı için evde bilgisayar vardı. O zamanlar bilgisayar programı falan yoktu ama ben üç-dört yaşındayken kullanabiliyordum bilgisayarı. Derinlemesine şeyler yapamıyorum ama babam mesela basitleştirilmiş şeyler yapmıştı. Excel’in nasıl çalıştığını biliyordum, çalıştırabiliyordum mesela. O zaman sabit disk de yoktu. Buraya işletim sistemini takıyordum, buraya oyunu takıyordum; oyundaki Excel’i çalıştırdığım zaman çalışıyordu. Biliyordum onu. Yani hoşuma gidiyordu, ilginç geliyordu bana.

Alıntılarının da ortaya koyduğu gibi, dijital oyun geliştirmeye yönelik ilk adımlar, geliştiricilerin bilgisayar, oyun veya oyun konsoluyla tanışmalarıyla başlamıştır. Teknoloji ile girilen etkileşim, katılımcıların heyecan ve nostaljik duygular ile ifade ettikleri, kendilerinde, peşini bırakmadıkları bir merak duygusunun oluşmasına sebep olmuştur. Teknolojiye ve oyunların nasıl yapıldığına ilişkin merak duygusu, geliştiricileri küçük yaşlarda teknolojik araçlarla ve dijital oyun ile ilişkilenebilir. Merak duygusunun sürekliliğini sağlayan ise, karşılaştıkları şeyden etkilenme, büyülenme ve haz alma duygusu olarak tanımlanabilir:

Katılımcı 13: Oyun dünyası içinde oyun seni büyüleyebiliyor. Sıra dışı şeyler var ve o sıra dışı şeylerde sürekliliği takip ediyorsun. Çocukluğundan büyüleniyorsun ve tamamen diyorsun ki “ben oyun seviyorum”.

Katılımcı 8 de altı yaşında babasının aldığı kasetli bilgisayar oyunu ile oyun oynamaya başladığını ve sonrasında “oyarken eğlendiğim şeyi neden yapmayayım?” diye düşündüğünü söylemiştir. Oyun geliştiricilerinin, çoğu üç-altı yaş arasında olmak üzere, çocuk yaşlarda dijital oyunla tanıştığı görülmektedir. Teknolojiye ve oyunların nasıl yapıldığına yönelik merak duygusu, oyunlardan etkilenmeleri ile pekişmiştir. Oyun oynamanın toplumda pek çok kimse tarafından “çocuksu” bulunmasının ve oyun geliştirmenin de kariyer yapılabilecek bir endüstri olarak algılanmamasının aslında bu merak duygusuyla ve oyunun ciddiyetle olan karşılığı ile ilişkili olduğu düşünülebilir. Saha araştırması sırasında da dijital oyun geliştiricilerin teknolojiye yönelik ilgi ve meraklarının çocukluk çağlarındakine yakın biçimde aktif olduğu gözlemlenmektedir. Başka bir deyişle, çocukluklarında oyuna yönelik duyduklarını söyledikleri merak ve heyecanın (aynı oranda olmasa bile) halen devam ettiği, kullandıkları dilden, seçtikleri sözcüklerden ve mimiklerinden anlaşılmaktadır. Geliştiricilerin, toplumsal köken itibarıyla sahip oldukları fiziksel ve kültürel sermayenin olanakları doğrultusunda, çocukluk çağında oyunlara yönelik ortaya çıkan merak ve ilgileri, gelecekte oyun yapma hayali kurlarında ve kariyer tercihlerini bu yönde şekillendirmelerinde de önemli rol oynamıştır.

3.1.3. Dijital Oyun Endüstrisinde Kariyer Gelişimi

Oyun geliştiricilerin çocuk yaşta oynadıkları dijital oyunların nasıl yapıldığını merak etmelerinin yanı sıra, görüşmeler sırasında ortaya çıkan ve oldukça şaşırtıcı bir bulgu da, erken yaşlarda bunu araştırmaları ve gerçekten bir oyun üretebilmiş olmalarıdır. Örneğin Katılımcı 20, ilk oyununu 16 yaşındayken geliştirdiğini belirtmiştir:

O zamanlar internette bir oyun gördüm, web sitesi üzerinden oynanan çok basit, yazı tabanlı bir oyun. Bunu oynamaya başladım ve artık okulda teneffüslerde, okuldan kaçıp gidip işte internet kafede oyun oynamaya başladığımı keşfettim.

Hemen beş dakikada işlemleri yapıyorum, çıkıyorum, sonra geri geliyorum derse. Sonra bir yerde dank etti “beni bu kadar bağılıorsa, başka insanları da bağlar” dedim. Bunu ben yaparım yani. Yapılmayacak bir şey yok. Ondan sonra yaptım.

Oyuna olan ilgi çocuk yaşlarda ortaya çıktığından, oyun geliştiricilerin çoğu kariyerlerine “oyun yapma” hedefiyle başlamıştır. Hatta bazı geliştiriciler, üniversiteye başlamadan, bölüm tercihlerini oyun geliştirme hedefi doğrultusunda gerçekleştirdiklerini ve öğrencilik döneminde, gereken süreçleri başlatarak çalışma hayatına atıldıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcı 19: Oyuna olan merakım küçüklükten beri vardı. Aslında sektörde çoğu kişi hep çocukluk hayali olarak ilerliyor, çünkü zor bir sektör, bizim de hep bu sebeple. Sırf bu amaçla bölüme girdim. Hep bu sektörde çalışmak istiyordum o yüzden mezun olmadan direk süreçleri başlattık ekip olarak. Hep hayalim olan bir iş yani.

Oyunun “büyüsüne” kapılmadan ya da bunun hayalini kurmadan, “pragmatik” sebeplerle oyun sektöründe çalışmayı tercih ettiğini söyleyen Katılımcı 11, oyun oynamayı sevmekle beraber, bunu bir tutku olarak ifade etmemiştir. Bunun yerine oyun endüstrisini, bir yazılımcı olarak “etki yaratabileceği” bir alan olarak gördüğünü ve bu alanda kariyerine en çok katkı sağlayacağını düşündüğü şirkette çalışmayı seçtiğini söylemiştir. Her ne kadar pragmatik ya da rasyonel bir tercih olarak görünse de “etki yaratmak” da bireysel bir ideal içermektedir. Bu nedenle sevgi motivasyonu ile işin romantikleştirilmesinden bağımsız düşünmek zorlaşır.

Araştırmada, yazılım/programlama ve tasarım/görsel kollarında çalışan dijital oyun geliştiricilerin, kariyer gelişimlerinin farklılaştığını belirtmek gerekir. Yazılım/bilgisayar/ programlama alanında mühendislik diplomasına sahip katılımcılar için oyun

geliřtirmek, alternatifi olarak grlen bařka sektrlerde alıřmayla kıyaslanınca az sayıda seenekten biri olarak grlmektedir. Bu kiřilerin, oėu zaman daha yksek cretle alıřabilecekleri alternatif sektrlerin varlıėı sz konusu olduėundan, kltrel sermayeleri daha kuvvetlidir. Ancak, oyuna ynelik sevgi ve bazen de Katılımcı 11'in belirttiėi "etki yaratmak" gibi sebeplerden, dijital oyun sektr tercih edilmektedir. Bu anlamda dijital oyuna alternatif oluřturabilecek bir sektrden bahsedilmemektedir. Diėer taraftan tasarım/grsel kolunda alıřan geliřtiriciler aısından oyun sektrnn, animasyon/film sektr ile yer deėiřtirilebilir bir konumda olduėu ortaya ıkmıřtır. Yani tasarımcılar iin, oyun yapmaktan ziyade karakter/ortam vs. tasarlamak, tasarlamamanın, izmenin kendisi n plandadır. Bařka bir deyiřle, tasarımcılar film/animasyon ya da oyun bařta olmak zere yaratıcı endstriler ierisinde bir tercih yaparken, programcılarının oyun sektrn semeleri, bir bakıma yaratıcı endstrilerde alıřmayı semeleri anlamına gelmektedir.

Dijital oyun geliřtirme srecinin her iki kolunda da geliřtiricilerin oėunun ėrenciyken alıřmaya bařlamaları dikkat ekmektedir. Bu, kendilerine net bir kariyer hedefi koymuř olmalarının ya da niversitelerde doėrudan dijital oyuna ynelik programlar bulunmadıėından sektrde alıřmanın bu hedef iin atılacak etkili bir adım olarak grlmesinin sonucu olarak da yorumlanabilir. ėrencilik sırasında veya sonrasında, oyun řirketlerinde staja bařlayıp buradan devam edenlerin ya da bařka sektrlerden oyun sektrne geiř yapanların haricinde, oyun sektrnde kariyere bařlamamanın en nemli tetikleyicisinin oėunlukla ATOM ve nclk ettiėi eřitli yarıřmalar ya da etkinlikler olduėu grlmřtr. rneėin Katılımcı 9, "2008 Haziran'da, ATOM kuruldu, oraya bařvurdum. 650 kiřiden 30 kiřiye seildim. Ondan sonra firma kurdum 2010'da" derken, Katılımcı 6 da niversite ėrencisiyken YFYİ (Yeni Fikirler Yeni İřler) yarıřmasında finale ıkararak ekip olarak ATOM'a davet edildiklerini belirtmiřtir. Benzer řekilde Katılımcı 5 de yarıřmaların kendisi iin nemini řyle ifade eder:

Birinci sınıfın sonuna doğru ODTÜ’ de GGJ²⁷ diye bir yarışma gördüm ve “buna katılmam gerekiyor” dedim. Zaten bilgisayar oyunlarına karşı bir ilgim vardı, çok küçüklüğümden beri bilgisayar oyunları oynuyordum ve bir şeyler araştırıyordum, ama hani oyunun nasıl yapıldığıyla ilgili ne bir yönlendirme vardı çevremde ne de bunu bilen insanlar vardı. Böyle bir yarışma görünce şoka girdim ve “buna kesin katılmalıyım” dedim. Benim için inanılmaz büyük bir şeydi onu görmek, hemen başvurdum.

ATOM’un kuruluşunun ve geliştiricilerin ATOM ile tanışmalarının, hayatlarında önemli bir dönüşüme işaret ettiği görülmektedir. Genç yaşlarda oyun geliştirmenin hayalini kuran pek çok geliştiricinin de belirtmiş olduğu gibi, özellikle Türkiye’de oyun endüstrisinin yeni yeni filizlenmeye başladığı 2008 yıllarında, oyun geliştirebilmenin önündeki en önemli engel, bunu “nasıl yapacakları” sorusuna yanıt bulabilmektir. Çoğunlukla kendi kendilerine araştırmalar yaparak ve deneme yanılma yöntemiyle bu soruya cevap bulmaya çalışan geliştiriciler açısından ATOM, tüm bu soruları cevaplayabilme ve kendi oyununuzu geliştirebilme fırsatını vaat etmekteydi. Bu anlamda ilk işlevinin, yordam bilgisi (know-how)²⁸ sorununa çözüm üretme niyetinde olması, yani oyun geliştirmenin nasıl olacağı/yapılacağı sorusunu cevaplama olduğu söylenebilir.

Ancak ATOM’un en önemli katkısının, benzer hayalleri ve hedefleri olan geliştiricileri bir araya getirmesi olduğu gözlemlenmektedir. Bu açıdan bir geliştirici topluluğu oluşturma işlevi görmüştür. Bu yalnızca fiziksel bir bir aradalık olarak değil, takım çalışmasını gerektiren oyun geliştirme işinde takım oluşturabilme ve dijital oyun

²⁷ GGJ (Global Game Jam), 2009 yılından bu yana 95’ten fazla ülkede çeşitli noktalarda yılda bir kere düzenlenen, oyun geliştiricilerin ya da oyun yaratmak isteyen insanların toplanarak 48 saat içerisinde, belirlenen tema odağında bir oyun yaratmaları beklenen etkinliktir. ATOM da dâhil olmak üzere Türkiye’de de çeşitli lokasyonlarda düzenlenmektedir (Bknz: <https://globalgamejam.org/>).

²⁸ Katılımcıların Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin en önemli problemlerinden biri olarak tanımladıkları “know-how” eksikliği, Türkçe’ye araştırmacı tarafından “yordam bilgisi” şeklinde çevrilmiştir. Bu çalışma kapsamında yordam bilgisi, oyun geliştirme sürecine ilişkin bilgi ve becerinin nasıl elde edileceğini, öğrenileceğini, kısacası bir dijital oyunun nasıl üretileceğine ilişkin bilgiyi ifade etmektedir.

kültürüne ilişkin bir temel atma olarak yorumlanmaktadır. Sosyal ve kültürel bağlamda, ODTÜ Teknokent ile birlikte, bir toplumsal/sosyal sermaye oluşturmaya da fayda sağlamıştır. Oyun sektöründe, işe alımdan problem çözmeye kadar bu toplumsal sermayenin ve ağı geliştiricilere olumlu geri dönüşleri olmaktadır. Endüstrinin diliyle buna “oyun ekosistemi” oluşturma denebilir. Bu açıdan ATOM ile, Türkiye’de yalnız oyun sektörünğn değil, geliştirici ve oyun ekosisteminin de temelleri atılmıştır. Bu iki işleviyle ATOM, oyun geliştiriciler açısından sektöre giriş anahtarı olmuş, endüstri açısından da hem bilişsel hem de kültürel anlamda Türkiye’de oyun sektörünün en önemli bileşenlerinden biri haline gelmiştir.

Bugün de geliştiricilere çeşitli imkânlar sağlamaya devam eden ATOM’da, ekipler, bir sosyal ve profesyonel ağ oluşturup, oyun geliştirmeye dair yordam bilgisi edinmektedirler. Fakat ATOM, bünyesindeki geliştiricilere barınma, yiyecek ya da ücret sağlamamaktadır. Bu durum, pek çok geliştiricinin önemli fedakârlıklar yapmalarını gerekli kılmaktadır:

Katılımcı 15: 2009’da artık tez yazmam lazım, ATOM da var. İşi bıraksam moduna girdim ama tezle ilgili de çok az şey yapıyorum, bir yandan ATOM’daki gelişmeler çok heyecanlandığı için oraya baya vakit ayırmaya başladım. İşi bırakmak zorunda kaldım. Ailem “bu işten ne çıkacak belli değil” endişelerini taşımalarına rağmen, onların yanında geçindim. Ufak tefek freelance işler yaptım, derken işte bitirdim, biraz çalıştım, sonra yüksek lisansa başladım ama bitiremedim. Çünkü işte 2008’de ODTÜ Teknokent, ATOM başladı ve bir arkadaşım görmüş, benim ilgilenebileceğimi düşünüp haber vermişti. Sonuçta yüksek lisansı bitiremedim ve atıldım yani ama bu oyun işinden bir şeyler gelebileceğine dair çok fazla umut oluştu içimde.

Katılımcı 17: ATOM’da 300-400 kişi falan vardı başlarda. Kimse kimseyi

tanımıyordu. Ne yapılacak ne edilecek hiç kimsenin bir fikri yoktu. Geldik, bize eğitimler falan verdiler, ne, nasıl yapılıyor falan. İşte orada biraz sıkıntılı şeyler oldu, sıkıntılı bir süreçti benim için çünkü kalacak yer problemi vardı. Değişik yerlerde kaldım falan biraz acı çektim. Yani, burada (Teknokent'te) kalıyordum bazen, bazen dışarıda zaman geçiriyordum bazen bilmediğim insanlarla kalıyordum vesaire. Tabi bu sürece başlarken “tamam ben bu işin peşinden bir süre gideceğim” dedim hani. Sanırım hoşuma gitti ve bir taraftan bizden şirket kurmamızı falan da istiyorlardı. Yani umudumuz vardı bir şeyler yapabileceğimize dair. Yetenekli arkadaşlar vardı, birisi programcı, birisi modelci falan. Onlarla bir şeyler yapabilirsek paçayı kurtarabiliriz gibi bir his vardı.

ATOM'da çalışmalarına devam etmek isteyen geliştiricilerden kimisi kalacak yeri olmadan, kimisi öğrenimini, gelir sağladığı işini bırakarak veya gelir elde etme fırsatını geri çevirerek, kimisi ailesinin yanına taşınıp giderlerini azaltarak kimisi de freelance işler yaparak bu süreci tamamlamışlardır. Tüm bunlar önemli fedakârlıklar olarak açığa çıkar. Bu noktada birincil motivasyon kaynağının ise, oyun endüstrisinin bir parçası olma ve bu sektörde kariyer geliştirme umudu olduğu görülmektedir. Dolayısıyla oyun geliştiricilerin maddi bir karşılık olmadan, bir kariyer inşa etmek umuduyla, geleceğe yönelik yatırım yapma motivasyonundan beslenen ücretsiz bir emek sürecine girmeleri, önceki bölümde bahsedilen umut emeğinin ortaya çıktığına işaret etmektedir (Kuehn & Corrigan, 2013: 10). Bu, aynı zamanda geliştiricilerin sahip oldukları iktisadi ve/veya kültürel sermayeye bağlı olarak farklı boyutlarda değişen birtakım riskler aldıklarını ortaya koyar. Tasarımcılar/görselciler ya da testçiler söz konusu olduğunda ise bu riskin büyüdüğü gözlemlenmiştir. Bunun sebebi, programcıların yaratıcı endüstriler dışında iş olanaklarının daha geniş olması ve maaş aralıklarının tasarımcılara oranla daha yüksek olma potansiyeli olarak düşünülebilir.

Geliştiricilerin kariyer gelişiminde önemli rol oynayan bir diğer faktör, yarışmalardır. Gamescom, GGJ (Global Game Jam), YFYİ (Yeni Fikirler Yeni İşler) gibi yarışmalar ya da etkinlikler, sosyal ağlar kurmak, motivasyon ve görünürlük kazanmak açısından önemli rol oynamışlardır.

Katılımcı 20: Lisedeyken bilişim teknolojileri olimpiyatları diye bir şey vardı, Türkiye’de yazılım alanında değişik kategorilerde ödül veriyorlardı. Ben de derslere girmemek için okuldan özel bir izin alarak buna katıldım ve birçok dersten muaf tutuldum o projeyi hazırlıyorum diye, ama oyun değildi. Finallere kaldık ama ailem göndermek istemedi İstanbul’a. Ben de biraz kaçarak gittim finallere, birinci olduk. Ertesi sene aynı yarışmaya hazırlanırken bu sefer oyun yapalım dedik. Okul bu sefer ödül geldiği için çok destekledi. Oyunu yazdık gönderdik yarışmaya, yine birinci olduk ama yine göndermediler finallere, bu sefer okul müdürü devreye girdi. İki kere birinci olduktan sonra artık ailem de yumuşadı ama hala birincisinde şans, ikincisinde tesadüf dediler, yarışma zaten bir daha düzenlenmedi. Ben de liseden mezun oldum, yarışma için çıkardığım oyunu piyasaya sürdüm.

Yarışmalar ve kazanılan ödüller ya da derecelerin, kariyer gelişimindeki sembolik ve kültürel sermayeye katkı sağlamasının yanında bir diğer işlevinin de, geliştiricilerin çevresi ve özellikle aileleri tarafından oyun geliştirme işini somutlaştırmak ve böylece meslek olarak kabul görmek olduğu düşünülmektedir. Oyun sektöründe çalışıyor olmak, geliştiricilerin aileleri tarafından pek destek görmemektedir. Bunun nedeni büyük ölçüde daha önce bahsedildiği üzere oyunun “çocuksu” bir uğraş, eğlence olarak algılanarak kazanç sağlayacak, uzun soluklu, ciddi bir iş olarak görülmemesidir. Diğer yandan geliştiricilerin gururla bahsettikleri, yarışmada alınan derece/ödüller, aileler için dijital oyunu endüstriyel bağlamda daha akla yatkın kılabilmekte, dijital oyun sektöründe bir

kariyer inşa edilebileceğine dair ipucu vermektedir.

ATOM'daki çalışmalar ve oyun şirketlerinde yapılan stajların yanı sıra, farklı sektörlerden oyun sektörüne geçiş yapan geliştiriciler de endüstride önemli orandadır. Oyun sektörüne geçiş yapan geliştiricilerin deneyimleri de tasarım ve yazılım alanlarında belirgin farklılıklar göstermektedir. Araştırmaya katılan programcıların/yazılımcıların yine bilişim sektöründen haritacılık, sanal gerçeklik gibi alanlarda, çoğunlukla yine ODTÜ Teknokent içerisinde bir şirkette çalışarak ve daha sonra oyun sektörüne geçiş yapmış oldukları görülmektedir. Tasarımcılar/görselciler için durum bundan farklıdır. Animasyon şirketlerinden oyun şirketine geçiş yapanların haricinde, önceleri medya, finans gibi pek çok farklı alanda çalışmış ya da ticaretle uğraşmış tasarımcılar bulunmaktadır.

Benzer şekilde freelance çalışmanın da neredeyse tüm oyun geliştiricilerin deneyimlediği bir çalışma, para kazanma şekli olmakla beraber, tasarım ayağındakiler için daha farklı bir anlam taşıdığı görülmektedir. Bunun en açık nedeni maddi gelir oranlarındaki fark olmakla beraber, en az bunun kadar önemli fakat örtük bir diğer etken, tasarım/görsel kolunda çalışan geliştiricilerin portfolyo oluşturmaya daha fazla ihtiyaç duymasıdır. Geçmişte ürettikleri ya da yarattıkları tasarım, çizim, animasyon gibi işleri, becerilerini (üretimde kullanılan araçlar²⁹) ve yaratıcılıklarını (özgün veya estetik değeri) en iyi şekilde ortaya koymak amacıyla derleyip hazırladıkları portfolyolar, özellikle tasarımcıların bir işe başvurabilmelerinin ön koşulu sayılabilir. Oyun sektöründeki iş verenler tarafından da iş başvurularının değerlendirilmesinde okul ya da iş deneyimlerinden önce portfolyoların anahtar rol oynadığı sıkça vurgulanmaktadır. Dolayısıyla tasarımcılar için portfolyo, endüstriye girmek ve sürdürülebilir bir kariyer için en değerli kültürel sermayeyi ifade eder.

²⁹ Örneğin, 3D Max, Maya ya da Unreal Engine, bu araçlar arasında sayılabilir.

Ancak bir tasarımcının, özellikle de tam zamanlı bir işte çalışırken nitelikli bir portfolyoya sahip olması oldukça zordur. Nitekim çalışma sürecinde üretilen işlerin her zaman tam,³⁰ alakalı ya da arzulan nitelikte olmaması, tasarımcıların portfolyolarına koyabilecekleri işler üretmek için ayrı bir emek zamanı harcamalarını gerektirmektedir. Bu noktada da kültürel sermayenin elde edilmesi için iş dışı çalışma gereksinimi doğmaktadır. Tasarımcılar için freelance çalışma bu anlamda ayrı bir önem taşır. Katılımcıların pek çoğu oyun endüstrisine girerken portfolyo hazırlamak için tam zamanlı bir işe girmek yerine (ve girebilmek amacıyla) mevcut işlerinden ayrıldıklarını ve freelance işler ile geçimlerini sağlamaya çalıştıklarını belirtmişlerdir. Örneğin, bir geliştirici, bir ay freelance çalışarak, iki ay geçinebileceği geliri elde ederek, bir sonraki ay, zamanını portfolyo oluşturmak için değerlendirebilmektedir. Katılımcı 3, dört yıl boyunca freelance çalıştığını, Katılımcı 5 ise, yedi yıl önce başladığı freelance çalışmalara halen devam ettiğini belirtmiştir.

Freelance çalışmaya, sadece düzenli bir gelir kaynağının olmadığı zamanlarda başvurulması söz konusu değildir. Geliştiricilerin bir kısmı (özellikle tasarımcılar) bir şirkette ücretli çalışıyor olmalarının yanında freelance çalışmaya ihtiyaç duymaktadırlar. Bunun sebebi, çoğu zaman iktisadi sermayeye olan ihtiyacın yanı sıra, kültürel ve sosyal sermayenin birikimine duyulan gereksinimdir.

Katılımcı 8: ODTÜ’de otostop çektiğim adamın bir uygulamaya ihtiyacı varmış, ben yaparım dedim. Android uygulaması yapmayı bilmiyordum o yüzden yüksek fiyat çekmemiştim. 2.500 lira vermişti herhalde, altı ay sürmüştü. Zaten öğrenmek istiyordum, birazcık da para girdi cebime. Diğer freelance işler de şirketteki tanıdıklar, arkadaşlar vasıtası ile olmuştu. (...) Geliyor, gidiyor ama genel olarak freelance işi çok mantıklı değil, pis iştir birazcık. Çünkü birisi ya ne yapacağını

³⁰ Tasarımcılar üretim sürecinde parça başı çalıştıklarında, ortaya çıkan ürünün tamamını üretmiş olmadıklarından, bu üretim, her zaman için portfolyolarına katkı sağlamamaktadır.

bilmez ya da bilir ama “ben bu işi şirkete sokmam, pis iş bu yani uzun sürecek, çalışanlar mutsuz olacak” diye dışarıya verir. Yoksa kendi yapar hani, öyle bir durum var. Çok mantıklı bir iş değil, ben öğrenmek için yapmıştım hem akşamlarım da boş kalmam, o zaman çok para kazanamıyorum çünkü. Gündüz tam zamanlı çalışıyordum sekiz saat, akşam da dört saat civarı freelance çalışıyordum.

Katılımcı 8’in de belirttiği gibi freelance alınan işler çoğu zaman konuya hâkim olmayan iş verenler ile çalışmayı ya da şirket içinde yapılması tercih edilmeyen, sıkıntılı işlerin tamamlanmasını içermektedir. Aynı zamanda düşük ücretle uzun bir çalışma zamanına tekabül etmektedir. Diğer yandan freelance çalışma fırsatı, tesadüfen karşılarına çıkmış bile olsa, belirli bir profesyonel ve sosyal ağın parçası olmayı gerektirir. Bu ağ, üniversite kampüsü, şirket, tanıdıklar veya arkadaşlardan oluşabilir. Başka bir deyişle, freelance işlerin bulunma olasılığı, çalışanların sahip oldukları sosyal ve profesyonel ağlar, yani toplumsal sermaye ile doğru orantılıdır. Bunun da sonucu olarak bazen bir freelance işin, istenmese ya da iktisadi sermaye bağlamında ihtiyaç duyulmasa bile, işin kaynağı olan bağlantıyı sürdürebilmek, söz konusu ağın içerisinde kalmak, yani toplumsal sermayeyi korumak adına kabul edildiği gözlemlenmiştir.

Freelance çalışma, maddi getirisinin düşük olmasına rağmen farklı amaçlarla gerçekleştirilebilmektedir. Toplumsal sermaye birikiminin haricindeki amaçlardan biri de kültürel sermayenin elde edilmesidir. Katılımcı 8’in de vurguladığı gibi, freelance çalışma pratiği, geliştiricilerin hâlihazırda hâkim olmadıkları programlar, araçlar kullanarak yeni beceriler, yetenekler kazanma, yeni bilgiye erişme yöntemi olarak iş görür. Yani freelance iş almanın motivasyonlarından biri de bu sürecin kendi kendine öğrenme aracı olarak kullanılmasıdır. Bu anlamda freelance çalışma, geliştiricilerin yüksek lisans ya da doktora programlarına katılmalarının temel sebebinin

çağrıştırılmaktadır. Örneğin Katılımcı 2'nin, okulun, iş dışında kendini geliştirmek, yeni şeyler öğrenmek için çaba göstermesine, motive olmasına katkı sağladığını söylemesi gibi, freelance çalışma da bir motivasyon ve öz-disiplin aracı olarak işler. Geliştiricileri, kendi kendilerine öğrenme süreçlerindeki ücretsiz emeğin harcanması konusunda motive, disipline eder ve düzenler. Bu yönüyle freelance çalışma, hem bir çalışma pratiği olarak güvencesizliği hem de yürüttüğü motivasyon ve öz-disiplin işlevi ile preker yaşam koşullarını açığa çıkarmaktadır.

Ücretli emek sürecinde portfolyolarına katkı sağlamak, yeni bilgiye erişmek, yeni beceri ve yetenekler geliştirmek için fırsat bulamayan geliştiriciler, bunları üniversitede öğrenime devam etmek, freelance çalışmak gibi yöntemler ile iş dışındaki zamanlarında gerçekleştirmek durumundadırlar. Kendi kendine öğrenme olarak tanımlayacağımız bu sürecin temel amacı, çalışanların kendilerini geliştirme ihtiyaçlarıdır. Yaratıcı emek sürecinin bir parçası olan kendini geliştirme, içsel, öznel bir tercih gibi görünerek kapitalist sömürü sisteminde kendini kolayca gizleyebilmektedir. Geliştiriciler her ne kadar bunu kendileri adına yapıyor olsalar da, endüstride var olabilmek ve iktisadi sermayelerini korumak için kültürel ve toplumsal sermayelerine yatırım yapmaya devam etmek zorundadırlar. Dolayısıyla kendini geliştirme ve bunun için ücretli emek zamanı haricinde kendi kendine öğrenme sürecinde, ayrıca bir emek zamanı harcamaktadırlar.

3.2. Dijital Oyun Ekosisteminde Geliştirici Olmak

Dijital oyun endüstrisini yaratıcı endüstriler kapsamında tanımlarken, teknolojik gelişmelere bağlı olarak sürekli değişip gelişen, kültür ile sürekli etkileşim içerisinde ve üretim sürecinde farklı düzey ve boyutlarda yaratıcı düşünme becerisi ve yetenek gerektiren yapısından bahsetmiştik. Dijital oyun endüstrisinin teknoloji ve kültür ile olan kaçınılmaz ve sıkı ilişkisi, sonu olmayan, devamlı bir inovasyon ve gelişime işaret etmektedir. Söz konusu inovasyon ve gelişim, dijital oyun geliştiricilerin bilgi ve

becerileri için de geçerlidir.

Günümüzde beceri, sadece piyasa içerisinde değil, yaşamımız içerisinde, kimliğimizin merkezinde de yer almakta ve benliğimizin değerini belirlemektedir (Kotamraju, 2002: 2). Özellikle teknoloji ile iç içe olan işlerde “iyi/başarılı” olmak için, söz konusu alana ilişkin bilgi ve becerinin mevcudiyetinin ötesinde, özne ya da birey olarak sahip olunması gereken bir takım karakteristik özellikler betimlenmektedir. Dijital oyun endüstrisinde de “başarılı/iyi bir geliştirici” olmak için öngörülen beceriler, çoğu zaman belirli bir karaktere işaret eder. Katılımcılara, bir oyun geliştiriciyi başarılı kılan kriterlerin neler olduğu sorulduğunda; yaptığı işi ve oyunu sevmesi, sürekli kendini geliştirmesi, girişimci, yaratıcı ve yenilikçi olması gerektiği belirtilmiştir. Örneğin Katılımcı 8, bir ürün geliştirdikten sonra “cüretkâr olup tüm riskleriyle onu ortaya koymak gerektiğini” söylerken, risk alabilmek ve girişimci olabilmek gibi özelliklere değinmektedir. Ayrıca, ileri görüşlü, kararlı, özgüvenli, sabırlı olması, oyun ekosistemiyle etkileşim halinde olması ve sektöre ilişkin bilgisi olması da geliştiricilerde aranan nitelikler arasında sıralanmaktadır. Katılımcı 15’in, başarılı bir geliştirici olmak için “kesinlikle kararlı olmak gerekiyor, kendine çok güveneceksin, inanacaksın, vazgeçmeyeceksin” derken yine belirli karakter özelliklerine vurgu yapması dikkat çeker.

Bu yaklaşım, teknoloji ile ilişkili olarak, bireyin, benliği üzerine çalışması (work-on-the-self) ile kendini belirli bir insan tipi olarak “yapması” ya da inşa etmesine ve kendini geliştirmeye işaret eder (Ashton, 2011: 311). Daniel Ashton (2011), oyun tasarımı bölümü öğrencileriyle görüşmeler gerçekleştirdiği araştırmasında dijital oyunlardaki “yükseltme”yi (upgrade), kimlik ve varoluş sorgulamasıyla ilişkilendirerek “benliğin yükseltilmesi”³¹ (upgrading the self) nosyonu üzerinden değerlendirmektedir. Ashton,

³¹ “Yükseltme” sözcüğü burada güncellenme, bir üst seviyeye taşınma anlamında, teknolojik gelişmeler ve piyasa tarafından belirlenen endüstri süreci ve üretim stratejilerine atıfta bulunan “upgrade” sözcüğünün araştırmacı tarafından Türkçe çevirisi olarak kullanılmaktadır. Aynı şekilde “upgrading the self” ifadesi de “benliğin yükseltilmesi” biçiminde çevrilmiştir. Terim ile meta üretimi ve piyasaya özgü tanımlamanın,

benliğin yükseltilmesi ifadesinde, oyun tasarımı öğrencilerinin, oyun teknolojilerindeki sürekli gelişime paralel olarak, kendi benlikleri üzerine çalışmalarını temel almaktadır (2011: 307). Ashton'ın da araştırmasında ortaya koymuş olduğu gibi, oyun endüstrisindeki sürekli yükseltme mantığı, geliştiricilerin becerileri için de geçerlidir. Bu açıdan geliştiriciler çalışmayı, “benlik üzerine çalışma³²” yani öğrenme, gelişme ve birey olarak daha etkin olmak için bir fırsat olarak görmektedirler (2011: 311).

Bu çalışmada da farklı sektörlerden gelen ya da ATOM dolayısıyla oyun endüstrisine geçiş yapan oyun geliştiricilerin tamamının, çeşitli kendi kendine öğrenme metotlarıyla, freelance iş alma ya da deneme-yanılma ile kendi projeleri üzerinde çalışarak, Ashton'ın deyişle benliği yükseltme, yani buldukları noktadan daha üst bir seviyeye taşıma kaygıları bulunmaktadır. Katılımcıların sık sık vurguladıkları gibi, başarılı bir geliştirici, sürekli yeni bilgi ve beceriler edinerek kendini geliştirmelidir. Bu açıdan endüstrinin “yaratıcılık, girişimcilik, inovasyon” gibi terimlerinin, piyasa sınırlarından taşarak, belirli bir kimlik, karakter ve varoluş biçimini tanımladığı görülmektedir. Başka bir deyişle; inovasyon, girişim ve yaratıcılık, meta olarak dijital oyun ve dijital oyun endüstrisinin çerçevesinden, üretici özne olarak dijital oyun geliştiricilerin benlik ve varoluşlarına sızmaktadır.

Neoliberal toplumun merkezindeki girişim söylemi, çalışanları, kendi başarı ve hatalarının biricik sorumlusu olarak konumlandırır (Ashton, 2011: 315). Kendi gelişiminden sorumlu olmak ise kendini suçlama (self-blaming) kültürünün gelişmesinde rol oynamaktadır (Banks, 2007: 61). Kendini geliştirmek ve yönetmekten sorumlu çalışanlar, kendilerini yeterince yaratıcı, girişimci, ısrarcı ya da yetenekli olmamakla

güncel kapitalizmde ve neoliberal söylem içerisinde öznelliklerin üretiminde kazandığı anlam ve işlev sorgulanmaktadır.

³²“Benlik üzerine çalışma” terimi, “work-on-the-self” teriminden Türkçe’ye araştırmacı tarafından çevrilmiştir. Kavramın çeşitli tanım ve kullanımı için Paul Heelas (2002), Paul du Gay (1996, 2007) ve Mark Banks (2007) incelenebilir.

suçlayarak, başarısızlıklarının sebebini kendi eksiklikleri olarak görürler (Banks, 2007: 62). Geliştiriciler de kendi kendilerinin girişimcisi olarak, kendilerini tıpkı bir proje gibi endüstri ve piyasaya uyumlandırmaktadırlar. Kendini geliştirme ve kendi kendini yönetme, disipline ve motive etme sorumluluğu, bireyselleşmenin yoğunlaşmasıyla beraber bir takım kaygı mekanizmalarını da doğurmaktadır (Ashton, 2011: 320).

İlerleyen başlıklarda, Türkiye’deki dijital oyun geliştiricilerin; kariyerlerine başlamadan önce, oyun geliştirme sırasında ve sonrasında, çalışma zamanında ve boş zamanlarında, başı ve sonu net biçimde görünmeyen yaratıcı emek süreçlerinin hem nesnesi hem de öznesi olarak nasıl konumlandıkları üzerinde durulacaktır. Geliştiricilerin, dijital oyunun yanı sıra, belirli bir karakter ve özne olarak kendilerini nasıl ürettiklerini ve dijital oyun ekosisteminde bu özneliğin nasıl yeniden üretildiğini açıklamak için de geliştiricilerin kendi kendine öğrenme ve kendini geliştirme süreçlerine ve bu süreçlere ilişkin algı ve tutumlarına değinilecektir.

3.2.1. Kendi Kendine Öğrenme

“Tek bildiğim, kendi başıma bir şeyler öğrenebileceğim.”

(Katılımcı 17)

Görüşmeler sırasında, kendini geliştirme ve kendi kendine öğrenme, tüm geliştiriciler tarafından sık sık vurgulanmıştır. Öyle ki, kendi kendine öğrenebilme becerisi, pek çok katılımcı tarafından, bir oyun geliştiricinin sahip olması gereken en önemli özelliklerden biri olarak tarif edilmektedir. Katılımcı 9, bunu şöyle ifade eder: “Geliştiricilerin sürekli öğrenmeye açık olup, sürekli öğreniyor olması gerekiyor. Neyi, nasıl öğreneceğini biliyor olması lazım, en önemli şey bu”.

Türkiye’de dijital oyun geliştirmek isteyen bir bireyin, gerekli bilgi birikimi, yetenek ve beceri edinmek konusunda tek başına olduğu ve kendi çabalarına yaslandığı

anlaşmaktadır. Bir yandan üniversitelerde bu kültürel sermayeyi sağlayacak oyun geliştirmeye ilişkin bölümlerin henüz çok yeni olması, diğer yandan Türkiye’de oyun endüstrisinin yeni yeni gelişiyor olması sebebiyle yordam bilgisine sahip kişilerin az olması, öğrenme ve uzmanlaşma sürecinde geliştiricileri tek başına bırakmaktadır.

Katılımcılar, 2008 yılından bu yana Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin önündeki en büyük engellerden birinin yordam bilgisi eksikliği olduğunu belirtmişlerdir. Geliştiriciler, endüstrideki bu engelle, kendi kendilerine araştırmalar yaparak, öğretici videolar (tutorials)³³ izleyerek, kurslara giderek ve deneme yanılma yöntemiyle, bireysel olarak başa çıkmaktadırlar. Araştırmada bu süreç, kendi kendine öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (Sezgin, 2018: 244). Kendi kendine öğrenmenin çeşitli yöntemleri olduğu görülmektedir. Bunlardan ilki ve en sık başvurulanı, internet dolayımıyla araştırma yapmak, öğretici videolardan ve çevrimiçi derslerden faydalanmaktır.

Katılımcı 3: Çocukluktan beri bilgisayar oyunları ile ilgiliydim, sadece yapım aşamasıyla ilgili hiçbir bilgim yoktu. Sonra hobi olarak başladım ve kendi kendime yavaş yavaş internetten araştırarak giriştim bu işe. Kurs falan almadım. Tutorial’lar izledim bol bol. Araştırma araştırma nasıl olduğunu anlamaya ve yapmaya başladım. Sonra freelance olarak iş almaya başladım. Dört sene kadar freelance çalıştım. Başta çok küçük işlerdi, sonra biraz daha büyüdü. Sonra sadece portfolyoya çalışmaya başladım. Uzun süre portfolyomu geliştirdim. Sonra da şu anda çalıştığım şirkete başvurdum.

Katılımcı 3’ün ifadesi, bu noktaya kadar değinilen meseleleri özetler niteliktedir. Çocukluk döneminde dijital oyunlara olan ilgisinin başlamasıyla üretim sürecine kendi kendine internet dolayımıyla öğrenerek atılmış, freelance çalışma pratiği sırasında bilgi

³³ Görüşmecilerin kullandığı “tutorial” sözcüğü, araştırmacı tarafından Türkçe’ye “öğretici video” olarak çevrilmiştir.

ve becerilerini geliştirerek portfolyo hazırlamak için gereken süreyi finanse etmiş ve ardından sektörde tam zamanlı çalışmaya başlamıştır.

İnternet dolayısıyla kendi kendine öğrenme, genellikle ücretsiz olarak erişilebilir olduğu için en sık başvurulan yöntem olarak görülmektedir. Ancak, bunun için yabancı dil bilgisi gerekmektedir. Bilgi kaynaklarının pek çoğu (videolar, metinler, dersler) İngilizcedir. Bu nedenle yabancı dil bilgisi olmayan geliştiriciler açısından yordam bilgisine erişim problemi derinleşmektedir. Her ne kadar araştırmada yabancı dil bilmediğini ya da bu nedenle sorun yaşadığını dile getiren bir geliştirici olmasa da bu durum tekrar, oyun endüstrisindeki geliştiriciler açısından kültürel sermayenin önemine işaret etmektedir.

Geliştiricilerin dijital oyun üretim süreci için gereken bilgi ve beceriyi edinmelerinin bir diğer yolu da ücretli olarak çeşitli kurslara katılmaktır:

Katılımcı 13: Üniversite dönemlerimin yaz günlerinde 3D kurslarına gittim. Onları tabi ki tamamen maddi olarak ailem destekledi. İlk başladığımda çok toydum, o zamanlar Millî Eğitim Bakanlığına bağlı bir 3D kurs vardı, orada başlamıştım. Sonra işe girmeden önceki yaz, modelleme ve ileri animasyon dersleri aldığım başka bir kursa gitmiştim. Bunların hepsini ailemin desteğiyle yaptım. Bizim sektörde biraz evde çalışma muhabbeti vardır. Yani evde kendin oturman gerekiyor. Çünkü gösteren, bilgi birikime sahip kişiler çevrende değiller. Ankara'da hiç değiller. Zaten çok iyi, bilir kişilerin hepsi yurtdışında. O yüzden bunlar için evde oturup kasmam gerekiyordu. Bu arada da ailem bana destek verdi. Kurslar falan kendimi böyle pişirdim.

Katılımcı 13'ün de vurguladığı gibi, çeşitli kurslara giderek gerçekleştirilen kendi kendine öğrenme süreci, genellikle ailenin maddi yardımıyla sağlanan belirli bir iktisadi sermayeyi gerekli kılmaktadır. Aynı zamanda yine geliştiricilerin kendi kendilerine

araştırma yaparak desteklemesi gereken bir süreç olarak karşımıza çıkar. Katılımcı 13, diğer pek çok geliştirici gibi bunun oyun sektörüne içkin bir durum olduğunu belirtirken, yordam bilgisinin Türkiye’de dijital oyun endüstrisindeki eksikliğini de altını çizmiştir.

Dijital oyun endüstrisindeki yordam bilgisinin eksikliğe rağmen ve bir bakıma bunu gidermenin de bir yolu olarak kendi kendine öğrenme sürecinde başvurulan üçüncü metot, bilgi ve deneyim paylaşımıdır. Diğer bir deyişle, başkalarına sormak, farklı kişilerin tecrübesinden ve bilgi birikiminden faydalanmaktır. Böylesi bir paylaşımın mümkün olması için de benzer alanlarda bilgi ve beceri sahibi olan ya da araştırmalar yapan geliştiricilerin bir araya geldiği bir ekosisteme ihtiyaç vardır.

