

İletişim, İdeoloji ve Oyun Teorisi İlişkisi: Evrimsel Oyunlar, Ciddi Oyunlar ve Strateji Oyunları

SELÇUK İLETİŞİM

DERGİSİ 2023;

16 (2):323-353

doi: 10.18094/ JOSC. 1283710



Zeliha Oçak

ÖZ

Oyunlar ve ideoloji başlangıçta birbirinden tamamen farklı şeyler gibi görünse de yapısal benzerlikleri nedeniyle aralarındaki ilişki toplumsal açıdan tartışılmalı hale gelmektedir. Bu tartışma hem oyunların hem de ideolojilerin bilgi sistemleri olarak işlev görmesinden kaynaklanmaktadır. Bu araştırmanın amacı, oyunlar, ideoloji ve iletişim sistemleri arasındaki ilişkiyi toplumsal açıdan tartışmaya açmak, iletişim eylemini taklit eden enformasyon teknolojilerinin ideolojik amacını oyun teorisi çerçevesinde incelemektir. Araştırmada oyun teorisinin gelişimi, sosyal bilimlerle etkileşimi, oyunlar ve iletişim sistemleri arasındaki ilişki tarihsel materyalizm yöntemiyle analiz edilmiştir. Elde edilen verilere göre, 1) iletişim sistemleri ve oyun teorisi arasındaki yakınsama, egemen ideolojinin amaçlarına hizmet etmek üzere bilinçli bir şekilde tasarlanmıştır. Amacı toplumsal endişe ve korkuları tek bir sistem üzerinden kontrol ederek yönetmektir. 2) Toplumların ihtiyaçlarının süreklilik içerisinde izlenmesine olanak sağlayan iletişim sistemleri evrim teorisi, özel görelilik teorisi ve iletişimsel eylem kuramının birleşimiyle oluşturulmuştur. 3) Bu yöndeşmenin oluşturduğu mekanizma disiplinlerarası yöndeşmenin, sayısallaştırılmış bilgi üreten enformasyon teknolojilerinin ve tüm bu süreçlerin kullanıcıya görünmezliğinin sürdürülebilirliğini üretmektedir. 4) Somut (iletişim sistemleri) ve soyut (insani iletişim eylemi) bilgi sistemlerinin oyun teorisiyle birleştirilmesi, yeni iletişim teknolojilerinin oluşumunu ve toplumsal yönetimin bilgisini sağlamıştır. 5) Sonuç olarak, bu iki birleşen sistem aracılığıyla, kullanıcıların bu teknolojilerin sunduğu eylemsel imkanların amaç ve hedeflerini görmelerini engellemektedir. Böylece, sistemin sürekli olarak yeniden üretilmesi bireylerin bilinçsizce çalışmalarını teşvik etmektedir.

Anahtar Sözcükler: Oyun Teorisi, İletişim ve İdeoloji, Evrimsel Oyunlar, Strateji Oyunları, Ciddi Oyunlar, İletişim ve Oyun Teorisi

ZELİHA OÇAK

Dr. Öğr. Gör.

Topkapı Üniversitesi

ocak.zeliha@gmail.com

ORCID 0000-0001-6753-0055

SELÇUK İLETİŞİM DERGİSİ 2023; 16(2): 323-353

doi: 10.18094/ JOSC. 1283710

Geliş Tarihi: 15.04.2023 Kabul Tarihi: 28.09.2023 Yayın Tarihi: 15.10.2023



Relationship Between Communication, Ideology and Game Theory: Evolutionary Games, Serious Games, and Strategy Games

JOURNAL OF SELCUK
COMMUNICATION 2023;
16(2): 323-353
doi: 10.18094/ JOSC. 1283710



Zeliha Oçak

ABSTRACT

Although games and ideology may initially seem completely different, their relationship has become socially controversial due to their structural similarities. This debate arises from the fact that both games and ideologies function as information systems. The aim of this research is to open up the social discussion on the relationship between games, ideology, and communication systems. It seeks to examine the ideological purpose of information technologies that mimic communication actions within the framework of game theory. The development of game theory, its interaction with social sciences, and the relationship between games and communication systems have been analysed through the method of historical materialism. According to the data obtained, 1) the convergence between communication systems and game theory has been consciously designed to serve the objectives of the dominant ideology. Its aim is to manage societal concerns and fears by controlling them through a single system. 2) Communication systems, which allow for the continuous monitoring of societal needs, have been created through the combination of evolutionary theory, special relativity theory, and the theory of communicative action. 3) The mechanism created by this convergence generates the sustainability of interdisciplinary convergence, information technologies that produce digitized knowledge, and the invisibility of all these processes to the user. 4) The merging of concrete (communication systems) and abstract (human communication action) information systems with game theory has facilitated the emergence of new communication technologies and provided knowledge for social governance. 5) As a result, through these two merging systems, users are prevented from seeing the aims and goals of the action possibilities offered by these technologies. Thus, the continuous reproduction of the system encourages individuals to work unconsciously.

Keywords: Game Theory, Communication and Ideology, Evolutionary Games, Strategy Games, Serious Games, Communication and Game Theory

ZELİHA OÇAK

Dr. Lecturer

Topkapı University

ocak.zeliha@gmail.com

ORCID 0000-0001-6753-0055

JOURNAL OF SELCUK COMMUNICATION 2023; 16(2):
323-353 doi: 10.18094/ JOSC. 1283710

GİRİŞ

Oyunlar, teknik olarak bir veya birden fazla oyuncuya geri bildirim sağlayan bilgi sistemleridir. Enformasyon toplumunda kültürel etkileşimin gerçekleştiği enformasyon sistemleri oyun teorisine göre tasarlanmıştır. Bu alanda kişiler ve hareketleri algoritma tarafından gözlemlenir, toplanan veriler etkileşimleri anlamlı kılmak için kullanılır. Bir oyunda oyuncunun oyun içerisindeki her etkileşimi oyuncu hakkında bilgi sunmaktadır. Oyun teorisi kapsamında tasarlanan iletişim sistemlerinde bu bilgi oyuncunun hareketlerini ve eylemlerini yönlendirmek için işlenip oyuncuya geri bildirim olarak sunulmaktadır (O'Donnell, 2014, s. 351).

İdeoloji, yönetici sınıfın çıkarları temelinde değerler, inançlar ve idealleri ifade etmektedir. Bu kavram, toplumu organize etmek için üretilen düşünce setlerini tanımlamak için kullanılmaktadır (Hybel, 2010; Lukacs, 1972). İdeoloji, fikirlerin bilgisi (knowledge) veya fikirler alanında yapılan çalışmadır (Eagleton, 1999). İdeolojiler de oyunlar gibi bilgi sistemleridir. Günümüzde oyun tanımı "oyuncuların bir sistem içerisindeki çatışmayla, kurallar çerçevesinde sonuçlar elde ettiği ortam" olarak tanımlanmaktadır (Yılmaz, 2020, s. 22). Oyun ve ideoloji öğeleri karşılaştırmalı olarak sınıflandırıldığında, oyuncular bireylere, oyunun kuralları ilkelere/değerlere, eylemler düşüncelere karşılık gelmektedir (Habermas, 1996, s. 114). Bu öğeler, farklı dünyalar hayal eden güçlerin bu öğeler kapsamındaki farklı bakış açıları ve uygulamalarıyla birlikte hem sosyal çatışmanın temelini oluşturmuş hem de ekonomik, politik ve sosyal hayatı şekillendirmiştir.

Oyunlarla sosyal yaşamı yönlendirme eğiliminin kökenlerinin Antik Yunana kadar gittiği görülmektedir. Oyunlar tarihin her döneminde toplumsal kontrol yöntemi olarak liderlerin dikkatini çekmiştir ve en etkin öğrenme yöntemlerinden birisi olarak kabul edilmektedir. Antik Yunan'da tahta oyunları olan *peşoi*, şehrin düzenini ve yapısını somutlaştırarak oyuncuya "tüm vatandaşlara eşit haklar tanıyan şehrin kurallarına ve sembolik düzenine" uymayı anlama fırsatı sunmaktaydı (Nuşu & Boşan, 2009, s. 146).

Bir toplumun oyunları, onlar hakkında çok şey anlatır. Oyunlar, gündelik hayatın yorumlandığı ve anlamlandırıldığı, çoklu tatminler sunan ütopyik vizyonları barındıran araçlardır. Bir neslin sosyal pratikleri oyunlara kodlanarak bir sonraki nesle aktarılır (McLuhan, 1994, s. 238,239). Oyunlar, politik, ekonomik ve sosyal istikrarın devam ettirilmesine hizmet eden bu özellikleri nedeniyle önemlidir. Marshall McLuhan

(1994) oyunların toplumsal insanın ve siyasal yapının bir uzantısı olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla, toplumu yeniden şekillendirecek toplumsal oyunların tasarımı tarih boyunca egemen ideolojinin ilgisini çekmiştir (s.235).

Oyun teorisi, özellikle WEB 2.0 teknolojisinin katılımcı medyaya olanak sağlamasıyla oldukça popüler hale gelmiştir. Ancak, oyun teorisi özellikle sosyal bilimler alanındaki temel referans çerçevelerinde uzun zamandır sıklıkla kullanıldığından, oyun teorisinin kökenlerinin daha eskiye dayandığı anlaşılmaktadır. Alfred Marshall (1890), John R. Commons (1959), John Nash (1951), Ludwig Wittgenstein (1986) ve Emilie Durkheim (1960) gibi düşünürler, ekonomi, dil ve toplum alanlarında oyun teorisinden yararlanmışlardır. Marshall (1890), Commons'ın (1959), Nash (1951) ekonomi alanında mübadele ilişkilerini düzenlemek için, Ludwig Wittgenstein (1986) *dil oyunları* kavramı ile bir kelimenin veya cümlenin anlamının oyunun kurallarının sonucu olduğunu anlatmak için, Emilie Durkheim (1960) 'Toplumsal İş Bölümü' çalışmasında *işbirlikçi oyunlar* -cooperative games- tasarlamak için (Moulin , 1986) oyun teorisinden faydalanmıştır.

Şirketlerin 1960'lardan beri savaş oyunlarını uygulamalarını geliştirmek için kullandığı bilinmektedir (McLuhan, 1994, s. 236,237). Bu oyunlar aynı zamanda siyasal alanda da kullanılmaktadır (Morrow, 1994). Oyun teorisi, mübadele ilişkilerinden dilin işleyişine, toplumsal iş bölümünden işbirlikçi oyunlara kadar birçok alanda etkili bir araç olarak kullanılmış ve geliştirilmiştir.

Çalışmada ideoloji ve oyun teorisi arasındaki ilişkinin araştırılmasını motive eden unsurlardan birisi oyunların hedeflenen sosyal etkiye göre tasarlanmasıdır (Hammer & Black, 2009, s. 29). Oyuncular, yapısal olarak bilgiyi sistematize edebilen ve kişileri aktarılan bilgi sayesinde yönlendirebilen bu sistemlerle etkileşimlerini sürdürdükçe varlıklarını koruyabilirler. Sistemin temel amacı devamlılığını sağlamakken, hedefi oyuncuların oyunda tutulabilmesi için izlenmesidir (Luo, Yang , & Meinel, 2015). Bu bağlamda, sistem kendi varlığı için oyunculara bağımlıdır ve oyuncuyu kendisine bağımlı hale getirerek bilgi temelli bir bağımlılık geliştirir. Dolayısıyla bu göstergeler, oyun teorisine göre tasarlanan iletişim sistemlerinin, sosyal sistemi belli güçlerin hedeflerine yönelik şekillendirebilme kapasitesine sahip olduğuna işaret etmektedir.

