

**WORLD OF WARCRAFT OYUNCULARININ OYUNDAKİ
KARAKTERLERİYLE BAĞLANTI KURMA ALGILARI İLE SOSYOLOJİK
YABANCILAŞMA DÜZEYLERİNE YÖNELİK ALGILARI ARASINDAKİ
İLİŞKİ**

Sernaz TIRPAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ
İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı
Danışman: Yard. Doç. Mestan KÜÇÜK

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Temmuz, 2013

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Sernaz TIRPAN'ı, "World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ve Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki" başlıklı tezi 19 Temmuz 2013 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **İletişim Tasarımı ve Yönetimi** Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Yard.Doç.Dr.Mestan KÜÇÜK

Üye : Prof.Dr.C.Hakan AYDIN

Üye : Yard.Doç.Dr.Ufuk ERİŞ

Prof.Dr.B.Zafer ERDOĞAN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



Yüksek Lisans Tez Özü

WORLD OF WARCRAFT OYUNCULARININ OYUNDAKİ KARAKTERLERİYLE BAĞLANTI KURMA ALGILARI İLE SOSYOLOJİK YABANCILAŞMA DÜZEYLERİNE YÖNELİK ALGILARI ARASINDAKİ İLİŞKİ

Sernaz TIRPAN

İletişim Tasarımı ve Yönetimi Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2013

Danışman: Yard. Doç. Mestan KÜÇÜK

Bu araştırmanın temel amacı, araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının demografik özellikleri, günlük oyunu oynama saatleri oyunu oynama nedenleri, oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ve sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları belirlenmeye çalışılmıştır.

Bu araştırmada nicel veri toplama tekniğinden yararlanılmıştır. Nicel veriler, ölçme aracı tekniğinden yararlanılarak araştırmaya katılan World of Warcraft'ın Türk oyuncularından elde edilmiştir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda, araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasında yeterli düzeyde bir ilişki bulunamamıştır. Bununla beraber araştırma sonuçları araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ne çok kuvvetli ne de çok zayıf olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca araştırma sonuçları araştırmaya katılan World of Warcraft kullanıcılarının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları gerçek hayata karşı bir yabancılaşma yaşadıklarını göstermiştir.

Anahtar sözcükler: World of Warcraft, sosyolojik yabancılaşma, sanal dünya, yeni medya, oyun, MMORPG

Abstract

RELATIONSHIP BETWEEN WORLD OF WARCRAFT PLAYERS' CONNECTION PERCEPTION WITH GAME CHARACTERS AND THEIR SOCIOLOGICAL ALIENATION LEVELS PERCEPTION

Sernaz Tırpan

Department of Communication Design and Management

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, July 2013

Advisor: Assis. Prof Dr. Mestan KÜÇÜK

The main goal of this research is to reveal the relationship between surveyed World of Warcraft players' connection perception with their game characters and their sociological alienation levels perception. In paralel to this goal, surveyed World of Warcraft players' demographic attributes, their daily game playing hours, playing motivations, their connection perception with their game characters and their sociological alienation levels perceptions are investigated.

In this research quantitative data gathering technique was used. Quantitative datas gathered by using survey analyse technique from surveyed World of Warcraft's Turkish players.

The findings show that, there is not enough relationship between surveyed World of Warcraft players' connection perception with their game characters and their sociological alienation levels perception. Besides that, results showed that surveyed World of Warcraft players' connection perception with their game characters is neither strong nor weak. At the same time, surveyed World of Warcraft players' results show that players feels sociological alienation towards to real life.

Keywords: World of Warcraft, sociological alienation, virtual world, new media, game, MMORPG

28.08.2013

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Sernaz Tırpan

Önsöz

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceleyen bu çalışma, beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm; araştırmanın problem, amaç, önem, sınırlılıklar ve tanımlarından oluşmuştur. İkinci bölümde; konuyla ilgili alanyazına, üçüncü bölümde; yönteme, dördüncü bölümde; araştırmanın bulgular ve yorumuna, beşinci bölümde ise; araştırmanın sonuç ve önerilerine yer verilmiştir

Araştırmanın başlangıcından bu yana yardım ve önerileriyle beni yönlendiren ve değerli görüşlerini benimle paylaşan danışmanım Yard. Doç Dr. Mestan Küçük'e; yoğun programına rağmen bana zaman ayırarak eleştirileri ile yardımlarını benden esirgemeyen ve her zaman kendime örnek aldığım hocam Prof. Dr. Ahmet Hâluk Yüksel'e; değerli fikirleri ve yapıcı yaklaşımıyla yardımını ve desteğini esirgemeyen, özellikle konunun netleşmesi ve literatür konusundaki çıkmazlarımda beni yönlendiren hocam Yard. Doç. Dr. Ufuk Eriş'e; araştırmanın pilot çalışmasında yardımcı olan, elinden geldiğince bana yardımcı olmaya çalışan kuzenim Yard. Doç. Dr. Serdar Göncü'ye anlayış ve yardımlarından dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma süresince bana destek olan çalışmayı baştan sona okuyarak düzeltmeleri yapan, özellikle ölçme aracının yayınlanmasında bana yardımcı olan, değerli arkadaşım Ahmet Albayrak 'a; çalışma süresince manevi desteklerini benden esirgemeyen değerli arkadaşlarım Tuse Begüm Süer ve Zeynep Güler'e; bana her zaman cesaret veren ve manevi desteğini benden esirgemeyen Kerem Mol'a sonsuz derecede minnettarım.

Son olarak, çalışmanın başından bu yana benden desteklerini esirgemeyen annem ve babama sonsuz derece minnettarım.

İçindekiler

	<u>Sayfa</u>
Jüri ve Enstitü Onayı	i
Öz	ii
Abstract	iii
Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi.....	iv
Önsöz	v
Özgeçmiş	vi
Tablolar Listesi	xi
Kısaltmalar	xiv
1. Giriş	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç	6
1.3. Önem	6
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5. Tanım	7
2. Alanyazın Taraması	9
2.1. Yeni Medya.....	9
2.2. Yeni Medya ve Oyun.....	10
2.3. MMORPG Olarak World of Warcraft.....	13
2.3.1. World of Warcraft oyun içi hikâyesi.....	16
2.3.2. World of Warcraft'ta ırklar.....	20
2.3.2.1. İttifak (Alliance) ırklar.....	20
2.3.3.2. Güruh (Horde) ırklar.....	24
2.3.3.3. Sonradan taraf seçen ırklar.....	27
2.3.3. World of Warcraft'ta sınıflar.....	27
2.3.4. World of Warcraft'ta meslekler.....	29
2.3.4.1. Birincil meslekler.....	30
2.3.4.1.1. Üretim meslekleri.....	30
2.3.4.1.2. Toplayıcı meslekler.....	31

2.3.4.2. İkincil meslekler.....	31
2.3.5. World of Warcraft'ta oyun süreci.....	31
2.3.6. Oyun içi iletişim şekilleri.....	34
2.3.6.1. Konuşma kanalları.....	34
2.3.6.2. Sesli konuşma.....	35
2.3.6.3. Lonca (Guild) konuşma kanalları.....	35
2.3.6.4. Grup, baskın (raid), zindan (dungeon), savaş alanı (battleground) konuşma kanalları.....	35
2.3.6.5. Diğer iletişim şekilleri.....	36
2.3.7. World of Warcraft'ta ideoloji, ekonomi ve oyuncularına kazandırdıkları.....	36
2.3.8. World of Warcraft üzerine yapılan bazı araştırmalar.....	41
2.4. Yeni Medya, Oyun ve Yabancılaşma.....	44
2.4.1. Yabancılaşma kavramı.....	44
2.4.1.1. Yabancılaşma ile ilgili diğer kavramlar.....	46
2.4.1.1.1. Anomi.....	46
2.4.1.1.2. Stres.....	47
2.4.1.1.3. Çatışma.....	48
2.4.2. Yabancılaşma teorileri.....	48
2.4.2.1. Hegel'e göre yabancılaşma.....	49
2.4.2.2. Karl Marx' a göre yabancılaşma.....	49
2.4.2.3. Erich Fromm'a göre yabancılaşma.....	51
2.4.2.4. Charles Wright Mills'e göre yabancılaşma.....	52
2.4.2.5. Frankfurt Okulu Düşünürleri'ne göre yabancılaşma	53
2.4.2.5.1. Herbert Marcuse'a göre yabancılaşma.....	53
2.4.2.5.2. Max Horkheimer'a göre yabancılaşma.....	54
2.4.2.5.3. Theodor Wiesengrund Adorno'a göre yabancılaşma.....	55
2.4.2.5.4. Walter Benjamin'e göre yabancılaşma.....	56
2.4.3. Sosyolojik Yabancılaşma.....	56

2.4.3.1. Emile Durkheim'e göre yabancılaşma.....	57
2.4.3.2. Melvin Seeman'a göre yabancılaşma.....	59
2.4.3.2.1. Güçsüzlük.....	59
2.4.3.2.2. Anlamsızlık.....	60
2.4.3.2.3. Kuralsızlık.....	61
2.4.3.2.4. Yalıtılmışlık.....	61
2.4.3.2.5. Kendinden Uzaklaşma.....	61
2.4.4. Teknolojik etkenlerin yarattığı yabancılaşma.....	62
2.4.5. Üçüncü mekân(third place) olarak sanal dünyalar ve yabancılaşma.....	65
2.4.6. Oyun ve yabancılaşma.....	67
3. Yöntem.....	69
3.1. Araştırma Modeli.....	69
3.2. Çalışma Kümesi.....	69
3.3. Verilerin Toplanması.....	69
3.4. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....	71
4. Bulgular ve Yorum.....	73
4.1. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Demografik Özellikleri ve Günlük Oyunu Oynama Saatleri.....	73
4.1.1. Demografik veriler.....	73
4.2. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyunu Oynama Nedenleri.....	77
4.3. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları.....	79
4.3.1. Cinsiyete göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	82
4.3.2. Yaş gruplarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	83
4.3.3. Eğitim düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	84

4.3.4. Öğrenci veya çalışan olma durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları	85
4.3.5. Gelir düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	87
4.3.6. Medeni durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	88
4.3.7. Oyunu oynama saatlerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları.....	89
4.4. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları.....	91
4.4.1. Cinsiyete göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları.....	93
4.4.2. Yaş gruplarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları.....	94
4.4.3. Eğitim düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları.....	96
4.4.4. Öğrenci veya çalışan olma durumuna göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları	98
4.4.5. Gelir düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları.....	99
4.4.6. Medeni durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları.....	100
4.4.7. Oyunu oynama saatlerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları	101
4.5. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ile Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki	103

	<u>Sayfa</u>
5. Sonuç ve Öneriler.....	105
5.1. Sonuç	105
5.1.1. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Demografik Özellikleri ve Günlük Oyunu Oynama Saatleri.....	105
5.1.2. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyunu Oynama Nedenleri.....	106
5.1.3. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarına yönelik sonuçlar.....	106
5.1.4. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarına ilişkin sonuçlar.....	107
5.1.5. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiye yönelik sonuçlar.....	108
5.2. Öneriler.....	109
5.2.1. Araştırmacılar İçin Öneriler.....	109
Ekler.....	111
Kaynaklar.....	115

Tablolar Listesi

Sayfa

Tablo 1. Pilot Çalışma Sonucunda Elde Edilen Ölçek Güvenilirlik Katsayıları...	71
Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı.....	73
Tablo 3. Katılımcıların Yaşlarına Göre Dağılımı.....	74
Tablo 4. Katılımcıların Eğitim Düzeylerine Göre Dağılımı.....	74
Tablo 5. Katılımcıların Öğrenci ve Çalışan Olarak Dağılımları.....	75
Tablo 6. Katılımcıların Gelir Düzeyleri.....	75
Tablo 7. Katılımcıların Medeni Durumları.....	76
Tablo 8. Katılımcıların Günlük Olarak Oyunda Geçirdikleri Saat.....	76
Tablo 9. Katılımcıların Oyunu Oynama Nedenleri.....	77
Tablo 10. Diğer Seçeneğinin Dağılımı.....	78
Tablo 11. MMORPG Oynama Nedenleri.....	78
Tablo 12. Katılımcıların Yee (2007)'nin Sınıflandırmasına Göre Oynama Nedenleri.....	79
Tablo 13. Aralık Genişliği.....	80
Tablo 14. Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları	81
Tablo 15. Cinsiyete Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları	82
Tablo 16. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları	83
Tablo 17. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamalarına İlişkin Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları.....	84
Tablo 18. Eğitim Düzeyine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları	85
Tablo 19. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları.....	86

Tablo 20. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarına İlişkin t-Testi Sonuçları.....	87
Tablo 21. Gelir Düzeyine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları	88
Tablo 22. Medeni Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları.....	89
Tablo 23. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları.....	90
Tablo 24. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarına İlişkin Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları.....	90
Tablo 25. Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	92
Tablo 26. Cinsiyete Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	93
Tablo 27. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	95
Tablo 28. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları.....	95
Tablo 29. Eğitim Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	96
Tablo 30. Eğitim Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarına İlişkin Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları.....	97
Tablo 31. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumuna Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	98
Tablo 32. Gelir Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	99

Tablo 33. Medeni Durumlarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	101
Tablo 34. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları.....	102
Tablo 35. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ile Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki	103
Tablo 36. İki Ölçeğin Alt Boyutları Arasındaki İlişki.....	104

Kısaltmalar

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) : Kitlesel Çevrimiçi Rol Oynama Oyunu

MUD (Multi-User Dungeon) : Çok Kullanıcılı Zindan

WoW: World of Warcraft

RPG (Role Playing Game) : Rol Oynama Oyunu

RTS (Real Time Strategy) : Gerçek Zamanlı Strateji

PVP (Player versus Player) : Oyuncuya Karşı Oyuncu

PVE (Player versus Enviroment) : Oyuncuya Karşı Çevre

DPS (Damage Per Second) : Saniyelik Zarar

DÇO : Devasa Çevrimiçi Oyun

NPC (Non Player Charecter) : Oyuncu Olmayan Karakter

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi ortaya konularak, daha sonra sırasıyla araştırmanın amacına, önemine, varsayımlarına, sınırlılıklarına ve önemli kavramların tanımına yer verilmiştir.

1.1. Problem

İletişim araştırmacısı Leonard (2003:1-9), 21'inci yüzyılı, politika, eğitim, eğlence açısından tam bir 'oyun çağı' olarak nitelendirmektedir. Bu cümlenin ideolojik içerimleriyle bir dönemsellik eleştirisini de beraberinde getirdiği söylenebilir. Kendisi de ideolojik pratik olan "oyun oynamak" kavramının, sosyal kuram açısından açık bir semantiği bulunurken, ardındaki devasa endüstriyle büyük bir tüketim potansiyeli bulunmaktadır. Bu özelliğiyle de ekonomik-politikten bağımsız olmayan, üretim ve yayılım biçimiyle yeni medya olarak değerlendirilen, etkileme gücüyle de popüler olan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır (Batı, 2011:3). Bu durumda oyunların çağımızda önemli bir yer edindiği söylenebilir.

Oyun kavramı literatürde farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Bu tanımlardan birine göre oyun "kendi zaman ve mekân sınırlarına göre devam eden ve belirlenmiş kurallar üzerinden düzenli davranışları gerektiren bir etkinliktir" (Huizinga, 2010:13). Diğerine göre ise oyun; kuralları belirli olan ve bu kurallar üzerinden ölçülebilir sonuçlar elde edilebilen oyuncuların yapay bir çatışmaya girdikleri bir sistemdir (Salen ve Zimmerman, 2003:96).

Oyunlar ile teknoloji birleştiğinde ise karşımıza dijital oyunların çıkmakta olduğu söylenebilir. Bilgisayar aracılı iletişimle gelen ve mevcut gerçeklik tanımına alternatif olarak gelişen sanal gerçeklik uygulamaları içinde sanal oyunlar ve sanal dünyalar söz konusu olmaktadır (Timisi, 2003). Sanal dünyalar, kullanıcıya içinde buldukları dünyayı değiştirme olanağı sunmakta, ekonomik, toplumsal, kültürel ve yasal alanlarda gerçek hayat ile ilişki kurmaya fırsat tanımaktadır. İnternet'in kullanım amaçlarından birisi olan sanal oyunlar, her yaş grubundan kesime hitap etmektedir. Sanal ortamlarda

aynı anda binlerce insan etkileşime girerek, boş zamanlarını değerlendirmekte, stres atmakta ve eğlenmektedir.

Ulaştığı alan, gelişme hızı, içeriği ve sağladığı etkileşimle bilgisayar, mobil, ağ ve video oyunlarının tümünü ifade eden dijital oyunlar, söz konusu teknolojiler içinde en çok tartışılan konular içerisinde yer almaktadır. (Batı, 2011). Son zamanlarda yapılan çeşitli araştırmalar, bilgisayar oyun pazarının dünya genelinde hızla geliştiğini ortaya koymaktadır. Uluslararası araştırma şirketi olan Gartner tarafından 2011 yılında yayınlanan rapora göre 2010 yılında küresel oyun pazarının hacmi 67 milyar dolar iken, 2011 yılında yüzde 10.4 artış ile 74 milyar dolara ulaşmış durumdadır. Uzmanların yaptığı tahminlere göre 2015 yılında oyun pazarının yaklaşık 112 milyar dolarlık bir hacme ulaşması beklenmektedir (Gartner, 2011).

Küresel araştırma şirketi Newzoo'nun gerçekleştirdiği bir diğer araştırmaya göre ise 2012 yılında Türk internet kullanıcısının bilgisayar oyunlarına harcadığı para 400 ile 500 milyon dolar arasındadır. Türkiye'de yaşları 16 ile 60 arasında değişen 30 milyon aktif internet kullanıcısı baz alınarak yapılan araştırma 200 farklı ana başlık altında, tüm oyunları ve oyun platformlarını kapsayacak şekilde yapılmıştır. Araştırmaya göre internet kullanıcılarının yüzde 72'si (21 milyon 800 bin kişi) oyun oynamaktadır.

Newzoo'nun araştırması göstermektedir ki Türkiye'de sosyal ağ ve DÇO (Devasa Çevrimiçi Oyun) oyunları son derece popüler ve harcanan toplam paranın %30'u ve oyunlara harcanan sürenin %40'ı bu tip oyunlara gitmektedir. Türkiye'de mevcut internet nüfusundaki artış ve kişi başına oyunlar için yapılan harcamanın artması sektörde de çift haneli büyümeleri getirmektedir. Türk oyun sektörü patlama yaparken pek çok küresel oyun şirketinin de oyun ve servislerini yerelleştirme konusunda çalışmalara hız vermesi de şartırtıcı değildir.