Katılımcı 4: Biz ATOM’da çok şey öğrendik. Fakat ATOM’da öğrendiğimiz çoğu şeyi ATOM’un kendisinden öğrenmedik, yine biz araştırarak öğrendik. Ama ATOM bize bu işi yapabilmek için çok büyük bir bahane sundu. Çünkü çevrendeki herkes oyun geliştiriyor. Birine bir şey soruyorsun, diğerinden bir şey öğreniyorsun, gidiyorsun araştırıyorsun, eksikleri kendin tamamlıyorsun. Yani bir ekosistem olmadan 10 yılda gidebileceğin yolu, bir ekosistem varsa bir yılda gidebiliyorsun. Çünkü çevrendeki bir sürü insana tecrübelerini sorabiliyorsun.

Katılımcı 4’ün ifadelerinden de yola çıkarak, bilgi ve deneyim paylaşımının kendi kendine öğrenme sürecindeki metotlardan biri olduğu ve bir ekosistemin bu süreçte oynadığı rolü kavramak mümkündür. Bu anlamda ATOM’un Türkiye’deki oyun endüstrisine en önemli katkısı, benzer hedefleri ve hayalleri paylaşan bireyleri fiziksel olarak bir araya getirmesinin ötesinde, dijital oyun ekosistemi için gereken deneyim ve bilgi paylaşımına dayanan bir kültür oluşturmasıdır (Sezgin, 2018: 244). Ancak, burada ekosistemin oynadığı rolün araçsal konumunu vurgulamak önemlidir. Katılımcı 4’ün de altını çizmiş olduğu gibi, geliştiriciler dijital oyun üretim sürecini kendi kültürel, toplumsal ve iktisadi sermayelerini ortaya koyarak öğrenmektedirler.

Araştırmanın ortaya koymuş olduğu üzere katılımcılar, oyun geliştirme sürecinde gerekli olan bilgi ve becerinin büyük bir kısmını, üniversite ve iş dışında kalan bir emek zamanında, kendi kendilerine öğrenme yöntemiyle edinmektedirler. Bunun için de sahip oldukları kültürel, toplumsal ve iktisadi sermayeye göre değişen boyutlarda, çeşitli fedakârlıklarda bulunmak durumundadırlar. Barınma ihtiyacının bir problem haline gelmesi, ailelerin maddi desteğine başvurulması, yaşam standardının düşürülmesi, mevcut iş ya da öğrenim sürecinden ya da olanaklarından vazgeçmek, sözü edilen fedakârlıklar arasında yer almaktadır.

İnternet, kurslar ve ekosistem içerisindeki paylaşım dolayısıyla işleyen oyun geliştirmeye yönelik bilgi ve becerilerin kazanılması, başka bir deyişle oyun geliştiricilerin kendi kendine öğrenme süreci, kazanılan deneyimlerle beraber süreklilik gerektiren bir süreçtir. Söz konusu deneyimler, genellikle deneme yanılma yoluyla ilerleyen projeler ve freelance çalışmalar aracılığıyla edinilmektedir. Birçok geliştirici için freelance iş almak, kendi kendine öğrenme sürecini destekleyerek kendilerini geliştirmenin bir yolu olarak görülmektedir. Aynı zamanda portfolyo oluşturmak için gereken emek zamanında maddi destek yaratmaktadır.

Oyun geliştirmek, özellikle teknolojik gelişmelerle olan bağı nedeniyle, belirli bir sürede öğrenilip tamamlanan bir süreç değildir. Bu nedenle kendi kendine öğrenme ve kendini geliştirme süreci, son derece hızlı gelişen teknoloji ve sektörel yeniliklere paralel olarak sürekliliği ve devamlılığı gerektirmektedir. Dolayısıyla geliştiriciler, bilgi ve becerilerini güncel tutmak amacıyla, kendi kendine öğrenme yoluyla kendilerini geliştirmeye devamlı olarak ihtiyaç duymaktadırlar. Katılımcı 5, bu ihtiyacı şöyle ifade etmektedir: “Sektörden koştuğunda ya da kendi kendini geliştirmediginde geri dönmen çok zor, yani sürekli iyi olmak diye bir şey yok”.

Dijital oyun sektörü, teknolojiyle iç içe olan pek çok farklı sektör gibi, uyumayan bir

sektördür. Yanı sıra Türkiye’de oyun endüstrisinin halen gelişmekte olması ve dijital oyun pazarının küresel anlamda gösterdiği hızlı büyüme, kültürel ve yaratıcı bir meta olarak dijital oyunun tüketimindeki artış, endüstri ile birlikte oyun geliştiricileri de uyanık olmaya, sürekli ve hızlı biçimde “gelişmeye” zorlamaktadır. Dijital oyun endüstrisinde bu bağlamda “başarılı” olan, başka bir deyişle kendini sürekli geliştiren biri için bile, başarının sürekliliği ya da bu alanda “iyi” olmak, asla devamlılığı garanti altında olan bir olgu olarak görülmemektedir:

Katılımcı 9: Sürekli aynı yerde sayıyorsan, bizim yaptığımız işi yapamazsın. Ben 20 yıl boyunca bu malı satacağım, bu mal da bana 20 yıl para kazandıracak diye bir şey yok. Çünkü çok hızlı tüketilen bir maldan bahsediyoruz. Bizim oyunumuz çok ünlü olur, 20 yıl sonra bir daha satılır o ayrı konu, ama bizim ürünümüz öyle değil, mobilde hiç öyle değil. Mobilde bir şey geliştiriyorsan maksimum bir sene ömrü var. Bizimki, sürekli pazarın büyümesiyle senin de yeni ürün geliştirmen gereken bir iş.

Yaratıcı endüstrilerin bir parçası olarak dijital oyun endüstrisinin dinamik, sürekli gelişen, dönüşen ve yenilenen inovatif yapısının, sektördeki insan sermayesi olan geliştiricilerin yaratıcı emek süreçlerini de aynı şekilde yapılandırıldığı görülmektedir. Dijital oyun ve oyun endüstrisi nasıl hızla büyüyor, yenileniyor ve güncelleniyor ise bir oyun geliştiricinin de aynı şekilde bilgi ve becerilerini durmadan güncellemesi, yeni bilgi ve teknolojiye hâkim olması beklenmektedir. Bu beklentiyi karşılayan oyun geliştirici, “sürekli olarak kendini geliştiren” birey olarak ifade edilmektedir. Bunun için geliştiriciler devamlı olarak farkı sermaye türlerine yatırım yapmak durumundadırlar. Kendi kendine öğrenme, bilgi ve becerileri geliştirme ve çeşitlendirme süreci de hem bir dijital oyunu hem de kendini geliştirmenin yegâne bileşeni olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.2.2. Kendini Geliştirme ve İşe Adama

Dijital oyun endüstrisindeki tamamlanmayan, sonu gelmeyen inovasyon ve gelişimin sürekliliği, geliştiricilerin de kendilerini geliştirme/yükseltme çabalarını sürekli kılmaktadır. Uyumayan sektörle birlikte geliştiriciler de hem kendilerini hem de güncel bilgiye sürekli erişim için kendi kendilerine öğrenme çabalarını uyanık tutmak durumundadırlar. Bu sürekli uyanık olma halinin, oldukça uzun ve tekrar eden kendini geliştirme sürecinde ve gündelik hayatta, yorgunluk ve tükenmişlik hissine yol açtığı da göz ardı edilmemelidir.

Görüşmecilerin her biri hafta içi iş yerinde en az sekiz saatlik çalışmanın haricinde yine iş yerinde ya da evde, kendi kendilerine öğrenme süreçlerine devam etmektedirler. Bu durum da günde ortalama 11 saatlik bir çalışmaya işaret etmektedir ve bu minimum çalışma zamanı olarak ortaya çıkmıştır. Başka bir deyişle iş yerindeki mesai haricinde geliştiriciler günde ortalama iki-üç saat daha gönüllü olarak, ücret almadan, kendilerini/becerilerini geliştirmek için çalışmaktadırlar (Sezgin, 2018: 245).

Katılımcılar, kendi kendilerine öğrenmeyi, kendilerini geliştirmek amacıyla gerçekleştirdikleri düşüncesiyle; zorunlu, çileli bir çalışma olarak nitelememekte ve bundan keyif aldıklarını sık sık dile getirmektedirler. Ancak, kendini geliştirmenin ve kendi kendine öğrenmenin emek zamanı, ücretli emek zamanından taşıdığından, geliştiricilerin gönüllü ve ücretsiz çalışması biçiminde ortaya çıkmaktadır.

Katılımcı 4: İlk başladığımızda, tek bir amacımız vardı. Bir buçuk-iki yıllık falan çok fazla teorik bilgimiz var ve sürekli okuyoruz. İki yıl hiç durmadan okuyup, hiç durmadan konu ile ilgili video izlediğini düşün. Psikopatlık seviyesinde, sabahlara kadar.

Kendini geliştirmenin seviyesi ve hızı, piyasa döngüleri ile olan bağı nedeniyle, istilacı

bir yapıya bürünebilmektedir (Ashton, 2011: 318). Dijital oyun geliştiriciler bu anlamda kendi gelişimlerini, endüstrideki gelişmelerin ritmini yakalayacak şekilde ayarlamak durumundadırlar. Ücretli emek zamanında gerçekleştiremedikleri bu süreç gündelik hayatlarında boş zamana tekabül etmesi gereken zaman dilimini işgal ettiğinden, yorgunluk ve tükenmişlik duygusuna yol açmaktadır:

Katılımcı 3: Benim için uykulu bir süreçti. Tutorial'ları izlemek çok ağır bir şey. Özellikle baştan sonra izlemen gerekiyor. Geçeyim, ileriye sarayım diyemiyorsun, çünkü öğrenmediğin her hareket sana zaman kaybı olarak geri dönüyor. Onun için tam izlemek gerekiyor. O da sonuçta bir iş, bir ders gibi olduğu için biraz yorucu oldu. Ama çok ilgimi çeken şeylere yöneldiğim için, bunlar biraz beni ayakta tuttu, onlara da bağlanıp çalıştım. Çünkü yapmam gerekiyordu, o yüzden de oturdum çalıştım.

Oyun geliştirmeye ilişkin becerilerin edinilmesinin, teknolojik gelişmelerle sarmalanması, geliştiricilerin mesleki kimliklerine ilişkin algıyı da biçimlendirmektedir. Geliştiriciler, kendi becerilerini geliştirmek için sorumluluk almak, tutkularını üretkenliğe, fazla çalışmaya yönlendirerek kendi kendilerini motive etmek, yönetmek ve gerçekleştirmek durumundadırlar (Ashton, 2011: 320). Katılımcıların ifadelerinden de anlaşıldığı gibi oyun geliştirmek için gereken bilgi ve becerinin edinilmesi ve bunun sürekliliği, gündelik hayatta kapladığı zaman nedeniyle, hayattaki tek amaca dönüşerek kendini adamayı gerekli kılmaktadır.

Araştırmanın katılımcıları, bu işi yaptıkları için ne kadar şanslı olduklarını sık sık dile getirmektedirler. Çocukluk döneminden başlayarak son derece ilgili oldukları, etkilendikleri ve oynamaktan keyif aldıkları dijital oyunları üretmek, geliştiriciler için bir ayrıcalık, şans olarak ifade edilmektedir:

Katılımcı 13: Benim çok enteresan. Ben sevdiğim mesleği yapıyorum. Kaç sene önce “ben bu işi yapacağım” dedim. Bu işi yapıyorum. Çoğu insanın benim kadar şanslı olduğunu düşünmüyorum. Çünkü ben sevdiğim işi yapıyorum. Üniversite sınavına girerken ne yapacağım, nasıl tercih yapacağım diye düşünmedim. Dedim ki “bu sektörde olacağım”. Bu sektördeyim. Oyun oynadım, çalıştım. Bu oyunlar nasıl yapılıyor merak ettim. Sonra kendimce o konuda eğittim kendimi.

Yaratıcı emek sürecini tanımlarken, çalışanların öncelikli motivasyonlarının çoğu zaman maddi kazanç yerine kendini yeniden üretme, kendini gerçekleştirme olduğundan ve bu anlamda çalışmanın kendini adama ile beraber mesleki kimlikle özdeşleşmenin yoğunlaşarak bir varoluş biçimine dönüştüğü bir emek sürecine işaret ettiğini belirtmiştik. Dijital oyun geliştiriciler için kendini adama, oyun ile olan ilişkiden başlayarak, oyun geliştirmek için gereken kendi kendine öğrenme ve endüstrideki kariyerin sürdürülebilirliği için gereken kendini geliştirme süreci ile devam etmektedir. Bu bağlamda, yaratıcı emek sürecinde, gönüllü ve (umut emeği, duygulanımsal emek gibi biçimlerde ortaya çıkan) ücretsiz emeği de içinde barındıran; sevgi, tutku motivasyonu ile kendini geliştirmenin sürekliliği, kendini adama olarak tanımlanabilir.

Bu araştırmayla aynı sahayı paylaşan ve 2008 yılında yapılan bir başka araştırmada, Türkiye’de dijital oyun endüstrisinde işe adanmışlığın güçlü biçimde vurgulandığı belirtilmiştir. Söz konusu araştırmaya göre geliştiriciler yaşamlarını idame ettirmek için farklı ve ek gelir kaynaklarına ihtiyaç duyarken, bu kaynakları da oyun üretimine ayırmaktadırlar. Oyun geliştiricilerin, işi hayatlarının merkezine koymaları, fedakârlıklar yapmaları gerektiği de bulgular arasında yer almaktadır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 80). Oyun geliştiricilerden beklenen en temel niteliğin, 10 yıldan uzun bir süre önce de, üretim sürecinin uzun, zor ve stresli olması gerekçe gösterilerek, kendini işe adama olarak ifade edilmesi (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 181), kendini

adamanın dijital oyun endüstrisinde yapısal bir gerekliliğe dönüştüğünü göstermektedir.

Kendini işe adama, yaratıcı endüstrilerin farklı kollarındaki pek çok çalışanda görülmektedir. Örneğin Türkiye’de akademisyenler ile yapılan bir araştırmaya göre halihazırda var olan kişisel disiplin ve çilecilik ile yoğun düzeydeki mesleki özdeşleşmenin getirdiği gönüllü sömürülme eğilimi, rekabetin yarattığı kaygılar ve dile getirilemeyen sıkıntılar birleştiğinde ortaya tam bir “akademik sweatshop” görüntüsü çıkar (Vatansever & Gezici-Yalçın, 2016: 257). İtalya’daki benzer bir araştırma da çalışmanın tutku ile nedensellik kazanmasının ve kendini adamanın prekaryalaşma ile sonuçlandığını göstermektedir (Busso & Rivetti, 2014). Bu araştırmalar, kendini adamanın mutsuzluk duygusunu beslediğini ortaya koymaktadır.

Görüşmelerde, dijital oyun geliştiriciler oyun geliştirmekten mutsuz olduklarını belirtmemişlerdir. Bununla beraber katılımcıların çoğu, aşırı ve yoğun çalışmaktan, ücretli emek zamanı dışında bilgi ve becerilerini geliştirmek için harcadıkları emek ve zamandan -bunu kendilerini geliştirmenin bir yolu olarak algıladıklarından- şikayetçi olmadıklarını ve bu süreçten keyif aldıklarını dile getirmektedirler. Ancak araştırmanın yöntem bölümünde değinildiği gibi etnografi, araştırılan özneleri dinlemekten fazlasını gerektirir. Bunun için, katılımcıları yalnız dijital oyun ekosisteminin aktörleri olarak çalışma zaman ve mekânı içerisinde değil, gündelik hayatın birer öznesi olarak, boş zaman ve çalışma zamanını kapsayacak bir çerçeveden değerlendirmek faydalı olacaktır. Bu yaklaşımla yola çıkıldığında, katılımcıların aslında kendilerine zaman ayırmayı istedikleri, iş dışında yapmak istedikleri şeyler olduğu fakat bunlar için -hatta bazen uyumak için- yeterli vakit bulamadıkları ortaya çıkmaktadır.

3.2.3. Gelişme ve Geliştirmenin Zamanı

Geliştiricilerin çok azı spor ve müzik gibi hobileri ile uğraştığını ya da arada sırada sosyalleşmek için dışarı çıktığını belirtmiştir. Gündelik hayatta geliştiricilerin çalışma dışındaki aktivitelerinin son derece kısıtlı olduğu görülmektedir. Örneğin, iş dışında, boş zamanlarında neler yaptıkları sorusuna Katılımcı 6, “boş zamanlarımda sanırım daha çok çalışıyorum”, Katılımcı 13 ise “çalışıyorum” cevabını vermişlerdir. Katılımcılara ortalama kaç saat uydukları sorulduğunda alınan cevaplara göre ortalama günlük uyku zamanı altı saat olarak saptanmıştır. Ancak çoğunlukla “zaten boşta kaldığında hemen uyuyorsun” diyen Katılımcı 5 için söz konusu olduğu gibi, standart bir uyku düzeninden bahsetmek zordur.

Uyku, kendini adamaya paralel olarak, kapitalizmin gündelik hayata tezahürünü anlamak açısından önemli görülmektedir. Jonathan Crary (2015: 39), kapitalizmin; günümüzde 7/24 üretim ve tüketimin, daimî erişimin, binlerce yıl boyunca pek çok kültürün hayatına şekil vermiş olan günlük uyuma, uyanma, çalışma, dinlenme zamanının periyodikliğinin iptalini gizlediğini belirtir. Gündelik hayatın söz konusu periyodikliğinin ortadan kalkması, başka bir deyişle dinlenme, çalışma ve boş zamanın iç içe geçmesiyle; çalışma, tüketim ve pazarlama zamanı dışarısında çok az bir zaman kalmıştır (Crary, 2015: 25). Bunu açıklamak için “7/24” sloganını kullanan Crary (2015), günümüzde kapitalizmin hayatımızın her alanına ve anına temas ederek aşındırdığından bahseder. Bu anlamda uyku, Crary’ye göre kapitalizmin gündelik hayata, kültüre, kolektiviteye saldırısını kesintiye uğratan yegâne zamandır.

Ancak günümüzde uykuya ayrılan zaman adeta heba edilen zaman olarak algılanmaktadır. Bunun yerine prestijli olan, daima bir şey yapıyor olmak, hareket etmek ve değişmektir (Crary, 2015: 25). Crary’ye göre, küreselci neoliberal paradigma içinde, uyumak kaybedenlerin işi haline gelmiştir ve ne kadar az uyursak, hayatı o kadar dolu

dolu yaşama şansını yakalayacağımıza dair bir inanç söz konusudur. Bu nedenle çalışmayla beraber uyku zamanının da esnekleşmesi ve azalması, bir özgürlük vaadi olarak algılanır (Crary, 2015: 24). Buna bağlı olarak katılımcıların, uykusuzluktan, sağlıklı beslenmek, sosyalleşmek ya da iş dışında yapmak istedikleri bazı şeyleri yapmak için (örneğin, yeni bir dil öğrenmek ya da kitap okumak) yeterli zaman bulamadıklarından, şikâyet ve yakınma olarak değilse bile, örtük bir biçimde bahsettikleri dikkat çeker. Bunun bir sebebi de, çalışmanın; kendini geliştirmenin ve yaratıcı emek sürecinin bileşenlerinden olan kendini gerçekleştirmenin aracı olarak algılanması ve kendini işe adama olarak düşünülebilir.

Araştırmaya katılan dijital oyun geliştiricilerin boş zamana yönelik algı ve yaklaşımları, dört kategori ile açıklanabilir. Bu yaklaşımlardan ilki, (1) boş zamanın bireysel çaba ile yaratılabilecek olmasıdır. Günümüzde, Crary'nin bahsettiği “daha az uyumak, daha çok çalışmak” felsefesine işaret eden bu yaklaşım, kapitalizmde inşa edilen öznenin bireyselleşmesine de atıfta bulunmaktadır. Katılımcılara göre, vakit bulamadığımız için yapmak isteyip de yapamadığımız şeyler, öz-yönetimin eksikliğinden, bireysel yetersizliklerden kaynaklanır. Buna bağlı olarak, boş zamanın, istenirse yaratılabileceği görüşünün yaygın olduğu görülmektedir. Örneğin Katılımcı 1, “vaktim yoktu” söylemine hiç inanmadığını, bunu bir yalan, bahane ve öncelik meselesi olarak gördüğünü belirterek, “herkesin, her zaman, her şeye vakit olur” demiştir.

Benzer şekilde hiç boş zamanı olmadığını söyleyen Katılımcı 3, “düşününce biraz boş zaman yaratasım geldi” diyerek, çalışma ve boş zamanın kendi kontrolü altında olduğu algısını ortaya koymuştur. Emek zamanının kontrol mekanizmasının bireyin kendinde olduğu düşüncesi, neoliberal ideolojinin bireyselleşme vurgusunu pekiştirmektedir. Bireyselleşme, daha önce de değinildiği gibi, yaratıcı emek sürecinde yapılan işin başarısı veya başarısızlığının çalışanın sabrı, hırsı, riski içselleştirmesi ve bireysel mücadelesi ile

bağdaştırılmasına işaret eder. Aynı zamanda geliştiricilerin kendilerini “kendilerinin girişimcileri” olarak gördüklerini gösterir.

Boş zamanın ve dolaylı olarak çalışma zamanının kontrolünün, çalışanın/bireyin elinde olduğu ve öz disiplin, özyönetim ile düzenlenebileceği algısı, bireyleri bizzat kendisinin girişimcisi olarak konumlandırmaktadır.³⁴ Dolayısıyla çalışanlar yapmak istedikleri aktiviteler için yeterli zamanı bulamıyorlarsa, problemin kaynağının bizzat kendileri olduğuna dair problematik bir yaklaşım ortaya çıkmaktadır. Bireyselleşmeyi teşvik eden kapitalizmin şekillendirmeye çalıştığı, kendi kendisinin girişimcisi haline gelen öznellik (Lazzarato, 2014: 103), herkesin eşit fırsatlara sahip olduğu yanlılığına yol açarken, Banks’in (2007: 61) sözünü ettiği kendini suçlama kültürünün gelişmesinde de rol oynar.

Bu noktada boş zamana ilişkin çelişkili bir yaklaşım göze çarpmaktadır. Eğer yaratıcı emek sürecini de kapsayacak şekilde gündelik hayatın, zamanın yöneticisi olan bireyin kendisi ise, aynı bireyin yapmak istediği her şeye yeterli zaman ve enerjiye sahip olması beklenir. Oysaki görüşmeler, dijital oyun geliştiricilerin gündelik hayatlarında, çalışma zamanının yokluğuyla tanımlanan bir boş zamanın neredeyse var olmadığını ortaya koymaktadır. Örneğin Katılımcı 7, özellikle ailesi için gelecek kaygısının yoğunlaşmasıyla, iş dışında yapmaktan keyif aldığı şeyleri, hobilerini bir kenara ittiğini, günde 20 saat çalıştığı için ailesiyle vakit geçirmenin “gerçekçi” olmadığını ve ilişkilerinin koptuğunu söylemiştir. Söz konusu çelişki, çalışma zamanı ve boş zamanın kontrol ve yönetiminde kapitalist sistemin oynadığı rolü açığa çıkarmaktadır.

İkinci olarak boş zaman, Katılımcı 3’ün bahsettiği gibi, (2) sosyalleşmek, arkadaşlarla dışarı çıkmak ya da tatile gitmek biçiminde ifade bulmaktadır: “Boş zaman gerçekten yok

³⁴ Önceki bölümde girişimci öznenen, “girişimci, mevcut değer yapılarındaki çelişkileri (fırsatları) açığa çıkararak veya yeni değer yapıları (yenilik/inovasyon) önererek yeni değer kaynakları keşfetmeye çalışır (Hartley vd. 2013: 92)” şeklinde bahsedilmiştir. Özellikle önceliklerin belirlenmesine yapılan vurgu, fırsatların açığa çıkarılmasını; boş zamanın yaratılabileceği düşüncesi de yeni değer kaynaklarının keşfedilmesini çağırıştırılmaktadır.

gibi. Hep bir şeyler yapıyorum. Tatil boş zaman olabilir. Mesela 10-15 gün, yazlık, deniz kenarı bir yere gitmek”. Boş zamanın tatil zamanı olarak algılanması, Roma dönemindeki gibi dinlenme zamanına yakın biçimde ifade edilmesi, boş zamanın gündelik hayat rutininden koparılmasına işaret eder. Başka bir deyişle boş zaman, gündelik hayatın bir parçasını değil, ondan bir kopuşu nitelemektedir.

Buna karşın, boş zamanı gündelik hayatın içerisinde konumlandıran diğer yaklaşım, (3) üretken bir aktivite yapılamayacak kadar yorgun olunan zamanı; boş zaman aktiviteleri ise bu yorgunluk zamanında, oyun oynamak, dizi/film izlemek, sosyal medyada gezinmek gibi, kültürel metaların tüketildiği aktiviteleri betimler. Geliştiriciler, boş zaman dendiğinde genellikle ya tatil zamanı ya da günün yorgunluğundan üretken ya da etkin bir aktivite yapılamayacak kısa dinlenme zamanlarını düşünmektedirler. Boş zamanlarında oyun oynamak, dizi izlemek gibi üretken olmayan aktiviteleri zaten yorgunluktan üretemeyecekleri için yaptıklarını da vurgulamaktadırlar.

Bu son iki yaklaşımda boş zaman, çalışmanın yokluğuyla ifade bulsa da, ya tatil gibi nadir ve istisnai durumları ya da geliştiricilerin artık çalışamayacak kadar yorgun ve bitkin oldukları zamanları niteler. Bu açıdan Baudrillard’ın “zamanı kaybetme özgürlüğü, gerekirse onu öldürme, saf kayıp olarak harcama özgürlüğü” olarak tanımladığı bir boş zamanı çağrıştırırsa da oyun geliştiriciler açısından bunun sınırlı ve istisnai olduğu söylenebilir.

Son olarak boş zamanın, (4) çalışmanın (yani oyun geliştirmenin) kendisine tekabül eden eğlence zamanı olarak algılandığı görülmektedir. Eğlence olarak boş zaman aktiviteleri yine dizi izlemek, sosyal ve kültürel aktiviteler katılmak biçiminde örneklendirilmekle beraber, dijital oyun bu aşamada geliştiricilerin hayatında farklı boyutlarda var olmaktadır. Oyun oynamak, gündelik koşturmacadan bir kaçış gibi, kafa boşaltmak, dağıtmak amacıyla oynandığında, kültürel metaların tüketimi bağlamında tıpkı dizi

izlemek gibi bir boş zaman aktivitesi olarak tarif edilmektedir:

Katılımcı 14: Çalışma zamanı işte olmak bence sadece. Boş zamanım da çalışma zamanından ve kişisel sorumluluklarımı yerine getirdiğim zamanlardan arta kalan zaman benim için. Örneğin, sosyal medyada geçirdiğim zaman. Oyun oynadığım, ama her oyunu oynadığım zaman boş zaman olmuyor, çünkü bazen oyunu, oyun oynama ihtiyacımdan dolayı oynuyorum. Bazen oyun oynarken, tamamen oyunun içine giriyorsun ve başka bir şey düşünmüyorsun, kafa boşaltıyorsun ve bir süreliğine o dünyaya ait oluyorsun o sırada. İnsan buna çok ihtiyaç duyuyor bence.

Pek çok geliştiricinin belirtmiş olduğu gibi, oyun oynamak her zaman boş zaman aktivitesi olarak nitelendirilmemektedir. Geliştiriciler için oyun hem boş zaman aktivitesi hem de ücretli çalışmadaki üretim nesnesi olduğundan, oyun oynamanın ne zaman, hangi alana ait olduğu ve kime/neye hizmet ettiği karmaşık bir hal almaktadır. Bununla beraber oyun oynamak ve oyun geliştirmek arasındaki ayrımın da bulanıklaştığı görülmektedir:

Katılımcı 3: Boş zamanlarımda en çok keyif aldığım şey oyun oynamak ya da yapmak işte. Uzun süredir oyun oynuyorsam oyun yapmaktan keyif alıyorum. Ya da çok uzun zamandır çalışıyorsam oyun oynamak en keyifli şey olabiliyor. Hangisinden sıkılıyorsan ötekine geçiyorsun. (...) Sıkıcı değil aslında ama birine çok fazla odaklandığın zaman, bir süre sonra artık beyin çalışmıyor. Çok uzun süre oyun oynadığın zaman da böyle, çok uzun süre çalıştığın zaman da. Artık beyin almıyor. O ara boş boş havaya bakıyorsun, o bile keyifli gelebiliyor. Hiçbir şey yapmamak bile keyifli hale gelebiliyor. Çünkü çok uzun süre bilgisayar başındayız.

Katılımcı 3, oyun oynamak ve geliştirmek ile; boş zaman ve çalışma zamanı arasındaki ayrımların bulanıklığını ortaya koymakta, oyun geliştirmeyi hem boş zaman hem de

çalışma zamanı aktivitesi olarak görmektedir. Bu görüşün arka planında ise, oyun geliştirmenin eğlenceli olması ve bu nedenle çalışma ya da iş olarak algılanmaması yatmaktadır. Dolayısıyla kendini gerçekleştirme, eğlenme ve yapılan işi sevme, dijital oyun geliştiricilerin yaratıcı emek süreçlerine yönelik algılarını biçimlendiren etmenler arasında sıralanabilir.

Nadiren de olsa bazı geliştiriciler, işin tüm hayatlarını ele geçirmesinden hoşnut olmadıklarını, kendilerine ve ailelerine yeterince vakit ayıramadıklarını düşünürken, bazıları ise “hani bir laf var ya sevdiğin şeyi yapıyorsan zaten işe gitmiyorsun. Ben işe gelmiyorum ki. Ben 16 saat eğleniyorum” diyen Katılımcı 18 gibi, çalışmak yerine eğlendiği ve bu nedenle çalışmanın da boş zamana dâhil olduğu görüşündedir.

Benzer şekilde Kanada’lı araştırmacılar De Peuter ve Dyer-Witthof (2005) dijital oyun geliştiriciler ile yaptıkları çalışmada geliştiricilerin oyun gibi gördükleri çalışma pratiğinden son derece memnun olduklarını görmüşlerdir. Bireysel olarak görece daha özgür çalışıyor olmak, katı bir kurumsal kültüre bağlı olmamak, esnek çalışma saatleri ve “eğlenceli” çalışma mekânları bu anlamda işleri çekici kılan faktörler olarak belirtilmektedir. Tutkuyla ve hevesle çalışma, emek sürecini zorunlu, çileli bir süreçten ziyade daha gönüllü ve özgür göstermektedir. Bu, bir taraftan yaratıcı emek sürecini tercih edilebilir ya da çekici kılarken, diğer taraftan da günümüzün özgürlük, yaratıcılık, bireysellik söylemleriyle de tutarlılık sergiler.

Devamlı olarak kendini geliştirmek; kendilerine ayırmaları gereken zamanda gerçekleştiriyor olmalarına karşın bundan şikâyetçi olmayan geliştiriciler açısından, keyifli ve eğlenceli bir süreç olarak ifade edilmektedir. Çünkü buradaki emek, çalışma değil, geliştiricinin kendisine yaptığı bir yatırım olarak algılanmakta, dolayısıyla kendini adama da bir oyun geliştiriciden beklenen özellikler arasında yer almaktadır. Bunun da temelinde oyuna ve oyun geliştirmeye yönelik bakış açıları yatmaktadır.

Oyun geliřtirmek, katılımcıların da sıklıkla vurguladıđı gibi, para kazanma deđil, yaratıcı emek sürecinin temel bileřenlerinden biri olan kendini gerekleřtirme motivasyonu ile yapılan bir iř olarak karřımıza ıkmaktadır. Kendini geliřtirme kaygısıyla ücretsiz ve/veya uzun saatler alıřma ile grnr olan kendini adama, yaratıcı emek sürecinde en bařtan kabul grmektedir. Sresiz kendi kendine đrenme ve kendini geliřtirme ile kendini iře adama, dijital oyun ekosistemi ierisinde normalleřirken, gelecek nesillere de endstrinin “kaınılmaz geređi” biiminde aktarılarak yeniden retilmektedir.

3.3. Oyun, Oyuncu ve Geliřtirici

“Oyun benim iin yařamın bir parası”

(Katılımcı 19).

Dijital oyun geliřtirme sürecini ele alırken geliřtiriciler aısından dijital oyunun ve oyun oynamanın ne ifade ettiđini deđerlendirmek gerekmektedir. Dijital oyunların, geliřtiricilerin yařamlarında nemli bir yeri olduđu aıktır. Dijital oyunlar, oyuncu ve geliřtirici olarak, geliřtiricilerin kimliđinin bir parasıdır. Oyun geliřtiriciler iin dijital oyunları oynamanın bir tutku olduđu, her birinin sıkı birer oyuncu olduđu ilk akla gelen dřnce olabilir. Ancak, bunun en azından katılımcıların bir kısmı iin dođru olmadıđı belirtilmelidir. Bazı katılımcılar kendilerini sıkı oyuncu (hardcore gamer) olarak tanımlarken, nemli bir kısmının da sıradan oyuncular (casual gamers) olduđu ortaya ıkmaktadır.³⁵

Geliřtiriciler aısından bu alıřmada pratik oyunlar biiminde ifade edilen mobil

³⁵ “Hardcore gamer” biiminde ifade edilen “sıkı oyuncular” ile, ođunlukla yerleřik oyunları oynayan, ncelikli hobileri arasında oyun oynamak olan ve buna gnde birka saat gibi nemli bir zaman dilimi ve btce ayıran, oyunsal sermayesi (dijital oyunlara ve sektre ynelik bilgi, beceri ve deneyimi) yksek oyuncular kastedilmektedir. “Casual gamer” denilen “sıradan oyuncu” ya da “genel-geer oyuncu” olarak Trkede ifade bulan oyuncu stereotipi ise farklı platformlarda ve eřitli trlerde oyunları, sıkı oyuncular kadar profesyonel bir tutumla ve ekipmanlar ile deđil, daha nadir ve dzensiz zaman dilimlerinde sıradan/gndelik bir aktivite olarak oynayan oyuncu trn niteler. Sıkı oyuncular ođunlukla, belirli trde oyunları uzun sreli oynarken, sıradan oyuncular eřitli trlerde oyunları kısa sreli deneyimlemektedirler.

oyunların, oynamak için fazla tercih edilmediği anlaşılmaktadır. Bunun yerine yerleşik oyunlar kategorisinde söz edilen oyunları oynamayı tercih ettikleri ve bunun mobil oyun oynamaya göre daha “profesyonel” ya da “havalı” olduğu izlenimi dikkat çekmektedir. Kendisi de önceleri mobil oyunları, oyun olarak algılamadığını belirten Katılımcı 15, bu yaygın bakış açısını şöyle ifade etmiştir: “Biraz klasik bir bakış açısı var hardcore gamer için, “o da oyun mu canım” deyip bazı şeyleri göz ardı ediyorsun. Çok yüksek teknoloji ile mükemmel görünen, üç boyutlu, bilgisayarda oynanan oyunları oyun gibi algılıyorsun”. Benzer şekilde, oyun tercihinin çeşitlilik göstermesi ve oynadığı sabit bir oyun türü olmadığı için kendisini “genel geçer oyuncu” olarak betimleyen Katılımcı 16 ise, dijital oyun ekosisteminde belirli bir oyun türüne ilişkin muhafazakâr bir tutumun mevcudiyetine değinmektedir: “Ben gerçekten güzel olan her şeyi oynuyorum ama oyun dünyasında örneğin sadece First Person Shooter oynayan, başka oyun açmayan, işte sadece RPG ya da sadece mobil oynayan çok sayıda adam var”.

Geliştiricilerin oyuna yönelik tutumları doğrultusunda da şekillenen sıkı oyuncu, sıradan ya da genel geçer oyuncu gibi farklı kimlikler ifade edilmektedir. Yanı sıra, oyun oynamak ile oyun yapmak/geliştirmek arasındaki farklar ve benzerlikler, dijital oyuna yönelik geliştirici algısını ve dolayısıyla geliştiricilerin kendi emek süreçlerine bakış açılarını biçimlendirmektedir. Bunu daha net biçimde açıklamak için bu başlık altında, sırasıyla geliştiricilerin oyun oynamak ve yapmak arasında kurdukları ilişkiselliği, oyunu sanatsal niteliği etrafında nasıl algıladıkları ve bunlara bağlı olarak emek süreçlerindeki motivasyon kaynaklarını ortaya koymak amaçlanmıştır.

3.3.1. Oynamak ve Yapmak

Önceki bölümlerden hatırlanacağı üzere Caillois (2001) ve Huizinga, (2015) oyunun özgür ve gönüllü bir aktivite olduğunu ve bir eğlence kaynağı olduğunu savunmaktadırlar. Bu anlamda oyuncular, zorunluluk ya da sorumluluk haline gelmeden,

keyifle ve özgür iradeleriyle katıldıkları oyundan haz almak, rutinden kaçmak motivasyonu ile oyuna katıldıklarında, oyun, temel özelliğini kazanmış olmaktadır. Bu bağlamda, katılımcıların pek çoğu için dijital oyunlar, tıpkı televizyon izlemek, dizi izlemek, kitap okumak gibi kafalarını boşaltmak, zaman geçirmek ya da stres atmak amacıyla oynanmaktadır. Katılımcı 16'nın, oyun oynamanın eğlenmek için yapılan bir aktivite olduğunu söylemesi gibi, Katılımcı 19 da kafa dağıtmak ve zevk aldığı için oyun oynadığını belirtmiştir. Bu açıdan oyun oynamak, katılımcılar için bir hobi olarak tarif edilmektedir:

Katılımcı 10: Küçük küçük oyunlar oynadığım için; o an diyelim ki canım sıkıldı, odaklanamıyorum, üç dakika molaya ihtiyacım var; açıyorum, stresimi atıyorum. Sıfırlıyorum bir kafayı, sonra devam ediyorum çalışmaya kaldığım yerden.

Oyun oynamak, stres atmak, dinlenmek, eğlenmek için yapılan bir aktivite ve hobi olarak tanımlandığında oyun temel özelliğini korumakla beraber çalışma zamanından ayrılmaktadır. Buradaki farklılaşma en basit şekliyle “kafayı dolduran değil boşaltan” ve bireyi zorlamayan bir eylem olarak tanımlanmasında (Katılımcı 16) yatar. Dolayısıyla bu çalışmada geliştirilen dijital oyun kategorizasyonuna geri dönerek, pratik oyunların, zaman ve geçirgenlik özellikleri ile oyun-oyuncu ilişkisi bağlamında temel oyunsal özellikleri görünür kıldığı söylenebilir. Başka bir deyişle, düşük konsantrasyon ve çaba ile kısa süreli dinlenme, eğlenme ya da rahatlama ihtiyacını karşılaması nedeniyle, oyun geliştiricilerin emek süreçleri bağlamında, çalışma zamanından kopuşu niteleyen oyun türü olarak, pratik oyunlar öne çıkmaktadır.

Ancak bu durum, geliştiricilerin yerleşik oyunları eğlence, rahatlama ve dinlenme motivasyonu ile oynamadıkları anlamına gelmez. Altı çizilmek istenen temel mesele, oynama zamanı ve oyun evreninin geçirgenliği ile ilişkilidir. Nitekim geliştiricilerin kariyerlerini yönlendiren yegâne etmen, oyun oynamaya yönelik sevgi iken, pek çoğu,

çalışma zamanlarının yoğunluğundan artık oyun oynamaya vakit ayıramadıklarından bahsederler. Örneğin Katılımcı 6, “oyun oynamayı seviyorum diyeceğim ama en son ne zaman oyun oynadığımı bile hatırlamıyorum” demektedir. Son yıllarda istemsiz olarak oyun oynamayı azaltmak zorunda kaldığını belirten Katılımcı 7 gibi, kendini sıkı oyuncu olarak tanımlayanlar ve uzun saatler oyun oynayanlar (haftada 20- 28 saat) bile, diledikleri kadar oyun oynayamadıklarını ifade etmişlerdir. Pratik oyunlar da, yerleşik oyunları oynamaya yeterli zamanı olmayan geliştiriciler açısından çalışma zamanı dışında gerçekleştirilebilecek bir aktivite olarak öne çıkmaktadır.

Diğer yandan, dijital oyunları oynamanın verdiği haz da kategorileştirme sırasında değinilen oyun evreninin geçirgenliğiyle ilişkilendirilebilir. Görüşmeler sırasında, dijital oyunları oynamanın geliştiricilere verdiği hazzın keşif duygusuyla bağlantılı olarak meşakkatli bir durumun üstesinden gelmek,³⁶ yani bir sorunu, problemi, bulmacayı çözmek ya da genellikle oyundaki hikâye dolayısıyla gerçekleşen, oyun evreninin bir parçası olma, oyun sürecinin içinde kalma duygusu olduğu ortaya çıkmıştır.

Katılımcı 11: Oyun, dünyanın bir ya da pek çok modelini ifade ediyor benim için. İş sürecinde, gerçek dünyanın bir modelini oluşturup, oradaki bir sorunu da modelin içine dâhil edip, o sorunu çözmeye çalışıyorsun. Aslında mühendislerin yaptığı işlem bu. Gerçek dünyaya ilişkin bir görüşün, bir fikrin var ve onu modelleyebileceğin bir evren yaratıyorsun. Onun dışında zaman geçirmekten hoşlandığım, üstüne kafa yorduğum falan ufak bulmacalar gibi benim için.

Katılımcı 11, kullandığı “gerçek dünya” ifadesiyle, oyun evrenini, içinde bulunduğumuz dünyadan farklılaştırmakla beraber, ondan bağımsız olarak konumlandırmaz. Bu açıdan

³⁶Görüşmecilerin sık sık kullandığı sözcük, Türkçede mücadele, meydan okuma anlamında gelen “challenge”dir. Çoğu görüşmeci, çalışma sırasında karşılarına çıkan problemleri çözmek üzere mücadele etmekten, söz konusu soruna meydan okumaktan keyif aldıklarını belirtmiş, bu sürecin ve başarıyla tamamlanmasının kendilerini motive ettiği ortaya çıkmıştır.

oyun evreninin, gerçekliğin bir yansıması biçiminde algılandığı görülür. Dolayısıyla bir sihirli çember yerine farklı geçirgenlik boyutları olan bir oyun evreninden bahsetmek kolaylaşır. Yanı sıra, sorun çözme ve bulmaca çözme duygusu, hem oyun oynama hem de oyun geliştirme sırasında ortaklaşan, hazzın kaynağı olarak belirtilmektedir:

Katılımcı 16: Oyun yapmak çok eğlenceli bence, en az oynamak kadar keyif aldığımı söyleyebilirim. Beş yıldır, bugüne kadar hiç sıkılarak açmadım o bilgisayarı oyun yapacağımı bildiğim için. Bence çok eğlenceli, bulmaca çözer gibi hani bir yerde, diğer işlerden, diğer yazılım işlerinden eğlenceli olmasının sebebi de bu. Sürekli bir problem var, çözmeye çalışıyorsun.