Sosyal bilimlerde toplumsallaşma süreçlerini en ince ayrıntısına kadar ele alan çalışmalar, bu konuda uzmanlaşmaya öncülük etmiştir. İletişim süreçlerini kontrol etmek için gelişen yeni teknik ve

yöntemler, iletişim alanını ayrı bir uzmanlık alanı haline getirmiştir (Lasswell, 1948; Newcomb, 1953; Shannon & Weaver, 1964; Lazarsfeld, Berelson, & Gau, 1968; Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973; Wiener, 1975; Emanuel, 2011). İletişim sistemlerinin de oyun teorisi kapsamında tasarlanması (O'Donnell, 2014, s. 351), sistemin tasarımcılarının ideolojik amaçlarını ve sosyal yaşam üzerindeki kontrolünü tartışmaya açmaktadır. Keza, sıradan insanın oynadığı oyunlar ile egemen sistemin kurucularının oyunu arasındaki yapısal farklılıklar gözlemleyen ve gözlenen arasındaki ilişkide rollerin belirlenmesinde etkili olduğunu, bu belirlenmenin sosyal çatışmanın istikrarıyla yakından ilişkili olduğunu göstermektedir (Korman & Klapper, 1978, s. 25).

Bireysel ve kurumsal ilişkilerin dijitalleşmesine öncülük eden yeni iletişim teknolojileri sosyal hayatı derinden etkileyerek enformasyon toplumu olarak tanımlanan toplumsal modelin oluşumunu sağlarken, kişiler bu teknolojilerin görünen kısımlarıyla meşguldür. Arka plandaki mekanize ideolojik işleyiş sıradan insana görünmez durumdadır (Giddens, 1996, s. 34). Benzer şekilde arkadaki mekanik işleyiş oyunlarda da oyunculara görünmez. Oyuncuya görünen şey dinamik ve estetik unsurlardır (Yılmaz, 2020, s. 35). Dolayısıyla enformasyon teknolojilerindeki gelişimin sosyal denetim üzerindeki etkileri, oyun teorisi ve ideoloji arasındaki ilişkiyi tartışmaya açmaktadır. Çalışma kapsamında ideolojik hedeflere hizmet eden mekanizmayı kişilere görünmez yapan üniter sistem enformasyon teknolojileri kapsamında araştırılırken, kişilerin gerçekleri görmesini engelleyen bu üniter sistemin 'işleyişi' oyun teorisi kapsamında araştırılacaktır. 'İdeoloji ve oyun teorisi arasındaki ilişki nedir?' sorusunun peşinden gidilirken, çalışma temelde üç düzeyde tasarlanmıştır. Birinci düzeyde sorulan araştırma sorusu şu şekildedir: Evrim teorisi, özel görelilik ve iletişimsel eylem kuramı arasında oyun teorisi bağlamındaki ortaklıklar nelerdir? İkinci düzeydeki araştırma sorusu: Oyun teorisi ve sosyal sistem arasındaki ilişki nedir? Üçüncü düzeydeki soru: Sosyal bir pratik olan iletişim alanı oyun teorisi kapsamında nasıl tasarlanmıştır?

Bu sorular sosyal hayatı derinden etkileyen bilimsel teoriler arasındaki disiplinlerarası yöndeşmeye açıklık getirilmesine yardımcı olurken, iletişimin oyunlaştırılmasının kökenlerine inilmesine hizmet edecektir. Sonuç olarak oyun teorisi ve farklı disiplinlerdeki bilimsel teorilerin enformasyon sistemleriyle ilişkisi, egemen ideolojinin amaç ve hedefleri kapsamında tartışılacaktır.

Çalışmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırma toplumsal bir perspektiften oyun teorisi ve ideoloji arasındaki ilişkiyi keşfetmeyi amaçlamaktadır. Özellikle, oyun teorisi çerçevesinde insanın iletişim etkinliğini taklit eden bilgi teknolojilerinin ideolojik amacına odaklanılmaktadır. Çalışma kapsamında bilim tarihi boyunca farklı zamanlarda ortaya çıkan ve egemen ideolojiye hizmet eden bilimsel çalışmaların iletişim alanında nasıl yöndeştiği, bakış açısını nasıl şekillendirdiği ve toplumu yeniden organize eden iletişim sistemleri kapsamında geliştirdikleri metodolojiler oyun teorisi kapsamında araştırılacaktır. İletişimsel eylemin rasyonelleştirilmesi üzerine çalışmalar yapan Jürgen Habermas'ın oyun teorisinden sıklıkla faydalanması, Albert Einstein'ın *Özel Görelilik* kuramının kaotik ortamların yönetiminde kullanılması ve iletişim ortamının teknik tasarımı için altyapı sağlaması, aynı zamanda *Ciddi Oyunlar* (Serious Games) ile ilişkili olması, Charles Darwin'in Evrim kuramının *evrimsel oyunlar* şeklinde sosyal bilgiyi yönetmek için araçsallaştırılması, tüm bu konular arasında disiplinlerarası okuma yapılmasını araştırmanın inceleme konusu haline getirmektedir.

Bu araştırma, iletişim literatürü ve oyunlar ile ideoloji arasındaki ilişkiyi araştıran araştırmacılar açısından önemli bir yere sahiptir. Çalışma dijital iletişim teknolojilerinin oluşturduğu yöndeşmenin medya yöndeşmesi ile sınırlı olmadığına açıklık getirmektedir. Disiplinlerarası yöndeşme sayesinde oluşturulan yeni iletişim teknolojileri hakkında disiplinlerarası bir bakış açısı sunan bu çalışma iletişim bilimindeki paradigmanın yöndeşmesi ve sınırların bulanıklaşması açısından da bir perspektif sunmaktadır. İletişim disiplini tanımlanırken yoğunlukla disiplinlerarası niteliği sosyal bilimler alanındaki disiplinlere atıfta bulunarak yapılmaktadır. Ancak bu çalışma iletişim bilimi ve doğa bilimleri arasındaki ilişkiyi açığa çıkartmasından dolayı araştırmacıların iletişim biliminin doğasını anlamalarına ve perspektiflerini genişletmelerine yardımcı olmasından dolayı önem taşımaktadır. Sosyal bilimlerin en son oluşan disiplinlerinden birisi olarak kabul edilebilecek iletişim biliminin sadece disiplinlerarası bir alan olmadığını, disiplinlerarası yöndeşme sayesinde oluştuğunu ve aynı zamanda bakış açılarını yöndeştirebilen bilimsel bir alan olduğuna dair ciddi veriler içermektedir. Dolayısıyla çalışmada birinci araştırma sorusunun peşinden gidip, biyoloji ve fizik kuramlarıyla sosyal bilimler arasında bağ kurulurken, bu evrimsel sürecin iletişim çalışmalarına ve iletişim sistemlerine nasıl etki ettiğini açıklayan çalışmada,

araştırmacılara yeni bir kavrayış sunulmaktadır. Medya yöndeşmesi kavramının ötesine geçerek, yöndeşmiş medyadan yayılan yöndeşik ideolojik pratiklerin kökenlerine ışık tutulmaktadır.

Oyun teorisi ve sosyal sistem arasındaki ilişkinin anlaşılmasına katkıda bulunarak, süreç içerisindeki ideolojik pratiklerin günümüzdeki oluşturduğu büyük resme (sosyal sisteme) yeni bir perspektif sunan çalışma, alternatif düşünceye ve çözümlere katkıda bulunabilme iddiasını doğal olarak taşımaktadır. Araştırmacılara iletişim teknolojilerinin oluşumuna oyun teorisi ve ideoloji açısından bir perspektif sunarak, iletişim teknolojilerinin metodolojilerinin tarihsel kökenlerine inilmektedir. Böylece araştırmacıların ilk bakışta birbirinden farklı görünen kavramlar ve konular arasında okuma yapmasına olanak sağlayarak disiplinlerarasılık açısından bir perspektif ortaya koymaktadır. Dolayısıyla çalışmada elde edilen veriler enformasyon toplumunun yapısal özelliklerinin anlaşılmasına da katkıda bulunurken, aynı zamanda bu yapı içerisindeki ideolojik pratiklerin deşifre edilmesine olanak sağlamaktadır.

Genel olarak, bu araştırma iletişim literatürüne oyun teorisi, ideoloji ve iletişim arasındaki ilişkinin derinlemesine anlaşılmasına destek olarak katkı sunmaktadır. Teknolojilerin toplumsal etkileri, bilgi sistemlerinin ideolojik boyutları ve iletişim, teknoloji ve egemen ideolojiler arasındaki etkileşim konularında çalışan araştırmacılar için değerli bir perspektif sağlamaktadır.

Metodoloji

Çalışmada, oyun teorisinin gelişimini, sosyal bilimlerle etkileşimini, oyunlar ile iletişim sistemleri arasındaki bağlantıyı ve oyun teorisi, bilgi toplumu, doğal seleksiyon, özel görelilik ve iletişimsel eylem kuramları arasındaki bağları incelemek için tarihsel materyalizm yöntemi kullanılmaktadır.

Tarihsel materyalizm, Karl Marx ve Friedrich Engels (2011) tarafından geliştirilen metodolojik bir tarih yaklaşımı ve teorisidir. Marksist analiz ve toplum ve tarihsel gelişim anlayışının temelini oluşturmaktadır. Özünde tarihsel materyalizm, toplumsal değişimi ve tarihsel ilerlemeyi maddi koşullar ve sınıf mücadelesi merceğinden açıklamaya çalışır (Marx & Engels, 2011).

Tarihsel materyalizm öncelikle bir tarih ve sosyal analiz yöntemi ve teorisi olmakla birlikte, iletişim çalışmaları alanında da kullanılmaktadır. İletişim araçlarının maddi koşullarını, ideoloji ve söylem ilişkisini, sınıf mücadelesi ve medya sahipliğini, hegemonyayı ve kültürel üretimi, tarihsel ilerlemeyi konu almaktadır.

İdeoloji ve oyun teorisi arasındaki ilişkiyi iletişim açısından tarihsel materyalizm yöntemiyle inceleyen bu çalışma üç düzeyden oluşmaktadır. Birinci düzeyde doğal seleksiyon, özel görelilik ve iletişimsel eylem kuramı arasında oyun teorisi bağlamında nasıl bir ilişki olduğu açıklanmaya çalışılmaktadır. İkinci düzeyde oyun teorisi ve sosyal sistem arasında ilişki sorgulanmaktadır. Üçüncü düzeyde ise sosyal bir pratik olan iletişim alanının oyun teorisi kapsamında nasıl tasarlandığı incelenmektedir. Bu sorular oyun teorisini disiplinlerarası etkileşim, sosyal uyarılma, iletişim sistemleri ve teorisi açısından ele alarak, ideolojik örüntülerinin anlaşılmasına hizmet etmektedir.

Tarihsel materyalizm, tarihin farklı üretim aşamaları ve tarzları aracılığıyla bir ilerleme modeli izlediğini varsayar. İletişim çalışmaları bağlamında, bu bakış açısı iletişim teknolojileri, medya sistemleri ve iletişim pratiklerindeki tarihsel değişimleri analiz etmek için uygulanabilir. Üretim tarzlarındaki ve iletişim araçlarındaki değişikliklerin sosyal ilişkilerin dinamiklerini, güç yapılarını ve bilginin yayılmasını nasıl etkilediğini araştırmaktadır. Robert W. McChesney çalışmalarında, medya sahipliğini, politikasını ve ticarileşmenin demokratik iletişim üzerindeki etkisini eleştirel bir şekilde analiz etmektedir (McChesney, 2004, 2008). McChesney'nin araştırması kapitalizm, iletişim teknolojileri ve kamusal alan arasındaki ilişkiye odaklanmaktadır (McChesney, 2013).

Çalışmanın birinci düzeyinde sosyal bilimlerde derin izler bırakan ve bilim dünyasında farklı disiplinleri etkileyerek sosyal sistemi etkileyen doğal seleksiyon ve özel görelilik kuramının oyun teorisi ile ilişkisi incelenecektir. 1900'lerin başında oluşturulan bu iki kuramın oyun teorisi ile ilişkisinin anlaşılması, iletişim sistemleri, ideoloji ve oyun teorisi arasındaki ilişkinin anlaşılmasına destek olacaktır. Bu iki teorinin iletişim teorisine ve iletişim sistemlerine katkısının anlaşılabilmesi için iletişimsel eylem kuramının oyun teorisini nasıl ele aldığı incelenecektir. İlk defa Jürgen Habermass tarafından 1981 yılında yayınlanan eserle aynı adı taşıyan kuram, toplumlara organize edici güç olarak iletişim konusunun oyun teorisi bağlamında nasıl ele aldığına değinmektedir. İletişimsel eylem kuramlarının oyun teorisini nasıl ele aldığından araştırılmasından edinilen veriler, doğal seleksiyon ve özel görelilik kuramlarının oyun teorisine yaklaşımı arasında karşılaştırma yapma imkânı sağlayacaktır.