Türkiye'de oyunlara ödenen her 5 doların 1 doları devasa çevrimiçi oyunlara harcanmaktadır. Toplam sektörün %21'ine denk düşen bu oran araştırmanın yapıldığı tüm Avrupa ülkeleri ve gelişmekte olan ülkelere oranla daha yüksektir. Türkiye'de DÇO oynayan 9.8 milyon oyuncunun yaş ortalaması batılı ülkelere oranla daha genç ve yüzde 80'i 35 yaşın altındadır. DÇO oyuncuları arasında para harcayanların oranı %46'dır. Ve bu oran diğer ülkelerle benzerlik göstermektedir. Ancak ortalama aylık harcama miktarı ABD'ye göre kat be kat daha düşüktür. DÇO oyuncularının yüzde 96'sı internet

üzerinden bedava oyunlara yönelirken oyuncuların yüzde 27'si ise aylık ödeme gerektiren DÇO'ları tercih etmektedir (Newzoo, 2012).

Çevrimiçi olarak oynanan oyunlar kendi aralarında da farklılık göstermektedir. İnternet üzerinde çevrimiçi oynanan oyunlar; PC oyunları, metin temelli MUD (Multi User Dungeon - Çok Kullanıcı Zindan)'lar ve üç boyutlu grafik temelli MMOPRG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game - Kitlese Çevrimiçi Rol Oynama Oyunu)'ler olmak üzere farklılaşmaktadır. Fantezi rol oynama (Fantasy Role Playing - FRP) ediniminin çevrimiçi olarak çoklu oyuncular ile gerçekleşmesine dayanan bu rol alma oyun türlerinde üç boyutlu grafik tasarımları, müzik ve ses efektleri bulunmaktadır. Oyuncu grafik bir zemin üzerinde “avatar” denilen sanal bir karakter yaratarak, öyküsünü, gündelik yaşamını, bu dünyadaki rolünü ve bu role düşen görevlerini icra etmektedir (Binark, 2006). Bilgisayar oyunları aracılığıyla oyuncuların kendilerini tarihî bir kahramanla özdeşleştirerek geçmişte bir dönemin bir parçası gibi hissetmeleri ve başarılarıyla kendilerini gerçekleştirme, geçici kimlikler kazanmaları da (padişah, asker, komutan olmaları, savaşçı, büyücü) sağlanmaktadır. Hikâyede bir süre sonra oyuncudan bir destan kahramanı gibi hareket etmesi istenmektedir ve oyuncu bunun için yönlendirilmektedir. Bu nedenle kahraman olabilmek için oyuncuların hikâyeyi iyi anlamaları, oyunun imgelerini dikkatli bir biçimde izlemeleri gerekmektedir. Oyuncular oyunun öyküsü ile hedeflerinin ne olduğunu anlamakta ve ne yapmaları gerektiğine karar vererek harekete geçmektedirler. Bu aynı zamanda oyunun gerçek bir dünya gibi algılanması için de önemlidir. Mathews ve Wackher'in de ifade ettiği gibi basit bir hikâyeye kim olduğumuzu, nerden geldiğimizi, neden burada olduğumuzu ve bizden neler beklendiğini kolayca anlamamıza yardımcı olabilmektedir (Mathews ve Wackher, 2007:27). Tüm bunlar göz önüne alındığında sanal dünyalar kullanıcılara geniş özgürlükler tanıdığı söylenebilir. Örneğin; alternatif kimliklere bürünmek, teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek benliği bütünüyle yeni bir şeye dönüştürmek mümkün olmaktadır (Robins, 1999). Yüz yüze etkileşimde, insanlar kişiliğini cinsiyet, ırk ya da giyinme tarzı gibi tercihlerini, sözel olmayan kodlarını ifade edebilmektedirler. Bu durumu sanal ortamlarda yaratmak zor gibi görünse de internet teknolojilerinin sunduğu imkânlarla kullanıcılar, sanal ortamlarda karşısındakine ilişkin edinebileceği bilgileri kontrol edebilmektedirler (Wood ve Smith, 2005).

Bir diğerk yönden baktığımızda ise dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yasadında oynanan oyunlardan farkı oyuncunun “oyunda/oyunun içinde” olmasıdır. Oyuncu, dijital oyunun zamanı ve uzamına bağlanmıştır ve oyundaki varlığının başarısı bu adanmışlığın yoğunluğuna bağlıdır (Binark, 2006). Bu durumun çoğu zaman yabancılaşma kavramını beraberinde getirdiği söylenebilir.

Yabancılaşma kavramı, felsefecilerden psikologlara kadar birçok düşünür ve bilim adamının kendi ilgi alanları açısından tanımladıkları çok yönlü bir kavramdır. Yabancılaşma kavramını ilk olarak belirginleştiren Hegel olmuştur. Hegel’in felsefesi “Mutlak Ruh”un yabancılaşması üzerine kurulmuştur. Mutlak Ruh’un görüntüsü olan doğa, O’nun kendisine yabancılaşması ya da kendini dışsallaştırmasıyla oluşmuştur. Benzer şekilde insan da sınırsız ihtiyaçlarını karşılayabilmek için sürekli faaliyeti sırasında kendisini, tasarımlarını yani özünü “fiziksel nesnelere, toplumsal kurumlarda, kültürel ürünlerde” dışsallaştırmaktadır. İnsan emeğinin bu dışsallaşması; başka bir deyişle insanın fiziki anlamda var oluşu ile ruhi anlamdaki varlığı arasındaki mesafenin açılması, Hegel açısından emeğin yabancılaşması olmaktadır (Tolan, 1980:145; Erkal vd., 1997:14). Marx, yabancılaşmanın, yalnızca bireyin psikolojisinin bir ürünü olarak algılanmaması gerektiğini, bu durumun kapitalist toplumun, onun üretim ilişkilerinin, özel mülkiyetin ve tüm bunların ortaya koyduğu toplumsal yapının bir ürünü olduğunu ifade etmektedir (Boeree, 1980: 23). Kapitalist sistemde, hâkim konumda olanlar, doğal olarak aynı zamanda kapital birikimini elinde bulundurmakla beraber kapitalist üretimin ve pazarın da yönlendiricisi rolündedirler. Bunun karşısında, diğerk tarafta işçiler, hayatta kalmak için, emeklerini satmak zorunda kalmakta, hayatta kalmak için başka biri için üretim yapmak zorundadırlar. Marx’a göre bu zorunluluk, işçinin üretim sürecine ve yaşantısına yabancılaşmasına neden olmaktadır (Lu, 2000:1).

Seeman (1959) ise, sosyoloji geleneğinde farklı anlam ve biçimlerde kullanılan yabancılaşma kavramını açıklığa kavuşturmak ve görgül olarak sınanmasını kolaylaştırmak için yabancılaşmanın beş temel boyutunu tanımlamıştır. Bunlar: güçsüzlük, anlamsızlık, kuralsızlık, yalıtılmışlık ve kendinden uzaklaşmadır. Seeman, bu tanımlamalarında bireyi esas alarak yabancılaşmanın neden olduğu sosyal koşulları ve birey davranışı üzerindeki etkilerini açıklayabilmek için kavrama sosyal psikolojik bir bakış açısı getirmeye çalışmıştır.

Özellikle, dijital oyun türlerinden biri olan devasa çevrimiçi rol yapma oyunlarında (MMORPG-massively multiplayer online role playing games) ortalama bir oyuncunun geçirdiği zaman oldukça fazla olabilmektedir. Bu tür oyunlar içerisinde Blizzard'ın World of Warcraft (WoW) adlı oyunu özellikle belli bir abonelik ücreti ödenerek oynanması nedeniyle belirli bir ekonomik gelire sahip olmayı gerektirmesi nedeniyle, o gelir grubuna dâhil genç oyuncuların da sahip oldukları kültürel sermayelerinin onları diğer ücretsiz oynanabilen devasa çevrimiçi oyunları tüketen kitleden ayırdığı görülmektedir (Rettberg, 2008)

World of Warcraft ilk olarak 1994 yılında çıkarılan Warcraft: Orcs & Humans oyunu ile tanıtılan Warcraft serisinin 4. oyunudur, ancak bu oyundan önceki oyunlar gerçek zamanlı strateji (RTS – Real Time Strategy) türündedir. Warcraft III: The Frozen Throne oyunundan sonra kaldığı yerden devam eden oyunun konusu, yine önceki oyunlar gibi Azeroth adı verilen sanal gezegende devam etmektedir. World of Warcraft ilk olarak Blizzard Entertainment tarafından 2 Eylül 2001'de duyuruldu ve Warcraft serisinin 10. yılında 23 Kasım 2004'de satışa sunulmuştur.

Dünya genelinde 12 milyonu aşkın kullanıcısı ile World of Warcraft, *en popüler MMORPG oyunu* olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiş bulunmaktadır. Nisan 2008 tarihi itibarıyla, World of Warcraft devasa çevrimiçi oyunlar pazarının yüzde 62'sini elinde bulundurmaktadır.

Bu kadar büyük bir başarı elde eden bu oyunla ilgili olarak yurtdışında birçok araştırma yapılmıştır. Bu araştırmalara örnek olarak avatar kişiselleştirmesi (Ducheneaut; Yee; Nickell; Moore, 2006), loncalardaki sosyal hayat (Williams; Ducheneaut; Xiong.; Zhang; Yee; Nickell, 2006) oyun içi ekonomi (Wang, 2006), oyunun ideolojisi (Rettberg, 2008), avatar isimlendirme ve oyuncu karakteri arasındaki ilişki (Hagström, 2008) verilebilir.

Türkiye'deki oyun sektörünün ve özellikle MMORPG türünün de fazlasıyla yaygın olduğu ülkemizde bu kadar büyük başarı elde eden bir oyunun üzerine yapılan araştırmaların yurtdışında bu kadar yoğun bir şekilde yapılmış olmasına rağmen Türkiye kısmının kısıtlı kalışı aynı zamanda da kişisel deneyimlerim doğrultusunda elde ettiklerim böyle bir araştırmaya ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.

Bu düşünceler ışığında araştırmada, araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik

yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasında ilişki bulunup bulunmadığına dair sorulara cevaplar aranacaktır.

1.2. Amaçlar

Bu araştırmanın temel amacı, araştırmaya katılan World of Warcraft oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının demografik özellikleri ve günlük oyunu oynama saatleri nelerdir?
2. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyunu oynama nedenleri nelerdir?
3. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları nasıldır?
 - Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ölçek genelinde, karakter tanımlama ve özdeşleşme faktörlerine göre durumları katılımcıların demografik özelliklerine göre farklılaşıp farklılaşmamakta mıdır?
4. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları nasıldır?
 - Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları ölçek genelinde, güçsüzlük, kuralsızlık ve toplumsal yalıtım faktörlerine göre durumları katılımcıların demografik özelliklerine göre farklılaşıp farklılaşmamakta mıdır?

1.3. Önem

Araştırmanın; araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiyi anlamada iletişim bilimcilere, sosyologlara, sosyal psikologlara ve psikologlara, sanal dünyaları ve bu etkileşim ortamında World of

Warcraft dünyasının genel özelliklerini, tercih edilme nedenlerini ortaya koyması suretiyle sanal bir yapılanmaya doğru değişen toplum dinamiklerini açıklamaya yardımcı olması konusunda toplum bilimcilere ve World of Warcraft hakkında araştırma yapmak isteyen araştırmacılara ışık tutması açısından katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırma sonuçlarının genelebilirliği üzerinde etkili olabileceğinin düşünüldüğü bazı sınırlılıklar şunlardır:

1. Araştırmada, Dean (1961)'in geliştirdiği yabancılaşma ölçeğinden, Blinka (2008)'nin MMORPG oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarını belirlemek amacıyla hazırlamış olduğu ölçme aracından ve Yee (2007)'nin araştırmasında ortaya koymuş olduğu MMORPG oyuncularının oyunları oynama nedenlerinden elde edilecek verilerle sınırlanmıştır.
2. Araştırmada katılımcıların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları Seeman (1959) ve Durkheim (2002)'in görüşlerinden yola çıkarak “güçsüzlük”, “kuralsızlık” ve “toplumsal yalıtım” boyutlarıyla incelenecektir.
3. Araştırmada katılımcıların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları Blinka (2008)'nin belirlemiş olduğu “karakter tanımlama” ve “karakterle özdeşleşme” boyutlarıyla incelenecektir.
4. Araştırma, araştırmaya katılan World of Warcraft'ın Türk oyuncularıyla sınırlı tutulmuştur.

1.6. Tanımlar

MMORPG (Multiplayer Online Role Playing Game - Kitleleş Çevrimiçi Rol Oynama Oyunu) : Oyuncunun grafik bir zemin üzerinde “avatar” denilen sanal bir karakter yaratarak, öyküsünü, gündelik yaşamını, bu dünyadaki rolünü ve bu role düşen görevlerini icra ederek içerisinde üç boyutlu grafik tasarımları, müzik ve ses efektleri bulunan oyun türüdür (Binark, 2006).

Sosyolojik Yabancılaşma: Toplum tarafından yüksek deęer verilen amalar ve inanların birey iin bir anlam ifade etmemesi ve bu sebepten kaynaklı olarak da kişinin deęerleri farklı yerlerde aramasıdır (Seeman, 1959).

World of Warcraft: Blizzard Entertainment firması tarafından geliştirilen bir MMORPG, yani devasa ok oyunculu evrimii rol yapma oyunudur.

2. ALANYAZIN TARAMASI

Bu bölümde araştırmanın kuramsal temeline yer verilmiştir. Kuramsal temel 4 bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde yeni medya kavramına yer verilmiştir. İkinci bölümde oyun kavramına, yeni medyanın içinde bulundurduğu dijital oyunlara ve MMORPG kavramına yer verilmiştir. Üçüncü bölümde MMORPG olarak World of Warcraft'a, oyunun hikâyesine, oyunda ki ırk ve sınıflara, mesleklere, oyun sürecine, oyun içi iletişim şekillerine, ideojisine, ekonomisine, oyunculara kazandırdıklarına ve oyunla ilgili olarak yapılan bazı araştırmalara yer verilmiştir. Dördüncü bölümde ise yabancılaşma kavramına, çeşitli düşünürlerin yabancılaşma teorilerine, teknolojik etkenlerin yaratmış olduğu yabancılaşmaya, üçüncü mekan olarak sanal dünyalar ve yabancılaşma ilişkisine son olarak da oyun yabancılaşma ilişkisine yer verilmiştir.

2.1. Yeni Medya

Günümüz bilgi ve enformasyon toplumunda bilişim teknolojilerinin giderek yaygınlaşması, bilgi ve enformasyonun öneminin artmasına, bilginin temel ve stratejik bir üretim faktörü olarak sisteme dâhil edilmesine sebep olmuştur. Bu dönüşümü sağlayan bilginin niteliğinde meydana gelen değişimlerdir (Kan, 2012:52). Bell (1973)'e göre bu durum ürün ve süreçlerin büyük bir hızla değiştiği, bilgi temelli iletişim teknolojilerinin var olduğu yeni bir toplumsal yapıdır. Yeni iletişim teknolojileri gündelik yaşamın her alanına giderek daha fazla dâhil olmaya başladıkça, İnternet'in eğitimden, ticarete, eğlenceye ve iletişim yoğun kullanımına, cep telefonlarının da farklı kullanım olanaklarıyla eklenmesiyle, birey yeni bir medya ortamı ile karşı karşıya kalmıştır (Binark, 2007). Yeni medya, çok sayıda iletişim tarzının sayısal, ağ bağlantısı ile tümleştirilmesine dayalı yeni bir iletişim türüdür. Geleneksel medyadan (gazete, radyo, televizyon, sinema) farklı olarak, etkileşimsellik ve multimedya biçimine sahip olan yeni medya, çeşitliliği, çok tarzlılığı ve verimliliği ile bütün anlatım biçimlerini, değer ve imgelem farklılıklarını kucaklayıp bütünleştirebilmekte, iletişim uzamında karşılıklılık veya çok katmanlı iletişim olanağı kazandırabilmektedir (Binark, 2007; Castells, 2002'den aktaran Uzun, 2011:43).

Yeni medyanın sahip olduđu üç temel özellik bulunmaktadır. Bunlar; etkileşimsizlik, kitlesizleştirme ve eşzamansızlıktır. Yeni medyanın bu özelliklerini şöyle açıklanabilmektedir (İspir, 2013:18-20):

Etkileşim kavramı yeni medyayı geleneksel medya ortamlarından ayıran temel özelliklerden biridir. Etkileşim, medya içeriği ile kullanıcıyı daha yakınlaştıran, medya kullanımını bireyselleştiren, oldukça fazla kullanıcı seçeneği sunan güçlü bir yapıyı tanımlamaktadır. Yeni medyanın sahip olduđu etkileşim olanağı bireyleri pasif birer alıcı olma durumundan uzaklaştırarak daha aktif bir konuma yönlendirmektedir. Geleneksel medyada izleyici, okuyucu, dinleyici olarak tanımlanan bireyler, yeni medyada kullanıcı olarak tanımlanmaktadır. Çünkü yeni medyadaki iletilere maruz kalanlar pasif değildir ve yeni medyanın sahip olduđu etkileşim olanağı ile kendi gereksinim, beklenti ve istekleri doğrultusunda içeriği yönlendirebilmektedirler.

Geleneksel medya ile gönderilen iletiler tüm izleyici, okuyucu dinleyici kitlesini kapsayacak şekilde gönderilirken, yeni medya ile beraber kitle de yer alan bireylere özel mesaj gönderme olanağı gelişmiştir. Yeni medya kullanıcısı medyayı kendi gereksinimleri doğrultusunda düzenleyerek sadece beklentilerini karşılayacak içeriği alma, o iletilere maruz kalma olanağına da sahiptir. Bu durum yeni medyanın kitlesizleştirme özelliğini ortaya çıkarmaktadır.

Yeni medya bilginin eşzamanlı olarak karşılıklı iletimi zorunluluğunu ortadan kaldırmaktadır. Yeni medya ile birey kendisine uygun olan herhangi bir zamanda bilgi gönderebilmektedir ve alabilmektedir. Birey bilgiye erişim, bilgiyi alma ve iletme anlamında yeni medya ile daha da özgürleşmiştir.

2.2. Yeni Medya ve Oyun

Oyun, anlam açısından incelendiğinde Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlüğü'nde karşımıza birçok tanımlı çıkmaktadır. Oyun kelimesi; vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket, teniste,

tavla taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç, hile, düzen, desise, entrika olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2013)

Berne (1964:44) ise; ‘İnsanların Oynadığı Oyunlar (Games People Play) adlı çalışmasında oyunu “sürekli gelişmekte olan bir dizi iyi belirtilmiş, tahmin edilebilir sonuçlardan oluşan olgu” olarak tanımlamaktadır. Berne (1964:56-57), oyunu altı sınıfa ayırmaktadır. Oyuncu sayısı, para kullanımlı, klinik düzeyli, bölgesel, psikodinamik, içgüdüsel olarak sınıflandırılmaktadır.

Oyun kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için Huizinga’nın “Homo Ludens (Oynayan İnsan)” kitabına değinerek onun tanımlamaları aktarmak faydalı olacaktır. Huizinga (2010:13) oyunu “bilinçli bir şekilde çalışma serbestliği dışarıda devam ederken ‘alışılmış yaşam’ bir başka tanımla var olan yaşam olduğu gibi devam ederken ‘gerçek olmayan’ ancak aynı zamanda oyuncularını ölesiye baştan aşağı içine çekmeyi başaran, sürükleyici bir şey” olarak tanımlamaktadır. Oyun, herhangi bir maddi çıkardan bağımsız kazancı olmayan bir etkinliktir. Oyunun, kendine özgü zaman ve yer sınırları vardır ve o sınırlar içerisinde değişmeyen belli kuralları ve düzenli bir tarzı olan bir etkinliktir.

