

Araştırma Makalesi | Research Article

# Dijital Oyunlarda İhlal Biçimleri

## Forms of Transgression in Digital Games



Yavuz DEMİRBAŞ (Res. Asst. Ph.D.)  
Marmara University, Faculty of Communication  
İstanbul/Turkey  
yavuz.demirbas@marmara.edu.tr

Başvuru Tarihi | Date Received: 20.09.2021  
Yayına Kabul Tarihi | Date Accepted: 14.01.2022  
Yayınlanma Tarihi | Date Published: 31.01.2022  
<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.998053>

### Öz

Dijital oyunlar çağımızın en popüler iletişim ortamlarından biri haline gelmiş durumdadır. Genelde oyunlar ve özelde dijital oyunlar sıklıkla belli normları takip eden nitelikleriyle değerlendirilmektedir, ancak tarih boyunca oyunlar ihlallerin de alanı olmuştur. İhlal belirli bir sınırın, limitin geçilmesi, bir kuralın çiğnenmesi anlamına gelmektedir. Bu çalışmada oyunlardaki ve oyunlarla ilgili ihlal biçimleri incelenmektedir. Oyun ve gerçek yaşam ayrımı ihlale konu ilk sınırdır, ancak oyunlarla ilgili tek sınır bu değildir. Oyunların kuralları veya bir bütün olarak oyun alanı da ihlale konu olabilir. Oyunlardaki temsiller üzerinden toplumsal kurallar, yasaklar ve tabularla oynamak bazı oyunların esas ögesidir. Bu çalışma iletişim bilimleri ile kesişen dijital oyun çalışmalarının ve oyun biçimcilik olarak da anılan ludolojinin yöntemlerini kullanarak ihlal biçimleri ve örneklerini ele almaktadır. İhlal biçimlerini anlamlandırabilmek için öncelikle oyunların ihlale imkân veren nitelikleri ve oyun tanımları üzerinde durulmuştur. İhlal biçimleri belirlendikten sonra ihlal sınıflamaları ele alınmış ve var olan çalışmalarda eksik bırakılan bazı nitelikleri içerecek şekilde yeni bir sınıflama önerilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İletişim Bilimleri, Dijital Oyunlar, İhlal, Yeni Medya, Oyun Çalışmaları.

### Abstract

Digital games have become the most popular medium of our times. Games are often evaluated with their playful qualities that follow certain norms, but throughout history, games have also been the site of transgression. Transgression means crossing of a border or breaking rules. In this study, the forms of transgression in and around games are examined. The distinction between play and real life is the first boundary to be transgressed, but it is not the only boundary related to games. Rules of games or the space of play can also be transgressed. Playing with social rules, laws and taboos through the representations in games is the main element of some game genres. This study examines forms of transgression, using methods of game studies that intersect with communication sciences and ludology, also known as game formalism. To better understand forms of transgression, first, game definitions and certain characteristics of games which allow transgression are analyzed. After different transgression forms are determined, categories of transgressive play are discussed. Finally, with evaluation of missing qualities in existing categorizations, a different classification is proposed.

**Keywords:** Communication Sciences, Digital Games, Transgression, New Media, Game Studies.



## Giriş

İhlal etmek, belirli bir sınırın geçilmesini, bir sözleşmenin belirlediği şartların çiğnenmesini, ortak bir bağa karşı gelinmesini ifade etmektedir. İhlal hem sınırı hem de sınırı geçme eylemini kapsamaktadır (Jenks, 2003, s. 2). Toplumsal, kültürel, ahlaki, kanuni veya ekonomik tüm sınırlar için düşünülebilir. Akıl ile akıldışı, iyi ile kötü, kutsal ile dünyevi ve merkez ile çevre gibi pek çok ikilikte ihlale konu olabilecek bir ayırım çizgisi kolaylıkla bulunabilir. Bu sınırlar dinamiktir ve ihlal kavramı karşı gelme kadar, müzakere, yeniden tanımlama veya onaylamayı da içermektedir (Jenks, 2003, s. 7).

Oyun ve ihlal, en temel düzeyde oyuncunun ciddiyet veya gerçeklik olarak adlandırılabilir alanı ihlali düşünülerek bir araya gelmektedir. Oyun gerçek dünyada ve yaşamda ayrı bir alan olarak kurulur. Fiziksel ve düşünsel olarak ayrışır. Mekân ve zaman olarak da kendi kurallarının hüküm sürdüğü bir çember oluşturur. (Huizinga, 1995) Kültürel ve toplumsal olarak oyun alanına belli bir meşruiyet tanınarak kendi özel yerinin (oyun alanı, oyun parkı, stadyum) verilmesi mümkündür. Ancak oyun bu alanda sınırlı kalmayabilir. Çocuk oyunlarından dijital oyunlara oyunun yayılcı veya ihlalcı bir yönü olduğu söylenebilir. Örneğin *yayılcı oyunlar* (Montola, 2005) tamamen sınır tecrübeleri üzerinden tanımlanmaktadır. Oyunun dışarıya tesirinin tersine, gerçek dünya da oyuna dahil olarak oyunun *sihirli çemberini* (Huizinga, 1995) ihlal edebilir, oyun geçici olarak bozulabilir veya tarihselliği içinde yozlaşabilir (Caillois, 2001). Oyuncu, *oyuncu tavır* (Suits, 1995) dışına çıkabilir, oyun radikal olarak araçsallaşabilir, oyun olma niteliğini yitirebilir. Dolayısıyla ihlalin birinci çizgisi oyun ve oyun olmayan arasındadır. Oyunun sihirli çemberi bir yer ve zaman tayin etmekle kalmaz, oyuncular ve oyun arasında bir sözleşme de ortaya koyar. (Stenros, 2014) Bu anlamda sihirli çemberin ihlali kendi başına çok boyutlu ve çok yönlü bir sınır aşımıdır.

Dijital oyunlar söz konusu olduğunda oyunun kuralları ve kurgusunun dışında devreye iletişim ve teknoloji dolayımı da girmektedir. Dijital oyunların; materyal temelleri, kod yapıları, kural yapıları ve mekanikleri ile oynanışları, kurgusal dünyaları, öyküleri, üretim süreçleri, enformasyon katmanı, bağlamları, dünyanın uzak köşelerinde değişik sınıf, kültür, cinsiyet, ırk ve inançlardan tekil oyuncular ve oyuncu grupları gibi daha pek çok öğesi oyunda ihlal konusunu oldukça karmaşık bir görünüme sokmaktadır. Öte yandan bu karmaşıklık, yeni örnekler ve biçimlere her zaman alan tanımak kaydıyla, ihlalin belli biçimler içinde tanımlanmasına veya kategorize edilmesine engel olmamıştır.

Bu çalışmada oyunlarda ihlal biçimleri üzerinde durulacaktır. İhlal biçimleri, oynama halinde gerçekleşen ihlaller kadar, oyunların ihlalini ve oyunu kullanarak ihlalleri de içermektedir. Bu doğrultuda oyunlara dair yazılım, kurallı oyun, anlatı, enformasyon gibi katmanları, oyuncu, oyun yapımcısı, tasarımcısı gibi aktörleri ve rol yapma, mücadele, serbest ve kurallı oynama, mesajlaşma, takas ve ticaret gibi eylemleri farklarını da göz önünde bulundurarak bütüncül olarak ele almak gerekmektedir.

## Yöntem

Bu çalışma için başta dijital oyunlar olmak üzere, oyun ve ihlal ilişkisini ele alan çalışmalara yönelik literatür taraması yapılmıştır. Oyunların ve ihlal biçimlerinin yapısal analizinde ludoloji yaklaşımı ve kapsadığı kavramsal araçlar takip edilmiştir. Ludoloji, oyun biçiminin diğer medya türleri ve kültürel biçimlerden farklı yönlerinin dikkate alınması, oyunların herhangi bir medyanın o medyaya özgü özellikleriyle değil, öncelikle oyunsal özellikleriyle düşünülmesini önermektedir (Frasca, 2003). Bu doğrultuda araştırmacıların diğer disiplinlerin hazır ve kalıplaşmış analiz yöntemlerini gözden

geçirip uygun hale getirmeden kullanmamaları istenmektedir. Okunmayan kitaplar, izlenmeyen filmler gibi oynanmayan oyunlar üzerine kısmi ve ilk elden olmayan bilgilerle sağlıklı şekilde hareket edilmesi mümkün olmayacağından, araştırmacının oyuncu olarak oyunda bulunuşu bir şarttır (Aarseth, 2003). Bu doğrultuda oyun çalışmaları alanında başvurulan *oynayarak analiz* (Aarseth, 2003) yöntemi takip edilmiştir. Uzun süreli, tekrarlı, tek kişilik oyunları tamamlamaya ve çok oyunculu oyunların dünyalarını önemli ölçüde deneyimlemeye yetecek oynayarak gözlem ve not alma pratikleri ile ihlal biçimleri gözlenmiş, bu gözlemler forum metinleri, videolar, çevrimiçi yayınlar, oyun üreticisi metinleri gibi yan materyallerle birlikte değerlendirilmiştir. Çalışmada yer alan ihlal biçimleri hemen her oyunda kısmen veya bazen de tamamen bulunabilmektedir. Literatürdeki ihlal biçimi adlandırmaları çok sayıda oyundan beslenmekte ve nüanslar olmakla birlikte ortak temel nitelikleri ile kavramlaştırılmaktadır. Bu çalışmada ihlal biçimleri hem literatürde ele alınan tanımları ve verilen örneklerden yola çıkarak, hem de araştırmacının özellikle uzun süreli oynama deneyimine sahip olduğu *Minecraft* (2009), *Squad* (2015), *DayZ* (2013), *World of Warcraft* (2004), *S.T.A.L.K.E.R* (2007), *Rimworld* (2013), *Skyrim* (2011) oyunlarında somutlanan halleriyle iki yönlü olarak ele alınmıştır. *Minecraft* mekânsal oyun deneyimine dair ihlaller, *DayZ* çevrimiçi *Rimworld* çevrimdışı oyunlar olarak *tabu oyunları* konusu açısından, *Skyrim* oyuncu modifikasyonları ile ilgili olarak, *S.T.A.L.K.E.R* *ihlalcı oyun* açısından, *World of Warcraft* kitlesel çevrimiçi oyun (MMO) olmasıyla, *Squad* ise FPS (First Person Shooter, birinci şahıs nişancı türü) oyunlarında açıkça tanımlı oyun kurallarının ihlali açısından örnek teşkil etmektedir. Bu oyunlarda öne çıkan bu ihlal biçimleri yanında farklı türden birden fazla ihlal biçimi de yer almaktadır.