Araştırmanın ikinci düzeyinde iletişimsel eylem, doğal seleksiyon ve özel görelilik kuramı arasındaki temel benzerlikler ve sosyal sistem arasındaki ilişki, literatür taramasıyla derinlemesine incelenecektir. Bu aşamada öncelikle doğal seleksiyon ve özel görelilik kuramlarını oyun teorisi

kapsamında soyutlayıp, yeniden yorumlayan sosyal bilimler disiplinlerinin çalışmaları ve önerileri incelenecektir. Örgütsel organizasyon açısından bu önerilerin oyun teorisi kapsamında nasıl determinist bir şekilde yorumlandığı araştırılacaktır. 1900'lerin başında oluşturulan (doğal seleksiyon ve özel görelilik) teorilerinin örgütsel organizasyon açısından; ekonomik, sosyolojik, psikolojik ve kültürel açıdan nasıl geliştirildiği incelenecektir.

Tarihsel materyalizm, toplumu şekillendirmede kültürel üretimin önemini kabul etmektedir. İletişim çalışmalarında bu bakış açısı, belirli bir kültürün, dünya görüşünün veya ideolojinin diğerleri üzerindeki egemenliğini ifade eden hegemonya kavramına odaklanmaktadır. Medya kurumlarının mevcut toplumsal düzeni pekiştiren hegemonik anlatıların, değerlerin ve normların inşasına nasıl katkıda bulunduğunu incelemektedir. Peter Golding ve Graham Murdock, politik ekonomi ve kültürel endüstriler üzerine yaptığı araştırmalarla iletişim çalışmaları alanına önemli katkılarda bulunmuştur (Golding & Murdock, 1997; Murdock & Golding, 1973, 2016). Çalışmalarında baskın ideolojilerin yeniden üretilmesinde iletişimin rolünü analiz etmek, medya ve iletişim sistemlerini anlamak için tarihsel materyalizmden yararlanmışlardır. Araştırmalarında medya sahipliği, kültürel üretim ve iletişim ile güç arasındaki ilişkiyi incelemektedirler.

Tarihsel materyalizm, sınıf mücadelesinin tarihsel değişimi yönlendirmedeki rolünü vurgulamaktadır. İletişim çalışmalarında bu bakış açısı medya kuruluşlarının sahiplik ve denetimine dikkat çekmektedir. Medya mülkiyetinin, yönetici sınıfın çıkarlarıyla uyumlu belirli anlatıların ve gündemlerin egemenliğine yol açan birkaç güçlü elitin elinde nasıl yoğunlaştığını incelemektedir. Ayrıca, alternatif medya ve tabandan gelen iletişim girişimlerinin baskın medya yapılarına nasıl meydan okuyabileceğini ve marjinal grupların seslerini nasıl yükseltebileceğini araştırmaktadır. Egemen ideolojilere meydan okumak ve toplumsal değişimi teşvik etmek için karşı-hegemonik kültürel üretim ve alternatif medya potansiyelinin altını çizmektedir. Dallas Smythe (1977), tarihsel materyalizmin iletişim araştırmalarına uygulanmasında öncü araştırmacılardan biri olarak kabul edilmektedir. Çalışmaları, medya kurumlarının ve iletişim teknolojilerinin kapitalist üretim biçimleri ve sınıf ilişkileri tarafından nasıl şekillendirildiğini ve bunlara nasıl katkıda bulunduğunu inceleyerek iletişimin ekonomi politiğine odaklanmaktadır. Christian Fuchs (2014, 2020) eleştirel teori ve iletişimin ekonomi politiği üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan bir akademisyendir. Çağdaş toplumdaki dijital medyanın, sosyal medya platformlarının ve gözetim kapitalizminin rolünü incelemek için tarihsel materyalizm yöntemini uygulamaktadır. Fuchs, bu

teknolojilerin altında yatan kapitalist dinamikleri ve bunların iktidar ve toplumsal ilişkiler üzerindeki etkilerini araştırmaktadır (Fuchs, 2014, 2018).

Araştırmanın ilk iki düzeyinde elde edilen veriler, çalışmanın üçüncü düzeyinde sosyal yapıların; ekonomi, kültür, sosyoloji, toplumlar, topluluklar ve benzerlerinin nasıl bütüncül bir şekilde yönetildiğini açıklamaya hizmet etmesi açısından değerlendirilecektir. Bu bağlamda oyun teorisi kapsamında oluşturulan bu sosyal teorilerin sosyal pratiği, iletişimsel eylem kuramı bağlamında ele alınacaktır. Çalışmanın bu aşamasında iletişim sistemlerinin oyun teorisi kapsamında nasıl tasarlandığı iletişimsel eylem kuramı kapsamında incelenecektir. Bu bağlamda iletişim organizasyonunun teorik bilgisinin oyun teorisi kapsamında nasıl ele geçirildiğini gözler önüne serebilme imkânı oluşturulurken, iletişim sistemleri sayesinde toplumsal organizasyonun nasıl yönetildiği; teorinin pratiği, açıklanabilecektir.

Maddi koşullar iletişim çalışmaları bağlamında matbaa, telgraf, telefon, radyo, televizyon, internet gibi iletişimi sağlayan maddi altyapı ve teknolojik araçları ifade eder. Bu maddi koşullar, belirli bir toplumda mevcut olan iletişim biçimlerini ve kanallarını etkiler ve bu da toplumsal ilişkileri ve bilgi akışını şekillendirir. Vincent Mosco (1996), iletişim çalışmaları ve Marksizm'in kesişimini kapsamlı bir şekilde araştıran önde gelen bir bilim insanıdır. Çalışmaları, iletişim teknolojileri, kapitalist gelişme ve medyanın ekonomi politiği arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır. Mosco (2005), dijital kapitalizm, küreselleşme ve toplumsal dönüşümde iletişimin rolü gibi konularda kapsamlı yazılar yazmıştır.

Tarihsel materyalizm, sosyal ilişkilerin ve ideolojilerin yakından bağlantılı olduğunu kabul eder. İletişim çalışmalarında bu bakış açısı, yönetici sınıfın çıkarlarını yansıtan baskın ideolojilerin iletişim pratiklerini, medya içeriğini ve söylemi nasıl şekillendirdiğini ve etkilediğini vurgulamaktadır. Baskın ideolojiyi nasıl yansıtıp sürdürdüğünü ve mevcut güç yapılarını nasıl sürdürdüğünü anlamak için medya sahipliği, kontrolü ve düzenlemesi tarihsel materyalizmin merceğinden incelenmektedir. Noam Chomsky ve Edward Herman (2011) 'Rızanın imalatı: Kitle medyasının ekonomi politiği' başlıklı çalışmalarında sundukları propaganda modeliyle, medya kuruluşları ve ideoloji arasındaki ilişkinin içeriği nasıl belirlediği konusunda detaylı analiz sunmaktadır.

Çalışmanın sonuç bölümünde, yöneten ve yönetilen arasındaki ilişkinin yeni iletişim sistemleri sayesinde nasıl tasarlandığı, evrim kuramının ve özel görelilik kuramının bu tasarıma etkisi, iletişim sistemlerindeki yöneten ve yönetilen ilişkisi tartışılmaktadır. Üç düzeyde tasarlanan kıyaslamalı literatür

taraması sayesinde, bireyin düşünce ve eylemlerinin rasyonelleştirilmesi için kullanılan yöntemlerin gelişim süreci izlenirken, oyun teorisi ve iletişimin oyunlaştırılması arasındaki ilişki analiz edilecektir. Bu şekilde toplumun gerçekleri görmesini engelleyen üniter sistemin metodolojik izleri araştırılacaktır. İletişimin oyunlaştırılmasının enformasyon toplumunun oluşumuna ve devam ettirilmesine nasıl ve neden hizmet ettiğinin anlaşılmasına katkıda bulunacaktır. Sonuç olarak, bu araştırma oyunlar ve ideoloji arasındaki ilişkiyi toplumsal açıdan tartışmaya açarken, iletişim eylemini taklit eden enformasyon teknolojilerinin ideolojik amacının oyun teorisi çerçevesinde incelenmesine katkıda bulunmaktadır.

Çalışma pozitivist uygulamaların bir arada işlem görmesini, etkileşimlerini ve koordinasyonunu sağlayan alt yapının ideolojik ve teorik mekanizmalarıyla sınırlıdır. Ekonomi, politika ve kültür gibi alanlardaki uzmanlaşmış oyunlaştırma uygulamaları bir sonraki çalışmanın konusu olacaktır.

İLETİŞİMİN EVRİMİ: DARWIN, HABERMAS VE EINSTEIN

Toplumlar, yeni iletişim teknolojilerinin hayatlarına getirdiği yeniliklere dikkatlice göz attıklarında, bu gelişmelerin ardından heyecanla sürüklendikleri gerçeğiyle karşılaşır. Ancak kullanıcılara görünmez olan arka plandaki mekanize işleyiş devam etmektedir (Couldry, 2014). Kişiler, onlara fayda olarak görünen anlık iletişim hizmetleri gibi ürünleri ve bu teknolojiler sayesinde oluşan yeni konfor alanlarını, aynı zamanda rahatsız edici yüzeysel sorunları gözlemlemektedir (Giddens, 1996, s. 34). Bu nedenle 'Teknoloji dostumuz mu, düşmanımız mı?' tartışması, sorunun kaynağından ziyade etki ettiği alanlar üzerinden şekillenmektedir. Örneğin, kullanıcıların ağ ortamında gözlemleyebildikleri sorunlar sadece "bilgi hırsızlığı ve dolandırıcılık, telif hakları ihlalleri, özel hayatın gizliliğine ve kişilik haklarına saldırı, bahis, kumar ve fuhuş, çocukların cinsel istismarı, müstehcenlik, intihara ve uyuşturucuya yönlendirme, siber zorbalık, şiddet, ırkçılık, ayrımcılık ve nefret içerikleri gibi yasa dışı ve zararlı içeriklerin hızla artması" ile sınırlı kalmaktadır (Sağiroğlu & diğerleri, 2020, s. 6). Getirilen eleştiriler de görünen sorunların ötesine geçememektedir.

Sorunun kaynağı sosyal sistemin tasarımında ve bu çarpıklıkları görünmez hale getiren mekanik işleyiştir. Sosyal sistemimiz, rasyonelleştirme -akılcılaştırma- prensipleri üzerine kuruludur. Modern teknoloji insan emeğini sayısallaştırmaya başlamış, post-modern dönemin enformasyon teknolojileriyle insanın zihinsel etkinliğini sayısallaştırmaya yönelik araçlar ortaya çıkmıştır (Oçak, 2022). Bu süreç, modernitenin sonuçlarının daha da radikalleştiği ve evrenselleştiği bir dönüşüm içermekte olup, sanayi

toplumu modelinden enformasyon toplumu modeline doğru bir evrimi kapsamaktadır (Giddens, 1996, s. 3). Bu dönüşüm sürecinin toplumlar üzerindeki etkileri, 21. Yüzyılın sıklıkla anksiyete çağı olarak anılmasına yol açmaktadır (Stossel, 2014).

Sosyal uyum erozyonu (social cohesion erosion) gibi yeni üretilen kavramlarla içeriğinden kopartılmaya çalışılan ve sorunun kaynağının görülmesini zorlaştıran ideolojik söylemler (World Economic Forum [WEF], 2022, s.6), aslında 'sosyal çatışma' kavramını yönetmeye çalışmaktadır. Toplumsal çatışmaların temelinde gelir eşitsizliğine bağlı sosyal adaletsizlik yatmaktadır. Dünya Ekonomik Forumu'nun (World Economic Forum [WEF]) 2022 yılında küresel ölçekte yaptığı bir araştırma ekonomik gelir eşitsizliğinden kaynaklanan sosyal sorunlardan etkilenen insanların sadece %16'sının gelecekte olumlu beklentilere sahip olduğunu ortaya koymuştur. Ankete katılanların sadece %11'i küresel toparlanmanın hızlanacağına inanmaktadır. Bu durum, küresel düzeyde ciddi bir gelecek korkusunun ve anksiyetenin egemen olduğunu göstermektedir (WEF, 2022, s.7). Valentina Trivedi (2021, s. 88) büyüdükçe daha az oyun oynamaya başladığımızı ifade ederken bir diğer anlamda artık eğlencenin daha az olduğu gerçeğine; geçim kaygısı, gelecek endişesi gibi sorunların daha görünür olduğuna işaret etmektedir.