Ayrıca Huizinga (2010); oyunun kültürden önce ve bağımsız olduğunu belirtir. Salt oyun, uygarlığın ana temellerinden birisidir. Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, ona eşlik eden, bu kültürü ilk başlangıçtan içinde yaşadığımız uygarlık dönemine kadar dolduran verili bir büyüklük olarak buluyoruz. Oyun, belli bir zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, amacı kendi içinde olan, bir gerilim ve sevinç duygusunun ve de sıradan yaşamınkinden farklı bir bilincin eşlik ettiği gönüllü bir etkinlik ya da uğraştır. Oyun, ciddi olmayandır ve “bildik, olağan” ya da “asıl” hayatın dışında yer almaktadır. Çünkü oyunun temeli “her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylem” olmasıdır.

Geleneksel oyunlar olarak masa oyunları (satranç , tavla vb.), kart oyunları (pişti, poker v.b.), atletik oyunlar (futbol, voleybol, basketbol v.b.), çocuk oyunları (saklambaç, ebelemece v.b.) verilebilir.

Günümüzde geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojik gelişimlerle dönüşüm geçiren konsol sistemler aracılığıyla dijital ortamlara bırakmaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan oyun kültürü “dijital oyun” olarak ifade edilmektedir. Dijital oyunlar yeni medya kavramının da içerisinde yer almaktadır.

Binark, dijital oyunun “bireysel iletişim aracı olarak dijital oyun, yeni iletişim ortamı özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesiyle geleneksel oyun anlayışından ayrılmakta” olduğunu vurgulamaktadır (Binark, 2008:45).

Dijital oyun dünyası temelde, gereken teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre üç oyun biçimi üzerinden sınıflandırılabilir: konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar. Ayrıca bu oyunlar, oyuncu katılım sayısı temelinde tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt türe de ayrıştırılmaktadır. Çoklu oyunculu dijital oyunlar, eş anlı etkileşime olanak tanınması ve oyuncular arasında belli bir deneyimin paylaşılması nedeniyle tek kişilik oyunlara göre yeni medyanın getirdiği iletişimsel olanaklardan daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sunmaktadır. İnternet üzerinden çevrimiçi oynanan oyunlar da, PC oyunları, metin temelli MUD (multi-user dungeon)’lar ve üç boyutlu grafik temelli MMOPRG’ler olmak üzere farklılaşmaktadır (Binark, 2009).

Konsol oyunları, bilgisayar harici televizyon bağlantısı yoluyla oyun oynama imkânı sağlayan veri tabanı bilgisayar kökenli olan oyun konsolu olarak adlandırılan cihazlar sayesinde oynanan oyunlardır. Günümüz konsol oyunlarına örnek olarak; Play Station 2’deki Final Fantasy; XBox’daki Halo; Xbox 360’da Halo 3, Dead Rising, Saints Row; Game Cube’deki Donkey Kong; Play Station 3’de Heavenly Sword, Final Fantasy XIII, Tekken 6; Nintendo Wii’de The Legend of Zelda:Twilight Princess, Super Mario Galaxy verilebilir.

Level dergisi ise dijital oyunları, hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre şu şekilde sınıflandırmaktadır:

- Ağ Oyunları (Örneğin Counter-Strike, UT2004, Battlefield serisi)
- Aksiyon Oyunlar (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA)
- First Person Shooter (FPS)
- Macera Oyunları
- Motorsporları ve yarış oyunları
- Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG)
- Simülasyon Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları

MMORPG, oyuncunun grafik bir zemin üzerinde “avatar” denilen sanal bir karakter yaratarak, öyküsünü, gündelik yaşamını, bu dünyadaki rolünü ve bu role düşen görevlerini icra ederek içerisinde üç boyutlu grafik tasarımları, müzik ve ses efektleri bulunan oyun türüdür (Binark, 2006).

MMORPG terimi 1997’de Ultima Online’in kurucusu olan Richard Garriott tarafından ortaya konulmuştur. Daha önceki bu tarz oyunlara genellikle graphical MUD ismi veriliyordu. MMORPG tarihi doğrudan MUD türüne dayanmaktadır. İlk tam grafiksel çoklu kullanıcı RPG, Neverwinter Nights 1991 yılında America Online tarafından oluşturulmuştur. Diğer ilk tescillenmiş grafik Online RPG'lerden üçü şunlardır: The Sierra Network: The Shadow of Yserbius (1992), The Fates of Twinion(1993), ve The Ruins of Cawdor (1995). Bugünkü gibi MMORPG 1996’da kapsamlı ve first-person 3D grafikler sunan hem de yenilikçi özellikleriyle Meridian 59 ve neredeyse aynı anda görünen The Realm Online ile başlamıştır. Günümüzde devasa çevrimiçi oyunlar arasında en popüler olanları EverQuest, Knight Online, Ultimate Online, World of Warcraft, Guild Wars ve SilkroadOnline sayılabilir.

Dünya çapında sosyal ağ iletişim araçları olan ve uluslar arası bir kültür yaratan bu oyunların konsol oyunları ve PC oyunlarından farkı sanal karakterin görevlerini yerine getirmesinin, klan tarzı örgütlenmelere dâhil olmasının, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesinin oyunda başarılı olması için gerekli olmasıdır. Ayrıca bu sürecin oyuncunun gerçek dünyasına bir yansısının olması ve gerçek dünyadaki sosyal ağlar ile kimlik tasarımlarının bu dünyaya aktarılmasının da olması bu oyunları farklı kılmaktadır. Oyun endüstrisinin ekonomisi yönünden bakılması durumunda bu oyunların üretim maliyetinin fazla ve üretim sürecinin uzun olması, oyuncuların eş zamanlı olarak oyuna yaptıkları zaman yatırımlarının toplumsal, kültürel ve siyasal maliyetinin yüksek oluşu göz önüne alınması gereken farklılaşmalardandır (Bayraktutan, Binark: 2008).

2.3. MMORPG Olarak World of Warcraft

World of Warcraft, Blizzard Entertainment firması tarafından geliştirilen bir MMORPG, yani devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur. İlk olarak 1994 yılında çıkarılan Warcraft: Orcs & Humans oyunu ile tanıtılan Warcraft serisinin

dördüncü oyundur, ancak bu oyundan önceki oyunlar gerçek zamanlı strateji(RTS) türündedir. Warcraft III: The Frozen Throne oyunundan sonra kaldığı yerden devam eden oyunun konusu, yine önceki oyunlar gibi Azeroth adı verilen sanal gezegende devam etmektedir. World of Warcraft ilk olarak Blizzard Entertainment tarafından 2 Eylül 2001'de duyuruldu ve Warcraft serisinin 10. yılında 23 Kasım 2004'de satışa sunuldu (Blizzard, 2005).

Oyunun ilk genişleme paketi olan The Burning Crusade, 16 Ocak 2007'de yayınlandı (Blizzard, 2008). Bu genişleme paketi ile Outland oyun dünyasına katılmış oldu. İkinci genişleme paketi Wrath of the Lich King ise 13 Kasım 2008'de yayınlandı. BlizzCon 2009 konferansında ise oyunun üçüncü genişleme paketi Cataclysm duyuruldu (Blizzard, 2009). Yeni eklenti paketi 7 Aralık 2010'da piyasaya sürülmüştür (Blizzard, 2010). Bu eklenti paketiyle oyunun çıkış zamanında tanıtılan eski Azeroth kıtaları Eastern Kingdoms ve Kalimdor'da yıkım sonucu birçok kalıcı değişiklik olmuştur. 30 Haziran 2011'den itibaren World of Warcraft'ın klasik sürümü, The Burning Crusade genişletme paketi içeriğini de kapsayacak şekilde güncellenmiştir (Blizzard, 2011). 21 Ekim 2011'de BlizzCon 2011 konferansında oyunun dördüncü genişleme paketi Mists of Pandaria duyurulmuştur (Blizzard, 2011). Oyunun son eklenti paketi böylece 25 Eylül 2012 de piyasaya sürülmüştür (Blizzard, 2012).

2004 Kasım'ında piyasaya sürülen World of Warcraft, Mart 2007'ye kadar olan süreçte Avrupa, Kuzey Amerika, Asya ve Avustralya olmak üzere dünya çapında dört kıtada sekiz buçuk milyon kullanıcıya ulaşmıştır. Blizzard'ın 2008'de yayınladığı basın bülteninde ise kullanıcı sayısının on bir buçuk milyona ulaştığı belirtilmiştir (Blizzard,2008). Eğer ki World of Warcraft'ın kullanıcıları kara üzerinde bir ülke olarak araya gelseydi nüfus olarak dünya çapında 74. sıralarda yer alarak Küba'yı da geride bırakmış olurdu. World of Warcraft oynamak yarattığı etki altına alan deneyimi yüzünden (şuan ki rakamlara göre hala dokuz buçuk milyon aktif kullanıcısı bulunmaktadır (Blizzard,2012).) oyuncular tarafından çoğu zaman "World of Warcraft" olarak da isimlendirilmiştir (Rettberg, 2008:20).

Oyun Blizzard Entertainment tarafın yönetilen sunucular sayesinde çevrimiçi olarak oynanmaktadır. Bu sunucular dünyanın her tarafından milyonlarca insanın aynı anda çevrimiçi olarak oyunu oynamasına olanak sağlamaktadır. Sunucular farklı

coğrafi alanlar ve diller için tasarlanmıştır. Oyuncular oyunu CD olarak veya çevrimiçi kod olarak satın alarak ayrıca aylık belirli bir üyelik ücreti ödeyerek oynamaktadırlar.

World of Warcraft milyonlara ulaşan kullanıcı sayısı ile basının fazlasıyla ilgisini çeken bir konu haline dönüşmüştür. Bununla beraber çoğunlukla oyuna şüpheyle yaklaşarak bağımlılık yarattığı gibi olumsuz eleştirilere de hedef olmuştur. Fakat aynı zamanda bir yandan iş hayatı için iyi bir deneyim olduğu söylenmiştir.(Rettberg,2008) Ayrıca Yee vd. (2006) World of Warcraft'ı, "kendine has kuralları olan bir takım sporu" olarak da nitelendirmişlerdir.

Yee (2006a), sadece gençler için gereksiz etkinlikler olarak görülen dijital oyunların aslında sadece gençlere hitap etmediğini ortaya koymuştur. Yaptığı araştırmalarda bulduğu sonuçlar MMORPG oyuncuların yaş ortalamasının yirmi altı olduğunu aslında oyuncuların sadece yüzde yirmi beşinin gençlerden oluştuğunu ortaya çıkarmıştır. Bununla beraber oyuncuların yüzde ellisi tam zamanlı olarak çalışmaktadırlar. Aynı zamanda yüzde otuz altısı evli ve yüzde yirmi ikisi de çocuk sahibidir.

Nitekim Castronova (2005)'nin tanımladığı "dijital veya sentetik dünyalar" (World of Warcraft gibi) farklı yaşlardan, kültürel yapılardan ve sosyal altyapılardan insanların buluşma noktası haline gelmiştir.

World of Warcraft dünyasını çekici kılan yanlardan biri ise, bütün oyuncularına paylaşılan bir dünya içerisinde aynı görev havuzundan seçim yapma şansı vererek yüksek derece bir kişiselleştirme olanağı sağlamasıdır (Rettberg, 2008). Karakterinize isim ve görüntü verdiğiniz andan itibaren o karakter bir şekilde oyunda ki diğer karakterlerden tamamen farklı olmaktadır. Oyuncu fiziksel ve diğer özellikleriyle beraber tamamen kendine ait bir karakter ortaya koymaktadır. Birçok oyuncu için bu durum gerçek dünyadan bir kaçış niteliği taşıdığı söylenebilir.. Doğarken içine atılmış olduğumuz dünyadan veya kendi seçimlerimizden memnun olmadığımız noktalar da World of Warcraft vb. MMORPG tarzı oyunlar devreye girerek hayata dair temiz sayfalar açarak yeni bir dünyada sıfırdan başlama şansını elde etmeye olanak sağlamaktadır. Castronova (2005:70)'nin "Sentetik Dünyalar" da söylediği gibi: "Artık atalarımızdan devir almış olduğunuz kaderin oyunu kavramına katlanmak zorunda değiliz. Neredeyse kendi istediğimiz gibi yenedünyalar yapabiliriz"

Aşağıda bahsedilecek olan oyunun hikâyesi, ırklar, sınıflar, meslekler, oyun süreci ve oyun içi iletişim şekilleri kısımlarında Wikipedia, Blizzard Entertainment'ın World of Warcraft ile ilgili oyun rehberinin bulunduğu internet sitesi ve kendi oyun tecrübelerimden yararlanılmıştır.

2.3.1. World of Warcraft oyun içi hikâyesi

MMORPG tarzı birçok oyun gibi World of Warcraft'ın da kendine ait bir oyun hikâyesi bulunmaktadır. Gelen her eklenti paketiyle de oyunun hikâyesine yeni eklemeler yapılmıştır. Oyunun dünyasının daha iyi anlaşılması için bu hikâyeden bahsetmek yerinde olacaktır.

Evrenin nasıl oluştuğunu kimse bilmemektedir ancak bu oluşumdan sonra evrene hükmedenler eski tanrılar olmuştur. Eski tanrılar hükmettiği bu evrendeki tüm gezegenlere tek tek uğrayıp hepsine hayat verdi ve vermeye devam etmektedir. Ancak eski tanrıların bir sistemleri vardı, hayat verdikleri gezegene tekrar uğramamak. Arkalarında bıraktıkları gezegenleri koruması içinde koruyucu bir titan yaratmaya karar verdiler. Bu koruyucu titan evrendeki gezegenlerde yaşayan canlılardan daha güçlü bir titan olmalıydı. Evrene hükmedecek bir titan. Eski tanrılar bu yüzden "Sargeras" yarattı.

Sargeras, evreni tek başına koruyabilecek bir güce sahipti. Öyle ki birçok tehdidi engellemeyi başardı. Ancak bir tehdit onu derinden etkilemişti. Yaptığı son savaşı kazanmıştı ancak düşmanın bir parçası ona bulaşmış ve onu değiştirmeye başlamıştı. Sargeras, evrende düzen diye bir şeyin olmadığına kendini inandırmaya başlamış ve evreni korumak yerine onu yok etmeyi hedeflemişti. Sargeras, kendi ordusunu kurmaya başladı. Adına Burning Legion dediği ordusu tüm evreni kuşatmak için kullanılacaktı. Bu ordunun tamamı iblislerden dolu canlılardan oluşuyordu. Kil'jaeden ve Archimonde adında iki yardımcısı da Sargerasa görevi sırasında yardımcı olacaktı.

Eski tanrılar ise Azeroth adını verecekleri gezegene gelmişler ve oraya hayat vermişlerdi. Ancak bu gezegeni diğerlerine göre biraz daha beğendiler ve buraya biraz daha özen gösterdiler. İşleri bitip gitme hazırlığı yaparken ise burada yaşamaları için ejderhaları yarattılar. Bu ejderhalar yeşil, sarı, mavi, kırmızı ve siyah renklerdeydi.

Daha sonra her renkten bir ejderha diğerlerinden daha üstün olduğunu kanıtlayarak kendi renklerinin lideri olmuştur. Bunlar Alexstraza, Ysera, Nozdirmu, Kalegos ve Neltharion'dur.

Azeroth, Kalimdor adı verilen tek bir kıtadan oluşmaktadır. Bu kıtanın ortasında Sonsuzluk Kuyusu bulunuyordu. Bu kuyunun enerjisi ile büyü yapmak mümkün hale geliyordu. Öyle ki Night Elf ırkı bu kuyunun çevresinde yaşam yerleri kurmaya başladılar. Kuyuya ne kadar yakın olurlarsa, büyü yapma etkisi o kadar fazla oluyordu ve kıtanın her yerinde büyü yapmak mümkün değildi. Kuyu, Night Elflerin üzerinde büyük bir etki bırakmıştı, artık Night Elf ırkı büyüye bağımlı hale gelmişti. Bu sırada Sargeras, rotasını Azeroth a yöneltmişti ancak buraya nasıl gelebileceğini bilmiyordu. Kendisinde bir Night Elf olan Queen Azshara ya güç ve ödül vererek onu Night Elf'lerden daha üstün birisi olduğuna inandırmıştı. Queen Azshara ve hizmetkârları, kuyunun yakınına bir saray yaparak kendilerinin Night Elflerden üstün olduğunu düşünmeye başladılar ve kendilerine soylu elf demeye başladılar. Sargeras için beklenen ortam oluşmuştu, Queen Azsharayı kullanarak bir portal açtıracak ve iblisler bu gezegeni ele geçirecekti. Portal açılırken Night Elfler bunu çok zor bir şekilde engelledi ancak çok büyük kayıplar verdi ve belirsiz sayıda iblisler Azerotha geçmeyi başarmıştı. Öyle ki Sargeras da bu portaldan geçecekti, küçük bir parçası geçmişti ama portal night elfler tarafından kapatıldı. Portalın kapatılması ile sonsuzluk kuyusu patladı ve hem Night Elflerin hem High Elflerin büyük kayıpları oluştu. Portalın patlamasıyla enerji tüm gezegene yayıldı ve tüm gezegende büyü yapmak artık mümkündü. Night Elfler yeni yaşam alanı aramak için kalan kara parçalarından batıdaki kuzey kesimlerine gittiler. Night Elfler tüm bu olanların tek sebebinin büyü olduğunu düşünerek kendi halklarına büyü yapmayı yasakladılar. High Elfler ise Eastern Kingdoms adı verilecek olan doğudaki kıtanın kuzey kesimlerine gittiler. Patlamadan bir süre önce ele geçirdikleri su ile yeni bir kuyu yarattılar. Bu kuyunun adına Güneş Kuyusu dediler ve Night Elflerin aya tapmalarına karşılık güneşe tapan bir kültür oluşturdular.

Sargeras ise diğer gezegenleri kuşatmaya devam ediyordu. Draenor adı verilen ve Orcların ana vatanı olan gezegene saldırmıştır. Orcların ruhlarını ele geçirerek onları kana susamış canlılar haline getirdi ve Draenei ırkına katliam yapması için zorladı. Sayıları az kalan Draenei ise bu gezegenden kaçmanın bir yolunu arıyordu. Nitekim

daha sonra bu ırkta Azerothun yerlisi olacaktı. Orcların neler yapabileceğini gören Sargeras ise Azerothu işgal edecek olan ordusunu biraz daha güçlendirmişti. Şimdi tek yapması gereken Orcları Azerotha göndermekti. Azerothda ise birçok iblis vardı. Sargeras ise Azerotha geçmenin bir yolunu arıyordu. Daha sonra portalı Azerothdaki iblislerinde yardımıyla kendisi açacak ve gezegeni işgal etmesi çocuk oyuncağı olacaktı.