Oyunda anlamlar *oynanişta*, oyuncu ile oyunun birlikte işlediği süreçte ortaya çıkmaktadır. Oyun çalışmaları alanında oyunların yapısal özellikleri ile ilgili farklı bakış açıları olmakla birlikte oyun mekanikleri, oyun dünyası, oyunun yapısı, kurallar, amaçlar, oyuncu tavrı, oyunculuk, oynanış gibi kavramsal araçlara ortak şekilde başvurulmaktadır. Bu çalışmada da ihlalleri açıklamak konusunda ihtiyaç duyulan bu kavramlar etrafında tartışma yürütülmüştür.

Çalışmada öncelikle oyun ve ihlal ilişkisinin ana hatları oyun tanımları üzerinden tespit edilmiştir. Daha sonra üstünde durulan sınırlar üzerinde işlenen ihlal biçimleri belirlenmiştir. Son olarak da ihlal biçimlerine dair sınıflamalar ele alınarak daha önceki çalışmalarda gözden kaçırılan bazı özellikleri içeren yeni bir sınıflama önerilmiştir.

### **Oyun ve İhlal**

Oyun kavramını ve oyunun biçimsel özelliklerini *sihirli çember* metaforu etrafında tartışan Huizinga'ya göre (1995) oyun düzen yaratır, ayrıldığı alan içinde düzenin kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karmaşası içinde oyun geçici ve sınırlı bir mükemmellik alanıdır. "Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder." (Huizinga, 1995, s. 27) Oyunun değeri oyuncu için artabilir veya azalabilir, oyun toptan sona erebilir. Bu geçici oyun alanını kuran en önemli unsurlardan biri *kurallardır*. "Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir." (Huizinga, 1995, s. 28) Burada "hakemin düdüğü" ihlalin kendisinden çok ihlalin gerçekleştiğini ifade eden ve oyuna ara veren eylemdir. Asıl ihlal oyununun tanımlı kurallarının çiğnenmiş olmasıdır.

Huizinga'ya göre "oyunu bozan dış bir darbenin etkisiyle, kuralların ihlal edilmesiyle, ya da bir iç nedenden -oyun duygusunun azalması, oyunun yanılısamasının ortadan kalkması,

büyüsünün bozulması- ötürü, ‘asıl hayat’ her an yeniden egemen duruma geçebilir.” (Huizinga, 1995, s. 40) Burada birkaç farklı ihlal biçiminden bahsedilmektedir. Dış darbe gerçeklik alanının müdahalesidir. Sahaya giren bir taraftar oyun alanını ve akışını ihlal edecektir. Kuralların ihlali *oyunsal* (ludic) çerçevede bir bozulmadır. Oyun duygusunun azalması ve yanılmanın ortadan kalkışı özellikle dijital oyunlar düşünüldüğünde *oyun dünyası* (gameworld) içindeki öykü, karakterler ve görevlerle (quest) yani oyunun kurgusalılığı ile ilişkilendirilebilir. Sadece oyuna yönelen ihlaller bile hemen birden fazla sınırı tanımlamayı ve kavramlaştırmayı gerekli kılmaktadır.

Huizinga oyunu şöyle tanımlamaktadır:

“...oyunu biçim açısından, kısaca, özgür, “kurmaca” ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır” (Huizinga, 1995, s. 31).

Huizinga’nın yukarıda alıntılanan oyun tanımı ihlal için birkaç ek kavram ve biçimi daha gündeme getirmektedir. Oyun ile iş veya zorunluluk arasındaki sınır da ihlal edilmeye açıktır. Oyunun içsel hedef ve motivasyonları ile maddi çıkar arasında da bir çizgi çekilmiştir. Oyunun zaman ve mekân olarak gerçek dünyadan ayrılması tabloya eklenebilir. Son olarak *oyuncul tavrın* (Suits, 1995) ve kimliğin dışına çıkmak ile ilişkilendirebileceğimiz bir nitelik de bulunmaktadır.

Oyuncul tavır kuralların kabul edilerek oyunun mümkün kılınmasını içerdiği kadar *adil oyuna* (fair play) veya oyunun daha estetik, daha iyi bir deneyim içerecek şekilde oynanmasına da işaret etmektedir. Bu anlamıyla ahlaki sınırlar da oyuna dahil olmaktadır. Bu alan taraftar davranışlarına kadar genişletilebilecek bir katmandır. Dijital oyunlar sanal bir ortamın ve iletişim alanının bir parçasıdır. Oyuncu kültürü ve davranışları, oyunun *kural temelli bir sistem* olarak (Juul, 2005) sınırından daha geniş ama yine de oyunsal özellikler gösteren ikincil bir sınırın içinde cereyan etmektedir.

Huizinga oyunun tanımı ve ihlaliyle sınırlı kalmayarak ihlalin oyunsuluğuna da temas etmiştir. *Oyunbozanlık* (spoilsport) diğer oyuncular için oyunun zevkini kaçırmaktır, bu nedenle oyuna ihanettir ve oyunbozanın oyundan atılması gerekir (Huizinga, 1995, s. 29). *Hilekârın* (cheater, exploiter) yanında oyunbozanın konumu daha düşüktür. Sahte oyuncu en azından oyunu oynuyormuş gibi yapar. Bu ihlallerden ilki diğer oyuncuları da etkileyecek şekilde bütün bir oyunsal alanın imhasına götürürken, ikincisi oyunsal (ludic) olanla sınırlı kalarak oyuncuya avantaj kazandırır. Bu doğrultuda ihlalin çerçevesi kadar kaynağı ve hedefinin de ele alınmasının gerektiği ortaya çıkmaktadır.

Huizinga’ya göre oyunlar gibi gerçek dünyada da “sahte oyuncular, iki yüzlüler ve sahtekârlar -din değiştirenler, sapkınlar, ıslahatçılar ve kendi vicdanlarının esiri olanlar- oyunbozanlardan daha fazla şansa sahip olmuşlardır.” (Huizinga, 1995, s. 29) Bir topluluktan atılanlar, devrimciler ve gizli örgüt üyelerinin kurdukları yeni gruplar hep oyunsal bir karakterin izini taşımaktadır. Huizinga burada oyunun ihlali kadar, oyunda bulunarak ihlal veya oyuncul nitelikte ihlale de işaret etmektedir. Oyunun eleştirel sanatın içinde ihlalcı bir şekilde yer alışı (Dadaizm, sürrealizm ve durumculuk) veya dijital oyunların oyun dünyalarında gerçekleşen politik eylemler bu çerçeve içinde tartışılabilir.

Suits'e göre (1995, s. 43) "oyunların, istenen bir sonuca ulaşmada kullanılabilirlik belli araç ve yöntemleri sınırlayan kurallara uymayı gerektirdiğini ve etkinliğin gerçekleştirilebilmesi için kurallara uyulduğunu söyleyebiliriz." Suits kurallarla oyun araçları ve yöntemleri arasında ilişki kurmaktadır. Dijital oyunlarda *oyun mekanikleri* ve *oyun nesnelere* oyun dünyasında *prosedürel* olarak işlevlik kazanmaktadır. Dijital oyunun araç ve yöntemleri cihazın teknolojisinin sunduğu materyal temele, bu teknoloji ile kurulan *kurallı oyuna* (rule-based play, game) ve oyunun gerçekleştiği sanal ortama, oyun dünyasına dağılmış yapıdadır.

Suits (1995, s. 48) kurucu kurallar, beceri kuralları ve kurucu kuralların uzantısı diğer kurallar arasında ayırım yapmaktadır. Kurucu kurallar etkinliği mümkün kılar, beceri kuralları ise daha iyi oynamayı sağlar. Üçüncü tür kurallar ise kurucu kuralların uzantısıdır. Belirli bir cezayı (penaltı, serbest vuruş, sarı ve kırmızı kart) veya oyunun kesilmesini (ofsayt, taç, aut) gerektirirler ve esasen sonuçları kurucu kurallar tarafından belirlenir. Dolayısıyla oyunsal (ludic) yapıda kuralların sınırları ve ihlalleri de biçimsel farklılıklar içermektedir.

Bateson'a (2000, s. 180) göre oyundaki eylemler, işaret ettikleri gerçek eylemlerin işaret edeceği şeyleri işaret etmezler. Oyuncu bir ısırık ısırılmaya işaret eder, fakat gerçek bir ısırma eylemiyle işaret edilecek olan şeylere işaret etmez. "Mahsusuktan" veya "-miş gibi" yapmak, mimetik veya kurgusal olan oyunun alanındadır. Bir ısırığın oyuncululuğunu belirleyen şey oyun alanında olmasıdır, ancak yegâne koşul bu değildir. Oyun alanı oldukça kırık ve ısırığın şiddeti yeterince arttığında, eylem oyunun koruyucu zırhının ihlali ile gerçeğe dönüşür. "Bu bir oyun" öncülü kadar "bu oyun mu?" sorusu da oyunun kurucu öğesi olabilir (Bateson, 2000, s. 182). Dijital oyunlarda oyunun öyküsüne ve dünyasına ait kurgusal şiddet oldukça belirgin ve açık olmakla birlikte, özellikle çok oyunculu oyunlarda oyuncular arasında kurgunun nerede bittiği ve nefret söylemi, hakaret, tehdit ifadeleri içerebilen veya ırkçı, cinsiyetçi öğeleriyle gerçekliğin nerede başladığının sınırı ilk bakışta kolayca anlaşılabilir. Bağlamlar ve bireysel düşünce, inanç ve diğer nitelikler ihlallerin çoğunlukla vakaya özgü olarak değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Caillois'e göre (2001, s. 45) profesyonelleşme ve endüstrileşme ile gerçeklik çoktan oyunların sınırlarını ihlali etmiş, oyunun prensibi bozulmuştur. Hilelere ve profesyonel oyunculara karşı önlem almak, sporu ve oyunu amatör ruha geri döndürmek gerekmektedir. Caillois (2001, s. 12) oyunları *alea* (şans), *agon* (mücadele), *ilinx* (bedensel etkiler) ve *mimicry* (taklit veya temsil) olarak dört türe ayırmakta ve bu türlerin de kurallı ve serbest oyun halleri olduğunu belirtmektedir. Oyunun yozlaşması beraberinde bu dört temel tür altında düşünülebilecek bozulmaları getirmektedir. Caillois'e göre (2001, s. 45) bu sapmalar oyun güdüsü; uygun bir oyunda, onu demirleyen disiplin ve sığınakla karşılaşmadığında veya oyunda doyum bulamadığında ortaya çıkmaktadır. Caillois'in saf oyun anlayışını oyunu fazla idealize ettiği söylenebilir, ancak günümüz sporları ve dijital oyunlar etrafında gerçekleşen tartışmalar için eleştirel değerini yine de korumaktadır. Ayrıca oyunlardaki ihlal biçimlerinin tamamen oyunculara ihale edilmesine karşı, oyun alanını belirleyen diğer kurum ve aktörlere işaret etmesi açısından da önemlidir.

