

TEKNO-METALAŞAN VE “EMEĞE” DÖNÜŞEN OYUN

Filiz AYDOĞAN BOSCHELE¹

Özet

Yaşadığımız çağ, televizyonun yanında sesli ve görüntülü yeniden üretim donanımlarını, telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojilerini, kısaca dijital teknolojileri, dijital oyunları toplumsal yaşamımıza dâhil etmiştir. Bilgisayar internet gibi ortamları içinde barındıran dijital teknolojiler, enformasyonu olduğu kadar eğlenceyi, oyunu, kısaca kültür endüstrisini küresel olarak her yere yaymaktadır. Gerçekten de, XX. yüzyılın sonunda, kapitalist sistemin genişleyen parçası olarak, iletişim teknolojileri ulusötesileşme ve küreselleşme olarak nitelendirilen ekonomik ve kurumsal bir dönüşümden geçmekteydiler. Zaten küreselleşme kavramıyla birlikte duyulan “enformasyon devrimi”, ve “postmodernizm” gibi terimler bizim gündelik yaşamımızı şekillendiren medyadaki kablo, uydu, video, bilgisayar oyunları gibi hem teknolojik hem de yeni TV kanalları, kamusal televizyonculuğun ortadan kalkışı gibi kurumsal değişiklikleri algılamamıza yarayan ipuçlarıydı. XXI. yüzyıl ise bu yeni teknolojilerin icadı ve gelişimiyle temellenen yeni bir çağı, tekno-kapitalizm çağını ortaya çıkardı. Teknolojik yenilik ve buluşların, yaratıcılık ve enformasyonun birincil önemde olduğu günümüz tekno-kapitalizm çağında tüm serbest zaman etkinlikleri gittikçe metalaşmakta ve ev merkezli bir duruma gelmekte; enformasyon, bilgi, eğlence içeren oyunu da içine alan tüm teknolojik ürünler ise değişim değerinin kurallarıyla işlediği birer “tekno-meta” haline gelmektedir. Kültürlerin ortaya çıkışında en önemli öğelerden biri olan oyunun günümüzde metalaşarak, dijital ortamlarda “oyun emeği”ne dönüşmesini inceleyen bu yazı, öncelikle teknolojinin birincil önemde olduğu tekno-kapitalizm çağına ve tekno-kapitalizm çağında oyunun geçirdiği dönüşümü niteleyen tekno-meta kavramına değinecektir. Daha sonra, bir tekno-meta olarak oyunun değişen anlamını ve oyun emeğine dönüşmesini, eleştirel ve kuramsal bir perspektifle tartışacaktır.

Anahtar Sözcükler: Tekno-Meta, Oyun, Oyun Emeği.

GAMES TRANSFORMING INTO TECHNO-COMMODITY AND “LABOUR”

Abstract

The age we live in has integrated voice and video reproduction equipments, telecommunication and computer technology, shortly digital technology and digital games, into our social life. Digital technologies, including computers and the internet, spread information as well as entertainment, games, and culture industry globally everywhere. The terms information revolution and post-modernism which came into our lives with globalization are the clues to help us develop an understanding on the institutional changes such as cable, satellite, video, computer games, the disappearance of public TV. XXIst century, a new age based on the invention and development of these new

1.Prof. Dr., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, filiz30@yahoo.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7628-6151>

technologies, revealed the era of techno-capitalism. In other words, we are living in an age of techno-capitalism based on the invention and development of new technologies. In the era of techno-capitalism, where technological innovation and inventions, creativity and information are of primary importance, all leisure-time activities are becoming more and more commoditized and home-based; all technological products, including information and entertainment, are becoming "techno-commodities" which works with exchange value rules. This study, which examines how commoditization transforms into "game labor" in commodities in the digital environment today will touch primarily on the concept of techno-meta. Then, it will discuss the changing meaning of the game as a techno-meta and its transformation into game labor, with a critical and theoretical perspective.

Key words: Techno-Meta, Game, Game Labour

Giriş

Demiryolları, buharlı gemiler, otomobil ve uçağın icadıyla başlayan ulaşım teknolojisindeki gelişmeler, günümüzde telekomünikasyon maliyetlerindeki düşüşe imkân sağlayan mikroçipler, uydu antenleri, fiber-optik teknoloji ve internetle devam etmektedir. Gerçekten de, bilgi ve iletişim teknolojileri günümüz toplumlarında baş döndürücü bir şekilde gelişim göstermekte, bilgiye erişim kolaylaşmakta, kişilerarası iletişim ve kitle iletişimi daha rahat bir şekilde sağlanmaktadır. Günümüzde etkisini giderek arttıran kitle iletişim araçları bilgisayar-internet sistemleriyle bütünleşmektedir. Bilindiği gibi, kitle iletişim araçlarının bilgisayar ve internet tabanlı bir hal almasıyla birlikte bu teknolojilere "yeni" sıfatı verilmiş ve yeni iletişim teknolojileri ile birey edilgen durumdan etken duruma geçme imkânı bulmuştur. Pek çok medya kuramcısının sınırlı ve kısıtlayıcı bir iletişim biçimi olarak niteledikleri geleneksel medya karşısında, bireye daha aktif olma vaadi sunan yeni medya ortamları günümüzde giderek daha yaygın hale gelmektedir. Açık, ağ tabanlı, sınırsız, etkileşimli ve merkezlesmiş bir yapıya sahip olan yeni medya; birbirinden farklı ve etkileşimli ortamları bir araya getirme özelliğine sahiptir. Kimi zaman çoklu ortam (multimedia) olarak da adlandırılan yeni medya, internet, sayısal televizyon, VCD, DVD, GSM, WAP, GPRS, CD, etkileşimli CD, çift katmanlı DVD, Blu-Ray teknolojisi, mobil sistemler ve benzeri sayısal teknolojilerin tümüne verilen genel bir addır. İnternet teknolojisi ise yeni medyayı biçimlendiren en önemli unsurdur. Elbette, internet teknolojisinin gelişmesine neden olan pek çok etken bulunmaktadır.