Aegwynn, Azerothun bekçisi ise olacakların farkında ve Sargerası durdurmak için çabalıyordu. Sargerası durdurmanın tek yolunun onunla savaşmak olacağını düşünen Aegwynn, Sargerasın gezegenine giderek önce iblis ordusuna tek başına büyük hasar vermiş, ardından Sargerasla savaşmış ve kazanmıştı. Ancak bu zafer onu çok yormuştu ve artık bekçilik görevini yerine getiremeyeceğini düşünmeye başlamıştı. Bu sebeple bekçilik için yeni bir varis olması gerektiğini düşünüyordu. Bu varis ise kendi oğlu olacaktı. Medivh olacaktı.

Medivh, Karazhan'da tek başına yaşayan ve herkesin merak ettiği bir büyücü olmuştu. Bu kaleye gönderilen çıraklar kısa sürede pes etmişti. Ancak Khadgar ısrarla görevini bırakmamış, Medivhe elinden geldiğince yardım etmişti. Khadgar her ne kadar Medivh ile aynı kalede kalsa bile hâlâ onu tam olarak anlayamıyordu. Medivh, Draenor'dan Azeroth'a bir portal açmıştı ve bunun sonucunda annesi olan Aegwynn Medivh'in gerçek kimliğini öğrenmişti. Khadgar, yaptığı araştırmalar ve tecrübeleri sonucu Medivhle ilgili çok büyük bir sırrı ortaya çıkarmıştı. Medivh, Sargeras'ın ta kendisiydi. Aegwynn Sargeras'ı öldürdüğünde, onun bir parçası Aegwynna bulaşmış ve bunun sonucu Aegwynn'ın oğlu Medivh'in bedenini Sargeras yönetiyordu. Khadgar Medivh'i öldürerek Sargerası geçici olarak engelledi ancak bu engelleme sonucu Sargeras tekrar özgür kalmıştı. Medivh ise tekrar doğmuş ancak kendi bedenindeydi. Sargeras Orcların içinden bir lider seçmişti. Gul'dan, Gul'dan Orcların ruhlarını lanetleyerek onları katliama sürüyordu. Draenor'un savaş lideri Ner'zhul ise Gul'dan'a yardım ediyordu. Ner'zhul, Kil'jaeden tarafından öldürüldü ve bir Lich olarak tekrar doğdu. Lich, tek başına bir şey yapamazdı, bir bedene ihtiyacı vardı. Bu beden ise Arthas oldu.

Arthas, yani yeni Lich King ilk olarak babasının krallığı olan Lordarean'u kendi ordusuna kattı. Burada ölenler bir süre sonra Lich King'in bağımlılığından çıkarak kendi ırklarını oluşturdular ve kendilerine "Terk edilmişler" adını verdiler. Lich King

ise Sargeras'ın plânını Azeroth'da yürütmeye başladı. Tüm gezegeni kendisine itaat edecek ölümler haline getirmek. Scourge ordusu Azeroth'a çok büyük zararlar verdi, Güneş Kuyusu patladı ve Soylu Elfler tekrar bölündü. Bir kısmı artık büyü yapmanın kendi ırklarına zarar vereceğini kabul ederek büyüyü yasakladılar. Bu kısmın ismi Soylu Elfler olarak kaldı. Diğer kısım ise adını Kan Elfleri olarak değiştirdi. Büyü yapmadan yaşayamayacağını düşünen Kan Elfleri yeni bir enerji kaynağı aramaya başladılar. Bu sırada yardımlarına Illidan Stormrage geldi. Kan Elflerine enerji kaynağı verebileceğini söyleyerek onları Outland gezegenine götürdü. Bu gezegende fel energy kullanarak büyü yapan Kan Elflerinin gözleri maviden yeşile döndü ve birçok özelliklerini kaybettiler. Daha sonra prensleri olan Kael'thas Sunstrider Kan Elflerine ihanet etti. Bunun üzerine Kan Elfleri tekrar bölünme yaşadı. Bir kısmı Azeroth'a gelerek Lor'themar Theron liderliğinde kendi medeniyetlerini kurdular. Lich King ise artık Azeroth üzerinde büyük bir tehlike oluşturuyordu. Durdurulması gerektiğini düşünen Tirion Fordring, Arthas'ı öldürdü ancak hiç beklemediği bir gerçekle karşılaştı. Her zaman bir Lich King olmalıydı. Aksi durumda scourge başıboş hareket ederse çok daha büyük bir tehdit oluşturabilirdi Bolvar, yeni Lich King olmayı kabul etti. Güçlü iradesi sayesinde ruhunu Lich'e kaptırmayacağını düşünen Bolvar, şu an Ice Crown Citadelde Scourge birliğini yönetiyor. Bütün bunlar yaşanırken Neltharion da ruhunu Sargeras'a kaptırmıştı. Adını Deathwing olarak değiştirmiş ve Dragon Soul adı verilen taş sayesinde diğer 4 ejderhadan daha güçlü hale gelmişti. Dragon Soul'un etkisi gidip diğer ejderhalar güçlerini topladığında ise Deathwing kaçmış ve bir süredir ortalarda görünmüyordu. Maelstrom'da kendine zırh yaptıran ve gücünü toparlayan Deathwing bu kez yine 4 ejderhadan daha güçlüydü. Bu kez onu durdurmak imkânsız gibiydi, ancak Nozdormu zamanı geriye alarak bir takım değişiklikler yaptı ve Deathwing 4 büyük ejderhanın, Thrall'ın ve Azeroth kurtarıcılarının çabalarıyla bu kez öldürülmüştü. Şimdi ise Azeroth'da daha önce keşfedilmeyen bir yer keşfedilmişti. Buranın yerlileri olan Pandaria ırkı aralarında bölünme yaşayacak ve bir kısmı Horde, bir kısmı Alliance tarafına geçecekti (Blizzard,2012).



World of Warcraft Dünya Haritası¹

2.3.2. World of Warcraft'ta ırklar

World of Warcraft'ta Gruh (Horde) ve İttifak (Alliance) olmak zere iki ana birbirine dşman grup (faction) bulunmaktadır. Oyuncular ilk olarak bu iki taraftan birini seerek o gruplardan bulunan ırklardan ve ırkların sahip olduėunu sınıflardan birini seerek karakterlerini oluřturmaktadır. alıřmanın amacı doėrultusunda bu ırk ve sınıflardan bahsetmek yerinde olacaktır.

2.3.2.1. İttifak ırklar

- Human: Birinci Savařta Orc istilasına karřı koyan insanlar, İkinci Savař esnasında da Azeroth'u yeniden kurtarmak iin dost ırklarla beraber İttifak birliėini oluřturmuřtur. Scourge saldırısından sonra yıkılan Lordaeron Krallıėı'ndan sonra Stormwind řehrini yeniden kuran insanlar, Eastern Kingdoms kıtasının gneyinde hâkimiyetlerini srdrmektedir ve Kutsal Iřık'ın yardımıyla Horde ve Scourge 'le savařlarına devam etmektedir.

¹ Arařtırmacı tarafından oyun ierisinden dzenlendi.



Human Death Knight²

- Night Elf: Azeroth'un ilk ırklarından olan Night Elfler (kendi dillerinde Kal'dorei yani Yıldızların Çocukları), Üçüncü Savaş'ta Burning Legion'a karşı büyük bir savaş vermişlerdir ancak bunun bedeli olarak vatanlarından olmuşlardır. Uzun yıllar boyunca Hyjal Dağları'nda inzivaya çekilmiş ırk yeniden uyanmıştır ve İttifak tarafında Azeroth'a barış getirmek için uğraşmaktadır. Night Elfler'in karanlık derileri ve uzun kulakları tipik özellikleridir. Doğa ile ilgilenmektedirler ve Druidizm ile uğraşmışlardır. Ayrıca öldüklerinde hayalet olarak daha hızlı hareket edebilen tek ırktır.



Night Elf Rogue³

² Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

³ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

- Dwarf: Titanların çocukları olarak taştan yaratılan cüceler, uzun yıllar boyunca yeryüzüne çıkmadan Azeroth'u şekillendirmeye uğraşmıştır. Ancak Birinci Savaş sırasında Sonsuzluk Kuyusu'nun yıkılması onları da derinden etkilemiş ve artık yavaş yavaş özelliklerini kaybetmeye ve taştan olan derileri yumuşamaya başlamıştır. Şu an ise Khaz Modan ve Ironforge'da hüküm süren cüceler, insanların yanında Alliance birliğine dâhildir. Tarihi eser eşyaları ve hazineleri bulmada gelişmişlerdir.



Dwarf Paladin⁴

- Gnome: Azeroth'ta bilinen en kısa boylu ırk olan gnomelar buna rağmen mühendislik zekâsıyla çok güçlü haldedir. Yakın akrabaları cücelerle sıkı ilişkiler içerisinde oldukları için bu nedenle İttifak birliğinde yer alırlar. Her ne var ki İkinci Savaş esnasında İttifak'a gerekli yardımı yapamamışlardır çünkü onların teknokentleri Gnomeregan derinliklerden gelen yaratıklarla istila edilmiştir ırkın büyük bir kısmı yok olmuş, geriye kalan küçük bir kısmı ise şu an cücelerle aynı kenti paylaşmaktadır.



Gnome Warlock⁵

⁴ Araştırmacı tarafından oyun içerisinde düzenlendi.

⁵ Araştırmacı tarafından oyun içerisinde düzenlendi

- Draenei: The Burning Crusade genişleme paketi ile tanıtılan bu ırk, Büyük Yıkım ile parçalanmış Draenor gezegeninin yerlilerinden başkası değildir. Kuzey Kalimdor'da bir gün büyük bir patlama olmuştur. Burning Legion istilasından kaçan Exodar gemisi, Azuremyst adalarına çakılmıştır. İttifak birliğinin gücünden etkilenen Draenei'lar kendi geleceklerini oluşturmaktadır.



Draenei Shaman⁶

- Worgen: Cataclysm genişleme paketi ile gelen bu yeni ırk, kurtadam görüntüsü ile öne çıkmaktadır. İlk olarak Üçüncü Savaşta ortaya çıkan Worgenlar, Scourge'u yenmek için uğraşmışlardır ancak nasılsa onların laneti Gilneas şehri insanların üzerine çökmüştür. Bunun üzerine Gilneas, Scourge yaygınından kurtulmak için kapılarını kapatmış ve saklanmışlardır. Uzun yıllar kapalı kapılar ardında kalan Worgen'lar, Alliance tarafından yeniden ortaya çıkmışlardır.



Worgen Rogue⁷

⁶ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

⁷ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

2.3.3.2. *Güruh ırklar*

- **Orc:** Aslen Draenor gezegeninde yaşamaktaydılar. Burning Legion saldırısına sebep olan Kara Geçit'in açılmasıyla Azeroth'a gelerek insanlara kıyasıyla savaşmışlardır. Ancak bir kısmı Burning Legion saldırılarına karşı çıkarak kendi geleceklerini oluşturmuşlardır. Şu anda Garrosh Hellscream tarafından yönetilen Orclar, Doğu Kalimdor'da hayatlarını sürdürmektedir.



Orc Hunter⁸

- **Tauren:** Azeroth'un ilk ırklarından olan Taurenler, doğanın dengesini korumak için uzun yıllar uğraşmışlardır. Kuvvetli yapılarına rağmen barış içinde yaşayan ırk, Üçüncü Savaş sırasında Orc'larla beraber Burning Legion'a karşı saldırmışlardır. Ayrıca Night Elfler ile de ilişki içerisinde olan ırktır.



Tauren Druid⁹

⁸ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

⁹ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

- Darkspear Troll: Oyun dünyasında birçok Troll kabilesi bulunmaktadır. Ancak oynanabilir olan Darkspear Trolleri, Murloc istilalarından kaçarak, Thrall tarafından kurtarılmıştır. Şu an Orclar'la aynı şehri, Orgrimmar'ı paylaşan Troller, Gruh tarafında hayatlarını srdrmektedir.



Troll Warrior¹⁰

- Undead: Lich King'in esaretinden kurtulan bu ırk, Őu an eski bir elf olan Sylvanas Windrunner liderliĐinde Forsaken birliĐini kurmuŐlardır ve hem yaŐayanlara hem de Scourge'a karŐı meydan okumaktadırlar. Őu an Lordaeron'un yıkılmıŐ Őehrinin altında yaŐayan Undeadler, Gruh tarafında Lich King ile savaŐmaktadır ancak bu birliĐe de baĐlılıkları yoktur.



Undead Priest¹¹

¹⁰ AraŐtırmacı tarafından oyun iĐerisinden dzenlendi.

¹¹ AraŐtırmacı tarafından oyun iĐerisinden dzenlendi.

- Blood Elf: The Burning Crusade genişleme paketi ile tanıtılan bu ırk, ölüm şövalyesi Arthas ve onun ordusu Scourge tarafından istila edilmiş olan anavatanları Quel'Thalas'ı koruyarak Scourge'ü yenmiş ırktır. Önceden "Yüksek Elfler" olarak bilinmelerine rağmen, sonradan istila sırasında kaybettiklerinin anısına adlarını "Blood Elf" olarak değiştirmişlerdir. (Kendi dillerinde Sin'dorei, yani kanın çocukları) Büyüde yetenekli olan bu ırk, Güruh tarafından Scourge ile savaşına devam etmektedir.



Blood Elf Mage¹²

- Goblin: Cataclysm genişleme paketi ile gelen bu ırk, oyuncular tarafından yapılan büyük istekler üzerine oluşturulmuştur. Madencilikle uğraşan Kezan Trolleri, çıkardığı bazı madenleri ayinlerinde kullanıyorlardı. Ancak ansızın bazı troller daha kısa boylu ve kimyagerlikte usta olan Goblinlere dönüşmeye başladılar. Zamanla Goblinler çoğaldı ve Kezan'ı ele geçirerek anavatanları yaptılar. Son zamanlarda İttifak tarafından saldırıya uğrayan goblinler, eski dostları Güruh tarafından koruma altına alınmıştır.

¹² Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.



Goblin Shaman¹³

2.3.3.3. Sonradan taraf seçen ırklar

- Pandaren: Mists of Pandaria genişleme paketiyle tanıtılan bu yeni ırk, genişletme paketi ile sunulan Pandaria kıtasının yerlileridir. Yeni oluşturulan Pandaren karakterleri başlangıç bölgesindeki tüm görevleri bitirdikten sonra Güruh veya İttifak'tan birini seçmek zorundadırlar.



Panderen Monk¹⁴

2.3.3. World of Warcraft'ta sınıflar

Oyunda birisi kahraman olmak üzere 11 adet sınıf bulunmaktadır. Oyuncu kendi beğenisine göre dilediği sınıfta bir karakter oluşturabilir. Oyunun hikâyesine bağlı

¹³ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

¹⁴ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

olarak, tüm ırklar altında bu sınıfların hepsinin oynanması mümkün değildir. Bununla beraber seçilen sınıfların tank(düşmanın dikkatini üzerine çekip en çok hasarı üzerinde toplayan), saniyelik zarar verimi(dps(damage per second)),iyileştirici(healer) rolleri bulunmaktadır.

- Druid: Şekil değişikliğini temel alan bu sınıf, birçok amaca hizmet eder yani hibriddir. Örneğin ayı biçimine girerek, dayanıklı olarak tank rolünü ya da ağaç şekline girerek iyileştirme görevini yapabilirler. Bunun yanı sıra denge kısmında oynayarak dps rolü alabilirler.
- Hunter (Avcı): Uzak mesafeli silahları (yaylar, tüfekler, vb.) etkin bir şekilde kullanabilen avcılar, yakın mesafe dövüşlerinde yeteneksizdirler. Ayrıca bazı hayvanları evcilleştirebilir ve savaş hayvanı olarak kullanabilirler. İzcilikte gelişmişlerdir. Dps rolünü üstlenirler.
- Mage (Büyücü): Uzak mesafeden büyü yaparak öldürücü etkiye sahiptirler ve alan efektlerinde de gelişmişlerdir, ancak zayıf bir koruma ve cana sahiptirler. Işınlanma ve geçit açma, yiyecek ve su oluşturabilme gibi yetenekleri ön plandadır. En etkili dps sınıflarından biridir.
- Monk (Keşiş): Mists of Pandaria eklenti paketi ile gelen bu sınıf Paladin ve Druid gibi hibrid bir sınıftır. Özellikle silah kullanmadan tekme ve tokat taktiği ile hasar verme yönünden gelişmişlerdir. Monklar seçimlerine göre hem tank hem dps hemde iyileştirici rolünü alabilirler.
- Paladin: Kutsal savaşçılardır ve druidler gibi hibrid bir sınıftır. Özellikle gruplarda ön plana çıkarlar çünkü diğer grup üyelerine yaptığı etkiler çok gelişmiştir. Hibrid olmaları sebebiyle tank, dps ve iyileştirici rollerini de üstlenebilmektedirler.
- Priest (Rahip): İyileştirici özellikle çok gelişmiş olan bir sınıftır. Aynı anda birçok karakteri iyileştirebilirler. Ayrıca gölge formuna girerek güçlü bir savaşçı da olabilirler.
- Rogue (Hırsız): Özellikle PvP (Player vs Player) savaşlarında etkin olan bu sınıflar yakın dövüşte gelişmişlerdir. Gizlenebilirler ve silahlarına zehir sürebilirler. Sadece dps rolünü üstlenebilirler.

- Shaman (Kam, Şaman): Oyundaki en hibrid sınıftır. Savaşçıdan iyileştiriciye kadar her rolü üstlenebilir. Grup üyelerine yardımcı olmak için totemleri kullanırlar.
- Warlock: Şeytani güçleri kullanan warlocklar, kendilerine yardımcı olarak şeytani yaratıkları da çıkartabilirler. Uzun süreli zararlarda gelişmişlerdir. Diğer grup üyelerini çağırma gibi birçok yetenekleri mevcuttur. Oyunda ki en iyi dps sınıflarından biridirler.
- Warrior (Savaşçı): Yakın dövüş konusunda gelişmişlerdir ve genellikle dikkat çekmede başarılıdırlar. Güçlerinin birçoğu giydiği zırha bağlıdır. Tank veya dps rolü üstlenebilmektedirler.
- Death Knight (Ölüm Şövalyesi): Wrath of the Lich King eklenti paketi ile tanıtılan bu sınıf, oyunun ilk kahramansal sınıfıdır. Hesabını Wrath of the Lich King'e yükselten oyuncular seviye 55'ten başlayan yeni Death Knight karakterlerini oluşturabilmektedir. Diğer yeni açılan karakterlere göre daha güçlü olan Death Knight karakterleri, ihtiyaç duydukları yetenek puanları, ekipman ve parayı seviye 58'e kadar "Eastern Plaguelands: The Scarlet Enclave" adı verilen özel bir bölgedeki görevleri yaptıktan sonra elde edebilmektedirler. Hem Alliance hem de Horde altındaki tüm ırklarda Death Knight sınıfı karakter açılabilir. Paladin sınıfı gibi yakın dövüşte gelişmiş olan Death Knightlar, mana, energy, rage gibi savaş kaynak sistemleri yerine "Rune" adı verilen özel bir sistem kullanmaktadır. Bunun yanında rune kullanıldıkça sahip olunan "Runic Power" etkisi belirli yeteneklerde harcanmak üzere kullanılabilir. Oyunda tank veya dps rollerinden birini üstlenebilmektedirler.