Katılımcı 16, problem çözme sürecini, oyun yapmak ve oynamanın ortak hazzı olarak ifade etse de, oyun geliştirmeyi, kod yazmanın teknik bir konu olması, “performansı göz önünde bulundurmak, farklı cihazlarda nasıl çalışacağını düşünmek” gibi kaygılardan ötürü, oynamaktan çok farklı görmektedir. Benzer şekilde Katılımcı 4, üretilen oyun türünün para kazanmak kaygısıyla, oynanan oyun türünden farklı olmasıyla örneklediği “profesyonel yaklaşım” nedeniyle, oynamak ve yapmak arasında fark olduğunu ifade etmektedir. Başka bir deyişle, para kazanma kaygısının, oyun geliştirmedeki karar alma süreci üzerindeki belirleyiciliğinden bahsedilmektedir.

Bunun aksine Katılımcı 3’e göre, oyun oynamak ve yapmak arasında hiçbir fark bulunmamaktadır. Bunun nedenini ise “ben oynadığım oyunlarda oynarken nasıl yapıldığını da düşünerek oynuyorum, aynı zamanda yaparken de nasıl oynanacağını düşünerek yapıyorum ve ikisinden de aşırı zevk alıyorum” ifadesiyle açıklamıştır. Oyun oynamak ve yapmak arasındaki ortaklık, aktiviteden alınan hazda belirginleşmektedir. Geliştiriciler, oyun oynamayı da yapmayı da farklı bağlamlarda da olsa keyifli bulmaktadırlar. Ancak, oyun geliştirmek, ne kadar keyifli olursa olsun (bazen öyle görülme de), diğer işlerde olduğu gibi, ücretli bir emek sürecine tekabül eder. Oyun

geliştirmenin nihayetinde bir iş olduğu; yapılan işin rutinleşmeye başlamasıyla ya da geliştiricilerin, kendilerini yakın hissetmedikleri projelerde yer almak zorunda kaldıklarında görünür olmaktadır:

Katılımcı 1: Dışarıdan ne kadar eğlenceli gelirse gelsin biri gerçekten iş. Diyorum yani bitmiyor, olmuyor, çok fazla parametre var, o yüzden her zaman bir şeyin yanlış olma ihtimali oluyor. Bir süre sonra bakıyorsun, bir döngüye girmişsin, çıkamıyorsun oradan. Sürekli dönüyorsun aynı yerde, acayip sinir bozucu bir şey aslında.

Üretim aşamasına geçildiğinde dijital oyunun büyüleyici etkisinin azaldığı anlaşılmaktadır. Çünkü, teknik boyutunun yanı sıra, yapılan işin rutinleştiği, çok fazla tekrara dayandığı zamanlar söz konusu olabilmektedir. Bu durum yoğun olarak, geliştiricilerin kendi yaptıkları oyunu oynamalarında görünürlük kazanır. Katılımcı 2, kendi yaptığı oyunu oynarken oyundaki tüm eksikleri, oyunun nasıl çalıştığını hâlihazırda bildiği için, keşfedecek bir şey olmaması nedeniyle kendini oyunun içinde hissedemediğini ve büyümlü yönünü kaybettiğini söyleyerek oyun yapmanın zannettiği kadar eğlenceli olmadığını ifade etmiştir. Aynı katılımcı, üzerinde çalıştığı projeyle ilgili, kendisinden kaynaklanmayan sorunların çözülememesi nedeniyle işin uzaması, çok fazla tekrar gerektirmesi ve bir türlü sonucunu göremediği için yaptığı işten keyif almadığını söylemiştir. Ancak işin rutinleşmesi ve sıkıcı hale gelmesinin, genel olarak oyun geliştirme değil, söz konusu proje ve çalıştığı şirket özelinde söz konusu olduğunu vurgulamıştır.

Oyun oynamayı çok fazla sevmediğini söyleyen Katılımcı 20 de oynamak ve yapmak arasında önemli farklar olduğunu ve hobi olarak değil, iş gereği oyun oynadığı için eve iş götürmekten hoşlanmadığını belirtmiştir. Bu noktada yalnızca pazar araştırması ve piyasa takibi amacıyla dijital oyunun oynanması söz konusudur ve oyun tam anlamıyla bir iş

olarak ilk defa ifade bulmaktadır:

Oyunu yaparken, yaptığın oyunu milyonlarca kere oynuyorsun, o yüzden artık keyif alamaz hale geliyorsun. Tester'lar için genelde "sadece oyun oynayıp paramı kazanıyorsun?" derler. Öyle değil. Tester'lık burada yapılan işlerden en zorlarından bir tanesi, çünkü aynı şeyi 100 kere yapacaksın ve en ufak şeyi fark etmek zorundasın. Yazılımcı hata yapabilir, tester onay verdikten sonra oyunda bir hata çıkarsa, bütün sorumluluk ondadır, yazılımcıda değil. Yazılımcı, hata yapabileceği için onun arkasına tester koyuyorsun. Tester'ın hata yapmaması gerekiyor artık yani. Ciddi sorumlulukları olan zor bir şey. Günlük hayatımızda başka oyunlar oynuyoruz ama kendi yaptığımız oyunu iş dışında pek oynama taraftarı değiliz, çünkü hakikaten bir yerden sonra artık bıkkınlık geliyor.

Özellikle oyunun testi söz konusu olduğunda, oyun oynamanın bizzat kendisi iş haline geldiğinden, sürekli ve rutin bir hal alan çalışma, geliştiricileri, en azından kendi yaptıkları oyunlardan, soğutmaktadır. Caillois'nın (2001: 5- 6), oyunun zaman, enerji, yetenek ya da para gibi unsurları israf etme fırsatının ortadan kalkarak profesyonel olarak oynandığı zaman, oyun olmaktan çıktığını ve oyuncunun da işçiye dönüştüğünden bahsetmesi, tam da bu noktaya işaret etmektedir. Yanı sıra, geliştiricilerin kendi yaptıkları oyuna yabancılaştıkları görülmektedir. Katılımcı 1'in "aynı oyunu her gün 10 saat mesai süresiyle oynadığını düşün, bir süre sonra ne orada hata bulabilirsin ne de başka bir şey bulabilirsin" ifadesinden de anlaşılacağı gibi, özellikle oyun testçileri için dijital oyunun oynama ve geliştirme süreçlerinde taşıdığı anlamın farklılaştığı görülmektedir. Bu noktada oyunun işe, oyuncunun ise işçiye dönüşmesi söz konusudur.

Burada altının çizilmesi gereken mesele, oyun geliştirmenin iş olarak görülmeye başladığı anın, geliştiricinin oyunla olan ilişkisindeki dönüşümün yaşandığı ana tekabül etmesidir. Yani hobinin işe (oyunun tüketim nesnesinden üretim nesnesine) dönüştüğü

nokta rutin ve tekrara dayandığında ortaya çıkarken; oyuncunun geliştiriciye (sevdiği işi yapan şanslı azınlığın sıradan işçiye) dönüşmesi ise hazzın azaldığı ve yabancılaşmanın³⁷ arttığı oranda görünür olmaktadır.

3.3.2. Yaratmak ve Üretmek

Oyun geliştirmenin sevgi ve tutku motivasyonundan ve hobi olmaktan uzaklaşarak gerçek bir iş olarak algılanması, üretim sürecindeki emeğin yaratıcı niteliği ile de ilişkilidir. Yapılan işin rutinleşmesinin, emek sürecinden yaratıcılığı ve özgünlüğü, dijital oyundan da sanatsal niteliğini kopardığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunun sanatsal niteliği veya tasarımsal etkileyciliğinin, geliştiricilerin hem kariyer tercihlerinde hem de yaptıkları işe yönelik tutumlarında önemli rol oynadığı söylenebilir. Örneğin Katılımcı 13, oyunu bir dijital sanat olarak kavradığından kendisini de bir dijital sanatçı olarak tanımlamaktadır.

Sanatın, sanatsal üretim ve sanat eserinin ne olduğu, neyin sanat olup olmadığı göreceli ve tartışmalı bir zemin olduğundan, geliştiriciler de oyunun sanat olup olmadığı sorulduğunda farklı yanıtlar vermişlerdir. Bir grup geliştirici, dijital oyunları içerdikleri tüm unsurlarla beraber bütünlüklü bir sanat olarak ele almaktadır:

Katılımcı 19: Sektör içinde ya da dışarılarda bazı yerlerde sunum yaptım ve çok fazla konferansa gidip dinledim. Şöyle anlatılır oyun sektöründe; oyunlar direkt görsel, işitsel ve yazılım içerisinde de en üst noktalarından biri olarak gösteriliyor çünkü gerçekten çok detaylı ve dinamik bir programcılık istiyor. Bu üç ana kavramın birleşme ve sentezinden oluşan bir sanatsal ürün olarak gösteriliyor.

Mesela yazılım açısından; bir web sitesi geliştiriyorsunuz ya da sabit bir yazılım,

³⁷ Yabancılaşmayı, gündelik hayatın rutininde tamamlanan, “yanılsamaların bütünlüklü biraradalığının meydana getirdiği bir dünya görüşü/görünüşü olarak” kavrayabiliriz (Canpolat, 2017: 28).

uygulama geliştiriyorsunuz diyelim, burada her şey çok statik; yapacağınız işler belli, yaparsınız, tanımlarsınız, teknik olarak bir sıkıntınız yoksa her şey düzgün bir şekilde çalışır. Ama bir oyun geliştirdiğiniz zaman, oyuncunun yapacağı şeyler sınırsız. Oyunun içeriğine ve tasarımına göre, alabileceğiniz ya da geliştirmeniz gereken her şey sınırsız. Çok fazla dinamik değişken var. Çok fazla oluşabilecek durum var. Hepsini öngörüp hepsine uygun bir içerik tasarlamamız gerekiyor. O yüzden yazılım konusunda, son noktalardan birisi. Görselci için yine aynı şekilde son ürüne getirmek, çok fazla yeni karakter tasarlamak, animasyonlar, bunların tematik olarak birbirine uyması... Şey gibi değil, bir kitap yapıyorsunuzdur, temayı belirlersiniz, çizimlerinizi yaparsınız, biter gider. Ya da aynı şekilde web tasarımı yapıyorsunuz, başka bir sayfa tasarlıyorsunuzdur, her şeyi statik tasarlıyorsunuz ama burada bambaşka bir sürü işle uğraşmanız gerekiyor. Çok fazla ses efekti var. Hani bir filmdeki işitsel ve görsel işçilik kadar var. Ekstra bunun üzerine yazılımsal içerik var. Filmler sanat olarak gösteriliyorsa bence oyunların onun iki katı daha sanatsal.

Katılımcı 1: Oyun kesinlikle sanattır. Hollywood'u geçti düşünsene, 100 milyar doları aştı bu sektör. Artık oyunların filmleri yapılıyor. (...) Bazı oyunları, sadece silahlar çok güzel tasarlanmıştır, şekli güzeldir, o yüzden oynarsın. Bazı oyunları sadece sesler çok iyidir ondan oynarsın, bazısının müziği çok iyidir ondan oynarsın, bazısı hepsini bir araya getirmiştir kafayı yersin! O yüzden oradaki görsel sanat, işitsel sanat, her şeyi sanattır.

Dijital oyunların bir bütün olarak sanat biçiminde kavrayan geliştiriciler için bu noktada en önemli unsur, oyunların içerdiği sanatsal öğelerdir (game artwork). Çoğunlukla görsel ve işitsel unsurlar vurgulansa da Katılımcı 20, dijital oyunu “sanatlar bütünü” olarak tanımlarken, oyundaki sanatsal unsurların içerisine diğerlerinden farklı olarak psikolojik

sanat olarak nitelendiği pazarlamayı da dâhil eder:

Oyun tek bir sanat değil, sanatlar bütünüdür. Görsel, işitsel, psikolojik de bir sanat var çünkü sen olmayan bir şeye insanları inandırırıyorsun, onlara bunun için belki aylarca çalışıp kazandıkları parayı harcamaya ikna etmeye çalışırıyorsun. Bu da ciddi bir sanat. Oyun tasarımı sanat her şeyden önce. Oyunun mekaniğinin tasarlanması başlı başına bir sanat. Eskiden metin tabanlıydı, görsel, işitsel bir şey yoktu ama oyunun kendi tasarımı bir sanattı. Şimdi hem oyunun kendi tasarımı bir sanat, hem içerisinde zaten görsel, işitsel olarak ciddi bir sanat var hem de artık pazarlama da ayrı bir sanat haline geldi diyebilirim.

Bu perspektiften yaklaştığımızda, tasarılmanın kendisinin sanatsal bir sürece tekabül ettiđi düşüncesinin baskın olduđu görülmektedir. Tasarım, belirli bir sorunu çözmeye yönelik bir planın, bir nesnenin, ürünün bir inşa süreci içerisinde meydana getirilmesi, yaratılmasıdır. Ancak daha önce de vurgulandıđı gibi, sanatın, sanatsal bir ifade içermesi beklenmektedir. Çetin Tüker (2014) *Sanat Yapmak Adına Oyunları Haklamak* başlıklı konuşmasında bunu mimarlık örneđiyle açıklar. Mimarlık bir tasarım alanıdır ancak bir mekân sanatları formu olarak da ortaya çıkabilir. Bu açıdan her mimar sanatçı, her mimari yapı da sanat eseri değildir. Bir mimari yapı, ancak ortada sanatsal bir ifade varsa, duygusal, düşünsel bir anlam yüklenmiş ise o zaman söz konusu yapının sanat, mimarın sanatçı olma potansiyeli doğmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunu bütünlüklü bir sanat olarak kavrayan görüşmecilerin, oyundaki sanatsal unsurların yaratımı, planlama, tasarılama ya da pazarılama sürecindeki yaratıcı düşüncenin altını çizdikleri, ancak sanatsal ifadeye değinmedikleri görülmektedir.

Tasarım ve sanat arasında sınırların çizilmesiyle dijital oyunların kendisinden ziyade içerdii bazı unsurların sanat olarak nitelenebileceđi ekseninde ikinci bir bakış açısı gelişmektedir:

Katılımcı 3: Oyun, içinde artwork barındırıyorsa sanattır bence. Tasarım olan alanlar var, sanat olan alanlar var. Bence her oyunda ya tasarım ya sanat vardır.

Katılımcı 4: Oyun hem sanat hem de bilim. Sanat, çünkü her şeyini bilimsel modelleyemiyorsun. Her şeyi bilimsel modelleyebilir olsalardı, şimdiye kadar bir tane yapay zekâ yaparlardı, en iyi oyunu o yapardı, herkes onun yaptığı oyunu oynardı. Yüzde 50 sanat, yüzde 50 bilim. İkisi de olmadan işi götüremiyorsun. Bilim kısmını bilmeden başarılı bir son ürün yapamıyorsun. Sanatsal bir çalışma yapabilirsin. Ama başarılı ticari bir son ürün olmuyor. Ama sanat kısmını bilmeden de yenilikçi olamıyorsun.

Katılımcıların, oyunun endüstriyel boyutu nedeniyle sanattan uzaklaştığını düşündükleri anlaşılmaktadır. Aynı zamanda kimi geliştiricilerin oyunun görsel ve işitsel tasarım kısmını sanat olarak algılanırken, yazılım, programlama kısmını sanatla bağdaştırmadığı dikkat çekmiştir. Oyun içindeki sanatsal unsurlar ekseninde şekillendiği görülen oyunun sanatsal bir boyutu olduğu görüşünden sonra, dijital oyunların hepsinin değil, bazı oyunların sanat olarak nitelenebileceği düşüncesi etrafında üçüncü bir bakış açısı gelişmektedir. Bu açıdan da yine sanatsal unsurlar (game artwork), bir oyunu sanat olarak tanımlarken öncelikli nitelik olarak karşımıza çıkar:

Katılımcı 15: Bazı örnekler var, görünce tartışmasız bir şekilde “evet kesinlikle sanat” dersin. Bunu şöyle ayırırdım: mobil oyunlar, sosyal oyunlar genelde insanlara bağımlılık kazandırma üzerine kurulu. Bir sürü böyle psikolojik araştırmalar, çalışmalar var. Bu oyunlar genelde insanları belli rutinler üzerinden bağımlı yapmaya kurgulanmış oyunlar. İnanılmaz görseller, çizimler, müzikler var ama bunlar endüstriyelmiş, formülize işler, arkasında matematiksel hesaplar var, istatistikler çalışıyor, piyasa standartları var. Mesela Candy Crush. Bunların sanat olduğunu düşünmüyorum. Hangileri sanat eseri diye soracak

olursan, içinde artistik olarak bir sanatçı çalışmasına bile gerek yok ama küçük, özellikle bağımsız (indie) grupların yaptığı, bütün tutkularını yansıttıkları, gerçekten güzel bir şey yapmaya çalıştıkları, bir şey yaratmaya çalıştıkları oyunlar olduğu zaman bakıyorsun mesela sanatı zayıf olabilir ama yani orada öyle bir üretim süreci var.

Katılımcı 11: Sanata yaklaştığı alanlar var. Yani, işin görsel kısmı dışında yazılan kodda bile, bir şeyi gerçekleştirmenin birden fazla yolu varsa ve tamamen pragmatik olarak değil de bir üslup işin içine katarak bir karar verme gibi bir süreçten geçtiysen, o oyununu, ürününü, o ürüne doğru giderken o yaptığın şey sanatsal oluyor sanırım. Hatta bazen o tercih uğruna biraz en iyi olandan ödün verdiysen yani, bilmiyorum, sanatı nasıl tanımladığına göre değişiyor galiba. Ben, ifade, kendini ifade etme olarak tanımlıyorum.

Bu üçüncü ekseninde, dijital oyunların sanat olabilmesi için yaratım sürecindeki kendini ifade etme, birtakım duyguları ortaya koyma çabası gerektiği yüzeye çıkmaktadır. Bazı katılımcıların, dijital oyun ve sanat ilişkisinde, oyunun unsurlarından ziyade, üretim amacı doğrultusunda belirlenen bir ayırım yapmaları da bu çerçevede değerlendirilebilir. Diğer bir ifadeyle buna göre, oyunun sanat olması için, pazarlama ve kâr amacı gütmüyor olması gerekmektedir:

Katılımcı 9: Biz aynı ürünü tekrar tekrar icra etmiyoruz, oyunu satıyoruz ve bir meta elde ediyoruz. Sanat olarak baleyi düşün mesela, bale izlenirse bile oynanmaya devam eder, çünkü o bir sanat ve icra edilmesi gerekiyor. Oyun öyle değil, oyun oynanmazsa bir daha o oyunu yapmazsın. Mesela tutmayan bir oyun türünü yapmazsın yani. Çünkü bu tutmadı dersin bu oyundan yapmayayım, başka türlü yapayım dersin. Sanatta öyle değil.

Katılımcı 12: Sonuçta anlatmak istediğiniz derdinizi oyunla anlatabilirsiniz ve bir sanatçının elinde bir oyun da sanata dönüşebilir. Ama şu an markete baktığımızda sanatsaldan daha çok insanların görmek istediği, insanların oynamak istediği yani marketin beklentisine göre yapılan oyunları görüyoruz. Şu anda geliştirmek istediğimiz oyunlara yön veren güç, insanların, potansiyel kullanıcılarımızın geri bildirimleri.

Katılımcı 6: Sanatçı bakış açısından yani “bunun alıcısı olup olmaması önemli değil benim için, ben bunu bu şekilde yapmalıyım” noktasından da değerlendirilebilir. Fakat biz bu işin diğer tarafındayız. Tabi ki bir sürü şey deniyoruz insanların oyundan keyif alması adına, çünkü keyif almazlarsa oynamazlar oynamazlarsa para kazanamayız. Böyle ilerliyor aslında mantık silsilesi yani oyunu sanat için değil para kazanmak için yapıyoruz gibi bir noktadayız.

Yalnızca bir katılımcı oyunu eskiden sanat olarak gördüğünü fakat şimdi zanaat olduğunu düşündüğünü belirtmiştir. Geliştiricilerin üretim sürecinde kendilerine özgü anlam ve yorum katma konusundaki kısıtlılıklarının, işlerini zanaat olarak kavramalarına yol açtığı anlaşılmaktadır. Kendisini çalışma ortamında sanatçı olarak görmediğini, para kazanmak için insanların istediği şeyi değil, kendi istediği şeyi yaptığında ve özgürce ürettiğinde sanatçı olabileceğini söyleyen bir görüşmeci, oyunu yapılış amacına ve yapan kişiye göre sanat olarak nitelendirip nitelendiremeyeceğimizi ifade ederken, yaptığı işi zanaat olarak tanımlamaktadır:

Katılımcı 17: Konsept art, sanat değil işçiliktir, zanaat yani. Sanat başka bir şey, sanatın bir şeye bağlılığı olamaz. Yani ben eğer sanat yaptığımı iddia ediyorsam hiçbir şeyden kaygı duymadan o resmi yapmalıyım. Ama burada bir kaygım var yani, anlatma kaygım var, beğenilme kaygısı var, dramatik olma kaygısı var. Ama

sanatçıya, yapan kişiye bağılı olarak sanat olabilecek oyunlar da var. Kendi ifadeleriyle, kaygısı olmadan çizenler var. Ben öyle bir özgürlüğüm olduğunu söyleyemem, benden istenilen iş yöntemi hep aynıydı, benden parça üzerinde iş istendi, belki bütün üzerine çalışsaydım daha farklı olurdu.

Özetle, görüşmecilerin ifadelerinden yola çıkarak, dijital oyunun (a) tasarım, yazılım ve pazarlama öğelerinin tümüyle sanat olarak algılandığı, (b) içerdikleri sanatsal unsurların niteliğine bağılı olarak kısmen sanat olarak algılandığı veya (c) üretim amacına göre, maddi kazanç kaygısı gütmeden, sanatsal bir ifade aracı olarak kullanıldığında sanat olarak kavranabileceğine ilişkin görüşler bulunmaktadır.

Oyunun sanatsal niteliğı, geliştiricilerin emeğinin sanat emeğı olarak algılanıp algılanmadığı üzerine düşünmeye yardımcı olur. Geliştiriciler dijital oyunu ne kadar sanat olarak algırlarsa, çalışmayı da o kadar “kendini gerçekleştirme”, “kendini ifade etme” biçimi, kendilerini de sanatçı olarak görmektedirler. Bu da ücretli emeklerinin duygulanımsal boyutunu, çalışmanın ilk motivasyonun para kazanmak değil, haz, tutku, sevgi, kendini var etme gibi romantikleştirilmiş motivasyonlar biçiminde kurgulanmasını pekiştirmektedir. Diğer yandan, oyunun sanatsal niteliğini çekip alan faktörlerden biri, bir katılımcının da belirttiğı gibi, parça başı çalışma, işin rutinleşmesi ve aslında özerk bir çalışmanın olmaması olarak algılanmaktadır. Eş zamanlı olarak, oyun geliştiricilerin yaptıkları işten aldıkları hazzı kaybetmektedir. Başka bir deyişle, üretimin sanatsal ve yaratıcı niteliğı kayboldukça, geliştiricilerin çalışmaktan aldıkları haz azalmakta, yapılan iş, iş olarak görünmeye başlamaktadır.

3.3.3. Motivasyon ve Başarı

Dijital oyun ekosisteminde, emek sürecindeki motivasyon kaynakları, oyun oynamak-yapmak ve yaratmak-üretmek arasındaki ilişkiselliğı daha net ortaya koymaya yardımcı

olmaktadır. Bahsedildiği gibi, oyun oynamaya yönelik motivasyon, iki biçimde açıklanmaktadır. Birincisi, oyun evreninin bir parçası olmak ve bu süreçte zihni dinlendirmek, gündelik rutinden uzaklaşmak olarak tarif edilebilir. İkincisi ise oyunun sunduğu bulmacayı/problemi çözmek yoluyla bir sonuca ve başarıya erişmektir. Oyun yapmak söz konusu olduğunda, problem çözmek, ortak bir motivasyon kaynağı olarak tekrar karşımıza çıkmaktadır. Oyun sektörünün kendisine ve teknolojik gelişmelere de paralel olarak sürekli yeni bir şeyler öğrenmek ve bu sırada zorluklarla mücadele ederek çözüm üretmek, bazı geliştiriciler için kişisel motivasyon kaynağı olarak görülmektedir. Bu anlamda problem çözme ve zorluklarla mücadele etmenin temelinde, kendini geliştirme motivasyonu olduğu görülmektedir. Kendini geliştirmek, kendine yeni şeyler katmaya çalışarak bir noktaya gelmekten hoşlandığını ve buna “tutunduğunu” söyleyen Katılımcı 17'nin yanı sıra, Katılımcı 11 de düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

Beni motive eden, kendimi ilerletebiliyor olmak. Bir *challenge* bulmak ve o *challenge*'ı aşmak. Bunu bulmuyorsan veya o çalışma ortamı sana bunu sağlamıyorsa tatmin olmuyorum ben. Herkes bundan motive olmuyor tabii. Bu biraz daha kişisel bir şey, ego. Yani daha ileriye, daha iyiye gitmeye çalışmak. Hırs belki.

Benzer şekilde başka bir geliştirici, oyun geliştirme sürecinde ortaya çıkan ve çözülmesi gereken sorunların, diğer işlerdeki sorunlardan farklı olduğuna ve bunun, yapılan işin rutinleşmesinin önüne geçtiğine işaret etmektedir:

Katılımcı 16: Birincisi, yaptığım şeyin görsel olarak karşılığını almak hoşuma gidiyor, diğer yazılım dallarında böyle bir şey yok, birkaç yıldan sonra hep aynı şeyi yapmaya başlıyorsun. Çünkü sabit yani bugüne kadar hep aynı problemlerle karşılaşmış, hepsi çözülmüş zaten. Oyunda öyle değil, her oyun, istediğin kadar deneyimli ol, farklı problemleri beraberinde getiriyor. Herhalde bugüne kadar 18

tane oyun yaptım, yani yayımladım, mobil ağırlıklı. Ama, hiç böyle takılmadan gidebileceğim bir platform olmadı, yani *challenge* var işin içinde, zorluk var, bu insanın hoşuna gidiyor, bir şeyleri çözmek. Keyif veriyor. Bir de yaptığım şeyin karşılığını hemen ekranda görmek çok hoşuma gidiyor. Onun dışında oyun oynamayı da çok sevdiğim için zaten, biraz da o yüzden işe girme sebebim bu.

Alıntıda da ortaya çıktığı gibi, üretilen oyunun beğenilmesi ve hızlı geri bildirim alabilme imkânı, geliştiricilere motivasyon sağlamaktadır. Başka bir deyişle, oyun oynama sırasında oyundan alınan haz, dolayımı bir hal almakta; oyunu oynayacak kullanıcıların/tüketicilerin üretilen oyundan aldıkları haz dolayımıyla geliştiricilerin motivasyonu gerçekleşmektedir. Bu daha çok, yaratmanın ve yaratılan ürünün beğenilmesinden kaynaklı bir motivasyona dönüşmektedir. Bu noktada geliştirilen oyunun geliştiricilerin kendisinden ziyade kullanıcıların/tüketicilerin oynamaktan keyif almasının önemi vurgulanır ve geliştiriciler açısından haz ön plana çıkar:

Katılımcı 20: Oyunu oynarken tüketiyorsun, güzel vakit geçiriyorsun. Oyunu yaparken amacın çok daha farklı, senin yaptığın bir şeyle insanların mutlu olmasından tatmin oluyorsun. (...) Oyunu yaparken, oynamaktan tatmin olamıyorsun, yaptığın oyunu başkalarına oynatmaktan tatmin oluyorsun.

Bunun sebebi, oyunu yaparken üretim sürecinin rutinleşmesiyle gerçekleşen yabancılaşma süreciyle, üretimin öncelikli motivasyonlarının değişmesidir. Oyun geliştirme sürecinde geliştiricileri en çok motive eden faktörün, kullanıcılardan gelen olumlu geri dönüşler ve oyunun beğenilmesi olduğu saptanmıştır:

Katılımcı 4: İnsanların kullanacağı ürünler yapmak istiyoruz. İnsanların kullanmayacağı ürüne biz bununla çok ilgilenmiyoruz, çok tatmin etmiyor. Gerçekten son kullanıcıya yapalım, insanlar kullanıyorsa bizi ödüllendirsin,

kullanmıyorsa son kullanıcı bizi cezalandırsın. En çok keyif veren şey, çok açık ara, senin yaptığın ürünü insanların kullanması. Sadece rakamlar da değil, insanlar mesaj atıyor “şunu da ekleyin, bunu da ekleyin, *update* çıkarın” diye. Bu, insana çok büyük motivasyon veriyor. Çünkü senin yaptığın bir ürünü insanlar gerçekten kullanıyor, severek kullanıyor ve bundan eğleniyorlar.

Geliştiricilerin üretim süreçlerinde neredeyse herkes için ortak olan motivasyon kaynağı ve yapılan işten alınan haz, geliştirilen oyunun kullanıcılar tarafından oynanması ve beğenilmesidir. Üretilen oyunun takdir edilmesi, bir yandan da geliştiricilerin emeğini görünür kılmaktadır:

Katılımcı 10: Mesela bir karakter yapıyorsun, oyunun içinde onu görmek, insanların oyunda zevk aldığını, karakteri beğendiğini görmek; yani ürettiğin sonucun insanlar tarafından amacına ulaşması. Çünkü oyun insanların zevk almak için yaptığı bir şey ve bunun böyle sonuca ulaştığını, insanların beğendiğini görmek çok güzel bir şey. Ne kadar çok bir şeyi tasarlarsan, üretirsen, o kadar çok bundan haz alıyorsun çünkü.

Geliştiriciler için oyunun pazara çıkması, emeklerinin görünür hale gelmesi ve emeklerinin karşılığını aldıklarını hissetmeleri bakımından son derece önemlidir. Katılımcı 5, hala *Steam*’de³⁸ bir oyunu olmadığını görmenin “kalbini acıttığını” söylerken aslında çok önemli bir noktaya, geliştiricilerin emeğinin, umut emeğini de içeren duygulanımsal emeğe dönüştüğüne işaret etmektedir:

Beş senedir Teknokent’teyim, oyun sektörünün içindeyim, belki insanlar için çok

³⁸ Steam, 2003 yılında Valve Corporation tarafından geliştirilen bir dijital oyun oynama ve dağıtım platformudur (mağazasıdır). Steam’e ücretsiz üye olabilen oyuncular, oyunları ücretli veya ücretsiz olarak (çoklu veya tek oyunculu) oynayabilir, indirebilir ve diğer oyuncularla iletişim kurabilmektedirler. Aynı zamanda oyun geliştiricilere ve yayıncılara çeşitli araç ve hizmetler sunmaktadır (Bknz: <https://store.steampowered.com/about/>).

büyük bir süre değil, ama benim için gerçekten çok büyük bir süre çünkü karşılığını alamıyorsun bu beş senenin sonunda ve hala Steam’de bir oyunun olmadığını görmek benim kalbimi acıtan bir şey. Gerçekten orada oyunu görmek istiyorum artık, hani ismimin yazdığı jenerikte. Gerçekten bu, parayla ya da başka bir şeyle alakalı değil.

Geliştiriciler, bir oyunu kullanıcılara sunmadan önce, zorlu ve uzun bir üretim sürecini aşmak durumundadırlar. Tamamlanmış bir oyun ortaya çıkarabilmek için de bu üretim sürecinde sabırla ve motivasyonlarını baltalayan faktörlere takılmadan üretmeye devam etmeleri gerekmektedir. Motivasyonu kıran faktörlerin en önemlisi, üretim sürecinin ve deneme-yanılma sürecinin uzamasıdır.

Katılımcı 4: Bu işin en pis tarafı çelik gibi bir sinir. 20 tane oyun yapıyorsun, bir tanesi falan gerçekten tutuyor ve sen hangisinin gerçekten tutacağını bilmiyorsun. Bir tane yaptın, koydun, tutmadı. Bir tane daha koydun tutmadı. Bu böyle yıllar seviyesine geldiği zaman insanın şevki kırılıyor. Ama belki bir sonraki tutacak. Ki daha önce yaşadım. Ben şu an biliyorum mesela, belirli bir seviyede devam ettiğim zaman olacak. Ama daha önceden bilmiyorsun ve eğer o sabrın, otokontrolün yoksa çok hoş değil. Gerçekten insanın çok fena morali bozuluyor. “Bir tane öylesine yaptık nasılsa, olmadı” gibi bir şey değil. Öylesine yapmıyorsun, üç ay emek harcıyorsunuz, ondan sonra oyun tutmuyor.

Üretim sürecinin çeşitli nedenlerle uzaması, geliştiricilerin motivasyonlarını kırdığı gibi, çalışmaktan aldıkları hazza da ket vurmakta ve üretilen oyuna ve emek sürecine yabancılaşmaya yol açmaktadır. Uzun süren oyun üretim sürecinde sabırla ve ısrarla devam ederek bu süreçteki sorunların aşılması durumunda, ortaya koyulan çabanın geri dönüşünün hızlı bir şekilde alınabilme ihtimali, motivasyon sağlayan faktörler arasında sıralanmaktadır:

Katılımcı 6: En fazla keyif veren noktalardan bir tanesi, hızlı geri bildirim alabilmek. Burada yaptığım herhangi bir şeyin sonucunu beş saat sonra görebiliyorum. Bu, bunu sürekli yapabiliyor olmak, onları değerlendirip yeni şeyler yapmak, bu dinamiklik inanılmaz bir şey.

Üretim süreci sonunda ortaya çıkan ürüne yönelik geri bildirim hızı hızlı olması, yani hızlı sonuç almak, bu geri bildirimlerin olumlu ya da olumsuz olmasına dayanmaksızın geliştiriciler açısından üretimin tüm aşamalarında önemli rol oynamaktadır. Geri dönüşlerin hızlı olmasının yanında olumlu olması, başka bir deyişle oyunu oynayan son kullanıcıların olumlu geri bildirimleri, geliştiricileri motive eden en önemli faktör olarak belirtilmektedir.

Özellikle üretim sürecinde ortaya çıkan motivasyon kaynaklarından bir diğeri de, dijital oyun ekosisteminin bir parçası olmakla, çalışma ortamı ve şartlarıyla ilişkilidir. Dijital oyun ekosisteminde çalışmanın diğer endüstrilerde çalışmaktan farkını Katılımcı 1, “şimdi bembeyaz bir ofiste ekrana bakmak var, bir de böyle rahat, içerde milletin scooter ile gezdiği bir yerde çalışmak var” biçiminde ifade etmektedir. Yaptığı işte kendisini motive eden faktörler arasında maddi getiriye ikinci sıraya koyduğunu belirten Katılımcı 14 ise, ilk sıraya şirketin çalışma şartlarının rahatlığını koymaktadır. Görüşmeciler genel olarak çalışma şartları ile; esnek çalışma saatlerini, yöneticiler ve çalışma arkadaşlarıyla rahat iletişim kurabilmeyi kastetmektedirler:

Katılımcı 5: Oyun sektörü sonuna kadar eğlenceli, ama düzgün insanlarla. Hani gerçekten uyuşabildiğin ve o elektriği yakalayabildiğin insanlarla çok eğlenceli bir hale geliyor, yoksa standart bir çalışma sürecine girebildiğin projeler de oluyor ve bu kötü bir şey aslında çünkü aslında oyun ruhunu korumak için biraz daha rahat çalışabildiğin ve rahatça fikirlerini dile getirebildiğin bir alana ihtiyacın var.

Dijital oyun ekosisteminde, pek çok yaratıcı endüstride görülebileceği gibi “iş arkadaşı” yerine “takım arkadaşı” ifadesinin kullanılması dikkat çekicidir. Takım arkadaşı ifadesinde hiyerarşinin görünmezliği, çalışma yerine katılımın ön plana çıkarılması söz konusudur. Çalışma ortamında yatay bir iletişimin gerçekleşmesi, hiyerarşik bir yapı gözetilmeksizin kurulan iletişim, geliştiricileri çalışma sürecinde motive etmektedir. Başka bir deyişle rahat ve samimi bir şekilde kendini ifade edebilmek, geliştiriciler açısından önemsenmektedir. Buna karşın, yaptıkları işin düzgün değerlendirildiğine ve değer verildiğine inanmadıkları noktada, üretime katılım oranının farklılaştığı düşüncesi temelinde, çalışmadan alınan haz ve motivasyon sekteye uğramaktadır:

Katılımcı 17: Sen bir şey yapıyorsun, senin yaptığın işe yeterli değer verilmezse, senin önemsendiğinden az değer verilirse sen “burada ne yapıyorum?” dersin. Bunu diyenler de zaten zamanla soğumaya başlamış. Bu bir takım işi. Takımın birkaç ayağı eksik olursa bu iş yürümez, o yüzden buna değer verilmesi gerekiyor.

Oyun ekosisteminin bileşenleri arasında; geliştiriciler, yöneticiler, teknokentler gibi sahalar, politika üretenler, *Steam* ya da mobil gibi dağıtım kanalları, yatırımcılar ve üniversiteler sayılabilir. Bu bileşenlerden birini de oyun şirketleri ve bu şirketlerin yapısı oluşturmaktadır. Oyun şirketleri, ekosistemin tüm dış bileşenlerini (üniversiteler, yatırımcılar, politikalar gibi) -bunu bir halka olarak düşünürsek- en içerideki merkezi bileşene, yani geliştiricilerin kendisine yansıtan kurumsal mekanizmayı ifade etmektedir. Geliştiricilerin en küçük ölçekli çalışma ortamlarının, kendilerine verilen bilgisayar, masa ve sandalye olduğu düşünülürse, bundan sonra gelen mikro çalışma ortamları; çalıştıkları şirketler, içerisindeki diğer çalışanlar, yöneticiler, fiziksel ortam ve çalışma koşulları tarafından şekillenmektedir. Dolayısıyla oyun geliştiriciler açısından çalışma motivasyonu ve çalışmadan alınan hazzın, şirketlerin yapısı, çalışma koşulları ve yöneticiler ile sıkı bir bağı bulunmaktadır.

Şirket içinde düzenlenen sosyal etkinliklerin, çalışanların motivasyonu açısından önemsendiği görülmektedir. Hep birlikte sinemaya gitmek, paintball ya da bowling oynamak, yemeğe çıkmak, oyun oynamak ya da *happy hour*³⁹ düzenlemek, çalışanların hem şirketi sahiplenmeleri hem de iletişimi, takım çalışmasını güçlendirmeleri için gerçekleştirilen etkinliklerden bazılarıdır. Bunun yanında, yurt dışı tatili gibi büyük çaplı etkinlikler de zaman zaman organize edilmektedir. Çalışanların bir kısmı bu tür etkinliklerden memnun ve motive olduklarını söylemektedir. Ancak şirket içi etkinliklere katılımın büyük oranda zorunlu olması, ücretli emek zamanının dışında gerçekleşiyor olması ve şirketin organize ettiği tatillere ailenizi götüremiyor olmak problemlili görünmektedir. Yönetici pozisyonundaki bir katılımcının bu etkinlikleri “zorunlu değil ama zorunlu” olarak tanımlaması kayda değerdir. Çalışanlar için çoğu zaman çalışma ortamının rahat, samimi ve eğlenceli olduğunun birer göstergesi olarak okunan etkinlikler, çalışma dışında bir emek zamanını talep eder. Başka bir deyişle, bu etkinliklerin “çalışanlar arasındaki iletişimi kuvvetlendirerek takım çalışmasını verimli hale getirebilme” olarak nitelendirilen ve üretime hizmet eden amacı görünmez hale gelmekte ve böylece katılım gönüllü kılınmaktadır.

Geliştiricilerin yaşamı önemli ölçüde iş yerinde geçtiğinden, sosyal çevreleri de bu mekân etrafında şekillenmektedir. Dolayısıyla şirket ve iş ile bağlantılı aktiviteler, aynı zamanda birer sosyal aktiviteye dönüşmektedir. Ancak, özellikle geliştiricilerin oyun ekosistemi ya da çalışma ortamı dışında bir sosyal hayatları ya da bakmakla yükümlü oldukları çocukları olduğunda; şirket içi etkinlikler ve fuarlar, yarışmalar gibi; oyunu görücüye çıkarmak, temsil etmek anlamına geldiği için önem taşıyan profesyonel etkinlikler,⁴⁰

³⁹ Ofis içinde sosyalleşilen, yeme içme gibi informal ve genellikle haftanın son iş günü ardından düzenlenen etkinlikler.

⁴⁰ Söz konusu etkinlikler yöneticilere yüklü bir masraf çıkardığından gidebilenlerin sayısı oldukça azdır. Dolayısıyla bu tür etkinliklere ya yöneticiler yalnız gitmeyi ya da ticari fayda sağlayacak bir ya da iki kişiyi yanlarında götürmeyi tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

geliştiricilerin iş-yaşam dengesini ve dijital oyun ekosistemindeki çeşitliliği sekteye uğratan bir faktör olarak karşımıza çıkar.

Dijital oyun geliştiricileri emek süreçlerinde motive eden üç temel motivasyon kaynağı; (1) problem çözme, (2) yapılan oyunun son kullanıcılar tarafından beğenilmesi ve hızlı geri bildirim alabilmek ve (3) oyun ekosisteminin bir parçası olmak biçiminde özetlenebilir. Bunlardan en yaygın olanı, yapılan işten hızlı ve olumlu geri dönüş alınmasıdır. Bunu oyun ekosisteminin bir parçası olmaktan alınan haz, buna bağlı olarak çalışma şartlarından memnun olmak ve karşılaşılan zorlukları aşarak kendini geliştirmek takip etmektedir. Diğer yandan üretim sürecinin çok fazla uzaması ve yöneticiler ya da takım arkadaşları tarafından yapılan işin değersiz olduğunun hissettirilmesi, motivasyonu ve çalışma hazzını baltalayan faktörler olarak sıralanmaktadır.

Oyun şirketleri yöneticileri, çalışanların motivasyonunu ve verimini arttırmaya önem verdiklerini belirtmişlerdir. Bunun için en çok dikkat edilen nokta, çalışanların üretim sürecine katılımlarının, fikirlerinin ve katkılarının önemli olduğunu hissettirmeye çalışmaktır. Yöneticiler, şirket bünyesindeki herkesin fikrini belirtmesine imkân tanımayı ve geliştiricilerin üretilen oyunu içselleştirmelerini önemsediklerini belirtmektedirler. Özellikle çok büyük olmayan oyun şirketlerinde çalışanlar da bunu doğrulamışlar, fikirlerinin ve görüşlerinin dinlendiğini belirtmişlerdir.

Geliştirilen oyunun içselleştirilmesi ve sevilmesi çalışanların motivasyonu kadar başarıları için de önemli görünmektedir. Bir dijital oyunun başarısı, kullanıcılardan gelen olumlu geri dönüşler, kullanıcı sayısı ve elbette finansal başarısı yani çok satması ile belirlenmektedir. Oyun geliştiriciler için ise başarılı olmanın en önemli kriteri, sevgidir:

Katılımcı 19: Oyuncu olduğunuz için yapmayı da sevmeniz gerekiyor. Daha doğrusu oyun geliştiren birisinin oyun oynamayı sevmemesi çok fazla kısıtlıyor

olayları, hani bu bir işi sevmeden yapmak gibi oluyor ve sevmeden yapılan her iş başarısız olacağı gibi, bence bu işte çok daha önemli bu kriter.