İdeolojinin amacı, sosyal çatışmanın varlığını kelime oyunları ile saklamaya çalıştığı gibi, yeni toplumsal oyunlarla da saklamaya çalışmaktadır. Toplumsallaşmanın temeli eyleme dayandığından; insan etkileşimini düzenleyen ortak normların yaratılması, sembolik düzenin kurulması ve bilgi paylaşımı yoluyla ortak değerler, ihtiyaçlar ve kültür üretilmesi gerekmektedir (Parsons, 1965, s. 10,11). Bu, sosyal çatışmanın kontrolü için iletişim süreçlerinin kontrolünü en kritik çalışma alanlarından birisi haline getirmiştir (Oçak, 2020). İnsanın iletişim etkinliğini *taklit oyunları* -imitation games- sayesinde taklit eden farklı medya araçlarının internetle tek bir ortamda yöndeşmesi, ekonomik, kültürel ve sosyal etkinliklerin bu alana simüle edilmesini ve toplumsal oyunun yeniden tasarlanmasını sağlamıştır (Oçak, 2022, s. 18-28).

Oyun tasarımıyla ilgili olarak ilk sorulan soru genellikle "bir oyuncu ne ister?" şeklindedir. Bu soru oyunun karşılması gereken ihtiyaçlar ve beklentilere işaret etmektedir. Oyun tasarımında, oyuncunun beklentileri ve tatminleri merkezi konumdadır. İkinci önemli konu ise oyuncunun *oyun deneyimidir*. Bu süreçte, oyuncu tasarımın yönlendirmesiyle sanal bir evrenle etkileşime girer. Bu deneyim kısmı oyuncuların gördüğü kısımdır. Oyuncuların deneyimlediği şeyi ifade eder. Ancak onu yönlendiren

mekanizma oyuncuya görünmezdir. Oyuncuların yargıları ve görüşleri genellikle oyun deneyiminden kaynaklanmaktadır. Deneyim sırasında endişe veya umut oluşabilir. Oyunun oyuncuya ne hissettirdiği, ne gösterdiği, oyuncunun oyunda kalması ve devam etmesi açısından önemlidir. Oyun sırasında oyuncunun girdileri alınır ve oyun bu bilgileri kullanarak oyuncuyu yönlendirir. Bu etkileşim sonucunda üretilen bilgiler oyuncuya iletilir ve oyuncu bu bilgileri daha sonra ne yapacağına karar vermek için kullanır (Fabricatore, 2007).

İletişim alanında oyun teorisinin kullanılması özellikle davranışsal çalışmaların öncülüğünde Charles Darwin'in *Doğal Seleksiyon Kuramı*, Jürgen Habermas'ın *İletişimsel Eylem Kuramı* ve Albert Einstein'ın *Özel Görelilik Kuramıyla* etkileşime girerek gelişim göstermiştir. Yeni iletişim teknolojilerinin tasarımında bu teorilerin sentezlenerek iletişim sahasına uygulandığı, sosyal fenomenlerin kesin bir şekilde gözlemlenerek belirsizlikten kaçınma amacıyla bilgi üretme sürecinin geliştirildiği gözlemlenmektedir. Dünyayı ağ gibi saran iletişim sistemlerinin kaotik sosyal ortamları süreklilik içerisinde deşifre etmesi, ürettiği yeni bilgi ile bu kaostan her gün yeni bir düzen inşa edildiğine işaret etmektedir.

Darwin'den Evrimsel Oyunlara, Habermas'dan Strateji Oyunlarına

Oyunlar, oyuncuyu dönüştürücü bir etkiye sahiptir. Bilgiyi, kuralları ve oyun ortamını kullanarak kişiyi yönlendirir, öğretir ve stratejiler geliştirmesini sağlar. Oyuncunun oyun içerisinde kalmasını ve devam etmesini sağlayan şey ise kazanması veya kaybetmesidir. Bu bir ölüm-kalım durumunun simülasyonudur.

Charles Darwin, 1850 yılında 'Türlerin Kökenleri' adlı çalışmasında evrim teorisini ortaya koyduğunda, temel savı güçlü olanın değil, uyum sağlayanın hayatta kalacağıydı (Darwin , 1909). Bu sav insan davranışlarını anlamak için sosyal bilimlerde büyük ilgi görmüştür. Teori sosyoloji, psikoloji, ekonomi gibi disiplinler *evrimsel oyun* teorisinin ortaya çıkışına yardımcı olmuş ve araştırmacılar tarafından insan davranışlarının evrimsel bir anlayış içerisinde ele alınmasını sağlamıştır. Bu teori insanın hayatta kalma iç güdüsü bağlamında, insanların eylem planlarının öngörülebilir ve basitçe toplumda var olduğunu savunarak, insanlar arasındaki rekabeti Darwinist bir tarzda ele almaktadır. Bu bağlamda evrimsel oyun teorisi insanların "işbirliği yapmak, kaynaklar için mücadele etmek, fedakar olmak" gibi

aktiviteleri ve biyolojik uygunluk arasında doğrudan bir ilişki olduğunu varsaymaktadır. Bu ilişkileri ele alarak toplumsal ilişkilerin simülasyonunu sunan bir teoridir (Wilson, 1998, s. 261,262).

Darwin (1909) organik ve inorganik dünyadaki değişimlerin dış bir müdahaleden kaynaklanmadığını, aksine doğa kanunlarının sonucu olduğunu belirtmektedir (s.10). Darwin (1909), değişimin nedenlerini anlamak için türlerin sınıflandırılması, sınıflandırılan türlerin evriminin incelenmesi ve evrim araçlarıyla yakından ilgilenmiştir. Ona göre, evrimin en önemli nedenlerinden birisi *yaşam koşulları*dır. Bu koşullar türleri, yani "aynı türün farklı dejenerasyonlarını"¹ üretir (s.11). Darwin çalışmaları, modern zamanlarda yapılan davranışsal çalışmaların insanın doğasının gizemini çözme merakına dayanak oluşturmuştur. 'Sosyal Darwinizm' olarak kavramsallaşan bu merak, Darwinizmin sosyal alana uyarlanmasının geniş çevrelerin ilgisini çektiğini göstermektedir. Darwinci anlayış, insanın davranış ekolojisi, sosyo-biyoloji, evrimsel psikoloji gibi kavramlarla sosyal bilimlere uyarlanmıştır (Barkow, 2006, s. 5), ancak bio-iktidar gibi kavramlarla da eleştirilmiştir (Foucault, 1978, s. 140)

İnsanı ve davranışlarını anlamaya yönelik bu yaklaşım, farklılıkları yok etmeyi, düşünce birliği sağlamayı ve böylelikle insan iş birliğinin gerçekleştiği ortamları üretmeyi hedeflemektedir. Bu nedenle iletişim ortamları, bu yaklaşım için son derece önemli bir konumda yer almaktadır. Aynı şekilde, tüm organizasyonel yapılar, amaç ve hedefleri kapsamında örgütlülüklerini eylem yolu ile koruyabilmektedir. Bu bağlamda, insanın iletişimsel eylemi Darwinist bir yaklaşımla köklerine kadar incelenirken, toplumsal evrimin kontrolünü sağlayacak iletişim araçları -yani oyun alanı- geliştirilmiştir.

Habermas'ın iletişim süreçlerine yaklaşımı metodolojik açıdan Darwinizmle benzerlik göstermektedir. Habermas (1996), Newton'un "doğanın incelenmesinin doğru yöntemini" geliştirdiğini ve gözlem, deney ve hesaplamanın doğanın sırlarını çözmek için kullanıldığını ifade etmektedir (s.173). İnsanın davranışları ve zihninin her zaman bir muamma olması, psikoloji ve sosyoloji alanındaki çalışmaların bu gizemi çözmek için davranışsal çalışmalar ilerletmesinin en önemli sebeplerinden birisidir. Habermas'ın insan zihninin ve davranışlarının sırrını çözmek için Newton'un çalışmasının felsefi yorumundan faydalanması, iletişimin rasyonelleştirilmesine katkıda bulunmuştur. Newton fiziğinin temel kabulü olan bir cismin, başka bir kuvvetin etkisi altında olmadığı sürece atalet altında olduğu savından hareketle iletişim süreçlerini ele almıştır (Habermas, 1996, s. 407). Gözlem, süreçleri

¹ Varyasyon

bölümlemeye ve incelemeye dayalı bu metodoloji iletişimin rasyonelleştirilmesini sağlayarak, evrimsel süreçlerini izlemeye ve yönetmeye olanak sağlamıştır.

Habermas'ın çalışması (1996) bireyin oyun teorisi aracılığıyla doğruları, insani tatminleri ve planlı insan eylemlerini açıklamaktadır. Birey, oyuncuyu, doğrular oyunun kurallarını, insani tatminler oyunun ödülleri, insan eylemlerinin planı ise stratejileri temsil etmektedir (s.114). Habermas'ın bu çalışması ilk kez 1981 yılında yayınlanmıştır. Bu çalışma, iletişim tarihinde yapılan tüm uzmanlaşmış incelemeleri geniş bir perspektifte ele alarak etkileşim ve bütünlük arasındaki ilişkiyi geliştirmeye de hizmet etmektedir. İlk bakışta Harold D. Lasswell'in (1948) genel iletişim modeli -kim, ne söylüyor, hangi kanalla, kimin için, hangi etkiyle- gibi çizgisel görünen bu süreçte, iletişim ortamını kuran güç, tüm süreç etkileşimlerini stratejik bir şekilde yönlendirerek oyun kurucu pozisyonuna geçmektedir. Süreçlerin tüm alt birimlerinde kültür, normlar ve iç motivasyonlar gibi kişilerin sosyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarının bir uzantısı olan unsurlar yeniden üretilmekte ve işlem görmektedir.

Oyunlar sembolik anlamlar taşıyan beceri ve strateji yarışmaları olarak kabul edildiğinde (Nuçu & Boğan, 2009, s. 146) iletişim etkinliği kapsamında yeniden yorumlanabilir. Bu ortamda oyuncuların eylemlerinin rasyonellik kazandığı ve diğer oyuncuların eylemlerini de öngörebilir hale geldiği bir durum ortaya çıkar. Amaç ve hedefler doğrultusunda geliştirilen bu modeller kişilerin içsel motivasyonlarını, süreçlerini ve dinamiklerini yansıtmaktadır. Kişiler, nesnel durumlarını değerlendirirken sahip olmak istedikleri şeyler hakkında görüş geliştirir. Kişi bir kavrayışa ulaştığında, onu aksiyona geçirecek bir 'niyet' geliştirecektir. Bu niyetler doğrultusunda, hedeflediği başarıya ulaşmak için yeni eylem planları ve stratejiler geliştirecektir (Habermas, 1996, s. 110-114). Strateji oyunları, sosyal bir mekanizma kurulumudur. İletişim süreçlerini dilimleyerek ele alan bu mekanizma, doğrusal iletişim modellerinin bütüncül bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır.

Strateji oyunlarının iletişim alanında kullanımı, kişilerin medya ile ilişkilerinde kanal ve enformasyon tercihi ve tutum geliştirme süreçlerini- karar verme süreçlerini- psikolojik açıdan inceleyen Festinger'in (1962) *bilişsel uyum kuramı*, sosyoloji alanındaki çalışmalarıyla *iki aşamalı akış modeli* ile kanal tercihi geliştiren Lazarsfeld, Berelson, ve Gau'nun (1968), kişilerin medya ile ne yaptıklarını sosyolojik ve psikolojik ihtiyaçları üzerinden araştırıp *kullanımlar ve doyumlar teorisine* ulaşan Katz, Blumle ve Gurevitch'in (1973), farklı yaş guruplarının kanaldan gönderilen mesaja verdiği tepkiyi ve mesajın kanal

üzerindeki zaman ilişkisini *kültürel göstergeler ve ekme* kuramı ile ortaya koyan Gerbner ve Gross'un (1976) çalışmalarının tek bir oyun alanına oturabilmesini ve böylece oluşan büyük resimde ilişkisel değerlendirilmelerine olanak sağlamaktadır.

