

Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İliřkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Arařtırma¹

Tahsin Eren SAYAR² ve Seçkin ÖZMEN³

Öz

Yařamın her alanında kendisine yer bulan oyun oynama eylemi gelişen internet teknolojileriyle birlikte dijital bir forma kavuşmuştur. 1960'lı yıllardan itibaren kültürden ekonomiye kadar çok sayıdaki yaşam pratiğinde köklü deęişikliklere neden olan dijitalleşme sürecinin oyun oynama eylemi üzerindeki etkisi, bugün halen tartışlagelen ve akademik ilgiye mazhar olan bir disiplin olarak öne çıkmaktadır. Özellikle günümüzde Steam ve Play Station Store gibi popüler platformlar aracılığıyla performans sergileyen dijital oyuncuların/kullanıcıların oluşturdukları sanal kimlikler, yani avatarlar ise sundukları yeniden üretilen kimlik modeli ile dijital oyunları psikoloji bilimi ile yakın temasa sahip interdisipliner bir alan haline getirmiştir. Bu bağlamda dijitalleşme süreci çatısı altında oyun ve kimlik tartışmalarını çoklu ekseninde yürüten bu çalışmanın sorusu "Dijital oyunlarda belirlenen avatarlar kişilerin gerçek yaşamdaki kimlikleri ile nasıl bir ilişkiye sahiptir?" olarak belirlenmiştir. Çalışmanın amacı ise kullanıcıların seçtikleri avatarların kişilerin kimlik ve benlik yapısı üzerinde ne tür etkiler oluşturduğunu ortaya çıkarmaktır. Odak Grup Görüşmesi yönteminin kullanıldığı çalışmada örneklem olarak Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim Sanatları 3. sınıf öğrencileri ve Yalova Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği 4. sınıf öğrencilerinden toplamda 12 kişi seçilmiştir. Yapılan araştırma neticesinde avatarların kişilerin kimlik yapılarında sanal kimliğe sahip olma arzusu, anonimlik, çoklu kimlik, liderlik ve aidiyet duygusunu geliştirme gibi etkiler oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Kimlik, Benlik, Avatar

Avatar-Identity Relationship in Digital Games: A Study on University Students

Abstract

The act of playing games, which finds its place in all areas of life, has gained a digital form with the developing internet technologies. The effect of the digitalization process, which has caused radical changes in many life practices, from culture to economy since the 1960s, on the act of playing, stands out as a discipline that is still debated and attracts academic attention today. Virtual identities, namely avatars, created by digital players/users performing through popular platforms such as Steam and Play Station Store today, have made digital games an interdisciplinary field with close contact with the science of psychology, with the reproduced identity model they offer. In this context, the question of this study, which carries out the game and identity discussions on multiple axis under the umbrella of the digitalization process, is "What kind of relationship do the avatars determined in digital games have with the identities of people in real life?" has been determined. The aim of the study is to reveal what kind of effects the avatars chosen by the users have on the identity and self-structure of the people. In the study in which the Focus Group Interview method was used, a total of 12 students from Yalova University Art and Design Faculty Communication Arts 3rd year students and Yalova University Engineering Faculty Computer Engineering 4th year students were selected as a sample. As a result of the research, it was concluded that avatars create effects such as the desire to have a virtual identity, anonymity, multiple identity, leadership and sense of belonging in the identity structures of people.

Key Words: Digital Game, Digital Identity, Ego, Avatar

Atf İçin / Please Cite As:

Sayar, E. T. ve Özmen, S. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Manas Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 11(1), 320-341.

Geliř Tarihi / Received Date: 25.06.2021


Kabul Tarihi / Accepted Date: 2.09.2021

¹ Bu makale, danışmanlığını Prof. Dr. Seçkin Özmen'in yaptığı, Dr. Tahsin Eren Sayar tarafından hazırlanan İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, "Dijital Oyunlar Üzerinden Profilleşen Kimlikler" başlıklı doktora tez çalışmasından üretilmiştir. Bu çalışma İstanbul Üniversitesi Bilimsel Arařtırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje numarası: 37648

² Dr. - İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, sayartahsineren@gmail.com

 ORCID: 0000-0002-6057-2989

³ Prof. Dr. - İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, seckinozmen@gmail.com

 ORCID: 0000-0002-4871-4921

Giriř

Yařamın varlıęı kadar eski olan oyun oynama eylemi, yalnızca insanlar için deęil, aynı zamanda hayvanlar için de ięgüdüsel bir eylemdir. Bireysel olduęu gibi topluluk halinde de icra edilebilen oyun, canlı varlıkların hayatta kalma güdülerine hizmet eden, eęlence ve sosyal amaçlı fiziki ve ruhsal eylemler olarak tanımlanmaktadır. Söz gelimi, hayvanlarda yařamın süreklilięi için gereken avlanma davranıřı olarak kodlanan oyun, ilk insanlarda ise kültürel öğeleri toplum yařantısına yerleřtirme ve dini ayinler řeklinde kurgulanmıř ve uygulanmıřtır. Zaman ięerisindeki uygulamalarının yanı sıra oyunun bilime konu oluřu Antik Çaę'da Aristo ve Platon ile bařlamıřtır. Modern dönemlerde ise Hollandalı filozof Johan Huizinga ve Fransız entelektüel Roger Caillois bařta olmak üzere pek çok düşünürün eserleri ile kuramsallařan oyun kavramı, bugün geliřen teknolojinin rüzęarını arkasına alarak küreselleřme sürecine girmiř ve dijitalleřme evrimini büyük ölçüde tamamlamıřtır.

Dijital oyunlar, çevrim ięi veya çevrim dıřı seçenekleri ile bireysel ve yapay zekâya karřı ya da çoklu ve birbirlerine karřı oynanabilmektedir. Bu yönüyle klasik oyun tanımının sınırlarını ařarak insan-makine etkileřiminin bir çıktıı olan dijital oyunlar, kârlı bir endüstriye dönuřmüř ve ticari bir olgu olarak da yer etmeye bařlamıřtır. Küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olan dijital oyun sektörü, büyüme hızında otomotiv ve enerji gibi temel sektörleri ve eęlence alanının amiral gemisi kabul edilen sinema sektörünü geride bırakmıřtır (Güvenli İnternet Merkezi, 2019, s. 8). Kiřisel bilgisayar, oyun konsolu ve mobil cihazlar üzerinden icra edilen dijital oyunların, 2018 yılında yaklaşık 138 milyar dolar seviyesinde olan pazar büyüklüęünün, 2021 yılında ise 180 milyar dolara yaklařacaęı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2018). Söz konusu pazar büyüklüęü arz-talep dengesi kapsamında deęerlendirildięinde dünya genelinde dijital oyun oynayanların istatistikî verilerine iliřkin çıkarımlar yapılabilmektedir. Dünyada bir milyardan üzerinde insan, dijital oyun oynarken (Bilgi Teknolojileri Kurumu, 2018) ölkemizde 2019 itibariyle 30 milyon insanın dijital oyun oynadıęı saptanmıřtır (Güvenli İnternet Merkezi, 2019, s. 10). Bu yönüyle çeřitli alanlardan gelen arařtırmacıların çalıřmalarında yer bulan dijital oyun kavramı, akademik ilginin de odaęı olmuřtur. Özellikle kamuoyu arařtırmalarından elde edilen veriler iřıęında 16-24 ile 25-34 yař aralıęındaki erkek bireylerin dijital oyunları yoęun olarak kullanması, kiřisel özellikler üzerinde düşünme gereklilięini doğurmuřtur. Bu kiřisel özelliklerin en dikkat çekenlerinden biri kullanıcıların dijital oyunlarda yarattıkları avatarlar ile sergiledikleri tutum ve davranıřların altyapısında yatan nedenler olarak görölmektedir. Söz gelimi, kullanıcıların gerçek yařamdaki eęilim ve özelliklerinin, dijital oyun oynama tercihlerine olan etkisinden bu oyunlarda sergiledikleri profillerin tutum ve davranıřlarına, hatta bu tutum ve davranıřların gerçek yařamdaki kimlikleri ne ölçüde yansıttıęına kadar uzanan ve geniř bir yelpazede cevaplanması gereken bir dizi olgu bulunmaktadır.

Günümüzde Steam ve Play Station Store gibi birçok dijital oyun platformu aracılıęıyla dijital oyunlarda oluřturulan avatarlar için satın almalar yapılmaktadır. Bu satın almaların, avatlara görsel katkı saęlayan unsurlar sunmasına karřın, bařka hiçbir avantaj saęlamaması oyuncuların bu mecralarda niçin satın alma gerçekleřtirdikleri sorusunu gündeme getirmektedir. Bu açıdan bakıldıęında dijital oyunlarda belirlenen avatarların kiřilerin gerçek yařamlarındaki kimlik yapıları ile ne tür bir iliřki ięerisinde olduęu üzerinde durulması gereken bir husus olarak dikkat çekmektedir. Bu problemden yola çıkarak çalıřmanın amacı kullanıcıların seçtikleri avatarların kiřilerin kimlik ve benlik yapısı üzerinde ne tür etkiler oluřturduęunu ortaya çıkarmak olarak belirlenmiřtir.

Çalıřmada Odak Grup Görüřmesi yöntemi kullanılmıřtır. Örneklemler olarak Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim Sanatları Bölümü 3. sınıf ve Yalova Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Bilgisayar Mühendislięi Bölümü 4. sınıf öęrencileri seçilmiřtir. Her iki bölümden de altı öęrenci belirlenmiř ve görüřmeler altmıř dakika olarak gerçekleřtirilmiřtir. İletişim Sanatları Bölümü yeni medya ve iletişim; Bilgisayar Mühendislięi Bölümü ise internet teknolojileri, sayısallařma ve dijital oyun tasarımına yönelik ders ięeriklerine sahip olduęu için seçilmiřtir. Görüřmeler COVID-19 salgını nedeniyle dijital ortamda yapılmıř ve toplanan veriler betimsel analiz ile çözümlenmiřtir.

Gelenekselden Dijitale Oyunlar ve Özellikleri

Oyunun Tanımı ve Tarihçesi

Oyunun bilimselleřme süreci her ne kadar son yüzyılda řekillenmiř olsa da tanımlamalar çok daha eski dönemlere dayanmaktadır. Türk Dil Kurumu'na göre (2020) oyun, yetenek ve zekâ geliřtirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eęlence olarak tanımlanmaktadır. Metin And ise Oyun ve Büęü adlı

eserinde oyun sözcüğünün dilimizde birçok farklı anlama işaret ettiğini belirtmektedir. And'a göre (2019, s. 36) Türkçe'de oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamı vardır: Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilmektedir.

Araplara Türkçe'yi öğretmek için yazılmış ve uzun yıllar boyunca referans bir kaynak olarak kullanılan *Dîvânu Lugâti't-Türk*'te de oyunlara ilişkin önemli saptamalar ve kategorileştirmeler yer almaktadır. Burada oyunlar "büyüklerin oynadıkları oyunlar" ve "çocuk oyunları" olarak iki başlık altında incelenmiştir (Türktaş, 1999: 62). Başlık altındaki oyunlara bakıldığında ise genel olarak top, aşık, boynuz, tepük, ötüş ve iplemektir gibi çeşitler çıkmaktadır (Çiçekli, 1970).

İngilizce'de ise durum biraz daha farklıdır çünkü oyun sözcüğü "play" ve "game" kelimelerine karşılık gelmektedir. Oyun; İngilizce'de play ve game gibi hem ismi hem de fiili karşılamaktadır. Play, oynama fiilini karşılarken, game ise oyun ismini ifade etmektedir (Yengin, 2012, s. 83). İngilizcenin play ve to play'i semantik açıdan özellikle dikkat çekicidir. Esas olarak oyun, oynamak ve ikincil olarak da, hızlı hareket, jest, el sıkışması, alkışlama, bir müzik aleti çalmak gibi bütün somut hareketleri ifade eden ve Anglosaksonca bir kelime olan plega ve plegan'dan türemiştir (Huizinga, 2015, s. 62). Kendirli'ye göre (2019, s. 51) ise game anlamındaki oyun temel olarak "bir veya daha fazla oyuncu için hazırlanan, oyuncuların bir hedefe ulaşmak için rekabet ettiği, bazı kurallar ve kısıtlamalar içeren bir aktivitedir. Barmanbek, Fidaner ve Merlin'in Kazanı (2009, s. 361) ise oyunu (game) belirli kurallar dâhilinde, genellikle eğlenmek ve psikolojik tatmin amacıyla yapılan eylem topluluğu olarak tanımlamaktadır.

Oyuna ilişkin sistemli ve kategorileştirilmiş en önemli çalışmaları yapan isimlerin başında Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga gelmektedir. *Homo Ludens* adlı çalışmasında oyun oynayan insan tasviri yapan Huizinga, aynı zamanda oyunun kültürel işlevi üzerine önemli saptamalarda bulunmuştur. Oyunun kültürden daha eski bir formda olduğunu dile getiren Huizinga bu durumu, "Kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir" şeklinde açıklamaktadır (Huizinga, 2015, s. 16). Huizinga'nın burada oyunun kültürden daha eski olduğunu anlatmasının en önemli sebeplerinden biri insandan önceki dönemde dahi oyunun var olmasıdır. Zira Huizinga, hayvanların çeşitli ritüelleri yerine getirmek için sık sık oyunlara başvurduklarını ifade etmektedir. Bu nedenle Huizinga (2015) hem insan hem de hayvanları kapsayan bir yapıda olduğunu belirttiği oyunun sadece insan âlemiyle sınırlanmayacağını ifade etmektedir. Huizinga oyunun aynı zamanda ciddi faaliyetlere yönelik hazırlık safhası içeren bir yapıda olduğunu belirtmektedir. Nitekim taklit ve gevşeme ihtiyacının olduğu noktada insanlar karşılıklarına çıkacak engellere yönelik oyunları kullanarak bir nevi hazırlık yapmaktadır. Bu durum sonucunda oyunun kültürel süreç ile olan ilişkisi daha da kuvvetlenmektedir. Birçok ilkel topluluk kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini, kelimenin gerçek anlamıyla, basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir (Huizinga, 2015, s. 20-21).

And'a göre (2009, s. 28) oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkışı ve oyunun dünyasına girişi temsil etmektedir. Buna karşın Berne ise içine girilen bu sanal dünyanın zamanla bireyin gerçeği olabileceğini belirtmektedir. Berne (2011, s. 19-20) her ne kadar oyunları bir dizi hareket ve hile olarak tanımlasa da aynı zamanda örneğin futbol gibi oyunların insanlar tarafından aşırı ciddiye alındığını ve bireylerin bu duruma çokça önem attiklerini belirtmektedir. Özdoğan'a göre (2005, s. 44) ise oyun kendi içinde birtakım zamansal sınırlara sahiptir. O, hayatın içindeki belirli bir zamanda başlamakta ve başka bir zamanda bitmektedir. Aristo da benzer bir şekilde oyunun sağaltıcı yanları olduğunu kabul etmektedir. Ama oyunun özgür insan için yaşamın ereği olamayacağını da savunmaktadır (Oskay, 2001, s. 12).