Geliştiriciler gibi oyuncuların da oyunu sevmesi, motivasyon kaynağı olduğu kadar başarı kriteri olarak da algılanmaktadır. Bu anlamda oyunun finansal getirisinden ziyade kullanıcıların olumlu geri bildirimleri ve oyunda kalma süreleri bir dijital oyunun başarılı olduğunun göstergesi olarak yorumlanmaktadır. Bir oyun geliştiricinin başarılı olabilmesi için de işini ve oyunu sevmesi dışında, inanç ve motivasyonunu kaybetmemesi, sabırlı, girişimci ve yaratıcı olması gerektiği belirtilmektedir.

Daha önce bahsedildiği gibi, oyun geliştiricilerin devamlı olarak kendilerini geliştirmesi, yaratıcı ve girişimci olmaları, belirli bir özneliği ve varoluş biçimini öngörür. Dolayısıyla üretici bir özne olarak geliştirici; sevgi, tutku gibi motivasyonlarla yalnız işini değil, kendi kendinin girişimcisi olarak, benliğini “yapar”. Bu süreçte de belirli fedakârlıklarda bulunmak, kendi kendini motive etmek ve kendini işe adanmak, ödenmesi gereken bir bedel olarak karşımıza çıkar. Araştırmanın katılımcıları arasından yarısına yakını, şirket kurma deneyimine sahiplerdir. Yedi katılımcının da hâlen kendi oyun şirketi bulunmaktadır. Dolayısıyla girişimcilik, sık vurgulanan bir kavramdır ve bu katılımcılar genellikle kendilerini girişimci olarak da tanımlamaktadırlar. Girişimcilik bu anlamda, kendi işinin patronu olmak ve kimseden emir almamak ya da yeni bir fırsat görmek ve bir şeyi ilk yapan/yaratan kişi olmak bağlamında ifade edilmektedir. Örneğin Katılımcı 9, girişimci olmanın, kimseden emir almadan çalışmak bağlamında çok güzel bir şey olduğunu, fakat stresten kaynaklı olarak fiziksel hastalıklarının da ilerlemesine yol açtığını belirtmiş, bunu da girişimciliğin bir bedeli olarak yorumlamıştır.

Katılımcı 18, sevgiden, başarılı olmak için gereklilik olarak bahsederken, bu anlamda belirlenen önceliklerin de bir bedeli olduğuna işaret eder:

Bu işte başarının anahtarı, aşk. Başka hiçbir şey değil, her şeyden, annen, baban, şu, bu... daha çok seveceksin. Benim çocuğum var, kendi oyunumu çocuğumdan daha çok seviyorum. Böyle derken, bu işi yapmak, bunun bana verdiği haz anlamında. Bu, çocuğumun sorumluluğundan vazgeçeceğim değil, o başka bir şey, ama keyif olarak.

Oyun geliştiricilerin işlerinden aldıkları hazzın her zaman parasal kaynaklı olmadığı, tutku ile ilişkili duygusal bir boyut olduğu açıktır. Bulut (2014b: 132- 133), oyun geliştirme işinde tutkunun, herkesin sahip olması, sürdürmesi ve aktarması gereken bir nevi “kutsal kitap” olduğunu belirtmektedir. Çalışanların önemli bir kısmının, yaptıkları işin küçük yaşlardan beri hayal ettikleri, kendilerini ifade edebilecekleri ve yaratıcı olabilecekleri bir iş olduğunu söylemeleri de bunun bir göstergesidir. Yanı sıra geliştiricilerin zaman zaman ürettikleri oyunu çocukları gibi görmesi, havalı bir iş yapıyor olmak düşüncesi, tutku ve bağlılık üzerinden işleyen çalışma pratiğinin duygusal seviyesini ortaya koymakta ve çekişmeli bir üretim alanı meydana getirmektedir (Bulut, 2014: 135, 138).

3.4. Dijital Oyun Endüstrisinde Yaratıcı Emek ve Üretim Süreçleri

Geliştiricilerin, oyun, sanat ve yaratıcılığa ilişkin algı ve görüşlerinin, emek süreçlerinden beklentilerini ve bu sürece yaklaşımlarını biçimlendirdiği görülmektedir. Aynı zamanda oyun endüstrisi ve ekosisteminin de önemli bir parçası olan yaratıcı emek, çalışma koşullarını ve yaratıcı bir endüstri olan oyun endüstrisini şekillendirmekte ve bunlar tarafından şekillenmektedir. Dolayısıyla dijital oyun geliştiricilerinin kendi emeklerine bakış açılarını kavrayabilmek adına yaratıcılık kavramının onlar için ne ifade ettiğini öğrenmekte fayda vardır. Bu nedenle bu başlık altında, dijital oyun geliştiricilerin yaratıcılık kavrayışlarına ve buna paralel olarak esneklik ve güvencesizliği barındıran çalışma koşullarına yönelik yaklaşımlarına yer verilecek, son olarak da emek süreçlerinde

sevginin oynadığı rol açılacaktır.

3.4.1. Dijital Oyun ve Yaratıcılık

Dijital oyun geliştiricilerinin, girişimcilik özellikleri gibi sahip olmaları beklenen bir nitelik de yaratıcılık olarak ifade bulmaktadır. Yaratıcı öznenin endüstrinin yapısıyla olan ilişkisi, bu araştırmada katılımcılara yaratıcılığın kendilerine ne ifade ettiği ve hangi bağlamlarda ihtiyaç duyulduğu sorularak ortaya konmaktadır. Katılımcılara göre yaratıcılık, iki anlamda kullanılmaktadır. Bunlar, (1) yenilik, özgün, ilk olma, (2) yaratıcı problem çözme becerisi, sıradışı ve farklı düşünebilme becerisi⁴¹ olarak sıralanabilir. İlki daha çok ürünün/oyunun, ikincisi ise geliştiricinin yaratıcı niteliğini ifade eder.

Yenilik bağlamında yaratıcılık kavramının katılımcılar tarafından, mutlaka mevcut bulunmayan bir şeyi ortaya çıkarmak değil, mevcut yaratıların yeni bir yorumu, yeniden düzenlenmesi anlamında da kullanıldığı fark edilmektedir. Ayrıca, yeni şeyler denemek, kişinin mevcut olanın üzerine koyarak onu geliştirmesi bağlamında da kullanılmaktadır:

Katılımcı 7: Yaratıcılık büyük anahtar. Artık milyonlarca oyun yazan, milyonlarca oyun indiren var, milyonlarca da oyun var. Yaratıcı olmak zorundasınız. Çok iyi bir şey çıkartmak lazım. Bu yenilik anlamında yaratıcılık. Mutlaka yenilikçi bir şeyler yapanlar çıkıyor bu anlamda ama o eski dönemlerdeki gibi ilk olma şansları çok fazla yok. Başarılı olanları harmanlama var, değiştirmek var, bir şeyleri evirip çevirmek var. İlla yeni olmadan da yaratıcı bir şey yapmak mümkün.

Diğer taraftan, yeni olmayanın yaratıcı kabul edilemeyeceğini savunanlar da vardır. Örneğin Katılımcı 19: “Piyasayı takip edip başarılı oyunları kopyalayan ya da birebir

⁴¹ Görüşmecilerin kullandığı sözcük “out of the box” yani kutunun dışından düşünebilmektir. Metinde “sıradışı ve farklı düşünebilmek” olarak ifade edilmektedir.

üreten, klonlayan firmalar da var. Öyle bir firmanın yaratıcı olduğunu söyleyemem” demiştir. Klon oyunlar, özellikle mobil oyun pazarında önemli yer tutmaktadır. Meta-klonlar, birebir klonlardan taklit ettikleri oyunlar üzerinde yeni eklemeler yaparak orijinalinden ayrılmaları açısından farklılaşmaktadır. Klon oyun konusunda Türkiye’deki en tecrübeli firmalardan birinde çalışan Katılımcı 4, bunu şöyle yorumlamaktadır:

Sanat kısmını bilmeden yenilikçi olamıyorsun. Yenilikçi olmadığın zaman da şöyle bir sıkıntı çıkıyor; birebir aralığında yaptığında, aynen birebir klon oluyor. Birebir klonların da başarıya ulaşma ihtimali çok az. Çünkü aynı oyun, aynıısının klonu. Neden küçük firmanın dandik oyununu oynayacağım ki? Ekstra bir şeyler katabiliyor olman gerekiyor. O ekstra bir şeyler katma kısmı da klon oyunun sanatı işte.

Benzer şekilde, yaratıcılığın ürün ile sınırlanmaması, Katılımcı 6’nın ifadesinde de görülmektedir: “Örneğin, biz pazarlamayı geleneksel yöntemlerle, diğer oyun stüdyolarının yaptığı gibi yapıyor olsaydık, 500 bin dolar gibi bir bütçe kullanmamız gerekirdi. Sıfır kullandık. Bu bence yaratıcılık”. Bu noktada, ürün özelinde yenilik bağlamında kullanılan yaratıcılığın, yaratıcı özneyi niteleyen kavrayışa doğru bir kayma ortaya çıkmaktadır. Başka bir deyişle yaratıcılık bu noktada, ürünün yenilik anlamındaki yaratıcılığından; yaratıcı özneye doğru kaymaya ve yaratıcı çözüm üretme anlamına yaklaşmaktadır.

Bu da yaratıcılığın ikinci temel kavrayışının, yani yaratıcı problem çözme, farklı, kalıpların dışında düşünebilme becerisinin, oyun sektörü ve geliştiriciler açısından taşıdığı öneme işaret eder:

Katılımcı 20: Bizim sektörde şöyle bir dezavantaj var; biz buraya hep parlak, zeki, kendisini geliştirmiş ama tecrübesiz insanları alıyoruz. Çünkü, bir, tecrübeli insan

yok oyun sektöründe çok fazla. İki, başka sektörlerde tecrübe kazanmış insan bizim için dezavantaj. Çünkü kurallara girmiş, şekil almış oluyorlar. Biz insanların yaratıcı olmalarını istiyoruz, kutunun dışından bakabilmelerini istiyoruz olaylara. O yüzden şekillendirilmemiş insanları tercih ediyoruz, burada kendileri istedikleri gibi uçup kaçabilsinler istiyoruz. Aklında değişik bir fikir oluşabilsin istiyoruz. Kalıpların dışına çıkabilmesi önemli bence. Çünkü kalıpların içinde kaldığın sürece, önceden yapılmış olanın tekrarını yapabilirsin. Ona bir şey katıp, onu farklı bir şeye dönüştürebiliyor olmak, inovasyon yani aslında. Bunu yapabiliyor olmak önemli bence.

İnovasyon/yenilik ve yaratıcılık, ürünü niteleyen kullanımından, belirli bir özneliği nitelemeye yaklaştığında, sıradışı, farklı düşünebilme ve böylece problem çözme becerisine vurgu yapar. Çoğunlukla geliştiriciler yaratıcılıklarını kullandıkları zamanların, aşağıdaki katılımcının ifade ettiği gibi, bir sorun ile karşılaştıklarında sıra dışı yöntemler, yollar kullanarak mevcut problemi aşma süreci olduğunu belirtmektedirler:

Katılımcı 11: Mesela karşılaşılan bir problem oluyor ve nasıl çözüleceğine dair bir fikir olmayabiliyor. Bir an bir şey fark ediyorsun, belli bir çözüm yolu görebiliyorsun. Aslında sanatsal bir yaratıcılık değil, çünkü bir matematik problemi çözmekten çok farklı değil. Sadece yerleşik ve parçaları olan bir sistem içinde, o yolu fark etmek her zaman kolay olmayabiliyor. Onun dışında, çözünce insanın egosu falan olabiliyor. Yerime o an herhangi bir ortalama bilgisayar mühendisi veya takımdaki herhangi bir insan geçse, bunu fark etmeyebilirdi. “Ben işe yarar bir şey yaptım” hissi yaşıyorsun.

Yaratıcılık, problem çözme becerisi olarak, net biçimde sanatsal bir yaratıcılıktan ayrılmaktadır:

Katılımcı 2: Sanattaki gibi bir yaratıcılık değil ama şöyle, işimizle ilgili, çözülmesi gereken bir problem karşımıza çıktı ya, sonucu belli bir iş isteniyor. Bazen o problemi çözmek için daha fazla düşünmen gerekiyor. Belki araştırma yapman gerekiyor vs. öyle olduğu zaman yaratıcı oluyor bence.

Başka bir deyişle, geliştiriciler tarafından yaratıcılık, sanatsal yaratıcılıktan ziyade, farklı bir bakış açısı getirmek anlamında kullanılmaktadır. Böylece yaratıcılık, bir oyun geliştiriciyi, diğerlerinden ayıran öznel bir nitelik olarak anlam kazanmaktadır. Katılımcı 13'ün ifadesiyle; "Farklı yerden bakmak senin aslında yaratıcılığın da olabilir. Ama bu sektörde, yani monoton bir iş yapmıyorsan, yaratıcılık kesinlikle önemli". Monoton bir iş yapmamak burada vurgulanması gereken noktalardan biridir. Yaratıcılık, farklı perspektiflerden düşünebilmek, var olanın üzerine yeni şeyler ekleyebilmek olarak algılanmaktadır. Bunun gerçekleşebilmesi için de, yapılan işin böylesi farklı ve inovatif bir yaklaşıma uygun olması, buna alan bırakması gerektiği varsayılmaktadır. Oyun sektörü hem oyunun doğası hem de ekosistemin yapısı gereği böyle bir alan tanıyan bir sektör olarak algılansa da, bunun her zaman için geçerli olmadığı, başka bir deyişle oyunun da nihayetinde bir endüstri olduğu ve oyun geliştirme sürecindeki emeğin, yaratıcı niteliğinin kaybolduğu görülmektedir:

Katılımcı 13: Yaratıcılık, yaşanmışlıklarla içinde biriktirdiklerindir. Görerek, öğrenerek, çalışarak kendin harmanlıyorsun, sürekli besliyorsun. Şu anda biz oyuna uyguluyoruz bunu ama oyun şirketleri ticari amaç güden firmalar olduğu için, bazı şeyler sanatçının elinde değil, başka insanların düşüncelerine göre yapılıyor. Yaratıcılığı baltalayan şey bu olabilir. Sanatçı değil, çalışan olduğu için.

Katılımcı 2, kendilerine verilen işin tamamen tanımlı olmasının yaratıcılığa alan bırakmadığını belirtmektedir. Bazı katılımcıların da dikkat çektiği gibi, oyun geliştirmenin "gerçek" bir çalışma olarak su yüzüne çıktığı, yaratıcı niteliğini yitirerek,

sıkıcı, monoton bulunan diğer işlere benzediği zamanlar mevcuttur. Böylesi durumlar, genellikle büyük şirketlerde çalışan geliştiriciler tarafından daha sık ifade edilmektedir. Bunun sebebi, oyunun yaratıcı düşünme ve ifade bağlamında yaratıcılık içeren fikir geliştirme (oyunun türüne, hikâyesine, oynanışına vs. karar verme) aşamasında çalışanların rol oynamamaları olarak değerlendirilebilir. Başka bir deyişle, büyük şirketlerde karar mekanizması olan patron veya yöneticiler, bu birincil yaratıcı süreçte geliştiricilerin çoğunu dışarıda bıraktığında, geliştiriciler kendilerini yaratıcı sürecin dışında, verilen spesifik bir görevi (ya da büyük bir bütünün küçük bir parçasının üretimini) gerçekleştirirken bulmaktadırlar. Bu görevler de çoğu zaman monotonlaşmaya ve tekrar etmeye meyillidir. Katılımcı 4'ün, yaratıcılığın büyük ekipler yerine küçük ekiplerde ve oyunu geliştirmek ya da programlamak yerine, tasarlamak üzere gerekli olduğunu vurgulamasının altında da söz konusu yaratıcı düşünme kavrayışı yatmaktadır.

Geliştiriciler için heyecanla başlayan oyun geliştirme sürecinde ilk fikri bulma aşamasındaki yaratıcı düşünme, en keyifli ve yaratıcı olan kısım olarak tarif edilmektedir. Ancak büyük şirketlerde bu anlamdaki yaratıcı düşünmeye katılım herkes için mümkün görünmemektedir. Büyük şirketlerde bir ya da birkaç kişinin bu anlamda bir karar mekanizması oluşturmasıyla, geliştiriciler, kendilerininkini değil, başkasının hayalini gerçekleştiren işçilere dönüşmeye, emek süreçleri de yaratıcı niteliğinden koparak rutine ve tekrara bağlanmaya başlamaktadır. Buna paralel olarak, büyük şirketlerde çalışan geliştiricilerin çok daha fazla oyuna ve emeklerine yabancılaştıkları görülmektedir. Şirketin ölçeği büyüdükçe, geliştirilen oyun ve geliştirici arasındaki mesafe giderek açılmaktadır. Böylesi durumlarda geliştiriciler için yaratıcılık, daha çok problem çözme becerisi bağlamında anlamlandırılmaktadır.

Ürüne ve hedeflere tüm çalışanların birlikte karar verebildiği, ortalama beş-altı kişinin çalıştığı küçük ölçekli şirketlerde ise geliştiricilerin, yaratıcı üretim sürecine katılım

sağlayabildikleri ve ürünle daha fazla bağ kurabildikleri görülmektedir. Bu açıdan yaratıcı çalışmada kolektif katılımın önemi de görüşmeciler tarafından dile getirilmektedir. Küçük ölçekli şirketlerin bazılarında, üretime yaratıcı ve kolektif katılımı güçlendirmek adına düzenli olarak, fikir paylaşmak ve beyin fırtınası yapmak amacıyla toplantılar organize edildiği de gözlemlenmiştir.

Özetle, geliştiricilerin gözünden, oyun geliştirme sürecinde üç tip yaratıcılık kavrayışının olduğunu söyleyebiliriz. Bunlardan ilki, oyunun tasarımı sırasındaki yaratıcı fikir üretme, ikincisi, görsel ve işitsel boyutundaki sanatsal yaratıcılık ve son olarak da pazarlama ve görsel de dâhil olmak üzere tüm aşamalarda ihtiyaç duyulan fakat özellikle programlama kısmında ortaya çıkan yaratıcı problem çözme becerisidir. Bu üç tip yaratıcılığı, Katılımcı 14 şöyle ifade etmektedir:

Oyun geliştirirken yaratıcı olmak gerekiyor çünkü çok yaratıcı bir süreç. Bazen daha önce hiç yapılmamış bir fikir bulmak gerekiyor. Sorun çözme yeteneğinin çok iyi olması gerekiyor, çünkü özellikle oyunu dizayn ederken farklı farklı açılardan bakamıyorsan, çözüm bulman imkânsız oluyor. Yaratıcılığın devreye girdiği diğer faktör de işin sanat kısmı, her şey baştan görsel olarak yaratılıyor. Yani genel olarak kesinlikle yaratıcı bir süreç, zaten o yüzden oyun şirketleri çok fazla baskıcı olamaz çalışanlarına. Çok stres altında üretilebilecek bir şey değil. Birazcık belki normal seviyede lazım, insanı verimli tutmak için gerekli bir stres seviyesi vardır ya, onun aşılması gerekiyor bence çünkü alelâde yapılacak bir şey değil.

Yaratıcılığı engelleyen en önemli faktör, katılımcılar için yapılan işin sıkıcı hale gelmesi, rutinleşmesi olarak ifade belirtilmiştir. Bunun yanı sıra baskıcı ya da konforsuz bir çalışma ortamı veya Türkiye'deki siyasal iklimden, ekonomik sıkıntılardan kaynaklanan stres ve çalışma arkadaşları ile uyumsuzluk, yaratıcılığı olumsuz etkileyen unsurlar olarak

görülmektedir. Diğer yandan, yaratıcılığı besleyen unsurlar arasında, bol bol gözlem yapmak, araştırmak, konforlu bir çalışma ortamı ve üretken bir çevre sıralanmaktadır. Katılımcı 14'ün gerekli gördüğü “belirli bir orandaki stres”i, Katılımcı 4, bazı kısıtlılıklar olması gerektiğini söyleyerek desteklemektedir. “Kontrollü kaos” olarak nitelediği denetimli serbestlik halinin, yaratıcılığı beslediğini belirten katılımcı, çalışanların belirli yönlendirmeler ve sınırlandırmalar olmaksızın kontrolsüz kılınmasının yaratıcılığı baltaladığını ifade etmektedir. Yaratıcı emek sürecinde kontrol, serbestlik ya da kısıtlılıkların gündeme taşınması, esnekliğin, yaratıcı ve özerk çalışma açısından ne ifade ettiğini sorgulamaya da olanak sağlar.

3.4.2. Esnek Çalışma ve İstihdam Güvencesi



Resim 8: Esnek Çalışma⁴²

Görüşmelerden yola çıkarak, esnekliğin, yaratıcılığa alan tanınması bağlamında çoğu zaman gerekli görülen bir unsur olduğu söylenebilir. Fakat, özgürlük ile tam olarak aynı anlamda kullanılmadığı anlaşılmaktadır. Özgürlüğün, yaratıcılığa evrilmesi için, bir ölçüde kontrol altına alınması gerektiği düşünülmektedir. Bu da yaratıcılığın esneklikle ilişkilendirilirken, her zaman için özgürlükle örtüştürülmediğini gösterir.

⁴² Çizer: Behiç Ak

Mesai saati olarak esnek çalışma, çalışanların istedikleri ya da üretken olduklarını düşündükleri saatlerde çalışabilmeleri bakımından, bazı geliştiriciler için avantaj olarak algılanmaktadır. Geliştiricilerin çoğu esnek çalışma saatlerinden memnun olduklarını ve bunun yaratıcı üretim için gerekli olduğunu belirtmişlerdir. İşe geliş ve gidiş saatlerini belirlemek ise kimi yöneticiler için “çalışanları zorlamak” biçiminde algılanmaktadır:

Katılımcı 4: İnsanlara bir şeyleri empoze etmeye çalışmak yaratıcılığı baltalıyor gördüğüm kadarıyla. Herkesi değil ama doğru kişileri serbest bıraktığın zaman daha yaratıcı oluyorlar. Yaratıcı bir iş yapıyorsan, insanları mümkün olduğu kadar serbest bırakıp onlardan fikir gelmesini beklemen gerekiyor. Eğer ben 8/5 mesaiyi zorunlu kılırsam, adamın yapacağı işi de sanki ben zorluyormuşum durumu oluyor.

Mesai saatlerinin belirli olmasının, çalışanların yaratıcılığını engelleyeceği ve onları kalıba sokacağı düşüncesi ortaya çıkmaktadır:

Katılımcı 7: Sanatçı adamı bağlayamazsın, mesela mühendislerden “ya ben bu sektördeyim ama başka bir sektörde 2000-3000 lira daha fazla alırdım” diyen çocuklar var, onları kalıba, mesaiye sokamazsın, ürkerler. O dediğim akvaryumda böyle katı çalışma olduğu sürece iyi bir şey çıkmaz.

Yöneticiler açısından, esnek mesainin gerekliliği, dijital oyun geliştiricilerin belirli ortak özellikler taşıyan ve belirli bir üretimi gerçekleştiren bir grup çalışanı tanımladığı düşüncesine dayanmaktadır. “Doğru kişiler”, “sanatçı adam” gibi ifadelerle de açığa çıkan bu grubun (dijital oyun geliştiricilerin) emek süreçlerinin duygulanımsal boyutu, gönüllü katılımları ve kendini adanmaları da böylece baştan varsayılır, örtük olarak beklenir ve yeniden üretilir. Buna göre, yaratıcı kimseler, kalıba sokulamayacak, görece özerk bir çalışmaya ihtiyaç duyan, maddi kazanç yerine kendini gerçekleştirme amacıyla

çalışan ve kendi kendini disipline eden (kendi kendinin girişimcisi olan) bireylerdir. Katılımcı 7'nin akvaryum benzetmesi de aslında tam olarak böylesi belirli niteliklere, sermaye türlerine ve öznelliklere sahip, yaratıcı emeğin bileşenlerine de işaret eden motivasyonlarla çalışan bir gruba ve içinde buldukları habitusa gönderme yapar.

Bu yaklaşım, tam da çalışmanın önceki bölümünde bahsedildiği üzere, yaratıcı emek sürecinde, çalışanların iş/meslek ile özdeşleşerek, kendini (çoğu zaman gönüllü biçimde) işe koştugu, görece özerk, bireysel, esnek ve güvencesiz çalışmanın görüldüğü ve bunlara bağlı olarak çalışmanın, yaşamın her anına ve mekânına yayıldığını göstermektedir. Esnek mesai, yaratıcı emek sürecinin kendisi ve bu süreçteki belirli bir tür öznellik; dijital oyun ekosisteminde, oyun geliştiricilerin sanat emeğine benzer şekilde yaratıcı, gönüllü ve kendi öznelliklerinden bir şeyler katarak üretim sürecini gerçekleştirdikleri varsayımıyla gerekli görülür. Dolayısıyla son derece bireyselleşmiş, esnek ve gönüllü bir emek biçimi ve öznellik, dijital oyun ekosistemi içerisinde meşrulaşmaktadır.

Yönetici pozisyonunda olmayan geliştiricilerin ise yaratıcı üretimden ziyade gündelik hayattaki başka işlere zaman ayırabilmek açısından, yani gündelik hayattaki esneklik bağlamında, esnek mesaiye olumlu yaklaştıkları dikkat çeker. Örneğin sabah erken saatte uyanma alışkanlığına sahip olmamak, uykulu bir şekilde verimli olunamaması ve gün içerisinde devlet dairelerine, doktora gitmek gibi gündelik işlerin organizasyonunu kolaylaştırması, geliştiriciler için esnek mesainin avantajları olarak görülmektedir.

Diğer yandan, katılımcılardan bazıları, esnek mesainin geç saatlere kadar çalışmaya ve disiplinsizliğe yol açtığını, kendilerine vakit ayırmalarını olanaksız kıldığını belirterek esnek mesaiden memnun olmadıklarını ifade etmişlerdir. Örneğin Katılımcı 10, birçok insanın esnek mesaiden memnun olduğunu, fakat kendisi için gerekli olmadığını ve bunun yerine kendine vakit ayırmayı istediğini söylemiştir:

Bütün hayatım iş olmasın mesela. Çıkayım arkadaşlarımla mı görüşeceğim, sporumu mu yapacağım, yemeğimi mi yiyeceğim, bir şeyler yapayım iş çıkışında. Sabah geç gelip akşam geç çıktığında işten başka bir hayatın olmuyor. Akşam daha çok hayatın içinde olma şansın var. O yüzden kendi adıma esnek çalışmamayı tercih ederim ama birçok insanın da etmediğini biliyorum. Esnek çalışmayı tercih edenler biraz asosyal oluyorlar galiba onun da etkisi olabilir. Mesela her akşam 10:00'a kadar çalışıyorsan bence biraz asosyallik vardır.

Esnek mesainin, çalışmayı yaşamın her anına yayması ve iş-yaşam dengesini bozduğu açıktır. “Bütün hayatın iş olması” bu açıdan çarpıcı bir ifadedir. İşin tüm hayatı ele geçirmesi ve kendini işe adama, çalışanların kendilerini yeniden üretmeleri için gereken boş zamanı yok etmektedir. Dolayısıyla oyun geliştiricilerin çalışma zamanı, aslında tüm yaşam zamanını ifade eder. Bu durum, sömürünün varoluşsal bir hal almasının yanında, oyun ekosistemindeki çeşitliliği de iş dışında bir hayatı olan çalışanların ekosistemdeki varlıklarını zorlaştırması sebebiyle olumsuz yönde etkilemektedir.

Ek olarak, esnek mesainin üretim sürecini olumsuz etkilediği de belirtilmiştir. Örneğin Katılımcı 9, “ne kadar gevşersen iş o kadar uzuyor” diyerek, Katılımcı 13 gibi disiplinli olmaya engel olduğu için esnekliğe karşı olduğunu söylemektedir:

Katılımcı 13: Ben bir işin disiplinli olması gerektiğine inanıyorum. Çünkü insanlar birbirine bağlı. Belki 9:00'da gelen adam 10:00'da gelen adamla bilgi alışverişi yapacak, bir dosya paylaşacak. Onu mu bekleyecek? Zaman kaybı olmaması gerekiyor. Çünkü en önemli şey, zaman.

Esnek mesai saatlerinin bu açıdan oyun geliştirme sürecinde bazı handikaplara da yol açtığı görülmektedir. Şirket yöneticilerinin birkaçının belirttiği üzere, çalışanların farklı zaman dilimlerinde ofiste bulunmaları, takım çalışmasının ve birlikte çalışılan projenin

aksamasına yol açmakta ve her ne kadar çalışanların serbest bırakılmasını çağırırsa da farklı denetim ve gözetim mekanizmalarını doğurmaktadır:

Katılımcı 20: Esnek mesai de denedik, şöyle bir sıkıntı var, bizim yaptığımız iş takım oyunu. Senin yanındakine o an bir şey sorman gerekiyor, karşındakinden bir şey istemen gerekiyor, herkes orada olmadığı zaman o takım oyunu mutlaka aksıyor. Kimisi *happy hour* diye bir şey tanımlıyor, kimisi 11'den 3'e kadar herkes burada olsun, öncesi sonrası esnek olsun diyor. Teoride güzel, biz burada Turkcell gibi bir firma olsak, yapacağımız işi, önümüzdeki üç ayı biliyor olsak, güzel bir sistem. Ama bizim yaptığımız iş anlık değişebiliyor. Oyunda bir hata buluyorsun, o an her şey değişiyor. Ya da oyunun içerisine eklenecek özelliklerden bir tanesinde bir problem çıkıyor, teknik bir bariyer çıkıyor, o an her şeyi değiştirmen gerekiyor. Anlık kararlar alabildiğin için insanların aynı saatler içerisinde burada olması gerekiyor. Bir de şöyle bir şey var, denediğimiz için söylüyorum, mesai esnedikçe; insanlar rahatlığa kavuşsunlar diye bunu yapıyorsun ama insanlar bir noktadan sonra gerilmeye başlıyor, çünkü bu sefer onu takip eden biri olması gerekiyor, kaçta girdi-çıkı diye. O takip ediliyor olma hissi de bence insanları strese sokuyor. O yüzden en temizi, en makulü belli bir saatte girilsin, belli bir saatte çıkılsın.

Araştırma sürecindeki gözlem ve görüşmeler, esnek çalışma saatlerinin, bazı yöneticilerin düşündüğünün aksine yaratıcılığı besleyen bir faktör olmadığına işaret etmektedir. Bunun yanı sıra, kolektif üretime katkı sağlamamakta, çalışanları öz-denetime iterek hem emek sürecinin bireyselleşmesine hem de iş-yaşam dengesinin bozulmasına neden olmakta ve çalışanları yalnızlaştırmaktadır. Yukarıdaki alıntıda, esnek çalışma saatlerinin stres faktörü oluşturduğuna değinen katılımcı da aslında öz-denetimin bir sonucundan bahsetmektedir. Esnek mesai, ilk olarak çalışma saatlerinin denetiminin çalışanın

kendisine verilmesi (istenilen zaman girip çıkabilmek anlamında) şeklinde anlaşılrsa da söz konusu denetim yine çeşitli mekanizmalar (örneğin, yüz okuma sistemi) aracılığıyla, örtük olarak gerçekleştirilmektedir. Gözetim ve denetim örtük biçimde işlediğinde, çalışanlar yöneticiye, şirkete ya da çalışma arkadaşlarına karşı öznel bir sorumluluk ve öz-denetim duygusuyla hareket ettiklerinden, ücretli emek gönüllü bir görünüm almaktadır.

Esneklik, yalnızca mesai saatlerini değil organizasyonel yapıyı da nitelemektedir. Yatay (flat) kurumsal yapı, çalışanların projeler ya da yıllık izin gibi konularda çeşitli karar mekanizmalarında rol oynamasını, kolektif katılımı ve hiyerarşinin görünür olmadığı, daha çoğulcu (katılımcıların ifadesiyle “demokrat”) bir yapıyı ifade eder. Katılımcı 12, yatay yapılanmanın yaratıcılığı arttırdığını ve bu anlamda çalışanlara yetki verilmesi ile yaratıcılığın elde edilerek bir nevi takasın sağlandığını söylemiştir. Yatay yapılanmanın önemini vurgulayan Katılımcı 12, esnek çalışma saatlerinin aynı işlevi görmediğini de belirtmiştir. Bunun nedenini, örneğin bir yönetici tarafından çalışana 40 saatlik bir iş verildiğinde, zaten beş gün boyunca günde sekiz saat çalışacak olan geliştiricinin, sadece giriş çıkış saatlerini kaydırmış olmasıyla, aslında istediği saatte gelip gitmiş olmamasıyla açıklamaktadır. Dolayısıyla esneklik, çalışanların üretim süreçlerinde karar alma aşamalarındaki katılımı, kendilerini rahat ifade edebilecekleri, fikirlerini dile getirebilecekleri yatay bir iletişimsel sürecin işlediği bir kurumsal yapıyı da tarif eder.

Önceki bölümde de değinildiği gibi esnek çalışma, uzun çalışma saatlerinin haricinde çoğu zaman tanımı açık olmayan pozisyonlarda fazladan sorumlulukları, sosyal olmayan saatleri ve kendini adamayı gerektirmektedir (Banks, 2007: 36). Buna paralel olarak da güvence garantisi olmayan bir çalışma biçimini, zaman sınırlı ya da esnek sözleşmeler ile habersiz işten çıkarmaları da beraberinde getirmektedir (Bauman, 2017: 236). Özgürlük ve serbestlik ile bağdaştırılan yaratıcı emek sürecinin, katı mesai saatleri, uzun vadeli

sözleşmeler veya sıradan çalışma ortamları yerine, riskli, bireysel, değişken ve güvencesiz çalışmayla özdeşleştirildiği görülmektedir.

İş güvencesi söz konusu olduğunda, katılımcılar ilk olarak istihdam güvencesini düşünmektedirler. Bu anlamda geliştiricilerin çoğu istihdam güvenceleri olmadığını düşünmekle birlikte, işten atılma konusunda tedirgin olup olmadıkları sorulduğunda çoğunun işten atılmaya yönelik kaygıları bulunmadığı ortaya çıkmıştır. Ancak, daha önce işten çıkarılmayı deneyimleyen geliştiriciler, işten çıkarılabilme ihtimallerini her an akıllarında tuttuklarını belirtmişlerdir ve bu konuda daha temkinli oldukları gözlemlenmiştir. Çalışanların hemen hepsi, biraz zaman alsa bile işten çıkarıldıkları takdirde yeni bir iş bulabileceklerini ve bu konuda çok zorlanmayacaklarını düşünmektedirler:

Katılımcı 13: Çıkarıldığı zaman insan deneyimliyor. Bundan sonra ben hiçbir şirketi benimsemiyorum. “Ben bu şirketten çıkarılmam” demiyorum, artık sadece işimi benimsiyorum. İşimi en iyi şekilde yapıyorum. Gerisi beni ilgilendirmiyor. Şirketi değil, işini, yaptığın ürünü benimseyeceksin. Beni yarın da çıkartabilirler, alan adam çıkartır çünkü şirket yönetiyor, şirket mantığıyla yönetiyor bazı şeylerin ayakta durması için. Ama ben sanatsal açıdan bakıyorum. Buradan çıkabilirim ama kendime güveniyorum. Başka yere de girerim diye düşünüyorum.

İşverenler, bir çalışanın şirket kültürüne ya da ekibe uyum sağlayamaması durumunda ya da şirketin küçülmeye gitmesi sebebiyle işten çıkarmaların söz konusu olduğunu belirtmişlerdir. Çalışanlar ise, yine şirketin küçülmeye gitmesinin bir sonucu olarak ya da verilen işi yapmadıkları durumda işten çıkarılabileceklerini düşünmektedirler. Pek çok geliştirici, sebepsiz yere kimseyi işten atmayacağı konusunda çalıştığı şirketi güvenilir bulmaktadır. Ancak bu geliştiricilerden biri, görüşmemizden yaklaşık bir ay sonra performans değerlendirmesi sebep gösterilerek işten çıkarılmıştır. Performans

değerlendirmelerinin belirleyicileri, kriterlerinin neler olduğu ve nasıl, ne zaman yapıldığı sorusuna ise, ne bu araştırma sırasında ne de geliştiriciler tarafından net cevaplar alınamamıştır. Ek olarak, kayıt dışı görüşmelerde, başka bir geliştiricinin sözlü olarak işe alınmasının ve birkaç hafta çalışmasının ardından, habersiz biçimde işten atıldığı öğrenilmiştir.

Katılımcıların da belirttiği gibi, geliştiricilerin kendilerinden başka güvenebilecekleri biri, bir şirket ya da sistem bulunmamaktadır. Esnek ve güvencesiz çalışma koşullarının tetiklediği, birleştirmek yerine bölen, dayanışmayı engelleyen bireyselleşmenin, yaşamın her alanına yayılan bir belirsizliği yarattığı ve çalışanları tek başına bıraktığı görülmektedir (Bauman, 2017: 218). Bulut, Amerika'daki orta ölçekli bir oyun stüdyosunda gerçekleştirdiği araştırmasında, oyun endüstrisindeki emeğin eğlenceli ve eşitlikçi temsiline karşın, geliştiricilerin gündelik hayatlarının derinlerine inildiğinde, preker yaşamlara gömülü olduklarını ortaya koymaktadır (2014b: 207). Söz konusu araştırma, oyun geliştiricilerin işlerine yönelik duydukları sevgi ve tutkuyla ilişkili olarak, uzun saatler çalışmaktan memnun olduklarını, özellikle oyunun çıkmasına yakın zamanlarda, aileleriyle geçirecekleri zamandan feragât ettiklerini ve son derece bireyselleşmiş bir riski almaya hazır olduklarını göstermektedir. Buradaki problem, insanın yaşamak için çalışması gerekirken, oyun endüstrisinde pek çok insanın çalışmak için yaşıyor olmaları biçiminde ifade edilir (2014b: 204). İş yerinde görece özerk olmaktan hoşlansalar da, Bulut'un araştırması, oyun geliştiricilerin fikri mülkiyet haklarından yoksun olduklarını, sadece çalışma planı değil, oyun ve içerik konusunda da yönetsel kararlarda söz sahibi olmadıklarını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla ne kadar yetenekli ya da tutkulu olurlarsa olsunlar, oyun geliştiriciler finansal kaynaklara bel bağlamaktadırlar. Bu nedenle Bulut, yabancılaşma ve sömürünün gayri maddi emeğin işleyişinde önemli kavramlar olduğunu belirtir (2014b: 204). Sömürünün, maddi değer kaybından ibaret olmadığını, aynı zamanda bireyin kendi üretken ve yaratıcı aktivitesi

üzerindeki kontrolü kaybetmesi (Andrejevic, 2012: 154) anlamına geldiğini hatırlatırken, esneklikle ilişkili olarak sömürünün tüm zaman ve mekâna yayılmasıyla, geliştiricilerin iş dışı zamanın neredeyse yok olduğunu belirtir (Bulut, 2014b: 211).

Bu çalışmada olduğu gibi, oyun endüstrisindeki emek pratiklerini inceleyen önceki araştırmalarda da ortaya konulan ortak bulgular arasında, geliştiricilerin preker çalışma koşulları dikkat çeker (Deuze vd. 2007, Dyer- Whiteford & Sharman 2005, Kline vd. 2003). Araştırmalar, dijital oyun endüstrisinde çalışanların, görece özerk bir çalışma kültürü içerisinde esnek ve güvencesiz koşullarda uzun saatler çalıştıklarını, bireyselleşmiş bir riski barındıran bu çalışma koşullarından çoğu zaman şikâyetçi olmadıklarını açığa çıkarmaktadır. Oyun geliştiriciler aynı zamanda yaptıkları işe yönelik maddi bir kazançtan ziyade duygusal boyutta bir beklenti geliştirmekte, tutku ve sevgi motivasyonlarıyla çalışmayı sürdürmektedirler. Bu da yaratıcı emek sürecinde sömürünün aldığı esnek ve duygulanımsal boyutu gözler önüne sermektedir.

3.4.3. Geliştirici Emegi ve “Sevdiğin İşi Yap” Anlatısı

Küresel dijital oyun endüstrisi üzerine yapılan en kapsamlı araştırmalardan *Global Games*'te Kerr, oyun endüstrisindeki emek süreçleri, çalışanlar ve çalışma koşullarına ilişkin çarpıcı bulgular ortaya koymaktadır. Örneğin, basitçe oyuncu davranışını gözetleme ve yönetmekle sorumlu olan topluluk yöneticilerinin (community managers) karşılaştıkları çevrimiçi içerikler karşısında sakin kalmaya ve yardımcı olmaya çalışmaları esnasında duygusal bir emek sergilediklerinden bahsedilmektedir (2017: 122). Benzer şekilde oyuncular, yaptıkları yayınlar ya da içerik modifikasyonları yoluyla doğrudan ya da dolaylı olarak çeşitli maddi olmayan emek biçimleriyle ekonomik değer üretmektedirler (2017: 130). Kerr, farklı emek biçimlerini ortaya koymasının yanında, yüksek ücretli programcılardan düşük ücretli topluluk yöneticilerine ya da testçilere kadar, hayallerindeki işi yapmakta olan oyun endüstrisi çalışanlarının preker çalışma

hayatları olduğunu belirtir. Bu açıdan geliştiriciler hem sömürülmekte hem de işlerini sevmektedirler (2017: 104- 105).

Bu araştırmanın bulguları da Kerr'i desteklemektedir. Katılımcılar, hayallerindeki işi yaptıklarını, hobileriyle para kazandıklarını ifade etmişlerdir. Genel anlamda oyun endüstrisi dışında da yapılan işin sevilerek yapılması gerektiği düşüncesinin hâkim olduğu görülmüştür. İlk olarak, katılımcıların emek kavrayışlarının çoğunlukla mesai saatlerindeki çalışmaya işaret ettiği belirtilmelidir. Görüşmeler sırasında katılımcılar, “emeğinizin karşılığını aldığınızı düşünüyor musunuz?” sorusunu genellikle ilk olarak “maddi anlamda mı, manevi anlamda mı?” diyerek açma gerekliliği duymuşlardır. Dolayısıyla ücretli emeğin, ücret dışında manevi bir karşılığı olduğu açıktır. Emeğinin karşılığını aldığını düşünen katılımcılar, bunu manevi anlamda yorumlamaktadır.

Geliştiriciler, emeklerinin manevi karşılığının; yapılan oyunun kullanıcılar tarafından sevilmesi, işveren tarafından takdir görmek ve kendini bu işte başarılı hissetmek, ilerlemek olduğunu söylemişlerdir. Başarılı hissetme, takdir ve beğeni görme, geliştiricilere manevi tatmin sağlayarak emeklerinin karşılığını aldıklarını düşündürmektedir. Maddi anlamda ise yeterli parayı kazanıyor olmak temel alınmaktadır. Maddi olarak emeğinin karşılığını almadığını, daha fazlasını hak ettiğini düşünen katılımcıların, bu sorunu Türkiye şartlarıyla veya kapitalist sistemle ilişkilendirerek meşrulaştırma eğiliminde oldukları görülmüştür. Başka bir deyişle, emeklerinin maddi karşılığını tam olarak alabilmek konusunda umutsuzdurlar ve bu beklenti en baştan körelmiş durumdadır. Emeklerinin maddi karşılığını almak konusunda hali hazırda umutsuz olan geliştiriciler, odaklarını manevi tatmine yöneltmektedirler. Ancak bu da düşük ücretli çalışmanın olağanlaştırılarak yaygınlaşmasına sebep olmaktadır:

Katılımcı 11: Kişisel olarak tatmin olmak istiyorsa, para birinci önceliği değilse, az para vererek kotarabiliyorlar. Bu iş bir tutku işi olduğu için; oyun üzerine

çalışmak isteyen bilgisayar mühendislerinin çok ciddi bir kısmı oyun oynamayı ve oyun yapmayı çok seven insanlar olduğu için, para kesinlikle birinci öncelikleri olmuyor. Onlara da daha az para verebiliyorlar.