### İhlal Biçimleri

Genelde oyunlar, özelde dijital oyunlar toplumsal yaşamda sınırlandırılmış eylemlerin gerçekleşebileceği bağlamlar sunabilmektedir. Oyuncu bir oyunda arkadaşına kolayca ihanet edebilir veya gerçek hayatta kabahat, edepsizlik veya suç sayılacak eylemlerin zararsız temsilleriyle oynayabilir. Örneğin *DayZ (2013)* oyununda oyuncu oyun



çinde diğer oyuncular tarafından kınanacağını bile bile açlıktan yamyamlık yapmak zorunda kalabilmektedir. Yasaklı (forbidden) eylemlere (Sutton-Smith, 1971, s. 304) çocuk oyunlarında da rastlanmaktadır. Burada yasak kelimesi kanunen suç olma değil toplumsal yaşamda ihlalcı olması anlamındadır. Salen ve Zimmerman (2004, s. 478) bu tür ihlal biçimlerini *yasaklı oynama* (forbidden play) olarak adlandırmaktadır. Frasca da (2000, s. 173) hassas konuların, soykırım gibi trajedilerin duyarlı bir şekilde oyunlaştırılmasının imkanlarını araştırırken bu tip oyunları *yasaklı oyun* (forbidden games) olarak adlandırmıştır. Gençler arasında oynanan cesaret oyunları, şişe çevirmece, “doğruluk mu cesaret mi?” gibi oyunlarda sosyal yaşamın sınırları esnetilmekte, oyun sınırda gerçekleşmekte, bir anlamda sınırın kendisi oyuna dahil olmaktadır. *Twister* kutu oyunu (board game), zemine yerleştirilen oyun alanında oyuncuları birbirlerinin kişisel alanlarını ihlal edecek şekilde bedenen yakınlaşmasına neden olacak yapıyla ele alınan örneklere benzer niteliktedir. Poremba’ya göre (2007, s. 772) bu tür oyunların sınırda icra edilmesi, sınırlarla oynaması nedeniyle *sınır oyunu* (brink play) olarak adlandırılması mümkündür. Sınır oyunlarına, oyundaki anlamları aşarak toplumsal yaşamdaki sınırların yeniden düşünülmesine, tartışılmasına imkân vermeleri nedeniyle olumlu bir nitelik atfedilmektedir (Poremba, 2007, s. 777). Bu görüş Frasca’nın (2001) dijital oyunları toplumsal yaşamdaki olguları canlandırarak düşünmek için bir tiyatro sahnesi gibi kullanma fikrine ve ciddi konuları oyunlara aktarma önerisine (2000, s. 177) paraleldir. Sınır oyunları ve yasaklı oyunların tabu konulara girmesi nedeniyle *tabu oyunu* (taboo play) olarak adlandırılması da mümkündür (Stenros, 2018, s. 21). Bu ihlal biçimi oyunun konusu ve kuralları çerçevesinde, oyunun içinde, oyundan toplumsal yaşamın sınırlarına doğru bir ihlal olarak çerçevelenebilir.

Şansa dayalı oyunlarda maddi kazancın oyuna dahil olması sıkça görülmektedir. Oyunun kumara dönüşmesi oyun içindeki güvenli ortamın ihlali olarak değerlendirilebilmektedir. Kaygısız, sonuçlardan endişe edilmeyecek bir ortamın yerini tam da maddi kazanç veya kaybın gerilimi, heyecanı ile oynama almaktadır. Yüksek bedellerle oynanan kumar *derin oyun* (deep play) ismiyle kavramlaştırılmıştır. Bentham (1871, s. 106) derin oyunun yol açabileceği zararlara değinmiştir. Öte yandan Geertz (1973, s. 412), Endonezya’da yer alan Bali’deki bahis oynanan *horoz dövüşlerini* ele aldığı çalışmasında derin oyunun kültürel önemini vurgulamaktadır. Oyunda ödenecek bedel arttıkça kaybedilen veya kazanılan şey paranın yanında, sembolik olarak statü, onur ve saygı olmaktadır. Bedel derinleştikçe oyunun anlamı ve duygusu da derinleşmektedir. Geertz’e (1973, s. 433) göre düşük bedelli *sığ oyun* (shallow play) maddi yönün daha ağır bastığı bir eylem olarak da düşünülebilir, zira derin oyunda oyuncular gerçek risk olarak ortaya en önemli şey olan statülerini ve itibarlarını koymakta, paranın önemini daha baştan oyun dışında bırakmaktadır.

Horoz dövüşlerinin bir tarafında maddi kazanç yer alırken, diğer yanında da horozların maruz kaldığı şiddet oyuna dahil olmaktadır. Yine maddi kayıp gibi fiziksel zarar da oyunun güvenli ve sonuçlarından endişe edilmeyecek bir ortam olarak kurulmasını ihlal etmektedir. Diğer yönde kumar ve hayvan dövüştürmek kanunların ihlalini de getirmektedir. Herhangi bir sporda veya oyunda fiziksel zarar istenmeyen bir yan etki olarak var olabilir. *Şiddetli oyunlar* (violent games) ise daha baştan bu sınırda icra edilmek üzere işlemektedir (Stenros, 2018, s. 18). Dijital oyunlardaki şiddet temsilidir, ancak örneğin sokakta oynanan *yağlı kayış* çocuk oyununda oyunun kuralları fiziksel olarak şiddet uygulamayı gerektirmektedir. Bu oyunda ebe oyun alanına bir kemer saklar ve bulan oyuncu diğer oyunculara kemerle vurmakta serbesttir. Şiddetin düzeyi oyun öncesinde sınırlandırılabilir, ancak bu sınırın zaman zaman geçilmesi de mümkün

olabilmektedir. Sınırı geçme etkinliği toplumsal davranışı öğrenmenin, tartmanın, sonuçlarını anlamının da bir yolu olabilmektedir.

Oyunlardaki kurgusal karakterler ile gerçek oyuncular arasındaki duygusal, düşünsel akışlar *sızma etkisi* (bleed effect) olarak adlandırılmıştır (Montola, 2014). Sızma içe doğru (bleed in), yani oyuncudan oyundaki sanal karaktere doğru olabileceği gibi, oyun karakterinden oyuncuya doğru da (bleed out) gerçekleşebilmektedir. İçe doğru sızma oyuncunun dijital oyun karakterini kendi kişisel özelliklerine göre belirlemesi ve oyun boyunca buna göre seçimler yapmasında kendini göstermektedir. Öte yandan karakterin başına gelenler oyuncuyu etkilediğinde dışa doğru sızmadan bahsedilmektedir. Oyuncunun gerçekliği ile oyun arasındaki sınırın geçilmesi söz konusudur. Sızma etkisi kimi zaman şiddetli duygular yaratabilmekte, daha kuvvetli olarak hissedilebilmektedir. *Korku oyunları* (horror games), ciddi ve duygusal konuları ele alan oyunlar sızma etkisini kullanmaktadır. Montola'ya göre (Montola, 2014) bu oyunlar negatif durumlarla ilgili pozitif deneyimler (positive negative experiences) sunmaktadır. Hopeametsä (2008) güçlü *pozitif negatif deneyimler* için *Ground Zero* oyununu örnek vermektedir. Oyuncuların 24 saat birlikte bir sığınakta kaldığı *LARP* (Live Action Role-playing) oyunu *Ground Zero*'da savaş ortamında insan duygu, davranış ve düşünceleri oyunun konusu olmaktadır.

*LARP*'lar, *yayılmacı oyunlar* (pervasive games), *artırılmış gerçeklik oyunları* (augmented reality games), *alternatif gerçeklik oyunları* (alternate reality games), *kalıcı oyunlar* (persistent games) ve *konum tabanlı oyunların* (location based games) her biri gerçeklik ile oyun arasındaki sınırın daha baştan esnek ve karşılıklı etkiye açık kurulmasına dayanmaktadır. *LARP*'lar oyun ile fiziksel mekânı iç içe geçirmektedir. Yukarıda bahsedilen *Ground Zero* gibi bir oyunda 24 saat aynı kapalı mekânda, negatif duygular oluşturacak şekilde kalınmaktadır. Alternatif gerçeklik oyunları hayat sürerken, paralel olarak oynanmaktadır. Artırılmış gerçeklik uygulamaları gerçekliğin üzerine dijital bir enformasyon katmanı yerleştirerek iki yakayı birleştirmektedir. Konum tabanlı oyunlar oyuncunun dünya üzerindeki gerçek konumu ile oyun dünyasındaki konumunu ve öğeleri üst üste bindirmektedir. Kalıcı oyunlar oyuncudan ayrı işleyen, yazılım ve oyun dünyası olarak işlemeyi sürdüren oyunlardır. Montola ve Stenros (2009, s. 7) bu tür oyunları yayılmacı oyunlar olarak adlandırmakta ve oyunun sihirli çemberini (Huizinga, 1995) mekânsal, zamansal veya toplumsal olarak genişleten bir veya birden çok öğeyi içeren oyunlar olarak tanımlamaktadır.

Oyunda toplumsal kuralların, sınırların esnetilmesi, sınanması ve ihlali, oyun ve ihlal ilişkisinin bir tarafında dururken, diğer yakada oyunun sınırlarının ihlali bulunmaktadır. Oyun kurallarının çiğnenmesi *hile* (cheat) yapmak şeklinde cereyan edebilmektedir. *Tek kişilik* (single player) dijital oyunlarda *hile kodları* (cheat codes) veya ek *hile yazılımlarıyla* (game trainers) kuralların belirlediği oyun içindeki mekanikleri kullanmadan avantaj elde etmek mümkündür. Bu tarz bir ihlal oyunusal (ludic) katmanda gerçekleşmektedir. Tek kişilik oyunlarda *oyun durumunu* (game state) kaydedip yükleme (save/load) özelliğinin aşırı kullanılması (save scumming), oyunun zorluk seviyesine ve dengelerine müdahaleyi getirmekte, oyunun yazılım katmanındaki bir imkânın oyunun tasarlanmış zorluk seviyesini ihlal edecek şekilde kullanılması mümkün olmaktadır. Çok oyunculu oyunlarda hile diğer oyuncuların oyunlarını da doğrudan veya dolaylı olarak etkileyebilmektedir. Örneğin FPS (first person shooter) oyunlarında otomatik nişan alma programı (aimbot) kullanımı hedeflerin beceri göstermeden vurulabilmesini sağlamaktadır. Otomatik fare tıklayıcıları (auto-clicker) veya daha karmaşık oynama eylemlerinin otomatikleştirilmesini sağlayarak oyuncunun yerini alan *makrolar* da çok

sayıda çevrimiçi oyunda kullanılabilir. Bu şekilde haksız avantaj elde edilmesi oyundaki eşitlik ve adalet duygusunu zedeleyen bir unsurdur. Dijital oyunlardaki bu eylemler spordaki *doping* kullanımına denktir.