Habermas'ın çizdiği çerçevede, iletişim süreçlerini oyunlaştırma teorisiyle büyük resimde görmenin olanaklı hale gelmesi, çoklu iletişimin gerçekleştiği iletişim evreninin görüntüsü hakkında da bir vizyon sunmaktadır. Habermas (1996), iletişimsel eylemin toplumun ortak bir anlayışa ulaşmasında araç olduğunu ve *teleolojik* olduğunu belirtmektedir. İletişim, ulaşılmak istenen hedef ve şeyler kapsamında yapılandırılmıştır. Birey, amaç ve hedefleri kapsamında bireysel iletişimini yapılandırır (s.110). Bu sebeple, kişinin iletişim eylemini yapılandırmasında belirleyici faktör olan bilgi, strateji oyunları açısından kritik rol oynamaktadır. Habermas'ın aktör olarak tanımladığı oyuncu kendisini başarıya ulaştıracak araçları seçer ve uygun bir biçimde kullanarak istenilen amaca ulaşır. Oyuncu eylem seçenekleri arasında karar verirken düzenleyici ilkelere, kurallara bağlıdır. Karar verme sürecindeki tüm yorumlama işlemi bu ilke ve kurallar tarafından yönlendirilir. Yeni bir oyuncunun sisteme başarı hedefiyle katılması durumunda, teolojik eylemden stratejik eyleme geçiş yapılır. Bu eylem modelinde oyuncuların kendi amaç ve beklentilerine hizmet edecek en iyi araçları seçtiği varsayılır. Stratejik oyunlarda kurallar değişkenleri ifade eder. Kurallar oyunu yapılandıran temel unsurlardır. Oyuncunun bilgi koşullarını, yorumlamasına yardımcı araçları ve diğer çevresel faktörleri belirlerler. Kurallar, oyuncunun kazanmasını veya kaybetmesini belirlerler. Kurallar değiştiğinde, oyun da değişir. Ödüller, oyuncunun eylemleri sonrasında elde ettiği faydalar ve değerlerdir. Ödüller, profesyonel hayatta yöneticiden takdir almak, başarılı bir satış sonrası prim almak, politik makamlar, satranç oyununda mat durumları, sosyal medyada beğeni almak gibi çeşitli şekillerde olabilir. Stratejiler, oyuncu için olası alternatif eylem planlarıdır. Eylem planı, oyunun kuralları, rakibin olası alternatif yanıtları ve kuralların izin verdiği adımlar kapsamında seçim yapmaya dayanır (Habermas, 1996, s.114).

Enformasyon toplumu, bilgi edinme şeklini değiştirerek oyunun kurallarını yeniden belirleyen ve böylece yeni bir toplumsal oyunun kurulduğu bir modeldir. Bu modelde iş birliği robotlar tarafından gerçekleştirilmekte ve sosyal olanın bilgisi makine öğrenmesiyle yine makineler tarafından üretilmektedir (Xiong & Xie, 2022). İnsani işlevlerin ve sorumlukların henüz tamamen robotlara devredilmemiştir. Ancak enformasyon toplumunun oluşum evresi tamamlandığında bu hedefe ulaşılacak istenen bir süreçten geçmekteyiz. Bilgiyi alma ve iletme şeklini yeniden belirleyen bu modelde kişilerin

alacağı bilgi bu yapı kapsamında tanımladığı için eylemleri de yine yapının yönlendirdiği şekilde gerçekleşecektir. Bu bağlamda oyuncunun bilgi alma ve eyleme geçme şeklini belirleyerek, eylem planlarını; düşünme şeklini değiştirip yeni bir insan modeli yaratacaktır. Dolayısı ile insanın düşünce evrimini de yönetebilmek daha olanaklı hale gelecektir. Böylece oyun teorisi ile iletişim teorileri arasında gerçekleşen yöndeşme, enformasyon sistemleri ile yöndeştiğinde çok yönlü iletişim haritası gözlemlenebilirken toplumsal iletişimin çok yönlü seyri yönetilebilecektir. Tüm bu organizasyon bilgi sayesinde gerçekleşmektedir. Bilgi, mekanizmanın işleyişinin enerjisi niteliğindedir. Bu bilgi iki seviyede mevcuttur. Birincisi yukarıda açıklandığı şekliyle oyun kurucusunun teoriler arası gerçekleştirdiği yöndeşmenin ürettiği yeni bir türü; mevcuttaki bilginin dejenere halidir. İkincisi ise bu bilgi ile kurulan mekanizmada kullanıcıların çok yönlü iletişimi ve mekanizma ile etkileşimi sayesinde ürettiği yeni bilgidir.

Halihazırda gündelik hayatlarını sürdürebilmek için medya bağımlılığı olan kullanıcılar (Ball-Rokeach ve DeFleur, 1976), hedeflenen başarıya ulaşabilmek için yeni iletişim ortamında bir asker gibi sürekli olarak arazi koşullarını -yeni kuralları ve değişkenlerini- takip etmek zorundadırlar. Rakiplerini takip etmek ve bu bilgileri hedefleri kapsamında sentezleyerek yeni eylem planları -yeni davranış modelleri ve bilgi- geliştirmek durumundadırlar. Kişinin karar verme sürecini *ABX Denge Modeli* kapsamında ele alan iletişim çalışmaları açısından (Newcomb, 1953) bu durum, kişinin çok faktörlü bir iletişim ortamında, rakipler (diğer kullanıcılar) tarafından üretilen çok sayıda ve çelişkili bilgiyi, ortam bilgisi kapsamında kendi gerçekliğini (kararlarını ve eylem planını) üretmek üzere kullanması gerektiğine işaret etmektedir. Sistemle etkileşime girildikçe üretilen her bilgi, kuralların neredeyse her gün yeniden belirleneceği, süreksizlik temelli bir modelin sürekli olarak oluşturulduğu bir yapıyı temsil etmektedir.

Toplumsal sistemin kurulmasında yönetici sınıfın bireyi tanıma süreci bireyselleşmenin geliştirilmesi sürecine eşlik etmiştir. Kişilerin iletişim süreçlerini tanımak, bilgiyi yorumlama süreçlerini çözümlenmek ve iç güdülerini keşfetmek iletişim yolu ile toplumun nasıl kurulacağına deşifresi niteliğindedir. Bu bağlamdaki politikaların bilimsel temeli "birey iyi bildiği öz bilgilerini kolladığı süreçte toplumsal olarak yaşamda kalır" savına dayanmaktadır. Bu egemen kabul, Darwinci biyolojinin etkisiyle sosyal bilimler alanında yorumlanırken, yapılan çalışmaların temel anlayışı bireyin bir organizma gibi kendisini aşırı karmaşık çevreden ayırması ve bulunduğu yere uyum sağlayarak kendi varlığını sürdürmesidir (Habermas, 1996, s.407,408). Hayatta kalmak insanın temel içgüdüdür. Kişilerin eylemlerini bu temel içgüdüye göre tasarlayan ve yönlendiren kurallar çerçevesinde hayatta kalma gibi

bireysel başarı alımetleri yeniden tasarlanmıř ve bireye ödöl olarak sunulmuřtur. Yeni iletiřim teknolojileri, kiřilerin dijital ayak izi aracılıęıyla kiřinin iřsel kaosunu ve etkileřime girerek ürettięi toplumsal kaosu sürekli olarak anlamlandırabilme yeteneęi sayesinde, kiřiye süreklilik içerisinde dönüřtürerek; sisteme uyumlu hale getirerek, egemen ideolojiye hizmet eden nizamın kurulmasına katkıda bulunmaktadır.

Einstein: Ciddi Oyunlar ve Kaos Teorisi

Darwin'in doęal seleksiyon teorisi ekonominin, politikanın ve sosyal olanın nasıl kontrol edileceęi sorusuna hizmet edecek bir řekilde kaotik ortamın kontrol altına alınmasına katkı sağlayabilmesi için sorunsallařtırılmıřtır (Hammerstein, 1988, s. 4-6). Bu teori, evrende oluřan büyük resmi – büyük oyunu- anlamaya yardımcı olmak için önemli bir bilgi sunmaktadır ve bu bilgi farklı oyun teorileri kapsamında incelenmiřtir. Bütünü oluřturan birleřtirici araçların ve unsurların incelenmesi nitelięindeki bu teorilerden bir dięeri de ciddi oyunlardır -serious games-.

Kiřinin bireysel eylemleri, arzuları, karar verme ve iletiřim süreçleri strateji oyunları kapsamında incelenirken, kiřinin bilgi edinme süreçleri ciddi oyunlar kapsamında ele alınmaktadır. Özellikle eęitim alanında ciddi oyunlara olan yoğun ilgi dikkatten kaçmamaktadır (Hammer & Black, 2009). Keza oyunları teknolojiyle etkileřime girdirmekteki ilk amaç eęitim ve tatbikat alanında daha etkin yöntemler geliřtirmektir. İlk defa bu alanda kullanılan ciddi oyunlar 'amacı eęlence ve keyif olmayan' oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Ma, Oikonomou, & Jain, 2011). Ancak bu tanıma iki perspektiften bakmakta fayda vardır: Oyun tasarımcısı ve oyuncu ağısından.

Clark C. Abt'nin (1987) *Serious Games* kitabında belirttięi tanım, tasarımcı ve oyuncu arasındaki amaç farkını ortaya koymaktadır: Oyunlar ciddi veya geliřigüzel oynanabilir. Bu oyunların açık ve dikkatlice düşünölmüş bir eęitim amaç olduęu ve öncelikle eęlence için oynanmaya yönelik olmadıęı anlamında ciddi oyunlarla ilgileniyoruz. Bu, ciddi oyunların eęlenceli olmadıęı veya olmaması gerektięi anlamına gelmez (s.9). Oyunlar genellikle eęlence faktörleriyle oyuncuyu içine çeken, bilgi aktarma ve aktardıęı bilgi kapsamında kiřiye eylem alternatifleri öğretilme yöntemleridir.

Özellikle çocuklar ve gençlerin dünyaları duygular, hayaller ve fiziksel aksiyonlarla doludur. Eęitim sistemi içerisinde aktarılan bilgilerle düşünceleri ve eylemleri arasında bir tutarlılık yaratılmaya çalıřılır (Abt, 1987, s. 4,5). Eęitim sistemi, politikanın bir uzantısıdır. Bu bağlamda, ciddi bir oyun olarak ele alınan

oyunlara, gelecek için tasarlanan hedefler aktarılır. 1973 yılında Donald R. Jansiewicz tarafından yazılan “Yeni İskenderiye Simülasyonu: Ciddi Bir Devlet ve Yerel Politika Oyunu” başlıklı kitap, ABD iç siyasetinin eğlenceli bir simülasyonudur. İlk bakışta kaotik görünen ABD iç siyasi sisteminin öğrenciler tarafından kolayca ve eğlenceli bir yolla anlaşılması amacıyla tasarlanmıştır ve günümüzde hala eğitim sisteminde kullanılmaktadır (www.ludoscience.com, 2023). Eğitim sisteminde oyunlaştırmaya bu kadar değer verilmesinin sebebi kişinin aldığı bilgi kadar hedefler doğrultusunda performans sergileyebileceğinden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, bireyi şekillendirecek bilgiyle donatmak amacıyla oyunlaştırma teknikleri araçsallaştırılmaktadır. Aynı şekilde, bu bilgiler sosyal karar verme sürecinde kullanılan bir enstrümandır (Abt, 1987, s.4,5).

İnsanlar, çok sayıdaki değişkenli faktörü analiz edemedikleri, ön göremediği veya hatalı öngörülerde buldukları durumlarda kaos doğar (Ertürk, 2012, s. 853). Egemen ideoloji, hayatta kalmanın bir kuralı olarak bireye kaotik ortamlardan kaçınmayı önerir ve kaotik ortamları ve kaosu engellemek için iletişim araçlarının kontrolüne önem verir. Bu şekilde, iletişim süreçleri incelenebilir ve sosyal hayat yönetilebilir hale gelir. Oyuncular, oyunun kurallarını sorgulamaya başladıklarında, topluma yeni bir gerçeklik yaratacak araçlar topluma sunulacak ve yeni bir strateji oyunu geliştirilecektir.