Katılımcı 7 de oyun geliştiricilerin duygusal insanlar olduklarını, daha fazla para kazanmak için oyun sektörüne gelmediklerini, sevdikleri işi yapmak için burada olduklarını ifade etmektedir. Dijital oyun geliştiriciler, oyun sektörüne para kazanma motivasyonu ile değil, sevdikleri işi yapma, çalışmaktan keyif alma amacıyla girdiklerini belirtmişlerdir. Tam da bu nedenle geç saatlere kadar çalışmayı, Katılımcı 12'nin dediği gibi, "işkence" olarak görmemektedirler.

Geliştiriciler, mesai saati dışında kendi kendine öğrenme sürecindeki emeklerini, kendilerine yatırım yapmak, kendilerini geliştirmek motivasyonu ile gerçekleştirdiklerinden, bunun maddi bir karşılığını beklememektedirler. Ayrıca oyunu seviyor olmak da, emek sürecinin duygulanımsal boyutunu ortaya çıkarmakta ve görünmez kılmaktadır. Bu, bir kadının ev içi emeğine benzetilebilir. Tüm gün temizlik, yemek ve çocuk bakımı ile uğraşan bir kadının ücretsiz emeğini, ailesini sevdiği için hâlihazırda yapması beklenen yükümlülükler ve sorumluluklar olarak düşünmek nasıl ki bir kadının ev içi emeğini görünmez kılıyorsa (Bknz: Hochschild 1983), geliştirici emeği de benzer şekilde duygulanımsal emeğe dönüşmekte ve maddi bir karşılık beklenmeden gerçekleştirilmektedir.

Yine bu sebepten geliştiricilerin pek çoğu sömürüldüklerini düşünmemektedir. Katılımcıların bir kısmı için sömürü, ekstra ücret alınmadan fazla mesaiye kalındığı durumlarda söz konusu olmaktadır. Diğer yandan her koşulda sömürüyle karşılaşılacak olmak, yine emeğinin karşılığını alma konusunda olduğu gibi umutsuzluk yaratmakta ve çalışanların beklentilerini kısıtlamaktadır. Geliştiriciler, sömürüyü "sabahlara kadar çalışma ya da hafta sonları da çalışma" olarak tanımlamaktadırlar. Geliştiricilerin bir

kısmı, oyun haricindeki endüstrilerde fazla mesai ücreti olmadan aşırı yoğun bir tempoyla çalışmayı deneyimlediklerinden, günde 8-10 saat ofiste, 2-4 saat arası da evde çalışıyor olmak (kendilerini geliştirme zamanı), çileli çalışma zamanı ya da ekonomik değer üreten bir emek biçimi olarak algılanmadığı için bu süreçteki sömürü görünmez. Burada altının çizilmesi gereken nokta, kendini geliştirme olarak algılanan kendi kendine öğrenme sürecinin gönüllü bir emek zamanı olarak ifade edilmesine karşın, ekonomik değer üretimi için geliştiricilerin feragât edemeyecekleri, kaçınılmaz bir emek zamanı olduğu sonucudur. Başka bir deyişle, oyun geliştiriciler için bilgi ve becerilerini güncel tutmak, teknolojik ve endüstriyel gelişmelere uyumlanmak, tercih niteliği taşımaz; yani kariyer gelişimleri açısından opsiyonel değildir. Tam da bu nedenle, üretim sürecinden keyif almak, oyunu, oyun geliştirmeyi sevmek, katılımcılar için oyun ekosisteminin bir parçası olmanın ön koşulu olarak tanımlanmaktadır. Nitekim, sevgi ve tutku motivasyonu ortadan kalktığında, son derece derin bir sömürü açığa çıkar.

Buna paralel olarak emek ve çalışma üzerinde tam kontrol sahibi olunduğu düşüncesi de sömürünün olanaklılığını gizlemektedir. Örneğin Katılımcı 13, “Sömürülmüyorum, çünkü ben istediğim sürece çalışıyorum yani bende kontrol” diyerek, Katılımcı 8 ise “Kişisel anlamda yaptığım şeyleri açıkçası emek olarak görmüyorum çünkü ben bir şeyi yapmak istemiyorsam yapmam” ifadesiyle, çalışmanın kendi tercihleri olduğunu vurgulamışlardır. Çalışanların “çalışmayı seçtikleri” düşüncesi, kontrolün kendilerinde olduğunu algısına yol açmakta ve böylesi durumlarda da sömürünün söz konusu olamayacağı düşünülmektedir. Bunun yanında, işverenin sevilmesinin ve çalışanlarına esnek davranmasının da sömürüyü görünmez kıldığı anlaşılmaktadır. Böylece işverenin sevilmesi, işe ve çalışmaya yönelik sevginin bir benzeri biçiminde karşımıza yine sömürüyü gizleyen bir unsur olarak çıkmaktadır.

Miya Tokumitsu (2015: 4), *Do What You Love and Other Lies About Success and*

Happiness başlıklı kitabında, günümüzdeki “sevdiğin işi yap inancı”na ilişkin iki temel argüman sunmaktadır. Birincisi, bu anlatının devamlı bir tatmini aşılıyarak, başkalarının çalışma şartlarını inatla görmezden gelmeyi inşa eden narsistik bir şema oluşturduğudur. İkincisi ise bu mantranın, inananlarına ücretsiz ya da düşük ücretli çalışmayı meşrulaştırarak sömürüyü aşılmasıdır. Bunu da işçilerin motivasyonlarını kullanarak gerçekleştirmektedir. Yani günümüzde, kapitalist girişimleri şekillendiren ve onlar tarafından şekillenen çalışma ahlâkı ve bunun içselleştirilme biçimi dönüşmüştür. Artık sevgi, haz, eğlence, tutku gibi değerler ön plandadır. Örneğin, eskiden alışveriş yaptığımız bakkalın tanıdığımız, güvenilir, dürüst olmasını beklerken, bugün işini severek yapmasını, güler yüzlü olmasını önemsemekteyiz. Sevgi olarak çalışma (work-as-love) mitinin merkezindeki bu değerlerin ve sermayenin dönüşümü doğrultusunda, tutku, toplumsal olarak kabul gören bir çalışma motivasyonuyken, ücretten bahsetmek kaba ve duygusuz olarak algılanmaktadır (2015: 4). Yani tutkuyla, zekâyla, inançla, vizyonla ve sevgiyle örülen bir sanatsal emek miti ortaya çıkmaktadır.

Tokumitsu (2015: 2), çalışmanın sevgi, tutku gibi romantikleştirilmiş motivasyonlarla gerçekleştirilmesinin önemli sonuçlar doğurduğunun altını çizer. Bunlardan biri, çalışmanın nihayetinde çalışma olduğu (work is work) gerçeğinin gizlenmesidir. Bu durum çalışmanın sonunda, ortaya harika sanatsal bir ürün de çıkarılsa değişmez. Tokumitsu, bunu daha açık anlatmak için, tapınaklardan konçertolara, en yüce, “cennetlik” insan yaratılarının, aynı zamanda acı verici guatr, spazmlar, göz yorgunluğu ve kabarcıklardan oluşan bir hastalık takımını da beraberinde getirdiğini, ayrıca zihinsel hastalıklar, öfke, hiddet, bıkkınlığa yol açtığını hatırlatmaktadır. Örneğin, uyuşturucu bağımlılığının rock yıldızları arasında popüler olması da bu mitin bir parçasıdır (2015: 2).

Oyun geliştiricilere dönersek; oyunun da sanatsal bir niteliğinin olması, oyun

ekosistemindeki geliřtiricilerin de zaman zaman bir sanatçı edasıyla çalışmalarına neden olmaktadır. Sanatsal emek miti de bu noktada devreye girerek, bu işin bir tutku, sevgi meselesi olduđu anlatısını pekiřtirmektedir. Bu da Tokumitsu'nun açıkladıđı gibi, işin (neresinden bakarsak bakalım, sanat söz konusu olsun ya da olmasın), iş olduđu gerçeđini gizlemektedir.

Sevdikleri işi yapmanın geliřtiriciler açısından bir şans veya ayrıcalık olarak görüldüđünden bahsetmiřtik. Bunun sebebi, sevdiđin işi yap (Do What You Love/DWYL) anlatısının, inananlarına bazı vaatlerde bulunmasıdır. Tokumitsu (2005) da kitabında temel olarak bu vaatleri ve bunlar uğruna çalışanların yaptıđı fedakârlıkları anlatmaktadır. Buna göre, sevilebilir çalışmanın (lovable work) üç temel vaadi bulunmaktadır. Bunlardan biri, kamusal görünürlüktür. Yani, sevilebilir çalışma, çekici bir persona yaratan, çalışana varoluşsal bir anlam/amaç, kendini gerçekleştirme vaati eden, görünürlük, tanınma sađlayan bir çalışma olarak betimlenir. Temizlikçiliđin deđil de avukatlıđın, fotođrafçılıđın sevilebilir iş olması da bundan kaynaklanmaktadır. İkincisi ise, çalışana alanında yükselme, ilerleme vadeden, sosyal hareketlilik (social mobility) vaadidir. Sevilebilir çalışmanın üçüncü, özerk çalışma vaadiyle ise, çalışanın mesleđini kendisi seçtiđi, başarının kendi kapasitesine bađlı olduđu, karar mekanizmasının kendisi olduđu, kısaca, çalışmanın ve kariyerinin kontrolünü tamamen elinde bulundurduđu izlenimi yaratılmaktadır. Çalışanlar kendilerini özerk, bađımsız hissederken, kendilerini gerçekleřtirdiklerini ve sermayenin çıkarının kendi çıkarlarına eş olduđunu düşünmektedirler. Bu da dikkat dađıtıcı bir vizyon yaratmakta, gözetim ve denetim mekanizmalarını gizlemektedir. Katılımcı 1, tam da bu özerk çalışmaya olan gereksinimini şöyle ifade eder: “Devlet memurluđu bana gelmez. Ben sıkılırım, sorgularım çünkü, söyleneni yapmam. Emir kipiyle konuşulduđu zaman fiziksel olarak řiddet içeririm”.

Ek olarak, sevdiğin işi yap anlatısının en güçlü inananlarından olduğunu düşündüğüm Katılımcı 18, emeğinin karşılığını alma konusundaki düşüncelerini şöyle ifade etmiştir: “İyiliğin de üst sınırı yok hani sana her şeyi verir, memnun olamıyorsan, olamıyorsundur. Yedi milyar insan var o kadar da kıymetli değiliz yani, kıymetimizi kendimiz yaratmalıyız”. “Kıymetimizi kendimiz yaratmalıyız” ifadesi, Tokumitsu’nun bahsettiği sevilebilir çalışma vaatlerinin son derece iyi işlediğine işaret etmektedir. Katılımcı 18, her türlü başarı veya başarısızlıktan, eşitsizlikten, sömürden, işsizlikten veya yükselmekten yalnızca kendisinin sorumlu olduğunu düşünen tek geliştirici değildir.

Sevdiğin işi yap mantrasının yıkıcılığı, gizlediklerinde saklıdır. Bunların başında, bahsi geçen vaatlere erişmek için yapılan fedakârlıklar gelmektedir. Tokumitsu (2015) sevilebilir çalışma için yapılan fedakârlıklar arasında, diploma ve sertifika gibi yeterlilik gösteren belgelere para ve zaman harcamayı göstermektedir. Oyun geliştiricilerin kendilerini geliştirmek için aldıkları özel dersler, gittikleri kurslar, ya da izledikleri videolar da tam olarak buna tekabül etmektedir. İkinci fedakârlık, gözetlemeye boyun eğmektir. Gözetleme de günümüzde yalnız işe giriş çıkış saatlerinin denetlenmesi ile değil, çeşitli biçimlerde gerçekleşmektedir. Örneğin, şirket tatilleri ya da etkinlikler ile iş dışı zamanın kontrol altına alınması, dijital oyun sektöründe de sıkça uygulanan bir gözetleme mekanizmasıdır.

Tokumitsu (2015), bir diğer fedakârlığın, yapılan işe duyulan sevginin ispatlanması olduğuna değinmektedir. Bu da, yükselme ve ileride daha iyi şartlarda çalışma ve daha iyi bir yaşam umuduyla bir süre ayak işlerinin yapılması, ücretsiz ya da düşük ücretli çalışmaya razı olunması biçiminde görünür. Ücretsiz yapılan stajlar buna iyi bir örnek oluşturmaktadır. Oyun geliştiriciler açısından bakıldığında, umut emeği olarak da ortaya çıkan bu fedakârlık, özellikle ATOM’da gerçekleşen çalışma sırasında net biçimde görünmektedir.

Tokumitsu'nun (2005) ortaya koyduğu son fedakârlık biçimi, uzun saatler çalışmaktır. Oyun geliştiricilerin de zaman zaman, yaratıcı çalışmanın, sevilen işi yapmanın bir gerekliliği olarak gördükleri esnek ve kendi kendine öğrenme ile birleşen uzun çalışma saatlerine değinilmiştir. Yine Katılımcı 18, keyifli, sevilen işi yapmanın belirli mesai saatleriyle kısıtlanamayacağını, bunun yeterli olmayacağını düşünmektedir:

Bir insan günde bir saat bile çalışabilir problem değil, ama kendini geliştirmesi lazım, görsel olarak keyif veren şeyler yapabiliyor olması lazım. Artık çünkü, hem bal tutuyorsun hem parmağını yalıyorsun... Öğretmenlerin daha çok tatil istemesi gibi bir şey bu. Para isteme hakları var tabi ki ama zaman isteme hakları yok yani. Herkes sevdiği işi yapacak diye bir şey de yok. Daracık bir alan zaten, herkes girmek istiyor. Herkes ressam, müzisyen, tiyatrocü olsun tamam, çok güzel de geri kalan işleri kim yapacak?

Katılımcı 18'in, araştırmaya katılan geliştiriciler arasında kendini adama ve işini sevme bağlamında uç bir örnek teşkil ettiğini belirtmekte fayda vardır. Ancak, ifadelerden anlaşıldığı üzere, sevilen işi yapmanın ve (ressam, müzisyen örneklerinde açığa çıktığı gibi) yaratıcı bir emek süreci içerisinde olmanın, hâlihazırda bir tatmin ve ayrıcalık sağlıyor olması nedeniyle, emeğin iktisadi bir karşılığını beklemek, Tokumitsu'nun da dediği gibi, "kaba ve duygusuz" olarak görülürken, katılımcının ifadesiyle "hem bal tutup hem parmağını yalamak" şeklinde yorumlanmıştır.

Yukarıda geçen, sevilebilir işlerin dışındaki işleri kimin yapacağı sorusu, sevdiğin işi yap anlatisinin; çalışanların toplumda her zamankinden daha fazla fedakârlık yapmasının yanında, gizlediği diğer bir gerçeği, eşitsizliği açığa çıkarmaktadır. Tokumitsu'nun belirttiği gibi (2015: 85), aşırı çalışma, sevmek ve keyif almaktan doğan bir tercih gibi görünmektedir. Fakat birçok insanın böylesi bir tercih hakkı bulunmaz. "Sevdiğin işi yap", açıkça toplumsal bir kontrol mekanizması olarak işleyen, kapitalist ideolojiye

hizmet eden bir söylem oluşturmaktadır. Aşırı çalışmayı seçen insanları takdir ederken, aşırı çalışmak zorunda kalanları görmezden gelmemize yol açar (Tokumitsu, 2015: 86).

Bulut, çalışmasında oyun geliştiricilerin yanı sıra eşleri/partnerleri ile de görüşmeler yaparak söz konusu fedakârlık ve eşitsizliğin sosyal, ekonomik ve kültürel bağlamını toplumsal cinsiyet üzerinden kavrayabilmeye olanak tanır. Bulut, geliştiricilerin araştırma yapmak için evde oyun oynamaları gerektiğinde daha da netleşen biçimde, oyun geliştirme işinde çalışma ve oyunun iç içe geçtiğinin altını çizmektedir. Bu da zaman ve mekân bağlamında geliştiricilerin eşleri/partnerleri ile iletişimlerinde rol oynar. Geliştiriciler, evlerinin bir kısmını çalışma alanına dönüştürürken, nihayetinde “rüya iş”lerini sevgi ve tutkuyla yapıyor olmaları, eşlerin birlikte geçirilen zaman, ev içi iş bölümü ya da çocuk bakımı gibi konularda sorumlulukların üstlenilmesinde daha fazla fedakârlık yapmalarını gerektirmektedir. Kadınların, bir taraftan da eşlerinin tutkularını düzene sokmak gibi bir ihtiyaç hissetmeleri söz konusudur (Bulut, 2014b: 143). Dolayısıyla, sevilen işi yapmak uğruna yapılan fedakârlığın, sevdiği işi yapan kişiyle sınırlı kalmadığı söylenebilir. Bu da söz konusu eşitsizliği görmek için fazla uzağa bakmak gerekmediğine işaret eder.

Özetleyecek olursak; “sevdiğin işi yap” söylemi, yaratıcı emek sürecindeki sömürüyü görünmez kılmaya hizmet etmektedir. Tokumitsu’nun (2015) sevebilir işlerin vaatleri olarak sözünü ettiği kendini gerçekleştirme, yükselme ve özerk çalışma, dijital oyun ekosisteminde açık şekilde ortaya çıkmaktadır. Kültürel sermaye birikimi için para harcanması, örtük biçimdeki denetim ve gözetim mekanizmalarına maruz kalma, sevginin ispatlanma yöntemi olarak ve yükselme umuduyla ücretsiz ya da düşük ücretli çalışmaya razı olunması ve uzun saatler çalışma, bu vaatler doğrultusunda yapılan fedakârlıklar arasında sıralanmaktadır. Araştırmanın buraya kadar olan kısmında açıklandığı üzere, dijital oyun ekosisteminde ve geliştirici emeğinde tüm bu vaatler ve

fedakârlıklar rahatlıkla gözlemlenebilir.

Bu noktada akılda tutulması gereken, çalışmanın en nihayetinde çalışma olduğudur. Bir işi severek yapmak, pekâlâ sakıncalı bir durum olmadığı gibi, emeğin iktisadi karşılığından feragât etmeyi de gerektirmemektedir. Ayrıca, aile bireylerinden başlayarak, toplumda “geri kalan işler”i yapmak zorunda olan insanların bunu yapmayı seçtiklerini düşünmek, gerçekçi olmayacaktır. Öyleyse, sevilebilir işleri yapmak için yapılan fedakârlıklara da bakarak, bunun eşitsizlik ile olan ilişkisini (örneğin diploma almanın, kurslara gitmenin, ücretsiz çalışmanın herkesin yapabileceği fedakârlıklar olmadığını) görmek mümkündür. Dolayısıyla, “sevdiğin işi yap” söylemini yeniden üreterek pekiştirmek, mevcut eşitsizliği ve sömürüyü meşrulaştırmaya ve yaygınlaştırmaya hizmet etmektedir.

3.5. Türkiye’deki Dijital Oyun Ekosisteminin Değerlendirilmesi

Bu başlık altında ilk olarak, oyun geliştiricilerin Türkiye’deki dijital oyun endüstrisine yönelik bakış açılarına yer verilmektedir. Bu anlamda endüstriye ilişkin problemleri nasıl tanımladıkları ve bu problemlerin kendi emek süreçlerini ve çalışma koşullarını nasıl biçimlendirdiği üzerinde durulacaktır. Ardından, Florida’nın yaratıcı sınıf tanımlamasından yola çıkılarak geliştiricilerin sınıfa yönelik algılarını, kendilerini hangi sosyoekonomik sınıfa ait hissettiklerini ve bunların, kendi emek süreçlerine yönelik algı ve tutumları odağında, nasıl yorumlanabileceği tartışılmaktadır. Her ne kadar sınıf analizi veya sınıf tartışması bu araştırmanın konusu olmasa da geliştiricilerin çalışmaya ilişkin tutum ve düşünceleri, sınıfsal bir arka plana sahiptir. Bu başlıkta, bir sınıf analizi ortaya koymak yerine, sömürüyü ve sömürüyü güçlendiren ve gizleyen etmenlerin açığa çıkarılabilmesi amacıyla, emek ve çalışmanın eleştirel bir analizine imkân tanınması bakımından söz konusu sınıfsal arka plana değinilmektedir. Böylece, bir taraftan yaratıcılığın sınıfsal bağlamda bir zemin oluşturup oluşturamayacağı üzerine düşünürken,

diğer taraftan oyun geliřtiricilerin kendi emek süreçlerinde konum alıřlarını daha net ortaya koymak mümkün görünmektedir. Son alt bařlıkta da dijital oyun ekosistemindeki çalıřma kültürünün hem endüstrinin hem de oyun řirketlerinin yapısı etrafında nasıl řekillendiđine yer verilmektedir. Dijital oyun ekosistemindeki yerleřik çalıřma kültürü, geliřtiricilerin çalıřmaya ve endüstriye iliřkin tutumlarına paralel olarak devlet politikalarından ve ierisinde bulunulan kültürel cođrafyadan da etkilenmektedir. Bu nedenle Asya ülkelerindeki arařtırmalardan da faydalanarak, Türkiye’deki dijital oyun ekosistemindeki çalıřma kültürünü deđerlendirmek amalanmaktadır.

3.5.1. Geliřtiricilerin Gözünden Dijital Oyun Endüstrisi

Katılımcılar, destek ve yatırımların yetersizliđi haricinde, Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin iki temel problemi olduđunu ortaya koymuřlardır. Birbirine paralel olarak da düşünölebilecek bu iki temel problem, yordam bilgisi ve insan sermayesi eksikliđidir. Söz konusu sorunların yıllar ierisinde farklı arařtırmacılar tarafından altı çizildiđi görölebilir (Bknz: Binark & Bayraktutan-Sütü 2008a, Kepenek 2018, Ankara Kalkınma Ajansı 2016, Sezgin 2018). Endüstriye iliřkin bu sorunlar, oyun geliřtiricilerin çalıřma pratikleri ve oyun ekosistemi ile de iliřkilenmektedir. Oyun sektöründe bilgi ve deneyim sahibi kiřilerin az olması, řirketler aısından para ve zaman kaybına yol aan “eleman yetiřtirme” sıkıntısına, çalıřanlar aısından ise uzun ve fedakârlık gerektiren bir süreç olan “deneme/yanılmayla kendi kendine öđrenme” problemine yol amaktadır:

Katılımcı 17: Yurtdıřında olan profesyonellik henüz burada yok. Orada da zaten hemen olmamıřtır. Yani bir řeyler kaybedilerek, “biz neden kaybediyoruz, nerede yanlış yaptık” deyip üzerine düşünöüp o süreç ierisinde devamlı çok fazla denemeler yapıp süreçte uzamaya sebep oluyoruz.

Katılımcı 4 ise, insan sermayesi problemini řöyle ifade etmektedir: “Türkiye’de oyun

sektöründe çalışmış, yetişmiş eleman neredeyse yok, senin eleman alıp bir şekilde yetiştirmen ya da bir şekilde başka bir alanda çalışmış elemanı sana uyarlayabilmen gerekiyor”. Yordam bilgisi ve insan sermayesi eksikliğinin; üretim sürecinin uzamasının yanı sıra oyun endüstrisinde ücretsiz ya da düşük ücretli çalışmanın da önünü açtığı anlaşılmaktadır:

Katılımcı 19: Yeni mezun olan biri sıfırdan bir emekleme süreci geçirecek ki adam gibi öğrensın, kalifiye bir eleman olsun. O bir yıllık bir süreci de işte düşük bir maaşla, düşük maaş vermeyi geçtim, ilk üç ay falan hiç para almadan fedakârlık yapıp “ben bu işi öğrenmek istiyorum” diyecek ve böyle insan sayısı gerçekten az. Bir de ekipler küçük olduğu için, yeni bir elemanı alıp üç ay boyunca ona burada sürekli eğitim vermemiz, bir yandan da kendi işlerimizi falan yapmamız çok sıkıntı. Zaten Türkiye’de bunu yapabilecek oyun firması belki iki-üç tane, daha fazla değil.

Oyun sektöründe çalışabilecek elemanların az olması, biraz da yaratıcı kümelenmelerin avantajını kullanarak, az sayıda geliştiricinin farklı oyun şirketleri arasında gidip gelmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu durum, mevcut geliştiricilerin başka bir oyun şirketinde iş bulmasını bir nebze kolaylaştırmaktadır. Diğer yandan “deneysel” biçimde ilerleyen kırılğan şirketlerin finansal başarısızlıkları, istihdam güvencesizliğinde önemli rol oynamaktadır:

Katılımcı 9: Kendi aramızda bir ekosistemimiz olduğu için, bir firmadan çıkan bir insanı başka bir yere yönlendirme açısından yardımcı oluyoruz. Bizim alanımızda adam bulmak sıkıntılı çünkü oyun geliştiriciyi bulmak sıkıntılı bir iş, ondan sonra onlarla çalışmak ayrı bir şey. Bir de bizim firmalar çok dayanıklı olmayabiliyor, ‘oyun tutarsa devam edecek tutmazsa ayrıl’ diyor. O ayrılanı sektörde tutmak için başka firmaya transfer etmek lazım. Sektörden çıkarsa toparlayamayız, adam

bulmak sıkıntı olur ama ne kadar tutarsak o kadar çoğalırız.

Kümelenmenin ve bir ekosistemin bu noktada belirli avantajlar sağladığı görülmektedir. ATOM'un pek çok geliştirici yetiştirmesi, eğitimler, organizasyonlar düzenlemesi ve bir topluluk meydana getirmesi sayesinde bu açıdan önemine değinilmiştir. Ancak anlaşıldığı üzere, bunlar söz konusu problemleri çözmeye tek başına yeterli olmamaktadır:

Katılımcı 5: ATOM evet bir kuluçka merkeziydi, oyun yapımı için eğitim veriyordu ama bir üstteki firmalar bunun için hiçbir şey yapmıyordu. Yani onlar zaten bildiklerinden, yeni gelen insanlara karşı herhangi bir eğitim olsun ya da gelişinler gibi bir amaçları ya da atılımları yoktu. Bu yüzden aslında oyun sektörü Türkiye 'de bir yere kadar gelmiş olmasına rağmen, yeni elemanlar yetişirken aslında hiçbir *know-how* yoktu ortada. Nasıl yapılacağını bilmiyorduk ve işte çok büyük işler yapacağımızı düşünüyorduk ve gerçekten ekip gücümüzü, yapabileceklerimizi aşan projeler tasarlamaya başladık.

Dijital oyun geliştiriciler endüstrideki problemlerle, kendi kendine öğrenme süreci ile bireysel düzlemde başa çıkmaya çalışmaktadırlar. Ancak bu süreç uzun çalışma saatleri ya da kültürel sermaye birikimini gerekli kıldığından, geliştiricilerin emek ve üretim süreçlerini zorlaştırmaktadır. Diğer yandan, katılımcıların da belirtmiş olduğu gibi, paylaşma ve dayanışma odaklı bir ekosistemin varlığı, bireyselleşmiş bir risk ve emeğe dayalı kendi kendine öğrenme sürecine alternatif bir mekanizma olarak görülebilir:

Katılımcı 19: Ekosistem küçük olduğu için zaten herkes birbirini tanıyor, geliştirdiği oyunu biliyor. Hangi sektöre girmeye çalıştığını ya da nereyi zorladığını biliyor. O yüzden yeri geliyor birbirimize tavsiye de verebiliyoruz. Başka bir sektörde, bir fırsat gördüğünde o fırsatı değerlendirir ve en iyi firma olmaya çalışırlar. Bizde, tam tersine birbirimizi ilerletelim, fırsatları beraber

değerlendirelim, yürütelim gibisinden bir şey var. Şu an zaten derneğimiz var Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği. Ankara'daki firmaların hemen hemen hepsi üye. İstanbul'dan falan da üyeler var. Zaten toplanıyoruz, herkes birbirine anlatıyor. Yeni bir oyun ya da bir fırsat varsa herkes konuşuyor. Hiçbir gizli saklı yok yani. Hiç rekabet görmüyorum ben, rekabetten ziyade yardımlaşmalı süreçler var.

Oyun sektöründeki yordam bilgisi ve insan sermayesi sorunlarının, bir bakıma rekabeti azaltan ve sektör içinde dayanışmanın temellerini atan bir işlevi olduğu görülmektedir. “Nasıl yapılacak?” ve “kim yapacak?” sorularının hızlı ve net bir cevabı olmaması, oyun geliştiricilerin ortak buluşma noktası olarak da düşünülebilir. Sektörün gelişimi, geliştiricilere ortak fayda sağladığından, bir katılımcının ifadesiyle “batarsak beraber batarız, çıkarsak da beraber çıkarız” yaklaşımına ön ayak olmaktadır. Ayrıca, kültürel ve yaratıcı bir meta olarak dijital oyunun, tüketicisiyle ilişkisi de rekabeti azaltan bir faktör olarak ele alınabilir. Başka bir deyişle, tüketici fazlaca tercih yapmak zorunda kalmadan birden çok oyunu oynayabildiğinden, geliştiriciler ve şirketler arasındaki rekabet bir ölçüde azalmaktadır. Ancak bu durumun, sektör büyüyüp geliştikçe artması beklenen şirket ve oyun sayısına paralel olarak değişebileceği ihtimali de göz önünde bulundurulmalıdır.

Araştırma süresince, herhangi bir sendika üyeliği olan geliştirici ile karşılaşılmamıştır. Katılımcılar çoğunlukla, sendikaların tam olarak ne olduğuna, nasıl bir işlevi olduğuna yönelik bilgileri olmadığını ve bir sendikaya üye olmaya ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir. Diğer yandan pek çok geliştiricinin TOGED (Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği) üyeliği bulunmaktadır. Görüşmelerde alınan bilgilere göre; TOGED'in başlıca işlevleri, sektörel farkındalık yaratmak, oyun şirketleri arasında köprü kurmak, bilgi paylaşımını sağlamak ve sektörü temsil etmektir. Bunların dışında, TOGED'in insan

sermayesi bulmayı kolaylaştırdığı da söylenmektedir. Resmi internet sitesi⁴³ incelendiğinde, geliştiricilerin profil oluşturarak üye olabildikleri görülür. Böylece geliştiricilerin profillerine şirketler ve birbirleri tarafından erişilebilmesi söz konusudur.

Ancak bazı geliştiriciler için, sendikalara yönelik umutsuzluğun dernekler için de geçerli olduğu görülmektedir. Örneğin Katılımcı 11, Türkiye'deki oyun sektörünün TOGED'e ihtiyacı olup olmadığından emin olmadığını, bu tarz girişimlerin geliştiriciler için kolaylaştırıcı bir rol üstlenmediklerini belirtmiştir. Sendikalara yönelik umutsuzluğunu da bu bağlamda şöyle ifade etmiştir: "Sendikalar meslek erbabını ne zaman savundu, savunabildi ki Türkiye'de son 20-30 yıldır? OHAL olan bir ülkede yaşıyoruz sonuçta. Sendikaların çalışanlar için yapamadığını, derneklerin oyun sektörünü geliştirmek için yapabileceğinden emin değilim".

Benzer şekilde Katılımcı 15, dernek toplantılarında "fırsatçı ve bazı şirketleri dışlayan" tutumlara şahit olduğunu belirtmiş, TOGED'in işlevi ve faydası konusundaki şüphelerini dile getirmiştir. Bu noktada oyun şirketlerinin de her zaman koşulsuz dayanışma içerisinde olmadığı açığa çıkmaktadır:

Katılımcı 14: Bence Teknokent'teki kuluçka merkezlerinde küçük şeyler yapmaya çalışan arkadaşlar arasında iyi bir dayanışma var. Birbirlerine iş pasladıklarını, birbirlerinden fikir aldıklarını çok gördüm çünkü onların. Ama bizim şirketimiz biraz daha büyük, o yüzden biraz daha biz onların sanki mentoru gibi, üstünde bir yerde gibiyiz. Bir de yaptığımız oyunda da çok fazla gizlilik var o yüzden çok fazla dayanışma içerisinde olduğumuzu düşünmüyorum. Ama küçük şirketler ve özellikle yeni girişimciler arasında dayanışma var.

Katılımcı 4 de aynı şekilde "bir şirket haricinde, ekosistemde dayanışma olduğunu"

⁴³ <http://www.toged.org/>

düşünmektedir. Dayanışmanın sınırları, asıl olarak, büyük şirketlerin geliştirdikleri oyunları gizli tutmalarında ve kapalı bir kurumsal kültürü benimsemelerinde göze çarpmaktadır. Büyük oyun şirketlerinde çalışanların, üzerlerinde çalıştıkları oyun hakkında konuşamamaları da bunun bir göstergesidir. Büyük ölçekli şirketlerin bu anlamdaki kapalılığı, geliştiricilerin diğer şirketlerle ilişkilerinde bir hiyerarşi algılamalarına da yol açmaktadır.

Katılımcıların ifadelerinden yola çıkarak, endüstriye ilişkin yordam ve pazar bilgisinin paylaşımına dayalı bir dayanışmanın, büyük şirketlerden ziyade küçük ve orta ölçekli şirketler ve bu şirketlerin çalışanları arasında söz konusu olduğu söylenebilir (Sezgin, 2018: 250). Pek çok geliştirici, Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin dayanışmaya ve bilgi paylaşımına olan ihtiyacını vurgulamış ve bunun oyun sektörünün gelişimi için son derece önemli olduğunu ifade etmiştir. Ancak, büyük şirketlerin paylaşımına olan kapalılığı ve derneklerin geliştiricilerin çalışma pratikleri açısından işlevinin belirsizliği, dayanışmanın önündeki engeller olarak açığa çıkmaktadır.

3.5.2. Yaratıcılık ve Sınıf

Önceki bölümden hatırlanacağı gibi, Richard Florida (2002, 2005) yaratıcılık, yenilikçilik, yetenek, eğitim ve açık görüşlülük gibi özelliklere sahip ve yaratıcılığını düzenli olarak kullanarak ücret alan bir grup şanslı azınlığın yeni bir yaratıcı sınıfı ortaya çıkardığını savunmaktadır. Florida’nın yaratıcı sınıf teorisinde, bu azınlığı şanslı kılan sosyopolitik bağlamın ne olduğuna ve bu sınıfın üyeleri arasındaki toplumsal cinsiyet, ırk ve iktidar ilişkilerine dair bir boşluk olsa da (Bulut, 2014a: 224, 237); dijital oyun geliştiricilerin bu anlamda bir sınıfı niteleyip nitelemediği ve kendilerini sınıfsal olarak nasıl tanımladıkları üzerine düşünmek, geliştiricilerin kendi emek süreçlerine bakışlarını daha iyi anlamlandırmaya yardımcı olabilir.

Öncelikle, katılımcılar genellikle kendilerini orta sınıfa ait hissettiklerini belirtmişlerdir. Araştırma sırasındaki gözlem ve görüşmeler de dijital oyun geliştiricilerin toplumsal köken ve kültürel sermayeleri göz önünde bulundurulduğunda orta sınıf ailelerden geldiklerine işaret eder. Diğer yandan, kendilerini işçi olarak tanımlayıp tanımlamayacakları sorulduğunda, cevaplar farklılaşmıştır. Katılımcı 3, “Ben sonuçta bir üretimin iş güçlerinden biriyim” diyerek kendini işçi olarak tanımladığını belirtirken, pek çoğu, yaptıkları işin yaratıcı niteliğine değinerek kendilerini işçi olarak görmediklerini söylemişlerdir.

Katılımcılar tarafından genellikle işçi statüsü; kasiyer olmak, madende, fabrikada çalışmak gibi örneklerle, çalışanların kendi öznelliklerinden ve kendi öznelliklerine bir katkıda bulunmadıkları, rutinleşen ve yaratıcı olmayan bir iş yapmak ile özdeşleştirilmektedir:

Katılımcı 5: Yaratıcı bir şey yapıyorsun sonuçta, herkesin yapamayacağı bir şey ve yerin kolayca doldurulamaz. Ama başlangıç maaşın 1.500-1.600 TL filan oluyor. Herhangi bir yerde kasiyerliğe başlasan 2.000 TL ile başlıyorsun, muhtemelen daha az çalışacaksın ve daha fazla para kazanacaksın ve yaşadığın o tasarımsal sorunları yaşamayacaksın ve beden gücünü daha fazla harcarsan da hani mental anlamda daha rahat olacaksın, ki oyun yapıyorsan çoğu zaman mesaiye kalman gerekebiliyor. Normal mesai saatlerimiz de çok belirli değil aslında. Eğer biri, işi tamamlamak için bir iş yapmak, para kazanmak, hayatta kalmak için isteseydi, gidip kasiyer olabilirdi ama yine de gelip bu işi yapmayı seçtiyse ve bir gayesi, bir hedefi ve geleceğe yönelik bir hayali varsa, zaten bu sektörde tutunması için gerçekten motivasyonunun çok yüksek olup, gerçekten bu işi istemesi gerekiyor. Bunu yapıyorsan eğer bence işçi olamazsın. Senin farklı ideallerin vardır ve durağan bir sektör ya da bir iş değil bu. Sürekli aynı şeyleri

yapmıyorsun, aynı döngüye girmiyorsun. Her alanında, kodcular da dâhil, sürekli yaratıcı bir döneme girmeleri gerekiyor ve o yüzden işçi diyemeyiz bence. İşçi, gerçekten sadece işe hizmet eden insan ama burada kendinden bir şeyler katıyorsun, hedeflerin var, hedeflerin için bir şeyler yapıyorsun. Bir sonraki basamağa çıkmak için belki de o işi kabul ettin ama kesinlikle sadece işin bitmesine yönelik bir şey değil yaptığın. Senin hayat felsefen gibi, o yüzden işçi diyemem sanırım.

Katılımcı 5'in ifadesine uzun uzadıya yer verilmesinin sebebi, çalışmanın insanı kuran şey olmasını net biçimde açıklamasıdır. Çalışma, somut madde ya da manevi ödül için araçsal bir üretimden çok, insanın hem ekonomik hem kültürel hem de toplumsal konumuna işaret etme ediminde anlam kazanır (Weber 1985, Weeks, 2014: 69). Çalışmanın "hayat felsefesi"ne dönüşmesi fikri, çalışma koşullarının ve niteliğinin önemini ve somut ihtiyaçların karşılanmasına yönelik işlevini arka plana atmaktadır (Weeks, 2014: 67). Böylece, geliştiricilerin de sık sık dile getirdikleri gibi; oyun ekosistemindeki toplumsal konum, para kazanmak ya da bir işi tamamlamak amacıyla çalışan bir işçiden ayrılarak, kendilerini gerçekleştirmek amacıyla çalışan görece ayrıcalıklı ya da şanslı, Weeks'in (2014: 91) "yüksek bedelli bir insan" olarak ifade ettiği özneye işaret eder.

Bunun haricinde, katılımcılar için işçi olmak, işveren/patron olmamak, yani biri için çalışıyor olmak anlamında da algılanmaktadır. Ancak burada da yine işçi yerine beyaz yakalı ya da yaratıcı işçi gibi tanımlamaların tercih edildiği görülmektedir:

Katılımcı 15: Galiba beyaz yakalı gibi hissediyorum. Çünkü bulunduğumuz ortam, yaptığımız iş, çok işçi hissiyatı vermiyor. Ama bir yandan da işçiyiz yani bunun ayrımını tam nasıl yaparız bilmiyorum ama mesela, patron sana bir iş veriyor ve yetiştirmen lazım ve harıl harıl çalışıyorsun. O zaman kendimi tam

olarak işçi gibi hissediyorum ama hani bir günlük. Bulduğumuz ortam ve yaptığımız işin içeriği nedeniyle. Sonuçta kalifiye insanlarız hani. Dolayısıyla klasik anlamda bir işçi gibi olmuyoruz, yani beyaz yakalı olduğumu hissettiriyor ortam ya da en azından öyle olduğumu düşünmek istiyorum. (...) Sonuçta en nihayetinde hepimiz işçiyiz, bir yerde çalışmanız değil mi? Yani patron değiliz.

Yapılan işin kol emeğinden farklılaşması, dinamik ve yaratıcı bir emek sürecine gereksinim duyulması, dijital oyun geliştiricilerin kendilerini işçi olarak tanımlarken tereddüt etmelerine neden olmaktadır. Buna bağlı olarak, geliştiricilerin işçi statüsüne yönelik algıları, kendini gerçekleştirmek için değil, hayatta kalmak için çalışmaya işaret eder. Dolayısıyla, kendini gerçekleştirmek, ideallerine ulaşmak için sevdiği işi yapan ve bu süreçte belirli fedakârlıklar gerçekleştiren oyun geliştiriciler, emeklerinin yaratıcı niteliği ve çalışma motivasyonları nedeniyle kendilerini işçi olarak tanımlamak konusunda rahat hissetmemektedirler.

Yaratıcı emek; çalışanın ikâme edilebilirliğinin görece zor olması, emek sürecinde çalışanların görece özerk olmaları ve yaratıcı düşünmeye ihtiyacının olması nedeniyle kol emeğinden daha üstün olarak algılanmaktadır. Ancak yakından bakıldığında, yaratıcı emeğin, maddi getirisi de dâhil olmak üzere kol emeğine giderek benzemeye başladığı dikkat çekmektedir:

Katılımcı 8: İlk girdiğim şirkette çok güzel şeyler yapacağız diye girdim. Oradayken ne olursa olsun karnımı doyurayım yeter diyordum. Sonradan anlamaya başladım. Şirketteysen idealistliğin bir anlamı yok çünkü sen orada bir çalışansın. Oyun da yapsan simülasyon da yapsan çalışansın.

Diğer bir deyişle, üretmek ve yaratmak arasında kabul edilen sınırların bulanılaşığı söylenebilir. Üretmek ile, işçilerin otomatlaştığı, birbirinin yerini kolayca alabilmesi yani

ikâme edilebilirliği, yapılan işin de bireysel bir damga taşımadığı bir etkinlik işaret edilirken; yaratmak, üreticinin kendi başına önem ve değer taşıdığı, yaratılan ürünün yaratıcısına bağlı olduğu ve bireysel varoluşun vazgeçilmez olduğu bir üretim etkinliğine işaret eder (Kaya, 2016: 46).

Oyun geliştiriciler, kafa ile kol emeği ya da üretmek ile yaratmak arasındaki sınırların bulanıklaştığını, belirli durumlarda daha net deneyimlemektedirler. Bunlar; fazla mesaiye kaldıkları, çok yoğun çalıştıkları, yaratıcı fikir üretme aşamasına dâhil olmadıkları, kendi fikirlerinin önemsenmediğini hissettikleri, hoşlanmadıkları bir projede çalıştıkları, parça başı iş yaptıkları, aynı işi sürekli yaptıkları, istedikleri yöntemle yapamadıkları ya da üretim sürecinin fazla uzadığı durumlardır. Böylesi zamanlarda katılımcılar motivasyonlarını kaybettiklerini, sıkıldıklarını ve kendilerini işçi gibi hissettiklerini söylemektedirler. Geliştiricilerin bahsettikleri durumlar aslında yaratma'dan üretme'ye bir kaymanın yaşandığı, çalışanların da üretim nesnesi ve üretim sürecindeki kontrollerini kaybettikleri noktalara tekabül eder. Özellikle büyük ölçekli oyun şirketlerinde çalışan geliştiriciler için emeğin bu bağlamda yaratıcı niteliğini kaybetmesi daha görünür hale gelmektedir.