2.3.4. World of Warcraft'ta meslekler

Oyun içerisinde oyuncuların birbirleriyle sosyal etkileşime girebildikleri yararlı meslekler de bulunmaktadır. Bir karakter, birincil tipte olan mesleklerden en fazla iki tanesine sahip olabilirken, ikincil mesleklerde böyle bir sınır yoktur. Üretime dayalı birçok meslek, toplayıcı mesleklerden elde edilen malzemelerle desteklenir, ayrıca birçok noktada mesleklerin birbirleriyle etkileşimleri mevcuttur.

2.3.4.1. Birincil meslekler

World of Warcraft'ta birincil meslekler üretim meslekleri ve toplayıcı meslekler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

2.3.4.1.1. Üretim meslekleri

- **Alchemy (Simyacılık):** Her oyuncunun kullanabileceği iksirleri hazırlamaktadır. Malzemeleri temin etmek için Herbalism (Otacılık) mesleği ile birlikte alınmalıdır.
- **Blacksmithing (Demircilik):** Plate/Mail tipi zırh giyen ve yakın dövüş yapan sınıfların kullandığı bir meslektir. Malzemeleri temin etmek için Mining (Madencilik) mesleği ile birlikte alınmalıdır.
- **Enchanting (Efsunculuk):** Birçok zırh nesnesini ve bazı madenleri büyüleyerek özelliklerini artırmakta kullanılır. Malzemelerin çoğu çok bulunmayan ya da daha yüksek kalitedeki eşyaların kırılmasıyla (disenchanted - bu meslekle beraber gelir) elde edilen sihirli tozlardan sağlanmaktadır.
- **Engineering (Mühendislik):** Ürettiği cihazların çok büyük bir bölümü sadece kendi karakterinizin kullanabileceği bir meslektir. Diğer mesleklere nazaran eğlenceli ve karakterinize esneklik kazandıran bir meslektir. Malzemeleri temin etmek için Mining (Madencilik) mesleği ile birlikte alınmalıdır.
- **Leatherworking (Dericilik):** Deri (Leather) giyen sınıflara giysi üreten bir meslektir. Malzemeleri temin etmek için Skinning (Deri Yüzme) mesleği ile birlikte alınmalıdır.
- **Tailoring (Terzilik):** Kumaş (Cloth) zırh giyen sınıflara zırh sağlayan bir meslektir. Malzemelerin büyük bir kısmı öldürülen yaratıklardan elde edilen kumaş parçalarından sağlanmaktadır.
- **Jewelcrafting (Kuyumculuk):** (The Burning Crusade ile beraber gelmiştir.) Madenlerden çeşitli değerli taş ve mücevherler üretebileceğiniz bir meslektir. Üretilen taşlar soketli zırh nesnelere takılabilirler. Malzemeleri temin etmek için Mining (Madencilik) mesleği ile birlikte alınmalıdır.

- Inscription (Muskacılık): (Wrath of the Lich King ile beraber gelmiştir.) Her sınıfın belli başlı büyülerini/özelliklerini daha güçlü yapmaya yarayan bir meslektir. Malzemeleri temin etmek için Herbalism (Otacılık) mesleği ile birlikte alınmalıdır.

2.3.4.1.2. Toplayıcı meslekler

- Mining (Madencilik): Madenleri toplayıp değerlendirilmesini sağlayan meslek grubudur.
- Herbalism (Otacılık): Doğada yetişen bitkileri toplayabilmeniz için gereklidir.
- Skinning (Deri Yüzme): Öldürdüğünüz hayvanların derilerini yüzmenizi sağlayan bir meslektir.

2.3.4.2. İkincil meslekler

- Cooking (Aşçılık): Yiyecek/içecek üretmenizi sağlayan meslektir. Malzemelerinin çoğu Fishing (Balıkçılık) mesleğinden elde edilir.
- First Aid (İlk Yardım): Kumaş parçalarından yara bantları ve zehirlerden panzehir elde edilmesini sağlar.
- Riding (Binicilik): Binek hayvanlarının kullanılabilmesi için alınması zorunlu bir meslektir.
- Fishing (Balıkçılık)
- Archeology (Arkeoloji): (Cataclysm ile beraber gelmiştir.) Oyun dünyasındaki kaybolmuş tarihi eserleri ve hazineleri bulmayı sağlayan meslektir.

2.3.5. World of Warcraft'ta oyun süreci

World of Warcraft, üç boyutlu bir oyundur ve Warcraft serisine özgü bir grafik stilinde oluşmaktadır. Oyun, Azeroth gezegeninin üç büyük kıtasını The Burning Crusade eklentisi ile oyun dünyasına katılan Outland kıtasını ve Mists of Pandaria eklentisiyle oyuna katılan Pandaria kıtasını içermektedir. Oyuncular karakterlerini görev tamamlayarak ya da çeşitli aktivitelerle geliştirirler ve belli miktarda deneyim

kazanırlar. Deneyim puanları ise karakterin seviyesinin artmasına yol açar. Oyuncular yeni bölgeleri keşfettikçe bölgeler arası ulaşım yolları çeşitlenmektedir. Ayrıca oyunda ırklara özgü şehirler de bulunmaktadır. Bunun yanında karşı birlik oyuncularının birbirlerine saldıramayacakları tarafsız şehirler de mevcuttur.

Karakterler geliştikçe seviyeleri artmakta ve yeni yetenekler kazanmaktadır. Yetenek puanı sistemiyle oyuncu karakterinin özelliklerini istediği şekilde yönlendirebilir. Oyun bünyesinde yine kullanıcılar tarafından oluşturulabilen ya da dâhil olunabilen loncalar (guild) bulunmaktadır. Lonca bünyesindeki oyuncular birbirleriyle özel yolla iletişime geçebilirler ve ortak lonca bankasını kullanabilirler.

Oyun genellikle görev yapma yapısı üstüne kuruludur. Oyuncudan belli bir görevi tamamlaması istenmektedir. Görev tamamlandığında ise karakter deneyim puanı kazanmaktadır, bunun yanında çoğunlukla özel giysiler ve/veya oyun içi para ödülleri de alınabilmektedir. Görevler alındığında genellikle tanıtıcı bir metin sunulur ve oyun içi hikâyenin anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Birçok görevler ise birbirini takip eden "zincir görevler" dir, yani bir görev bitirildiğinde devam görevi alınır. Görevler genellikle belli miktarda canavar öldürmeyi ya da eşya toplamayı, oyun içi yerleri keşfetmeyi ya da özel yerlere gitmeyi, diğer oyun içi oynanamayan karakterlerle (NPC-Non Player Charecter) konuşmayı içermektedir.

Bazı görevler ise bir oyuncunun tek başına tamamlayamayacağı türde olabilmektedir. Bu durumda birden fazla oyuncu grup oluşturularak bu görevleri tamamlarlar, böylece her bir sınıf belli bir amaçta hizmet eder (örneğin, savaşçı (warrior) sınıfı canavarın dikkatini üzerine çekerken, rahip (priest) sınıfı ise iyileştirme görevi yapar). Genellikle bu görevler oyun terminolojisinde "dungeon" (zindan) adı verilen mekânlarda geçer. Oyunun 3.3 sürüm yaması ile beraber karşılaştırma metodu yardımıyla sunucular arası grup oluşturulabilecek yeni bir zindan sistemi geliştirilmiştir. Karakter öldüğünde en yakın mezarlıkta "hayalet" moduna geçmektedir (Night Elf ırkı için wisp). Ölü karakterler yeteneği olan diğer oyuncular tarafından, oyuncunun karakterin öldüğü yerdeki cesedinin yanına gitmesiyle ya da mezarlıktaki "ruh iyileştiricisi (spirit healer)" yardımıyla belli bir ceza uygulanmak koşuluyla diriltilebilir.

Oyunda karakterlerin ulaşabileceği maksimum bir seviye bulunmaktadır ve genellikle her bir genişleme paketi ile bu seviye yükseltilmiştir. Son eklenti paketiyle bu seviye 90 olmuştur. Maksimum seviyedeki oyuncular ise oyunda tek başına gidilmesi

imkânsız olan bölgelere "baskın (raid)" adı verilen gruplarla toplu bir şekilde giderek "patron (boss)" adı verilen yüksek seviyeli canavarları öldürebilirler ve eşsiz eşyaların sahibi olabilirler.

Oyunda birçok oyuncuya karşı oyuncu (PVP) mekanizması da bulunmaktadır. Oyuncuya karşı oyuncu tipindeki sunucularda karşı birlik oyuncuları bazı alanlar dışında her bölgede birbirlerine saldırabilmektedirler. Oyuncuya karşı çevre (PVE) tipi sunucularda ise oyuncu istediği takdirde oyuncuya karşı oyuncu modunu açabilir. Oyuncular birbirlerini öldürerek deneyim puanına benzer bir şekilde onur puanı kazanır ve bu puanları çok özel eşyaları satın almakta kullanabilirler. Ayrıca "zindan (dungeon)" bölgelerine benzer şekilde "savaş alanı (battleground)" adı verilen özel bölgelerde de oyuncular birbirleriyle savaşabilmektedirler. "arena" adı verilen bölgelerde ise oyuncular ikişerli, üçerli ya da beşerli takım şeklinde karşı birlik takımlarıyla savaşarak arena puanları kazanabilmektedirler.



World of Warcraft'ta görev (quest) ¹⁵



World of Warcraft'ta zindan (dungeon) ¹⁶



World of Warcraft'ta baskın (raid) ¹⁷

¹⁵ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

¹⁶ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.

¹⁷ Araştırmacı tarafından oyun içerisinden düzenlendi.



World of Warcraft'ta savařalanı (battleground) ¹⁸



World of Warcraft'ta senaryo (scenario) ¹⁹

2.3.6. Oyun ii iletiřim Őekilleri

World of Warcraft'ta oyuncuların birbirleriyle iletiřimde bulunabilmesi iin belli yntemler bulunmaktadır.

2.3.6.1. Konuřma kanalları

World of Warcraft'ta genel konuřma kanalları, genel, ticaret, yerel savunma, grup arama ve lonca alımı olmak zere beř taneedir. Bu kanallara istediėiniz zaman girip ıkabilmektesiniz ve ayrıca diėer btn oyuncular da orada konuřma imknı bulmaktadır. Bu kanalların amacı belli konularda oyunculara iletiřim imknı sunmaktır. Ayrıca oyunda kendinize zel konuřma kanalları da yaratılabilmektedir. zel konuřma kanallarının en byk avantajı kiřilere zel oluřudur. Bu kanallarda sadece o kanala

¹⁸ Arařtırmacı tarafından oyun ierisinden dzenlendi.

¹⁹ Arařtırmacı tarafından oyun ierisinden dzenlendi.

davet ettiğiniz kişiler konuşabilmekte ve konuşmaları okuyabilmektedirler. Ayrıca özel kanal sahipleri kanala başlarını davet edebilme ve çıkarabilme şansına sahiptirler.

2.3.6.2. Sesli konuşma

World of Warcraft yazarak iletişim yerine oyunun kendi sistemine dâhil olan sesli konuşma özelliğiyle diğer oyuncularla konuşma imkânı vermektedir. Mikrofonu, kulaklığı ve hoparlörleri olan tüm oyuncular birbiriyle bu özelliği kullanarak iletişime geçebilmektedirler. Fakat sesli konuşma sadece belli kanallarda kullanılabilir. Örneğin; grup ve baskın (raid) kanalları ve özel kanallar kullanıcılara sesli konuşma imkânı vermektedir.

2.3.6.3. Lonca (Guild) konuşma kanalları

World of Warcraft'ta her loncanın kendi üyeleriyle iletişim halinde olabilmesi için kendine özel konuşma kanalı bulunmaktadır. Her lonca için Guild Chat ve Officer Chat üzere iki tane standart konuşma kanalı bulunmaktadır. Lonca liderleri bu kanallar için özel nitelikler belirleyebilmektedirler. Genel olarak guild chat genel lonca konuşmaları için kullanılırken officer chat kısmı ise genelde loncanın daha kıdemli üyelerinin birbirleriyle iletişim kurması amacıyla kullanılmaktadır.

2.3.6.4. Grup, baskın(raid), zindan(dungeon), savaş alanı(battleground) konuşma kanalları

World of Warcraft'ta oyuncular grup, raid, instance, battleground gibi birlikte görev yaparken veya pvp ve pve tarzında oynarken birbirleriyle iletişim kurabilecekleri sadece o grupta olan kişilerin okuyup, yazabilecekleri özel konuşma kanallarına da sahiptirler.

2.3.6.5. Diğer iletişim şekilleri

Bunların yanı sıra oyunda çok kullanılan üç çeşit iletişim şekli daha bulunmaktadır. Bunların ilki; söylemek (say); oyunda say komutuyla bir şey söylediğinizde mesajınız sadece karakterin yakınındaki kişiler tarafından görülebilmektedir. Genel olarak bu iletişim şekli birbirini tanımayan oyuncular arasında, halka açık alanlarda ki rol yapma etkinliklerinde kullanılmaktadır. İkinci olarak ise; bağırma (yell) kullanılmaktadır. Bağırma genel olarak mesajınızın karakterinizin uzağındaki oyuncular tarafından görülebilmesini istediğiniz durumlarda kullanılmaktadır. Özellikle abartılı kullanımları diğer oyuncular tarafından kabalık olarak nitelendirilmektedir. Söylemek ve bağırma genel olarak alan konuşması olarak yakındaki oyuncularla iletişim kurmak amacıyla kullanılmaktadır. Üçüncü olarak ise; fısıldamak (whisper) kullanılmaktadır. Fısıldamak World of Warcraft'ın sahip olduğu özel iletişim aracıdır. Fısıldamalar sadece fısıldamayı yazdığınız kişi tarafından görülebilmektedir. Fısıldamanın en güzel yanı ise çevre sınırlamasına sahip olmamasıdır. Yani fısıldadığınız oyuncu sizin olduğunuz faction (Alliance veya Horde) da ve sizin olduğunuz realm de olduğu sürece nerede olursa olsun iletişim kurabilmektesiniz.

2.3.7. World of Warcraft'ta ideoloji, ekonomi ve oyuncularına kazandırdıkları

World of Warcraft hem bir oyun hem de batının Pazar odaklı ekonomisini destekleyen bir simülasyondur. Oyun, oyuncularına eğer çok çalışıp yeterince çabalarlarsa toplumun basamaklarında yükselip ve iyi bir zenginlik elde edebilecekleri kapitalist bir peri masalı sunmaktadır. Bununla beraber World of Warcraft, oyuncuları için onlara şirketlerdeki çalışma yeteneklerini ve davranışlarını geliştirmeleri açısından da bir araç niteliği taşımaktadır. World of Warcraft bağımlılığının sonucu olarak görülen; bazı öğrencilerin derslerinde başarısız olmaları, evliliklerin bozulması ya da bazı insanların obeziteye doğru gittikleri kısmını bir kenara koyduğumuzda oyunun aslında sadece iyi şirket çalışanları yaratmadığı bununla beraber şirkette unvan merdivenlerini tırmanan, projeler yönetebilen, iyi satışlar başarabilen, hem kazanıp hem

de biriktirebilen, daha iyi pozisyonlar için daha sıkı çalışan, işverenlerinin veya müşterilerinin saygısını kazanan, altındakileri daha iyi performans göstermeleri için cesaretlendiren ve daha iyi çalışanlar olmak için çaba sarf eden belki de sonunda geleceğin CEO'ları için bir eğitim niteliği taşımaktadır (Rettberg, 2008:20).

World of Warcraft'ı birçok oyundan ayıran özellik oyunda başarılı olmak kavramının tek bir şey yapmakla ölçülememesidir. Örneğin; atari oyunlarında başarı kavramı en yüksek skoru yapmakla ölçülürken bu oyunda verilen görevleri tamamlamak, zindanlarda, baskınlarda, savaş alanlarında iyi olmak, üzerinizdeki zırhların kullandığımız silahların iyi olması, mesleklerinizde belli bir noktaya gelmiş olmanız, diğer insanlarla olan iletişiminiz gibi birçok etkenle belirlenmektedir. Bu durumda oyuncuların başarılarının aynı gerçek hayattaki gibi tek bir şeyle ölçülemediğini söylemek doğru olacaktır (Rettberg, 2008:23).

Belki de World of Warcraft'ın tam anlamıyla çok oyunculu kitlesel bir oyun olması nedeniyle de Blizzard'ın oyun geliştiricileri oyundaki etikleri, yöntemleri günümüzde dünyada en popüler olan ideoloji sistemi olan kapitalizme yönelik yaptıkları söylenebilir. İyi bir servete sahip olmak oyunda önemli bir yerde durmasına rağmen para = büyük başarı anlamına da gelmemektedir. Fakat tabii ki unutulmamalıdır ki para tamamen anlamsızda değildir. Oyunda özel zırhlar ve silahlar almak ya da lonca üyelerini motive etmek veya ödüllendirmek amacıyla da kullanılmaktadır. Oyuncular ulaşabilecekleri en yüksek seviyeye geldiklerinde başarı artık sadece seviye yükseltmek veya daha iyi malzemelere sahip olmakla sınırlandırılmamaktadır. Oyuncular savaş alanlarında belli bir rütbe başarısı aldıklarında ve “honorlar (savaş alanlarında kazanılan puan birimi)” sayesinde oyundaki satıcılardan “destansı (oyundaki çok iyi derecedeki zırh, silah vb. malzemeler)” zırh ve silahlardan alabilmektedirler (Rettberg, 2008:24).

Althusser (2006)'in “İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları” kitabında bahsettiği gibi devletin ideolojik aygıtları değerlerimizi, arzularımızı ve kişi olarak bizleri biçimlendirmektedir. Devletin baskı aygıtlarından olan ordu, polis, hapisane gibi kurumlar kişileri şiddet öğeleriyle kontrol ve disipline ederken, diğer ideolojik aygıtlara dâhil olan din, okullar, kitle iletişim araçları insanları sözlerle kontrol edip disipline eden araçlardır. Althusser (2006)'e göre ideoloji kişinin bilinçli olarak seçtiği bir tercih değildir. Ona göre çocuklar okuldayken sadece pratik olarak “nasılı bilmek” kavramı yerine asıl mantık da “nasıl olmak” gerektiğini öğrenmektedirler.

Ancak, bu bilgilerin ve tekniklerin yanında ve bu vesile ile de, işbölümünün her görevlisinin “tayin edildiği” yere göre uyması gereken terbiye kuralları, görgü “kuralları” öğreniliyor okulda: yurttaş olma bilinci, mesleki vicdan, ahlak kuralları, açıkçası toplumsal-teknik işbölümüne saygılı davranma kuralları ile son olarak da, sınıf egemenliğinin yerleştiği düzenin kurallarına saygılı davranma kuralları. Okulda aynı zamanda, “Fransızca’yı düzgün konuşma”, düzgün “yazma” da öğreniliyor, yani (gelecekteki kapitalistlere ve uşaklarına) gerçekte “düzgün biçimde emretme”, yani işçilerle “düzgün konuşma” (ideal çözüm) vb öğretiliyor (Althusser, 2006:51).