Çevrimiçi oyunlarda doğrudan oyunun yazılımsal sınırlarına veya oyunsal kurallarına karşı gelmemekle birlikte, oyun duygusunu zayıflatan, tadını kaçıran, oyun dünyasının kurgusallığını zedeleyen eylemler de gerçekleşebilmektedir. Takım mücadelesi içeren dijital oyunlarda rakip oyuncunun oyuna girdiği alanda (respawn) kamp kurmak (spawn camping), özellikle FPS türünde ve temsili şiddet içeren oyunlarda rakibi bu şekilde oyuna döner dönmez öldürmek (spawn killing) karşı taraftaki oyuncuları usandırmaktadır. Kitlesel çevrimiçi oyunlarda (MMO) ve benzer çok oyunculu oyunlarda diğer oyuncuların avladığı bilgisayar kontrolündeki düşman, canavar, yaratık veya karakterleri (mob) öldürerek zaferi ve elde edilebilecek deneyim puanlarını çalmak (kill stealing) da benzer derecede tatsız bir oynama biçimidir. Yine diğer oyuncuların hakkı olan ganimetleri (loot) onlardan önce davranarak çalmak (ninja-lootlama, ninja-looting) hoş karşılanmamaktadır. Bu eylemler oyun içinde hızlıca avantaj, ekipman veya seviye elde etmek için veya diğer oyuncuları sinirlendirmek, gıcıklık amacıyla da gerçekleştirilebilmektedir. Örneğin *World of Warcraft (2014)* gibi kitlesel çevrimiçi bir oyunun sanal dünyasında bulunan bilgisayar kontrolündeki düşmanları tren gibi peşine takarak diğer oyunculara saldırtan (trenleme, training) oyuncular buna örnektir. Kendinden çok zayıf ve tehdit içermeyen bir oyuncuya meydan okuyarak öldürmek veya yenmek (ganking) de mümkün ama hoş karşılanmayan bir eylemdir. *DayZ (2013)* sunucularında FPS oyunlarının diğer örneklerinde az rastlanan şekilde oyuncu etkileşimine değer verilmekte ve rakibi konuşmadan, rol yapmadan görür görmez öldürmek KOS (kill on sight) olarak adlandırılıp kınanmaktadır (Demirbaş, 2020, s. 99). Oyuncular oyundaki şiddet görüntülerinin temsili niteliğinin farkındadır ve oynarken yaşanan eylemlerin sonucu oluşan gerçek sorunlara, sıkıntı ve duygulara yönelmektedir. Belirli ahlaki kodlar geliştirerek ve oyun içindeki eylemleri düzenleyerek gerçek negatif duygular üretmelerini engellemek için çabalamakta, oyun dünyalarının adalet ve eşitliğini gözetmektedir.

*Araçsal oyun* (instrumental play) (Stenros, 2018, s. 22) literatürde oldukça sık ele alınan bir ihlal biçimidir. Oyunun sürecinden çok *kazanma durumuna* (win condition) varmak için sonucu ile ilgilenen bu oyun biçimi de oyundaki oynusuluğu (playfulness) tahrip etmektedir. *Güç oyunu* (power play) (Taylor, 2009, s. 67) oyunların kurgusal niteliğini görmezden gelerek sadece oyun mekanikleri gibi oyunsal özelliklere odaklanmakta, nicel değerleri veya prosedürel yapıları oyunda maksimum avantaj sağlayacak şekilde optimize etmeye yönelmektedir. *Öğütme oyunu* (grinding) deneyim puanı veya sanal nesnelere kazandıran aynı eylemlerin sıkıcı şekilde tekrarlanmasıdır. Öğütme gerektiren oyunlar hem oyuncuda hem de çevresinde oyun değerinin yitilmesini doğurmaktadır. Özellikle kitlesel çevrimiçi oyunlarda (MMO) oyuncuların sanal nesnelere aşırı şekilde biriktirmeye çalışması ile araçsal oyun birlikte işlemektedir. Karakter geliştirmek, seviye atlamak, sanal para toplamak gibi eylemler kitlesel çevrimiçi oyunlarda bu eylemleri bir hizmet olarak sunan *altın çiftçilerinin* (gold farmers) ortaya çıkmasına neden olmuştur. Şirket olarak da örgütlenen altın çiftçileri oyuncunun oyunda belirli bir seviyeye ulaşmasını sağlayacak sıkıcı iş yükünü üstlenmekte, oyunculara sanal oyun parası, yüksek seviyeli hazır karakterler (power leveling) ve oyun içi ekipmanları gerçek para karşılığı sağlamaktadır.

Oyun içinde ama oyuna dönük araçsal oyun faaliyetleri dışında oyunların oyun dışından ve oyunu bozacak şekilde, oyuncular dışında aktörler tarafından araçsallaştırılması



da gerçekleşmektedir. Oyun ekonomilerine entegre edilen *mikro-ödemelerle* (microtransactions) ve *gerçek para ticareti* (real money trade) ile oyunda kullanılan nesnelere oyunsal değeri (oyunsal kullanım değeri) yanına mübadele değeri de eklenmiş, sanal oyun nesnelere oyunun yapımçı şirketleri tarafından tek tek satılmaya başlanmıştır. Özellikle *free to play* (giriş ücretsiz) veya *pay to win* (kazanmak için öde) ifadeleriyle anılan türde çevrimiçi oyunlar, oyuncuları oyun sistemine ücretsiz olarak davet etmekte, ancak oyuncunun oyunda zevk alıp anlamlı deneyimler elde edebilmesi için gerçek para ile çeşitli oyun nesnelere veya hizmetler satın alması gerekmektedir. Bu noktada gerçek yaşamın araçsallığı, metalaşma, parasallaşma ve yabancılaşma oyunun sınırını ihlal ederek oyun alanına girmektedir. Çok sayıda oyun nesnesine sahip olan oyuncular, düşük ödemeler yaparak az sayıda eşyası olanlar ve pek bir şeyi olmayan ücretsiz oyuncular arasında oyuncu sınıfları ortaya çıkmaktadır. Böylece oyunun, kurulan hiyerarşilerin her tekrarda sıfırlanmasını gerektiren adil yapısı ihlal edilmekte, oyuncular arasında eşitsizlik ve oyun açısından adaletsizlik oyuna kalıcı olarak yerleşmektedir. Callois (2001) endüstriyel oyunun değerinin yitirilmesine dikkat çekmiştir. Dijitalleşme ve çevrimiçi oyunlarla birlikte yeni bir endüstriyel dönüşüm yaşanmakta, dijital ortamdaki oyunun baskın oranda belirleyicisi küreselleşmiş büyük oyun şirketleri olmaktadır.

Oyunun araçsallaştırılması; *oyunlaştırma* (gamification), *reklam oyunları* (advergames), *ciddi oyunlar* (serious games) ve *eğitim oyunlarında* (edugames) da görülmektedir. Oyunlaştırma oyun öğelerini kullanarak oyun olmayan ortamlara oyunlardaki pozitif özelliklerin aktarılmasını hedeflemektedir (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Ancak oyun dışına alındığında oyunsallığını koruyacak bir oyun öğesi bulunmadığından, oyunlaştırma tersine araçsallaştırma olarak işlemekte ve oyun çalışmalarında kullanımı eleştirilmektedir (Mosca, 2012; Bogost, 2011). Oyunlaştırma oyunun anlamı ve amacı kendi içinde olan (autotelic ve autopoietic) yapısının ihlalidir ve ortaya çıkan uygulamalar bu ihlalin beden bulmuş hali olarak varlık gösterecektir. Bu nedenle Bogost (2011) oyunlaştırma için *sömürü oyunları* (exploitationware) ismini kullanmaktadır. Ciddi oyunlar ve eğitim oyunlarında oyun ile eğitici içerikler bir araya getirilmektedir, ancak çoğu durumda belirli bir içeriğin aktarılması gerekliliği ile oyuncunun eyleyciliği (agency) ve oyuncu tavrı (lusory attitude) ters düşmekte, oyun deneyimi değerini yitirmektedir. Son dönemin popüler oyunlarından *Minecraft* (2009), eğitim amacıyla üretilmemiş olmasına rağmen eğitim konusunda kullanılmak üzere dünya çapında başvuru alan bir oyun olmuştur.

Araçsal oyun karşısında *gıcıklık* (griefing) hem olumlu hem olumsuz şekilde ele alınabilecek nitelikler taşımaktadır. Gıcıklık ihlal biçimi diğer oyuncuların oyundan aldıkları zevki azaltacak nitelikte davranışları içermektedir. Bu haliyle oyunun kurgusal katmanının büyüsünü bozan bir ihlal olarak görülebilir. Bazı durumlarda oyunun hatalarının kullanılmasıyla da gerçekleştirilebilmekte ve bu haliyle oyunun yazılım ve oyunsal sınırlarını da ihlal etmektedir. Öte yandan gıcıklık eleştirel bir oynama biçimi olarak da gerçekleştirilmeye açıktır. Araçsal oyuna, oyun nesnelere fetişleştirilmesine ve öğütme oyun biçimlerine karşı, onları boşa düşüren, oyunların gittikçe daha fazla metalaşan oyun dünyalarının mistifikasyonuna karşı gerçeğe çağrı niteliğinde bir oyuncu eylemi olarak da icra edilebilir. Oyunun bir ihlal haline karşı çıkan tepkisel nitelikte başka bir ihlal biçimi olarak düşünülebilir. Gray (2013), siyah kadın oyuncu gruplarını incelediği çalışmada, bu toplulukların gıcıklık oynama biçimini oyunlardaki ırkçı ve cinsiyetçi davranışlara karşı bir protesto biçimi olarak kullandıklarını tespit etmiştir.