Geliştirici emeğinin yaratıcı niteliğini kaybetmesinde, oyun teknolojilerinin gelişimi de rol oynamaktadır. Katılımcı 1'in ifade ettiği gibi, "eskiden sadece programcılar oyun yapabiliyordu, şimdi programcılar yaptığı oyundan, *produce* edilmiş oyunlara geçtiğimiz bir çağdayız". Yani, teknolojik gelişmelerle görünürlük kazanan biçimde, oyunun yapılmasından, üretilmesine doğru bir kayma da söz konusudur. Dolayısıyla -en azından günümüzde- dijital oyun ekosisteminde yaratıcılık, Florida'nın tarif ettiği (2005: 36) yüksek nitelikli deneyimi ve kimliği değil, katılımcıların da belirttikleri gibi (girişim ve inovasyon bağlamında) problem çözme ve fırsatları görebilme becerisini betimlemektedir. Öyleyse yaratıcı emek, hem kavramın dönüşümü hem de emek

sürecindeki azalan önemi nedeniyle, Florida'nın öne sürdüğü gibi bir yaratıcı sınıfın temelini oluşturmak için yeterli görünmemektedir.

Ek olarak, sınıfsal bir temelden emeğin öznesini niteleyen yaratıcılık söylemi, sosyoekonomik ve kültürel tüm faktörleri arka plana iterek, yaratıcılığın neoliberal özneye atfedilen ayırıcı bir söylem olarak kurulmasına neden olmaktadır. Weeks'in (2014: 89) şu satırları da bu noktada anlam kazanır: "Bir ömrü çalışmaya adanmanın yararları ve hoşnutluğu hakkındaki evrensel iddiaları bir sınıfın bazı deneyimlerini yansıtabilir; ama bir başkasınınkini esrarlı bir havaya büründürür". Yaratıcılıklarını kullanarak ücret alabilen bir grup insanın ortaklaşarak "diğerlerinden" ayrıldığı bir özellik olarak yaratıcılık temel alındığında, kapitalist sistemdeki eşitsizlikler ve sömürü eş zamanlı olarak yeniden üretilmekte ve gizlenmektedir. Bu, oyun geliştiricilerin ya da yaratıcı endüstrilerde çalışan profesyonellerin sınıfsal bir ayrıcalıklarının olmadığı anlamına gelmez. Yalnızca, bu ayrıcalığı sosyoekonomik ve kültürel faktörleri dışlayarak insanların tümüne içkin olan yaratıcılık ile temellendirmek, belki de kalan son birkaç toplumsal ortaklık zeminlerinden birini parçalaması nedeniyle tehlikeli görünmektedir. Yanı sıra, katılımcılar da sık sık ne kadar şanslı olduklarını vurgularken, bu şansını yaratıcılık ile ilişkilendirmemektedirler:

Katılımcı 7: Ben şanslıydım hayatta kalma anlamında, belli bir birikimimiz vardı. Hobi, eğlence olarak bile olsa bunu yapabilecek, risk alabilecek lüksüm vardı. Bu sayede o yaşta bu yolda ilerleyebildim. Gerçekten babası madende gece gündüz hayatını tehlikeye atarak çalışıp eve para getiren bir ailenin çocuğu olsam, "ben oyun yapmak istiyorum, diğer maddi şeyler benim için önemli değil, burada olurdum" der miydim?

Geliştiricilerin önemli bir kısmı, sevdikleri işi yapmak için iktisadi ve duygulanımsal bağlamda çeşitli fedakârlıklar yapmaktadırlar. Bunun için de Katılımcı 7'nin yukarıda

belirttiği gibi, belirli imkânlarla sahip olmak gerekmektedir. Örneğin Kerr, finansal, ekonomik, kültürel, toplumsal sermayesi ve oyun sermayesi⁴⁴ olmayanlar için sektöre girmenin son derece zor olduğunu, olanların da bakım ya da başka hayati sorumlulukları doğduğunda sektörden ayrıldıklarını belirtir (2017: 104- 105). Katılımcı 3 de “benim çocuğum çocuğum olsa, nasıl geçinirdim, ne gibi sıkıntılar olurdu, hesaba katmıyorum şu anda. Hak ettiğimin çok altındaki bir parayı kabul etmek zorunda kalırdım ama kendi kabul ettiğim parayı alıyorum şu an” diyerek, emek üzerindeki kontrolünü, pazarlık gücü bağlamında ve farklı sorumluluklarının olmamasıyla ilişkilendirmektedir.

Florida (2003: 8), yaratıcı sınıf olarak nitelediği insanların sanatsal, kültürel, teknolojik ve ekonomik anlamda yaratıcılıklarını besleyen ekosistemlerden etkilendiklerini, yaratıcı endüstri alanlarının da ekonomik büyümeyi sağlamak adına söz konusu insanlara aradıkları açıklık, çeşitlilik, girişimcilik olanaklarını sunarak bir ekosistem oluşturduğundan bahsetmiştir. ODTÜ Teknokent’i de bir yaratıcı endüstri alanı, yaratıcı kümelenme olarak ele aldığımızda, burada çalışanların da benzer bir habitusa, benzer yetenek, bilgi ve becerileri içeren ortak bir kültürel sermayeye, eğilimlere, değer yargılarına ve hayat görüşlerine sahip olmaları beklenmektedir. Dijital oyun geliştiricilerin ortak noktası, yaratıcılıktan ziyade, işi sevmek ve kendini adamaktır. Bu noktada sınıfsal ortaklık da iktisadi ve kültürel sermayeye sahip olmakla alâkalı görünmektedir. Dolayısıyla yaratıcı endüstri çalışanlarının, yaratıcı bir sınıftan ziyade, benzer toplumsal köken ve sermaye türlerine sahip, yani hâlihazırda aralarında sınıfsal bir uçurum bulunmayan bireyleri nitelediği öne sürülebilir. Bu nedenle dijital oyun geliştiricilerini bir yaratıcı sınıf olarak değil, ancak sınıfsal habitus bağlamında önemli ortaklıklar taşıyan bireyler ve bu ortaklıkları yeniden üreten bir ekosistemin bileşenleri olarak ele almak, dijital oyun ekosistemiyle olan ilişkiselliklerini anlamaya yardımcı

⁴⁴ Bakınız: “game capital” (Consalvo 2007).

olmaktadır.

Bu perspektiften yaklaştığımızda, dijital oyun ekosisteminde (bir alan olarak değerlendirdiğimizde) farklı sermaye türlerinin değişim değerinin farklılaşması dikkat çeker. Örneğin, yazılım/bilgisayar mühendisliği diplomasının kültürel sermaye olarak değişim değerinin, güzel sanatlar/tasarım diplomalarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dolayısıyla yazılımcılar ve tasarımcılar arasında alınan ücret farklılaşmaktadır. Aynı zamanda tasarımcıların başka sektörlerde çalışma olanakları, programcılara göre daha kısıtlıdır. Buna bağlı olarak sevilen işi yapmak için gereken fedakârlıklar da daha önce bahsedildiği gibi, geliştiriciler için farklı boyutlarda gerçekleşir.

3.5.3. Dijital Oyun Ekosisteminde Çalışma Kültürü

Yaratıcı kümelenmelerin, ekonomik avantajların yanı sıra, çalışanlara teknoloji, açıklık (çeşitli, farklı kimlikleri dâhil edici, düşük bariyerleri olan) ve yetenek (eğitim öğrenim derecesi) avantajları sunduğunu belirtmiştik (Florida, 2003: 10- 11). Bu araştırmanın sahası olan Teknokent de ODTÜ içerisinde yer alması, farklı ve köklü diğer üniversitelere olan yakınlığı, yetenekli bireyleri çekmesi ve teknolojik olanaklar sunması bağlamında söz konusu avantajları ortaya koyar. Ancak açıklık, Türkiye'deki siyasi konjonktürle de ilişkili olarak hem erişilebilirlik hem de dâhil etme ve çeşitlilik bağlamında sorgulanabilir durumdadır.

Türkiye'de, üniversitelerin halihazırdaki kapalılığının, içerisindeki yaratıcı kümelenmeler için “steril”⁴⁵ bir ekosistem sağladığı düşünülebilir. Katılımcıların Teknokent'te çalışmanın en büyük avantajını ODTÜ'de bulunmak olarak tanımlamalarının nedeni de bir bakıma hem üniversitenin hem de kümelenmenin

⁴⁵ Herkesin rahatlıkla erişemediği, ulaşamadığı ya da girip çıkamadığı bağlamında steril sözcüğü kullanılmaktadır.

sağladığı bu “steril” ortam ve koşullardır. Bu anlamda özellikle üniversiteler içerisinde yapılan yaratıcı kümelenmeler, benzer beğenilere, zevklere, yaşam tarzlarına sahip çalışanları bir arada tutmaktadır.⁴⁶ Ekosistemin öteki’ne kapalılığı, belirli bir çalışma kültürünün ve ortamının devamlılığını garanti altına almaktadır. Söz konusu çalışma kültürü; ciddiyeti, patron-çalışan ilişkisini, hiyerarşiyi, kurumsallaşmayı, bürokrasiyi ve rutinleşen çalışmayı dışarıda bırakarak esnek çalışmayı, yatay iletişimi, eğlenceli ofisleri ve sosyalleşme olanaklarını içermektedir.

Bu çalışma ortamı ve kültürü, geliştiricilerin kendilerini işçi olarak sınıflandırmamalarının da bir diğer nedenidir. Geliştiricilerin emeğini kol emeğinden ayıran bir faktör olarak iş arkadaşları ya da yöneticileriyle samimi, rahat bir ilişki kurabilmeleri ve buldukları “steril” ortam, kendilerini işçi olarak tanımlamamalarına neden olmaktadır. İşveren konumundaki Katılımcı 12, kendisini insanlara emir veren bir yönetici olarak görmediğini, herkesle aynı yerde çalışıp, yemek yediğini söylerken, onlarla iletişim kurabileceğini düşündüğü için kendisini aynı seviyede gördüğünü belirtmiştir. Anlaşılacağı üzere hiyerarşinin bulunmaması, “iletişim kurulabilecek” insanlarla bir arada olmakla ilişkilidir. Bu da belirli karakteristik özelliklere ve habitusa işaret eder.

Yaratıcı kümelenmelerin genelinde olduğu gibi oyun şirketlerinde de yöneticiler ve çalışanlar eğlenceli, renkli tasarımların tercih edildiği açık ofis sisteminde çalışmaktadırlar. Sıcak, eğlenceli bu ofis ortamı da ismiyle hitap edilen, kendileriyle dertleşilebilen, düşüncelerini paylaşabilecekleri yöneticiler ile tamamlanmaktadır. İşçi ve

⁴⁶ Söz konusu benzerliği açıklamak karmaşık görünmektedir. Araştırma sahasına yıllarca gidip geldikten sonra, yalnız dış görünüşüne bakarak insanların orada çalışıp çalışmadıklarını anlayabiliyor olmam “benzerlik” ile neyi kastettiğimi daha net ifade etmeme yardımcı olacaktır. Bununla ilgili olarak Weeks, profesyonel bakış ve onu elde etmek için gereken zaman ve kaynakların, bizi yalnızca ekonomik ve toplumsal olarak değil, estetik ve duygulanımsal olarak da çalışmaya bağladığını yazar (2014: 106). Amerika’daki yüksek maaşlı teknobilimsel bilgi ve enformasyonel işgücünün zihniyetinin, açıkça Fordizmin beyaz yakalı işçilerinin kurumsal giyim kodlarına karşı bir modayla belirtildiğini söyleyen Weeks, bu yaratıcı ve bireysel, “yakasız” giyim tarzında, post-Fordist çalışma etiğinin kutsadığı çalışma idealini görsel olarak yakalamaya olanak sağladığını belirtir (2014: 107).

işveren arasındaki hiyerarşinin görünürlüğü hem görsel hem de işitsel bağlamda ortadan kaldırılmıştır. Bu da işçinin kendini işverenden ayırmasını zorlaştırdığı gibi, Tokumitsu'nun (2015) sözünü ettiği yükselme (social mobility) vaadini güçlendirmektedir.

Türkiye'de oyun endüstrisi üzerine yapılan sayılı araştırmalar arasından (Tüker vd. 2015, Kepenek, 2018) emek ve çalışma pratiklerine odaklanan ve bu araştırmayla aynı sahayı paylaşan, Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun* başlığıyla kitaplaştırılan çalışmaları, 2008 yılında Türkiye'de 5-15 kişi arasında değişen ekiplerden oluşan oyun stüdyolarında oldukça katı bir hiyerarşik yapı olduğunu ortaya koymuştur (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008a: 179- 180). Bu da yaklaşık son 10 yılda Teknokent'teki oyun şirketlerinin çalışma kültüründeki dönüşüme işaret etmektedir.

Çalışanların motivasyonu için, özerkliğe alan tanıyan bir çalışma kültürünün yaratılması önemli görünmektedir. Meltem Yılmaz Şener, İstanbul'da bilgi işçileriyle görüşmeler yaptığı çalışmasında, önemli ve bu çalışmayla pek çok noktada örtüşen bulgular ortaya koymaktadır. Öncelikle, dijital oyun geliştiricileri, “özerk çalışmaları, kendi üretkenlikleri ve katkılarıyla ilgili sorumluluk yüklenmeleri, işlerinin sürekli inovasyon, sürekli öğrenme ve öğretmeye dayalı olması, nicelik kadar niteliğe de odaklanmaları ve kendi kendilerini yönetebilmeleri gibi özelliklerle tanımlanan bilgi işçileri” (2016: 213-214) olarak düşünmek mümkün görünmektedir.

Yılmaz-Şener'in görüştüğü bilgi işçileri, tıpkı dijital oyun geliştiriciler gibi katı hiyerarşileri ve özerkliğe imkân tanımayan şirket kültürlerini eleştirmiş; katılık, monotonluk, hareketsizlik, sabitlik gibi kavramlara, neoliberal dile paralel olarak negatif anlamlar yüklemişlerdir (2016: 217). Aynı zamanda, kendini başarılı olarak tanımlayan bilgi işçileri de oyun geliştiriciler gibi, işlerini, para kazanmak için bir gereklilik yerine hayatlarına anlam katmak, kendilerini gerçekleştirmek olarak tanımlarken, çalışmayı

istedikleri için çalıştıklarını ve maddi getirilerinden memnun olduklarını söylemişlerdir (Yılmaz-Şener, 2016: 221, 230, 219).

Yılmaz-Şener (2016: 218, 224, 229), çalışmayı kendini gerçekleştirmenin bir aracı olarak gören bilgi işçilerinin; özerklik ve inisiyatif almayla birlikte gelen uzun çalışma saatlerini işin bir gerekliliği olarak görmeleri ve işin tüm yaşamlarına yayılmasına izin vermeleri bağlamında, neoliberal yönetimselliği gözlemlemek için iyi bir örnek oluşturduğunu belirtir. Buna göre özerk çalışma, daha fazla sorumluluk almayı gerektirmektedir. Neoliberal yönetim şekli de kendi kendilerini disipline etmek, yönetmek üzere bireylere yetki ve sorumluluk yüklenmesiyle çalışmaktadır. Ancak, “daha fazla özerklik ve kendi kendini yönetme gibi öneriler, o çalışanların yararına gerçekleşen birtakım ilerlemelere karşılık gelmekten çok bilgi işçilerinin daha yoğun bir şekilde kontrolüne neden olur” (2016: 228):

Çalıştıkları şirkete ve yaptıkları işe kendilerini adanmaları beklenen, üzerinde çalıştıkları işin kalitesini garantileyebilmek için özerk çalışan ancak daha fazla sorumluluk alan, işle iş-dışı alan arasında ayırım yap(a)mayan bilgi işçileri her ne kadar mavi ya da beyaz yakalılara göre çok daha yüksek ücretlere ve yan haklara sahip olsalar da karşılığında çok fazla şey vermektedirler. Kendi kendilerini, beyinlerini, duygularını kârlılık ve verimlilik hedefleri doğrultusunda yönetmeleri beklenen bu çalışanlar, görüştüğüm kişilerden birinin ifadesiyle aldıkları ücret karşılığında “ruhlarını satmaktadır” (Yılmaz-Şener, 2016: 230- 231).

Yılmaz-Şener’in ortaya koymuş olduğu gibi, dijital oyun geliştiricileri de dâhil edebileceğimiz bilgi işçileri, görece ayrıcalıklı bir çalışan tipi olarak düşünülse de iş-yaşam dengelerinin ve maddi güvencelerinin olmamasının işaret ettiği üzere, bir tür sömürü ile karşı karşıyadırlar (2016: 231). Emek sürecinin, geleneksel iş ortamından gerek evden çalışma gerekse işe evde devam etme biçiminde evlere taşınan ve mesai

saatlerinden taşarak 7/24 zamana yayılmasıyla bozulan iş-yaşam dengesi ve güvencesizlik, beraberinde prekaryalaşmayı getirmektedir. Yaratıcı emeğin önemli bir bileşeni olarak işe kendini adama ve kendini gerçekleştirme motivasyonuyla çalışma, bu noktada ortaya çıkan ve yalnız iktisadi değil, insanların bedenini ve zihnini, karakterini hedef alan sömürüyü meşrulaştırmaktadır. Weeks'in deyişiyle, çalışanlardan sanayi dönemi fabrikalarında tipik olarak talep edilen el emeğinden daha fazlası, kafa ve yürek emeği istenmektedir. Kapitalizm; işçilerin, hayatlarının merkezi ve kendinde bir amaç olarak çalışmaya kendilerini adamaya istekli olmalarına ihtiyaç duyar. Bunun için de fedakârlık ve boyun eğmeden daha fazlasını, emekçilerin yaratıcılıklarının, ilişkisel ve duygulanımsal kapasitelerinin katılımını sağlamayı amaçlar. Dolayısıyla, otoriteye itaat yerine dijital oyun endüstrisinde oyunu ve oyun yapmayı sevmek, kendini adamak biçiminde görünür olan bağlılıklar ve belirli bir perspektifin benimsenmesi takdir edilir. Bu anlamda itaatkâr ve disiplinli çalışmadan ziyade artık esneklik, uyum sağlayabilme ve inovasyon talep edilmektedir (Weeks, 2014: 101).

Talep edilen çalışma ve iş-yaşam dengesinin bozulması, aynı zamanda oyun endüstrisinde çeşitliliği engelleyen bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Kerr, 2017: 98). Özellikle heteroseksüel ailede inatla sürüp giden toplumsal cinsiyete dayalı iş bölümü ya da tek ebeveynliğin zorluklarını (Weeks, 2014: 203) düşündüğümüzde, kadınların ve iş dışında bir hayatı olan, kendini işe adamayı ya da kendini çalışma ile gerçekleştirmeyi reddeden bireylerin endüstriye girmeleri zorlaşmaktadır ve mevcut konumları da daha güvencesiz bir hal almaktadır (Duffy 2016, McRobbie 2016).

Kerr, kadın çalışanların çekirdek geliştirici ekipten ziyade yardımcı pozisyonlarda bulunurken; endüstrinin genç, erkek, beyaz heteroseksüeller tarafından domine edildiğini belirterek, oyun endüstrisinde istihdamın son derece belirsiz, eşitsiz ve çeşitlilikten yoksun olduğunu altını çizmiştir (2017: 192- 193). Katılımcılar, oyun endüstrisinde

herhangi bir şekilde cinsiyet ayrımcılığına şahit olduklarını ya da deneyimlediklerini dile getirmemişlerdir.⁴⁷ Fakat daha önce sözü edilen çalışma saatleri dışında kalan (şirket içi, profesyonel, uluslararası) etkinliklerin ya da esnek ve uzun çalışma saatlerinin, çocuk sahibi olan ve/veya ailedeki eşitsiz iş bölümünü deneyimleyen kadınlar için sınırlılıklar ve zorluklar yaratması beklenebilir -ki yarattığı nadiren de olsa dile getirilmiştir. Örneğin, bebeği olan bir annenin sözü edilen etkinliklere katılabilmemesinin ne kadar güç olacağını tahmin etmek zor olmayacaktır. Ancak bir baba için çoğunlukla aynı durum toplumsal cinsiyete dayalı iş bölümü nedeniyle sorun teşkil etmemektedir. Dolayısıyla kadınların oyun endüstrisinde nasıl var olacağı, oyun ekosistemine nasıl uyumlanacağı, yalnız etkinlikler değil, uzun ve esnek çalışma saatleri, güvencesiz çalışma da göz önünde bulundurulduğunda, benzer çalışma koşullarına sahip tüm yaratıcı endüstriler genelinde önemli bir soru işaretini ortaya çıkarmaktadır. Fakat geliştiricilerin çoğunun erkek olması, ekosistemde bunun bir problem olarak görünürlüğünün önüne geçmektedir.

Dijital oyun ekosisteminde çeşitliliğin önündeki diğer bir engel de “gamer/oyuncu” olmak ile ilişkilendirilen etiket veya oyunlara yönelik tutkunun, işe alımlarda ve iş ilanlarında önemli rol oynamasıdır (Kerr, 2017: 98- 99). Oyun endüstrisindeki iş ilanları ve işe alımlarda, tutkunun oyun bilgisiyle sıkça bir arada kullanıldığı görülmektedir (Kerr & Kelleher, 2015: 185). Görüşmecilerin çalışma ortamıyla ilgili sık sık “aile”, “sıcaklık” gibi sözcükleri kullanmaları dikkat çekicidir. Tıpkı aile içinde olduğu gibi, çalışma ortamında da rahat iletişim kurulabilecek, “uyumlu” çalışanlar olması beklenmektedir. Bu nedenle oyun şirketlerinde, oyuncu olmak, oyunu sevmek başta olmak üzere belirli bir özelliğin tercih edildiği görülür. Aşağıda örnek bir iş ilanına yer verilmiştir (Bknz: Resim 9):

⁴⁷ Ancak, “insan” yerine “adam” sözcüğünün sık sık kullanılmasıyla okuyucunun da dikkatini çekeceği üzere, katılımcıların zaman zaman eril bir dil kullandıkları görülmektedir.

- Oyun sektörüne acayip ilgim var.
- C#, Java, C++, Swift dilleri hakkında bilgi sahibiyim.
- Unity 3D oyun motorunu biliyorum. (Ya da öğrenmek istiyorum!)
- Android veya iOS uygulaması geliştirmek istiyorum.
- Yazılımda küçük hilelerle hızlı çözümler üretirim.
- Kendimden motivasyonluyum.
- Ofis ortamına uyumluyum, esprilerinize gülerim, kendim de 3-5 tane patlatırım.”

Resim 9: İş İlanı

Örnek ilanda esnek, eğlenceli bir çalışma ortamına ve kültürüne uyum sağlayabilmenin yanında “kendinden motivasyonlu”, problem çözme becerisi olan, öğrenmeye hevesli ve oyuna ilgili olmak aranan nitelikler arasında sıralanmaktadır. Bu durum, kendini tutkulu birer oyuncu olarak görmeyenleri dışarıda bırakmakta ve iş-oyun arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. İşyerindeki kurumsal kültürün, iş-yaşam dengesini ve çeşitliliği gözetmesinin dijital oyun ekosisteminin bütünü açısından taşıdığı önem de böylece açığa çıkar (Bknz: Consalvo 2011, O'Donnell 2012, Kerr 2017).

Görüldüğü üzere dijital oyun sektörüne giriş, kendini adamanın yanında, oyuncu etiketi, oyunu sevmek gibi özellikleri de gerektirmektedir. Daha geniş bir perspektiften bakarsak, teşvik edildiğimiz şey, niteliklerle dolu bir hayattır (Weeks, 2014: 310). Bu nitelikler ise doğrudan neoliberal ilkelere işaret eder. Bir bakıma; neoliberalleşmenin, Batı'ya kıyasla tam olarak yerleşik bir hal almadığı Türkiye'de, dijital oyun geliştiriciler ve oyun ekosistemindeki çalışma kültürü tarafından son derece içselleştirmiş olması dikkat çekicidir. Buradan hareketle, duygusal bağlanmayı sağlayan farklı kültür ve coğrafyalarda endüstrinin yapısına ek olarak, deneyimlerin ve çalışma kültürünün de çeşitlendiği söylenebilir.

Örneğin Fung (2016b: 200- 201), yaratıcılığı odağa alan araştırmaların etnosentrik sınırlar taşıdığını ve Batı'nın kavramlarının Güneydoğu Asya için uygun olmadığını

ortaya koymaktadır. Çin, Güney Kore, Malezya, Singapur ve Vietnam’da oyun endüstrisinde çalışanların değer ve tutumlarını araştıran Fung, Asya bölgesinde çalışanların davranış, tutum ve çalışma koşullarının farklılaştığını belirtmiştir.⁴⁸ Fung’a göre (2016b: 206- 207), Asya’da devletin yaratıcı emeği eğitmek ve güçlendirmek için aktif bir rol oynuyor oluşu, çalışanların da devlet tarafından belirlenen, kontrol edilen değerler ve dünya görüşüne bağlı kalmasına neden olmaktadır.

Fung’un da altını çizmiş olduğu gibi, kurumsal düzlemde yaratıcı endüstrilere ilişkin özellikler; yordam bilgisini, tutumları ve ihtiyaç duyulan yaratıcılık türünü biçimlendirmektedir. Dolayısıyla kapitalist süreç içerisinde, yaratıcı endüstrilerde çalışanlar, bu kurum ve şirketlerin kendilerine atfettikleri rolleri ve normları içselleştirmektedirler. Yani, içinde bulunulan politik iklimden çalışma ortamına, çok uluslu şirketlerden büyük ve orta ölçekli kurumlara kadar pek çok faktör, yaratıcı ve kültürel emek sürecinde belirli bir atmosfer yaratarak, yaşam biçimini, değerleri, motivasyonları ve hatta politik ideolojileri şekillendirmektedir. Kısacası; yaratıcılık, yenilikçilik ve çeşitliliğe dair tutumlar; finansal nedenlerin yanında, söz konusu atmosferden de etkilenir (Fung, 2016b: 207).

Florida’nın söylediği gibi yaratıcı endüstrilerin kültürel çeşitliliği ve toplumsal katılımı teşvik etme amacını düşünürsek, Fung, Asya’da temel koşulların bu anlamda bağımlı ve ikincil pozisyonda olduğunu ve yaratıcılığın ulusötesi şirketlere göre çeşitlilik gösterdiğini belirtir. Kültürel politikalar rejime, bölgesel ekonomiye ve yaratıcı endüstrilerin bölgedeki göreceli rekabetine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu nedenle, küresel hiyerarşinin yanı sıra ulusal ve bölgesel değişkenlerin de önemi göz

⁴⁸ Bunun için Fung (2016b: 201), yaratıcı emek üzerine alternatif bir yaklaşım önerir ve üç farklı kültürel emek modu teorize eder: Kore’de kendi girişimciliklerini geliştiren yenilikçi “progresif artistler”, Güneydoğu Asya’da Batı’daki devlerin kolları olan “yetenekli ve uyumlular”, Çin’de ise “hoşnut burjuvazi” olarak tanımladığı yetenekli ama devlet sansürü altında daha az yetenekli olan çalışan grupları tanımlanır.

önünde bulundurulmalıdır. Çin ve Kore örneğinde; yaratıcı endüstrilerin gelişimi, üretilen ürünün içeriği ve ihraç edilen ürünler, ulusal politikalar ile belirlenmektedir (Fung, 2016b: 213).

Başka bir araştırmada da özerklik ve kendini gerçekleştirme üzerinden, Batılı yaratıcı emeğin neoliberal formunun Çin'den farklı olduğu ortaya konulmaktadır (Lin, 2019). Devlet ideolojisi, ekonomik, kültürel ve toplumsal politikalar; yaratıcı endüstrilerdeki yapılanmaya ek olarak çalışma kültürünü, çalışanların yaratıcılık, özerklik ve kendini gerçekleştirme algısını da biçimlendirmektedir. Çin örneğinden, devletin sahip olduğu ve Çin'deki en güçlü aktörler olan kültürel ve yaratıcı girişimlerin; belirli bir iş organizasyonu biçimi ortaya çıkardığı ve çalışanların öznellikleri üzerinde işlev gördüğü anlaşılmaktadır (Lin, 2019: 54- 55). Devletle ilişkili bir sorumluluk duyulması, içeriğin propaganda amacı güderek üretilmesi, devlete ilişkin denetim ve gözetim mekanizmaları yaratıcı üretimde sözü edilen özerklik ve kendini gerçekleştirme ile çeliştiğinden, çalışma kültürü, çalışanların motivasyonları, işten beklentileri gibi öznel algı ve tutumları da dönüşmektedir (Lin 2019, Fung 2016b). Buna bağlı olarak, Türkiye'deki kendi kendine öğrenme sürecinden farklı biçimde, Çin'de yaratıcı endüstriler kapsamında çalışanların devlet eliyle yetişmesi nedeniyle yordam bilgisinin belirli bir çizgide hem ulusal hem de küresel boyutta aktarılması (işgücünün ihraç edilmesi) ve işe alım sürecinde devletin oynadığı rol de sansür ve prekaryalaşma bağlamında çalışma kültürünü ve çalışanların özneliğini etkilemektedir (Keane, 2016: 216).

Asya'daki örneklerden de yola çıkarak, yaratıcı endüstrilerde özellikle ekonomik bağlamdaki küresel yapılanmanın yanında, ulusal ve bölgesel politikaların ve kültürel faktörlerin dijital oyun ekosistemindeki yaratıcı emek sürecini, çalışma kültürünü ve çalışanların öznelliklerini biçimlendirdiği söylenebilir. Türkiye'nin, dijital oyun endüstrisi özelinde, bu anlamda Batı'ya daha yakın bir çalışma kültürüne sahip olduğu

anlaşmaktadır. Dijital oyun geliştiricilerin kamusallaşmaya ve güvence ile sendikalaşma başta olmak üzere kolektif harekete yönelik olumsuz ya da ümitsiz tutumları kayda değer bir seviyededir. Bu anlamda çalışma kültürünün, belirsizliğin ve güvencesizliğin içselleştirildiği, sermayeyi, kapitalist sistemi dışsallaştırmış yoğun bir bireyselleşme odağında yapılandığı açığa çıkmaktadır.

Bireyselleşmenin çalışma kültürünün odağına yerleşmesi ve çalışma kültürünün de bireyselleştirici bir söyleme dönüşmesiyle; bireyin ekonomik başarısı ya da başarı eksikliği, kendisine bağlı, onun karakterinin yansıması ve bir kolektifin sorumluluğu olarak görülebilecek şeyler de her bireyin görevi haline gelir (Weeks, 2014: 78). Bireyselleşmiş çalışma pratiği ve özerklik, insan karakterinin bir niteliği haline gelirken; çalışma, bireysel deneyim ve sorumluluk alanı olarak düşünülür. Bu anlamda kurumsal destekten kaçınma ve yapısal süreçlerin örtbas edilmesi söz konusu olur ve nihayetinde bireyselleşme, eşitsizliği meşrulaştırmaya ve preker çalışma koşullarının içselleştirilmesiyle sömürüyü gerekçelendirmeye hizmet eder (Weeks, 2014: 78- 79). Çalışma kültüründeki idari söylemler ve stratejiler de bu bağlamda kolayca örgütlenebilir ve hayat, çalışmaya karşı olmaktan çok onun hegemonyası için ileri bir temel işleve dönüşür (Weeks, 2014: 308).

Çalışmayı seçmek, istenildiği için çalışmak, bireylerin kendi yaşamları üzerinde kontrol sahibi oldukları düşüncesine işaret eder. Bu da başarısızlığın, yetersizliği, bireyin kendisinden kaynaklandığı algısını doğurmakta ve kapitalizmin eşitsizliklerini gizlemeye ve meşrulaştırmaya yarar. Özerk çalışmadan da beslenen bireyselleşme, bireyin kendi kendisinin girişimcisi olmaları, aynı zamanda kolektif hareketin önündeki bir engeldir. Geliştiricilerin kendilerini işçi olarak görmemelerinin, sendikaların ya da sendika üyeliğinin bir ihtiyaç olarak algılanmamasının bir sebebi de budur. Dayanışma ve kolektivitinin hem oyun geliştirme sürecindeki hem de oyun ekosistemindeki belirgin

önemine karşın; Bulut'un araştırmasının da desteklediği gibi, oyun geliştiriciler kolektif eylemi mevcut koşullara alternatif olarak kavramsallaştırmaya hazır değillerdir ve politik örgütlenmeyle ilişkilenecek konusunda isteksizdirler (Bulut, 2014: 205).

Geliştiriciler açısından bireyselleşmeyi merkeze alan çalışma kültürü, ekosistemdeki kolektiviteleri ve çalışma hayatı dışında bir hayatı yeniden kurmak (Weeks, 2014: 56) ve isteyebileceğimiz bir hayatı kucaklamak (Weeks, 2014: 310) için adım atmayı engeller. Bu araştırmanın sonlarına doğru gelirken, katılımcıların ikisinin oyun sektöründen (biri yurtdışına giderek) ayrıldığını, birinin de (daha önce söz edildiği gibi) işten çıkarıldığını ve şu an çalışmadığını belirtmek önemli görünmektedir. Geliştiricilerin düzenli ve stabil yaşam koşullarına ihtiyaç duydukları oranda dijital oyun endüstrisini terk etmeye başladıkları söylenebilir. Buna paralel olarak, bireyselleşmenin ve belirsizliğin önemli rol oynadığı gözlemlenen hayal kırıklığı duygusunun geliştiricilerde giderek yoğunlaştığı düşünülmektedir. Yaratıcı emeğin esneklik, güvencesizlik ve bireyselleşme etrafındaki örgütlenişi, niteliği ve motivasyon kaynakları, oyun geliştiricilerin hayatında kaygan bir zemin oluşturmaktadır. Başka bir deyişle; çalışmanın umut emeğine, öznelliklere ve yaşamın tümüne dayanması, beraberinde yalnızlaşma, mutsuzluk ve hayal kırıklığı riskini de getirmektedir.

SONUÇ

Bu arařtırmada, Trkiye'deki dijital oyun geliřtiricilerin yaratıcı emek sreçleri anlařılmaya çalıřılmıř ve kapitalizm ve neoliberal dnřm ekseninde, geliřtiricilerin çalıřma pratikleriyle, yařamları ve znellikleriyle nasıl iliřkilendięi analiz edilmiřtir. Bunun iin, dijital oyun endstrisinde çalıřanların, emek sreçlerindeki deneyimlerine, endstriye, kendi emek sreçlerine ve oyuna iliřkin yaklařımlarına, grřlerine bařvurulmuřtur. Katılımcıların znel deneyim ve grřlerinden beslenen bu arařtırmada emek rejimlerindeki dnřm ve neoliberal ilkelerin oyun geliřtiricilerin yaratıcı emeklerindeki grntlerini ortaya ıkarmak amalanmaktadır. Bu aıdan arařtırma, yaratıcı endstriler terimini eleřtirel bir yaklařımla ele alan, eleřtirel bir etnografi olarak deęerlendirilebilir.

Yaratıcı endstrilerde genel olarak uygulanan esnek çalıřma, hiyerarřinin grnr olmadığı iletiřim ve iřleyiřin olduęu eęlenceli, aık ofisler ve grece zerk çalıřma gibi faktrler, çalıřanlara kendini zgr hissettirmektedir. Katılımcılar da bu baęlamda yaratıcı endstrilerin iinde oldukları iin kendilerini řanslı ve ayrıcalıklı hissettiklerini ifade etmiřlerdir. Bu tarz retim sreçlerini ieren "yaratıcı iřler" çoęunlukla çekici bulunmakla beraber, çalıřanların para kazanmak ya da geimini saęlamaktan ziyade kendini gerekleřtirme ve geliřtirme motivasyonundan beslenmektedir. Bu nedenle çalıřanlar, iř dolayımıyla bir bakıma kendi varoluřlarını yeniden retmekte, kendilerini gerekleřtirmektedirler.

Arařtırmaya katılan dijital oyun geliřtiriciler, belirli bir zaman ve mekna hapsedilen, rutine dayalı cretli emeęi "alıřma" olarak nitelerken; kendi emek sreçlerini de ieren biliřsel, zihinsel nitelikli, esnek ve yaratıcı cretli emeęi ise yalnızca kltrel ve yaratıcı metayı (dijital oyunu) deęil, aynı zamanda kendilerini de yeniden rettikleri iin alıřma olarak grmezler. Dolayısıyla dijital oyun geliřtirmek, hayatın tm zaman ve meknını

kapsayan, geliştiricilerin kimlik ve varoluşlarını niteleyen bir yaratıcı emek süreci biçiminde ifade edilmektedir. Bu araştırma, yaratıcı emek sürecine ve emeğin öznesine yakından bakarak, sözü edilen emek süreçlerine gömülü koşulları ve bunların sonuçlarını toplumsal, kültürel ve ekonomik politik bağlamda tartışmaya açmayı hedefler.

Dijital Oyun Geliştiricilerin Emek Süreçlerini Niteleyen Etmenler

Araştırmanın sonucunda, dijital oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine bakış açılarını, algı ve tutumlarını biçimlendiren, (1) yaratıcı nitelik, (2) oyun ve (3) dijital oyun ekosistemi başlıkları altında toplayabileceğimiz üç temel etmenden söz etmek mümkündür.

1. Yaratıcı nitelik: Oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine yönelik algılarını biçimlendiren etmenlerden biri, emek süreçlerinin yaratıcı niteliğidir. Önceleri sanat eseri ve sanatçı ile özdeşleşen yaratıcılık kavramının 1980'lerden sonra farklı bağlam ve referanslar doğrultusunda kullanılmaya başlanması tesadüfi değildir. 20. Yüzyılın son çeyreğinde kapitalizmin küreselleşme ve teknolojik gelişmeler odağındaki dönüşümüyle yükselişe geçen neoliberalizm, sermayenin ve emeğin bilişsel niteliğinin yüceltilmesi veya 1990 yılında yaratıcı endüstriler teriminin gündeme gelmesi de buna paralel olarak düşünülebilir. Söz konusu dönüşümün, merkezinde duran yaratıcı emeğin öznesine ne yaptığına, ne tür bir etkileşimi açığa çıkardığına odaklanan bu araştırmanın ikinci bölümünde açıklandığı üzere, emek kavramı, sanayi devrimindeki (ücretli, üretken) çalışma ile eş anlamlı halinden, boş zaman-çalışma zamanı ve kamusal-özel alan ayrımlarının bulanıklaşmasıyla, farklı türler, görünümler ve anlamlar (duygulanımsal emek, dijital emek, umut emeği gibi) kazanmıştır. Araştırmanın ortaya koymuş olduğu üzere, dijital oyun geliştiriciler emek kavramını genellikle işyerinde ve mesai saatleri içerisinde gerçekleşen ücretli çalışma olarak değerlendirmektedirler. Yani kendi kendine öğrenme süreci, iş dışındaki projeler ve bazen freelance işler çalışma olarak

görülmüdüğünden, maddi karşılık beklenen bir ücretli emek olarak da algılanmaz. Çalışma ve boş zaman ayırımının bulanıklaşmasının arkasında yatan öznel koşullar da buradan temellenir. Çalışma zamanı, mesai saatlerine eşlenir, fakat bunun dışındaki kendi kendine öğrenme ve kendini geliştirmenin emek zamanı, boş zamanı ele geçirir. Buradaki en önemli nokta, boş zamandaki bu emeğin; endüstrideki istihdamın ve kariyer gelişiminin hem olasılığı hem de sürdürülebilirliği için vazgeçilemez olmasıdır. Yani, işverene/şirkete (sermayeye ve artı-değer elde edilmesine) değil, öznenin kendi çıkarına ve gelişimine⁴⁹ hizmet ettiği savlanan bu emek, dijital oyun geliştiriciler tarafından gönüllü bir tercih olarak algılansa da; ücretli emeğin/çalışmanın vazgeçilmez bir parçasıdır.

Geliştiricilerin çoğu, bazen sanatsal anlamda bazen de problem çözme ya da yeni, alternatif yollar, yöntemler geliştirme anlamında yaratıcılıklarını kullandıklarını ve yaptıkları iş açısından bunun önemli olduğunu belirtmişlerdir. Yaratıcı emek, çalışanın ikâme edilebilirliğinin görece zor olması, emek sürecinde çalışanların görece özerk olmaları ve yaratıcı düşünmeye ihtiyacının olması nedeniyle kol emeğinden daha üstün olarak algılanmaktadır. Ancak yakından bakıldığında, yaratıcı emeğin, kol emeğine giderek benzemeye başladığı dikkat çeker. Aradaki farkın kapandığı durumlar şöyle ifade edilmiştir: fazla mesaiye kaldıkları, çok yoğun çalıştıkları, yaratıcı fikir üretme aşamasına dâhil ol(a)madıkları, kendi fikirlerinin önemsenmediğini hissettikleri, hoşlanmadıkları bir projede çalıştıkları, parça başı iş yaptıkları, aynı işi sürekli yaptıkları ya da istedikleri yöntemle yapamadıkları ve üretim sürecinin fazla uzadığı durumlardır. Böylesi zamanlarda katılımcılar, motivasyonlarını kaybettiklerini, sıkıldıklarını ve kendilerini işçi gibi hissettiklerini söylemektedirler. Geliştiricilerin bahsettikleri bu durumlar aslında yaratma'dan üretme'ye bir kaymanın yaşandığı, çalışanların da üretim nesnesi ve süreci üzerindeki kontrollerini kaybettikleri noktalara tekabül eder. Özellikle büyük ölçekli

⁴⁹ Ashton'ın (2011) benliğin yükseltilmesi (upgrading the self) terimi de bunu açıklamaktadır.

oyun şirketlerinde çalışan geliştiriciler için emeğin bu bağlamda yaratıcı niteliğini kaybetmesi daha görünür hale gelmektedir. Geliştirici emeğinin yaratıcı niteliğini kaybetmesinde, oyun teknolojilerinin gelişimi de rol oynamaktadır.

Yaratma, dijital oyunun sanatsal niteliğinden de beslenir. Oyunun sanatsal niteliği arttıkça, çalışma pratikleri kendini gerçekleştirme ve ifade etme biçimi olarak ortaya çıkar ve geliştiricilerin çalışmaya yönelik tutumları da bu ekseninde dönüşerek daha fazla gönüllü ve öznel bir nitelik kazanır. Ancak, oyun üretim sürecinin rutinleşmesi hem oyundan sanatsal niteliği hem de geliştiriciden sanatçı vasfını koparmaktadır. Geliştiriciler, üretim sürecine kendilerinden bir şey katamadıklarında, kendilerini daha çok zanaatkâr olarak görmekte, (başta eğlenceli bir boş zaman aktivitesine yakın görülen) işten aldıkları haz azalmakta ve yapılan iş, sıradan ve gerçek bir iş olarak görülmeye başlamaktadır.