Althusser (2006)’in bahsettiği gibi bizim sadece eğlence olarak gördüğümüz etkinlikler bile aslında büyük bir ideolojik anlam taşımaktadır. Artık söz konusu olan durum sadece oyunu kazanmak veya kaybetmek değildir. Bu durumda World of Warcraft veya diğer MMORPG tarzı oyunlar artık basit olarak yarışma kavramından çıkarak karışık sosyal sistemler haline gelerek bize nasıl bilmek ve nasıl olmak gerektiğini öğretir bir hal almışlardır. World of Warcraft’ta ilerleme süreci başlı başına eğitim sisteminin geniş haline benzemektedir. Birinci seviyede çok az yetenekle oyuna başlayıp bir diğer anlamda ırkınız ve sınıfınız içerisinde *doğmuş* oluyorsunuz. Oyun sürecinde çok çalışarak ve verilen görevleri tamamlayarak seviyenizi yükseltiyorsunuz. Bu durum günümüz eğitim sistemi içerisinde de aynıdır.

Althusser (2006)’in bahsetmiş olduğu eğitimin ideolojik işlevlerinin olduğu gelecekteki yöneticilere nasıl etkili olarak konuşabileceklerinin öğretildiği fikrini göz önüne alarak baktığımızda oyunun düşük seviye orc görevlerinden birinin bu fikirle olan uyumunu görebilmekteyiz. Göreve baktığımızda görevi veren oyuncu olmayan karakter (NPC - non-player character) şöyle demektedir: “Tembel köleler! Vadideki odunları toplamak için çok çalışıyorlar fakat daima şekerleme yapıyorlar! Köleleri hizaya sokacak birine ihtiyacım var! Sen görev için doğru Orc’muşsun gibi görünüyor. Al bu sopayı ve iş esnasında uyuyan kölelerin üzerinde kullan. İyi bir sopa onların hemen işe dönmesini sağlayacak!” Bu durum World of Warcraft’ta bulunan yönetmek uğruna şiddet gösterilmesi gereken görevlerden sadece bir tanesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında verilen mesaj oldukça açıktır. Bu durumda World of Warcraft dünyası kendi doğrularına göre çalışmanın gerektiği bir dünyadır. Aslında gerçek

dünyanın getirmiş olduğu taleplerden kaçmak amacıyla oynanan oyun ironik bir şekilde ikinci iş yaşamına kaçış haline gelmektedir (Yee, 2006b:70).

Ayrıca World of Warcraft'ta karmaşık bir oyun içi ekonomi sistemi bulunmaktadır. Oyuncular görevleri, zindanları, savaş alanlarını v.b yaparak ödüller almaktadırlar. Oyuncuların öldürmüş olduğu birçok düşman oyunculara çeşitli teçhizatlar ve sıklıkla oyunun para birimi olan bakır, gümüş, altın vermektedirler. Oyuncular bu para birimlerini kullanarak satıcılardan ihtiyaç duymuş oldukları yemek, içecek silah, iksirleri satın almaktadırlar. Ayrıca para oyuncuların mesleki eğitimlerine devam etmeleri içinde gereklidir. Bunun yanı sıra oyuncular sahip oldukları işlerine yaramayan veya para kazanmak amacıyla değerli teçhizatları ya da meslekleri sayesinde yapmış oldukları ürünleri oyundaki açık arttırma evi sayesinde diğer oyunculara satabilmektedirler. Açık arttırma evi basit olarak Ebay sistemine benzemektedir. Oyuncular bu sistemi kullanarak ihtiyaç duydukları teçhizatları diğer oyunculardan *hemen al* ya da *arttırma yap* seçeneklerini kullanarak alabilmektedirler. Oyuncuların aldıkları malzemeler posta kutularına düşmektedir.

World of Warcraft'ta *vakit nakittir* deyiimi farklı bir anlam kazanmaktadır. Oyuncular üye olmak için aylık ücret öderlerken bir yandan da oyun içerisinde sanal para zenginlikler elde etmek amacıyla uzun vakitler harcamaktadırlar. Gerçek yaşamda insanlar fazla çalışmamak uğruna birçok yol ararken oyunda ise bir şeyler elde etmek uğruna birçok zorluğa gönüllü olarak emek vermektedirler (Rettberg, 2008:27).

Para sahibi olmak özellikle ilk olarak 20. seviyede daha önemli hala gelmektedir. Çünkü o seviyede oyunculara binek alma imkânı verilmektedir. Binek sahibi olduğunuz da mesafeleri daha kısa zamanda kat edebildiğiniz için görevleri yapmak daha kısa zaman almaktadır. Ducheneaut, Yee, Nickell ve Moore (2006:3)'un yapmış olduğu araştırmalarda oyuncuları 20. seviyeye geldiklerinde binek sahibi olabilmek uğruna daha çok çalıştıklarını ve para kazanmaya çalıştıklarını göstermektedir.

Ayrıca oyunda binek sahibi olmak da bir başarı olarak gösterilmektedir. Tıpkı gerçek yaşamda da bir araba sahibi olmanın sosyal bir statü olarak sayılması gibi oyun içerisinde de aynı sistem geçerli olmaktadır. Örneğin; gerçek yaşamda *Tofaş* marka bir arabaya sahip olanlar düşük gelirli olarak nitelendiriliyorken *Mercedes* sahibi olanlar toplum tarafından genel olarak yüksek gelirli olarak nitelendirilmektedir. Oyunda da aynı sistem geçerlidir. 20. seviyede ilk alınan binekler oyuncunun düşük gelirli

olduğunu gösterirken diğer *destansı (epic)* olarak tabir edilen binekler oyunda ki gelir ve başarının bir sembolü olmaktadır. Aynı zamanda eğer 20. seviyeye gelip hala binek sahibi olamayan oyuncular ise diğer oyuncular tarafından maddi açıdan da başarısız olarak nitelendirilmektedir.

Bu nedenlerle oyunun başından itibaren finansal yönetiminizi iyi yapmak zorundasınız. Açık arttırma evi sistemini akıllıca kullanmakta servetinizi arttırmak amacıyla kullanmak zorundalığı olunan bir sistem olmaktadır. Bu sayede sahip olduğu karmaşık ekonomi modelinde World of Warcraft oyuncularına basit arz-talep ekonomisini, satış ve arbitraj kavramlarını da öğretmiş olmaktadır. Oyuncular yüksek seviyedeki oyunculara yetişmek için çaba harcarlarken bir yandan da oyun onları açık arttırma, satış gibi sistemleri kullanmaya itmektedir. Oyunun genç oyuncuları ekonomi kavramını sadece kumbaralarında para biriktirmekle öğrenmek yerine daha gelişmiş bir biçimde bu yolla öğrenmektedirler. Bu yönleriyle World of Warcraft, oyuncularına finansal yönetim açısından da daha gerçekçi bir model sunmaktadır (Rettberg, 2008:30).

Oyunun kullanıcılarına kattığı bir diğer ise liderlik kavramı olarak öne çıkmaktadır. World of Warcraft'ta sosyal açıdan loncalar büyük önem taşımaktadır. Loncalar genel olarak bakıldığında şirket yapılarına çok benzemektedir. Şirketlerde olduğu gibi lonca bankasıyla ilgilenen bir finans sorumlusu rütbe olarak lonca liderinin altındaki yöneticiler, yeni üye alımlarından sorumlu olan kişiler bulunmaktadır. Loncaların çoğu şirketlerde olduğu gibi düzenli lonca toplantıları düzenlemektedirler. Bu toplantılarda çoğunlukla lonca ilerleme seviyesi, mali durum, yapılacak etkinlikler v.b. konular tartışılmaktadır. Bu durumda lonca liderleri gerçek hayatla karşılaştırıldığında CEO görevi görmektedirler.

Kurumsal bir şirket olan Xerox Parc'ın yıllarca yöneticiliğini yapmış olan John Seely Brown, Wired'in 2006 sayısında World of Warcraft'ta ki lonca liderlerinin sahip olması gereken özellikleri ve bu özelliklerin gerçek hayata geçirilebileceğini şu şekilde açıklamaktadır:

World of Warcraft'ta etkili ve başarılı bir lonca lideri olmak tamamıyla bir liderlik kursu niteliği taşımaktadır. Bir lonca oyuncuların bilgi, kaynak ve insan gücünü paylaşmak amacıyla bir araya geldiği bir sistemdir. Büyük bir loncayı yönetmek için lonca yöneticilerinin; çekicilik, değerlendirme, yeni üye alımı, çıraklık programları yaratma, grup stratejisini yönetme,

yaşanan anlaşmazlıklarda hakemlik yapmak gibi birçok yeteneğe sahip olması gerekmektedir. Çünkü loncalar basit yönetim hataları yüzünden dağılabilir ya da değerli üyelerini kaybedebilirler. Bu yüzden lonca liderlerinin sorunları üyelerini kaybetmeden çözmeyi bilmeleri gerekmektedir. Sanal çevreleri bir kenara bırakın; bu şartlar gerçek dünyada ki bir yöneticinin direk olarak işyerinde uygulamasına olanak sağlamaktadır (Brown,2006).

Loncalar da tüm iş sadece lonca liderlerine de düşmemektedir. Raid(baskın)'larda ortak bir amaç uğruna çalışan en az 10 kişi olmaktadır. Bu durumlarda bu sefer baskın liderlerine görev düşmektedir. Baskın liderleri bu insanları yönlendirmekten, değerlendirmekten ve teşvik etmekten de sorumludur. Aynı zamanda oyuncuların da daha çok çalışarak ve kendini geliştirerek o grupta kalmak için uğraş göstermeleri gerekmektedir. Bu nedenle World of Warcraft oyuncularına hem ekonomiyi, *oyuncular* olarak iyi şirket çalışanları olmayı hem de liderlik özelliklerini öğretmektedir (Rettberg, 2008:34).

2.3.8. World of Warcraft üzerine yapılan bazı araştırmalar

Ülkemizde özellikle World of Warcraft oyununu ele alan araştırmalar görülmemesine rağmen yurtdışında oyunla ilgili olarak birçok araştırma yapılmıştır. Konuyla ilgili olarak yapılan bu araştırmaların bazılarında bahsetmek yerinde olacaktır.

Ducheneout vd. (2006) tarafından yapılan araştırmada World of Warcraft'ta avatar kişiselleştirmesini incelemişlerdir. Sonuçlara göre birçok oyuncunun daha esnek görünüm şartları için oyunda birden fazla karakterleri olduğunu göstermiştir. Ayrıca ten rengi haricinde kişilerin kendi saç modelleri, yüz şekilleri v.b. özellikleriyle karakterleri arasında bağlantı bulunmuştur. Özellikle kadın kullanıcıların ise erkeklere göre karakterinde kendilerinin idealleştirilmiş versiyonlarını yarattıkları görülmüştür. Bunun yanı sıra kullanıcılar oyundaki karakterlerini kendi karakterlerine göre daha bakımlı, dışa dönük ve daha az evhamlı olarak nitelendirmişlerdir.

Williams vd. (2006), World of Warcraft'taki loncalardaki sosyal hayatı inceledikleri arařtırmalarında loncaların oyuncularını daha sosyal hale getirdiđini ve loncaların belli grup dinamiklerine sahip olduđunu ortaya koymuřlardır.

Dünya çapında bir oyun arařtırmacısı olan Jin (2006) ise, Çin'deki sanal altın toplayıcıları (goldfarmers) üzerine bir çalıřma yapmıřtır. Bu çalıřmada Çin'de World of Warcraft oyuncularına gerçek parayla satmak üzere oyun içerisinde sadece altın toplamak göreviyle bulunan on binlerce oyun dükkânının çalıřtırdığı yarım milyona yakın insan olduđunu ortaya koymuřtur. Ayrıca çalıřmasında altın toplayıcılarının büyük iř gruplarıyla çalıřarak tek bir iřyeri sahibinin en az seksen oyuncu çalıřtırdığını ortaya koymaktadır. Bununla beraber sömürücü iř yerleri (sweatshops) olduklarını ve düşük gelirli insanların organize iřgücünü sömürdüklerini ortaya koymuřtur. Ayrıca bu sömürücü iř yerlerinde üretilen sanal paraların Kuzey Amerika, Batı Avrupa ve Avustralya'da ki oyuncular dünya çapındaki marketler sayesinde gerçek paralarla satıldıklarını ortaya koymaktadır.

Wang (2006) ise, Jin'in arařtırmasından yola çıkarak Marksist yaklařıma göre World of Warcraft'ın ekonomisini incelemiřtir. Bu bağlamda oyuncuları zevk için oynayanlar ve altın toplayıcıları olarak iki kategoride toplamıřtır. Zevk için oynayan oyuncuların altın toplayıcıların iřgücünü gerçek paralarla satın aldıklarını ortaya koymaktadır. Aynı zaman da altın toplayıcıların oyunu oyun için oynamadıkları içinse bir yabancılařma yařadıklarını belirtmiřtir.

Teorik bir bakıř açısından Tronstad (2008), World of Warcraft'taki karakter görünüřü ve karakter kapasitesi arasındaki iliřkiyi incelemiřtir. Yazara göre, karakterin görünümü sadece fiziksel olarak deđil oyuncunun karaktere bakıř açısına bađlı olarak da řekil almaktadır. Karakter kapasitelerine göre yazar, World of Warcraft'ta oluřturulan karakter için iki tanımlara yolu belirtmektedir: Empatik karakter ve aynılık barındıran karakter. Aynılık barındıran karakterde kiři kendi karakterinin kapasitesi dođrultusunda oyunda ki karakter olma durumuna girmektedir. Empatik karakterde ise kiřinin kendi karakterini bir kenara bırakarak oyundaki karakterinin özelliklerini tamamen kendi özellikleriymişçesine kabul etmesi durumu olarak tanımlanmıřtır.

Etnografik ve dilbilimsel arařtırmalara dayanarak, Hagström (2008), avatar isimlendirme ve oyuncu karakteri arasında ki iliřkiyi incelemiřtir. Arařtırma avatar isimlerinin oyuncuların kendi tercihlerini ve dilbilimsel altyapı, edebiyat, din, sanat,

sporlar, video oyunları, popüler medyadakiler v.b. kültürel bağlamları yansıttığını göstermiştir. Buna ek olarak yazar isimlerin bir karakter olmak ve bir oyuncu olmak bağlamında kimlikler için bir işaretçi olduğunu ortaya koymuştur.

Brignall (2008), katılımcı gözlemci olarak ve oyuncularla gayri resmi dilde görüşmeler yaparak World of Warcraft oyuncularının kabilecilik davranışlarını incelemiştir (Bu araştırmada kabile kavramıyla loncalar referans gösterilmiştir.). Kabileler genel olarak ortak kimliklerle diğerlerinin arasında olmak amacıyla kurulmaktadır. Katılımcıların %74'ü World of Warcraft'ta sosyalleşmeyi gerçek hayatta ki sosyalleşmeye tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bunun nedeni olarak da World of Warcraft'ta sosyalleştikleri kişilerle grup birliğinin olduğunu, kendi karakterleriyle rol yapabildiklerini, aynı zevklere sahip olan insanlarla vakit geçirebildiklerini, sosyal bilinmezliği ve hoşlanmadıkları kişileri görmezden gelebildiklerini belirtmişlerdir. Bir loncayı terk etme sebebi olarak da ortak kimliklere ve oynama stillerine sahip olabilecekleri yeni bir yer bulmak olarak belirtmişlerdir. Oyunda ki bazı oyuncular ise lonca üyesi olmanın getirmiş olduğu sorumluluklarla ve problemlerle uğraşmak istemedikleri için loncalara katılmadıklarını belirtmişlerdir. Yazar ayrıca World of Warcraft dünyasında kabileciliğin oyuncular arasında önyargılı davranışlara ve klişeleşmeye sebep olduğu gibi olumsuz yanları olduğunu da belirtmiştir.

Huh ve Williams (2010) ise, oyun dünyasında cinsiyet değiştirme konusuna odaklanmışlardır. Çalışmanın özellikle World of Warcraft oyuncularıyla yapılmamış olmasına rağmen sonuçlar World of Warcraft'taki cinsiyet değişimini de açıklamak açısından faydalı olmaktadır. Genel beklentilerin tersine araştırmacılar kadın oyuncuların erkeklere göre daha az cinsiyet değişimi yaptıklarını ortaya koymuşlardır. Bununla beraber eşcinsel oyuncuların eşcinsel olmayan oyunculara göre daha çok cinsiyet değişimi yaptıkları görülmektedir. Erkek oyuncular ise kadın karakter yaratmalarının sebebinin kimlik kaynaklı olmadığını sadece görsel açıdan memnun edici olduğu için böyle bir seçim yaptıklarını belirtmişlerdir. Huh ve Williams (2010:171) çalışmalarında; "Kişiler çevrimiçi olarak oyunda cinsiyetleri değiştirseler de değiştirmeseler de gerçek hayatta ki cinsiyet rollerini göz önüne almaktadırlar. " demektedirler.

Son olarak ise Bainbridge (2010) ise, World of Warcraft oyuncusu olarak kendi deneyimleriyle ve fantezi dünyasının literatürünün yansımalarıyla gelen farklı

yaratıkların fiziksel ve ruhsal özelliklerini birleştiren bir çalışma ortaya koymuştur. Araştırmacı çalışmada World of Warcraft'taki ırkların gerçek hayatta insanların yaptığı gibi oyun içi klişe ve önyargı nesnelere olduğunu ortaya koymaktadır. Oyuncuların ırklar ve sınıflarla ilgili olan bakış açılarının oyuncuların oyun içerisinde farklı ırklardan oluşan karakterlerle etkileşim içine girdikçe ve oyuncuların inançları ve hisleriyle oluştuğunu öne sürmektedir. Karakter oluşturma ve karakterin sunumunda ortaya çıkan sorun ise karakterin özelliklerinin karakteri oluşturan oyuncunun karakterine bağlanmasında ortaya çıkmaktadır. Birçok yönden gerçek hayatta olduğu gibi World of Warcraft'ta gruplar arası süreç de klişeleştirme, önyargı, sosyal değerlendirme gibi karmaşık dinamiklere sahip olmaktadır.

Yukarıda bahsedilenlerin ışığında World of Warcraft dünyasının oyuncularına gerçek dünyadan bir kaçış ve çeşitli yararlı nitelikler kazandırdığı söylenebilir. Fakat bununla beraber oyunda başarılı olmak adına oyun içerisinde geçirilen uzun saatlerin oyuncuların yabancılaşmasında da bir faktör olabileceği söylenebilir.

2.4. Yeni Medya, Oyun ve Yabancılaşma

Konunun daha iyi anlaşılabilmesi için öncelikle yabancılaşma kavramına ve çeşitli düşünürlerin görüşlerine değinmek yerinde olacaktır.