Oyun sistemindeki yazılımsal hataların (bug) ortaya çıkardığı, oyun dünyasında vücut bulan aksama ve tuhaflıklar (glitch) oyuncuların oyun deneyimlerinin bir parçası haline gelmektedir. Bu hatalardan faydalanmak da ihlalcı oyun olarak görülmektedir. Bazı durumlarda bu hatalar, *tekinsiz oyun* (uncanny play) (Holmes, 2010), yani bunları bilerek ortaya çıkarıp kullanan oyun biçimi için estetik bir malzeme olabilmektedir. Holmes'e (2010, s. 271) göre tekinsiz oyun deneyimi aslında her oyunda bulunmaktadır:

“Video oyunları ve oyunla ilgili olarak, her oyunun bir tür tatmin (belirli bir amaç veya deneyim) vaadine dayandığını, özneyi oyunsal gerçeklikte bir faillik ve konum içinde ikili olarak tanımladığını ve oynanışın özünde kendi ihlalini (jouissance), yani kural ve sınırların içerisi ve dışarıyı ayırımının (oyun içi, dışı) kalmayacağı en derin ve saklı noktaya kadar (tekinsiz biçim, oyunun hatası) aşılması arzusunun taşıdığını söyleyebiliriz. Tekinsiz oyun, oyunla, sanal gerçeklikle, teknolojiyle ve benzerleri ile son derece yakın bir karşılaşma, oyunu öldürecek kadar yakından oynama arzusunun ifadesidir” (Holmes, 2010, s. 271).

Tıpkı ideal okur kavramı gibi, oyunlar tasarlanırken ideal, imâ edilen oyuncuları (implied player) bulunmaktadır (Aarseth, 2007). Ancak dijital oyun yazılımı bir makinedir ve oyuncular katı sınırlar olmadığı sürece beklenmedik şeyler yapabilmektedir. Bu ihlalcı eylemler oyuncular arasında kimi zaman olumlu bulunarak kutlanmakta, kimi zaman da kınanmaktadır. Aarseth'e göre (2007, s. 132) *ihlalcı oyun*, oyunun tiranlığına karşı sembolik bir başkaldırı, oyuncunun kimliği ve benzersizlik hissini oyunun mekanizmalarıyla yeniden kazanması için bir yoldur. Aarseth'in ihlalcı oyun biçimi örneği *Halo (2001)* oyununda gerçekleştirilen *warthog zıplaması* (warthog jumping). Dijital oyunlarda rastlanan *duvarda yürüme* (wall walking, wall jumping) eylemi de oyun dünyasındaki dağ, tepe ve binaların üç boyutlu modellerine tırmanarak oyun dünyasının gizli yerlerine veya henüz erişilmemesi beklenen öyküyle ilgili alanlara erişildiği bir oynama biçimi ve Aarseth'in ihlalcı oyunu ile örtüşen bir örnektir.

Oyun hatalarından faydalanılması oyun bitirme yarışlarında (speedrunning) da sıkça başvurulan bir ihlal biçimidir. *Twitch.tv* veya *Youtube* gibi platformlardan çevrimiçi olarak da yayınlanan bu yarışlar, bir oyunun en kısa sürede bitirilerek sonuna varılmasına dayanmaktadır. Bu alana yoğunlaşan oyuncu toplulukları hataların kullanılmasına izin verilen ve verilmeyen (glitchless) yarışma kategorileri geliştirmiştir. Hataların kullanıldığı kategoride keşfedilen yeni kestirme yollar ve oyun içeriğinde bir bölümün atlanması ile hız kazandıran yeni eylemler izleyiciler ve oyuncular tarafından takdir toplamaktadır.

Oyun bitirme yarışlarında ve oyun yayıncılığında rastlanılan, oyuncuların kendi oyunlarını canlı olarak kaydedip internet üzerinden yayınlaması bazı yeni problemleri beraberinde getirmektedir. Bir dönem oyuncunun özel alanı, arkadaşlarıyla sığındığı barınak veya çocuklar açısından kontrolden uzak bir oyun alanı olarak işleyen dijital oyun dünyalarında olan bitenler bu şekilde oyun dışında gösteri olarak sergilenmektedir. Diğer oyunculara bilgi vermeden gizli yayın yapmak (non-consensual sharing, streaming) bir ihlal biçimi olarak tanımlanabilir ve sosyal medyadaki izinsiz özel alan paylaşımlarına benzer bir sorun olarak da değerlendirilebilir. Oynanışla ilgili bir ihlal de, bir oyunun güncel durumu ile ilgili yapılan canlı yayınlardan bilgi alarak, oyuna girip bu bilginin kullanılması ve oyunda avantaj elde edilmesi (stream sniping) yoluyla hile yapılmasıdır. Bu tür ihlaller, *rol yapma oyunlarında* (RPG, role-playing games) gerçek hayat bilgisi ile oyun içindeki karakterin bilgisi olmayan eylemleri gerçekleştirme olarak tanımlanan *meta-oyun* (metagaming) kategorisi içinde ele alınmaktadır.

Oyun şirketleri burada üzerinde durulan ihlalleri ve daha fazlasını gözeterek *Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA)* ve *Davranış Kuralları (Code of Conduct)* metinleri hazırlayarak

oyuncuların onayını zorunlu tutabilmektedir. Bu sözleşmelerin ihlali oyun içinde engellemeler ve oyun dışında davalara konu olabilmektedir. Oyunların kod, tasarım veya içerik olarak oyuncular tarafından yeniden düzenlenmesi olarak tanımlayabileceğimiz *modifikasyon* veya kısaca *modlama* (modding) faaliyetleri, oldukça yaratıcı ve olumlu görünmesine rağmen oyun şirketleri açısından ihlal olarak algılanabilmektedir. *Skyrim* (2001) ve *S.T.A.L.K.E.R* (2007) oyunları modlama ile oyunların piyasaya sürüldüğü yıllardaki hallerinden çok daha iyi görünür ve çalışır hale getirilmiştir. Oyun materyallerinin mülkiyetini sadece kendinde gören oyun üreticileri ile oyunları kültürel alanın müşterek ürünleri olarak deneyimleyen oyuncu bakışı arasındaki bu gerilim noktası karşılıklı ihlallerin, oyun üzerinde bir hak mücadelesinin alanıdır. Oyun şirketleri kimi durumlarda oyun materyalleri dışında oyunda yaratılan karakterler, bu karakterlere dair metinler, oyuncunun çekeceği videolar, *hayran kitlesi üretimleri* (fan fiction) gibi öğeleri de telif hakları ihlali olarak görebilmektedir. Oyuncular gibi oyun şirketleri de ihlal konusunda aktör durumundadır.

Kamu kurumlarının da oyunlardaki ihlallerle ilişkili olarak ele alınması mümkündür. Oyuncu kanunlara aykırı eylemlerde bulunabileceği gibi, kimi durumlarda kamu kurumları da oyun alanını, oyuncunun haklarını ve oyunun değerini ihlal edebilmektedir. Örneğin *Minecraft* (2009) oyunu konusunda, özellikle diğer dijital oyunlarla kıyaslandığında eğitim açısından değerine sıkça vurgu yapılmasına rağmen Türkiye’de yasaklanması gündeme gelmiştir (Yılmaz, 2015). *Minecraft*, çocuk parklarının sanal bir uzantısı gibi işlemekte, bu tür oyunlar oyunculara çeşitli araçlar sunarak serbest bıraktığından *kum havuzu* (sandbox) olarak adlandırılmaktadır. Kamu kurumlarının desteğiyle kurulmadığı sürece sanal oyun alanları dijital olarak çitlenmiş (Andrejevic, 2007, s. 315) özel mülkiyet alanları olarak var olacaktır. Bu tablo sanal oyun alanlarının kamusal işlevleri ve kültürel değerlerini değiştirmemektedir. Bu alanların kamu kurumlarının yasaklamalarına uğraması bazı durumlarda oyuncular (özellikle de çocuklar ve gençler) açısından kendi mahallelerindeki gerçek oyun alanlarının, park ve oyun bahçelerinin yıkılmasına benzer şekilde anlaşılmalı. Sansür, yasaklama ve erişim engellemeleri oyuncu perspektifinden, oyun merkezinden bakıldığında ihlal olarak değerlendirilebilmektedir.

Son olarak oyunla ilgili ihlallerin en acı ve kötücül biçimi olarak SWAT'lama (swatting) üzerinde ayrı olarak durmak gerekmektedir. SWAT'lama telefonda masum bir bireyi tehlikeli bir suçlu olarak ihbar ederek evinin özel polis kuvvetleri tarafından basılmasına neden olmaktır. Örnek vakaların ilk olarak ABD’de çıkmasından dolayı bu eylem özel polis gücü olan SWAT timlerinden adını almaktadır. Bu ihlal biçimi iki nedenle oyunlarla ilişkilendirilebilir. İlk olarak polis kuvvetine yapılan ihbarların bir bölümü oyunda kendi odalarının görüntüsünü de içerecek şekilde canlı yayın yapan oyunculara karşı gerçekleştirilmiş, böylece fail olay anını canlı izleme ve gösteriye dönüştürme imkânı bulmuştur (Spacebound, 2016). İhbar için gerekli bilgiler bu canlı yayınlardan veya internetten elde edilebilmektedir. Olayın psikolojik ve sembolik boyutunda, oyuncunun sanal bir ortamda temsili bir çatışma veya mücadele içinde oyun oynarken kendini gerçek silahlarla çevrili bulmasının etkisini de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. SWAT'lamanın oyunla ilişkili ikinci boyutu bazı olaylarda failin bunu bir oyun veya eşek şakası (prank) olarak görebilmesidir. SWAT'lama olaylarında 2017’de bir kişi vurularak (Almasy & Alonso, 2019), 2020’de bir kişi kalp krizi geçirerek ölmüştür (Thubron, 2021).

ABD’de askeri düzeyde ekipman kullanan SWAT timleri hak ihlalleri ve kazara ölümler ile gündeme gelmektedir. Bir bakıma ihbarlar ile sistemdeki bir sorun ihbar eden tarafından ihlal için kullanılmış, SWAT timlerinin yüksek düzeyde şiddet kullanma

ve hata yapma olasılığı bilindiğinden bu çağrılar yapılmıştır. SWAT'lama olayları aynı zamanda SWAT timleri ile ilgili ciddi ve eleştirel haberlerin yapılmasını, düzenlemelerin gündeme gelmesini de tetiklemiştir (VICE News, 2014). SWAT'lamanın önlenmesi için tedbirler alınması yolunda çalışmalar başlamıştır (Solon & Zadrozny, 2019). İhlalin; bilinçli de yapılsa bilinçsiz de, sınırı ve sınırla ilişkilendirilebilecek yapıları düşündüren, tartışmaya açan bir yönü bulunmaktadır. İhlal, kaynağı, hedefi ve sınır gündemin bir parçası olmaktadır.