Hatırlanacağı gibi, XX. yüzyılın sonunda, kapitalist sistemin genişleyen parçası olarak, iletişim teknolojileri ulusötesileşme ve küreselleşme olarak nitelendirilen ekonomik ve kurumsal bir dönüşümden geçmekteydiler. Zaten küreselleşme kavramıyla birlikte duyulan "enformasyon devrimi" ya da "postmodern medya" gibi terimler aslında bizim gündelik yaşamımızdaki değişiklikleri, medyadaki hem teknolojik(kablo, uydu, video, bilgisayar oyunları) hem de kurumsal değişiklikleri (yeni TV kanalları, kamusal televizyonculuğun ortadan kalkışı gibi) algılamamız için ipuçlarıydı (Ang, 2006, s. 120).

Üstelik bu yeni teknolojiler ve bu teknolojilerin getirdiği anlayış aynı zamanda sermaye ve teknoloji, bilgi ve eğlence sanayilerinin bir arada bulunduğu bir enfo-eğlence

tarzını toplumsal yaşamlarımıza dâhil ediyordu. “Enfo-eğlence” terimi, çağdaş toplumların örgütlenmesinde bilgi ve eğlence sektörlerinin bir arada hareket etmesi anlamına gelmektedir ve bu tanıma uygun olarak, XIX. yüzyılın son çeyreğinden başlayarak oyun giderek daha ciddi duruma gelirken, ciddi etkinlikler de oyun durumuna gelmiş, sporda bile kurallar kesinleşmiştir. Profesyonel oyuncu amatör oyuncunun kendiliğindenliğini ve umursamazlığını yitirmiştir. Spordaki kurallar, tıpkı ticari rekabette olduğu gibi, kurnazlıkla bir başkasını geçmenin önerildiği kısıtlayıcı kurallar haline gelmiştir. Ticaretin spora bu biçimde yansımaya ek olarak, günümüzde sanayi alanında yer alan şirketler de bu türden spor ruhunu kendi alanlarına dâhil etmiştir. Bu girişimin gerçek amacı ise şirketlerin üretimlerini başka deyişle, karlarını arttırabilmektir. Bu da sporu ve oyunu bir kazanç unsuru haline getirmekte ve metalaştırmaktadır (Aydoğan, 2000, s. 235-239).

Öte yandan, günümüzde herkes için daha fazla serbest zaman sağlayan bu yeni teknolojik gelişmeler sayesinde oyunu da içine alan serbest zaman etkinlikleri gittikçe ev merkezli bir duruma gelmekte, bu durum televizyonun yanında sesli ve görüntülü yeniden üretim donanımlarını, telekomünikasyon ve bilgisayar teknolojilerini, kısaca dijital teknolojileri, dijital oyunları toplumsal yaşamımıza dâhil etmektedir. Başka deyişle, artık, bilgisayar, internet gibi ortamları içinde barındıran dijital teknolojiler, enformasyonu olduğu kadar eğlenceyi, oyunu, kültür endüstrisini de küresel olarak her yere yaymaktadır. Bu durumu değerlendiren pek çok yazar ise yaşadığımız çağı teknolojik yenilik ve buluşların, yaratıcılık ve enformasyonun birincil önemde olduğu “teknokapitalizm çağı” olarak adlandırmaktadır. Oyunun, teknolojinin ve serbest zamanın metalaştığı teknokapitalizm çağını açıklayarak başlayan bu yazı, teknokapitalizm çağında bir serbest zaman etkinliği olan oyunun yaşadığı dönüşümü eleştirel ve ekonomi politik bir perspektifle ele alacak betimsel bir çalışmadır. Bu nedenle, çalışmada öncelikle, teknolojinin birincil önemde olduğu teknokapitalizm çağına ve teknokapitalizm çağında oyunun geçirdiği dönüşümü niteleyen tekno-meta kavramına değinilecektir. Daha sonra, günümüzde yeni iletişim teknolojileri nedeniyle bir tekno-metaya dönüşerek bir kitle serbest zamanı etkinliği haline gelen oyunun değişen anlamı ve oyun emeğine dönüşmesini, eleştirel bir perspektifle tartışılacaktır.

Yeni İletişim Teknolojileri’nden Tekno-Kapitalizme

Yapmak, üretmek gibi anlamları bulunan Antik Yunanca tekhne kelimesine yine Antik Yunanca logos kelimesinin eklenmesiyle oluşan teknoloji kelimesi, bir şeyi üretmenin yapmanın toplumsallaşmış bilgisi anlamına gelir. Öyleyse, teknik ile teknoloji arasındaki fark, üretim bilgisinin toplumsallaşması anlamına gelmesinden kaynaklanmaktadır. Toplumsal süreçler içinde var olan teknoloji, mülkiyet (patent, lisans, know how vb. araçlarla) ve eşitsizlik (teknolojik olarak geri ülkeler, düşük ar-ge oranları, teknoloji transferi vb. kavramlarla) konularını da içinde barındırır. Bu nedenle, teknoloji tam anlamıyla sosyolojik bir konudur ve gene bu nedenle tüm sosyolojik analizlerde önemli bir yer tutar. Üstelik günümüzde pek çok sosyal değişim ve dönüşümün arkasında iletişim teknolojilerinin bulunduğu yönündeki yaygın kabul gören görüşler göz önüne alındığında, iletişim teknolojilerinin mülkiyet, eşitsizlik ve egemenlik gibi temel toplumsal süreçler içinde değerlendirilmesi gereği özel bir önem kazanmaktadır. Bu nedenle, toplumsal olarak çeşitli düzeylerde kutsanan iletişim teknolojilerine ve

bu teknolojilerin ürettiklerine ilişkin tüm mitleri ortadan kaldıracabilecek bir ekonomi politik yaklaşım, iletişim teknolojilerinin doğru kavranabilmesinin bir ön koşuludur (Atabek, 2005, s. 56-90). Gerçekten de Teknopoli adlı kitabında teknoloji olgusunu eleştirel bir düzlemde inceleyen Neil Postman, teknolojinin gerçekliği, fakirle zengin arasındaki ilişkiyi, mutluluk anlayışını, siyasi düşünceyi nasıl değiştirdiğinin incelenmesi gerektiğini belirtmektedir. Teknolojinin işleyişinin kontrolüne sahip olanlar, bundan yoksun olanlar karşısında her zaman egemendirler. Her yeni teknoloji ortaya çıktığında, geleneksel bilgi tekelleriyle rekabete girer ve kendisi yeni bir bilgi tekeli haline gelir. Başka deyişle, kazananlar ve kaybedenler her zaman vardır. Trajik olan ise, kaybedenlerin de kazananları alkışlaması ve desteklemesidir. Yani kaybedenler yeni teknolojileri hep coşkuyla karşılarlar. Yeni teknolojilerin yaşamlarını daha verimli hale getirdikleri konusunda iyimserdirler. Oysa buradaki verimliliğin iyi ölçülmesi gerekir. Başka deyişle, verimli olmanın bedelini de gene sıradan insan ödemektedir (Postman, 2006, s. 30).