Kapitalizm sonrası dönemde birçok alanda yaşanan değişimler, oyun kavramının da evrilmesine yol açmıştır. Bu duruma eleştirel bir bakış açısı sunan Ünsal Oskay, gönüllü olarak katılınan oyun formunun zamanla ortadan kalktığını ve önceden sağlanmış bir düzen ve kalıp içerisinde sunulan bir forma geçildiğini belirtmiştir. Bunun sonucunda çağdaş insanın oyunu gerçek bir oyun olma özelliğini yitirmiştir ve eğlence endüstrisi, tatil ve bayram gibi dönemlerde yapılan aktiviteler oyun olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Oskay, 2001, s. 18-19).

Sonuç olarak oyun sözcüğünün hem etimolojik hem de felsefi açıdan oldukça fazla tanım ve anlamı olduğu görülmektedir. Fiziksel anlamda bakıldığında oyun, insanların rahatlama gayesine hizmet ederken, psikolojik açıdan irdelendiğinde, gündelik rutinlerin verdiği yorgunluktan kaçışlarına yardımcı olan bir kavram olarak dikkat çekmektedir. Felsefi açıdan bakıldığında ise bir yandan boş zaman kavramına hizmet

eden bir yapıda karřımıza ıkarırken, kapitalizm sonrası dönemde ise zellikle kltr endstrisinin sunduėu bir olanak olarak gze arpmaktadır.

Dijitalleşen Oyun

Soėuk Savař dönemi sonrası her iki kutbun da teknoloji hamlelerine aėırlık vermesi ve internetin hızlı bir şekilde gelişmesi farklı iletişim alanlarının doğmasına neden olmuřtur. İnternet ve uydu teknolojilerinin gelişmesi yeni medyayı ortaya ıkarırken bu dönemde dijital oyun kavramı da hayatımıza girmiřtir. Kavramsal olarak oyun tanımına baktığımızda karřımıza uzun bir tarihsel sre ıkmasına karřın dijital oyunlar bu gelişim sreci ierisinde yaklaşık 60 yıl gibi bir srete hızla gelişerek literatrde yer almaya bařlamıřtır.

Dijital oyunlar gnmzde birok farklı disiplin ile i ie gemiř bir yapıdadır. Yengin'e gre (2012, s. 111) dijital oyunlar yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileřimlilik, sanallık, deėiřkenlik, modlerlik zelliklerini barındıran ve bu zellikleri oyun oynama edimine dhil eden bireysel iletişim ortamıdır. Sezen'e gre (2011, s. 145) ise dijital oyunlar pek ok aıdan ele alınabilecek teknolojik, kltrel ve ekonomik yapıtlardır. Dijital oyunların bu denli farklı disiplinlerden faydalanan bir yapıda olması 60 yıllık serveninde onu gz ardı edilemeyecek bir konuma getirmiřtir. Siyasetten eėitime, ticarettten kltre kadar birok farklı alanda kendisine yer bulan dijital oyunlar, dijitalleşme srecinin hızlanmasıyla birlikte daha fazla nem verilen bir alan haline gelmiřtir.

Dijital oyunların tarihsel servenine daha derinlemesine bir bakıř atmadan nce geleneksel oyunlar ile olan farklarını incelemekte fayda vardır. Zira dijital oyunların ortaya ıkardığı farklılıklar aslında yeni medya teknolojilerinin sunduėu gnmz olanaklarına referans vermektedir. Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en nemli farkların bařında řüphesiz ki sanallık zelliėi gelmektedir. Bařka bir deyiřle dijital oyunlar bizlere bir sanallık yaratır ve geleneksel oyunlarda her zaman belirgin olan bir mekn ve nesnelere vardır. Bireyler bu mekn ve nesnelere aracılıėıyla oyunu icra ederken bu platformlarda gerek yařamın sunamayacağı bir simlasyon durumu sz konusudur.

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran bir diėer nemli husus Binark ve Bayraktutatan-Stc'nn (2008, s. 49) üzerinde durduėu profesyonel yapılanmadır. Nitekim dijital oyunlar retim srecinin bir aracı olduėu iin endstriyel ve maddi bir deėer tařır. Oysa geleneksel oyunlarda bu tr bir kazanımdan sz edilmesi mmkn deėildir.

Dijital oyunlar ile geleneksel oyunların farkına deėindikten sonra dijital oyunların tarihsel serven ierisindeki deėiřim yolculuėuna bakıldıėında Sezen ve Sezen'in (2011, s. 249) řu tanımlamasını aktarmakta fayda vardır:

“60’lı ve 70’li yıllarda dijital oyunlar oėunlukla insan-bilgisayar interaksiyonu ve yapay zek arařtırmalarında yararlanılan bilimsel deneylerdi. Bu deneyleri yapanlar ve onların takipileri 80’li yıllarda onları teknolojik ve kltrel amalgamlara dnřtrdler. 90’li yıllarda dijital oyunlar sektrleşme ile ticari olgunluėa kavuřtular. 2000’li yıllarda ise artık ticaret, kltr, eėitim ve hatta politika gibi alanlarda dikkate deėer bir olguya dnřmiřlerdi.”

Dikkate deėer bir olguya dnřen dijital oyunlar, 2000’li yıllardan itibaren hızla akademik alanın ilgi odaėı olmaya bařlamıřtır. 2001 yılında oyun alıřmaları zerine eřitli uluslararası konferanslar dzenlenmiřtir ve sahadaki ilk hakemli evrim ii dergi olan Game Studies yayınlanmıřtır. 2002 ve 2003’te ise, konferansların ve atlyelerin sayısı istikrarlı bir şekilde artmaya devam etmiřtir. Dijital metin alıřmalarının bir alt kmesi olarak erken bir bařlangıtan sonra, video oyunu alıřmaları kendi akademik alanını bulmuřtur (Frasca, 2003, s. 221).

Dijital oyunlara iliřkin literatr bilgilerinden sonra tarihsel gelişimine ynelik daha somut bilgileri vermek doėru olacaktır. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu bnyesinde 2017 yılında kurulan ve amacını “ocuk ve genleri internetin olumsuz etkilerinden korumak” olarak belirleyen Gvenli İnternet Merkezi'nin 2019 yılında yayınladıėı Dijital Oyunlar Raporu'na gre (2019, s. 6) dijital oyun endstrisinin temel gelişimleri  ana kısma ayrılmaktadır. Bunlar mikro iřlemcilerde geiř, oyun konsollarının salonlardan evlere tařınması ve bilgisayar tabanlı oyunların geliřtirilmesidir. İlk ařama dijital oyunların temel dinamiėi olarak grlrken ikinci ařama ile birlikte oyun konsolları eve girerek insanların hayatlarında yer edinmeye bařlamıřtır. Nihayet son ařamada ise zellikle 2000’li yılların bařlarından sonra gelişen bilgisayar oyunları sektr artık hem bir ticari obje hem de zerine dřnlerek yanlıřlarına ynelik zm nerilerinin oluřturulması gereken bir alan haline getirmiřtir.

Dijital oyunların üretim sürecine bakıldığında bilinen en eski interaktif oyun olarak karşımıza Thomas T. Goldsmith Jr, ve Estle Ray Mann tarafından üretilen katot ışın tüpü (cathode ray tube) çıkmaktadır. Bu oyunun patenti 25 Ocak 1947'de alınmıştır ve oyun 14 Aralık 1948'de yayımlanmıştır (Tezel, 2016, s. 11). Literatürde ilk etkileşimli oyun olarak ise 1962 yılında Steve Russell ve arkadaşlarının Massachusetts Institute of Technology'de yapmış oldukları Spacewar kabul edilmektedir (Akbulut, 2009, s. 45). Daha sonraki dönemlerde ise Atari oyunları popüler hale gelmiştir ve 70'li yıllardan 90'ların sonuna kadar etkisini sürdürmüştür. Dijital oyunlar asıl önemli atılımını ise 90'lı yılların sonunda PC oyunları ve gelişimini hızlandıran Play Station ve Xbox gibi oyun konsolları sayesinde gerçekleştirmiştir. Bu dönemde üretilen çok sayıda oyun dijital oyun sektörünün hızla büyümesine ve gelişmesine olanak sağlamıştır. Tüm dünyada hızla gelişen dijital oyun sektörü Türkiye'de de kısa bir süre içerisinde popüler hale gelmiştir. Ülkemizde "Pusu" adlı oyun, Hakan Yüksel ve Cem Uzunlar tarafından geliştirilerek 2005 yılında satışa sunulmuştur. 2007'de ise PC oyunu olan Kabus 22 geliştirilerek Vestel tarafından satışa sunulmuştur. (Binark, 2009, s. 135-136).

Dijital oyunlar yıllar içerisinde yaşadığı gelişimlerle birlikte birtakım sınıflandırmalara ayrılmıştır. İlk dönemlerde daha çok eğlence unsurları üzerinden aktarılan dijital oyunlar zamanla birçok farklı sektörün içerisine girmiştir ve ciddi oyunlar kategorisi altında da değerlendirilmeye tabi tutulmuştur. Eğlence unsuru altında değerlendirilen oyunlar birtakım alt sınıflardan oluşmaktadır. Kukul'a göre (2013, s. 25-26) dijital oyunlar; oyunun amacına göre, oynanma şekline göre, oynayan kişi sayısına göre ve oynandığı ortama göre değişmektedir. Kullanılan teknoloji göz önüne alındığında ise dijital oyunlar; konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflandırma daha çok dijital oyunların fiziki yapısı üzerinden yapılmaktadır. Nitekim tarihsel gelişim sürecine bakıldığında önce konsol oyunları sonrasında bilgisayar oyunları alanı domine eden ve dijital oyunların yayılım sahasını belirleyen önemli fiziki cihazlar olarak karşımıza çıkmıştır.

Eğlence unsuru olarak değerlendirilen dijital oyunlara ilişkin bir diğer sınıflandırma Ögel'e aittir. Ögel'e göre (2014, s. 51-53) dijital oyunlar 10 unsurdan oluşmaktadır. Bunlar, Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Dövüş Oyunları, Bilmece Oyunları, Eğlence Türü Oyunlar, Rol-Oynama (RPG) Oyunları, Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları ve Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar'dır. Bozkurt ise (2014, s. 6) bu oyunları 5 ana unsur etrafında şekillendirmiştir. Bunlar; Aksiyon, Macera, Rol Yapma Oyunları, Simülasyon ve Stratejidir. Bu sınıflandırmaların her biri aslında üretilen dijital oyunların içeriklerine göre yapılan sınıflandırmalardır. Zira her oyun yapısı gereği birtakım hikâye ve içerik barındırmaktadır ve bu özellikler o oyunun hangi türe daha yakın olduğuna ilişkin fikir vermektedir. Bozkurt'a benzer fakat daha ayrıntılı bir sınıflandırma ise Herz ve Poole'e (Kerr, 2006, s. 40) aittir. Herz ve Poole oyunları Aksiyon, Dövüş, Spor, Bulmaca, Macera, Rol Yapma, Simülasyon ve Strateji gibi alt dallara ayırmaktadır. Bu dalların her biri oyunların özelliklere ilişkin fikir ve örnekler sunmaktadır.

Oyunların eğlence unsurlarından farklı olarak ciddi bir platform olarak adlandırılması askeri ve siyasi alanlarda kullanımıyla tartışılmaya başlanmıştır. Burada dikkat çeken kavramlar aslında eğitim ve propaganda olmuştur. Sorensen ve Meyer'e göre (2007) ciddi oyunlar, eğitim tasarımı ve eğlencenin ötesinde bir gündemi olan dijital oyunlar ve ekipman olarak tanımlanır. Ciddi Oyunlar, anahtar kelime olarak ayrı bir öneme sahiptir ve diğerlerinin yanı sıra, öğrenme oyunları, eğitici oyunlar, eğitim oyunları, iş oyunları ve fiziksel oyunu teşvik eden oyunları içerir ve çeşitli konuları, hedef grupları ve bağlamları aşarlar. Bu açıdan ciddi oyunlar aslında insanların belirli konularda nasıl düşünmeleri gerektiğine dair şablonlar üretmekte ve bu şablonlar üzerinden işlemektedir (Bayraktutan-Sütcü, 2009, s. 315). Michael ve Chen'e göre (2006, s. 23) ise ciddi oyunlar, bir mesaj iletmek, ders vermek veya bir deneyim sağlamak için oyunların sanatsal ortamını kullanan oyunlardır.

Ciddi oyunlar eğlence oyunları ile yukarıda belirtilen özellikler açısından ayrılmaktadır. Öğrenme, eğitim, sağlık, esenlik, değişim, ikna veya burada tartışıldığı gibi, sadece deneyim veya duygu ciddi oyunların temel unsurlarını oluşturmaktadır (Marsh, 2011, s. 61). Bu açıdan bakıldığında ciddi oyunlar ile eğlence oyunlarının farklarına vurgu yapmakta fayda vardır. Susi, Johannesson ve Backlund (2007, s. 6) eğlence oyunları ile ciddi oyunları birtakım farklara göre ayırmaktadır. Bu farklardan ilki ciddi oyunların odak noktasının problem çözme olarak belirlenmesidir. Çünkü kullanım alanlarına bakıldığında aslında amaç daha çok eğitimidir. Eğlence oyunlarında ise amaç aslında deneyim elde etmektir ve burada herhangi bir öğrenim amacı bulunmamaktadır. Temel unsur eğlence üzerine kuruludur. Ciddi oyunlar aslında sistemli çalışan ve gerçekliğe yakın olan bir simülasyon üzerine işlemektedir. Eğlence oyunlarında ise bu süreç daha basit bir düzeyde çalışmaktadır. Son olarak iletişim ögesine bakıldığında ise ciddi oyunlarda mükemmel olmayan, eğlence oyunlarında ise daha mükemmel bir yapı ortaya çıkmaktadır.

Gelenekselden Dijitale Kimliğin Dönüřümü

Kimlik ve Benlik

Bireylerin doğdukları andan itibaren hayata dair elde ettiđi önemli kazanımlar sonucunda benlik yapılarının oluřma süreci başlamaktadır. Tutar'a göre (2014, s. 65) benlik, her şeyden önce, kendimize ilişkin inançlarımızın bütünüdür. Doğumdan ölüme kadar olan süreçte tecrübe edilen sayısız olay ve diđer insanlarla olan ilişkiler benlik üzerinde etkiye sahiptir. Tutar'a benzer bir başka tanımlama ise Kenç ve Oktay'a aittir. Onlara göre (2002, s. 72) benlik, yařantılar sonucunda gelişen edinik bir yapıdır. Bir başka ifade ile benlik bireyin doğduđu andan itibaren geçirdiđi yařantıların sonucunda edinilen ve bu yařantılarla gelişen bir yapıdır.