2.4.1. Yabancılaşma kavramı

Yabancılaşma, en genel tanımıyla toplumdan uzaklaşma duygusudur (Nettler,1957). Diğer bir ifadeyle, bireylerin birbirlerinden ya da belirli bir ortam veya süreçten uzaklaşmalarıdır (Marshall, 1999). Yabancılaşma kavramının din, metafizik, felsefe, sosyoloji, psikoloji ve sosyal psikoloji disiplinlerinde çok sayıda ve oldukça farklı anlamlarda kullanılmasının, içinden çıkılması güç bir tanımlama sorununu gündeme getirdiği, birçok araştırmacı tarafından kabul edilmektedir (Israel, 1971; Finifter, 1972; Middleton, 1963; Teber, 1990).

İlk olarak Hegel tarafından kullanılan yabancılaşma kavramı, tanrı insan varlığındaki tanrının insana yabancılaştığını ortaya koymaktadır. Bu düşüncede adeta tanrı kendisine dönmektedir. Hegel, insanın fiziki anlamdaki varoluşu ile ruhi

anlamdaki varlığı arasındaki mesafenin artışının yabancılaşma olgusunu doğurduğunu belirtmektedir (Erkal, 2005: 181). Hegel'e göre, Doğa-toplum-insan, yani tüm evren yabancılaşmanın çeşitli görünülerinden başka bir şey değildir. Esas olan, mutlak olan, saltık düşüncedir (mutlak idea). Bu ise, tanrı demektir. Tanrısal olan saltık düşünce, dışlaşıp doğalaşarak – bir yandan da kendisine yabancılaşarak evreni oluşturur. Bu doğalaşma/dışlaşma dönüşümü içerisinde en son durak insandır. İnsan, saltık düşüncenin yansıma bulduğu; saltık düşüncenin yeniden kendisine dönmek üzere çıktığı serüvendeki son duraktır. Yabancılaşma, insanlar ancak tamamiyle öz benliklerine kavuştukları, kendi yaşadıkları doğal ortamlarının ve kültürlerinin ruhtan kaynaklandığını fark ettikleri zaman sona erecektir. Özgürlük bu temelde yer almaktadır ve tarihin amacı da özgürlüktür (Sunat, 1996: 68).

Yabancılaşmada en önemli mihenk taşı olan diğer bir isim Marks (1999: 47)'a göre ise; sanayileşmeye geçiş ve sanayileşmenin bunalımlı ilk dönemleri emeğin yabancılaşmasını ortaya çıkarmıştır. Bugün adına *modern* denilen toplumsal yapı içerisinde, birey kendi yarattığı değerlerden uzaklaşmaktadır. Yarattığı dile, sanata, kültüre ciddi şekilde yabancılaşmıştır. Başka bir deyişle; insan yaptığı her türlü çalışmada başka insanlarla birlikte iken insanlığın yarattığı ortak değerlerden kopmaktadır. Bugün üretim süreci dediğimiz bir nesneleştirme süreci içinde, insanlar yaratıcılığını cisimleştirmekle birlikte kendinden ayrılan, kendi içinde büyük kaos yaşayan maddi nesnelere haline de gelmektedir. Çevresinde kendisiyle ilgili ve kendisi dışında gelişen olaylara seyirci kalmayı tercih eder duruma gelmiştir. Bazen de seyir yapmaktan bile korkan ve kaçan, saklanan birey, etki yapamadığı ve tepki veremediği durumlar karşısında eziklik hissetmekte ve bu durum onun iç huzursuzluğunu ve kendisinden bile yabancılaşmasını ve kopmasını beraberinde getirmektedir. İnsanların rekabet ve çatışmanın katlanılmaz basıncından muaf olarak çok daha doğal bir yaşam sürebilecekleri, daha basit bir yaşam tarzına duydukları özlem, kendisini, genç insanlar arasında görülen toplumdan *çekilme* eğiliminde, kayıp cenneti yeniden keşfetme çabası şeklinde dışa vurmaktadır.

Oxford Dictionary Of Sociology ise, yabancılaşmanın felsefi, sosyolojik ve psikolojik alanda özellikle tartışılan bir kavram olduğunu vurgulamaktadır ve Macar filozof Meszaros'un Marks'ı yorumlama perspektifinden yola çıkarak yapılan tanımlamada; "Kişinin kendisinden, başkasından veya özellikli bir durumdan veya

süreçten yabancılaştırması, soğutmadır” demektedir. Yabancılaşma, kapitalizmin sosyal ve ekonomik düzeninin doğal bir içsel durumudur. Yabancılaşma, kapitalizm altında maddeciliğinin insanlık türünün bozulmuş bir halidir. Kapitalizmde üretimin meyvesi işverene aittir. İşveren, diğerleri tarafından artık üretilen ve yabancılaştırılmış işi kamulaştırır. Marks, yabancılaşmayı dört karakteristik duruma bağlar. Bunlar; işçinin kendine yabancılaşması, çalışanlar arasındaki yabancılaşma, işçi ile ürün arasındaki yabancılaşma ve son olarak ürünün kendisinden yabancılaşması: çalışmak, özünde az ya da hiç memnuniyet olmadan anlamsız bir faaliyet haline gelir. Bunların sonuncusu yabancılaşmanın felsefi tartışmasını meydana getirir. Melvin Seeman’ın felsefi yorumundan da yararlanan Oxford Dictionary of Sociology, yabancılaşmanın, güçsüzlüğü, anlamsızlığı, kuralsızlığı, izolasyonu ve kendine yabancılaşmayı içerdiğini vurgulamaktadır (Scott ve Marshall, 2005: 12-13).

2.4.1.1. Yabancılaşma ile ilgili diğer kavramlar

Yabancılaşma kavramının daha iyi anlaşılabilmesi açısından yabancılaşmayla ilgili diğer kavramların incelenmesi yerinde olacaktır.

2.4.1.1.1. Anomi

Anomi; kuralları geçerliliğini yitirmiş ve herkes tarafından benimsenecek yeni kurallar yaratamamış bir toplumda, bireyleri toplumsal bütüne bağlayan bağların kopması durumunu ifade etmektedir (Tolan, 1996:286).

Anomi kavramı en fazla bilinen anlamıyla Durkheim tarafından kullanılmıştır. Durkheim toplumu, mekanik dayanışmaya ve organik dayanışmaya dayalı toplumlar olarak ikiye ayırmaktadır. Durkheim (2006:405)’e göre mekanik dayanışmadan organik dayanışmaya geçişte, işbölümünün toplumsal gelişmeyi destekleyici bir etkisi bulunmaktadır. Fakat işbölümünün her ne kadar toplumsal dayanışmayı arttırıcı bir etkisi bulunsa da, bütünüyle farklı, olumsuz sonuçlar doğurması da mümkündür. İşbölümünün olumsuz sonuçları ile toplumda ortak inanç ve değerler etkinliğini yitirmekte ve bunun sonucunda anomie durumu ortaya çıkmaktadır.

Marks (1974:330) ise anomiyi, “organlar arasındaki ilişkinin düzensizliği sonucu, toplumsal dayanışmanın eksik olması durumu” olarak tanımlamaktadır. Metron (1938:674–676)’a göre ise, bireyin, toplumsal yapı tarafından oluşturulan kültürel hedefler ve bu hedeflere ulaşmak için kullanılacak kurumsallaşmış araçlara güveninin ve inancının azalması sonucu anomi durumu ortaya çıkmaktadır. Bu durumda birey, belirlenen hedeflere ulaşabilmek için toplumsal kabul görmeyen davranışlara başvurma eğiliminde olacaktır.

Netler (1957:672)’e göre ise, anomi ve yabancılaşma kavramları kesinlikle birbirleriyle ilişkili kavramlardır. Çünkü her iki kavram da kişinin kendi zihninde oluşturduğu çatışma durumu, bireysel hedeflerin bulunmaması, iç tutarıktan yoksun olma gibi düzensizlik durumları ile özdeşleşmektedir.

Tatsis (1974:230)’e göre de yabancılaşma ve anomi kavramları aslında aynı olgu üzerine yoğunlaşmaktadır. Her iki kavram da toplumsal düzensizlik durumunu incelemekte, nedenlerini arayarak çözüm önerileri getirmeyi amaçlamaktadır. Eğer toplumsal yapıdaki anomi durumu engellenemezse, sonuç olarak toplumda bir çözümlenmeyle sonuçlanabilmekte ve dolayısıyla da bireyde bir yabancılaşma haline neden olabilmektedir. Anomiye yol açan birçok durumun kesinlikle yabancılaşma probleminin bir bölümünü oluşturduğunu söylemek mümkündür.

2.4.1.1.2. *Stres*

Stres modern toplumlarda insanın her zaman karşı karşıya olduğu olumsuzlukların başında gelmektedir ve aynı zamanda çalışanın yabancılaşmasına neden olan faktörlerden biridir. Kişi üzerinde rahatsızlık ve sıkıntıya neden olan her türlü etken sonucu stres ortaya çıkabilmektedir. Stres; kişinin dış uyarıcılara başka bir ifadeyle stres vericilere gösterdiği duygusal ve fiziksel tepki olarak tanımlanabilir (Cryer vd., 2003:102). Ivancevich vd. (1985:60)’e göre ise, zarar verici bir olay veya durum ile kişi arasındaki karşılıklı etkileşim sonucu stres ortaya çıkmaktadır.

Iacovides vd. (2003:210)’e göre stresin ortaya çıkması için, özel veya büyük bir stresli olayın gerçekleşmesi şart değildir. Günlük yaşamdaki küçük olayların ve zorlukların giderek birikimi de stres kaynağı olabilmektedir. Stres vericiler karşısında

kişinin tepkisi, büyük ölçüde ihtiyaçları, çıkarları, amaçları, beklentileri, motifleri, tutumları ve değer yargıları gibi temel ve sosyo-kültürel faktörlerin şekillendirdiği algılama tarzıyla yakından ilgilidir.

2.4.1.1.3 Çatışma

Çatışma, fizyolojik ve sosyo-psikolojik ihtiyaçların tatminine engel olan sıkıntıların meydana getirdiği gerginlik halidir. Thomas (1992:265), çatışmayı, kişinin hedeflerine ulaşamayacağını düşünmesi veya kendi varlığı ile ilgili olarak bazı kaygılar duyması sonucunda ortaya çıkan bir süreç olarak tanımlamaktadır.

Pondy (1967:298) ise çatışma kavramının dört farklı durumu tanımlamak amacıyla kullanıldığını belirtmektedir. Bu durumlar şu şekilde sıralanabilir;

- Kaynakların kıt olması, çalışanların tutumlarındaki farklılıklar nedeniyle oluşan çatışmacı davranışlar,
- Stres, gerilim, endişe, düşmanlık gibi birey ile ilgili duygusal durumlar,
- Çalışanın çatışma durumunun farkında olup olmamasıyla ilgili algılayışına dayanan zihinsel durumlar,
- Kasıtlı yapılan saldırı ile ortaya çıkan pasif direniş sonucu gerçekleşen çatışmacı davranışlar.

Çatışma olgusu da yabancılaşmaya neden olan faktörlerden biri olarak sayılabilir. Gerek örgütsel gerek bireysel nedenlerle ortaya çıkabilecek olan sorunlar çatışmaya ve daha ileriki adımda da yabancılaşmaya yol açmaktadır.

2.4.2. Yabancılaşma teorileri

Yabancılaşmanın tarihsel süreç içerisinde ne şekilde gelişim gösterdiğinin daha iyi anlaşılabilmesi amacıyla, bu alanda araştırmada bulunan ve kavramın gelişimine katkıda bulunan düşünürlerin teorilerini incelemek yerinde olacaktır.

2.4.2.1. Hegel'e göre yabancılaşma

Yabancılaşma kavramı ilk olarak Hegel tarafından kullanılmıştır. Hegel yabancılaşma kavramını ilk yazılarında *pozitiflik* adıyla ileri sürmektedir. Hegel'e göre insanlık tarihi aynı zamanda da insanın yabancılaşmasının tarihi anlamına gelmektedir (Overend, 1975:306).

Hegel'e göre yabancılaşma, insanın fiziki ve ruhi varlığı arasındaki ayrım sonucu ortaya çıkmaktadır. Hegel'in yabancılaşma kavramında insan, çevresine yabancılaşmakta, kendisini düşünen ve hissedilen bir varlık olarak görmemektedir. İnsanın doğaya ve kendi ruhuna yabancılaşmasının sebebi ürettiği mal ve eşyalardır. İnsan, varlığını ancak ürettiği mal ve eşya aracılığıyla kanıtlayabildiğine inanmakta, böylece de insan yaşamı, mutsuz bilincin ve korkuların bir ürünü haline gelmektedir (Salerno, 2003:53).

Hegel için tek gerçeklik olan *Mutlak Ruh*, yabancılaşma ve yabancılaşmadan kurtulma süreci içinde etkinlik gösteren dinamik bir benliktir. Hegel, *Mutlak Ruhun* gelişiminin bir evresinde insanın kendisini tamamen birey olarak algıladığını söylemektedir. Başka bir ifadeyle insan kendisini, toplumsal kurumlara uzak, bağımsız varlığını sürdüren kişi şeklinde tanımlamaktadır. Hegel'e göre bu evre, insanın kendi ruhunun farkına varmasının bir ifadesi ve gelişimin bir işaretidir. Toplumdan bu kopuş tam anlamıyla sağlanmadığı sürece gerçek bir özgürlükten bahsetmek de imkânsızdır. İnsan ruhunun gelişimi bireysel farklılıkların ve özün korunduğu bir birleşmeye doğrudur. Dolayısıyla Hegel felsefesinde birey ile toplumsal kurumlar arasındaki birleşme, bir kopuşla, bir yabancılaşma süreciyle gerçekleşmektedir (Schacht, 1989:39).

2.4.2.2. Karl Marx' a göre yabancılaşma

Marks'ın 1920'lerde yayımlanan 1844 El Yazmaları'nın temel özü, söz götürmez biçimde, yabancılaşma kavramını konu edinmektedir. Klasik İktisatçılar, ekonomik kanunlarını bulmasını bilmişlerdir. Zenginlikleri açıklamaya çalışan bu kanunlar,

zenginliklerin yaratıcılarını ihmal ediyor, daha doğrusu bu yaratıcıların mutlaka ve kaçınılmaz şekilde yoksullaşması gerektiğini gösteriyorlardı. Zenginliklerin karşılığı olarak insanların yoksulluğu, doğal kanun olarak yoksullaşmanın kaçınılmazlığı, Marks'ı, klasik ekonomi politiği, dolayısıyla onun rasyonel çekirdeği olan emek – değer teorisini reddetmeye götürmüştür (İbarrola, 1974: 81).

Marks'a göre, emek artık işçinin doğasının bir parçası olmaktan çıktığı için yabancılaşmıştır. Yani; çalışma işçinin dışındadır, onun özsel varlığına ait değildir. Bu nedenle çalışırken kendini olumlamaz, inkâr eder, mutlu değil mutsuzdur. Fiziksel ve zihin enerjisini serbestçe geliştiremez, bedenini harcar, zihnini yok eder (Seeman, 1971: 136). Bu durumda insan kendi özüne yabancılaşırken, emeğin ürünü insan üzerinde üstünlük sağlayan “yabancı bir şey” haline dönüşmektedir.

Marks'ın öğretisinde yabancılaşmaya konu olan üç temel öge bulunmaktadır; emek, sermaye ve gereksinmeler. Marks, emeğin yabancılaşmanın birbiriyle ilişkili dört biçimini ortaya koymaktadır. Bunlar (Taş,2007:39);

- **Emekçinin, emeğinin ürününe yabancılaşması;** emekçinin emeğinin, ondan bağımsız ve ona yabancı bir güç niteliği kazanmasıdır. Emekçinin ürünleri, yaratıldıkları anda artık ona yabancıdır. Emekçi onlara ne el koyabilir, ne de kullanabilir, ancak satın alabilir. Marks için emekçinin yaşamı kendisine değil, ürettiği nesnelere aittir. Emek, pazarda alınıp satılır bir mal durumuna geldiğinde, emekçinin temel işlevi ise, kendisini fiziki bir varlık olarak sürdürmek olmaktadır.
- **Emekçinin kendi üretken faaliyetine yabancılaşması;** emekçi için işin, gönüllü değil, zorla benimsenen bir olgu olması durumudur.
- **Emekçinin kendi tür yaşamına yabancılaşması;** Hegel ve aydınlanma çağı düşünürlerinin birçoğunda olduğu gibi, Marks'a göre de, insanın gelişmesi, tüm insanlığın gelişmesi anlamını taşımaktadır. Marks'a göre, insan ilk olarak nesnel dünyanın işlenmesinde, bir tür varlığı olduğunu gerçekten ispatlamaktadır. Bu üretim nedeniyle, doğa, insanın kendi eseri ve kendi gerçekliği olarak görünmektedir. Dolayısıyla emeğin amacı, insanın türsel hayatının nesnelleştirilmesidir. Bu yüzden, insandan kendi üretiminin nesnesi koparılıp alındığında, yabancılaşmış emek, insanı kendi türsel hayatından ve nesnelliğinden uzaklaştırmış olur. İnsanın kendi türü üzerindeki bilinçliliği

böylelikle yabancılaşma tarafından, tür hayatının bir araç olduğu şekle dönüştürülmektedir (Seeman, 1971: 140).

- **Emekçinin kapitaliste yabancılaşması;** insan tür yaşamına yabancılaşınca, kaçınılmaz olarak, türünün diğer üyelerine de yabancılaşmaktadır. Emekçinin durumunda bu olgu daha da yoğun olarak görülmektedir. Eğer emekçi için, ürettiği ürün, kendine yabancı, güçlü ve kendinden bağımsız bir nesne ise, bu ürüne el koyabilen kapitalist, emeğin efendisi olmaktadır. Bu durumda Marks, işçi sınıfının diğer sınıflardan daha fazla yabancılaşmış olduğunu vurgulamaktadır. Bu yargının dayandığı temel, işçinin üretimin örgütlenmesi, planlanması ve kontrolünde hiçbir etkisi olmaması, bir makine niteliğinde değerlendirilmesi ve istihdam edilmesi nedeniyle sermayeye bağımlı bir şeye dönüştürülmüş olması düşüncesinden kaynaklanmaktadır (Mandel & Novack, 1975).