Kirshan Kumar (1995, s.10), günümüzde yaşadığımız teknolojik devrim sürecini şöyle değerlendirmektedir: "İçinde yaşadığımız teknolojik devrim sürecini diğerlerinden ayıran, enformasyonun hammadde olması ve bu hammaddenin işlenmesi sonucunda ortaya çıkan ürünün ise yeni bir enformasyon olmasıdır. Söz konusu olan, bir önceki teknolojik devrimlerde olduğu gibi teknolojiye dayalı bir enformasyon değil, enformasyon üzerine çalışan teknolojilerin merkezde olmasıdır" diye belirtmektedir.

Bu anlamda enformasyon, toplumsal anlamda değer kazanmakta; tüm güç ilişkileri kişi, grup ya da toplumun elindeki enformasyona göre yeniden belirlenmektedir. Bu gelişmeler, enformasyon toplumunda yaşayan bireyin gerçeklik algısını da değiştirmektedir. Gerçekten de, yeni iletişim teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan küresel enformasyon ağı ile birlikte, mekân kavramı değişmiş, sibernetik mekan kavramı ortaya çıkmıştır. Paul Virilio'nun da belirttiği gibi, bu siber mekânda artık teknoloji insanları fiziksel uzaklıklar ya da zamansal uzaklıklar bakımından ayırmamaktadır (Virilio, 2000, s. 9). Bauman, bu yeni durumun yani zamansal/mekânsal mesafelerin teknoloji vasıtasıyla sıfırlanmasının, insanlık durumunu homojenleştirmekten çok kutuplaştırdığını belirtmektedir (Bauman, 2006, s. 26).

Günümüzde ulaşım ve iletişim teknolojilerinin gelişimi sayesinde mekân insan bedeninin doğal kısıtlamalarından kurtarılmıştır. Bu tekniklerin yarattığı mekan, siber-mekan "doğal değildir, inşa edilmiştir, hardware dolayımıdır". Gene bu yeni iletişim teknolojileriyle birlikte, enformasyon, günümüzde taşıyıcılarından bağımsız olarak yüzmektedir. Bu teknolojinin yarattığı sibermekan konusunda ileri sürülen özgürlük fikri, reel dünyanın ötesinde ve üzerinde bir yer olarak kalmaktadır. Sibermekanda benlik, fiziksel beden sınırlarından kurtulacağı bir bölge gibi algılanmaktadır. Ama Z. Bauman bu durumun tam tersini düşünmektedir: "Sibermekanda bedenlerin önemi yoktur, ama bedenlerin hayatında sibermekanın kesin ve vazgeçilmez bir önemi vardır" (Bauman, 2006, s. 28).

Bauman'dan farklı düşünen Castells yeni iletişim teknolojilerinin bireysel iletişimi geliştirdiğini, kitleyi heterojenleştirdiğini, geleneksel medya örgütlenmelerinin biçim değiştirdiğini öne sürmektedir. Castells'e göre, yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı gerçek sanallık kültürü, zaman ve mekân algısını da dönüştürmüştür. Yeni iletişim

teknolojileri biyolojik zaman ya da saat zamanı sınırlamasını ortadan kaldırarak, zaman dışı zamanı yaratırlar. Bu durum, bir yandan küresel medya gruplarının yerel piyasalara erişmesini sağlar, bir yandan da insanlara uzaktakilerle etkileşim sağlama olanağını verir. Bu sanal gerçeklikten farklı olan gerçek sanallıkta, medya gerçek deneyimlerin yerini almaz, gerçek deneyimlerin kendisi durumuna gelir. Mc Luhan'ın araç mesajdır yorumunu değiştiren Castells, iletinin aracının kendisi olduğunu söyler. Buna örnek olarak MTV'yi ele alan Castells, çokuluslu şirketlerin gençlik müziği gibi belli iletileri aldığını ve bu iletileri MTV içinde şekillendirdiğini ve MTV müziğinin günümüzdeki gençlerin müzik deneyimi haline geldiğini anlatır (Laughley, 2010, s. 110).