Doğumla birlikte başlayan dünyaya alışma süreci aynı zamanda bireyin kendisini ve dünyaya bakış açısını belirler. Bu süreç içerisinde kiři kendisine dair anlamlandırma sürecini başlatmış olur. Hayatı boyunca yaşadığı tüm tecrübe ve birikimi yaşamına aktaran kiři, hem bunlardan birtakım dersler çıkarır hem de bunları kendi benliğinin bir parçası haline getirir. Bu bağlamda benliği şahsın kendisine bakış açısı, kendisini zihninde temsil ediř biçimi şeklinde tanımlamak mümkündür. Ayrıca, benlik kavramı şahsın kendisi ile ilgili algılamalarının, kişisel atıflarının (yüklemelerinin), geçmiş yařantılarının, gelecekle ilgili hedeflerinin, sosyal rollerinin onun zihninde temsil ediliři ve zihinde kavramsal ben olarak odaklaşmasıdır (Aydın, 1996, s. 41).

İnsanların birlikte yaşamaya başlamasıyla sosyal çevre ve toplumsal yapı kavramları ön plana çıkmıştır. Tarım toplumuna geçmesiyle sosyal birliktelik artarken kişiler aynı zamanda hem birbirlerine bađlı hem de birbirlerinin uyarı ve düşüncelerini önemseyen bireyler haline gelmiştir. Bu durum benlik kavramının oluřumuna önemli etkiler yapmıştır. Böylece benlik oluřumuna ilişkin başkalarının kiřiye yansıttığı özellikler, kişinin kendisi hakkındaki gözlemlerinden elde ettiđi bilgiler gibi etkili olmuştur. Kiři kendisi hakkında sıklıkla söylenen şeyleri benliğinin parçaları olarak görür ve ifade eder hale gelmiştir (Özen ve Gülaçtı, 2010, s. 23).

Benlik türlerine baktığımızda karşımıza 5 ana başlık çıkmaktadır. Tutar'a göre (2014, s. 68-69) bu 5 ana başlık şunlardır:

- Vücut benliği: İnsanın çocukluğundan yařlılığına kadar vücudunda yaşanan deđişiklikleri anlamayı sađlayan benlik algısıdır.
- Cinsiyete ait benlik: Kiřinin ergenlik döneminde vücudunda yaşadığı hızlı deđişimleri fark etmesiyle ilgili benliktir.
- Sosyal benlik: Aile, arkadař, sosyal gruplar, yığınlar, kategoriler ve toplumdaki diđer insanlarla iletişim kurma ile ilgili benlik algılamalarıdır.
- Mesleki benlik: Kiřinin kendilik saygısı, mesleki saygıyla, iş ve meslek ahlakıyla ilgilidir.
- Ahlaki benlik: Tutum ve davranışlarının diđer insanları nasıl etkilediđi, kendisi için istediđi "iyi"yi başkası için de isteyip istemediđi ile ilgili benlik algısıdır.

Benlik algısında ön plana çıkan bu yaklaşımlar kişinin toplum ve kendisi açısından öngördüđu kişilik oluřumuna dair ipuçları vermektedir. Kendisini uzun boylu yahut kısa boylu olarak tanımlayan bir kiři kendi benliğine dair yorumsama yaparken vücudunun bu özelliklerinden faydalanır. Yahut cinsiyetinin ona atfettiđi birtakım özellikler, onun toplum içerisinde ne tür bir davranış kalıbına girmesi gerektiđine dair yaklaşım sunar. Mesleki ve sosyal benlik ise elde ettiđi iş, statü ve davranış kalıplarını bu yönde belirlemesine uygun davranış kalıpları sunar. Ahlaki özellikleri hem kendisi hem de diđer insanlara yönelik tutum ve davranışlarını şekillendirmesinde anahtar kavramlar olarak ön plana çıkar.

Tüm bu tanımlamalar ve kategorileşmeler birlikte düşünöldüğünde kiřiyi kendisi yapan en önemli özelliklerin başında benliğin geldiđi ortaya çıkmaktadır. Hayatımızın her evresinde var olan benlik kavramı, insanın kimliğinin ve kişiliğinin en merkezi noktasında bulunur ve onu kendisi yapmaktadır. Bu nedenle benlik öznel ve kimlik konularıyla bađlantılıdır (Tutar, 2014, s. 66).

Kuramsal ve kavramsal açıdan bakıldığında tarih içerisinde toplumsal olayların benlik üzerinde birtakım deđişiklikler ortaya çıkardığı görölmektedir. Hogg ve Vaughan'a göre (2011, s. 138-139) benlik kavramı, 16. Yüzyıl'dan itibaren deđişimlere uğramaya başlamıştır. Bu deđişimler 4 başlık altında toplanmaktadır:

Sekülerleşme: İnsanın tüm ümit ve beklentilerini ölümden sonraki yaşama erteleme düşüncesinin yerini, onları gerçek kılmak için bu dünyada etkin bir biçimde çaba harcanması gerektiği yolundaki düşüncenin alması.

Sanayileşme: İnsanlar artık çalışmak üzere oradan oraya hareket eden birer üretim birimi olarak görülmekteydi; dolayısıyla geniş aile gibi statik toplumsal yapılara kenetli olmaktan çıkmaya, taşınabilir bir sosyal kimliğe sahip olmaya başlamışlardı.

Aydınlanma: İnsanlar kendileri için farklı/daha iyi kimlikler ve yaşamlar organize ve inşa edebileceklerini düşünüyorlardı artık; bunun için de Ortodoks değer sistemlerini ve baskıcı rejimleri alaşağı etmişlerdi (örneğin on sekizinci yüzyılın sonundaki Fransız ve Amerikan devrimleri).

Psikoanaliz: Freud'un (örneğin, 1921) insan zihnindeki işleyişine ilişkin olarak geliştirdiği kuram, benliğin gerçek anlamda anlaşılamayacağı, çünkü onun bilinçdışının bilinmedik derinliklerinde yattığı yolundaki düşünceyi berraklaştırmıştır.

Benlik değişimi üzerinde ilk dikkat çeken tanımlamalardan biri sekülerleşme üzerinedir. Modern döneme kadar gelen süreçte insanlar yaşama olan bakış açılarını dünyevi sistem üzerine değil, dini inanışlarının öngördüğü ölçüde "ahiret" inancı üzerine kurgulamaktaydı. Maddeden uzak ve dünyanın sunduğu "somut" nesnelere ihtiyaç duymayan bu bakış açısı, bireylerin benlik oluşumlarına da doğrudan etki etmekteydi. Fakat 18. Yüzyıl'dan sonra başlayan aydınlanma hareketleri ile birlikte pozitivist yaklaşımların ön plana çıkışı, sekülerleşme mantığının hızlanmasına yol açmıştır. Bu dönemde insanlar diğer dünyadan ziyade yaşadıkları hayatı anlamlandırmak ve onun sunduğu nimet ve zevklerden daha fazla faydalanma ihtiyacı duyar hale gelmiştir. Böylece kişiler, benliklerinde eski kuralcı ve kabul edici yapılardan ziyade daha özgürlükçü ve maddeci bir yaklaşıma doğru evrilir hale gelmiştir.

Sekülerleşmeyle orantılı olarak benlik değişimlerine etki eden bir diğer unsur sanayileşme olmuştur. Avrupa'da İngiltere'nin başı çektiği sanayileşme hamleleri 18. Yüzyıl'da baş göstermiştir. Bu dönemde tüm dünyada büyük bir değişim süreci yaşanırken bireylerin sosyal yaşantıları da bu değişimlerden nasibini almıştır. Sanayi öncesi dönemde tarım toplumu, bireyleri birbirine daha çok bağlayan ve geniş ailelerin bir arada yaşadığı bir yapıyı oluşturmaktaydı. Daha çok kendi üretimleri için çalışan kişiler sanayi hamleleri ile birlikte fabrikalar ve büyük ölçekli şirketlere hizmet eder hale gelmişlerdir. Bu dönemde insan, bir meta haline gelerek çalışması gereken, sadece üretim odaklı görülen, göç edebilir ve farklı toplumsal yapılarla kaynaşabilir hale gelmiştir. Böylece bireyler farklı toplumların sosyal yapı ve statülerinden etkilenmişlerdir. Benlik yapıları bu sayede farklı toplumların yapı ve statülerinden faydalanır bir yapıya kavuşmuştur.

Ortaçağ Avrupa'sı her açıdan kilise etkisinin yoğun hissedildiği ve dini yaklaşımların ön planda olduğu bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde kilisenin mutlak hâkimiyeti kıta Avrupa'sında tekeli bir yaklaşımı ön plana çıkarmıştır. Bireyselliğin arka planda kaldığı bir dünya yapısı içerisinde her kişi, tanrının hizmetkârı ve onun yeryüzündeki temsilcisi olan kilisenin boyunduruğu altında olması gereken maddeler olarak görülmüştür. Fakat Rönesans, Reform ve Aydınlanma Hareketleri ile birlikte tüm dünyada farklı bir düşünce dalgası oluşmuştur. Özellikle 18. Yüzyıl sonunda Fransa'da yaşanan devrimle insanlar bireyselleşme yolunu seçmişlerdir. Kendileri için yaşama ve kendilerine ait bir yaşam kurma gayesi içerisine giren bireyler, benlik yapılarını da bu doğrultuda oluşturma gayesine yönelmiştir. Baskıcı rejimlerden kurtulmak için kitlesel isyanlara yönelen kişiler, pozitivistimin ön planda olduğu akılcılık perspektifinde düşünce sistemine sahip olmuştur.

İnsanların bireysel yapılarının oluşumunda etkin olan bir diğer önemli unsur kimliktir. Kimlik ve benlik ilişkisinin önemine dair yapılan araştırmalar iki kavramın birbiriyle iç içe bir yapıda olduğunu ortaya koymaktadır. Bilgin, kimliğin oluşumunda benliğin önemine vurgu yapmaktadır. Ona göre (2014, s. 98) çocuklar hayatlarının ilk haftalarında etrafındakinin rollerini alarak eğlenmektedir. Sonrasında ise öğrendiği rolleri kendisine yerleştirmektedir. Bu durum sonucunda sosyal grubunu, kendi davranışlarını yöneten normların, tutumların, amaçların örgütlenmiş bir topluluğu olarak algılamaktadır.

Kimliğin oluşumunda şüphesiz ki doğuştan gelen kişilik özelliklerinin etkisi büyüktür. Fakat bunun yanı sıra toplum içerisinde yaşayan bireylerin bu yapıdan aldıkları etkileşimler de bir hayli önemlidir. Nitekim çocukluktan itibaren insanlar, çevrelerinde gördükleri her şeyden etkilenir ve onu kendi yapılarına uygun bir şekilde alarak işlerler. Çocuklarda eğlence işlevi olarak başlayan bu süreç zamanla öğrenmeye doğru yönelir. Bu öğrenme sonucunda kimlik yapıları şekillenmeye başlar.

Çocuklara yönelik yapılan araştırmalarda ayna deneyimi fazlasıyla dikkat çekmiştir. Zazzo'nun araştırmalarına göre çocuklar iki yaşına doğru aynadaki imgesini tanıyabilir hale gelmektedir. Nitekim

çocuk kendi vücudu ile (organları, heyecanları, dokunma duyuları) aynadaki kendi imgesinin dış görünüşüyle ilişki kurduğu anda kimlik duygusunu kazanır (Bilgin, 2014, s. 103). Çocukların bu kimlik yapılarının oluşumunda ilk ve en önemli unsur ailedir. Çocuklar başlarda ebeveynlerinin tutum ve davranışlarını birebir kopyalarlar. Kendilerini bir birey olarak hissetmeleri ise genellikle kendi vücutlarını tanımaya başladıkları zamanla eş değerdir. Bu ayna sürecinde çocuklar kendi fiziki yapısı ile bir ilişki kurar ve kimlik oluşumunun ilk adımlarını atmış olur.

Kimliğe ilişkin daha kuramsal ve kavramsal yaklaşımlara bakıldığında ortaya 4 temel unsur çıkar. Bilgin'e göre (2014, s. 84-85) bu 4 temel unsur "ayna" ben yani diğerlerinin bana yansıttığı özelliklerdir. İkincisi bireyin kendisini diğerleri ile karşılaştırması. Üçüncüsü grup aidiyetlerini dile getirmek ve sonuncusu sosyal statü ile gelen rollerdir. Her birey temelde ilk olarak kendi özelliklerinden beslenir. Doğuştan gelen bu özellikler (fiziki yapı gibi) bireye bir aidiyet yapısı hissettirir. Mavi gözlü olmak, açık bir tene sahip olmak, uzun boylu olmak gibi birçok özellik kişinin ilk adımını oluşturur. Daha sonra insanlar çevresindeki kişilerle kıyas noktasına geçiş yapar. Kıyaslar aynı zamanda insanların ne tür bir çevrede var olmak istediklerine yönelik önemli ipuçları sunar. Bunun devamında ise elde edilen sosyal statü, kimlik yapılarına ilişkin veriler sunar.

Kimliğin oluşumunda bireylerin toplumsal açıdan oluşan norm ve değerlere ilişkin hareket etmeleri de son derece önemlidir. Erving Goffman, *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (2012) adlı eserinde kişilerin toplumda kabul gören yapılara ilişkin davranış değişikliklerinde bulduklarını belirtmektedir. Bununla birlikte taklit, benzemeye çalışma gibi çabaların da kimlik oluşumunda etkili olduğunu ifade etmektedir. Bu durum kişileri kimlik yapısının oluşumunda toplumsal yapının önemine yönlendirir. Toplumsal yapı içerisinde her kişi, tek başına yaşamaya pek uygun değildir. Günümüzde bir orman yahut ıssız adada yaşayan insan sayısı oldukça azdır. Bu da kişileri topluluk içerisinde yaşamak zorunda olan birer canlılar oldukları sonucuna ulaştırır. Bu noktada Goffman'ın yaklaşımı önem kazanmaktadır. Zira insanlar var oldukları çevre içerisinde bazen olmadıkları insanlar gibi davranmak zorunda kalabilirler. Bu durum onları zamanla var olmak istemedikleri kimlik yapılarına büründürebilir. Taklit ve benzemeye çalışma olarak adlandırılan bu yaklaşım sonucunda insanlar "buldukları kabın şeklini" alarak o toplum yapısında kabul görürler. Kabul görme insanlar için son derece önemlidir. Çünkü kabul görme toplumsal yapıda var olabilmenin anahtar unsurlarından biridir.

Kimlik kavramına ilişkin bir diğer önemli yaklaşım Sosyolog Anthony Giddens'a aittir. Giddens'a göre (2010, s. 102-103) bireylerin kimlik oluşum sürecinde tarihsel dönemlerin etkisi büyüktür. Giddens, Orta Çağ Avrupa'sında kimlik oluşumunun kurumsallaşmış süreçler tarafından oluşturulduğunu ifade etmektedir. Ona göre bu "pasiflik" modern süreçle birlikte değişmeye başlamıştır. Giddens'ın burada üzerinde durduğu unsur, sosyal yapı ve yönetim anlayışlarının bireylerdeki hâkimiyetidir. Orta Çağ Avrupa'sında kilise temelli bir yaklaşım bireylerin yaşam tarzlarına doğrudan etki etmekteydi. Bunun sonucunda kişilerin yerine düşünen, onların yerine karar veren ve onlara belirli bir kimlik yapısı atfeden statü bulunmaktaydı. Giddens'ın pasiflik ile tabir etmek istediği nokta tam olarak buraya değinmektedir. Orta Çağ sonrası dönemde bu yapı değişimlere uğramıştır. Aydınlanma Çağı, ulus-devletçiliğin yükselmesi ve Sanayi Devrimi gibi tarihsel olaylar kimliğin yapısında önemli farklılıklar oluşturmaya başlamıştır.