Enformasyon toplumunun ve araçlarının ortaya çıkış süreci izlendiğinde, iletişim araçlarının kaosun yönetilmesi için kullanıldığı görülmektedir. Düzensiz bilginin düzene sokulması ve kaosun önlenmesi, iletişim sistemlerinin tasarımında önemli bir konu olmuştur (Wiener, 1975, s. 41). İnsanların en önemli iletişim araçlarından birisi olan dilin sistematiği -kod sistemi- ve sosyal anlamda iletişim sisteminin şemalandırılması, insanlar arası etkileşimin yönlendirilmesine katkıda bulunmuştur (Öztürk, 1999, s. 58). Bireyler arası iletişim sisteminin teknolojik iletişim sistemleriyle yeniden yönlendirilmesi, sosyoloji ve teknolojinin iletişim disiplini içinde etkileşim halinde olmasını sağlamıştır. Bu çalışmalar bağlamında, kişiye iletilen bilginin yanı sıra kişinin hangi bilgiyi nasıl alacağını kontrolü sorunsallaştırılmıştır (Shannon & Weaver, 1964, s. 13). İlerleyen çalışmalar bilginin yönetimi ve bireyin yönlendirilmesi konularına odaklanmıştır. Bu çalışmalarla, iletişim ortamının – oyun ortamının – mesajın kontrolünü sağlayacak kritik bir önem kazandığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, yapılan çalışmaların Darwinizm ve oyun teorisiyle birlikte kaos teorisini de ele aldığı görülmektedir.

Albert Einstein tarafından 1905'te geliştirilen ve *Annalen der Physik* dergisinde yayınlanan 'Özel Görelilik Kuramı' veya diğer adıyla 'İzafiyet teorisi', evrende kaotik ortamların olduğuna dair bilgi sunarak doğa bilimleri ve sosyal bilimler alanında etkili olmuştur. Bu teori, Newtoncu doğrusal anlayış yerine çok faktörlü yeni bir dünya anlayışının benimsenmesine yol açarak, doğa bilimleri ve sosyal bilimler arasında disiplinlerarası çalışmaların gelişmesine dayanak oluşturmuştur (Biçici, 2016; Ertürk, 2012; Taslaman, 2008; Emanuel, 2011; McEwen, 2021).

Einstein'ın çalışması, uzayı ve zamanı birleştirerek dinamik, birbirine bağlı ve bütünlük bir evren anlayışının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Belirsizlik ilkesi ise kesin doğruluk ve kesin ölçümlemenin mümkün olmadığını, aksine belirsizliğin hâkim olduğunu belirterek, fizik kuramının mutlak tek doğruluğundan ziyade çok doğru – diğer bir deyişle faktörlü- bir dünyaya geçişin gerekliliğini ortaya koymuştur (Ertürk, 2012, s.851).

Kaos, öngörülemeyen, belirsiz olayların analiz edilmesine olanak sağlayan bir teoridir (Taslaman, 2008, s. 113). Bu nedenle, istatistiksel olasılık teorisine dayanan bir temele sahiptir. Bilgisayar tabanlı ölçümlerlerin ilerlemesi, doğa bilimleri ve sosyal bilimlerin gelişimini derinden etkilerken, dijital kamusal alanın oluşumuyla beraber kişilerin bilgi türleri, karar verme süreçleri ve eylemleri izlenebilir duruma gelmiştir.

Bilgisayar temelli atmosferik fizikle meteorolojinin temelini oluşturan Edward Lorenz, kaotik sistemleri incelerken her kaosun içerisinde bir düzen olduğunu fark ederek kaos teorisini önermiştir. Lorenz 1963 yılında yaptığı çalışmasıyla bu kavramı önermiştir². Meteorolojideki kaotik sistemleri inceleyerek elde ettiği 'deterministik kaos' tanımı, doğa bilimlerinden sosyal bilimlere kadar geniş bir çevreyi etkilemiştir (Biçici, 2016, s. 32).

Lorenz, hava tahminlerinin yapılabilmesi için meteorolojide kullanmaya başladığı kaos kavramıyla, fizik kanunlarına dayalı bir ölçümleme sistemi geliştirmeyi amaçlamıştır (Taslaman, 2008, ss.113-114). Bu çalışmanın gerçekleşmesine imkân sağlayan teknoloji ise 1960'larda yörüngeye yerleşen uydular ve uydularla iş birliği içerisinde çalışan bilgisayar teknolojisidir (Emanuel, 2011, s. 14).

² Lorenz kaos kavramını *Journal of the Atmospheric Sciences*'da yayınlanan *Deterministic Nonperiodic Flow* başlıklı çalışmasında tanımlamıştır

Bu teknoloji sayesinde meteoroloji alanındaki çalışmalar, çok faktörlü düzensiz hareketlerin izlenmesi için kullanılmaya başlanmıştır (Taslaman, 2008, ss.113-114).

Doğrusal olmayan, dinamik evrenin keşfi, bilim dünyasında yeni ve heyecan verici bir konu haline gelmiş ve bilinmeyi; öngörülme, deşifre etmeyi hedeflemiştir. Lorenz çalışmasında kaos vakaları arasındaki ardışıklığı araştırmıştır. Lorenz, atmosferi oluşturan yapıların matematik kuralları dahilinde birbirine bağımlı olduğunu, ancak kendilerini asla aynı şekilde tekrarlamadıklarını ve oluşan her tekrarın da bir önceki tekrara benzemediğini belirtmektedir. Lorenz'e göre, düzensizliklerin içinde bir düzen mevcuttur (Akbaba, 1999, s. 54).

Bilgisayar tabanlı çalışmalar ve istatistik bilimine dayalı öngörü çalışmalarının gelişimi, iletişim bilimi alanındaki çalışmalara da etki etmiştir. Uydu teknolojisi ve internet gibi kitle iletişim araçlarının gelişimi, enformasyonun kontrolü konusunda çok yönlü bir metodoloji sunmanın yanı sıra kaos teorisinin ortaya çıkışına da olanak sağlamıştır. İletişim çalışmaları uzun bir süre boyunca Newtoncu anlayışın etkisinde kalarak iletişim süreçlerini doğrusal modeller içerisinde tanımlama çabasında bulunmuştur (Lasswell, 1948). Ancak kaos teorisi, çizgisel anlayışı aşarak, çok yönlü ve ilişkisel bir dünyayı tanımlama imkânı sunmasıyla iletişim çalışmalarında izlerini göstermektedir. Bruce H. Westley ve Malcolm S. MacLean'ın (1955) iletişimi kendi isimlerini taşıyan çok yönlü bir model kapsamında ele almaları da bu değişimin bir örneğidir. Lorenz'in çalışması, iletişim çalışmalarındaki vizyon değişikliğine yeni bir boyut katarken, sibernetiğin öncüsü olarak anılan Norbert Weiner'in çizgisel regresyon modeline şüpheli yaklaşması, disiplinlerarası etkisini bilim dünyasında başlatmıştır (Emanuel, 2011, s. 14,15,16).

Bu etkileşimin en önemli çıktılarından biri, günümüzdeki internet teknolojisinin fonksiyonlarıdır. Lorenz'in geliştirdiği istatistiksel model, bugünkü web teknolojileri, çerezler ve makine öğrenmesi gibi birçok teknikte birlikte geliştirilerek ağ ortamını insanın sosyal aktivitelerinin ölçümlenebildiği bir alan haline getirmiştir. Gözlemlenebilir fenomen modellerinin formüle edilmesine olanak sağlayan bu teknoloji (McEwen, 2021), bilgi alışverişi tarzında köklü değişimler meydana getirerek, enformasyonun akış hızını arttırmış ve sonuç olarak dünyayı çalgin bir yer haline getirmiştir (Baudrillard, 1995, s. 5). Toplum, kitleleşmeden kitesizleşmeye, cemiyetten dijital topluluklara, üretim değerinin birim saatteki insan emeğiyle ölçülmesinden saniyedeki enformasyon işlenmesi üzerinden ölçümlendiği bir toplumsal modele geçmeye başlamıştır (Toffler, 1980; McLuhan, 1994; Shannon & Weaver, 1964).

Mesaj alışverişinin ölçeği, zamanı ve mekânı değişmiş, üretim araçlarının tanımı ve yapısal özellikleri değişirken, iletişim sahası kendi başına bir üretim alanı olarak yeniden tasarlanmıştır. Bu yeni oyun alanının gelişimiyle birlikte, bugüne zaman kadar yapılan tüm iletişim çalışmaları ve teorileri tek bir mekânda bir araya gelmiş, yöndeşmiş ve ilişkisel bir şekilde işlem görmeye başlamıştır.

SONUÇ

Enformasyon toplumu bağlamında, sosyal yaşamın oyun teorisi ile yeniden tasarlanması üç açıdan dikkate değer sonuçlar ortaya çıkartmaktadır. İlk olarak, teknolojinin sağladığı imkanlar sayesinde, endişe ve öfke gibi duygularla dolu karmaşık toplulukların bilgileri, ihtiyaçları ve arzuları sürekli olarak toplanmakta ve onlara yeni ürünler, hizmetler ve bilgiler olarak sunulmaktadır. Birey bu teknoloji sayesinde tüketirken aynı zamanda üretici konumuna geçmektedir. İkinci olarak, bu görünmez mekanizmada gözlem, inceleme ve yönetme bilgisi daha önce hiç olmadığı kadar profesyonel bir seviyeye ulaşmıştır. Üçüncü olarak, gösterilen ve gösteren ilişkisindeki roller ve pozisyonlar oyun teorisiyle tasarlanmaktadır. Bu da iletişim alanının kendisini sosyal gelişmenin temel mekanizması haline getirmektedir. Bu teknoloji, sosyal bilimlerle etkileşime giren evrim teorisi, özel görelilik teorisi ve iletişimsel eylem kuramının birleşimini içermektedir.

Çalışmada ortaya çıkan temel bulgulardan biri, farklı zamanlarda oluşturulan doğal seleksiyon ve özel görelilik kuramlarının bilimsel metotlarının egemen ideolojiye hizmet ettiğiidir. Egemen ideoloji, kendi varlığını güçlendirebilmek için tarihsel gelişim sürecinde yeni teknikler ve metotlar geliştirmiştir. Farklı disiplinlerin yöndeştirilmesiyle oluşturulan yeni iletişim teknolojileri, önceki teknolojilerden farklı olarak düşünce ve eyleme daha tutarlılık kazandırabilen ve yönetebilen bir teknolojidir. Bu gelişme, egemen ideolojinin bilimsel gelişim süreci boyunca farklı disiplinlerin metotlarını geliştirerek ve süreç içinde yönelim değiştirerek gerçekleştirdiği bir süreçtir. Egemen ideolojiye hizmet eden metodolojik gelişmelerin sosyal sonuçları, egemen ideolojinin kendine beden arayan bir hayalet gibi kendi amaçlarını gerçekleştirmek için sürekli uygun araçları geliştirme arayışında olduğunu göstermektedir. Oyun teorisi sayesinde insan etkinliğinin en ince ayrıntısına kadar sızarak, düşünce ve eylemi tek bir ortam (internet) üzerinde, kontrol etme gözleme ve yönlendirme imkânı bulmuştur.