Tekno-Kapitalizm ve Tekno-Meta Olarak Oyun

Teknoloji ile kapitalizm arasındaki ilişki oldukça eskidir ve çağlardan beri “teknoloji” ile “kapitalizm” terimleri Sosyal Bilimler’de de birlikte en çok kullanılan terimler arasındadır. Tekno-kapitalizm yeni teknolojilerin icadı ve gelişimiyle temellenen yeni tür bir piyasa kapitalizmine verilen isimdir. Suarez-Villa, Teknokapitalizmin Yükselişi başlıklı makalesinde teknokapitalizmi, toplumun yeniden üretiminde sermaye yerine bilginin geçtiği toplumlar olarak niteler. Suarez-Villa’ya göre, piyasa kapitalizmine dayalı toplumlarda emek ve sermaye maddi kaynaklarken, tekno-kapitalizm döneminde bunlar ikinci plana geçmiş, yerlerini yaratıcılık ve bilgi gibi soyut kaynaklara bırakmıştır (Suarez-Villa, 2001, s. 4). Tekno-kapitalizm sınırları ve boyutları pek de belli olmayan bir dünyada gittikçe gelişen ve yaygınlaşan bir kavramdır. Tekno-kapitalizm teknolojik buluş ve yeniliklere dayanan piyasa kapitalizminin bir evresidir. Yaratıcılık ve bilgi gibi soyut şeyler, tekno-kapitalizmin özünü oluşturur. Nasıl fabrika emeği ve sermaye sanayi kapitalizmini niteleyen somut varlıklarsa, yaratıcılık ve bilgi de tekno-kapitalizminin somut hamedelerdir. Bilindiği gibi, sanayi kapitalizmi boyunca, en büyük değer fabrika üretimi, emek ve yüksek miktarda üretimden elde edilmiştir. Ancak, tekno-kapitalist dönemde bu kaynaklar ikincil önemde kalmıştır. Bunun yerine daha çok soyut kaynaklar önemli hale gelmiştir. Bu duruma uygun olarak, tekno-kapitalizm çağında yeni ekonomik etkinlikler tekno-kapitalizmin temsilcileri olarak ortaya çıkmıştır. Bio-teknoloji, nano-teknoloji, bio-enformatik, software design, sentetik bio-enerji, moleküler programlama, biorobotik gibi kavramlar, XX. yüzyılın elektronik aerospace gibi yeniliklerinin yerini almıştır. Araştırmaların marjinal sayıldığı, üretimin en üst düzeyde olduğu sanayi kapitalizmi çağında sanayi kapitalizminin eski tip sanayileri, örgüt ve firmaları, sürekli devam eden buluşlar ve yenilikler çağından etkilenmiştir. Artık tekno-kapitalist çağın örgüt ve firmaları, araştırma ve buluşların peşindedir (URL-1, 2018).

Daha 1992’de yazdığı kitabında, yaşadığımız çağı kapitalizmin bilgi, enformasyon, bilgisayarlaşma ve otomasyonla işbirliğine girdiği, tekno-kapitalizm çağı olarak adlandıran Douglas Kellner’a göre, tekno-kapitalizm çağında, teknoloji can alıcı bir önem taşımaktadır. Kellner ister sanayi sonrası ister postmodern adına ne dersek diyelim, yaşadığımız toplumların hala meta üretimi ve sermaye birikimine dayandığını ve kültürel, sosyal ve politik olduğu kadar üretim, dağıtım ve tüketime de egemen olan kapitalist buyruklarca yönetildiğini belirtir. Ve önceki eleştirel kuramcıların toplumsal kuramlarına, post-kapitalist kuramlara alternatif olarak, tekno-kapitalizm kavramını önerir. Post-modern ve sanayi sonrası toplumların yeni bir safhası olarak gördüğü

teknolojik kapitalizmi, eleştirel kuram açısından değerlendiren Kellner, eleştirel teorinin de günümüzün gelişmelerine kendisini uyarlaması gerektiğini savunur. Kellner'a göre, günümüzde teknoloji sayesinde, üretim küreselleşmiş, teknolojik buluşlar iletişimi hızlandırmış, bu durum maliyetleri düşürmüştür. Yeni iletişim teknolojileri, küresel montaj hatlarını yaratmış, küresel sermaye de devletlerin yapabileceğinden daha fazlasını yaparak, işgücünün dünyanın her yerine gidebilen ucuz ve bol olduğu yeni bir kapitalist düzen yaratmıştır. Sermayenin gelişen teknoloji sayesinde bilgi ve eğlenceyi bir arada kitlelere sunduğu bu tekno-kapitalizm düzeninde, bilgisayarlaşma, dijitalleşme ile teknoloji, küresel çapta bir önem kazanmıştır. Bu yeni kapitalizm oluşumunda teknoloji, otomasyon, enformasyon üretim süreçlerinde çok önemli rol oynamaktadır. Kellner, tekno-kapitalizmi, teknoloji ve kapitalist ilişkilerin yeni bir sentezi olarak, yeni tekno-metaların ve tekno-kültürlerin üretimi ile nitelendirilen bir kavram olarak adlandırır.

Gerçekten de, 1980'lerden itibaren bilgi, enformasyon, eğitim, eğlence metalaşmaya başlayarak, kapitalist kâr ve denetime tabii olmuştur. Bu durum, bilgisayar enformasyon hizmetlerinin enformasyon kaynağı olarak kütüphanelerle yer değiştirmesi, eğitimin bilgisayardan parayla satın alınabilen programlarla metalaşması ve paralı televizyonların "bedava" televizyonlarla yer değiştirmesinde karşımıza çıkmıştır. Başka deyişle, bilgisayardaki bilgi, kütüphaneyle yer değiştirmiş, bilgi ve enformasyon metalaşarak, bilgisayar programlarının denetimine girmiştir. Kellner bu bağlamda enformasyonu, bilgiyi ve eğlenceyi içeren tüm teknolojik ürünlerin değişim değerinin kurallarıyla işlediği "tekn-meta"ya dönüştüğünü belirtmektedir. Bu tekno-metaların hemen hepsi zaten piyasanın egemenlerinin denetimindedir. Bu nedenle tekno-kapitalizm, sermayenin toplumsal ve bireysel yaşamdaki hegemonyasını arttırmaya yaramıştır (Kellner, 1992, s. 187). Kellner'ın bu yaklaşımından hareketle, bu yazıda, oyun bir tekno-meta olarak değerlendirilmektedir.

Günümüzde kapitalizme ait yapılar dijitalleşmekte, maddi niteliği ise dosya klasörlerinden elektronik birimlere doğru kaymaktadır. Bu gelişmelerden payını alan ve teknoloji ile işbirliğine giren oyun, dijital ortamlara taşınmakta ve çok büyük bir serbest zaman sanayinin parçası olarak eğlenceyi, dinlenceyi satmak üzere yeniden yaratmaktadır. Başka deyişle, günümüzde çok fazla para, oyun sanayini de içine alan serbest zaman sanayilerine harcanmaktadır. Üstelik oyun oynamayı da içine alacak biçimde serbest zaman etkinliklerini evde toplayan televizyon, radyo, sinema gibi araçları bir araya getiren yeni medya sayesinde oyun ve eğlence ucuza ve hiçbir çaba göstermeye gerek kalmadan alınmaya başlamıştır. Livingstone'un da belirttiği gibi gündelik yaşamlarımız medya ve yeni iletişim teknolojileri olmadan düşünülemez ve artık ev, bir muti-medya kültürünün taşıyıcısı durumuna gelmiştir (Livingstone, 2002, s. 285).