### İhlal Sınıflamaları

Stenos'a göre (2018, s. 15) oyunlarda kuralları takip eden, normal, *oyuncul oyun* (playful play) tek biçim olarak idealize edilmektedir, ancak oyun alanının zenginliğine bakıldığında bu tablonun gerçeği yansıtmadığı görülmektedir. *Tek yönlü sosyal oyun, tehlikeli oyun, şiddetli oyun, parapatik oyun, duygu merkezli lokomotor oyun, bağlama göre hassas oyun, oyuncuya uygun olmayan oyun, sınır oyunları, tabu oyunları, tekrarlı oyun ve araçsal oyun* da idealize edilen normal oyun biçimi ile aynı düzeyde değerlendirilmeyi hak etmektedir (Stenos, 2018, s. 17-22). Oyunlarda ihlal biçimleri bu başlıklar altında ele alınabilir. Stenos'a göre (2018, s. 25) oyun çok seslidir ve ahlaki olarak düşük bir biçim olarak ele alınmamalıdır. Oyunun ve oyuncunun yanlış davranışı olağandır ve ihlal oyunun doğasında yer almaktadır. Oyunun ihlalcı yönünün oyunun doğal bir parçası olarak dikkate alınmaması ve sadece ideal oyunun incelenmesi araştırmacıları oyun örneklerinin önemli bir kısmına körleştirecektir.

Nintendo platformundaki oyunlara entegre edilen *StreetPass* ve *Miiverse* sistemlerinde *asen kron ihlalleri* (asynchronous transgressions) inceleyen Mortensen ve Navarro-Remesal (2018, s. 44) ihlal biçimlerini fail, hedef, nesne ve etkiye göre sınıflandırmıştır. Asenkron ihlaller kavramı oyuncuların doğrudan aynı oyun dünyasında bulunmadığı ama farklı uygulamalarda diğer oyuncuların görebileceği şekilde iletiler veya oyun öğeleri aktarabildiği durumlar için kullanılmaktadır. İhlaller *oyunsal, kurgusal* (tarz/ tavr), *davranış kuralları ihlalleri* (code of conducts), diğer oyuncular adına seslendirilen ihlaller ve *eşiklik* (liminality) ihlali olarak ayrılmıştır. Bu sınıflamalar arasında diğer oyuncular adına seslendirilen ihlaller (strawman transgression) bu çalışmada daha önce ele alınan biçimlerden ayrılmaktadır. Mortensen ve Navarro-Remesal'a (2018, s. 40) göre diğer oyuncuların rahatsız olma ihtimalini dile getirerek sistem üzerinden gönderilen mesajların sorunlu olduğunun belirtilmesi ahlakçılık ile ilişkilendirilebilir. Bu kategoriyi sadece ihlal biçimi üzerinden ele alırsak aslında kurgusal alanın ihlali olarak yeniden sınıflamak mümkündür.

**Tablo 1.** Mortensen ve Navarro-Remesal'ın İhlal Sınıflaması

İhlal	İhlalci	Alıcı	Nesne	Etki
Oyunsal	Oyuncu (fail)	Oyuncu (fail)	Mücadele	Hüsran, sıkıntı
Tarz/Tavır	Oyuncu (fail)	Oyuncu (oyundaki varlığı)	Kurgu ve estetik	Gücenme, illüzyonun kaybedilmesi
Davranış Kuralları Metni (CoC)	Oyuncu (failler)	Kanun	Yazılım sahibi otorite	İstenmeyen kurala boyun eğme
Strawman	Oyuncu (fail)	Oyuncu (diğer oyuncular adına)	Bağlam	Sosyal
Eşiklik	Oyuncu (oyundaki varlığı)	Oyuncu (fail)	Oyun alanı	Kesinti, anlamsızlık

**Kaynak:** Mortensen, T., & Navarro-Remesal, V. (2018). *Asynchronous Transgressions: Suffering, Relief, and Invasions in Nintendo's Miiverse and StreetPass*. K. Jørgensen, & F. Karlsen içinde, *Transgression in Games and Play* (s. 44). Cambridge & London: The MIT Press.



İhlal biçimlerini ele alan bir diğer çalışmada Pöttsch (2018, s. 51) ihlalleri; ihlalin çerçevesi, oyun (game) hali ve oynama eylemi (play) olarak karşılığına göre sınıflandırmıştır. Oyunsal, diegetik (diegetic), eleştirel, hegemonik, kanuni, durumsal ve idiyosenkrazik (Idiosyncratic) kategorilerini önermiştir. Diegetic oyun dünyası ile ilişkilidir ve kurgusallığın ihlalidir. Pöttsch (2018, s. 53) gerçek dünyadan beslenen veya oyun dışına seslenen ihlalleri bakış açılarına göre eleştirel ve hegemonik olarak iki sınıfa ayırarak yerleştirmiştir. Bazı ihlaller özel bağlamlarda geçerli sayılabileceğinden bunlar durumsal, bazıları da de kişiye özgü olduğundan idiyosenkrazik olarak sınıflandırılmıştır. İhlallerin oyun biçimindeki ve oynama eylemlerindeki hallerinin ayrılmış olması önemlidir. Oyunlar sundukları tasarım öğeleri ve oyun mekanikleri ile bir ihlalin gerçekleşmesine imkân sunabilir hatta teşvik edebilmektedir. Öte yandan oyundan bağımsız olarak oyuncu ihlali kendi eylemleriyle, var olan oyunsal ve yazılımsal imkanları dönüştürerek gerçekleştirebilmektedir.

**Tablo 2.** Pöttsch'ün İhlal Sınıflaması

İhlal Kategorisi	Çerçeve	Oyun Biçimi	Oynama Pratiği
Oyunsal	Oyun teknolojileri, kural ve mekanikler	Kuralların çiğnenmesine ve oyun mekaniklerinin ötesine geçilmesini sağlayan tasarımlar	Oyun mekanikleri veya teknolojilerinin sınırlamalarını ortadan kaldırmak veya kuralları çiğnemek için oyun içi özellikleri uyarlayarak kullanmak
Diegetik	Oyun dünyalarının kural, norm ve yasaları	Oyun dünyalarının kural, norm ve yasalarının çiğnenmesine imkân veren özellikler	Oyun dünyalarının kural, norm ve yasalarının çiğnenmesi
Eleştirel	Oyun anlatısı dışında politik, kültürel, ekonomik söylemler ve güç ilişkileri	Hegemonya karşıtı oyun ve algıyı besleyen özellikler	Hegemonya karşıtı oyun ve kendine uydurarak kullanma
Hegemonik	Oyun anlatısı dışında politik, kültürel, ekonomik söylemler ve güç ilişkileri	Hegemonik görüşler, hayranlara hizmet veya ekonomik nedenler için ahlak ve estetik duygusunun ihlal edilmesini teşvik eden özellikler	Statükodan beslenmek, onu güçlendirmek veya yaymak için verili ahlaki kuralların çiğnenmesi
Kanuni	Hukuki sistemler	Çeşitli gruplar için çeşitli zaman ve mekanlarda yasak olan oyun mekanikleri ve içerikler	Çeşitli gruplar için çeşitli zaman ve mekanlarda yasak kabul edilen oynama pratikleri
Durumsal	Belli bir bağlam için geçerli teamül, norm, değer, zevk veya kurallar	Belirli durumların gerekliliklerini ihlal eden mekanikler ve içerik	Belli bir bağlamin gereklerini ihlal eden oynama eylemleri
İdiyosenkrazik	Öznel tavır, davranış, deneyim ve görüşler	Belirli bireyler tarafından ihlal olarak deneyimlenen özellikler	Belirli bireyler tarafından ihlali kabul edilen oynama biçimleri

**Kaynak:** Pöttsch, H. (2018). *Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and*. K. Jørgensen, & F. Karlsen içinde, *Transgression in Games and Play* (s. 45-61). Cambridge & London: The MIT Press.

Ele alınan bu sınıflamalarda dijital oyunlarda yapılan ihlaller, oyuna doğru yapılan ihlaller ve oyun dışına yönelen ihlaller birlikte ele alınmaktadır. Kanuni ihlaller oyunda diğer oyunculara karşı gerçekleşebilir, oyunun fiziksel, oyunsal veya kurgusal yapısıyla ilişkili olabilir veya olmayabilir. Oyunsal ihlaller ise oyunun mekanik, kurallı, yazılımsal yapısına yani oyun alanındaki sınırlara yönelmiştir. Oyunun kurgusal dünyası veya anlatısı çerçevesinde ihlaller de çok boyutludur. Kurgusal dünya yapısal olarak ihlal edilebilir, bu

dünyada oyun dünyasının kendi mantığı içinde yapılmaması gereken eylemler yapılabilir, bu dünyada yapılmaması gereken eylemler oyun mekaniklerini ve hataları ustaca kullanarak yapılabilir. Kurgusal dünya ve mekanikler üzerinden diğer oyuncuların alanı ihlal edilebilir, diğer oyuncuların oyun zevkini kaçırmak veya onlara duygusal zorluklar yaşatmak için gerçekleştirilebilir, kurgusal dünyadaki eylemlerle gerçek kurallar, tabular, kanunlar ihlal edilebilir. Öyküden bağımsız şekilde ama kurgusal dünyanın materyalleri ile sanatsal, estetik, eleştirel ifadelerle gerçeklik alanında ihlaller gerçekleştirilebilir, tersine bu materyallerle hegemonik değerler pekiştirilebilir, onaylanabilir veya çıkar için kullanılabilir. Bu çok boyutlu ve çok katmanlı tablo ile oyunları tanımlarken kullanılan tanımlamalar ve kavramların zenginliği tesadüf değildir. Konu oyun olduğunda her şey akışkan bir hale gelmektedir. Oyunlardaki ihlalleri tanımlamak tıpkı oyunun kendisini tanımlamak kadar zordur. İhlallerin şablonlaştırılarak, sınıflar içinde ele alınması her zaman bazı öğelerin gözden kaçma tehlikesini taşımaktadır. Spesifik örneklerin çok boyutlu olarak derinlemesine incelenmesi de gerekmektedir.