Yukarıda belirtilen tüm bu sosyal yaklaşımlar kimlik tanımının farklı alanlarla olan ilişkilerini göz önüne sermiştir. Bu nedenle "kimlik" tanımı çağdaş sosyal bilimde psikanaliz, psikoloji, siyaset bilimi, sosyoloji ve tarih gibi birçok alanda kendisine yer bulmaktadır. (Stryker ve Burke, 2000, s. 284). Nitekim ABD'nin sosyo-kültürel bağlamı içinde gelişen kimlik terminolojisi, tüm dünyaya ihraç edilerek medyatik, siyasal ve sosyal vokabülere nüfuz etmektedir. Günümüzde kimlik kavramı, milliyetçilik, göç, din, cinsiyet arařtırmaları ve etnisite arařtırmalarında neredeyse vazgeçilmez bir hale gelmiş durumdadır (Bilgin, 2014, s. 21). Sonuç olarak kimlik, birbiriyle ilişkili birçok toplumsal ve sosyal olayla bağlantılı bir tanımdır. Jenkins (2014) bu durumu "insanın 'kim' olduğunu, diğerlerinin sizin kim olduğunuzu bilmesi ve diğer insanların bizim kim olduğumuz hakkında düşünmesidir" şeklinde yorumlamaktadır.

Klasik anlamdaki kimlik tanımının yanı sıra gelişen yeni medya ve internet teknolojileri bireylerin yeni bir kimlik yapısı yani "dijitali" oluşturmalarına olanak sağlamıştır. Özellikle sosyal ağlar çerçevesinde gelişen yeni kimlik yapısı bireylere birtakım sosyal ve psikolojik nitelikler kazandırmıştır. Bu bağlamda ortaya hem pozitif hem de negatif olan bazı kavramlar çıkmıştır.

İnternet teknolojilerinin gelişmesi bireylerin yaşam safhalarında birçok farklı değişimi getirmiştir. Dijitalleşmeyi hayatın her noktasında hissetmeye başlayan insanlık, kimlik yapılarında da birtakım

yeniliklerle karşı karşıya kalmıştır. Klasik anlamda yapılan kimlik tanımlamaları insanların benlik ve özlük ilişkilerine gönderme yaparken, dijitalleşen kimlik bunlara ek olarak kişilerin oluşturdukları yeni sanal yapılara ve değişimlere işaret etmektedir.

Dijital kimliğin oluşumuna yönelik birçok farklı fikir ve düşünce ortaya atılmıştır. Bunların en önemlilerinden biri Spears ve Lea'nin (1994) ortaya koyduğu SIDE (Social Identity Model of Deindividuation Effects) teorisidir. Sosyal kimlik ve kimliklerin belirsizliği üzerine kurulan bu teoride bilgisayar ortamı iletişimde hedef; benlik, kimlik ve gruplar arası iletişimi ortaya koymak olarak belirlenmiştir. Burada Spears ve Lea'nin ön plana çıkarmak istedikleri birtakım temel unsurlar yer almaktadır. Anonimlik ve kimlik belirsizliği üzerinden oluşan yeni dijital kimlik yapılarına gönderme yapan Spears ve Lea, kişilerin yeni dijital kimlik yapısı içerisinde her geçen gün öz kimliklerinden uzaklaştıklarını ve içerisinde buldukları grubun normlarına uyum sağlamaya başladıklarını ifade etmektedir. Bu teoride ön plana çıkan bir diğer unsur insanların yüz yüze iletişimden uzaklaşmaları ve bununla birlikte mekânsal ve zamansal bir izolasyonun içerisinde yer almalarıdır. Bu izolasyon süreci dijital kimlik unsuru ile doğrudan bağdaşmaktadır. Zira izolasyonla birlikte var olan anonimlik aynı zamanda bireyleri özgür kılmaktadır. Bu özgürlük sayesinde bireyler istedikleri türde bir kimlik yapısını tesis edebilmektedir.

Bireylerin oluşturdukları anonim yapı içerisinde dijital bir kimlik safhasının izdüşümü olarak profiller, kişilere büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Bu sayede dijital kimliği oluşturmak son derece basitleşirken kişilerin yaş, cinsiyet gibi bilgileri paylaşmak zorunda kalmamaları sanal kimliklerini istedikleri gibi şekillendirmelerine olanak vermektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde mecralar, bireyin yeniden kimlik üretmesine imkân veren ve mevcut yarattığı dijital kimlikleri ağ tabanında saklayan bir sistemi barındırır (Sarıyar, 2019, s. 30). Yeniden üretilen kimlik safhası, bireylere olmak istedikleri kimlik yapısına yönelik ipuçları sunar. Öyle ki uzun yıllar boyunca hayal ettikleri bir kişiliğe yahut kimliğe ulaşmak isteyen bireyler, birçok sorumluluktan kurtulmuş olurlar. Bu sayede bireyler aile, sosyal sınıf, cinsiyet, coğrafi bölge gibi etmenlerin getirdiği grup kimliklerinin yükümlülükleri de dijital kimliklerde taşımak zorunda kalmazlar. Dolayısıyla dijital kimlikler kişilerin gerçek hayatta sahip olmadıkları seçenek ortamını sunmaktadır (Gündüz, 2014, s. 65).

Kişilere sunulan yeni kimlik yapılarının tesis edilmesinde sosyal ağların rolü büyüktür. Birçok özelliği ile sosyal ağlar bireylere hem birtakım kazanımlar sunmaktadır hem de bazı problemlere neden olmaktadır. 2000'li yıllarda hızla gelişen internet teknolojisi bireylerin birbirleri ile olan iletişim ağlarını güçlendirmiştir. Önce Web 1.0, sonrasında Web 2.0 farklı alternatifler sunarken Google, YouTube ve Facebook gibi sosyal medya mecralarının var olması insanların deneyimlerini diğer kişilerle paylaşmalarına olanak sağlamıştır. Diğer yandan bu mecraların ortaya çıkışı farklı cemaat ve grupların oluşmasına ön ayak olmuştur.

Sosyal ağlar ile günümüzde bireyler, her türlü iletişimi sağlayabilmektedir ve birbirlerine ait bilgilere sahip olabilmektedir. Fakat burada oluşan durum daha çok bireyin kendisini ne şekilde sunduğu ile bağlantılıdır. Zira sosyal ağlar üzerinde bireylerin kendilerini istedikleri gibi sunabilme özellikleri bulunabilmektedir. Bununla birlikte kişiler oluşturdukları profiller üzerinden yeni bir kimlik sunumu yapabilmektedir. Bakıroğlu'na göre (2014) bireyler, oluşturdukları bu profiller aracılığıyla fotoğraflar, paylaşımlar yapmaktadır ve bunların tümü bireyin oluşturmak istediği kimliğinin bir parçasıdır.

Sosyal ağlar aracılığıyla kimlik edinme süreçleri kişilere birçok farklı özgürlük sunmaktadır. Bireylerin çevrim içi ortamlarda fiziksel yönlerini göstermek zorunda olmamaları onlara aynı zamanda birtakım ayrıcalıklar sunmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde çevrim içi mekânlarda görünür bedenlere sahip olmamak, katılımcılara kendi temsillerini ve nasıl tanınmak istediklerini aktif olarak yapılandırılmaları için birçok imkân sunmaktadır (Cizmeci, 2014, s. 393). Bu imkânlar bazen istedikleri dijital kimliği oluşturmalarına izin verse de çoğu zaman kişiler uzun vadeli paylaşımlarda öz kimlik yapılarını ortaya koymaktadır. Örneğin, bir çevrim içi tartışma sitesinde belirli bir takma adla ilişkilendirilen itibar, çevrim dışı kimlikten bağımsız olarak sunulabilir. Fakat sonuç olarak bakıldığında bireyin kendini görünür kılmak için bir dijital kimlik oluşturması gerekmektedir (Ellison ve Boyd, 2013, s. 4).

Oluşturulmak istenen dijital kimlik yapısında içerisinde bulunan ortamın etkisi büyüktür. Boyd'a göre (2007, s. 13) bireyler bazı zamanlarda kimliklerini buldukları ortama göre inşa ederler. Bunun temel sebebi bireylerin girdikleri ortamda var olabilmek ve kendilerini kabul ettirebilmek dürtüleridir. Bunun benzeri dijital ortamda da kendisini göstermektedir. Örneğin bir MySpace profili, bireyin kendisini sunabileceği bir dijital beden biçimine dönüşebilmektedir. Sonuç olarak ne olursa olsun bireylerin dijital ortamlarda var olma hisleri ortaya çıkmaktadır. Böylesi bir ortamda bireyler "dijital bedenlerini" bir var olma aracı olarak kullanmaktadır. İnsanlar, internet ortamında her ne kadar coğrafi koordinat ve yaşanılan

yer gibi bilgilere ulaşmasa da bireylerin kendi elleriyle sundukları bu dijital bedenlere bir tuş kadar yakındırlar (Boyd, 2007, s. 9).

Dijital kimlik yapılarının oluşumunda kabul görülen yeni simüle evrenin katkısı büyüktür. Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon evreni kavramı kişilerin zamanla kendilerini gerçek olmayan dünyanın bir parçası haline getirmeleri üzerine kuruludur. Bireylerin sosyal ağlar vasıtasıyla elde ettikleri sanal kimlikler de bu kavram ile doğrudan örtüşmektedir. Günümüzde Second Life gibi yahut çevrim içi olarak oynanan çok sayıda bilgisayar oyununda görüldüğü gibi bireyler kendilerini bir grubun ve hayatın parçası halinde görebilmektedir. Öyle ki zamanla bu grubun sadık birer üyesi haline gelirler ve orada kendilerine yeni bir sanal yaşam inşa edebilirler. Bu sanal yaşam içerisinde gündelik hayattan uzaklaşan bireyler, zamanla bu grupları sosyal yaşamlarının bir parçası haline getirebilmektedirler (Bargh ve McKenna, 2004, s. 12).

Dijital Oynarlarda Avatar ve Kimlik

Yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle bireylerin yaşadığı birtakım sosyal ve psikolojik değişimler, dijital oyunlar aracılığıyla gücünü arttırmıştır. 1990'lı yıllarda Web 1.0'ın ortaya çıkmasıyla değişen sosyal ilişkiler insanların kimlik edinim süreçlerini de etkilemeye başlamıştır. Konuya ilişkin çok sayıda çalışma yapan sosyolog Sherry Turkle'ye göre (2005, s. 132) ergenlikle birlikte kişiler kimlik oluşturma sürecinde birçok farklı materyalden faydalanmaya başlamıştır ve bilgisayarlar sosyalleşme ve kimlik oluşturmada önemli bir araç haline gelmiştir. Buna bağlı olarak gelişen teknolojiyle birlikte oluşan kişisel web sayfalarının da kimlik yansıması olduğunu belirten Turkle (1997, s. 258) kişilerin sayfalarında ilgi duydukları müzik, resim, fotoğraf benzeri içerikleri paylaşarak kimlik oluşturduklarını ifade etmektedir.

1997 yılında yazdığı "Life on the Screen Identity in the Age of Internet" adlı kitabında dijital oyunlar-kimlik ilişkisine değinen Turkle, bir grup öğrenci ile gerçekleştirdiği görüşmede deneklerin çevrim içi oyunlar aracılığıyla oluşturdukları sanal kimliklerinin çevrelerindeki insanlara kendilerini tanıtmada büyük yardımları olduğuna dikkat çekmektedir (1997, s. 256). Bu açıdan bakıldığında dijital oyunların insanların çevreleri ile olan ilişkilerini düzenlemede önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Nitekim Turkle (1997, s. 265) dijital oyunların kolektif kimlik duygusunu yeniden şekillendirdiğini ifade ederek kişilerin kimliklerini yansıtmada bu platformdan faydalandıklarına dikkat çekmektedir.

Dijital oyunlar aracılığıyla yaratılan kimlik tartışmalarında en çok dikkat çeken kavramlardan biri "persona" olmuştur. Binark ve Bayraktutan-Sütçü'ye göre (2008, s. 57) sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimlik son kertede, bireyin "persona"sının bir uzantısıdır. Bartle'ye göre (2001) ise persona oyuncu-gerçek ayrımının sona erdiği ve oyuncunun bizatihi karakterin kendisinin olduğu bir kavramdır. Ortada herhangi bir dolaylılık yoktur ve oyuncu karakteri öldüğünde aslında kendisinin de öldüğünü hissetmektedir. Yani personalar her ne kadar sanal bir düzeyde kişilerin hayatına girse de zamanla bu sanallık yerini Boudrillard'ın da işaret ettiği hipergerçeklik'e bırakmaktadır. Dolayısıyla birey bu dünyayı gerçek olarak kodlamaktadır.

Personalar aracılığıyla oluşan kimlik inşası sürecinde özdeşleştirmenin rolü son derece büyüktür. Batı'ya göre (2011, s. 21) özdeşleşmeyle birlikte kişi kendisini yapaya doğru yönlendirmektedir ve kişinin yeni bir kimlik süreci başlamaktadır. Kişinin hayatında yaşadığı yeni duygular, heyecanlar ve yaşamışlıklar da bu kanıyı desteklemektedir. Baym'a göre (1998, s. 55) ise bu özdeşleşme süreci tutarlılık içerisinde gelişmektedir. Çünkü çoğu sosyal kullanıcı dijital alanlarda çevrim dışı kimlikleriyle tutarlı bir çevrim içi benlik yaratmaktadır. Bu benlik ve kimlik yaratımıyla birlikte bir yandan yeni mekânlar ve roller oluşturulurken (Waskul ve Douglass, 1997 Akt: Soyseçkin, 2007, s. 252) diğer yandan kişiler kendilerine hile yoluyla "ideal" dünyalar yaratarak (Tetir, Kılıç ve Topcu, 2020, s. 19) gerçek sorunlardan kaçış yolunu seçebilmektedir.