Buna benzer bir biçimde, yeni medya teknolojileri sayesinde oyun da tıpkı sanat, spor, gezi olanakları gibi bir deneyim olmaktan çıkarak, evde oturarak yapılan etkinlikler haline gelmiştir. Bunun için milyonlarca dolar ciroya sahip oyun endüstrisi, oyun için gerekli yer, donanım, giysi ve etkinlikleri de kendi istediği biçimde düzenleyerek, oyunu insanların, çocukların piyasada belli bir fiyata bulabilecekleri bir tekno-meta haline getirmiştir. Bu nedenle, günümüzde oyun deneyimi hem metalaşmış hem de homojenleşmiştir.

Oyun içi satış gelirleri ve interaktif medya sektörü konusunda yapılan bir araştırmaya göre, dijital oyun satışlarından 2016 yılında 94 milyar dolar gelir elde edilmiştir. 2017 yılında ise 104,6 milyar dolar gelirin üzerine çıkılması hedeflenmiştir. Bu rakamlar içinde dijital oyunlar, 49 milyar dolar gibi önemli bir payı oluştururken, oyuncu sayısı ise 2,9 milyardır. Bu rakamların oluşmasında, en büyük etkenin, akıllı telefon satışları olduğu belirtilmektedir (<https://www.cnnturk.com/teknoloji/oyun-endustrisi-200-milyar-dolari-hedefliyor>).

Konuya Türkiye açısından bakıldığında, Interpress tarafından yapılan araştırmaya göre, Türkiye’de 46 milyon internet kullanıcısının bulunduğu, bunların 30 milyonunun, başta mobil olmak üzere bilgisayar ve konsol oyunlarını oynadığı ortaya konulmuştur. Türkiye’de 30 milyondan fazla video oyunu oynayan insanın bulunduğunu gösteren araştırma, Türkiye oyun sektörü büyüklüğünün, 775 milyar dolar gibi devasa bir değere ulaştığını da ortaya çıkarmıştır. Gene araştırmaya göre, 31,2 milyon oyuncunun toplamda 40 milyon saatten fazla oyun oynadığı ülkemizde, hasılatın yüzde 42,5’i yani 332,5 milyar doları mobil oyunlardan, geri kalan yüzde 57,5’i yani 432,5 milyar doları ise bilgisayar ve oyun konsollarından oynanan oyunlardan elde edildiği belirtilmiştir. Ülkemizde yirmi binden fazla internet kafenin bulunduğu da altının çizildiği araştırmada, bu mekânları aylık 7,5 milyon oyuncunun ziyaret ettiği, oyun oynama süresi olarak Polonya ve Rusya’nın ardından ülkemizin üçüncü sıraya yerleştiği, çevrimiçi oyunlara katılımında ise 11. sırada yer aldığı ve gelir bakımından 16. sıraya yerleştiği de saptanmıştır (Kurt, 2017).

Oyun-Emeği Olarak Oyun

Bir etkinlik biçimi olarak serbest zaman, oyun ya da dinlenme biçiminde ortaya çıkmaktadır. Örneğin, insanı sıradan zaman, mekan ve kurallardan ayıran oyun, bireyin gizli kalmış yönlerini geliştirmesine ve ifade etmesine yardım eder. Günlük yaşama özgü gereklilik, zorunluluk ve görev alanının dışında yer alan oyun da, tıpkı serbest zaman gibi çalışma zamanından ve duygusundan arta kalan bir şey değil, yaşama sanatında bireyin yeteneklerini geliştiren bir alandır. Oyun, toplumsal kişiliğinin her şeyi kapsayan taleplerinden kurtulmak isteyen kişiye bireyselliğini gerçekleştirebileceği bir yer açmaktadır (Reisman, 1969, s. 266). Oyun konusunu inceleyen bir başka düşünür olan Schiller’e göre, modern toplumda birey, bütünden kopmuştur. Mantık ve duygusallık arasındaki çatışmada uygarlık duygusallığı ussallaştırırken, aynı zamanda onu mantığa bağımlı duruma getirmiştir. İnsan yaşamında bu iki güdünün uzlaştırılması için üçüncü bir güdüye gerek duyulur; bu da insanı güzelliğe ve özgürlüğe kavuşturacak olan oyun güdüsüdür. Schiller, estetikteki güzelliğin özgürlüğe yol açması nedeniyle, siyasal sorunların çözümüne gidilirken bile oyun alanından geçilmesi gerektiğini belirtir, çünkü insan ancak iç ve dış baskılardan özgür olduğu zaman özgür olur; bu durumda özgürlük, yerleşik gerçeklikten kurtulma özgürlüğü olur. “İnsan ancak gerçek ciddiyetini yitirdiği ve ihtiyaç hafiflediği zaman özgür olur... Gerçekten insancıl bir uygarlıkta insan yaşamı, çalışmak yerine eğlenmek olacak ve insan ihtiyaç yerine gösteriş içinde yaşayacaktır”. Gereksinmenin yerini bolluğun almasıyla, acı veren iş ve baskılar ortadan kalkacak, oyun özgürlüğüne kavuşacaktır. Bu özgürlükle birlikte, doğa tahakkümden, birey kendisini çalışma aracı durumuna getiren üretim ilişkilerinden kurtulacaktır. “Düzen ancak bireylerin özgür doygunluğu üzerine kurulduğu ve bu doygun-

lukla sürdürüldüğü takdirde özgürlük olur" (Reisman, 1969, s. 214-216). Bu nedenle, insanlıktan çıkarıcı mekanik ve tekdüze çalışma dünyası, özgürlüğün bulunmadığı bir dünyadır. Böyle bir yaşamda, oyun çalışmayı ve çalışmadan serbest zamana taşan baskıcı nitelikleri ortadan kaldırması nedeniyle, üretici ve yararlıdır (Reisman, 1969, s. 223).