Önemli noktalardan birisi ihlallerin bağlam ve bakış doğrultusuna göre yorumlamalara açık olmasıdır. Örneğin oyun şirketlerinin ekonomik modellerini mikro ödemelere çevirmesi, sanal oyun nesnelere metalaştırması oyun alanına, oyunun kurgusuna ve oynanışına yönelen bir oyun ihlali olarak görülebilir, ancak oyun şirketleri açısından yasal haklarının icrasındadır. Oyuncu açısından bir oyundaki oyun karakterini geliştirip satması kendi emeğinin kristalize olduğu bir ürünün veya hizmetin satılmasıyla, oyun şirketi oyun materyallerinin tüm mülkiyetine sahip olduğunu iddia ederek oyuncunun ihlal gerçekleştirildiğini öne sürebilir.

### **Yeni Bir Sınıflama Önerisi**

Oyun ve ihlal alanının zengin, çok boyutlu, çok yönlü örneklerini ve bunların ince ayrımlarını, özgün yönlerini gözetmek gerekirken birlikte, bazı ortak noktalarını belirlemek mümkündür (Tablo 3). Oyun içinde kurullarla tanımlanmış ve kapsanmış mekanik, yapısal, kurgusal ihlaller oyunun idame edildiği, oyuncu deneyimi ve oyun sisteminin korunduğu yapıdadır. Oyunun tanımlayarak kendi içinde kapsayamadığı veya oyunun izin vermediği araç, yöntem ve tekniklere başvuran ihlaller hile olarak kabul edilmekte, oyuncu oyun dünyasından atılabilmektedir. Oyunu sürdüren ancak oyunun estetik duygusunu bozan, zevkini kaçıran, oyunsuluğa zarar veren ihlaller oyuncu kültüründe ayıplanmakta, bazı durumlarda oyuncu oyundan menedilmektedir. Oyunun, oyun alanındaki aktörler tarafından aşırı araçsallaştırılması da bu kapsam altında değerlendirilebilir. Bazı oyunlarda kurullar ve kurgusallık gereği toplumsal ve bireysel sınırlar, tabular, fiziksel etkiler oyunun malzemesi olmaktadır. Ancak bu tür oyunların aşırı araçsallaşması da hem oyunun ve oyuncunun hem toplumsallığın zarar görmesine neden olabilmektedir. Oyunlara yönelik şirketler ve kamu kurumlarının kararları oyunun veya oyun zevkinin imhasını getirebilmektedir. Aksi yönde oyuncular, kültürel müşterekleri ve oyunu korumak, geliştirmek veya yaymak için telif hakları, yazılım sözleşmeleri ve kanunları ihlal edebilmektedir. Oyunu kullanan veya oyunsu yapıda ihlaller oyun içinde ve dışında şaka, aldatma, zarar verme, dolandırma amacıyla hafif veya ağır sonuçları olacak şekilde gerçekleştirilebilmektedir.

**Tablo 3. Oyunla İlişkili İhlaller İçin Yeni Bir Sınıflama**

İhlal Türü	Çerçeve	İhlal Biçimleri
Normal oyunda kurallı ihlal	Oyun içinde tanımlı ve kurallarca kapsanan ihlaller	Oyundaki ceza kurallarına tabi eylemler, futbolda topun sınır çizgisini geçtiği durumlar, Squad gibi FPS oyunlarında kazara takım arkadaşını öldürmek
Oyunsal yapının ihlali	Oyun içinde oyun mekaniklerine, yapısına, dünyasına ve yazılımına yönelik öngörülemez ve istenmeyen ihlaller	Aşırı kaydetme, nişan robotu, otomatik tıklayıcılar, S.T.A.L.K.E.R gibi tek kişilik FPS oyunlarında oyun haritasında engellenmiş içeriğe erken şekilde veya harita dışı yerlere ulaşma, çevrimiçi oyunlarda makro ile hile yapma
Oyunsuluğun (playfulness) ihlali	Oyun içinde veya dışında oyun zevkini azaltan eylemler	Ganimet çalma, World of Warcraft'da trenleme, zayıf karakterleri öldürme, rakip sahada bekleme, araçsal oyun, oyunlaştırma, öğretme oyunu, mikro-ödemeler
Oyun gereği ihlal	Oyun içinde tanımlı ve oyunun içeriğine dahil, toplumsal sınırlara, tabulara yönelik eylemler	Sınır oyunları, tabu oyunları, yasaklı oyunlar, yayılcı oyunlar, DayZ'de ve Rimworld'de yamyamlık
Oyun alanı ihlali	Oyun dışından oyunun ve oyunsuluğun ihlali	Kapatma, sansür ve Minecraft örneğindeki gibi yasaklama çalışmaları
Oyun için ihlal	Oyunun içinde veya dışında oyuncuların oyunu korumaya ve sürdürmeye yönelik ihlalleri	Skyrim ve benzer oyunlarda modlama, hayran kitlenin üretimleri
Oyunsu ihlal	Oyun içinde ve dışında oyunsal öğeleri kullanan, oyun dışı kurallar ve kanunların ihlali	SWAT'lama, eşek şakası, aldatma, dolandırma

Bu tabloda kanuni ihlaller ayrı bir kategori içinde ele alınmamıştır. Bunun nedeni kanuni ihlallerin oyunla ilişkili hallerinin bu tablodaki türlerin birine dahil edilebilmesidir. Oyun için, oyun gereği veya oyunsu şekilde yapılan kanun ihlalleri bulunmaktadır. Örneğin Swat'lama belirli bir oyunla değil genel anlamda oyun kavramı, oyunsu niteliklerle ilişkilidir. Karakterlerin oyunun yapımcısının izni dışında alınıp satılması bir araçsal oyun biçimi olarak oyunsuluğu ihlal etmektedir. Ancak örneğin oyundaki mesajlaşma pencerelerinde veya sesli sohbette hakaret, tehdit veya tacizde bulunmak oyun çerçevesinin dışında, her dijital platformda görülebilecek bir ihlaldir. Dijital oyun dünyalarında ama oyunun yapısı ile ilişkisiz olarak yapılan bu gibi ihlallerin oyunda yapılması ile oyun dışında yapılması arasında fark bulunmamakta, ihlalin kendisi özünde oyunla ilişkili olmamaktadır.

Eleştirel veya hegemonik ihlaller ayrı kategoriler olarak tanımlanmamıştır. Bunun nedeni politik, eleştirel, estetik mesajlar, onaylama veya karşı çıkışların gerçekleştiği biçime göre değerlendirilmesi gerekliliğidir. Oyunda gerçekleşecek bir protesto eylemi oyunun kurallarını çiğnemeye yönelebileceği gibi, yönetilen karakterlerin oyun kurgusu dışında rol yapması şeklinde de gerçekleşebilir veya bir oyun modu olarak sunulmuş oyun dünyasına dahil olabilir.

Kişiye veya duruma bağlı ihlallere ayrı sınıflamalar verilmemiştir. Bunun nedeni bu ihlallerin görelî yapısı ve var olan türlerden birine yerleştirilebilir olmasıdır. *Davranış Kuralları* (Code of Conduct) sözleşmeleri ve benzerlerinin ihlali de ayrıca değerlendirilmemiştir, zira bu metinler aslında oyun içi ihlalleri ve oyun dışı kabul edilecek ve sınıflandırılacak kanuni ihlalleri bir araya getirmektedir. Bu metinlerde yer alan oyun içi ihlaller ilgili kategoriler altında alınabilir ve türlere dağıtılabilir.

### **Sonuç**

Oyunun sınırları ve bu sınırların ihlali akademik çerçevede incelenmesi gereken bir konu olmanın yanında gündelik hayatta somut olarak da karşımıza çıkmaktadır. Oyun kültür ve toplumdan ayrı düşünülemez, hayatın ana unsurlarından biridir. Son yıllarda artan şekilde oyunun şiddetle ve bağımlılıkla birlikte anılmasının nedeni bir yönden dijital oyunlara dair bakışın belli şablonlardan, oyunun içsel yapısını ve değerini oyuncu gözüyle aktaramayan görsel ve metinsel tasvirlerden beslenilmesi olarak düşünülebilir. Anlam, eylem ve ifade açısından zengin oyun alanı derinlemesine incelendiğinde önemli nüanslar olduğu ortaya çıkmaktadır.

İhlal oyunun önemli ve kaçınılmaz bir parçasıdır. Her oyunda kurallarla tanımlı ve kapsanan ihlal biçimleri bulunmaktadır. Oyunda sınırlar, ihlal edilerek öğrenilir ve tanınır. Oyun sınırda gerçekleştiğinde toplumsal gerçekliğin kurgusalılığı, dolayısıyla kurallarının anlam ve değeri tartışmaya açılır. Oyun alanının ihlali, oyun değerinin yitirilmesi de önemli bir tecrübedir. Oyun, sınırlar ve sınırların ihlali sanatsal veya eleştirel bir ifade aracı olarak da işlev görebilmektedir. Dijital oyunlarla birlikte fiziksel oyun alanlarının yanına sanal ama toplumsal değerini sürdüren yeni uzamlar, oyun dünyaları katılmıştır. Bu alanlardaki ihlalleri incelerken neyin oyun çerçevesinde neyin oyun dışında ele alınacağı konusunda hassas davranmak gerekmektedir.

Literatürde yer alan sınıflamalar oyunun yapısı ve kurgusu bağlamındaki ihlalleri tanımlamakla birlikte, oyunla ilişkili ihlallerin bir bölümünü ele almamaktadır. Özellikle oyuna müdahale ve ihlal imkânı bulunan oyuncu dışı aktörler değerlendirmelerde eksik bırakılmış gözükmektedir. Oyun şirketlerinin ve kamu kurumlarının oyunun kültürel ve sosyal işlevlerine ters şekilde işleyecek eylemleri ihlal kapsamı içine alınarak değerlendirilmelidir. Oyunun akışının bozulmasından, oyun alanının tamamen ortadan kaldırılması, oyunun kültürel anlamının daha geniş bir çerçevede yeniden tanımlanmasına kadar daha geniş ölçekli etkilerin de denkleme katılması gerekmektedir. Bu nedenle bu düzeyleri de kapsayan yeni bir sınıflama önerilmiştir. Bu sınıflama hem oyuncu ihlallerini daha incelikli bir ayırımla ele almak hem de oyuna yapılan dış müdahaleleri de göz önünde bulundurmak için işlev görecektir.