Dijital oyunların kimlik inşası sürecinde 90'lı yıllarda son derece etkili olan ve üzerine birçok farklı çalışma yapılan Multi-User Dungeon (Çok Kullanıcı Zindan) oyunu önemli bir yere sahiptir. Kısaca MUD olarak aktarılan bu oyun, bir bilgisayar ağı üzerinden birkaç eşzamanlı kullanıcıdan gelen bağlantıları kabul eden ve onlarla veri paylaşımına izin veren bir programdır. Bu ortamda bireyler metinsel düzlem üzerine kurulu sanal odalar arasında dolaşarak birbirleriyle etkileşime girebilmektedir (Bartle, 1999). Curtis ve Nichols'a göre (1994, s. 193) MUD kullanıcıları, genellikle aynı odadaki diğer tüm kullanıcılar tarafından görülen mesajları yazarak, birbirleriyle gerçek zamanlı olarak doğrudan iletişim kurmaktadır. İlk MUD geliştiricilerinden Richard Bartle, bir MUD'a dalmanın üç düzeyinden bahsetmektedir. İlk aşama olan

“avatar”da sanal yaratık sadece emirleri yerine getirmektedir. İkinci aşamada karakter oyuncunun bir uzantısını yani onun oyun dünyasındaki temsiliyetini temsil etmektedir. Üçüncü aşamada ise karakter ile duygusal bir bağ kurulmaktadır ve bu persona durumu ile birlikte oyuncu avatari ile duygusal bağ oluşturarak doğrudan oyundaki hayatın bir parçası olmaktadır (Fidaner, 2009, s. 233).

MUD’lar ve sanal kimlik ilişkisi üzerine çok sayıda çalışması olan Sherry Turkle’ye göre (1997, s. 11-14) MUD’lar, sanal kimliğin inşasına yönelik çarpıcı bir örnektir. Zira kişiler MUD’lar aracılığıyla sohbet edebilecekleri, keşfedebilecekleri hatta inşa edebilecekleri yeni sanal ortamlar elde etmektedir. Bu inşa süreci zamanla bireylerin yaşamında birincil bir rol elde ederek hayatlarını doğrudan etkilemektedir. Çünkü MUD’lar aracılığıyla sanal ile gerçek arasındaki ilişki bulanıklaşmaktadır ve benlik, rol ve simülasyon gibi birçok kavram iç içe geçmektedir (Turkle, 1996, s. 157).

Turkle, MUD’lar aracılığıyla oluşan sanal kimliklerin zamanla kişilerin “gerçek” ilişkilerini etkilediğine dikkat çekerek Ava adlı bir karakterin bedensel engeline rağmen sanal kimliğine aşık olan bir kişi ile ilişkisini gerçek hayata evrilttiğini belirtmektedir (1997, s. 263). Bir başka örnekte ise Fidaner, Orta Doğu Teknik Üniversitesi’ndeki MUD oyuncularının oyun içindeki karakter yapılarına göre arkadaşlık kurduklarını ve oyunun içinde yanına yaklaşmayanların gerçek hayatta da ayrı bir sosyal gruplaşma oluşturduklarını belirtmektedir (Fidaner, 2009, s. 238). MUD’lar aracılığıyla oluşan bu hiyerarşik yapı birtakım eleştirilere neden olmuştur. Turkle’ye göre (1996, s. 157-158) MUD’lar geleneksel anlamdaki kimlik tanımının altını oymaktadır. Çünkü kimlik, kişi ile kişilik arasındaki ilişkiye işaret ederken MUD’larda kişi birden çok kişiliği temsil edebilmektedir. Dolayısıyla MUD’ların sunduğu çoklu kimlik inşası sayesinde insanlar hem kendi kimliklerini yaratma hem de yeni kimlikleri deneyimleyebilme konusunda usta olmaktadır.

Dijital oyunlar-kimlik ilişkisinde dikkat çeken bir diğer kavram avatardır. Kökeni Hindu felsefesine dayanan avatar kavramı “kişiliğin görsel temsili” anlamında kullanılmaktadır (Doğu, 2009, s. 256). Avatarlar, kişilerin kimlik temsiliyetlerini dışa aktarmalarında önemli bir araçtır. Çünkü kullanıcılar avatar seçimini genellikle kendi imaj ve beklentilerine göre seçerek özelleştirmektedir (Teng, 2017, s. 601). Avatarların oyunlarda kullanımıyla birlikte kimlik tartışmaları daha fazla ön plana çıkmıştır. Oyunlar, kullanıcılara birçok farklı avatar inşa etme hakkı tanımıştır ve bu avatarlar ile kullanıcılar karakterleri istedikleri formlara sokabilme şansına sahip olmuştur (Waggoner, 2009, s. 9-11). Hatta zamanla oyuncular avatarlar gibi düşünerek onlarla özdeşleşmeye başlamıştır (Nørgård, 2011, s. 3).

Avatarların oyunlar aracılığıyla gerçekleştirdikleri kimlik inşası kişilere farklı kimlik yapılarını keşfedebilme olanağı sağlamaktadır (Dong, Liao ve Khoo, 2013, s. 9). Suh, Kim ve Suh’a göre (2011, s. 715) ise insanlar avatarlarla ilişkili olarak kimlik inşa etmektedir ve bu avatarlar tıpkı insanlar gibi bir kişiliğe sahiptir. Bu açıdan düşünüldüğünde avatarların her biri sosyo-kültürel arkaplanlara sahiptir ve bireye kendini bu mecra ile ifade etme olanağı sağlamaktadır (Doğu, 2009, s. 256).

Tarihsel süreçte bakıldığında kullanıcıların avatarlarını değiştirmelerine izin veren ilk oyun Quake’dır. Bu oyunda kullanıcılar birçok farklı tene sahip karakterleri kullanabilmektedir (Waggoner, 2009, s. 8). Quake’in sistemli ilk avatar kullanılan oyun olmasına karşın avatar-kimlik ilişkisinde en çok dikkat çeken oyun Second Life olmuştur. Üç boyutlu bir grafik ortamı olarak geliştirilen Second Life, internet üzerinden kişilerin avatar oluşturmaya ve bu avatar aracılığıyla gündelik yaşamda gerçekleşen birçok etkileşimi yerine getirmelerini sağlamaktadır (Mitra ve Golz, 2016, s. 4).

Second Life’ta temel olarak kullanıcılara gerçek hayatta sunulmayan çok sayıda özellik verilmektedir. Kullanıcılar oyun içerisinde istedikleri cinsiyeti seçebilen, hayatlarını belirledikleri kurallar çerçevesinde düzenleyebilen yapıya sahiptir. Oyunda kişinin temsili avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Avatarların görünümü, gerçekçi insanlardan fantastik yaratıklara kadar tamamen özelleştirilebilmektedir ve bu avatarlar, arazi üzerinde uçabilme ve büyük mesafeler boyunca ışınlanabilme gibi yarı tanrı güçlerine sahiptir. Avatarların hiçbir zaman yiyecek veya içeceği ihtiyacı yoktur ve World of Warcraft gibi birçok rol yapma oyununda olduğu gibi yaralanma veya “öldürülme” olayı gerçekleşmemektedir (Clark, 2011, s. 147). Second Life’ta bireylerin oluşturdukları kimlikler aynı zamanda onlara yeni birer “sanal beden” temsiliyeti sunmaktadır. Avatarlar aracılığıyla oluşturulan bu kimlikler zamanla bireylerin sanal bedenlerine dönüşmektedir. Bu sayede bireyler oluşturulan bu dünyada istedikleri her türlü deneyimi gerçekleştirebilme şansına sahip olmaktadır (Jones, 2006, s. 26).

Oyuncuların sanal dünyada elde ettikleri yeni kimliklerin kısa süre içerisinde etki göstermesi ve kişilerin bu kimliklere ait güçlü aidiyetler hissetmesinde sanal ortamlarda oluşan toplulukların payı

büyükür. Bourdieu'nun alıřmalarında sistemleřtirdiđi habitus kavramı bu konuya dikkat ekmektedir. Bourdieu'ya gre (1995: 23) habitus bir konumun ikin ve bađıntısal zelliklerini birliki [niter] bir yařam stilinde, yani insanların, malların/varlıkların, pratiklerin tercihindeki birliki bir bütünde dile getiren can verici ve birleřtirici kkendir. Bir diđer tanımlamaya gre habituslar alanların yapısal/nesnel karakterlerinin zne tarafından iselleřtirilmesi, pratikler olarak dıřsallařtırılmasıdır (Etil ve Demir, 2014, s. 339).

Habituslar sayesinde bireyler bedenlerinde iselleřtirdikleri ve kabul ettikleri varoluř sreleri ierisinde kendilerine ait kalıcı habituslar yaratırlar. Bu habituslar ile bireyler ileriki yařamlarına iliřkin birtakım kurallar silsilesini hayatlarına yerleřtirirler ve bunları sistemli bir řekilde kullanırlar. Kiřilerin hayatlarındaki habituslar aynı zamanda oyunlar aracılıđıyla var olan dnyalarında da kendisini gstermektedir. Sanal dnyalarda kendilerine yeni kimlikler yaratan bireylerin bu denli hızlı ve kolay bir řekilde srece entegre olmalarında oluřan dijital habitusların payı büyüktür. Bu nedenle oyuncular gndelik yařamda aile evresinde, arkadařlık ađlarında, okul ve iř yařamında edindikleri zelliklerini ve kazanımlarını, zellikle devasa evrim ii oyunlarda kullanmakta bir bařka deyiřle evrim dıřı habituslarını evrim iinde yeniden konumlandırmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Stc, 2009, s. 277).

Oyuncunun sanal uzamdaki habitus'u, oyuncunun gerek yařam-sanal uzam arasındaki geiřlerini ve diđer oyuncularla kurduđu toplumsal iliřkileri de belirlemektedir (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 306). Bu sayede oyuncular evrim ii oyunlarda oluřturulan habituslar ile kendi i kurallarını oluřurmaktadır ve kendi kahramanlarını yaratarak fiziksel dnyadaki duygu, dřnce ve streslerini oyun ierisine tařıtmaktadırlar (Kepenek, 2020, s. 204).

Bireyler, dijital oyunlar aracılıđıyla oluřturdukları habituslarla aynı zamanda sanal statler elde etmektedir. Sanal dnyada dijital habitusunu inřa eden bireyler (Gzel, 2016, s. 94) aynı zamanda klanlara dhil olarak (Yurdam, 2018, s. 77) kimlik yaratım srelerini daha geniř bir topluluđa yaymaktadır. rneđin evrim ii oyunlarda oluřturulan klanlarda oyuncular aynı etnik kkenden geliyorsa, ye oyuncular arasında etnik kimlik ortaklıđının sergilenmesi zerinden kimlik dayanıřması oluřmaktadır ve klan yeleri evrim ii grup iliřkilerini gerek yařama da aktarmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Stc, 2009, s. 281). Bu sayede bireyler oluřturdukları sanal kimliklerini bir st noktaya tařıyarak ulus-kimlik benzeri bir kimlik sreci inřa etmekte ve bunu uluslararası arenada bir st kimlik olarak sunmaktadır.

Dijital oyunlar kimlik iliřkisine ynelik zerinde durulması gereken son nemli unsur Goffman'ın dikkat ektiđi performans kavramıdır. Goffman'a gre (2012, s. 33) performans bir kimsenin belli bir gzlemci kmesi nnde srekli bulunduđu bir sre boyunca gerekleřtirdiđi ve gzlemciler zerinde biraz da olsa etkisi olan faaliyetler olarak adlandırılmaktadır. Performans ile bireyler bir dizi eylem meydana getirmektedir. Bu eylemler genellikle bireylerin setikleri bir vitrinde ya da bařka bir ifadeyle buldukları vitrinin mahiyetine uygun bir hareketle gerekleřtirilmektedir (Glsoy, 2017, s. 100).

Goffman'ın performans kavramını dijital oyunlar zerinden deđerlendirmek gerekirse platformlarda yaratılan performansın ve oluřturulan sanal kimliđin bireyin personasını yansıttıđı sylenilmektedir (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 306). nk sanal uzamda ortaya koyulan avatarlar aracılıđıyla bireyler bir dizi eylemde bulunmaktadır. Bu performanslar aracılıđıyla oyuncular sanal dnyadaki diđer oyuncuların zihinlerinde kendisi hakkında bir izlenim yaratmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2011, s. 306). Tıpkı gerek dnyada olduđu gibi bu performanslar neticesinde bireylere ynelik kanaatler oluřmaktadır ve bu kanaatler neticesinde kimlik ve kiřilik belirlenimleri yaratılmaktadır.

Kiřilerin yařamlarında oluřan kimlik yapıları sadece dođuřtan gelen zelliklerinden ibaret deđildir. Yařam boyunca elde edinilen tecrbeler, insanlarla kurulan iliřkiler ve daha birok sosyal etmen kimliđin oluřmasında etkilidir. Dijital oyunlar aracılıđıyla oluřturulan sanal evren de kiřilerin yařamlarında var olan deđiřikliklere ve oluřan sanal kimliklere iliřkin birok ipucu sunulmaktadır. Bu aıdan bakıldıđında dijital oyunların oluřturduđu yeni evrende kiřilerin sahip oldukları yeni "sanal" kimlikleri onlara hem kendilerini ifade etme hem de diđer bireylerin onlara iliřkin bir kanaat oluřturmasında etkili olmaktadır.

Yöntem

Ele alınan çalışma avatarlar ile gerçek yaşamdaki kimliklerin nasıl bir ilişki içerisinde olduğu sorusu üzerinden kurgulanmıştır. Odak grup görüşmesi “nasıl” sorusu üzerinden yürütülen çalışmada derin ve detaylı bir bilgi sunarak katılımcıların fikirlerine ulaşılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda her bir örneklem çalışmanın amacına uygun olarak verileri karşılaştırma imkânı vermektedir. Çalışmanın amacına ve nasıl sorusuna cevap bulabilmek adına nitel bir araştırma yöntemi olan odak grup görüşmesi kullanılmıştır. Katılımcıların fikirlerinin alındığı ve verilen yanıtlar doğrultusunda çalışmaya uygun örüntülerin kurulması açısından odak grup görüşmesinin çalışmaya zenginlik katacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın Amacı

Günümüzde Steam ve Play Station Store gibi birçok dijital oyun platformu aracılığıyla dijital oyunlarda oluşturulan avatarlar için satın almalar yapılmaktadır. Bu satın almaların avatlara görsel katkı sağlayan unsurlar sunmasına karşın, başka bir avantaj sağlamaması oyuncuların bu mecralarda niçin satın alma gerçekleştirdikleri soru işaretini gündeme getirmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital oyunlarda var olan avatarların kişilerin gerçek yaşamlarındaki kimlik yapılarına ne ölçüde sirayet ettiği önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışma sorusu “Dijital oyunlarda belirlenen avatarlar kişilerin gerçek yaşamdaki kimlikleri ile nasıl bir ilişkiye sahiptir?” olarak belirlenmiştir. Çalışmanın amacı ise kullanıcıların seçtikleri avatarların kişilerin kimlik ve benlik yapısı üzerinde ne tür etkiler oluşturduğunu ortaya çıkarmaktır.

Evren – Örneklem

Çalışmada örneklem olarak Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim Sanatları 3. sınıf öğrencileri (SK ve SE) ve Yalova Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği 4. sınıf öğrencileri (ME) seçilmiştir. İletişim Sanatları öğrencileri sosyal bilimleri, Bilgisayar Mühendisliği öğrencileri fen bilimlerini temsil etmektedir. Öğrenciler amaçlı örnekleme/ kartopu örnekleme yöntemi ile evrenden seçilen 12 öğrenciden oluşmaktadır.