Tanımına bakıldığında oyun; zorunlu olmayan, ekonomik bir zorlama amacıyla değil, kendi başına bir amaç olarak girilen okuma, hobiler, spor, dinlenme gibi serbest zaman etkinliklerinden biridir. İnsanı sıradan zaman, mekân ve kurallardan ayıran oyun, bireyin gizli kalmış yönlerini geliştirmesine ve ifade etmesine yardım eder. Günlük yaşama özgü gereklilik, zorunluluk ve görev alanının dışında yer alan oyun, yaşama sanatında bireyin yeteneklerini geliştiren bir alandır (Reisman, 1969, s. 266). Oyun olgusunu ruhçözümleme açısından inceleyen Freud da oyunu, zorunluluk alanının dışında kalan bir kavram olarak nitelemiştir. Freud'a göre, bilinç alanında gerçeklik ilkesinin denetimine girmeyen tek alan, çocuk oyunlarının da kaynağını temsil eden ve insanın daha sonraki yaşamında sanat düzeyinde ortaya çıkan imgelem yetisidir. Başka deyişle, oyun ve imgelem, gerçeklik ilkesinin özgürlük ve mutluluk üzerine koyduğu sınırlamaları kabul etmez; her ikisi de var olandan daha iyisini isteyebilmeyi unutturmaması, daima hatırlatması nedeniyle eleştirel bir yapı taşır (Marcuse, 1968, s. 169).

Kültürün oyundan doğduğunu ileri süren kültür tarihçisi Johan Huizinga'ya göre "*kültür, başlangıçtan itibaren oynanan şeydir*". İlkel topluluklarda avlanma gibi zorunlu gereksinmelerin karşılanmasına yönelik etkinlikler oyun biçiminde yapılmıştır. Bu topluluklarda oyun, yaşamın ve dünyanın yorumlanması biçiminde yer almaktadır. Bu nedenle kültür, oyun ortamında gelişmiştir. Tapınma, şiir, müzik, dans, bilim, ilkel dönemlerde hep birer oyun olarak yer almıştır (Huizinga, 1995, s. 68 ve 86-88). Huizinga'ya göre, XIX. Yüzyılın son çeyreğinden başlayarak oyun giderek daha ciddi duruma gelirken, ciddi etkinlikler de oyun durumuna gelmiştir.

Harold Wilensky de, sanayi devrimiyle birlikte emek ile serbest zaman arasında meydana gelen kopmaya karşın, bugün modern toplumun her ikisini birbirleriyle kaynaştırmaya; çalışmayı oyuna, oyunu da çalışmaya dönüştürmeye çalıştığını belirtmiştir. Beyaz yakalılar arasında kahve molaları, büyük işadamları ve profesyoneller arasında öğle yemekleri, gece vardiyasında çalışanlar arasında kâğıt oyunları, çalışma dışı zamanlarda "do-it yourself" olanakları, başka işlerde çalışma, satış görevlilerinin müşterilerle golf oynaması gibi şeyler çalışmayla çalışma olmayan arasındaki boşluğu bulanıklaştıran, kapatan şeylerdir (Wilensky, 1960, s. 546).

Yukarıda da görüldüğü gibi, hem Huizinga hem de Freud oyunu ciddi etkinliklerin dışında, yaşamın yalnızca pazar günlerine ait bir dinlenme ögesi olarak değerlendirmekte ve bu nedenle oyun olan etkinliklerle ciddi etkinlikler arasında bir fark olduğu görüşündedirler. Ancak tekno-kapitalizm çağında, yeni medya teknolojileri kamusal alan ve özel alan, çalışma ve serbest zaman arasındaki ilişkileri bulanıklaştırmıştır. Yani günümüzde oyun da (fantazya), ciddi olanla (reel yaşam/gerçeklik) iç içe yaşanmaktadır.

Oysa modernleşme sürecinin başlangıcında insanların özel alanları ve kamusal alanları arasındaki sınır belirgindi. Aile ve ev ortamları özel alanları, evdışı ortamlar ise kamusal alan olarak tanımlanmıştı. Bu dönemde ortaya çıkan kitle iletişim araçları

da özel ve kamusal alan/oyun ve ciddi olan arasındaki ayrımın pekişmesine katkıda bulunmuştur. Ancak tekno-kapitalizm çağında yaşamımıza giren dijital teknolojilerle birlikte, özel ve kamusal alanın ayrım sınırında bir karışıklık dikkati çekmektedir. Artık internetin sağladığı olanaklarla birçok meslekte çalışan insan, iş yerini eve taşımaya başlamış, böylece modern öncesi dönemlerdekine benzer biçimde evin, yani özel alanın yeniden işlik olarak kullanılması söz konusu olmaya başlamıştır. İnternet ortamında geliştirilen sosyal medya ise insanlara zamansal ve uzamsal alanları ve sınırları geçersizleştirircesine oyun oynama ya da oyun zamanı olanağı sağlamış bulunmaktadır.

Artık hem modern insandan çalışma zamanında eğlenmesi, eğlenme zamanını da üretken geçirmesi beklenmektedir. Günümüzde oyunun bir tekno-meta durumuna gelmesi ve internet şirketlerinin kullanıcıların oyun emeğini rahatça sömürebilmesi, bu durumdan kâr edebilmesi ve kârını biriktirebilmesi, dijital ortamlarda emeğin oyun gibi hissedilmesinin sonucundadır. Oyun metalaşmıştır ve ne yazık ki sermayenin sömürmediği serbest zaman kalmamıştır (Fuchs, 2015, s. 188-191). Çünkü yeni medya ağlarında kullanıcılar, bu ağları en çok eğlence amaçlı olarak ve boş zamanlarında kullanırlar. Oyunun da içinde olduğu, serbest zamanlarında pek çok çevrimiçi ağ için yorumlar yaparak, profillerini yenileyerek, bir şeyler alıp satarak, oyun oynayarak hiç fark etmeden çalışmaya devam ederler. Burada geçirdikleri vakit ve ürettikleri bedava içerik ile Fuchs'un "oyun emeği" dediği, ödenmemiş emek üretirler (Netchitailova, 2017, s. 6).