Bu çalışmada yapılan kategorizasyonun oldukça dinamik olan oyun ve ihlal alanının tamamını kapsamaması eşyanın tabiatına aykırı olacaktır. Oyunun tanımlamalardan ve sınıflamalardan kaçan, yeri geldiğinde bunlarla da oynayan bir yönü bulunmaktadır. Oyun çalışmaları içinde de oyunu tanımlamaya yönelik oyun ontolojisi alanında tartışmalar bitmemiştir. Huizinga'nın (1995) oyun biçimine ancak sihirli çember gibi bir metaforla yakınsayabilmiş olması boşuna değildir. İhlallerin sınıflandırılması bu anlamda oyunlara dair yapılacak düzenlemelere ancak temel bir kavrayışı aşılacak yönünde kaynak oluşturabilir. Yapılan ayırımların esas değeri akademik olarak ele alınabilecek ana hatları çizmek, sınırları ve bu sınırlardaki gerilimleri belirlemek ve ihlallerin bazı temel farklarını göstermektir. Örnek olayların özgün şartları, özneleri ve biçimleriyle de değerlendirilmesi gerekmektedir.



**Kaynakça**

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, (s. 28-29).
- Aarseth, E. (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Situated Play: Proceedings of Digra 2007 Conference* (s. 130-133). Tokyo: Digital Games Research Association.
- Almasy, S., & Alonso, M. (2019, Mart 30). His 'swatting' call led to the death of a man. Now he is going to prison for 20 years. CNN: <https://edition.cnn.com/2019/03/29/us/swatting-suspect-20-year-sentence/index.html> adresinden alındı
- Andrejevic, M. (2007). Surveillance in the Digital Enclosure. *The Communication Review*, 295-317.
- Bateson, G. (2000). *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bentham, J. (1871). *Theory of Legislation*. London: Trübner & Co.
- Bogost, I. (2011, Mayıs 3). *Persuasive games: Exploitationware*. Gamasutra: [https://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive\\_games\\_exploitationware.php?page=4](https://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php?page=4) adresinden alındı
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Demirbaş, Y. (2020). Dijital Oyunlarda Oynanış ve Anlatı İlişkisi: DayZ Oyunu ve Village Topluluğu. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 80-107.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (s. 9-15). New York: ACM.
- Frasca, G. (2000). Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz? R. K. M. Eskelinen içinde, *CyberText Yearbook 2000* (s. 172-180). Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed [Yükseklisans Tezi]. Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. M. J. Wolf, & B. Perron içinde, *The video game theory reader* (s. 221-235). New York: Routledge.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Gray, K. (2013). Collective Organizing, Individual Resistance, or Asshole Grievers? An Ethnographic Analysis of Women of Color in Xbox Live. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*.
- Holmes, E. (2010). Strange Reality: Glitches and Uncanny Play. *eludamos*, 255-276.
- Hopeametsä, H. (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero. M. Montola, & J. Stenros içinde, *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games* (s. 187-197). Finland: Ropecon.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jenks, C. (2003). *Transgression*. New York: Routledge.

- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge & London: MIT Press.
- Montola, M. (2005). Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games. *DAC 2005: CD-ROM Proceedings of Digital Arts and Culture*. Copenhagen.
- Montola, M. (2014). The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing. M. H.-A. Eleanor Saitta içinde, *The Foundation Stone* (s. 153-167). Knutpunkt.
- Montola, M., & Stenros, J. (2009). Pervasive Game Genres. M. Montola, J. Stenros, & A. Waern içinde, *Pervasive Games* (s. 7-23). Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Mortensen, T., & Navarro-Remesal, V. (2018). Asynchronous Transgressions: Suffering, Relief, and Invasions in Nintendo's Miiverse and StreetPass. K. Jørgensen, & F. Karlsen içinde, *Transgression in Games and Play* (s. 27-44). Cambridge & London: The MIT Press.
- Mosca, I. (2012). +10! Gamification and degamification. *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 1(1).
- Poremba, C. (2007). Critical Potential on the Brink. *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007* (s. 772-778). Tokyo: Digital Games Research Association.
- Pötzsch, H. (2018). Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and. K. Jørgensen, & F. Karlsen içinde, *Transgression in Games and Play* (s. 45-61). Cambridge & London: The MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge & London: MIT Press.
- Solon, O., & Zadrozny, B. (2019, Aralık 22). *Trolls turned 911 into a weapon. Now cops are fighting back*. NBC News: <https://www.nbcnews.com/news/amp/ncna1105991> adresinden alındı
- Spacebound. (2016, Ocak 21). *Top 10 Gamers Swatted On Live Stream [Youtube Videosu]*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=gedVHbgl7c> adresinden alındı
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 147-185.
- Stenros, J. (2018). Guided by Transgression: Defying Norms as an Integral Part. K. Jørgensen, & F. Karlsen içinde, *Transgression in Games and Play* (s. 13-25). Cambridge & London: The MIT Press.
- Suits, B. (1995). *Çekirge: Oyun, yaşam ve ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sutton-Smith, B. (1971). A syntax for play and games. R. Herron, & B. Sutton-Smith içinde, *Child's Play* (s. 298-310). New York: Wiley and Sons.
- Taylor, T. L. (2009). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Thubron, R. (2021, Temmuz 20). *A grandfather died of a heart attack after minors swatted him over his rare Twitter handle*. Techspot: <https://www.techspot.com/news/90483-grandfather-died-heart-attack-after-minors-swatted-over.html> adresinden alındı

- VICE News. (2014, Haziran 5). *Police Militarization meets Hacker Culture: Swatting*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=-ziLjOPCQwg> adresinden alındı
- Yılmaz, A. (2015, Mart 10). *Aile Bakanlığı: Minecraft yasaklansın*. Habertürk: <https://www.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1051643-aile-bakanligi-minecraft-yasaklansin> adresinden alındı

**Ludografi**

- Bethesda. (2011). *Skyrim*
- Blizzard. (2014). *World of Warcraft*
- Bohemia Interactive. (2013). *DayZ*
- Bungie. (2001). *Halo: Combat Evolved*
- GSC Game World. (2017). *S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl*
- Ludeon Studios. (2013). *Rimworld*
- Mojang. (2009). *Minecraft*
- Offworld Industries. (2015). *Squad*

# Forms of Transgression in Digital Games

Yavuz DEMİRBAŞ (Res. Asst. Ph.D.)

## Extended Abstract

Digital games have become the one of the most popular media of our times. Games are often evaluated with their playful qualities that follow certain norms, but throughout history, games have also been the sites of transgression. Transgression means crossing of a border, a limit or breaking rules, taboos and laws (Jenks, 2003). In this study, the forms of transgression in and around games are examined. Game definitions and important structural qualities of game form are analyzed to find certain limits and borders for transgression. Transgression classifications are evaluated and a new classification to distinguish different types of transgression is proposed.

This study examines forms of transgression, using methods of game studies that intersect with communication sciences and ludology, also known as game formalism. Ludology places a special emphasis on the unique qualities of games and the experience of the researcher as player. With a literature review of the relation of play and transgression in game studies literature, certain borders in and around games are determined and forms of transgression are evaluated. Playing analysis (Aarseth, 2003) method, a semi-structured playing method with an emphasis on extensive and repetitive sessions is deployed to better understand and experience transgressions in and around single-player and multi-player online games. Transgressions are observed in games *Minecraft*, *Squad*, *DayZ*, *World of Warcraft*, *S.T.A.L.K.E.R*, *Rimworld* and *Skyrim*.

In order to understand different forms of transgression, first, game definitions and certain characteristics of games which allow transgression are analyzed. Huizinga's game definition (Huizinga, 1995) and *magic circle* metaphor shows a few different borders for transgression to get realized. Suits's (1995) *lusory attitude* defines another limit, which can be attributed to playfulness. Callois' approach (2001) focuses another transgression line involving instrumentalization of play. Transgression of rules and *magic circle* can result degradation of playfulness, which will cause a total collapse at limit. While certain transgressive actions in games are contained in games, with clear rules, some other unexpected actions can completely stop the flow of the game.

The distinction between play and real life is the first boundary to be transgressed, but it is not the only boundary related to games. Rules of games or *magic circle* (Huizinga, 1995) itself can also be transgressed. Playing with social rules, laws and taboos through the representations in games is the main element of some game genres. Transgression forms analyzed in this chapter are *brink play* (Poremba, 2007), *forbidden games* (Frasca, 2000), *forbidden play* (Salen & Zimmerman, 2004), *deep play* (Geertz, 1973), *taboo play* (Stenros, 2018), *pervasive games* (Montola, 2005), *transgressive play* (Aarseth, 2007), *uncanny play* (Holmes, 2010), *bleed effect* (Montola, 2014), *positive negative experiences* (Hopeametsä, 2008), *violent games* (Stenros, 2018), instrumentalization of play and some others. Transgression concepts and practices are also analyzed: Grinding, griefing, ganking, kill stealing, ninja-looting, kill on sight, spawn camping, wall walking, training, power play, gold farming, power leveling, aimbots, macros, auto-clickers, different forms of cheating, save scumming, stream sniping, metagaming, modding, micro-transactions, banning, censorship, swatting, non-consensual streaming, speedrunning etc.



After different transgression forms are determined, in this chapter, categories of transgressive play are discussed. In game studies literature, Stenros (2018), Mortensen & Navarro-Remesal (2018) and Pöttsch (2018) proposed three different classifications. While these classifications grasp some important qualities of transgressions, there are some unclear, overlapping and missing elements in their considerations. With evaluation of missing qualities in existing categorizations, a different classification is proposed. This classification includes contained rule-breaking in playful games, transgression of game structure, transgression of playfulness, transgression driven by game itself, external transgression of magic circle, transgressions in defense of games and playfulness, transgressions out of games utilizing game and play elements.

Contrary to widely held views, transgression is an important part of play experience, even in playful ordinary games, games and transgression are inseparable in most cases. In playful normative play transgression of rules is contained. For some games, including child games, transgression is a key element and important for learning society, rules and boundaries. In some cultures, transgressivity of games plays an important role in the structure of society. Digital games are multilayered structures combining ludic and communicational layers. Therefore, transgression of ludic structure, gameworld, software, rules, game-reality boundary, laws and rules of society should be separately and carefully considered for academical, practical or juridical evaluations. Context, motivations and actors of transgression are also important. The analysis and classification proposed in this paper contributes to understanding of transgressivity in games and defines some areas to analyzed in further studies.

**Keywords:** Communication Sciences, Digital Games, Transgression, New Media, Game Studies.

Bu makale **intihal tespit yazılımlarıyla** taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by **plagiarism detection softwares**. No plagiarism detected.

Bu çalışmada “**Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi**” kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the “**Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive**” were followed.

Araştırma tek bir yazar tarafından yürütülmüştür.

The research was conducted by a single author.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile **çakar çatışması** bulunmamaktadır.

There is no **conflict of interest** with any institution or person within the scope of the study.