Sosyal değişime etki eden doğal seleksiyon ve özel görelilik gibi teorilerin oyun teorisi kapsamında yorumlanması disiplinlerarası yöndeşmeye öncülük etmiştir. Bu gelişme, nihayetinde

iletişim sistemleri kapsamında yorumlandığında, iletişimin kontrol edici ve toplumları organize edici etkisi geniş çaplı tartışılmaya başlanmıştır. Kişiyi egemen sistem içerisinde tutmak, bilgi seviyelerini kontrol etmek ve böylece karar verme süreçlerine müdahale etmek egemen ideolojinin asırlardan beri sürdürdüğü bir tavidir. Egemen sistem için enformasyon sistemleriyle ilişkideki bireyleri kendi çıkarları kapsamında dönüştürmek daha olanaklı hale gelmiştir. Teknolojiye eklenen oyun teorisi hem ideolojinin amaç ve eylemlerini hem de bireylerin düşünce ve eylemlerini tutarlı bir şekilde uyumlu hale getirmektedir. Böylece, ruhunu arayan hayalet enformasyon teknolojilerinde beden bulduğunda, kendi düşüncelerini eyleme dönüştürebilmek için bireylerin eylemlerini ve düşüncelerini yeniden şekil vererek, kendi çıkarlarının sürekliliğini sağlamaktadır.

Bu yöndeşme sürecinde ortaya çıkan üç önemli sonuç bulunmaktadır. Teknoloji, sosyal teori ve sosyal denetim kapsamında şekillenen bu sonuçlar enformasyon toplumunda bütünleşik çalışmaktadır. Ayrıca hepsi birbirinin gelişimine hizmet etmiştir ve hizmet etmeye devam etmektedir. Evrimsel oyun teorisinin, toplumsal denetim ve egemen ideolojinin sürdürülmesine en büyük katkısı büyük resmin hayal edilmesi ve görülmek istenenlerin; ideolojik ihtiyaçların, tanımlanabilmesidir. Oluşan büyük resimde insan ilişkilerini gözleme, inceleme ve yönetmeye yönelik bir perspektif sunarak teknolojik gelişmelere ilham vererek, teknolojik gelişim çabalarının yol haritasını oluşturmuştur. Bu çabaların bir sonucu olarak uydu teknolojisi ve internet, insan ilişkilerini bütün halinde görebilme arzusunu takip eden bilimsel çalışmaların bir ürünüdür. Uydu teknolojisinin uzantısı olan internet ve sosyal ağlar veri trafiğinin izlenmesine olanak sağlarken insanın iletişim süreçlerini gözetleme ve yönetme becerilerine de sahiptir. Bu durum, evrimsel oyunlar aracılığıyla sosyal ilişkilerin gözlemlenebildiği, strateji oyunları ile ilişkilerin öğelerinin ve araçlarının tanımlanabildiği, tüm bu öğelerin ve ilişkilerin üst üste oturtulup yönetilmesini sağlayan bir mekân oluşturduğunu göstermektedir. Bu mekandaki bilgi ciddi oyunlarla üretilip, evrimsel oyun teorisi kapsamında stratejik bir şekilde dağıtılırken, insan ve sanal ortam arasındaki etkileşimin devamlılığı sağlanmaktadır. Bu süreç bugün; enformasyon toplumuna geçiş sürecinde, eş güdümlü çalışan üç temel mekanizmanın oluşturulması ile gerçekleşmiştir. Birincisi disiplinlerarası yöndeşme, ikincisi sayısallaştırılmış bilgi üreten ortam, üçüncüsü ise sürecin kullanıcıya görünmezliğidir.

Disiplinlerarası yöndeşme ve bu yöndeşmenin ortaya çıkardığı yeni metodoloji ve teknikler, toplumsal evrimin bir sonucudur. İnternet diye adlandırılan, siber uzamda gerçekleşen bütün ekonomik, politik, kültürel, sosyal ve bilişsel aktivitelere olanak sağlayan bu teknoloji, bilimsel disiplinler ve

metodolojiler arasındaki yndeşmeyi de desteklemiştir. Bu yndeşme, yeni bilgi trlerinin oluřumunu saėlamıř, yeni metodolojiler ve teknikler sunmuřtur. Bu bilimsel aklın sayısallařtırılmıř bilgiyle yndeşmesi sosyal olanın bilgisinin farklı dejenerasyonlarının retimini saėlamıřtır. Darwinci bir anlayıřla, kiřinin davranıřlarını belirleyen yařam kořullarının kontrolne imkn saėlayan sayısallařtırılmıř bilginin, disiplinlerarasılıkla yndeşmesi, aklın eylemle birleřmesini temsil etmektedir. Bu birleřme sayesinde, sosyal olanın bilgisi kullanılan aralar vasıtasıyla sreklilik ierisinde izlenirken, bireyin ve sosyal iliřkilerin bilgisi sreklilik ierisinde retilmekte, sentezlenmektedir. Bu durum, sayısallařtırılmıř aklın, oyunun yeni meknı olan yeni iletiřim ortamı sayesinde sosyal gerekliėi retmesidir.

Tasarlanan bu yeni oyunda, deėiřmeyen eski bir kuralın geerliliėini koruduėu gzlemlenmektedir: Kasa her zaman kazanır! Habermas'ın ifade ettiėi zere oyunlar oyuncuların bilgi seviyelerine baėımlı ise ve oyuncuların eylem planları sonucu oluřturuluyorsa, bilgiye gerekten kimin sahip olduėu kazananı belirlemektedir. Fakat oyunculardan oyunun en nemli kurallarından birinin gizlenmesi; oyun kurucusunun oyunu kurarken oyun ve kurallar hakkında tm bilgiye sahip olmasına raėmen, oyuncularla adil bir Őekilde yriřan bir paydař gibi davranması, sıradan oyuncunun stratejik eylem planlarını bozguna uėratmaktadır. Sonu olarak, kasanın sreklilik ierisinde kazanacaėı bir mekanizma oluřturulmuřtur.

Buėun iletiřim disiplini dahilinde iletiřim teknolojileri ve sosyal etkileri etraflıca anlařılmaya alıřılırken, disiplinlerarası yndeşme iletiřim disiplini tarafından yeterince anlařılamamaktadır. Keza iletiřim alanında disiplinlerarası yndeşmeyi sosyal bilimlerle sınırlı algılama eėilimi yaygındır. Fakat temelinde iletiřim disiplini, doėa bilimleriyle yndeřen, sonrasında diėer sosyal bilimleri yndeřtirebilme kabiliyeti edinen bir disiplindir. İletiřim disiplini buėun enformasyon toplumu kapsamında deėerlendirilecek olursa ana akım, ekonomi politik ve kltrel alıřmalar paradigmaları arasındaki ayırımın bulunıklařmaya bařladıėı, egemen ideoloji tarafından bu pratiklerin aė ortamında yndeřtirildiėi fark edilmektedir.

Yeni İletiřim teknolojilerinin, gizli alıřma prensiplerini arka planda tutularak, kiřilere cebindeki, kolundaki, sırtındaki akıllı aralar suretinde; gndelik hayatını kolaylařtıran bir oyun arkadařı gibi gsterilmektedir. Bu teknolojiler sayesinde toplumun gelecek korkuları ve beklentileri ynetilmektedir.

Modernitenin en keskin sonuçlarından birisi toplumsal gelişme olarak anılan evrim sürecinin ve eylemlerinin adaletsiz olduğuydu. Bu sonuçla, yeni bir uyanış yaşayan toplumun hak talepleri kaos olarak anılırken, yeni iletişim teknolojileri sayesinde bu kaosun yönetiminden yeni bir düzen; enformasyon toplumu, doğmuştur. Hayatımızdaki hayalet kişilerin bu teknolojilere sıkı sıkıya bağlanmasını sağlayarak enformasyon toplumunun oluşum ve gelişim sürecine hız kazandırmış, kendi varlığının da sürdürülebilirliği için yeni bir oyun kurmuştur. Yeni oyunda ekonominin, politikanın ve kültürün oyun teorisi ile nasıl yeniden kurulduğu ilerleyen çalışmaların konusu olacaktır.

EXTENDED ABSTRACT

When we look at the history of social development, it is seen that the dominant ideology, as the pioneer of the whole scientific and technical development process, strives to create the body suitable for itself, like the soul that seeks the body suitable for itself (Eagleton, 1999; Hybel, 2010; Giddens, 1996; Habermas, 1996; Toffler, 1980; McLuhan, 1994; Baudrillard, 1995). The incarnation of ideology in new communication technologies is the history of technological development processes advanced to close the differences between thought and action (Wiener, 1975; Shannon & Weaver, 1964; Lukacs, 1972; Lazarsfeld, Berelson, & Gau, 1968; Lasswell, 1948; Durkheim, 1960).

Game theory, which is articulated with technology, has ensured the merging of technology and spirit (Commons, 1959; Wittgenstein, 1986; Moulin, 1986; Morrow, 1994; Marshall, 1890). The individual, knowledge and information processes, which are considered within the scope of these theories, ensure that the relationship between human and technology is realized within the scope of the success targeted by the ideology (Habermas, 1996; Abt, 1987; Yilmaz, 2020; Wilson, 1998; Nash, 1951; Ball-Rokeach & DeFleur, 1976). By this technology, which continuously collects people's knowledge, needs and desires and presents them as new products, services and information, the individual produces the system while consuming it (Wilson, 1998; Xiong & Xie, 2022; O'Donnell, 2014).

In order to explain the mechanism of this technology that converges all knowledge of the social, it is important to understand the convergence of the theory of evolution, the theory of special relativity, and the theory of communicative action (Darwin, 1909; Habermas, 1996; Ertürk, 2012; Taslaman, 2008). The use of game theory in the field of communication has developed with the interaction of Charles Darwin's Natural Selection, Jürgen Habermas's Communicative Action Theory and Albert Einstein's

Special Relativity Theory with social sciences, especially under the leadership of behavioral studies. While designing new communication technologies, it is seen that these theories are synthesized and applied to the field of communication, and the process of producing information is developed in order to avoid uncertainty by observing social phenomena absolutely (Akbaba, 1999; Biçici, 2016; Hammerstein, 1988; Emanuel, 2011).

It is a fact that the communication systems that surround the world like a network constantly decipher the chaotic social environments and build a new order out of this chaos with the new information they produce. Interdisciplinary convergence and the resulting new methodologies and techniques are the result of social evolution. This system has been realized by the creation of three basic mechanisms working in coordination. The first is interdisciplinary convergence, the second is the environment that produces digitized information, and the third is the invisibility of the process to the user. It is seen that the tendency to partition, isolate and atomize during the neo-classical period has been replaced by the tendency to combine, synthesize and harmonize in the postmodern period (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976; Barkow, 2006; Durkheim, 1960; Commons, 1959; Festinger, 1962; Gerbner & Gross, 1976; Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973; Westley & MacLean, 1955).

Likewise, this technology, which we call the internet, which enables all economic, political, cultural, social and cognitive activities in cyberspace, has also supported the convergence between scientific disciplines and methodologies (Toffler, 1980; McLuhan, 1994; Oçak, 2020; Oçak, 2022). The dominant ideology, which advised the individual to prioritize his own well-being in the classical period, gave importance to the development of tools that would liberate the "individual" within the interests of the dominant ideology in the neoclassical period. While human is the subject of science for studies dealing with human and communication processes in the process of social evolution, it has become the object of science with the methods that enable it to become individual.

The second is digitized information that enables the control of living conditions that determine a person's behaviour with a Darwinian understanding. In the new communication environment, which is the new place of the game, the knowledge of the social is continuously monitored by means of the tools used, while the information of the individual and social relations is produced in continuity. As Habermas (1996) states, if the games are dependent on the knowledge levels of the players and the games are

formed as a result of the actions they plan within the scope of this information, who really has the information determines the winner (Foucault, 1978).

The third issue is that while a new order emerges from the management of chaos, this process is invisible to people. In this technology, which was invented for the management of chaos and invites all world societies to the game, people go after the unpredictable and exciting things. This means that actors who look at the same application and see different things because of their position will have different levels of knowledge. The casual player will constantly lose while chasing the sense of achievement in an environment of unpredictability and excitement. In this simulation of success, he will continue the game, experience virtual satisfaction, and reproduce the game without being aware of the fact that he is constantly losing.