Başka deyişle, günümüzde oyun da sosyal medya şirketlerinin sermaye birikiminde emek yönünün bir aracı durumuna gelmiştir. C. Fuchs, Dijital Emek ve Karl Marx adlı kitabında, Kücklich'den ödünç aldığı oyun-emeği kavramını dijital oyunların emeği nasıl sömürdüğüne dikkat çekmek üzere kullanır. Fuchs'a göre, çalışma ve serbest zaman arasındaki ayrımın çöküşü, bu sömürünün ana kaynağıdır. Günümüzde çalışma oyun özelliğine bürünürken, serbest zaman ve eğlence zamanı da çalışmaya benzemeye başlamıştır. İşte burada yeni medya teknolojileri kullanıcılarının emeğini sömürmekte, kâr elde etmekte ve kârı biriktirmektedir. Başka deyişle, "kapitalizm, emek ve oyunu yıkıcı bir diyalektikle birbirine bağlamıştır" (Fuchs, 2105, s. 191).

Hardt ve Negri'ye göre ise bireylerin yeni medyada gerçekleştirdikleri internet etkinlikleri duygulanımsal emek yoluyla kapitalistler tarafından kâra dönüştürülür. Yeni medyadaki oyuncuları da içine alacak biçimde kullanıcılar, bu yeni trendin parçası olma yoluyla emeğin, kolektif öznelliklerini, sosyalliğini ve toplumun kendisini üreten emek pratiklerini ortaya çıkarma anlamında duygulanımsal emeğin bir parçasıdır. Bu türden emek, insan etkileşimi ve iletişiminin anlarına gömülmüştür ve bu emeğin ürünleri, rahatlama duygusu, bağlanmışlık duygusu ya da cemaat duygusu yaratan elle tutulamayan bir emektir. "Bu emek, duygulanımların yaratılmasına ve manipülasyonun bulunduğu insani bir temas üzerine kurulmuştur". Duygulanımsal emek, serbest zaman boyunca ortaya çıkar ve bu bakımdan değerlendirildiğinde insanlar bütün gün çalışmış olurlar. Böylelikle, çalışmanın daha çok bilgi üretimiyle yer değiştirdiği, sürekli fikirlerin üretildiği, üretimin sık sık çalışma zamanının dışına taşıdığı tekno kapitalizm çağında ne yazık ki serbest zamanlar da bu biçimde sömürülmektedir (aktaran Netchitailova, 2017, s. 6). Başka deyişle, dijital ağlar, kullanıcıların etkinliklerinin kâra dönüştüğü tekno-kapitalizm çağının tam bir yansımasıdır.

Sonuç

Oyunun, teknolojinin ve serbest zamanın giderek metalaştığı, endüstrileştiği bir tekno-kapitalizm çağında yaşamaktayız. Tekno-kapitalizm çağında, teknolojik yeniliklerle hep "yeni"lenen tekno-metalar, insanların özgün bir serbest zaman ya da oyun deneyimi yaşamasını ortadan kaldırmıştır. Daha da kötüsü, yukarıda C. Fuchs'un da belirtildiği gibi, günümüzde, yeni iletişim teknolojilerinin oyun oynama ve çalışma etkinliğini hem çalışma hem de çalışma dışı zamanlara yayabilmesi becerisi, bireye verili düzenin etiği ve değerleri dışına çıkabileceği oyunlar oynayıp, var olandan farklı bir yaşamın düşlerini göreceği bir serbest zaman da bırakmamıştır.

Günümüzde, tekno-metalaşan ve emeğe dönüşen oyun, örneğin, Antik Çağ'da zaman geçirme aracı olarak kullanılması açısından eğitimde temel öneme sahiptir. Bu dönemde oyun, çalışanı dinlendirmesi, çalışmanın getirdiği gerginlikleri gidermesi açısından yararlıdır. Ama oyun, çalışma alanıyla ilgili bir etkinlik olduğundan, uygun bir serbest zaman etkinliği değildir, çünkü Aristoteles'in tanımladığı serbest zaman, çalışmanın ve çalışma yaşamının bulunmadığı mutlu bir varoluş biçimidir. Yaşamdaki her şeyin dolaysız ve mutlak bir biçimde algılandığı, katı kurallar ve formaliteler, nezaket kuralları ve şiddetin iç içe yaşandığı Ortaçağ'da ise günümüzde en sakin oynanan satranç oyunu bile çok büyük bir heyecan içinde ve oyunun sonundaki yenilginin hayatın sonu olduğu düşüncesiyle oynanmaktaydı. Çünkü oyunda yenilmek, toplumun her kesimi için yaşamda da itibar kaybı ya da küçük düşme olarak algılanmakta, mutluluk, mutsuzluk, iyi, kötü gibi şeyler yüceltilmiş görünüşler içinde yaşanmaktaydı. Modern dünyanın yaşama etiği Püriten ahlak da oyunu, eğlenceyi ödev ve çalışmadan sonra gelen etkinlikler olarak görmüş; insanların, dünyaya Tanrı'nın evinde oyun oynamak için değil, çalışma evi olan dünyada çalışmak için geldiklerini belirtmişlerdir.

Oyun oynamanın yasaklanışının, Amerikan kültüründe özellikle 2. Dünya Savaşı'ndan sonra "eğlence ahlakı" denen yeni bir yaşam biçimiyle ortadan kalktığını savunan Martha Wolfenstein, modern dönemde eğlencenin, oyunun tabu olmasa bile sanık olma durumundan çıkarak zorunlu bir etkinlik olma eğilimine girdiğini, sıradan insanın aşırı eğlenmeden dolayı suçluluk hissetmek yerine, eğlenemediğinde utandığını belirtmektedir. Eğlence ahlakının çalışma yaşamını da kuşattığını belirten yazar, önceleri çalışmadan yalıtılan eğlencelere ya da yemeklere gitme gibi etkinliklerin bugün artık çalışma ilişkilerinin bir parçası durumuna geldiğini, gene daha önceleri çalışma etkinliği ile ilgili görülmeyen hoşça giderlik, sevilen biri olma gibi kişilik özelliklerinin de artık çalışma yaşamında çok önemli yer tutmaya başladığını ifade etmektedir. Wolfenstein, oyunun çalışmaya sızması sonucunda, insanların kendilerine, "Benden hoşlandılar mı?", "Onlar üzerinde iyi bir etki bıraktım mı?" gibi sorular sormak zorunda kaldıklarını, oyunun ise, tıpkı çalışma yaşamında olduğu gibi, insanı kendisine "Benden beklenen performansı gösterdim mi?" sorusunu sormaya götürdüğünü dile getirmektedir (Wolfenstein, 2001, s. 117-118).