Amaçlı örnekleme zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 118). Çalışmanın ana sorusu “nasıl bir etkiye sahiptir?” kavramı üzerinden yürütülmektedir. Bu nedenle ayrıntılı ve derinlemesine bir araştırma yapmak ve zengin bilgi elde etmek için nitel yöntem olan amaçlı örnekleme metodu seçilmiştir. Amaçlı örneklemin alt yöntemi olan kartopu yöntemi ise üniversite öğrencileri arasında oyunları oynayan kişileri bulabilmek için seçilmiştir. Her iki bölümden de bulunan birer öğrenci üzerinden çalışmanın amacına uygun olan diğer öğrencilere ulaşılmıştır.

Öğrencilere ilişkin sosyo-demografik bilgiler Tablo 1’deki gibidir.

Tablo 1. Öğrencilerin Sosyo-Demografik Bilgileri

<i>Takma İsim</i>	<i>Yaş</i>	<i>Cinsiyet</i>
SK-1	22	Kadın
SK-2	25	Kadın
SK-3	21	Kadın
SE-1	23	Erkek
SE-2	23	Erkek
SE-3	23	Erkek
ME-1	23	Erkek
ME-2	23	Erkek
ME-3	23	Erkek
ME-4	22	Erkek
ME-5	23	Erkek
ME-6	23	Erkek

Bulgular ve Yorum

Çalıřmada öğrencilere;

- “Dijital oyun oynarken avatar seçiminde dikkat ettiğiniz unsurlar nelerdir? Sizce hangi özellikler ön plana çıkmaktadır?”
- “Avatar seçiminde kendinizi nasıl bir karakter olarak tanımlamaya çalışıyorsunuz?”
- “Dijital oyunlarda seçtiğiniz avatarların gerçek yaşamdaki kimliğinizi ne ölçüde yansıttığını düşünüyorsunuz?”
- “Gerçek yaşamda sergilemediğiniz/sergileyemediğiniz davranışları dijital oyunlardaki avatarlar aracılığıyla ne ölçüde yansıtabilmektesiniz?” soruları yöneltilmiştir.

Avatar Seçiminde Benzetme ve Hayal Etme Arzusu

“Yaşam simülasyonu oyunlarını fazlaca oynuyorum. Avatar seçiminde daha çok kendime benzeyen karakterleri tercih ediyorum. Yani kendime benzetmeye çalışıyorum. Dış görünüş olarak ise kendimde olmayan özellikleri avatarıma ekliyorum. Mesela kendimde çil olmasını çok isterdim ve karakterime bunu ekleyebiliyorum” (SK-3).

“Oyunlarda avatar seçiminde kendime benzeyen karakterlere yönelmeyi seviyorum. Bunun dışında başarı odaklı düşünen biriyim. Dolayısıyla her zaman beni başarıya götürecek avatarları seçerim” (ME-6).

Çalıřmada altı katılımcı avatar seçiminde karakterleri kendilerine benzetme hususuna önem verdiklerini belirtmektedir. Benzetme konusunda en çok dikkat çekilen kıstaslar karakterlerin güçlü ve dayanıklı olması, dış görünüşe önem verilmesi ve başarı olmuştur. Katılımcıların benzetme konusuna bu denli önem vermelerinin temel sebebinin sürekli zaman geçirdikleri sanal karakterin başarısı ile kendilerini özdeşleştirme yoluna gitmeleri olduğu düşünülmektedir.

“Ben oynadığım oyunlarda sokağı yansıtan, anarşist, aykırı giyim kuşama olan, sokakta çatışmaya giren ve özellikle kadın olan avatarları seçiyorum. Marjinal ve güçlü olan avatarlar daha çok hoşuma gidiyor” (SK-1).

“Avatar seçimim oynadığım oyunlara göre değişse de temelde vazgeçemediğim unsur seçtiğim avatarın hızlı olmasıdır. Çünkü seçtiğim oyunun özelliklerini bilmesem bile bu karakterlerin daha güçlü ve dayanıklı olduğunu düşünüyorum. Ne kadar çevik olursak bana göre oyunlarda o kadar daha başarılı oluruz. Bu nedenle avatar seçiminde başarı odaklı hareket etmekteyim. Her zaman başarı getirecek avatarları seçerim” (SE-1).

Katılımcılardan beşi verilen yanıtlarda hayal etme olgusunu ön plana çıkarmıştır. Avatarları yaratım sürecinde hayal ettikleri tip ve karakterleri dizayn eden katılımcılar genellikle kendilerinde var olmasını diledikleri özellikleri avatarlara tanımlamaktadır. Katılımcılar bu durumu başarı ve beğeni sıfatları üzerinden değerlendirmektedir.

“Avatar seçiminde özelliklere çok fazla takılmıyorum. Oynadığım oyun türüne göre tercih yapıyorum ama avatarların oyunlara çok fazla özellik kattığını da düşünmüyorum” (SE-2).

Bir katılımcı avatar seçiminde özelliklere önem vermediğini belirtmektedir. Katılımcı bu düşüncesine temel dayanak olarak avatarların oyunlarda çok fazla bir katkı sağlamamasını göstermektedir.

Anonimlik, Grup Aidiyeti ve Liderlik

“Oyunlarda destekleyici bir karakter olarak yer almak hoşuma gidiyor. En iyi bildiğim avatari seçmek benim için daha rahatlatıcı oluyor. Hakarete maruz kalmak can sıkıcı. Hele bir de cinsiyetiniz anlaşılıyorsa kadınlara genellikle hep ağır sözler kullanılıyor. Biraz çekingen olmamdan ve kadınların bu oyunlarda azınlıkta olmasından dolayı ben kendimi daha garantici bir karakter olarak tanımlamayı seviyorum” (SK-2).

“Oyunun hikâyesine bağlı bir avatar seçiyorum. Kendi duygularıyla hareket ediyorum. Bu nedenle avatar seçiminde oyunun hikâyesine bağlı ve bir duruşu olan karakterleri seçmeyi seviyorum” (ME-5).

Katılımcılardan ikisi avatar seçimi sırasında anonimliğe önem verdiklerini ifade etmektedir. Bu durumun temel sebebi oyun içinde yapılabilecek herhangi bir yanlış karşısında diğer oyuncuların tepkilerinden kaçınmadır. Oyuncuların, oyunu bu denli ciddiye almaları ve anonim bir yapıya sahip olmak istemeleri var olan sanal dünyayı önemsedikleri ve kendilerini oraya ait hissettikleri sonucunu ortaya koymaktadır.

“Nişan alma gücü yüksek olan, seri karakterlere bürünmek hoşuma gidiyor. Takım arkadaşlarıma bilgi ve destek vermek bana güzel geliyor. Yani destek veren, çatışmaları uzaktan yöneten bir karaktere bürünmeyi tercih ediyorum” (SE-1).

“Oyunlarda rakibine basar verebilen ve öldürebilen avatarları tercih ediyorum. Çünkü takım arkadaşlarım tarafından eleştirilmekten korkuyorum. Bir oyunda yeterli performans gösteremezseniz aşağılanmayla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Bu yüzden maksimum performans alabileceğim bir karakter olarak kendimi tanımlamaya çalışıyorum. Çok fazla sorumluluk sahibi olacak karakterlerin bana göre olduğunu düşünmüyorum” (SK-1).

Beş katılımcı oyunlardaki sanal dünyayı önemsediklerini belirterek avatar seçiminde grup aidiyetine dikkat ettiklerini söylemektedir. Sorumluluk, takım arkadaşlarına destek gibi unsurlara önem verdiklerini ifade eden katılımcılar avatarlarını da bu doğrultuda oluşturduklarına dile getirmektedir.

“Lider bir karakter olarak tanımlanmak hoşuma gidiyor. Oyun içinde arkadaşlarıma direktif veren ve oyunu sürekli hisseden bir karakter olarak kendimi tanımlıyorum. Bu sayede oyundan daha fazla zevk aldığımı düşünüyorum. (SE-3).

“Avatar seçiminde aksiyonu ön planda tutarım. Kendimi her zaman aksiyon içinde olan, doğru hamleler yapmaya çalışan bir avatar olarak tanımlarım. Güçlü olmak ve doğru zamanda doğru yerde duran bir avatar olmak benim için önemlidir” (ME-2).

Dört katılımcı avatar seçiminde liderlik unsuruna önem verdiklerini ifade etmektedir. Oyun içinde liderliğin kendilerini daha iyi hissettirdiğini belirten katılımcılar bu sayede oyuna olan bağlılıklarının da arttığına dikkat çekmektedir. Goffman'ın performans kavramından hareketle bireylerin avatarlar aracılığıyla buldukları ortamı önemstedikleri ve buna uygun bir davranış biçimi sergiledikleri görülmektedir. Nitekim gruba ait olma isteği ve grupta liderlik rolü üstlenme davranışları bu savı desteklemektedir.

“Oyunda seçtiğim avatarla kendim arasında herhangi bir bağ kurmuyorum. Çünkü zaten kadın karakter oluşturduğum için kendimi çok da fazla avatarla ait hissetmiyorum. Bu yüzden gerçekçi bir tanımlama yaptığımı söyleyemem” (ME-1).

Bir katılımcı avatarlar ile arasında bağ kuramadığını belirterek avatarların kendisine herhangi bir katkı sunmadığını dile getirmektedir.

Avatar Seçimi ve Cinsiyet İlişkisi

“Kadın karakterleri seçmeye daha eğilimli olduğumu düşünüyorum” (SK-1).

“Dijital oyunlarda avatar seçiminde ben her zaman kadın karakter seçerim. Nedeni ise saatlerce izlediğim bir şeyin görsel açıdan estetik sunmasını isterim. Saatlerce ekran başında durduğum için bencinsimden ziyade karşıt cinsimi seyretmek ve onunla başarıya ulaşmak bana daha hoş geliyor (ME-1).

“Avatar seçiminde karakterlerin hikâyelerini önemsiyorum. Bazı oyunlarda avatarların geçmişe dair hikâyeleri oluyor ve bu benim karakterle bir bağ oluşturmama vesile oluyor. Diğer yandan estetik açıdan bakıldığında ben de kadın karakterleri daha fazla tercih ediyorum çünkü görsel estetiği önemsiyorum. Ayrıca oyunlarda kadın karakterler genellikle daha hızlı oluyor ki bu da benim için önemlidir” (ME-3).

“Oyunlardaki avatarların bana benzemesi hoşuma gidiyor. Bu bana sanki ben de oyunun içindeymişim hissi veriyor. Bu yüzden günlük hayatıma uygun olan avatarları seçmeye dikkat ediyorum. Bunlar daha çok hoşuma gidiyor” (ME-4).

“Eğer cinsiyetin oyuna bir etkisi yoksa genellikle kadın karakterleri seçiyorum. Çünkü görsel estetiği ben de önemsiyorum. Oyunda etki varsa fiziksel açıdan güçlü olan ve beni başarıya götüreceği olan avatarları seçmeyi tercih ediyorum” (ME-5).

On bir katılımcı avatar seçiminde karşı cins deneyimine önem verdiğini dile getirmektedir. Bu durum iki üst maddedeki benzetme ve hayal etme arzusu ile uyussa da özellikle erkek katılımcıların kadın avatarlara daha fazla yönelim göstermesi katılımcıların farklı bir kimliği deneyimleme arzusunun yanında görsel unsurlar ve estetiğe de önem verdiklerini ortaya koymaktadır. Bir katılımcı ise kadın ya da erkek fark etmeksizin oyunun gidişatına uygun bir avatar seçimi yaptığını söylemektedir.

Eğlence Motivasyonu

“Avatar seçiminde kendimi başarılı bir karakter olarak tanımlamayı seviyorum. Çünkü oyunlar bana göre bir gerçeklikten ziyade sanal bir dünyada vakit geçirmeyi sağlayan şeyler. Bu yüzden eğlenceyi ön planda tutarım ama aynı zamanda başarıyı da önemserim” (ME-6).

“Oynadığım dijital oyunlarda seçtiğim avatarlar genellikle hep deli ve uç karakterler. Ortalığı bombalıyorlar, kostümleri replikleri çok delice ve eğlenceli. Bu özelliklerin hepsinin de gerçek hayatıma uygun olduğunu düşünüyorum. Bu nedenle seçtiğim avatarların kimlik yapımı doğrudan yansıttığını söyleyebilirim” (SK-1).

“Gerçek hayatta eğlenceli biriyimdir. Ama oyunları biraz ciddiye alıyorum. Mesela giyim konusunda örnek verecek olursam oyun içinde çok süslü şeyleri tercih etmem, ciddi kıyafetlere yönelirim. Çünkü oyunlar her ne kadar bir eğlence aracı olsa da içinde ciddiyet ve disiplin de barındırıyor. Ben de gerçek hayatta farklı düşünsem de oyunda bu meseleyle biraz önem veriyorum” (ME-2).

Görüşmecilerin ifadeleri eğlence amacıyla bu ortamlarda buldukları dolayısıyla bir ihtiyaçlarını karşılayıp hedonik bir doyum elde ettiklerini göstermektedir. Katılımcılar aynı zamanda bu eğlence motivasyonunun kendilerini oyuna daha fazla bağladığını belirtmektedir. Zira oyun içinde yer alan ve günlük hayatta gerçekleşmeyecek birçok “fantastik” şeyi oyunlar aracılığıyla yapabildiklerini dile getiren katılımcılar bu durumdan hoşnut olduklarını ifade etmektedir.

Çoklu Kimlikler: Gerçek/Sanal Kimlikler

“Oyundaki avatarların kimliğimi yansıttığını düşünüyorum. Çünkü oyun dizaynında genellikle kendimi yansıtan şeyleri tercih etmeyi seviyorum. Oyunları eğlencesine oynasak da özellikle hikâyesi olan oyunlarda kendimi yansıtmayı seviyorum. Bu sayede o dünyada var olabildiğimi düşünüyorum” (ME-4).

“Oyun içinde avatarların özelliklerini önemsiyorum. Ama aynı zamanda bu avatarların beni yansıtmaması gerektiğini de düşünüyorum. Çünkü oyun içinde kendimi oyuna ait hissetmem için avatarların benim kimlik yapımına uygun olması gerektiğini düşünüyorum” (ME-5).

Katılımcılardan yedisi dijital oyunlarda avatar seçimi sırasında gerçek kimliklerine yakın özellikleri seçtiklerini belirtmektedir. Avatarların oyun içinde var olan her türlü statü ve durumunu kendileriyle bağdaştıran katılımcılar karakterlerin kendilerine benzemesini vazgeçilmez bir koşul olarak görmektedir. Avatarlar ancak kendilerine benzedikleri takdirde sanal dünyada var olabildiklerini düşünen katılımcılar bu sayede oyunlara anlam yükleyebildiklerini söylemektedir.