2. Oyun: Oyun, kültürel ve toplumsal bir olgu olarak, dijital oyun da bilişsel ve yaratıcı niteliği ile, dijital oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerine ilişkin algılarının, çalışma pratiklerinin ve dijital oyun ekosisteminin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Dijital oyunlar ile oyun geliştiricilerin emek süreçleri arasındaki köprüyü ilk olarak oyun oynama ve geliştirmenin motivasyonları üzerinden kurabiliriz. Buna göre, oyun, mücadele ve oyun evreninin bir parçası olma motivasyonu ile oynanırken, oyun geliştirme de yine mücadele ve oyun ekosisteminin bir parçası olma motivasyonundan beslenmektedir. Ek olarak katılımcılar, emeklerinin görünür olması anlamına geldiği için, geliştirdikleri oyunun beğenilmesini ve hızlı geri bildirim alabilmeyi de motivasyon kaynakları arasında sıralamaktadırlar. Mücadele faktörü aynı zamanda oyunun hem oynanmasından hem de geliştirilmesinden alınan ortak hazzı tanımlar. Diğer taraftan oyunun oynamak ile geliştirmek; tercih edilen oyun türleri ve geliştirmenin teknik ve iktisadi kaygılar taşıması noktasında farklılaşmaktadır. Buna bağlı olarak geliştiricilerin

benliklerinin bir parçası olan ve geliştirici kimliğini besleyen oyuncu kimlikleriyle büyüleyici buldukları oyun, üretim aşamasında bu özelliğini yitirmeye başlamaktadır.

Oyun ve yaratıcı emek arasındaki bir diğer köprü, bunların bileşenlerinde kurulabilir. Tezin birinci bölümünde açıklanan, dijital oyunların özgürlük, düzen, gerilim ve haz olarak sıralanan özelliklerini, bileşenlerini ve boyutlarını, dijital oyun ekosistemi ve yaratıcı emeğin nitelikleriyle birlikte ele aldığımızda, önemli kesişim noktaları açığa çıkmaktadır. İlk olarak, oyun oynamanın isteğe bağlı ve gönüllü bir eylem olduğunu niteleyen **özgürlük** bileşeni, oyun geliştirmenin (en önemli motivasyonunun “oyunu, işi sevmek”, tutku, pes etmemek gibi ifadelerde ortaya çıktığı üzere) gönüllülük içermesiyle ilişkilendirilebilir. Oyuncu nasıl ki istediği sürece oyun evreninde varlığını sürdürüyorsa, oyun geliştirici de oyun ekosistemindeki varlığını, istemeye, sevmeye borçludur. Bu da yaratıcı emek sürecindeki duygulanımsal bağdan kaynaklanan gönüllülük boyutuna tekabül etmektedir. Yaratıcı emek, kişinin, üretim sürecine kendi karakteri ve özgünlüğünden, gönüllü bir boyut eklediği, üretim süreci veya ürün ile farklı bağlam ve seviyelerde duygusal bir bağ kurduğu bir emek sürecidir. Yaratıcı emek sürecindeki bu öznel ve duygusal ilişkilenebilirlik olarak, motivasyon kaynağı ve kazanç; yapılan işe yönelik tutku, sevgi, haz ve kendini gerçekleştirme biçiminde açığa çıkmaktadır.

İkinci olarak, oyunun kendi evrenini yapılandıran belirli **düzen** ve kurallardan oluşması, dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürüne ve yaratıcı emeğe gömülü kabul edilen çalışma kültürü (esneklik, güvencesizlik, kendini adama) ile ilişkilendirilebilir. Nasıl ki oyunun düzen ve kuralları, oyuna gömülü ve oyunu oyun yapan bileşenleri oluşturuyorsa; esnek çalışma, güvencesizlik, risk alma ve kendini adama da yaratıcı emek sürecini içeren oyun ekosistemine gömülü kabul edilmektedir. Başka bir deyişle belirli koşullar, oyun üretim sürecine içkin kabul edilir ve bu koşulların olmadığı bir dijital oyun geliştirme pratiği çoğu zaman geliştiricilere mümkün görünmez. Aynı çerçevede oyun ve ciddiyet

ilişkinini de değerlendirmek mümkündür. Oyun; bir taraftan düzen ve kural itibariyle ciddi bir eylem, diğer taraftan iş/çalışma olmayan, boş zaman aktivitesi olması bağlamında özgürlük ve haz ile ilişkidir. Oyun geliştirmek de benzer şekilde bir iş olarak ciddi bir eylemi ifade etse de oyun geliştirme sürecindeki yaratıcı emek, katılımcılar için tam olarak bir işi veya çalışma pratiğini ifade etmek yerine, oyun oynama motivasyonlarına daha yakın biçimde, eğlenme, sosyalleşme aracı olarak da görülür. Böylece oyun ekosistemi bir nevi oyun evrenine dönüşmektedir. Oyun oynamanın ve geliştirmenin ikisi de zaman ve mekân bağlamında esnekleşir, iç içe geçer ve çalışma-boş zaman ve iş-eğlence ayrımı da giderek bulanıklaşır.

Oyunun üçüncü bileşeni olarak ifade edilen, oyunda sonuca ulaşma/başarma amacıyla gösterilen çaba, yani oyunun devamlılığını sağlayan **gerilim/kaos** ögesi ise; katılımcıların sık sık oyun geliştirme sürecinden aldıkları hazzı nitelemek amacıyla vurguladıkları “mücadele” (challenge) faktörüne tekabül etmektedir. Geliştiricilerin, emek süreçlerinde yaratıcılıklarını aktif olarak kullandıklarını söyledikleri durumlar da tam olarak, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerine başvurarak çeşitli gerilimlerle mücadele ettikleri noktalara denk düşer. Mücadele, geliştiricilerin hem oyuncu hem de geliştirici kimliklerinin önemli bir parçasıdır ve hem oynama hem de yapma sürecinde alınan hazla ve kendilerine yükledikleri (başarılı, yaratıcı, yenilikçi olmak gibi) niteliklerle ilişkilendirilir. Buna göre, iyi/başarılı bir geliştirici, yaratıcı, yenilikçi ve sıra dışı düşünebilendir. Tüm bu özellikler, ortaya çıkan gerilim/kaos anlarında, oyun geliştirme sürecinde karşılaşılan problemlere yönelik çözüm üretme kapasitesiyle birlikte değerlendirilir. Buna bağlı olarak da yaratıcı emeği niteleyen bireysel ve özerk üretim süreci açığa çıkar.

Oyuncunun ya da geliştiricinin, nihayetinde oyundakış ve üretimdeki gerilimi çözüme kavuşturması/sonlandırması, her iki süreci de keyifli kılan etmenlerden biridir. Diğer bir deyişle mücadele/gerilim, oyun oynamaktan alınan hazzı ortaya çıkaran bir faktör

olmakla beraber, derinlemesine görüşmeler, bunun aynı zamanda oyun geliştirme sürecindeki hazzın kaynağı olduğunu ortaya koymuştur. Bu noktada, oyunu niteleyen son bileşen, yani oyuncunun, oyunun kendisinden ya da oynama ediminden aldığı **haz** açığa çıkar. Birinci bölümde belirtildiği gibi oyundan alınan haz, kolektif bir bilinci paylaşmaktan, oyundaki anlatıdan ya da teknolojiyle kurulan ilişkiden kaynaklanabilir; ve oyuncu isteyerek oyuna katıldığı, oynama ediminden haz aldığı ve oyunsu tavrı koruduğu sürece oyuna katılımını devam ettirmektedir. Ekosistemdeki yaratıcı emek süreci de aynı şekilde, ortaklık ve benzerliklerle (belirli bir habitusun üretimi ve yeniden üretimiyle) ilişkilidir. Geliştiriciler, toplumsal köken ve sermaye türleri, beğenileri, tercihleri, dünya görüşü ve yaşam tarzı açısından çeşitli benzerlikler göstermektedirler. İşverenlerin, “anlaşabileceğimiz, iletişim kurabileceğimiz insanlarla çalışmayı tercih ediyoruz” ifadeleri de bu ortaklık ve benzerliklerin sürdürülebilirliği (habitusun yeniden üretimi) talebinden kaynaklanmaktadır.

Geliştiriciler; oyuncu etiketini, oyuna ve teknolojiye yönelik ilgiyi paylaştıkları gibi, oyun oynamaktan ve geliştirmekten keyif aldıkları için -ve keyif aldıkları sürece- oyun endüstrisinde çalışmaya devam ederler. Katılımcıların belirttiği üzere, yaptıkları işi maddi kazancı öncelikleyerek değil, sevdikleri için, kendini gerçekleştirme amacıyla yapmaktadırlar. Nihayetinde hem oyuna hem de oyun ekosistemine katılım, oyunsu tavrı içeren gönüllü bir nitelik taşımakta ve ortaklıklar/benzerlikler gösteren bir özelliğin paylaşımını içermektedir. Yani, oyun evreni içerisinde benzer deneyimlerin paylaşılması nasıl ki oyun oynamaktan alınan hazzın bir kaynağını ifade ediyorsa; oyun ekosisteminde ortak bir habitusun paylaşılması da oyun geliştirme işinden alınan hazzın kaynaklarından biridir.

3. Dijital Oyun Ekosistemi: Dijital oyun ekosistemi, yaratıcı emek sürecini ve geliştiricilerin kendi emek süreçlerine yönelik algılarını biçimlendiren bir diğer etmendir.

Oyun ekosisteminin bir parçası olmak, başka bir deyişle buradaki çalışma mekânları, zamanı, iş arkadaşları, iletişim biçimlerini içeren çalışma kültürü içerisinde bulunmak, oyun geliştiricilerin emek süreçlerini şekillendirmektedir.

Yaratıcı endüstrilerin ekonomik gelişime ve büyümeye katkısını ortaya koyan çalışmalar, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de özellikle son yıllarda artış göstermektedir. Yaratıcı endüstrilerin bölgesel, yerel, ulusal ve küresel bağlamda ekonomik ve kültürel katkısını açımlayan bu çalışmaların yanında, yaratıcı endüstrilerdeki emek süreçlerini tartışmaya açan araştırmalar da aynı oranda olmasa da gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Bu endüstrilerin Türkiye’de en genç üyesi olabilecek dijital oyun endüstrisi ve özellikle buradaki emek süreci üzerine yapılan araştırmalar son derece azdır. Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin henüz emekleme döneminde olması, bu araştırmaların sınırlılığını açıklayabileceği gibi, oyun endüstrisindeki emek süreçleri üzerine tartışmanın neden önemli olduğuna da işaret eder.

Türkiye’deki oyun şirketlerinin, insan kaynağının ve üniversitelerde ilgili programların fazla olmaması ya da devletin sektöre yönelik politikaları; Türkiye’deki oyun ekosistemini diğer coğrafyalardan farklılaştıran etmenler arasındadır. Bu araştırmanın ortaya koyduğu üzere söz konusu etmenler, Türkiye’deki dijital oyun endüstrisinde insan kaynağı ve yordam bilgisi (know-how) eksikliği gibi iki temel probleme yol açar. Yordam bilgisinin eksikliği, geliştiricileri kendi kendine öğrenme sürecine iterken, deneyimli insan kaynağı sıkıntısı da sektördeki rekabeti azaltır ve dayanışma ihtiyacını ve olanaklılığını arttırır. Diğer taraftan, yine aynı faktörlerin yadsınamaz etkisiyle, dijital oyun ekosisteminde kendini işe adamanın yapısal hale geldiği, bireyselleşmenin yoğunlaştığı ve geliştiricilerin giderek kendilerine, emek ve üretim sürecine ve üretimin nesnesine yabancılaştıkları görülmektedir.

ODTÜ Teknokent ve benzeri yaratıcı kümelenmeler, dijital oyun endüstrisinde ekonomik

avantajların yanında bir ekosistem yaratma konusunda, diğer bir deyişle belirli bir yaşam biçimini ve habitusu içermesi ve yeniden üretmesi bakımından önemli rol oynamaktadır. Dijital oyun stüdyoları ve geliştiriciler, böyle bir ekosistemden çeşitli biçimlerde faydalanmaktadır. Dijital oyun ekosistemi, bilginin üretilmesi, dolaşıma sokulması/paylaşılmasına ve insan sermayesi erişimine olanak sağlamaktadır. Böylece geliştiriciler farklı sermaye türlerini geliştirme fırsatı yakalayabilirler. Örneğin, ekosistemin varlığı, sosyal ve profesyonel bir ağ vesilesiyle toplumsal sermayelerini geliştirerek, istihdam seçenekleri oluşturmalarına ya da freelance iş bulmalarına katkı sağlar. Bu açıdan dolaylı olarak iktisadi sermayenin yaratılmasına da imkân tanıdığı söylenebilir. Ayrıca söz konusu ekosistem ve kümelenme, çeşitli etkinliklerden haberdar olma, katılım ya da üniversitelere yakınlık avantajı sayesinde yüksek lisans, doktora programlarına dâhil olarak kültürel sermaye gelişimine olanak sağlar. Fakat bu noktada ekosistemin varlığını, oyun geliştiricilerin sahip oldukları sermayenin nedeni olarak konumlandırmak eksik bir değerlendirme olacaktır. Öyle ki, ekosisteme dâhil olabilmek için geliştiricilerin ekosistemde değişim değeri olabilecek çeşitli sermaye türlerine hâlihazırda sahip olmaları beklenir. Dolayısıyla geliştirici ve ekosistem arasında çift yönlü bir besleme, etkileşim söz konusudur.

Aynı zamanda yaratıcı kümelenmenin ve içerisindeki oluşumların (ATOM gibi) olarak sağladığı ekosistemin varlığı, geliştiricilerin ve şirketlerin dayanışmasına zemin hazırlar. Ekosistem içindeki dayanışma, geliştiricilerin kendi kendine öğrenme süreçlerinde, oyun şirketlerinin ise üretim ve pazarlama faaliyetlerini düzenlemelerinde kolaylaştırıcı rol oynamaktadır. Türkiye özelinde endüstrideki ve ekosistemdeki dayanışma açısından rekabetin az olması ve ekosistemin varlığı, en önemli iki etmendir.

Diğer taraftan; üniversitelerin yerleşkesinde bulunan diğer kümelenmeler gibi, ODTÜ Teknokent ve içerisindeki bazı şirketler de belirli açılardan (paylaşım, erişim ve ulaşım

bağlamında) kapalılık sergilemektedir. Etkileşimi sınırlandıran bu kapalılık, dijital oyun ekosisteminin disiplinlerarası yapılanmasını, dayanışmayı, çeşitliliği ve öteki'ni içermeyi engeller. Geliştiricilerin genel olarak toplumsal ve politik meselelerle fazla ilişkileneceklerinin de işaret ettiği üzere, ekosistemin ve ekosistemdeki geliştirici öznelerin dışarıya kapalılığı ya da dışarıyla etkileşimin kısıtlılığı söz konusu olabilmektedir. Bu bağlamda ekosistem içerisinde oyun geliştirici ve oyuncu kimliğinin diğer toplumsal kimliklere göre baskın nitelikte olduğu görülür. Ekosistemin kapalılığının yarattığı “steril” ortam bu konuda açıkça rol oynamakta, belirli bir öznelliğin, kimliğin ve çalışma kültürünün oluşturulmasında ve yeniden üretilmesindeki en önemli etmen olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türkiye Dijital Oyun Ekosisteminde Çalışma Kültürü

Dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürü ve şirketlerin kurumsal ya da organizasyonel yapısı; politik iklim, ulusal, bölgesel ve küresel politikalar kadar öznellikleri biçimlendirmekte ve yeniden üretimin alanını oluşturmaktadır. Çalışma kültürü ve organizasyonel yapılanma, iş-yaşam dengesini gözeterek hem endüstrideki çeşitliliği arttırabilir hem de preker çalışma koşullarını iyileştirebilme olanağı taşır. Araştırmanın sahası özelinde, bu amaçlar doğrultusunda bir çalışma kültürü yaratmanın önünde bir engel görünmemektedir. Türkiye'nin bu anlamda devlet politikalarının dominasyonu bakımından Asya ülkelerinden daha şanslı olduğu söylenebilirken, endüstrideki çalışma kültürünün Batı'ya daha yakın olduğu anlaşılmaktadır.

Söz konusu çalışma kültürü, esnek ve görece özerk çalışma pratiği başta olmak üzere, belirsizliğin ve güvencesizliğin içselleştirildiği, hiyerarşinin görünmez olduğu yatay iletişimi ve sosyalleşmeye imkân tanıyan eğlenceli ve açık ofisleri içermektedir. Bir taraftan çalışanlar için “yaratıcı iş”leri çekici kılan bu faktörlerin, uzun vadeli sonuçları sorgulanabilir niteliktedir. İlk olarak, dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürü

yaratıcı, eğlenceli bir üretim süreci vadetmesine karşın, daha önce açıklandığı gibi giderek daha rutine dayalı işleri içermektedir. Geliştiricilerin, kendilerini ifade edebilecekleri bir yaratım sürecinden ziyade parça başı işlerin yapıldığı ve karar mekanizmalarında yer alamadıkları bir üretim sürecine doğru evrildikleri görülmektedir. Büyük ölçekli oyun şirketlerinde daha görünür hale gelen rutinleşme ve tekrara dayalı üretim, sanatsal niteliğin kaybı ve geliştiricilerin yaratıcı üretim sürecine dâhil olamamaları, yabancılaşmayı arttırmaktadır. Diğer yandan, geliştiriciler emeklerinin maddi karşılığını alamamayı kapitalist koşullarda hâlihazırda normal kabul etmekte ve bu konuda beklentilerini düşük tutarak umutsuz bir yaklaşım sergilemektedirler. Bu umutsuzlukla beraber geliştiricilerin sevgi ve tutkudan beslenen yaratıcı emeği, duygulanımsal ve görünmez bir niteliğe bürünür ve preker çalışma koşullarının, düşük ücretli/ ücretsiz çalışmanın önü açılır.

Diğer yandan, tüm oyun şirketlerinde uygulanmasa da dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürünün bir özelliği ise **esnek çalışma** saatleridir. Esnek çalışma saatleri, geliştiriciler açısından erken uyanamamak ya da gündelik işlerin organizasyonunu kolaylaştırması nedeniyle tercih edilmektedir. Fakat kimi geliştiriciler, sosyalleşmeye ve iş dışında bir hayatları olmasına engel olduğu için esnek çalışma saatlerini tercih etmediklerini belirtmişlerdir. Yöneticiler açısından ise esnek çalışma saatleri bazı şirketlerde yaratıcı üretim sürecini özgürleştirmek ve kısıtlamamak için gerekli görülürken, bazı yöneticiler tarafından üretim sürecindeki paylaşım, ortaklığa, bilgi ve fikir alışverişine ve disipline ket vurması nedeniyle faydalı görülmemektedir.

Araştırmanın bulguları, esnek çalışma saatlerinin yaratıcılığı besleyen bir faktör olmadığına işaret etmektedir. Yanı sıra, katılımcıların belirttiği gibi kolektif üretime katkı sağlamamakta, çalışanları öz-denetime iterek hem emek sürecini bireyselleştirmekte hem de iş-yaşam dengesinin bozulmasına sebep olmaktadır. Bu açıdan oyun geliştiriciler için

yaratıcılığı beslemek yerine yalnızlaşma ve strese yol açabilmektedir.

Bir katılımcının vurguladığı üzere, esnek çalışma saatleri çalışmayı daha **özerk** algılamaya elverişli olsa da rahatlıkla bir tür denetim ve gözetim mekanizmasına dönüşebilmektedir. Teknokent'teki dijital oyun ekosisteminde görünen en temel denetim mekanizması, ekosistemin kapalılığıyla da ilişkili olan kart/yüz okuma sistemleridir. Esnek çalışma saatleri, çalışanların bu sistemler aracılığıyla ölçülen azami çalışma saatlerini esnek biçimde doldurabilmeleri anlamına gelmektedir. Belirli durumlarda avantaj sağlasa da uzun vadede bu görece özerk çalışma pratiği, çalışanları öz-denetime iterek bireyselleştirmektedir. Yani iş tanımına ek olarak, sürekli ve yeniden işin organizasyonunu yapmakla, özel yaşamlarını da bu organizasyonla senkronize biçimde düzenlemekle yükümlü hale gelmektedirler. Bu özyönetim mekanizmasına bağlı olarak herhangi bir aksaklık veya problemin de sorumluluğunu bireysel olarak üstlendiklerinden, çalışanlar kendi kendilerini yönettikleri, disipline ettikleri, denetledikleri ve kontrol ettikleri bir sürecin içine girmiş olurlar. Başka bir deyişle bu özerklik ve esneklik, beraberinde birtakım sonuçları doğurur.

Geliştiricilerin iş-yaşam dengelerinin bozulması bunlardan biridir. Oyun geliştiricilerin, kendini işe adama, kendini sürekli olarak geliştirme, özdenetim ve özyönetim sorumluluğu, hâlihazırdaki iş yükü ve iş tanımına ek olarak hayatlarında belirgin bir stres yaratmaktadır. Oyun geliştiriciler, ortalama sekiz saatlik mesainin haricinde kendi kendine öğrenme ve kendini geliştirme amacıyla harcadıkları emek zamanıyla birlikte, günde 11 saatten fazla çalışmaktadırlar (Bknz: 3.2.2 & 3.2.3). Ayrıca ekstra iş yükünün olduğu periyotlarda (crunch time) bu süre büyük ölçüde uzamaktadır. Oyun endüstrisindeki çalışma kültürünün bir parçası haline gelen uzun çalışma saatleri, çalışanların iş-yaşam dengesini sekteye uğratarak kişisel ilişkileri ve ruh sağlığını etkilemektedir. Dijital oyun endüstrisindeki çalışma pratiklerini konu alan başka

etnografik arařtırmalar da, geliřtiricilerin yoęun olarak yařadıkları stres, baskı, hüsrân, hayal kırıklığı, yorgunluk gibi duyguların özel hayatlarını olumsuz etkiledięi ve yařam kalitesini düřürdüęü gibi oyuna yönelik sevgi ve tutkunun unutulmasına ve iřten ya da sektörden ayrılmaya yol açtıęını göstermektedir (Edholm, Lidström, Steghöfer & Burden 2017, de Peuter & Dyer-Witthoford 2005, Kerr 2011).

Katılımcıların sıklıkla vurguladıkları üzere oyun geliřtirmek, maddi kazançtan önce sevgi, tutku gibi motivasyonlarla yapılan, iř ya da çalıřmadan ziyade kendini geliřtirme ve gerçekleřtirme pratięi olarak görölmektedir. Özellikle emek zamanının önemli bir kısmı ve kendini geliřtirmenin aracı olan kendi kendine öęrenme sürecinde bu motivasyonlar ve fedakârlıklar daha görünür hale gelmektedir.⁵⁰ Yaratıcı emek sürecini niteleyen kendini gerçekleřtirme motivasyonundan temellenen ve teknolojik geliřmelere paralel olarak süreklilik gerektiren kendi kendine öęrenme sürecine baęlı olarak, geliřtiricilerin başarısının süreklilięi de garantilenebilir nitelikte deęildir. Bařka bir deyiřle, dijital oyunlar gibi geliřtiriciler de güncellenmeye, geliřmeye ihtiyaç duymaktadırlar (Ashton, 2011). Ancak kendini geliřtirme zamanı ve süreklilięinin istilacı bir yapıya bürünmesiyle, geliřtiriciler tarafından “aęır”, “yorucu”, “zor”, “uykusuz” süreçler olarak tanımlanmaktadır (Ashton, 2011).

Kendi kendine öęrenme süreciyle de derinleřen preker çalıřma kořullarını da göz önünde bulundurduęumuzda, oyun geliřtiricilerin zamanlarının çoęunu ve yařamlarını çalıřarak geçirdikleri, ancak sevdikleri iři yaptıklarından bunu çalıřma olarak deęerlendirmeyerek kendilerini geliřtirdikleri gerekçesiyle řikâyetçi olmadıkları görölmektedir. Yaratıcı

⁵⁰ Kendi kendine öęrenmenin, dijital oyun endüstrisinde üç temel metodu olduęu görölmektedir. İlki, internet dolayımıyla öęretici videolar ve çevrimiçi derslerin izlenmesi, ikincisi çeřitli kurslara katılma ve üçüncüsü ekosistem içerisindeki bilgi paylařımı yoluyla öęrenmedir. Bu metotlardan ilk ikisi tamamen bireysel çabaya dayanmakta, paylařım ise ekosistemin oynadıęı araçsal rolle kısmen kolaylařan dayanıřma tabanlı bir metot olduęundan didaktik bir öęrenmeden ziyade öęrenme için gereken ortam ve zeminin hazırlanmasını içermektedir. Her biri deneme-yanılma yöntemiyle geliřmektedir. Freelance çalıřma da buna fırsat tanıdıęından kendi kendi öęrenmeye kaynaklık eden pratiklerden biri olarak ifade edilmektedir.

endüstrilerdeki çalışma kültürü, bu söylemin temellerini sağlamlaştırır ve yeniden üretir. Bir yandan, oyun geliştirme işi teknolojik gelişmelere ve yaratıcılığa sıkı sıkıya bağlı olduğundan geliştiricilerin stabil olmayan bir çalışma ortamında uzun saatler çalışmaları yaygındır ve geliştiriciler açısından preker çalışma koşulları içselleştirilir ve meşrulaştırılır. Diğer yandan bu koşullar, geliştiricileri yalnızlaşma ve yabancılaşmaya sebep olarak sömürüye açık hale getirir. Aynı zamanda kolektif düşünce ve dayanışmayı sınırlandırır (Sezgin, 2018: 252).

İsveç'te oyun stüdyolarında yapılan bir araştırma, sektördeki çalışma kültüründe yapısal hale gelen fazla mesainin ya da fazla çalışmanın, geliştirilen ürüne, iş planına ve geliştiricilere faydasından çok zararı dokunduğunu ortaya koymaktadır (Edholm vd. 2017: 51). Başka bir deyişle, fazladan çalışma, temel olarak yönetimsel ya da organizasyonel eksiklikten kaynaklanan bir problem olarak karşımıza çıkar. Daha önemlisi, fazla ve uzun saatler çalışmanın oyun şirketlerinde yönetim tarafından dayatılmasından ziyade, çalışanların takım çalışmasına destek olma ve suçluluk duygusundan kaçınma motivasyonu, gönüllü bir hal aldığı görülmektedir (Edholm, vd. 2017: 50).

Dijital oyun stüdyolarında genellikle katı bir **hiyerarşik yapılanmanın** bulunmaması da neredeyse gönüllü bir hal alan sevgi motivasyonu, görece özerk çalışma pratiğini pekiştirmektedir. Çalışanlar ve yöneticiler arasında karşılıklı anlayışa dayalı, informal bir iletişim görülmektedir. Hiyerarşinin görünürlüğün ortadan kaldırılması, işçi-işveren ayrımını zorlaştırarak Tokumitsu'nun (2015) sözünü ettiği yükselme (social mobility) vaadini güçlendirmektedir.⁵¹ Böylece, ücretsiz ya da düşük ücretli çalışma da buradaki

⁵¹ Tokumitsu (2015) "sevdiğin işi yap" söyleminin, kendini gerçekleştirme, yükselme ve özerk çalışma vaatleriyle, yaratıcı emek sürecindeki sömürüyü görünmez kılmaya hizmet ettiğini belirtir. Kültürel sermaye birikimi için para harcanması, örtük biçimdeki denetim ve gözetim mekanizmalarına maruz kalma, sevginin ispatlanma yöntemi olarak ve yükselme umuduyla ücretsiz ya da düşük ücretli çalışmaya razı olunması ve uzun saatler çalışma, bu vaatler doğrultusunda yapılan fedakârlıklar arasında sıralanmaktadır.

kültürün bir parçası ve bir fedakârlık biçimi olarak içselleştirilir.

Diğer taraftan oyun ekosistemindeki çalışma kültürü, (büyük oranda iş-yaşam dengesinin yoksunluğuna bağlı olarak) kişisel ve profesyonel kimliklerin iç içe geçtiği, niteliklerle dolu bir hayatı betimler (Weeks, 2014). Görüşmecilerin oyun geliştiricilerden söz ederken kullandıkları, “doğru kişiler”, “sanatçı adam”, “akvaryum”, “kalıba sokulamayacak kişiler”, “oyunu seven, gönül veren” gibi ifadeler de spesifik bir grup insanı net biçimde tanımlamakta, belirli bir karakteri içerirken, diğerini/ötekini de dışarıda bırakmaktadır. Bu bağlamda oyuna yönelik tutku (oyuncu etiketi), geliştiricilerin iş-yaşam dengesinin bozulması ve kendini adama beklentisi, oyun ekosisteminde çeşitliliğin oluşturulmasının önündeki temel engelleri oluşturur (Kerr, 2017: 98- 99, Consalvo 2011, O’Donnell 2012).

Oyun ekosisteminde geliştiricilerden beklenen ve öznel bir karakteri betimleyen niteliklerin eksikliği, endüstride işten çıkarılmanın temel nedeni olarak ifade edilmektedir. Bu bağlamda uyum sağlayamama ya da şirketlerin küçülmeye gitmesi, istihdamı sona erdiren etmenler olarak sıralanmaktadır. Daha önce işten çıkarılma deneyimi olan geliştiriciler istihdam güvencesi konusunda daha temkinli olsalar da geliştiricilerin işsiz kalmaya ilişkin kaygıları bulunmamaktadır. İstihdam söz konusu olduğunda işverene ya da şirkete değil, kendi kültürel, toplumsal ve iktisadi sermaye birikimlerine yaslanan geliştiriciler, çalışma kültüründe yer alan güvencesizliği emek süreçlerinin bireyselleşmesiyle beraber içselleştirmiş durumdadırlar.

Genel olarak, dijital oyun ekosistemindeki çalışma kültürü, kendi kendinin girişimcisi olma halini yeniden üretmekte, sermayeyi, kapitalist sistemi dışallaştırarak bireyselleşmeyi yoğunlaştırmakta ve güvence ve sendikalaşma başta olmak üzere, kolektif harekete yönelik olumsuz ya da ümitsiz tutumları içermektedir. Ancak, *start-up*’lardan oluşan oyun stüdyolarının ekosistemdeki yoğunluğu ve endüstrinin genç olması nedeniyle, Türkiye’deki dijital oyun ekosisteminde yerleşik, yapılaşmış bir çalışma

kültürü ya da kurumsal kültür olduğunu söylemek zordur. Bu durum, Türkiye oyun endüstrisi için bir problem olarak tanımlanabilir. Fakat diğer bir perspektiften bakarsak, küçük ekipler ya da stüdyoların büyük ölçekli sermaye ve şirketlere oranla fazla olması, sektör içerisinde vahşi bir rekabetin önüne geçmektedir. Bu açıdan Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin, dayanışma tabanlı bir kültür ve ekosistem oluşturulabilmesi bağlamında avantajlı bir konumda olduğu da söylenebilir.

Bu noktada endüstrinin yapısını ve ekosistem içindeki kültürü belirleyen geliştiriciler ve -çoğu zaman bu geliştiriciler tarafından kurulmuş olan- oyun şirketlerinin iletişim ve yönetim stratejileri anahtar rol oynamaktadır. Araştırmada, büyük ölçekli şirketlerin işbirliğinin⁵² ve dernek, sendika gibi oluşumların alternatiflerinin geliştirilmesinin -ya da çalışanların çıkarlarını gözetecek biçimde işlevsellik kazanmalarının- dayanışmanın önündeki engellerin aşılması için etkili adımlar olabileceği saptanmıştır. Bu anlamda dayanışma ve ortak efor, geliştiricilerin yüklendiği bireysel çabayı kolektif hale getirmek ve ileride daha yıkıcı sonuçlar doğurması beklenen çalışma koşullarının iyileştirilmesi bakımından önem taşır (Sezgin, 2018: 252).

Aynı zamanda, tezin giriş bölümünde belirtildiği gibi, muhalif bir duruşun olanaklılığı açısından günümüzde hem dijital oyunlar hem de oyun geliştiriciler önemli ve değerli bir pozisyondadır. Dijital oyunun endüstriyel yapısı ve oyun geliştiricilerin sermayeleri, ortaya kültürel ve ekonomi-politik bir potansiyel çıkarmaktadır. Bu potansiyellerin değerlendirilebilmesi için ise geliştiricilerin toplum ve politikayla daha fazla ilişkilenebilirliği, kolektif bilinç ve dayanışmanın geliştirilmesi gerekliliği dikkat çeker.

⁵² Örneğin, bilgi paylaşımı ve üretimini, deneyimlerin aktarılmasını teşvik eden eğitimler, kolokyumlar, profesyonel etkinlikler düzenlenmesi, ortak projeler geliştirilmesi.

Neoliberal Özne ve Kapitalist Sömürü

Kapitalizm ve neoliberal ideolojiden beslenerek ekonominin, endüstri politikalarının alanından taşan yaratıcılık, inovasyon, girişimcilik kavramları; öznelere karakterini ve varoluş biçimini tanımlamaya başlamaktadır. Buna bağlı olarak, beceriler ve profesyonel başarılar, bireylerin kimliğini ve benliğini belirlemektedir. Dijital oyun endüstrisinde başarılı bir geliştirici olmak, oyunu, oyun geliştirmeyi sevmek, kendini geliştirmek, girişimci, yaratıcı, yenilikçi, risk alabilen, ileri görüşlü, kararlı, özgüvenli, sabırlı, bilgili ve oyun ekosistemiyle etkileşim içinde olabilmek ile bağdaştırılmaktadır. Geliştiricilerin yaratıcı emek sürecini şekillendiren, yeniden üreten ve öznellikleri tanımlayan neoliberal ilkeler; bireyleri bizzat kendinin girişimcisi ve yöneticisi olarak konumlandırmaktadır. Tüm bu nitelikler, kendini geliştirmekten, yönetmekten, motive etmekten tek başına sorumlu tutulan, bireyselleşmiş bir riski içselleştiren neoliberal öznenin yeniden üretimine işaret etmektedir.

Kendini “çalışma” dolayısıyla gerçekleştiren, işe adanmış, sermayeye ve kapitalizme türlü fedakârlıklarda bulunan, buna karşın sevgi, tutku gibi motivasyonlardan beslenerek maddi kazancı geri plana atan, güvencesizliği ve riski özümsemiş, bireyselleşmiş çalışanlar, tam olarak güncel kapitalizmin ihtiyaç duyduğu öznelere nitelemektedir. Böyle bir öznelliğin inşası, çalışmanın tutku ile nedensellik kazanması, kendini adanmış ve bireyselleşmiş, nihayetinde preker çalışma koşullarını, sınıfsal eşitsizlikleri görünmez kılmakta ve meşrulaştırmaktadır (Busso & Rivetti, 2014). Bu aynı zamanda toplumsal bağlamda hem bireysel hem de kolektif hareketi etkilemektedir.

Güvencesizlik çağı olarak da betimlenen günümüzde; işin, varoluşumuzu ve kimliğimizi tanımlayan yegâne faktör olması, son derece kaygan bir zemine işaret eder. Oyun geliştiriciler her ne kadar işsiz kalma kaygısı taşıyor olsalar da oyun endüstrisinde çalışmaktan duyulan hazzın tükenmesi ya da endüstriden çıkışın umutsuzluk ve hayal

kırıklığı ile bağlantılı olması da bunu gösterir. Söz konusu risk, preker çalışma koşullarıyla da ilişkili olarak, tekbaşinalık, yabancılaşma ve mutsuzluğu beraberinde getirmektedir. Oyun geliştiricilerin de -evlenmek, çocuk sahibi olmak ya da maddi kaynağa olan gereksinimin artması gibi- belirsizliğin getirdiği riskleri göze alamayacakları noktada sektörden ayrılmaları, bunun bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

Endüstride başarı veya başarısızlığın tüm sorumluluğunun kendisine yüklenmesi ve belirli karakteristik, öznel niteliklerin yüceltilmesi aracılığıyla derinleşen bireyselleşmenin, geliştiriciler açısından çeşitli kaygı mekanizmalarını (kendini suçlama), tükenmişlik hissini, yorgunluğu tetiklediği ve kendine vakit ayırma, sağlıklı beslenme, uyku ya da sosyalleşme konusunda problemlere yol açtığı görülmektedir. Bu durum da uzun vadede yalnızlaşma ve mutsuzluk hissine yol açar.⁵³ Diğer yandan, sözü edilen güvencesizliğin ve riskin meşrulaştığı bireyselleşmiş öznellik biçimi, sisteme ilişkin ekonomi-politik, kültürel ve toplumsal etmenleri dışarıda bırakarak eşitsizliği meşrulaştırmakta ve yeniden üretmektedir. Başka bir deyişle, sevilen iş için gereken fedakârlıkların yapılabilmesi ya da belirli risklerin alınabilmesinin ardında bireysel niteliklerden daha fazlası yatar.

Oyun geliştiricilerin toplumsal rol ve sınıfsal konumlarını anlamak adına benzerlik ve farklılıklarını, spesifik karakteristik ve konumlarını ortaya çıkarmak önemlidir (Garnham, 1983: 327). Örneğin, geliştiriciler her ne kadar 9/5 çalışmayı ve bürokrasiyi asla arzulamasalar da pek çoğu, kısmen güvenceli bir işi olan kamu personeli ebeveynlere sahiptir. Dolayısıyla sosyoekonomik ve kültürel açıdan Türkiye’de orta sınıf

⁵³ Aslı Vatansever ve Meral Gezici-Yalçın’ın (2016), yaratıcı emek sürecine dâhil edebileceğimiz akademisyenler ile yaptıkları bir çalışma, kendini adama, gönüllü kölelik ve bunun kader olduğu düşüncesinin mutsuzluk duygusunu beslediğini ortaya koymaktadır. Araştırmacılar, hâlihazırda var olan kişisel disiplin ve çilecilik ile mesleki özdeşleşme düzeyinin getirdiği gönüllü sömürülme eğilimine, rekabetin yarattığı kaygılar ve dile getirilemeyen sıkıntılarının birleşmesi de eklenince, ortaya tam bir “akademik sweatshop” görüntüsü çıktığını belirtmişlerdir (2016: 257).

diyebileceğimiz ailelerden geliyor olmak; teknoloji ile erken yaşta ilişkilenebilmelerine, merak ve yeteneklerinin ortaya çıkmasına ön ayak olmakla beraber, yetişkinlikte de belirsizlik ve güvencesizliği bir risk olarak karşılanabilir kılmaktadır. 90'lı yıllarda ve hatta 2000'lerin başında, Türkiye'de dijital oyun oynamak tek başına sınıfsal bir gösterge olarak kabul edilebilir. Araştırmanın katılımcıları da erken yaşlarda oyuna yönelik merak ve ilgi geliştirdiklerini, oyunları büyüleyici bulduklarını belirtmişlerdir. Bu durum, kariyerlerini de şekillendirmiş, yine çocuk yaşta ilk oyunlarını ya da programlarını yapmışlardır. Çocuklukta başlayan büyülenme, ilgi ve merak, oyun geliştirme emeğiyle kurulan duygusal bağın ve mesleğin romantikleştirilmesinin temeli olarak yorumlanabilir.

Geliştiriciler arasında oyun ile ilişkilenebilirlik biçimleri yoğun bir benzerlik gösterse de oyun endüstrisinde var olmak için yapılan fedakârlıkların boyutu, sahip olunan iktisadi sermayeye göre farklılaşmaktadır. Oyun ekosisteminde yer bulabilmek için genellikle kültürel ve sembolik sermayeye sahip olmak gerektiği belirtilmiştir. Daha önce bahsi geçen belirli nitelikler de buna işaret etmektedir. Örneğin kendini oyun geliştirmeye adanmak; oyunu sevmeyi, sabırlı olmayı, risk alabilmeyi hâlihazırda gerektirmektedir. Ancak başarılı bir oyun geliştirici olmak için iktisadi sermayeye sahip olmak katılımcıların sözünü ettiği bir etmen değildir. Oysaki sektörde görünürlük kazanmak, kendini geliştirmek, bilgi sahibi olmak gibi gerekliliklerin arkasında iktisadi sermayenin rol oynadığı görülür.⁵⁴ Dolayısıyla geliştiricilerin sahip oldukları sermaye türlerinin değişim değeri doğrultusunda, yaptıkları fedakârlıklar ve aldıkları risklerin boyutunun farklı olması, ekosistem içerisindeki eşitsizliği ortaya çıkarmaktadır.

Bu anlamda en temel eşitsizlik, kültürel sermaye olarak yazılım/mühendislik diplomasının değişim değerinin tasarımcılara oranla daha yüksek olmasında görülür.

⁵⁴ Örneğin, oyun geliştiricilerden biri, ekosistemde var olabilmek için bir süre evsiz kalmış, kimisi ailesinin yanına taşınmış, kimisi okulu bırakmış, kimisi de daha yüksek gelir fırsatlarını geri çevirmiştir.

Yazılımcılar her zaman için daha kârlı bir endüstriye geçme olanağına sahipken, tasarımcılar için bu daha düşük bir olasılık olduğundan, kendilerini geliştirme sürecini daha yoğun yaşamaktadırlar. En önemli kültürel sermaye olan portfolyonun oluşturulabilmesi amacıyla, tasarımcıların, yüksek lisansa başvurma, programlama başta olmak üzere uzmanlık dışı becerileri edinme ve geliştirme, freelance iş alma gibi yöntemlere daha çok başvurdukları görülmektedir. Daha düşük ücretle çalışmalarının yanı sıra bu kendini geliştirme yöntemleri, tasarımcılar açısından daha farklı bir anlam ifade etmektedir. Yazılımcılar oyun sektörünü aynı zamanda yaratıcı endüstrilerin bir parçası olmak adına seçerken, tasarımcılar çoğu zaman yaratıcı endüstriler içerisinde oyunu seçmektedirler. Bu anlamda bir yazılımcı, başka bir sektörde daha fazla gelir elde edebilecekken oyunu tercih ederken, bir tasarımcı başka bir sektörde daha yüksek gelir elde etmesi düşük bir olasılık olduğundan, sektörle ilişkilene biçimleri daha farklıdır (görece daha bağımlı bir düzeydedir). Bu da vazgeçişlerin nitelikleri arasındaki farkı ve güvencesizliğin tasarımcılar açısından daha büyük bir risk olduğunu gösterir. Ek olarak dijital oyunlarda teknolojik yenilikler doğrultusunda “yaratma’dan üretmeye” doğru bir geçişin olması, tasarımcıların hem istihdam edilebilirlikleri hem de emek sürecindeki yaratıcılığın boyutu açısından risk oluşturmaktadır.

Yazılım ya da tasarım alanı fark etmeksizin tüm geliştiricilerin ortak fedakârlığı, ücretsiz emeğin bir türü olan umut emeği ile açıklanabilir. Genellikle sosyal üretim, geleceğe yönelik bir yatırım yapma gibi ikincil motivasyonlardan beslenen umut emeği, gelecekte belirli fırsatlar doğurması umuduyla maddi bir karşılığı olmadan, çoğunlukla deneyim veya teşhir amaçlı işi ifade etmektedir (Kuehn & Corrigan, 2013: 10). Oyun geliştiriciler de kendi oyunlarını geliştirmek, sektörde isim yapmak, geleceğe yatırım yapmak gibi ortak umutlarla maddi karşılığı olmayan emek süreçlerine dâhil olmaktadır. Umudun emeği, yeni kapitalist ekonomik sistemde bireylerin “yetersizlikleri”ni kendi öznelliklerine atfetmelerinde, yeterince yaratıcı, girişimci, çalışkan olamamak gibi

söylemleri içselleştirmelerinde de rol oynamaktadır. Bireyler kendi kendilerinin girişimcisi ve yöneticisi olarak konumlandıklarında, yani arka plandaki ekonomik, kültürel etmenler görünmez kılındığında, kapitalist sistemin sorgulanabilirliği azalmakta ve buna bağlı olarak sömürü ilişkileri ve mekanizmaları içselleştirilmeye, gizlenmeye ve meşrulaştırılmaya devam etmektedir.