Oysa oyun tam da bu işlevin tersidir. Yani, oyun, bireye dış gerçekliğin kendisine yüklediği rollerden sıyrılmak, kendini bundan bağımsız olarak tanımlayabilmek ve kendini özgür hissedebileceği bir varoluş kazandırmak amacıyla kullanılabilir bir alan açmaktır. Huizinga'nın (1995, s. 164) da belirttiği gibi oyun;

Belli bir zaman ve irade sınırları içinde aşikâr bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram, ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır. Aktarım ve gerilim duyguları faaliyete eşlik etmekte ve bu faaliyet kendiyile birlikte neşe ve gevşeme getirmektedir.

Ama daha önce de belirtildiği gibi, günümüzde bir tekno-meta haline gelen oyun, dijital ortamlarda parayla oynanmakta ve heyecan, büyülenme yerine ölümcül sonuçlar doğurmaktadır. Ayrıca, yukarıda da belirtildiği gibi, tekno-kapitalizm çağında dijital oyunlar günümüzdeki emek sömürsünün çok önemli bir bağlamını temsil etmektedir. Oyunu da içine alan serbest zaman etkinlikleri, çalışma etkinliğinde olduğu gibi insanlara maddi açıdan gerekli ya da yararlı etkinlikler değil, insanların özgür olarak kendilerinin seçtiği etkinlikler olmalıdır. Çünkü toplumun ve kültürün gelişmesi, bu özgür zaman ve insanın yaratıcılığını ortaya çıkaran serbest zaman etkinlikleri sayesinde sağlanmıştır. Ancak, günümüzde edilgin bir öge olarak yer aldığı reel yaşamın karşısında çalışma yaşamını çekilir kılmak için oyuna yönelen tekno-kapitalizm çağının insanının oyunları, “belleksizleşmenin ve unutmamanın” bir aracı olarak oynanmaktadır. Bu unutma ve belleksizleşme, günümüzün insanının reel yaşamda anlamlandıramadığı yaşamını, sosyal medyada, dijital oyun platformlarında, şifa enerjilerinde anlamlandırmaya çalışmasına neden olmaktadır. Bu nedenle, bu tür anlamlandırma Oskay’ın da belirttiği gibi, reel dünyadan uzaklaşarak, “içselleştirilmiş” bir dünyaya çekilerek yapılan ve ne yazık ki var olan toplumsal yaşamı ve onun ardındaki egemenlik yapısını pekiştirmeye yarayan eksik, çarpıtılmış bir oyalanma olarak kalmaktadır (Oskay, 1998, s. 169).

Kaynakça

- Ang, I. (1996). *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences for a Postmodern World*. London: Routledge Publications.
- Atabek, Ü. (2005). İletişim Teknolojileri ve Yerel Medya İçin Olanaklar. S. Alankuş (Ed.). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya içinde*. (s. 56-90). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Aydoğan, F. (2000). *Medya ve Serbest Zaman*. İstanbul: Om Yayınları.
- Bauman, Z. (2006). *Küreselleşme*. A. Yılmaz. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fuchs, C. (2015). *Dijital Emek ve Karl Marx*. S. Oğuz & T. E. Kalaycı. (Çev.). İstanbul: Notabene Yayınları.
- Güngör, N. (2016). *İletişim - Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kibabevi.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kellner, D. (1992). *Critical Theory, Marxism and Modernity*. Mary Land: John Hopkins University Press.

- Kumar, K. (2004). Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları. M. Küçük, (Çev.). Ankara: Dost Yayınları.
- Kurt, U. (2017, Ekim 15). Türkiye Oyun Sektörü Büyüyor [Web log post]. Retrieved from <http://www.oyunder.org/turkiyede-video-oyun-pazari-buyuyor/>
- Livingstone, S. (2002). Young People and New Media Childhood and the Changing Media Environment. London: Sage Publications.
- Marcuse, H. (1968). Aşk ve Uyarlık. S. Çağan. (Çev.). İstanbul: May Yayınları.
- Netchitailova, E. (2017). Flaneur Aylak ve Empatik İşçi. F. Aydoğan. (Çev.). (Ed F. Aydoğan.), Yeni Medya Kuramları içinde. (pp. 1-21). İstanbul: Der Yayınları.
- Oskay, Ü. (1998). Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Oyun Endüstrisi 200 Milyar Doları Hedefliyor. (2017, Ağustos 8). <https://www.cnnturk.com/teknoloji/oyun-endustrisi-200-milyar-dolari-hedefliyor>.
- Postman, N (2006). Teknopoli - Yeni Dünya Düzeni. M. E. Yılmaz. (Çev.). İstanbul: Gelenek Yayınları.
- Reisman, D. (1969). The Lonely Crowd. New Heaven and London: Yale University Press.
- Suarez-Villa, L. (2001). The Rise of Technocapitalism. In Science & Technology Studies Vol.14, No.2. pp. 4-20.
- URL-1: www.technocapitalism.com/Introduction.htm (Erişim Tarihi: 13.10.2018).
- Virilio, P. (2000). The Information Bomb. C. Turner. Trans. (Çev.). London and New York: Verso.
- Wilensky, H. (1960). Work, Careers and Social Integration. International Social Science Journal. No.12. pp.543-560.
- Wolfenstein, M. (2001). Eğlence Ahlakının Ortaya Çıkışı. F. Aydoğan. (Çev.). Defter. Vol.43. s. 109-120.
- Weber, M. (2008). Sosyoloji Yazıları. (Çev. Parla, T.) İstanbul: Deniz Yayınları.