“Gerçek hayattaki kimliğimle bağlantılı bir avatar seçtiğimi düşünmüyorum. Çünkü oyunların gerçek hayattan farklı olması gerektiğini düşünüyorum. Oyunları gerçek hayatla aynı şekilde oynasak o zaman eğlence bunun neresinde kalıyor ki? (ME-6).

“Benim oyundaki avatarımla gerçek hayatımdaki kimliğim arasında bir bağlantı olduğunu düşünmüyorum. Bana göre oyunlar normalde yapamayacağım şeyleri yapmamı sağlayan, tamamen farklı bir kişi olmama fırsat verebilen platformlardır. Bu nedenle oyunlarda gerçek yaşamdaki kimliğimi çok yansıtmam. Çünkü oyunları farklı bir dünya olarak görmek istiyorum ve farklı deneyimleri tecrübe ettiğimde ne tür sonuçlar alacağımı görmek istiyorum” (ME-3).

Dört katılımcı avatar seçiminde sanal kimliklere başvurduklarını söylemektedir. Gerçek hayattaki kimlik yapıları ile avatarlar arasında bağlantı kuramadıklarını belirten katılımcılar oyunları sanal bir dünya olarak adlandırarak onların gerçek hayattan farklı olması gerektiğini ifade etmektedir. Bu durumun temel sebebi oyun-gerçek arasındaki ayırımın yapılması ve oyunların tamamen bir sanallık içerisinde yer almasıdır.

“Avatar seçimlerini önemsemediğim için oyunun bana verdiği imkânlar doğrultusunda hareket ediyorum. Elimden geldiğince arkadaşlarıma yardım ediyorum. Rakiplerimi zorlayarak onları geride bırakmaya çalışıyorum ve bu durumun gerçek hayattaki kimlik yapımı da uyuşturduğunu düşünüyorum” (SE-2).

Bir katılımcı ise avatar seçimlerini önemsemediğini belirterek oyunun sunduğu imkânlarla sınırlı bir deneyim gerçekleştirdiğini ifade etmektedir. Oyunu yalnızca vakit geçirme ve eğlence kavramları üzerinden aktaran katılımcı ekstra bir beklenti içinde olmadığını dile getirmektedir.

Gerçek Yaşam ve Gerçeklik Algısı

“Mesela GTA oyununda hiçbir görevi yerine getirmezdim. Sadece polis araçlarını tarayarak bile açıyordum ve helikopterle çatılara çıkarak suç seviyemi arttırmaya çalışıyordum. Oyundaki tek amacım buydu. Sanırım gerçek hayatta gerçekleştiremeyeceğim eylemleri dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleştirmeye çalışıyorum” (SK-1).

“Oyunlarda kural dışına çıkmayı seviyorum. Ben de kendi âlemimde takılarak ve bile yaparak gerçek hayatın sunamayacağı şeyleri deneyimlemeye çalışıyorum” (SK-2).

Katılımcılardan altısı dijital oyunlarda gerçek dışı sunulan yaşamın kendilerine daha cazip geldiğini belirtmektedir. Bu durumu gerçek yaşamdan kaçış olarak adlandıran katılımcılar, kural dışı eylemleri gerçekleştirebilme özgürlüğünü cazip bulduklarını dile getirmektedir. Oyunlardaki avatar seçimlerinde de gerçek yaşamdan bir kopuş sürecine ulaştıklarını belirten katılımcılar, Baudrillard’ın üzerinde durduğu simülasyon evreni dünyasına geçiş yapmaktadır.

“Oyun ortamında özgürlüğümü yansıtmak hoşuma gidiyor. Oyunlar bence insanlara özgürlük sunmaktadır. Bu özgürlüğü de bazen oyunlarda olağandışı şeyleri yaparak sağlıyorum. Zira bunların birçoğunu gerçek hayatta yapmak her zaman mümkün olmuyor” (ME-3).

“Normalde gondola bindiğimde bayılacak gibi oluyorum. Ama aksiyon oyunlarında bu tür eylemleri gerçekleştirmek hoşuma gidiyor. Mesela çatılardan atıyorum, paraşüt kullanıyorum. Sanırım gerçek hayatta yapamadığım şeyleri oyunlarda yapmak beni tatmin ediyor” (SE-2).

Dört katılımcı oyunlarda özgür davranışlar sergilemenin önemine vurgu yapmaktadır. Oyunları özgürlüğün sunulabildiği platformlar olarak adlandıran katılımcılar olağan dışı olayların kendilerine heyecan ve oynama isteği sunduğunu dile getirmektedir.

“Oyunlarda kendimi yansıtan avatarları seçtiğim için oyun içinde de beni yansıtan davranışları sergilemeye çalışıyorum. Bu nedenle gerçek hayatta yapmayı sevmediğim şeyleri oyunlarda da çok fazla yapmam” (SK-3).

“Ben oyunlarda her ne olursa olsun gerçekçi bir davranış tercih ederim. Çünkü oyunlarda gerçek dışı davranışlar sergilendiğinde bu bana siber zorbalık gibi geliyor. Gerçek hayatta zorbalığı hiç sevmediğim için oyunlarda da bu doğrultuda hareket etmeyi tercih ederim” (ME-1).

İki katılımcı ise oyunlarda gerçek hayata uygun davranışlar sergilemenin elzem olduğuna dikkat çekmektedir. Aksi davranışların siber zorbalığa kadar uzanacak büyük bir sorunlar silsilesi oluşturabileceğine dikkat çeken katılımcılar oyunların sanal ortamlar da olsa birtakım kurallar dâhilinde oynanması gerektiğini söylemektedir. Gerçek hayatta yapmayacakları şeyleri oyunlarda da yapmayacaklarını belirten katılımcılar aksi halde kişilik yapılarına ters davranışlarla karşı karşıya kalacaklarını ifade etmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, “Dijital oyunlarda belirlenen avatarlar kişilerin gerçek yaşamdaki kimlikleri ile nasıl bir ilişkiye sahiptir?” sorusu üzerine odaklanmıştır. Katılımcıların verdikleri yanıtlar üzerinden avatar-kimlik yapısı ilişkisine bakıldığında 6 ana başlığa ulaşılmıştır. Bunlar; “Avatar Seçiminde Benzetme ve Hayal Etme Arzusu”, “Anonimlik, Grup Aidiyeti ve Liderlik”, “Avatar Seçimi ve Cinsiyet İlişkisi”, “Eğlence Motivasyonu”, “Çoklu Kimlikler: Gerçek/Sanal Kimlikler” ve “Gerçek Yaşam ve Gerçeklik Algısı’dır”.

Elde edilen bulgular neticesinde benzetme ve hayal etme arzusu; Erving Goffman’ın Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu adlı eserinde üzerinde durduğu kişilerin toplumda kabul gören yapılarla ilişkin davranışlar sergilemesi ve taklit, benzetme gibi kavramların kimlik oluşumundaki etkisine vurgu yapmaktadır. Katılımcıların özellikle hayal ettikleri kimlik yapılarına ulaşma arzusu aslında toplum nezdinde kabul görme ve başarılı insanları taklit etme doğasına dayanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında benlik kavramı ön plana çıkmaktadır. Kenç ve Oktay’ın (2002, s. 72) “benlik, bireyin doğduğu andan itibaren geçirdiği yaşantıların sonucunda edinilen ve bu yaşantılarla gelişen bir yapıdır” ifadesi dijital oyunları oynayanların seçtikleri avatar üzerinden yeni bir benlik oluşturma çabası içerisine girdiklerini göstermektedir. Bu durum kendisini benzetme ve hayal kurma üzerinden sergilenmektedir.

Çalışmada elde edilen bir diğer bulgu olan “anonimlik, grup aidiyeti ve liderlik” Bilgin’in (2014) benlik tanımı sırasında yer verdiği grup aidiyeti ve sosyal statü ile gelen rol kavramlarına vurgu yapmaktadır. Katılımcılar seçtikleri avatarlarda grup aidiyetine önem vermektedir. Çünkü grup içerisinde yer almak onları hem yeni bir sanal dünyaya geçirmektedir hem de bu dünyada oluşturdukları sanal kimlikler ile grup içerisinde var olabilme isteklerini yerine getirmektedir. Tıpkı aidiyette olduğu gibi

liderlikte de temel ama avatarlar zerinden yeni bir sosyal kimlik yapısı inřa etme abasına girmektedir. Anonimlik ise Spears ve Lea'nın dijital ortamlardaki anonimlik ve kimlik belirsizliđi zerinden oluřan yeni dijital kimlik yapılarına yaptığı vurguyla uyum sađlamaktadır. Bireylerin bu yeni yapı iinde gn getike gerek kimliklerinden soyutlanmaları meknsal ve zamansal anlamda yeni bir boyutta zgrleřerek istedikleri kimliđi oluřturabildiklerine dikkat ekmektedir. Nitekim grřmelerden elde edilen veriler de bunu dođrulamaktadır. Bireylerin oyun ortamında istedikleri zelliklerle yeni kiřiler yarattıkları ařıkrdır. Bu belirsizlik ve anonimlik aynı zamanda sorumluluktan da kurtulmak olarak grlmektedir. Bir grřmecinin fazla sorumluk sahibi olacak karakterleri tercih etmediđini sylemesi katılımcıların neden farklı karakter zelliklerini tercih ettiklerinin ifadesi olarak grlebilir.

“Avatar seimi ve cinsiyet iliřkisi” kavramı Binark ve Bayraktutan-Stc (2008) ile Bertle'nin (2001) zerinde durduđu persona tanımıyla uyumaktadır. Persona evreni ile birlikte oyuncu-gerek ayrımı sona ermektedir ve oyuncu bizatihi karakterin kendisine dnřmektedir. Katılımcıların yorumlarında kadın karakterleri sahiplenmeleri, zelliklerini yceltmeleri ve grsel unsurlar zerinden bu karakterleri tercih etmeleri sanal uzamda yaratılan bu karakterlerin zamanla gereklik algısına dnřtđne iřaret etmektedir. Yine sanal dnyada yaratılan kimliklerin bu denli gl olmasında dijital habitusların nemi byktr. Bireyler bu habituslar aracılıđıyla kendilerine yeni bir dnya oluřturmaktadır ve bu dnyada kendilerini istedikleri řekilde konumlandırabilmektedir.

“oklu Kimlikler: Gerek/Sanal Kimlikler” kavramı katılımcıların avatarlar aracılıđıyla elde ettikleri kimlik yapılarını zamanla sanaldan geređe evrilen bir kimlik yapısına dnřtrdklerini ortaya koymaktadır. Burada ilk olarak Baudrillard'ın simlasyon evreni tanımı n plana ıkmaktadır. Bireylerin sanal olan yapıyı zamanla geređe dnřtrmesi ve hipergerekliđe ulařması gerekten sanala olan geiři dođru bir řekilde ifade etmektedir. Yine Turkle'nin (1997) sanal kimliklerin zamanla kiřilerin gerek iliřkilerini etkilediklerine ynelik savı da katılımcıların yorumları ile rtřmektedir. Boyd'un ise bireylerin kimliklerini buldukları ortama gre inřa ettiklerine ynelik ifadesinde olduđu gibi oyunun verdiđi imknlara gre hareket etmek isteyen katılımcılar ortamda kendini kabul ettirebilmek iin bu sanal evrene daha hızlı bir geiř yařamaktadır. Nitekim katılımcıların gerek hayattaki kimlik yapılarını avatarlara yansıtma istemeleri bunun bir sonucu olarak yorumlanabilmektedir. Diđer yandan 2 katılımcı ise avatarlar ile gerek yařamdaki kimlikleri arasında bir bađlantı kurmadıklarını belirtmektedir. Bu durumun temel sebebi oyun-gerek arasındaki ayrımın yapılması ve oyunların tamamen bir sanallık ierisinde yer aldıđının dřnlmesidir. “Gerek Yařam ve Gereklik Algısı” kavramı da aslında bir st madde ile benzerlik sunmaktadır. Zira katılımcılar avatarlar aracılıđıyla gerek yařamdan kopuř srecine ulařtıklarını belirterek Baudrillard'ın simule evrenine geiř sađlamaktadır.

Elde edilen tm bulgulara bakıldıđında katılımcıların setikleri avatarların kimlik ve benlik yapıları zerinde birok etki oluřturduđu grlmektedir. Bu etkilerden ilki bireylerin sanal dnya ierisinde kendilerini daha zgr ve gl bir řekilde tanımlamalarıdır. Oyun dnyasında birtakım meyyidelerin olmaması ve yaptırımların gerek hayatla bađdařmayacak řekilde az olması katılımcıların bu sanallıđa olan bađlılıklarını arttırmaktadır. Dikkat eken bir diđer etki ise sanal dnya ierisinde var olma isteđi ve bu dnyayı realite haline dnřtrme abalarıdır. Katılımcılar oyun oynama sırasında bir yandan geirdikleri zamandan zevk alırken diđer yandan bu dnyayı ciddiye almaktadırlar. nk bu dnya ierisinde gruplara ayrılmaları, kendilerine ait klanlar oluřturmaları ve birtakım liderler atamaları aslında onların bu dnyaya grnenden daha fazla nem verdikleri sonucunu dođurmaktadır.

Katılımcılar avatarların kimlik ve benlik yapıları zerinde oluřturduđu etkilerden sz ederken oklu ve sanal kimlik kavramlarının zerinde durmuřtur. Gerek dnyada deneyimlenemeyecek bir kimlik yapısına sahip olmak katılımcıları heyecanlandırmaktadır. Bunun neticesinde bir yandan sanal dnyada oklu kimlikler oluřurken diđer yandan Bourdieu'nun zerinde durduđu habitus kavramı bađlamında bu yapıyı hayatlarının temeline yerleřtirmektedirler.

Dijital oyunlar aracılıđıyla oluřturulan avatarlar kiřilerin kimlik yapılarına da etkide bulunmaktadır. Bu etkiler zaman zaman kiřilerin gerek dnya ile sanal dnya arasındaki ayrımı anlayamamalarına neden olmaktadır. Gerek ile sanalın ayrımının yapılamadıđı bir dnyada avatarlar zerinden oluřturulan deneyimler kiřilerin yařamlarında birtakım sorunlar oluřturabilme potansiyeline sahiptir. Dijital oyunlar aracılıđıyla oluřturulan avatarlar kiřilere birtakım deneyimler sunmaktadır. Buna karřın oluřabilecek olumsuzluklara karřı da nlemler alınmalıdır. ncelikli olarak 18 yař altı bireylerin oyun platformlarını kullarımlarında ebeveyn denetimleri sıklıřtırılmalı ve oyun reticilerinin řiddet, cinsellik ve sua meyil oluřturabilecek yapılardan kaınmaları gerekmektedir. Bir diđer nemli husus ise teknoloji ve dijital oyun

okuryazarlığıdır. Bireylerin oyunlar aracılığıyla oluşacak her türlü olumsuzluğa karşı medya metinleri, bilgilendirme notları ve eğitimler ile bilinçlendirilmesi elzemdir.