Sonuç olarak, bu araştırma, dijital oyun geliştiricilerin emek sürecinin geleneksel iş ortamından gerek evden çalışma gerekse işe evde devam etme biçiminde evlere taşınması ve mesai saatlerinden taşarak 7/24 zamana yayılmasıyla bozulan iş-yaşam dengesi ve güvencesizliğin, beraberinde prekaryalaşmayı getirdiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyun geliştiricilerin yaşamları, oyun üretimiyle ilişkili çeşitli çalışma pratiklerini içeren emek zamanına tekabül ettiğinden, sömürü de mesai saati ve ofisin dışına taşmaktadır. Kendini geliştirme, bireylerin çalışma zamanının ötesinde, öznel bir tercih gibi algılanarak kapitalist çıkarlara hizmet ediyor oluşunu ve dolayısıyla sömürüyü görünmez kılmaktadır. Çalışanlar, tüm varoluşlarıyla ve kendilikleriyle, kapitalist çıkarlara hizmet eden birer özne haline gelmektedirler. Yaratıcı emeğin önemli bir bileşeni olarak kendini adama ve kendini gerçekleştirme motivasyonu ile çalışma, bu noktada ortaya çıkan ve yalnız iktisadi değil, insanların bedenini ve zihnini, karakterini hedef alan sömürüyü meşrulaştırmaktadır.

Emeğin yaratıcı ve duygulanımsal boyutu ile geliştiricilerin kendi emek süreçlerine ilişkin algıları, kapitalist sömürü ilişkilerini görünmez kılmakta, yaratıcı aktivite üzerindeki kontrolün kaybıyla da ortaya çıkan sömürünün, geliştiriciler nezdinde olanaklılığını gizlemektedir. Başka bir deyişle, yaratıcı emeğin niteliği ve geliştiricilerin kendi emek süreçlerine yönelik algılarını biçimlendiren etmenler, sevgi motivasyonu ile gerçekleşen emek sürecinde sömürünün mümkün olamayacağı inancını doğurur. Dolayısıyla, kendini gerçekleştirmek, ideallerine ulaşmak için sevdiği işi yapan ve bu

süreçte belirli fedakârlıklar gerçekleştiren oyun geliştiriciler, kendilerini işçi olarak tanımlamakta zorlanırlar. Buna bağlı olarak sömürü, hayatta kalmak adına çalışmak zorunda olan işçiler için söz konusu olabilecek bir sonuç olarak algılanır ve emeğin yaratıcı niteliği, kendini gerçekleştirme motivasyonu ve oyun ekosistemindeki esnek ve görece özerk çalışma kültürü; geliştiricileri işçi statüsünün, geliştirici emeğini de sömürü ilişkilerinin kancasından kurtarmış gibi görünür. Böylece yaratıcı endüstriler genelinde söz konusu olduğu gibi dijital oyun endüstrisinde de emeğin öznesinin yaratıcılığını kullanarak geçimini sağlayan şanslı bir azınlık olduğu, güçlü ve sürekli biçimde yeniden üretilen bireyselleşme sayesinde gizlenerek, eşitsizliğin ve sömürü ilişkilerinin açığa çıkmasının önünde engel oluşturulmaktadır.

Dijital oyun endüstrisi ve geliştirici emeği üzerine gelecekte yapılacak araştırmaların, bu çalışmanın sınırlılıkları doğrultusunda dışarıda bıraktığı sınıfsal bir analizi içermesi, bu anlamda hem alana hem de sözü edilen özdeşünümselliğe katkı sağlayabilir. Emek çalışmaları ekseninde, geliştiricilerin teknolojiyle ilişkilene biçimlerini, çevrimiçi yayın yaparak gelir sağlayan ve bir kısmı geliştirici de olan oyuncuların/yayıncıların emeğini, oyuncuların dijital emeğini (verilerinin, geri bildirimlerinin, modlamalarının vs. ürettiği değeri ve bunun kullanımını) ele alacak araştırmaların da faydalı olacağı düşünülmektedir. Yanı sıra, dijital oyunların ve özellikle son zamanlarda daha fazla gündeme gelen sanat oyunlarının politik potansiyeli üzerine yapılacak araştırmalar, dijital oyun literatürünü zenginleştirecektir.

Oyun endüstrisinin ekonomik potansiyelinin de açığa çıkmasıyla Türkiye’de dijital oyunların artık bağımlılık kaygısından öteye geçerek incelenmesi gerektiği açıktır. Türkiye’de dijital oyun endüstrisindeki üretim-dağıtım-tüketim zincirini endüstri ve pazar odaklı inceleyecek araştırmalar endüstriyel anlamda literatüre değerli veriler kazandıracaktır. Benzer şekilde, İstanbul’daki yaratıcı kümelenmelerdeki ya da büyük

ölçekli şirketlerdeki üretim süreçlerini değerlendirecek arařtırmalar, karşılařtırmalı bir analize olanak sağlayacaktır. Dijital oyun endüstrisi üzerine yapılacak boylamsal arařtırma ve analizlerin de gelecekte Türkiye'nin dijital oyun alanındaki gelişimini gözlemlemek ve buna yön vermek bakımından, sözü edilen konuların her biri gibi alana önemli katkılar sağlayacağı ve farklı perspektifler oluşturacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies-The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Eriřim: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Adorno, T. & Horkheimer, M. (1947/2010). *Aydınlanmanın Diyalektiđi*. N. Ülner, E. Öztarhan Karadođan (çev.). İstanbul: Kabalcı.

Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M.Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (der.). *Dijital Oyun Rehberi* (25-82). İstanbul: Kalkedon.

And, M. (2016). *Oyun ve Bugü*. İstanbul: Yapı Kredi.

Andrejevic, M. (2012). Estranged Free Labor. T. Scholz (ed.). *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* (149-165). New York & London: Routledge.

Ankara Kalkınma Ajansı Dijital Oyun Sektörü Raporu. (2016). Eriřim için: <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>

Artun, A. (ed.). (2014). Sunuř/Sanat Emeđi. *Sanat Emeđi* (11-22). İstanbul: İletişim.

Ashton, D. (2011). Upgrading the self: Technology and the self in the digital games perpetual innovation economy. *Convergence*, 17(3), 307–321.

Atay, T. (2016). Sunu. R. Harmanřah, Z. N. Nahya (der.). *Etnografik Hikayeler* (9- 15). İstanbul: Metis.

Aygün-Cengiz, S. (1997). Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliđi Üzerine. *Folklor ve Edebiyat*, 2(11), 53- 64.

Aytaç, Ö. (2002). Boř Zaman Üzerine Kuramsal Yaklařımlar. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1), 231- 260.

Bahadır, M. (2016). Antikçađ'dan Günümüze Boř Zaman Üzerine Bir Deđerlendirme. *ETÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 103-116.

Banks, M. (2007). *The Politics of Cultural Work*. Basingstoke: Palgrave.

Banks, M. & O'Connor, J. (2009). After the Creative Industries. *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 365- 373.

Baudrillard, J. (2012). *Tüketim Toplumu*. H. Deliceçaylı, F. Keskin (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Bauman, Z. (2017). *Akışkan Modernite*. S.O. Çavuş (çev.). İstanbul: Can.

Baydaş-Sayılgan, Ö. (2014). *Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri*. (Yayımlanmamış doktora tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Beck, A. (2003). *Cultural Work: Understanding the Cultural Industries*. London: Routledge.

Bermanbek, B. (2009). Dijital Oyun Tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (der.). *Dijital Oyun Rehberi* (95- 124). İstanbul: Kalkedon.

Bilgi Toplumu Dairesi. (2015). 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı. T.C. Kalkınma Bakanlığı, Ankara.

Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor/Edebiyat*, 50(13), 11-23.

Binark, M. & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008a). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.

Binark, M. (2009). Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (der.). *Dijital Oyun Rehberi* (125-170). İstanbul: Kalkedon.

Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G. & Fidaner, I.B. (Der.). (2009). *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Oyuncu ve Türler*. İstanbul: Kalkedon.

Binark, M. & Bayraktutan, G. (2008b). Dijital Oyun Kültürü Ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Cafe Kullanım Pratikleri: Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara’da Etnografik Alan Çalışması-TÜBİTAK-SOBAG 107k039 2007/1 PROJESİ.

Binark, M., Bayraktutan G., Sezgin, S. (2018). 107k039 No'lu Tübitak Sobag Destekli Araştırma Projesinin Akademik Sonuç ve Önerilerin Değerlendirilmesi: 10 Yıllık Bilanço. Hacettepe Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi (Yayımlanmamış Rapor), Ankara.

Boratav, C. (2015, Nisan 4). *Yaratıcı Düşünce ve Yaratıcı Zekâ* [Video dosyası]. Erişim için: <https://www.youtube.com/watch?v=GW-zAQ3UwQE>

Bourdieu, P. (2017). *Karşı Ateşler -I*. S. Canbolat (çev.). İstanbul: Sel.

Bourdieu, P. (2015). *Ayırım*. D. Fırat, G. Berkkurt (çev.). Ankara: Heretik.

Bourdieu, P., Wacquant, L. (2014). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*. N. Ökten (çev.). İstanbul: İletişim.

Boutang, M. (2011). *What Is Cognitive Capitalism*. Cambridge: Polity Press.

Bulut, E. (2015). Playboring in the Tester Pit: The Convergence of Precarity and the Degradation of Fun in Video Game Testing, *Television & New Media*, 16(3), 240- 258.

Bulut, E. (2014b). *Creativity And Its Discontents: A Case Study Of Precarious Playbour In The Video Game Industry*. (Yayımlanmamış doktora tezi), University of Illinois, Illinois.

Bulut, E. (2014a). Yaratıcı Ekonomiyi Tanımlamak. M. A. Peters ve E. Bulut (eds.). *Bilişsel Kapitalizm* (221- 240). Ankara: Notabene.

Busso, S. & Rivetti, P. (2014). What's Love Got to Do with it? Precarious Academic Labour Forces and the Role of Passion in Italian Universities. *Recherches Sociologiques et Anthropologiques*, 45(2): 15-37.

Bustamante, E. (2004). Cultural Industries in A Digital Age: Some Provisional Conclusions. *Media, Culture and Society*, (26) 6, 803- 820.

Canpolat, E. (2017). İletişim, Yabancılaşma ve Meta Fetişizmi: Akıllı Telefonlar Üzerine İnceleme. (Yayımlanmamış doktora tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer*

Games. Cambridge: The MIT Press.

Castells, M. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. E. Kılıç (çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Caillois, R. (2001). *Man, Games and Play*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press.

Chess, S. (2011). A 36-24-36 Cerebrum: Productivity, Gender, and Video Game Advertising. *Critical Studies in Media Communication*, 28(3), 230–252.

Cohen, N. (2014). Freelance Çalışanlar ve Sömürü. V. Mosco & C. Fuchs (der.). F. Başaran (Türkçe der.). *Marx Geri Döndü* (45-82). Ankara: Notabene.

Consalvo, M. (2003). Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games. M. Wolf & B. Perron (eds.). *The Video Game Theory Reader* (171–195). New York & London: Routledge.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

Consalvo, M. (2009). Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry. *Cinema Journal*, 48(3), 135–141.

Consalvo, M. (2011). Crunched by passion. Women game developers and workplace challenges. Y.B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J.Y. Sun (Eds.). *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New perspectives on gender and gaming* (177–190). Cambridge, MA: MIT Press.

Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. Cambridge: The MIT Press.

Crary, J. (2015). *7/24 Geç Kapitalizm ve Uykuların Sonu*. N. Çatlı (çev.). İstanbul: Metis.

Creswell, J. W. (2016). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Siyasal.

Cunningham, S. (2002). From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry and Policy Implications. *Media International Australia*, 102 (1), 54-65.

Cunningham, S. (2005). Creative Enterprises. J. Hartley (ed.). *Creative Industries* (282-

299). Oxford: Wiley-Blackwell.

Çaylı Rahte, E. (2018). Türkiye’de Medya Etnografisi Yapmak: Alanın Gelişimi ve Seyrine Eleştirel Bir Bakış. *Mülkiye Dergisi*, 42(4), 593-637.

DCMS (Department of Culture Media and Sport). (2001). Creative Industries Mapping Document. London. Erişim için: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-2001>

Demir, E. M. (2014). Yaratıcı Endüstriler. *İlef Dergisi*, 1(2), 87-107.

Demir, E. M. (2018). Türkiye’de Yaratıcı Emek. *Moment Dergi*, 5(2), 174- 194.

De Mul, J. (2008). *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*. A. Özdamar (çev.). İstanbul: Kitap.

De Peuter, G. & Dyer- Witheford, N. (2005). A Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour. *The Fibre Culture Journal*, (5), Retrieved from: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/>

Denizel, D. (2012). Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 13, 107-143.

Deuze, M. (2007). *Media Work*. Boston: Polity Press.

Deuze, M., Martin, C. B., & Allen, C. (2007). The Professional Identity of Gameworkers. *Convergence*, 13(4), 335–353.

Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Du Gay, P. (1996). *Consumption and Identity at Work*. London: Sage.

Du Gay, P. (2007). *Organizing Identity*. London: Sage.

Duffy, E. D. (2016). The Romance of Work: Gender and Aspirational Labour in the Digital Culture Industries. *International Journal of Cultural Studies*, 19(4), 441–457.

- Durmaz, O. S. (2014). *Türkiye’de Öğretmen Olmak*. İstanbul: Notabene.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı.
- Dursun, O. (2018). Yaratıcı Endüstrilerin Aşkınsal Alanda Görünümü: Yaratıcı Endüstrilerin Yaşam Dünyasının Sömürgeleştirilmesine Etkisi. *Moment Dergi*, 5(2), 144-173.
- Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Dyer-Witthford, N. & De Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dyer-Whiteford, N. & Sharman Z. (2005). The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry. *Canadian Journal of Communication*, 30(2), 187- 210.
- Edholm, H., Lidström, M., Steghöfer, J.-P. & Burden, H. (2017). Crunch Time: The Reasons and Effects of Unpaid Overtime in The Games Industry. *Proceedings of International Conference on Software Engineering: Software Engineering in Practice Track*, 43-52.
- Easterling, K. (2017). *Devletdışı Güç*. Ş. Tokel (çev.). İstanbul: Metis.
- Emirgil, B. F. (2010). Yeni Kapitalizmde Emeği Sorunsallaştırmak: Emeğin Maddi-Olmayan Görünümleri. *Çalışma ve Toplum Dergisi*, 1(24), 221-237.
- Eskelinen, M. (2004). Towards Computer Game Studies. N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (36- 44). Cambridge: MIT Press.
- Ferrer-Conill, R. (2018). Playbour and the Gamification of Work: Empowerment, Exploitation and Fun as Labour Dynamics. P. Bilić, J. Primorac & B. Valtýsson (eds.). *Technologies of Labour and the Politics of Contradiction* (193-210). Cham: Palgrave Macmillan.
- Flew, T. (2012). *The Creative Industries Culture and Policy*. London: Sage.
- Florida, R. (2002). *The Rise of Creative Class*. New York: Basic Books.

- Florida, R. (2003). Cities and the Creative Class. *City & Community*, 2(1), 3- 19.
- Florida, R. (2005). *Cities and the Creative Class*. New York, London: Routledge.
- Foucault, M. (2008). *The Birth of Biopolitics*. New York: Palgrave Macmillan.
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (video) Games and Narrative. Retrieved from: www.ludology.org/articles/ludology.htm
- Fuchs, C. (2015). *Dijital Emek ve Karl Marx*. T. E. Kalaycı & S. Oğuz (çev.). Ankara: Notabene.
- Fung, A. (ed.). (2016a). *Global Game Industries and Cultural Policy*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Fung, A. (2016b). Redefining Creative Labor: East Asian Comparisons. M. Curtin, K. Sanson (eds.). *Precarious Creativity: Global Media, Local Labor* (200-214). California: University of California Press.
- Garnham, N. (1983). Toward a Theory of Cultural Materialism. *Journal of Communication*, 33(3), 314-329.
- Garnham, N. (2000). *Emancipation, the Media and Modernity: Arguments About the Media and Social Theory*. New York: Oxford University Press.
- Garnham, N. (2005). From Cultural to Creative Industries. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15-29.
- Garrelts, N. (ed.). (2005). *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*. North Carolina: McFarland.
- Geray, H. & Başaran, F. (2011). Reproducing Dependency: How Hegemonic Discourses Shape ICT Policies in the Periphery. E. E. Adomi (der.). *Handbook of Research on Information Communication Technology Policy: Trends, Issues and Advancements Volume II* (599-615). Hershey: IGI Global.
- Gorz, A. (1995) *İktisadi Aklın Eleştirisi*. I. Ergüden (çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Gürçay, H., Kepenek, E. B. & Tekin, E. C. (2019). *Türkiye 'de Dijital Oyun ve Animasyon*.

Ankara: Retro.

Habermas, J. (1987). *The Theory of Communicative Action (Vol II)*. T. McCarthy (çev.). Boston: Beacon Press.

Haiven, M. (2016). *Hayali Sermaye*. Y. E. Kara (çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Hardt, M. & Negri, A. (2011a). *Çokluk*. B. Yıldırım (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Hardt, M. ve Negri, A. (2011b). *Ortak Zenginlik*. B. Yıldırım (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Hartley, J., Potts, J., Cunningham, S., Keane, M. & Banks, J. (2013). *Key Concepts in Creative Industries*. London: Sage.

Harvey, D. (2012). *Marx'ın Kapital'i için Kılavuz*. B. Doğan (çev.). İstanbul: Metis.

Hayes, M., Dinsey, S. & Parker, N. (1995). *Games War: Video Games- A Business Review*. London: Bowerdean Publishing.

Heelas, P. (2002). Work ethics, soft capitalism and the turn of life. P. du Gay, M. Pryke (eds.). *Cultural Economy* (78-96). London: Sage.

Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation*. London: Abacus.

Hesmondhalgh, D. (2008). Cultural and Creative Industries. T. Bennett & J. Frow (eds.). *The Sage Handbook of Cultural Analysis* (552- 569). London: Sage.

Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries*. London: Sage.

Hesmondhalgh, D., Baker, S. (2011). *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industry*. New York, London: Routledge.

Hesmondhalgh, D. Oakley, K. Lee, D. & Nisbett, M. (2015). *Culture, Economy and Politics*. London: Palgrave Macmillan.

Hjorth, L., & Dean, C. (2009). *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*. New York: Routledge.

Hochschild, A. (1983). *The Managed Heart: The Commercialization of Human Feeling*.

Berkeley: The University of California Press.

Howkins, J. (2001). *Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. London: Penguin.

Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. M. A. Kılıçbay (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Hunnicut, B.K. (2006). The History of Western Leisure. C. Rojek, S.M. Shaw & A. J. Veal (eds.). *A Handbook of Leisure Studies* (55-74). New York: Palgrave Macmillan.

Işığın, A. (2012). *Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

İnel, A. (2009). Fırsat Eşitliği Değil, Eşitlik!. Birikim, Erişim için: <http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/263/firsat-esitligi-degil-esitlik>

Jenson, J., & De Castell, S. (2010). Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*, 41(1), 51–71.

Jessop, B. (2004). Critical Semiotic Analyses and Cultural Political Economy. *Critical Discourse Studies*, 1(2), 159-174.

Jin, D. Y. (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge, MA: MIT Press.

Jin, D. Y. (ed.). (2017). *Mobile Gaming in East Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies*. Dordrecht: Springer.

Jourdain, A., Naulin, S. (2016). *Pierre Bourdieu'nün Kuramı ve Sosyolojik Kullanımları*. Ö. Elitez (çev.). İstanbul: İletişim.

Kara, U. Y. (2013). *Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi), Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kara, U. Y. (2014). *Kimlik Oyunu: Video Oyunları ve Kimlik*. İstanbul: İletişim.

Kaya, E. (2016). Kapitalist Emek Sürecinin Öğeleri Ekseninde Kültürel Endüstriler ve Yaratıcı Emek. *İletişim: Araştırmaları*, 14(1), 43-74.

Keane, M. (2016). Unbundling Precarious Creativity in China: “Knowing-How” and “Knowing-To”. *Precarious Creativity: Global Media, Local Labor* (215-230). California: University of California Press.

Kepenek, E. B. (2018). Entrepreneurial Mindset in Video Gaming Sector: Evidence From Turkey. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 73(2), 641-664.

Kerr, A. (2002). Loading ... please wait. Ireland and the global games industry. P. Preston (ed.) *Working Papers*, Dublin: STEM Research Centre.

Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London: Sage.

Kerr, A. (2011). The Culture of Gamework. M. Deuze (ed.). *Managing Media Work*, London: Sage.

Kerr, A. (2017). *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. New York: Routledge.

Kerr, A. & Kelleher, J. D. (2015). The Recruitment of Passion and Community in the Service of Capital: Community Managers in the Digital Games Industry. *Critical Studies in Media Communication*, 32(3), 177-192.

Kline, S., Dyer-Witheford, N. & De Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Koç, P. (2017). *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kotamraju, N. (2002). Keeping up: Web design skill and the reinvented worker. *Information, Communication & Society* 5(1), 1–26.

Kuehn, K. & Corrigan, T. F. (2013). Hope Labor: The Role of Employment Prospects in Online Social Production. *The Political Economy of Communication*, 1(1), 9-25.

Kücklich, J. (2003). Perspectives of Computer Game Philology. *The International Journal of Computer Game Research*, 3 (1). Retrieved from gamestudies.org/0301/kucklich/

Kücklich, J. (2009). Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality and the Ideology of Play. *Games and Culture*, 4(4), 340-352.

Kürkçü, S. (2012, Aralık 22). Yeni Bir “Olası” Sanat Dalı: Video Oyunları. *Bianet*. Erişim için: <http://m.bianet.org/biamag/yasam/142987-yeni-bir-olasi-sanat-dali-video-oyunlari>

Lafargue, P. (1999). *Tembellik Hakkı*. V. Günyol (çev.). İstanbul: Cumhuriyet.

Lazzarato, M. (2014). Neoliberalizm İşbaşında: Eşitsizlik, Güvencesizlik ve Toplumsalın Yeniden Kurulumu. Politik Ekonomik Alanın İncelenmesi İçin Temel Ögeler. A. Artun (der.). *Sanat Emeği* (101-136). İstanbul: İletişim.

Lazzarato, M. (2017). *Videofelsefe*. Ş. Çiltaş Solmaz (çev.). İstanbul: Otonom.

Leadbeater, C. & Oakley, K. (1999). *The New Independents: Britain's New Cultural Entrepreneurs*. London: Demos.

Lee, H-K. (2017). The Political Economy of ‘Creative Industries’. *Media, Culture & Society*, 39(7), 1-11.

Lefebvre, H. (2013). *Gündelik Hayatın Eleştirisi I*. I. Ergüden (çev.). İstanbul: Sel.

Lin, J. (2019). Be creative for the state: Creative workers in Chinese state-owned cultural Enterprises. *International Journal of Cultural Studies*, 22(1), 53–69.

London, F. (2013). *Kapitalizm Arzu ve Kölelik*. A. Terzi (çev.). İstanbul: Metis.

Lorey, I. (2014). Yönetimsellik ve Kendini Güvencesizleştirme: Kültür Üreticilerinin Normalleştirilmesi Üzerine. A. Artun (der.). *Sanat Emeği* (145-156). İstanbul: İletişim.

Marx, K. (1890/2013). *Kapital I. Cilt*. M.Selik, N. Satlıgan (çev.). İstanbul: Yordam.

McRobbie, A. (2016). *Be Creative: Making A Living in the New Culture Industries*. Cambridge: Polity.

Means, A. (2014). Biyopolitik Ekonomide Bir Eğitim Sorunsalı Olarak Yaratıcılık. M. A. Peters & E. Bulut (eds.). *Bilişsel Kapitalizm* (291- 314). Ankara: Notabene.

Medin, B. (2017). Dijitalleşen Dünyada Fikri Haklar Sorunu. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 51- 68.

Menger, P-M. (1999). Artistic Labor Markets and Careers. *Annual Review of Sociology*, (25), 541- 574.

Miège, B. (2011). Principal Ongoing Mutations of Cultural and Informational Industries. D. Winseck & D. Y. Jin (Eds.). *The Political Economies of Media* (51- 65). London: Bloomsbury Academic.

Murray, J. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/251172237>

Murray, J. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *Popular Communication*, 4(3), 185–202.

Nahya, Z.N. & Harmanşah, R. (2017). Etnografik Hikayeleri'in Hikayesi Ve Ötesi: Alan Deneyimini Paylaşmak Üzerine Bazı İlave Düşünceler. *Moment Dergi*, 4(1), 258-270.

Nakamura, L. (2009). Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, 26(2), 128–144.

Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nitel ve Nicel Yaklaşımlar II*. S. Özge (çev.). Ankara: Yayınodası.

Nieborg, D. B. & Hermes, J. (2008). What is Game Studies Anyway?. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 131- 146.

Oakley, K. & O'Connor, J. (Eds.). (2015). The Cultural Industries: An Introduction. *The Routledge Companion To The Cultural Industries* (1-32). New York, NY: Routledge.

O'Donnell, C. (2012). The North American Game Industry. P. Zackariasson & T. L. Wilson (Eds.). *The Video Game Industry: Formation, Present State and Future* (99-115). New York, NY: Routledge.

Özmkas, U. (2015). İnsan Sermayesinin Kaynağı: Maddi Olmayan Emek. *Toplum ve Bilim*, (135), 8- 26.

Papadopoulos, D., Stephenson, N. & Tsianos, V. (2008). *Escape Routes: Control and Subversion in the Twenty-first Century*. London: Pluto.

Pargman, D. & Jakobsson, P. (2008). Do You Believe In Magic? Computer Games In Everyday Life. *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), 225- 244.

Peters, M. A., Bulut, E. (Eds.). (2014). Giriş: Bilişsel Kapitalizm, Eğitim ve Dijital Emek. *Bilişsel Kapitalizm* (31- 50). Ankara: Notabene.

Poole, S. (2000). *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate.

Raunig, G. (2014). Kitlelerin Aldatılışı Olarak Yaratıcı Endüstriler. A. Artun (ed.). *Sanat Emegi* (219- 236). İstanbul: İletişim.

Rushkoff, D. (1999). *Playing the Future: What We Can Learn from Digital Kids*. New York: Riverhead Books.

Russell, B. (2004). *Aylaklığa Övgü*. M. Ergin (çev.). İstanbul: Cem.

Rutz, H. J., Balkan, E. M. (2016). *Sınıfın Yeniden Üretimi*. N. Balkan (çev.). İstanbul: H2O.

Sarı, E. (2015). İletişim ve Medya Çalışmalarında Etnografi. B. Yıldırım (der.). *İletişim Araştırmalarında Yöntemler* (339- 400). Konya: Literatürk.

Schumacher, L. (2006). Immaterial Fordism: The Paradox of Game Industry Labour. *Work Organisation, Labour and Globalization*, 1(1), 144–155.

Schwartzman, H. B. (1982). *Transformations: The Anthropology of Children's Play*. New

York, London: Plenum.

Sennett, R. (2013). *Karakter Aşınması*. B. Yıldırım (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Sepetçi, T. (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. (Yayımlanmamış doktora tezi), Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.

Sezen, T. İ. (2011b). Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. Terek Ünal, U. Batı (der.). *Dijital Oyunlar* (119-148). İstanbul: Derin.

Sezen, T.İ. (2011a). *Dijital İnteraktif Ortamlarda Anlatının Yeri ve İnşası*. (Yayımlanmamış doktora tezi), İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Sezen, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 45(2), 129-147.

Sezgin, S. (2018). Digital Games Industry and Game Developers in Turkey: Problems and Possibilities. *Moment Journal*, 5(2), 238-254.

Sezgin, S., Binark, M., Yalçın, H. & Bayraktutan, G. (2018). Türkiye’de Dijital Oyun Çalışmalarının 10 Yılı: Bir TUBİTAK-SOBAG Araştırmasının Boylamsal Etki Değerlendirmesi. *Kültür ve İletişim*, 21(42), 170-194.

Sheff, D. (1993). *Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars and Enslaved Your Children*. New York: Random House.

Smith, C. & McKinlay, A. (eds.). (2009). *Creative Labour: Working in the Creative Industries*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Smuts, A. (2005). Are Videogames Art?. *Contemporary Aesthetics*, 3. Retrieved from <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

Standing, G. (2015). *Prekarya*. E. Bulut (çev.). İstanbul: İletişim.

Stevenson, D. (2006). The Arts and Entertainment: Situating Leisure in the Creative Economy. C. Rojek, S.M. Shaw & A. J. Veal (eds.). *A Handbook of Leisure Studies* (354-362). New York: Palgrave Macmillan.

Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, Yaşam, Ütopya*. S. Sertabiboğlu (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Sutton-Smith, B. (1999). Methods in Children's Folklore, *Children's Folklore* B. Sutton-Smith, M. Jay, et al. (eds.). Logan: Utah State University Press.

Terek Ünal, G. & Batı, U. (eds.). (2011). *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. İstanbul: Derin.

Terranova, T. (2015). Belirleyemediğimiz İşbölgeleri ya da Bilişsel Kapitalizm: Tiziana Terranova ile Söyleşi. Ayhan Ateş, *Toplum ve Bilim*, (135), 165- 170.

Tokumitsu, M. (2015). *Do What You Love and Other Lies About Success and Happiness*. New York: Regan Arts.

Törenli, N. (2003). EİT Dolayımında Kapitalist Üretim İlişkilerinin Yeniden Yapılandırılması. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 58(2), 191- 219.

Tüker, Ç. (2014). Video Oyunları Bir Sanat Formu Olabilir mi?. F. Akyürek, G. Özturanlı (der.). *Saraydan Sokağa Oyun* (179- 198). İstanbul: Kabalcı.

Tüker, Ç. (2014, Haziran 20). *Sanat Yapmak Adına Oyunları Haklamak* [Video dosyası]. Erişim için: <https://www.youtube.com/watch?v=s1XSIiywe24>

Tüker, Ç., Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2015). Turkey. M. J. P. Wolf (Ed.). *Video Games Around the World* (565- 578). Cambridge: MIT Press.

Uca, O. (2016). *Türkiye’de Orta Sınıfın Fotoğrafi: Akışlar ve İlişkiler*. İstanbul: Notabene.

Vatansever, A. & Gezici-Yalçın, M. (2016). *Ne Ders Olsa Veririz*. İstanbul: İletişim.

Veblen, T. (2005). *Aylak Sınıfın Teorisi*. Z. Gültekin, C. Atay (çev.). İstanbul: Babil.

Vercellone, C. (2005). The Hypothesis of Cognitive Capitalism. *London, Birkbeck College and SOAS, United Kingdom*. Erişim için: <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00273641/>

Weber, M. (1985). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*. Z. Aruoba (çev.). İstanbul: Hil.

Weeks, K. (2014). *Çalışma Sorunu*. T. Tosun (çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Williams, D. (2002). Structure and Competition in the US Home Video Game Industry. *The International Journal on Media Management*, 4(1), 41–54.

Yee, N. (2006). The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries Between Work and Play. *Games and Culture*, 1(1), 68-71.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Yılmaz Şener, M. (2016). Kendinizin CEO’su Olun! Kendi Kendini Yöneten Bilgi İşçileri. L. Sunar (ed). *Türkiye’de Toplumsal Tabakalaşma ve Eşitsizlik* (209-233). İstanbul: Matbu Kitap.

Yücesan-Özdemir, G. (2014). *İnatçı Köstebek*. İstanbul: Yordam.

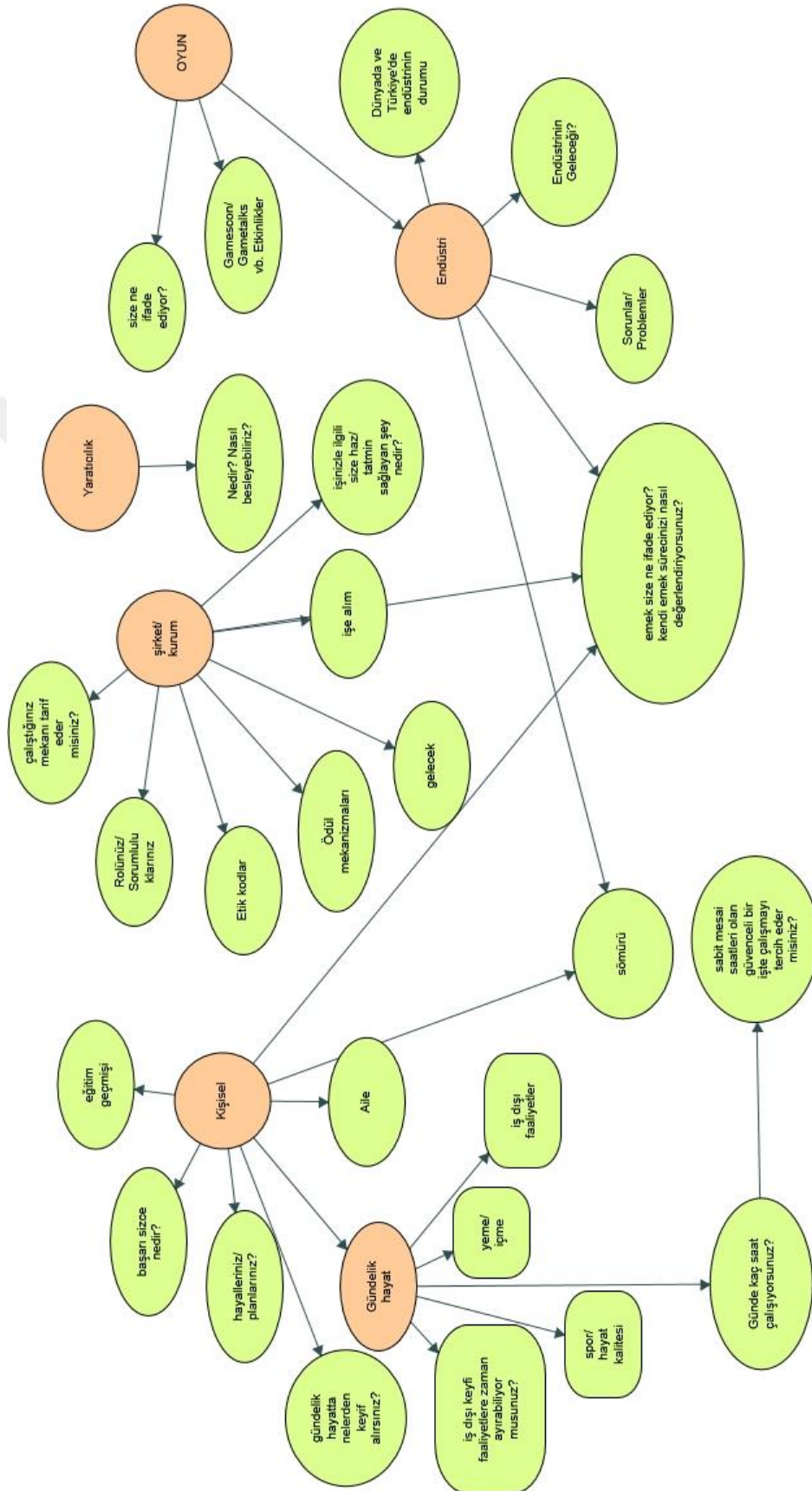
Yüksel, H. (2014). Emek Kavramının Ortaya Çıkışında Rol Oynayan Tarihi Dönüm Noktalarının Süreç Merkezli Değerlendirilmesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 19(2), 257-273.

Zackariasson, P. & Wilson, T.L. (2012). *The Video Game Industry: Past, Present Formation and Future*. New York: Routledge.



EKLER

EK 1: Zihin Haritası



Ek 2: Onanmış Rıza Formu



ANKARA ÜNİVERSİTESİ

ONANMIŞ RIZA FORMU

Araştırma ile İlgili Bilgiler

Araştırmanın Adı: Dijital Oyun Ekosistemi: Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek

Araştırmanın Nedeni: Doktora Tez Çalışması

Araştırmanın Amacı: Araştırmada, dijital oyun geliştiricilerin yaratıcı emek süreçlerini anlamlandırmak amacıyla, dijital oyun stüdyolarında çalışan/çalışmış geliştiriciler, şirket sahipleri ve yöneticiler, dernek, sivil toplum kuruluşları ile, oyun endüstrisi, çalışma ve gündelik hayat pratikleri hakkında yarı yapılandırılmış soruları içeren derinlemesine görüşmeler yapılmaktadır.

Araştırmanın Öngörülen Süresi: 12 ay

Araştırma İle İlgili Sorumluluklar, Gönüllülük ve Çalışmadan Çekilme Hakkı

Bu araştırmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına sahipsiniz. Bu çalışmada elde edilecek bilgiler tamamen bilimsel araştırma amacı ile kullanılacak olup verileriniz araştırma kapsamı dışında kalan kişilerle kesinlikle paylaşılmayacaktır. Verileriniz ancak yayın amacı ile kullanılabilir. Araştırma tamamlandığında genel/size özel sonuçlar talep ettiğiniz takdirde sizinle paylaşılacaktır.

Araştırmanın yürütülmesi sırasında olası sorular, görüşler, şikâyetler ve haklarınız konusunda bilgi almak için belirtilen kişilerle bağlantı kurmanız yeterli olacaktır.

Araştırmacı: Arş. Gör. Serra SEZGİN

Tel:

E-mail:

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Çiler DURSUN

Tel:

E-mail :

Çalışmaya Katılma Onayı

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

- Çalışmada adımın ve soyadımın kullanılmasına izin veriyorum (İşaretlemediğiniz takdirde kimlik bilgileriniz anonim tutulacaktır).
- Çalışmada, çalıştığım şirketin/kurumun isminin kullanılmasına izin veriyorum (İşaretlemediğiniz takdirde bahsi geçen kurum/şirketin adı anonim tutulacaktır).
- Çalışma kapsamında araştırmacı ile paylaşacağım görsellerin araştırma çıktılarında kullanılmasına izin veriyorum.

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

ÖZET

Bu araştırma, Türkiye’de dijital oyun sektöründe çalışan oyun geliştiricilerin kendi emek süreçlerini nasıl nitelediği ve bunun ekonomi-politik ve kültürel bağlamda nasıl değer değerlendirilebileceği sorusundan yola çıkmaktadır. Aynı zamanda; oyunun boş zaman aktivitesi olma, eğlence ve haz gibi bileşenleri içermesi ve dijital oyun endüstrisindeki emek süreçleriyle ilişkilmesi nedeniyle, oyun, dijital oyun ve oyun ekosistemi ile geliştiricilerin emek süreçleri arasındaki etkileşimi açıklamaktadır. Dijital oyun geliştiricilerinin kendi emek süreçlerine yönelik algılarını ve bu süreçteki deneyimlerini anlama çabasıyla, araştırmada etnografik bir yaklaşım benimsenmiştir. Buna paralel olarak, çoğunlukla araştırmanın sahası olan ODTÜ Teknokent’te yer alan oyun şirketlerinde çalışanlar olmak üzere, oyun ekosisteminin içinde bulunan geliştiricilerle derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Yapılan 20 derinlemesine görüşmenin yanı sıra, 2016-2019 yılları arasında pek çok kayıt dışı görüşmeye ve oyun geliştiricilerin sosyal ve çalışma alanlarında yapılan katılımlı ve katılımsız gözlemlere başvurulmuştur.

Araştırmada, kapitalist üretim sürecinde dönüşen değer ve söylemlerin oyun geliştiricilerin emek süreçlerindeki görünümünü açığa çıkarmak ve oyun geliştiricilerin kendi emek süreçleri üzerine özdüşünümsellik yaratabilmek hedeflenmektedir. Bu doğrultuda, kapitalizm ve neoliberal dönüşüm ekseninde oyun geliştiricilerin emek süreçlerinin, çalışma pratikleriyle, yaşamları ve öznellikleriyle nasıl ilişkilendiği analiz edilmekte ve yaratıcı endüstriler terimi eleştirel bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Araştırma kapsamında dijital oyunlar kültür ve gerçeklik ile kurulan bağ ve gündelik hayat ile ilişkiselliği temelinde, dijital oyun endüstrisindeki emek süreçleri de yaratıcı emek kavramının niteliği, bileşenleri ve özellikleri doğrultusunda çerçevelenmektedir.

Geliştiricilerin endüstriye ve kendi emek süreçlerine ilişkin yaklaşım ve tutumlarının, sahadaki bulgular ışığında değerlendirildiği bu araştırmada; geliştirici emeğinin yaratıcı

ve duygulanımsal boyutu ile kendi emek süreçlerine ilişkin algılarının sömürü ilişkilerini görünmez kıldığı açığa çıkmakta; çalışmanın geleneksel iş ortamından evlere taşınması ve mesai saatlerinden taşarak 7/24 zamana yayılmasıyla bozulan iş-yaşam dengesi ve güvencesizliğin, beraberinde prekaryalaşmayı getirdiği ortaya konmaktadır.

Anahtar sözcükler: dijital oyun, yaratıcı emek, oyun endüstrisi, oyun ekosistemi, yaratıcı endüstriler.



ABSTRACT

This research begins with the question of how game developers in Turkey qualify their own labor and how that can be assessed in the context of political economy and culture. Also, the interaction between games, digital games, game ecosystem and developers' labor is investigated, since games include components such as leisure, entertainment or pleasure, and they associate with labor processes in the digital game industry.

In this research, an ethnographic approach is adopted in order to understand the perceptions and experiences of digital game developers towards their own labor processes. Parallel to this, in-depth interviews were conducted with the developers in the game ecosystem, most of them working in the game companies of METU Technopolis, which is the field of the research. In addition to 20 in-depth interviews, between 2016-2019, many informal interviews and both participant and non-participant observations were made in the social and working spaces of game developers.

The aim of the study is to reveal the aspects of the transformed values and discourses by capitalist production process in game developers labor and to create self-reflection on the labor process of game developers. In this respect, by approaching the term creative industries critically; the game developers' labor processes' relation to their working practices, their lives and subjectivities in the axis of capitalism and neoliberal transformation is analyzed. In the scope of the research, digital games are framed based on their relationship with culture and reality and their relevance to everyday life whereas the labor processes are examined in the context of creative labor, their components and features.

In this study, the approaches and attitudes of the developers towards the industry and their labor processes are analyzed in the light of the findings in the field. Hence, it becomes

clear that the creative and affective dimension of the developer labor and their perceptions about their own labor processes make the relations of exploitation invisible. The study also reveals that the insecurity and the work-life balance that disrupted by the work's overflow from its traditional environment to the houses and its continuation for 24/7 cause precarity.

Key words: digital game, creative labor, game industry, game ecosystem, creative industries.