KAYNAKÇA

- Abt, C. C. (1987). *Serious games*. University Press of America.
- Akbaba, S. (1999). A case study of and urban elementary principal dealing with unanticipated situation: Application of chaos theory . [Yayımlanmış doktora tezi. ABD: University of Cincinnati].<https://www.proquest.com/openview/4b19835a483bad54c950f1017736dc5a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Ball-Rokeach , S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3-21. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/009365027600300101>
- Barkow, J. H. (2006). Introduction: Sometimes the bus does wait . J. H. Barkow içinde, *Missing the revolution: Darwinism for social scientists* (s. 3-59). Oxford University Press. https://emilkirkegaard.dk/en/wp-content/uploads/Jerome_H._Barkow_Missing_the_Revolution_DarwiniBookos.org_.pdf
- Baudrillard, J. (1995). *Kötülüğün şeffaflığı*. (E. Abora, & I. Ergüden, Çev.) Ayrıntı Yayınları. <https://www.anarcho-copy.org/libre/jean-baudrillard-kotulugun-seffafliigi-asiri-fenomenler-uzerine-bir-deneme.pdf>
- Biçici, F. (2016). Kaos teorisi, determinizm ve yeni bilim paradigması sürecinde sosyal bilimler ve turizm araştırmaları açısından önemi. *Turizm Akademik Dergisi*, 3(1), 29-38. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/touraj/issue/24968/263494>
- Chomsky , N., & Herman, E. (2011). *Manufacturing consent the political economy of the mass media*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Commons , J. R. (1959). *Institutional economics*. The University of Winsconsin Press. <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.49015000887415&view=1up&seq=5>

- Couldry, N. (2014). A necessary disenchantment: Myth, agency and injustice in a digital world. *The Sociological Review*, 64(4), 880-897. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-954X.12158>
- Darwin, C. (1909). *Origins of species*. P F Collier & Son .
<https://rauterberg.employee.id.tue.nl/lecturenotes/DDM110%20CAS/Darwin-1859%20Origin%20of%20Species.pdf>
- Durkheim, E. (1960). *The division of labour in society*. (S George, Çev.) Macmillan.
<http://fs2.american.edu/dfagel/www/Class%20Readings/Durkheim/Division%20of%20Labor%20Final%20Version.pdf>
- Eagleton, T. (1999). *Ideology*. Routledge.
- Emanuel, K. (2011). Edward Norton Lorenz 1917-2008. National Academy of Sciences.
<http://www.nasonline.org/publications/biographical-memoirs/memoir-pdfs/lorenz-edward.pdf>
- enterprise.plus.shopify.com. (2023). Commerce trends 2023. enterprise.plus.shopify.com:
https://enterprise.plus.shopify.com/rs/932-KRM-548/images/Commerce_Trends_Report_2023_Shopify.pdf?_gl=1*4hq5eq*_ga*MjQ5NTUwMzAuMTY3ODI2OTE4OA..*_gid*MTU2NzYwMDU2MC4xNjc4MjY5MTg4*_fplc*STBZSU1qUmNIQnNTRnhVRTk0aWMwa0o4JTJGcnN1aGZ6ZGpyV3RjcIBNRFcwNUpKYWR2Zmx
- Ertürk, A. (2012). Kaos kuramı: Yönetim ve eğitimdeki yansımaları. *Kastamonu Education Journal*, 20(3), 849-868.
- Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and game mechanics: A key to quality in videogames*. OECD Expert Meeting on Videogames and Education. Santiago de Chile: OECD.
<https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf>
- Festinger, L. (1962). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford University Press.
- Foucault, M. (1978). *The history of sexuality*. (R. Hurley, Çev.) Pantheon Books.
<https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fullist/special/endsandbeginnings/foucaultrepressiveen278.pdf>
- Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.
- Fuchs, C. (2018). *Digital demagogue: Authoritarian capitalism in the age of Trump and Twitter*. Pluto Press.
- Fuchs, C. (2020). *Communication and capitalism: A critical theory*. Routledge.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 173-199. <https://web.asc.upenn.edu/gerbner/Asset.aspx?assetID=276>
- Giddens, A. (1996). *The consequences of modernity*. Polity Press. <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/The-Consequences-of-Modernity-by-Anthony-Giddens.pdf>
- Golding, P., & Murdock, G. (1997). *The political economy of the media* (C. 2). Elgar Cheltenham.
- Habermas, J. (1996). *İletişimsel eylem kuramı* (Cilt 1). (M. Tüzel, Çev.) Kabalıcı.

- Hammer, J., & Black, J. (2009). Games and (preparation for future) learning. *Educational Technology*, 29(2), 29-34. <https://www.jstor.org/stable/44429657>
- Hammerstein, P. (1988). What is evolutionary game theory? L. A. Dugatkin, & H. K. Reeve içinde, *Game theory and animal behavior* (s. 3-15). Oxford University Press.
- Hybel, A. R. (2010). *The power of ideology: From the Roman Empire to Al-Qaeda*. Routledge.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. <https://www.jstor.org/stable/2747854>
- Korman, G., & Klapper, M. (1978). Game theory's wartime connections and the study of industrial conflict. *ILR Review*, 32(1), 24-39. <https://doi.org/10.2307/2522416>
- Lasswell, H. (1948). The structure and function of communication in society. L. Bryson içinde, *The communication of ideas* (s. 37-52). Institute for Religious and Social Studies. http://sipa.jlu.edu.cn/_local/E/39/71/4CE63D3C04A10B5795F0108EBE6_A7BC17AA_34AAE.pdf
- Lazarsfeld, P. F., Berelson, B., & Gau, H. (1968). *The people's choice: How the voter makes up his mind in a presidential campaign*. Columbia University Press. <https://canvas.harvard.edu/files/download>
- Lukacs, G. (1972). *History and class consciousness: Studies in Marxist dialectics*. (R. Livingstone, Çev.) MIT Press. https://monoskop.org/images/3/3b/Lukacs_Georg_History_and_Class_Consciousness_Studies_in_Marxist_Dialectics.pdf
- Luo, S., Yang, H., & Meinel, C. (2015). Reward-based Intermittent Reinforcement in Gamification for E-learning. CSEDU 2015: Proceedings of the 7th International Conference on Computer Supported Education (s. 177-184). International Conference on Computer Supported Education. <https://www.scitepress.org/papers/2015/54022/54022.pdf>
- Ma, M., Oikonomou, A., & Jain, L. C. (2011). Origins of serious games. D. Djaouti, J. Alvarez, J.-P. Jessel, & O. Rampoux içinde, *Serious games and edutainment applications* (s. 25-43). Springer. https://www.researchgate.net/publication/273693305_Origins_of_Serious_Games
- Marx, K., & Engels, F. (2011). *The German ideology*. Martino Fine Books.
- Marshall, A. (1890). *Principles of economics*. Macmillan and Co. <https://eet.pixel-online.org/files/etranslation/original/Marshall,%20Principles%20of%20Economics.pdf>
- McChesney, R. W. (2004). *The problem of the media: US communication politics in the twenty-first century*. NYU Press.
- McChesney, R. W. (2008). *The political economy of media: Enduring issues, emerging dilemmas*. NYU Press.
- McChesney, R. W. (2013). *Digital disconnect: How capitalism is turning the Internet against democracy*. New Press.
- McEwen, J. (2021, Mayıs 2). What Einstein can teach us about machine learning. <https://towardsdatascience.com/what-einstein-can-teach-us-about-machine-learning-1661e26bef2c>

- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. The MIT Press.
<https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/understanding-media-mcluhan.pdf>
- Morrow, J. D. (1994). *Game theory for political scientists*. Princeton University Press.
<https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691034300/game-theory-for-political-scientists>
- Mosco, V. (1996). *The Political economy of communication: Rethinking and renewal*. SAGE.
- Mosco, V. (2005). *The digital sublime: Myth, power, and cyberspace*. MIT Press.
- Murdock, G., & Golding, P. (1973). For a political economy of mass communications. *Socialist Register*, 10. <https://socialistregister.com/index.php/srv/article/view/5355>
- Murdock, G., & Golding, P. (2016). Political economy and media production: A reply to Dwyer. *Media, Culture & Society*, 38(5), 763-769.
- Moulin, H. (1986). *Game theory for the social sciences*. New York University Press.
- Nash, J. (1951). Non-cooperative games. *The Annals of Mathematics*, 54(2), 286-295.
<https://www.jstor.org/stable/1969529>
- Newcomb, T. M. (1953). An approach to the study of communicative acts. *Psychological Review*, 60(6), 393-404. <https://doi.org/10.1037/h0063098>
- Nuđu, G., & Bođuan, S. P. (2009). *Roman board game pieces in Nothern Dobrudya*. PIECE S.N Journal VII, 2009, 7, 145 - 156.
https://www.academia.edu/6197621/Roman_Board_Game_Pieces_in_Dobroudja
- Oçak, Z. (2020). İletişim biliminin oluşumunda pozitivist epistemolojinin rolü. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*(36), 119-140. <https://doi.org/10.17829/turcom.842690>
- Oçak, Z. (2022). Yeni medya inovasyonu tarihin sonu mu? Yeni iletişim düzeni ve enformasyon toplumu. C. Deneçli içinde, *Dijital evrenin yeni iletişim kodlar II* (s. 1-37). Nobel Bilimsel Eserler.
- O'Donnell, C. (2014). Getting played: Gamification and the rise of algorithmic surveillance. *Surveillance, gaming and play*, 12(3), 349-359. <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/article/view/played>
- Öztürk, A. (1999). İletişim sistemleri ve iletişim teorisi. *Selçuk İletişim*, 1(1), 58-59.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/18999/200896>
- Parsons, T. (1965). *The social system*. The Free Press.
<https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/The-Social-System-by-Talcott-Parsons.pdf>
- Sağırođlu, Ş. B. (2020). Dijital okuryazarlık: Araçlar, metodolojiler, uygulamalar ve öneriler. H. İ. Ş. Sağırođlu içinde, *Dijital okuryazarlık ve ötesi* (s. 1-46). Nobel Akademik.
<https://acikkaynak.gim.org.tr/img/kitap.pdf>
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1964). *Mathematical theory of communication*. University of Illinois Press. https://pure.mpg.de/rest/items/item_2383164/component/file_2383163/content
- Smythe, D. W. (1977). Communications: Blindspot of western Marxism. *CTheory*, 1(3), 1-27.

- Stossel , S. (2014). *My age of anxiety fear, hope, dread, and the search for peace of mind*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Taslaman, C. (2008). *Kuantum teorisi, felsefe ve tanrı*. İstanbul Yayınevi.
<https://www.canertaslaman.com/wp-content/uploads/2020/06/kuantumfelsefevetanri.pdf>
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. Morrow. https://ia801301.us.archive.org/26/items/TheThirdWave-Toffler/The-Third-Wave_-_Toffler.pdf
- Trivedi, V. (2021). Emotional development through play. *Learning Curve*, 10, 88-90.
https://publications.azimpremjifoundation.org/2939/1/28_Emotional%20development%20through%20play.pdf
- World Economic Forum. (2022). Global risk report 17th Edition. World Economic Forum.
https://www3.weforum.org/docs/WEF_The_Global_Risks_Report_2022.pdf
- Westley, B. H., & MacLean, M. S. (1955). A conceptual model for communications research. *Audio Visual Communication Review*, 3(1), 3-12. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02713344>
- Wiener, N. (1975). *Emek, sibernetik ve toplum*. (İ. Keskin, Çev.) Özgün Yayınları.
- Wilson, D. S. (1998). Game theory and human behavior. L. A. Dugatkin, & H. K. Reeve içinde, *Game theory and animal behavior* (s. 261-281). Oxford University Press.
- Wittgenstein, L. (1986). *Philosophical investigations*. (G. Anscombe, Çev.) Basil Blackwell.
<https://static1.squarespace.com/static/54889e73e4b0a2c1f9891289/t/564b61a4e4b04eca59c4d232/1447780772744/Ludwig.Wittgenstein.-.Philosophical.Investigations.pdf>
- www.ludoscience.com. (2023). The new Alexandria simulation: A serious game of state and local politics. www.ludoscience.com:
<https://www.ludoscience.com/EN/ressources/bibliographie/776-The-New-Alexandria-Simulation-A-Serious-Game-of-State-and-Local-Politics.html>
- Xiong , M., & Xie, G. (2022). Evolutionary dynamics of division of labor games for underwater searching tasks. *symmetry*, 14(941), 1-13. <https://www.mdpi.com/2073-8994/14/5/941>
- Yılmaz, E. A. (2020). *Oyunların gücü adına! Oyunlaştırma bilimine giriş*. Epsilon Yayınları.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1255301>