Etik Beyan

“Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir. Gerekli olan etik kurul izinleri Yalova Üniversitesi İnsan Araştırmaları Kurulu’nun 11.03.2021 tarih ve 2021/24 sayılı toplantısında alınmıştır.

Kaynakça

- And, M. (2019). *Oyun ve bügü türk kültüründe oyun kavramı* (5. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aydın, B. (1996). Benlik kavramı ve ben şemaları. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8, 41-47.
- Bakıroğlu, C. T. (2014). Sosyalleşme ve kimlik inşası ekseninde sosyal paylaşım ağları. *Akademik bilişim* (ss. 1047-1055). Antalya, Türkiye.
- Bargh, J. A. ve McKenna, K. Y. A. (2004). The internet and social life. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 573-590.
- Barmanbek, B., Fidaner, I. B. ve Merlin’in Kazanı (2009). Dijital oyun kültürü sözlüğü. İçinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 349-366). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bartle, R. A. (2001). Avatar, character, persona. <https://mud.co.uk/richard/acp.htm> 23.12.2020.
- Bartle, R. A. (1999). Multi-user dungeons. <https://mud.co.uk/richard/ifan294.htm> 25.12.2020.
- Batı, U. (2011). Sekizinci sanatın inşası: “Dijital oyunlar keşişiminde postmodernizm, tüketim kültürü, üst gerçeklik, kimlik ve olağan şiddet”. İçinde G. T. Ünal ve U. Batı (Edt), *Dijital oyunlar: “Kendi dünyanda yaşa bizimkinde oyn”*. (ss. 3-34). İstanbul: Derin Yayınları.
- Baym, N. K. (1998). The emergence of on-line community. In S. G. Jones (Eds), *Cybersociety 2.0 revisiting computer-mediated communication and community* (pp. 35-68). New York: Sage Publications.
- Bayraktutan-Sütcü, G. (2009). Ciddi oyunlar. İçinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 313-322). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Berne, E. (2011). *Games people play the psychology of human relationships kindle edition*. New York: Tantor.
- Bilgin, N. (2014). *Kimlik inşası*. İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi ve Nuri Bilgin.
- Bilgi Teknolojileri Kurumu. (2018). 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynuyor, <https://www.btk.gov.tr/haberler/1milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oynuyor>, 25.04.2020.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2009). Devasa çevrimiçi oyunlarda türklüğün oynanması: Silkroad Online’da sanal cemaat inşası ve türk klan kimliği. İçinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 275-312). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2011). Dijital oyun kültürü haritasında oyuncular: Dijital oyuncuların habitusları ve kariyer türevleri. İçinde A. T. Aydemir (Haz), *Katılımın “e-bali” gençlerin sanal alemi* (ss. 303-330). İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2009). Türkiye’de yeni bir yaratıcı endüstri: oyun stüdyoları ve dijital oyunlarda değer zincirinin üretilmesi. İçinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 125-170).
- Bourdieu, P. (1995). *Pratik nedenler* (Çev: H. Tufan). Ankara: Kesit Yayıncılık.
- Boyd, D. (2007). “Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life”. In D. Buckingham (Eds), *MacArthur foundation series on digital learning – youth, identity, and digital media volume* (pp. 119-142). Cambridge: MA: MIT Press.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırma Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Cizmecı, E. (2014). Danah Boyd’da sosyal ağlar ve gençlik. İçinde M. Çakır (Edt), *Yeni medyaya eleştirel yaklaşımlar* (ss. 383-410). İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Clark, J. S. (2011). Second chances: Depictions of the natural world in second life. In A. Ensslin ve E. Muse (Eds), *Creating second lives community, identity and spatiality as constructions of the virtual* (pp. 145-168). New York: Routledge.
- Curtis, P. ve Nichols, D. A. (1994). MUDs grow up: social virtual reality in the real world. *Proceedings of COMPCON '94* (pp. 193-200). San Francisco, Amerika Birleşik Devletleri.
- Çiçekli, A. (1970). *Kaşgarlı Mahmud divan ü lügat-it türk*. İstanbul: May Yayınları.
- Doğu, B. (2009). Yeni bir türün inşası: Gerçek yaşam simülasyonları. İçinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 247-274). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Dong, L. D., Liao, A. ve Khoo, A. (2013). Player-avatar identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 257-263.
- Ellison, N. B. ve D. Boyd. (2013). M.:Sociality through social network sites. In W. H. Dutton (Eds), *The oxford handbook of internet studies* (pp. 151-172). Oxford: Oxford University Press.

- Etil, H. ve Demir, M. (2014). Pierre Bourdieu'nün bilim sosyolojisine katkısı: "Alan teorisi", "habitus" cini ve "refleksivite talebi". *Cogito Dergisi Pierre Bourdieu Sayısı*, 76, 312-349.
- Fidaner, I. B. (2009). Sözcüklerden yapılmıř dünyalar: MUD'lar. İinde M. Binark., G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 233-246). İstanbul: Yayınları.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. In M. J. P. Wolf ve B. Perron (Eds), *Video/game/theory* (pp. 221-235). New York: Routledge.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve bireysel-kimlik: Geç modern çağda benlik ve toplum* (Çev: Ü. Tatlıcan). Ankara: Say Yayınları.
- Goffman, E. (2012). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (Çev: B. Cezar). İstanbul: Metis Yayınları.
- Golz, P. ve Mitra, B. (2016). Exploring intrinsic gender identity using second life. *Journal of Virtual Worlds Research*, 9(2), 1-17.
- Gülsoy, S. (2017). *Dijital oyuncu kimliğinin inşası ve sunumu* (Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Gündüz, F. (2014). *Sosyal medya'da çiftkimliklilik* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). Dijital oyunlar raporu 2019. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> 13.03.2020.
- Güzel, E. (2016). Dijital kültür ve çevrimiçi sosyal ağlarda rekabetin aktörü: "Dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(1) 82-103.
- Hogg, M. A. ve Vaughan, G. M. (2011). *Sosyal psikoloji* (Çev: İ. Yıldız ve A. Gelmez). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (Çev: M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jenkins, R. (2014). *Social identity*. New York: Routledge.
- Jones, D. E. (2006). I, avatar: constructions of self and place in second life and the technological imagination. <http://www.gnovis.georgetown.edu/> 23.12.2020.
- Ke, M. F. ve Bünyamin, O. (2002). Akademik benlik kavramı ve akademik başarı arasındaki ilişki. *Eğitim ve Bilim*, 27(124), 71-79.
- Kendirli, T. (2019). *Dijital oyun terminolojisi* (Çev: Ö. Özüpek). İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Hizmetleri.
- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve yükselen bir alan: Dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Arařtırmaları Dergisi*, 23(2), 186-213.
- Kerr, A. (2006). The business and culture of digital games gamework/gameplay. London: Sage Publications.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. İinde M. A. Ocak (Edt), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* (ss.20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Marsh, T. (2011). Serious games continuum: Between games for purpose and experiential environments for purpose. *Entertainment Computing*, 2(2), 61-68.
- Micheael, D. ve Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train and inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- Newzoo. (2018). Global game market report Premium, <https://newzoo.com/> 20.04.2020.
- Nørgård, R. T. (2011). The joy of doing: The corporeal connection in player-avatar identity. *Philosophy of Computer Games 2011* (pp. 1-15). Atina, Yunanistan.
- Oskay, Ü. (2001). *Müzik ve yabancılaşma Aristo, Huizinga, ve Adorno açısından bir ön çalışma*. İstanbul: Der Yayınları.
- Ögel, K. (2014). *İnternet bağımlılığı internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özdoğan, M. M. (2005). Oyun, ütopya ve spor. *Toplum ve Bilim*, 103, 44-52.
- Özen, Y. ve Gülaçtı F. (2010). Benlik-kavramı ve benliğin gelişimi bilen benliğe gereksinim var mı?. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 20-38.
- Sarıyar, H. (2019). *Dijital çağda kimliğin kavramsallaştırılması ve gerçeklik: Twitter parodi hesapları* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sezen, T. İ. (2011). Dijital oyunları anlamak: Oyun, anlatı, yazılım ve platform perspektiflerinden dijital oyunlar. İinde G. T. Ünal ve U. Batı (Edt), *Dijital oyunlar: "Kendi dünyanda yaşa bizimkinde oyna"*. ss. 119-148). İstanbul: Derin Yayınları.
- Sezen, T. İ. ve Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. İinde G. T. Ünal ve U. Batı (Edt), *Dijital oyunlar: "Kendi dünyanda yaşa bizimkinde oyna"*. (ss. 249- 284). İstanbul: Derin Yayınları.
- Sorensen, B. H. ve Meyer, B. (2007). Serious games in language learning and teaching – a theoretical perspective. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference Digital Games* (pp. 559-566). Tokyo, Japonya.
- Soyseçkin, İ. (2007). Sanal uzamda ve mudlarda eril-dişil kimliklerinin yeniden inşası. İinde M. Binark (Edt), *Yeni medya çalışmaları* (ss. 251-280). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Spears, R. ve Martin, L. (1994). Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication. *Communication Research*, 21, 426-459.
- Stryker, S. ve Burke, P. J. (2000). The past, and future of an identity theory. *Social Psychology*, 63(4), 284-297.

- Suh, K. S., Kim, H. ve Suh, E. K. (2011). What if your avatar looks like you? Dual congruity perspectives for avatars. *MIS Quarterly*, 35(3) 711-729.
- Susi, T., Johannesson M. ve Backlund P. (2007). *Serious Games- An Overview, Technical report*. Skövde: University of Skövde.
- Teng, C. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 36(6), 601-610.
- Tetir, D., İ. Kılıç, S. ve M. Topcu. (2020). The sims oyununda para hileleri kullanan ve gündelik yaşantısında yoksulluk sorunu olan genç bireylerin öznel iyi oluşlarının değerlendirilmesi. İçinde M. Topcu (Edt), *Oyun ve kültür üzerine psikolojik okumalar* (ss. 1-26). Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Tezel, Y. (2016). *Bilgisayar oyunları tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen identity in the age of the internet*. New York: Touchstone Book.
- Turkle, S. (1996). Parallel lives: Working on identity in virtual space. In D. Grodin ve T. R. Lindlof (Eds), *Constructing the self in a mediated world* (pp. 156-178). London: SAGE Publications.
- Turkle, S. (2005). *The second self: computers and the human spirit*. Massachusetts: The MIT Press.
- Tutar, H. (2014). Sosyal psikoloji kavramlar ve kuramlar. Ankara: 2014.
- Türk Dil Kurumu. (2020). Oyun. <https://sozluk.gov.tr/> 03.06.2020.
- Türktaş, M. (1999). Divani Lügatit-Türk'te yer alan ve XI. yüzyılda Türkler arasında oynanan oyunlar. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(5), 61-65.
- Waggoner, Z. (2009). *My avatar, my self identity in video role-playing games*. North Carolina: McFarland & Company Publishers.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk eyleyiciler ve tahakküm: Clash of clans oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International e-Journal*, 5(8), 66.

EXTENDED ABSTRACT

The game, which is based on a process older than the existence of life, has played an important role in shaping the societies themselves. With the existence of humanity, games, which have become an important tool for people to prepare for life and gain some experiences, have undergone many changes throughout history. Games, which have acquired a new form in every social event experienced, have begun to take the form of leisure entertainment with the effects of increasing secularization and capitalism after the Industrial Revolution. Games, which offer important alternatives for people to evaluate their spare time outside of work, have started to have a digital structure with the developing internet technologies since the 1960s. Games that evolved from real time and spaces to virtual spaces and times after the 1960s laid the groundwork for the discussion of the concept of digital games.

Changes in games in the digitalization process are not limited to this area. The identity and self-structures of people have also started to enter the digitalization adventure with the internet and especially with the social media platforms that have emerged in the last 20 years. The simulation universe put forward by Baudrillard and the desire of people to exist in a new environment have led to an increase in virtual identity discussions. Digital games also had a significant impact on this emerging new identity construction process. The digital game industry, which has increased its income rapidly in recent years and left many other entertainment industries behind, has enabled individuals to both create virtual communities and exist in these virtual environments through virtual environments such as Steam and Play Station Store. In such a world, it has revealed the problem of what kind of effect the avatars created through digital games have on the identity structures of people.

In this study, the problem of how the avatars in digital games affect the identity structures of people in their real lives is emphasized. In this context, the main question of the study is "What kind of relationship do avatars in digital games have with identity structures in real life?" as; The aim of the study is to reveal the effect of this relationship on the identity and self-formation of the person. In the study, Yalova University Faculty of Art and Design Communication Arts department 3rd grade students (SK and SE) and Yalova University Engineering Faculty Computer Engineering department 4th grade students (ME) were selected. Communication Arts students represent social sciences, Computer Engineering students represent science. The students consist of a total of 12 students selected from the universe with the purposeful sampling/snowball sampling method. In the study, students; "What are the elements you pay attention to when choosing an avatar while playing a digital game? Which features do you think come to the fore?", "What kind of character do you try to define yourself as when choosing an avatar?", "To what extent do you think the avatars you choose in digital games reflect your identity in real life?" and "To

what extent can you reflect behaviors that you do not/cannot exhibit in real life through avatars in digital games? questions were posed.

Changes in the self-concept since the 16th century pushed people to have a social identity structure with industrialization. In today's digitalization era, individuals have started to build a portable social identity structure through avatars. Secularization and positivist approaches in relation to the self-concept have caused people to prioritize worldly feelings more. In this context, together with the developing technology, first mass media, then the internet and digital games have taken their places as applications that serve this purpose.

When the identity and self-relationship was emphasized, another striking factor was that the participants cared about the personality and physical characteristics in the game in their avatar selection. Because it was concluded that the participants met some of their needs through these avatars and thus reached satisfaction. Again, anonymity and ambiguity are also created, giving the impression that the new virtual identity isolating people from the real world and pushing them into an artificial universe. As a matter of fact, the fact that one of the interviewees said that he did not prefer characters that would have more responsibility can be seen as an expression of why they prefer different character traits.

Based on Goffman's concept of performance, individuals engage in activities that have an impact on and in front of other players through their avatars. If we need to evaluate Goffman's concept of performance through digital games, it can be said that the performance created on the platforms and the created virtual identity reflect the persona of the individual. As in the real world, opinions about individuals are formed as a result of these performances, and as a result of these opinions, identity and personality determinations are formed. In other words, individuals try to create a new identity for themselves with their performances in the virtual environment or the performances they try to show. Since the performance is also a bridge that carries the individual to the persona, it is the point where the individual is completely isolated from himself and turns into a character, and now he feels like him and identifies with him. This is the peak of pleasure and satisfaction from games. Because the individual has now reached a new identity. In the findings obtained from the research, it was revealed that the interviewees reached this point.

As a result, it is seen that individuals make a great effort to create themselves in this new universe formed through digital games. Especially in this new world, it is thought that people create their avatars according to some rules and needs rather than random choices. It is thought that these needs and rules basically consist of two elements. The first is the identity structures that people want to experience and the second is their desire to show themselves more strongly in the virtual world by strengthening their existing identity structures.