2.4.2.3. Erich Fromm'a göre yabancılaşma

Fromm (1991:117)'a göre yabancılaşma, bireyin kendisini, kendisine yabancı gibi duyduğu deneyim biçimidir. Bu durumda kişi kendisini dünyanın merkezi, hareketlerinin yaratıcısı olarak görmemektedir. Artık hareketleri ve davranışlarının sonuçları, kişinin boyun eğdiği efendileri durumundadır. Yabancılaşmış birey, nesnelere algılayarak kendisi ve dış dünya ile üretici bir ilişki içinde değildir

Fromm'a göre, küçük veya büyük memur, satıcı, esnaf veya tüccar, özellikle hizmet sektöründe çalışanların neredeyse tümüne yakını, bugün nitelikli bir işçiden çok daha büyük bir yabancılaşma içinde yaşamaktadır. Nitelikli işçinin işlevleri bugün dahi, yetenek, beceri ve iş ahlakı gibi kişisel niteliklere bağımlıdır. Kişiliğini, tebensümünü, inançlarını satmak zorunda değildir. Diğerlerinin varlığı ise, becerilerinin yanı sıra, uysal, ılımlı ve istenilen doğrultuda kullanılabilir olmalarından gelmektedir. Ancak tüketim açısından, özellikle bürokrasinin çeşitli kesimleri ile el emeğiyle çalışan düz işçiler arasında pek büyük bir fark bulunmamaktadır. Herkes, kullanmak ve sahip olmak istedikleri yeni şeyleri arzulamaktadır. Bu halleriyle insanlar, edilgin, zincire vurulmuş tüketiciler kitlesini oluşturmakta, yapay arzularını doyuran ama doyurucu oranda doyumdan uzaklaştıran nesnelere kölesi olmuşlardır (Tolon, 1981: 158). Marx'ın

öğretisinin en çok kullanılan yönü, yabancılaşmanın iş sürecinden kaynaklanabileceği ama kolaylıkla kurulu düzenin kültür, siyaset, din gibi diğer öğelerine yaygınlaşabilir olmasıdır. Bu durumda birey, kendini desteklemeyen, geliştirmeyen, küçülten, kurum ve ilişkilere yabancılaşır. Fromm'da da aynı çıkış noktasını görürken, varılan noktalarda farklılıklar görülmektedir. Fromm, dış güçlerden çok bireysel deneyimler üzerinde durmaktadır (Ergil, 1980: 71).

2.4.2.4. Charles Wright Mills 'e göre yabancılaşma

Mills, Amerikan toplumundaki güç ilişkilerini ve siyasal yapıyı incelediği "İktidar Seçkinleri" adlı eserinde yabancılaşmaya değinmektedir. Mills bu eserde, kitle toplumu olarak nitelendirdiği Amerikan toplumunda görünürde demokratik bir nitelik taşıyan mekanizmanın sosyolojik anlamda hiçbir geçerliliği ve işlerliği olmadığı savını öne sürmektedir. Aslında özerk, etkin ve söz sahibi gibi görünen kitle örgütlerinin, meslek kuruluşlarının, derneklerin ve diğer kamu kuruluşlarının toplumsal karar almada ve uygulamada söz sahibi olmadığını vurgulamaktadır. Çünkü Amerikan toplumu, siyasal ve toplumsal açıdan yabancılaşmış bireylerin oluşturduğu kitle toplumu şeklindedir (Tolan, 1981:163).

Mills'e göre yabancılaşmanın yoğun olduğu kitle toplumunun özellikleri şunlardır (Tolan, 1981:163):

- Başkalarının fikir, düşünce ve kanaatlerini dinleyenler pek çok, buna karşılık kendi fikir, düşünce ve kanaatlerini ifade edebilenler pek azdır. Tamamen toplama bireyler yığını durumuna indirgenen kamu, kitle haberleşme araçlarıncı biçimlendirilmektedir.
- Kitle haberleşmesinin örgütlenme biçimi, bireylerin anında ve etkinlikle yanıtta bulunmalarına olanak vermemektedir.
- Kamuoyu, kitle haberleşme araçları tarafından oluşturulduktan sonra kamunun gerçekleştirebileceği eylemler yine kitle haberleşme araçları kanalıyla resmi makamlar ya da iktidar seçkinleri tarafından denetlenmektedir.
- İktidar kurumları karşısında kitleleşmiş kamunun bağımsızlığı kalmamakta, iktidar kurumlarının ve resmi makamların görevlisi olan kimseler, kitleler

üzerinde açık ya da örtülü olarak nüfuzunu kullanmakta, kişilerin karşılıklı ve özgür tartışma yoluyla kamuoyu yaratabilme özgürlüklerinin daha oluşmadan önlenmek istendiği ve önlendiği görülmektedir.

Mills'e göre kitle toplumunda insanlar arası birincil etkileşim yoktur. Bu da bireyi umutsuzluğa itmektir.

2.4.5.5. Frankfurt Okulu Düşünürleri'ne göre yabancılaşma

Yabancılaşan bireyin oluşturduğu toplumsal yapıya, 1920'lerde Frankfurt'ta devrimci ve Marksist bir enstitü olarak kurulan Uluslararası Sosyal Araştırma Enstitüsü'nün üyeleri de büyük ilgi göstermişler ve bu alanda önemli çalışmalar ortaya koymuşlardır. Hitler faşizminden dolayı, Frankfurt Okulu olarak adlandırılan grup, 1930'ların ortalarından 2. Dünya Savaşı sonrasını kapsayan döneme kadar çalışmalarını New York'da sürdürmek zorunda kalmışlardır. Grubun üyelerinden özellikle Herbert Marcuse'un yabancılaşan bireyin sorunuyla daha detaylı ilgilenmiştir. Ama Marcuse'un yanı sıra Theodor Wiesengrund Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin'in, de önemli katkıları bulunmaktadır.

2.4.5.5.1. Herbert Marcuse'a göre yabancılaşma

Marcuse eserlerinde, Marx'ın yaşadığı döneme oranla sosyal yaşamın birçok değişikliğe uğradığını belirtmektedir. Marx, kapitalist toplum içinde yabancılaşan sınıfın işçi sınıfı olduğunu ileri sürmekteydi. Buna karşılık Marcuse, ileri sanayi toplumunu incelemiş ve yabancılaşmanın toplumun tüm temel sınıfları için geçerli olan bir olgu olduğunu ileri sürmüştür (Andrew, 1970:250).

Marcuse'e göre ileri derecede sanayileşmiş kapitalist toplumlarda insanlar kendilerini satın aldıkları ürünlerle tanımlamaktadırlar. Ruhlarını, satın aldıkları lüks otomobillerde, villalarda, evlerde bulmaktadırlar. Bireyi topluma bağlayan sistem değişmiş ve artık toplumsal denetim, bireyin üretmiş olduğu ihtiyaçlar çerçevesinde sağlanmaktadır (Andrew, 1970:253).

Marcuse kapitalist sistemin modern insan üzerinde yarattığı bir başka olumsuzluğun da, insana kendini ifade etmesini ve sosyalleşmesini sağlayacak zamanı bırakmaması olduğunu söylemektedir. Kapitalist sistemde modern insan tüm zamanını yoğun olarak çalışmak ve bu yoğunluk sonucu yorgun düşen vücudunu dinlendirmek için harcamaktadır. Dolayısıyla da bireyin dış dünyayla ve diğer insanlarla doğrudan ilişki kurabilmesi için zaman kalmamaktadır (Andrew, 1970:247–248). Dış dünyayla doğrudan ilişki kurmaya zaman bulamayan insan da, bu ihtiyacını büyük ölçüde kitle iletişim araçlarıyla gerçekleştirebilmektedir. Kitle iletişim araçlarının da yardımıyla insan tümüyle sömürgeleşmekte, tutum ve eylemleri ile dış dünyayla ilişkilerinin bilincine varamayan, ama toplumu yönetenlerin istediği şeyleri, istediği ölçüde, istediği yer ve zamanda tüketen bir robot haline gelmektedir (Tolan, 1996:301).

2.4.2.5.2. Max Horkheimer'a göre yabancılaşma

Horkheimer de, okuyucunun yaşamının kendisinin edimlerine değil de, önüne ne konmuşsa onlardan aldıklarınca programlanmış olduğunu söylemektedir. Tüketim alanındaki davranış kalıplarını anlamın anahtarının, modern insanın endüstrideki konumunda, fabrika ve işlikte yüklendiği işlerde, büro ya da atölyedeki örgütlenme biçiminde bulunmaktadır. Horkheimer'e göre; yemek, içmek, bakmak, seyretmek, sevmek, uyumak birer "tüketim"e dönüşmüştür. Tüketim, artık, insanı ilişkilerinin içinde iken de dışında iken de bir makineye dönüştürmektedir. Günümüzün toplumlarında bireyin uyku saatlerinin dışındaki hali ayrıntılarına varana dek düzenlemekte olduğu için, gerçek bir kaçış, ancak uyumakla ya da delilik içinde olabilmektedir. Ya da bir tür körelme ile sessizlikle, edilginleşmeyle olabilmektedir. Günümüzün bu sinema endüstrisine karşı protesto, sinema eleştirisi diye okuduğumuz eleştiri yazılarında değil; insanların sinemalara gidip uyumayı becerebilmesinde ya da sinema salonunda aşk yapabilmesinde varlığını sürdürebilmektedir (Jay, 1989: 309'den aktaran Taş, 2007, s.52-53).

2.4.2.5.3. Theodor Wiesengrund Adorno' a göre yabancılaşma

1920'lerin sonlarında enstitüye katılan, özellikle müzik sosyolojisine yönelik çalışmalara ağırlık veren Adorno, Hegel'e eleştiri oklarını göndermekten kaçınmamıştır. Adorno(1998)'da birey, bir makinenin parçasından farksızdır. Bir makinenin parçalarından başka bir şey olmayan insanlar, hala özne olarak davranma kapasitesine sahip kişiler gibi sunulmaktadır bize- sanki hala onların eylemlerine bağlı olan bir şey varmış gibi. Yaşama bakışımız, artık yaşam olmadığı gerçeğini gizleyen bir ideolojiye dönüşmüştür. Yaşamla üretim arasındaki –ilkini ikincinin anlık bir görünüşüne indirgeyen- bu ilişki tamamıyla saçmadır. Araçlarla amaçlar yer değiştirmiştir (Adorno, 1998:13).

Hegel felsefesini sık sık eleştiren Adorno (1998: 158), şu görüşlere yer vermektedir: “Eğer Hegel ve Schopenhauer gibi iki zıt kutbun da farkına vardığı üzere, dünyanın seyrinin sırrı bireyselleşme ilkesinde saklıysa, o zaman benliğin nihai ve mutlak tözselliği düşüncesi de özü çürürken bile yerleşik düzeni koruyan bir yanılısamaya kurban gider. Kişinin, kendisiyle ilgili toplumsal bir bilinç kazanmak yerine, tümüyle sağlam bir şeye, bir nihai varlığa değmek üzere kendi bireyselliğine dalması, tam da Kierkegaard'dan beri otantiklik kavramı sayesinde sözümona defedilen o sahte sonsuzluğa yol açar.”. Adorno (1998: 137)'ya göre, ancak kendini bir ölçüde saf ve temiz tutan bir insanda dünyaya direnmesine yetecek kadar nefret, cesaret, özgürlük ve hareket imkânı vardır; ama işte bu özgürlük yanılısaması yüzünden – ‘bir üçüncü şahıs’ olarak yaşıyordur- sadece dışsal olarak değil, kendi iç yaşamının derinliklerinde de dünyaya yenik düşmektedir.

Günümüz toplumunda iletişimsizlik büyük bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji geliştikçe insanların birbirleriyle olan yüz yüze iletişimi kaybolarak telefon, bilgisayar gibi araçlarla iletişim sağlanmaktadır. Adorno bu konuda, çok yerinde şu tespitte bulunmuştur:

İnsanların birbirleriyle konuşma kapasiteleri gittikçe köreliyor. İnsanların birbirleriyle konuşmalarının önkoşulları vardır; iletmeye değer bir deneyim, ifade özgürlüğü ve kişilerin aynı anda hem bağımsız, hem de ilişkili olması. Her şeyi kapsayan bir sistemde konuşmada karından konuşmaya dönüşüyor. Bütün sözler geçmişte sadece selamlaşma ve

vedalaşmalarla sınırlı tutulan formülleri andırmaya başladı. Tıpkı politikada tartışmanın yerini çoktan güç gösterisinin almış olası gibi. Konuşma, iyiye alamet olmayan bir takım el hareketleriyle destekleniyor, sporlaştırılıyor (Adorno, 1998: 141-142).

İnsanlığın devam eden izlerine bugün sadece çöküş halindeki bireyde rastlayabiliyorsak eğer, insanları yalıtılmışlıkları içinde büsbütün ezmek üzere bireyselleştirilen yazgısallığa son verilmesi gerektiğini de anlamamız gerekir. Kurtarıcı ilke şimdi sadece kendi antitezinde yaşıyordu (Adorno, 1998: 156). Adorno tamamen ümitsiz de sayılmaz: “Birey için hala bir şans vardır, gerçek anlamda varlığını sürdürmesi için. Bireyin hiçbir iz kalmamacasına tasfiye edilmekte olduğunu düşünmek aşırı iyimserlik olur” (Adorno, 1998: 139).

2.4.2.5.4. *Walter Benjamin'e göre yabancılaşma*

Yaşanılan mekânın bireyin yabancılaşmasına etki ettiğine inanan Benjamin, kendini Paris’de daha özgür hissetmiştir. Paris onun için, Almanya’da yaşamakta olduğu çok yönlü *Yahudi olarak / yabancı olarak kalma* sorununu çok daha az hissetmesini sağlayan bir yer olduğu söylenebilir. Berlin’den Paris’e yaptığı yolculuğu 20. yüzyıldan 19. yüzyıla bir dönüş gibi görmektedir. Paris, Benjamin’e göre, o dönemde, “her yurtsuzun kendini yurdunda sayabildiği bir kenttir” (Benjamin, 1995: 21).

Benjamin (1995: 16)’e göre; geçmişin gerçek resmi hızla kaybolmaktadır. Hayatın rutin akışı içinde koşuşturanlar için bunlar yitip gitmektedir. Yalnızca gezinen ama bir düşünür-gezer olarak gezinenler yitip giden hayatın farkına varabilmektedirler.. Materyal alt-yapı duyularımızla yaşanmış, deneyimlenmiş olan veri’nin oluşturduğu bir toplandıdır. Üst-yapı ise, bir metafordur. Metafor olarak, bu altyapının bilişimidir (idraktır/cogniton’udur).

2.4.3. **Sosyolojik Yabancılaşma**

Yukarıda yabancılaşmanın genel tanımları ve önemli düşünürlerin yabancılaşma konusundaki bakış açılarına yer verilmiştir. Bunun yanı sıra aşağıda sosyolojik

yabancılaşma konusunda yer eden düşünürlerden olan Durkheim ve Seeman'ın bakış açılarına yer verilecektir.

2.4.3.1. Emile Durkheim'e göre yabancılaşma

Durkheim kavram olarak yabancılaşmayı hiç kullanmamıştır. Fakat sonuç olarak yabancılaşma olgusunu doğuracak olan *anomi* kavramını literatüre sokmuştur. “Toplumsal İşbölümü” ve “İntihar” adlı eserlerinde anomiy üzerinde yoğun olarak durmuştur.

Durkheim (2006:405–409), dayanışma ve işbölümü açısından toplumları, mekanik dayanışmaya ve organik dayanışmaya dayalı toplumlar olarak ikiye ayırmaktadır. Mekanik dayanışma üzerine kurulu toplumların temel özelliği bireyler arasındaki benzerliğin fazla, farklılığın yok denecek kadar az olmasıdır. Bu dayanışma biçiminde işbölümü gelişmemiş ve roller farklılaşmamıştır. Toplumun tüm üyeleri bireyler olarak benzeştikleri için aralarında bir çekim oluşmaktadır ve bu nedenle topluma bağlılık en üst düzeydedir. Organik dayanışmaya dayalı toplumlarda ise bireyler arasında farklılaşma söz konusudur.

Durkheim organik işbölümü olgusunu genellikle olumlu karşılamakta, bunu toplumların normal ve mutlu gelişimi olarak değerlendirmektedir. Durkheim (2006:405–409)'a göre, mekanik dayanışmadan organik dayanışmaya geçişte işbölümünün toplumsal gelişmeyi arttırıcı bir etkisi bulunmaktadır. İşbölümü ilerledikçe her birey topluma daha sıkı bir biçimde bağımlı olmakta, her bireyin yaptığı iş uzmanlaştıkça daha fazla kişisel nitelik almaktadır.

Toplumsal işbölümünün bir dayanışmaya neden olmaması durumunda, bunun organlar arası ilişkilerin düzenli olmadığı anlamına geldiğini ve bunun bir anomiy ortamı doğuracağını öne süren Durkheim (2006:406), işbölümünde üç durumda anomiyin mevcut olduğundan bahsetmektedir. Ayrıca anomiyin sadece bu üç durum için geçerli olmadığını eklemekte, bu durumlar dışında da anomiyin ortaya çıkabileceğini söylemektedir. Fakat bu üç durumun en yaygın ve en ağır türler olduğunu belirtmektedir.

İlk anomiy durumu, sanayi ya da ticaret yaşamındaki bunalımlar, iflaslar sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu durum organik dayanışma sonucunda birçok kesimde meydana

gelen bozulmayı ve gerçekten de organizmanın kimi noktalarında kimi toplumsal işlevlerin birbirlerine uyarlanmamış olduğunu göstermektedir. İkinci anomi durumu ise emek ile sermaye arasındaki karşıtlık durumudur. Sanayi işlerinde uzmanlaşma arttıkça, dayanışmanın artmasına karşın işçi ve işveren arasındaki kavga daha şiddetli bir hal almaktadır. Bu kavga, dolayısıyla anomi durumu, büyük sanayi kesiminde ileri düzeydedir. Üçüncü anomi durumu bilimin aşırı parçalanması ve uzmanlaşması sonucu bilgi alanında ortaya çıkmaktadır. Birbiriyle buluşmayan, çok sayıda ayrıntı-incelemelerine bölünen bilim artık sağlam bir bütünlük oluşturmamaktadır (Durkheim, 2006:406–409).

Durkheim, “İntihar” adlı eserinde ise daha çok anomi faktörünü oluşturan ortamın kuralsızlık olduğunu vurgulamaktadır. Toplumda bireyler tarafından kabul edilen bağlayıcı ahlaki kuralların yokluğu sonucu anomi ortamının oluşacağını, toplumsal kuralların birey üzerinde uyumlaştırıcı bir etki yarattığını söylemektedir.

Durkheim (2002:284–290)’e göre her şeyden önce insanın tutkularının sınırlı olması gerekmektedir. Tutkular, ancak sınırlandığında yetilerle uyum içinde olabilir ve ancak bu sayede giderilebilmektedir. Fakat bireyin kendisinde, tutkulara bir sınır koyabilecek herhangi bir güç bulunmadığından, bu sınır zorunlu olarak bireyin dışındaki bir güçten gelmelidir. Aynı zamanda bu güç, bireyin saygı duyduğu ve önünde içten gelen bir biçimde eğildiği bir otoriteden kaynaklanmalıdır. Bu düzenleyici rolü de, ya doğrudan doğruya bir bütün olarak, ya da organlarının biri aracılığıyla yalnız toplum oynayabilir. Fakat toplum, acılı bir bunalım veya beklenmedik mutlu bir dönüşüm ile sarsıldığında geçici bir süre için düzenleyici etkisini gerçekleştiremez. Ekonomik yıkım durumlarında, kimi bireyleri birdenbire o zamana değin buldukları konumun aşağısına iten bir sınıf alçaltması olur. Böylece bu bireyler isteklerini azaltmak, kendilerini daha çok denetlemek zorunda kalırlar. Toplumsal etkinin bütün yararları onlar bakımından kaybolmuştur ve manevi eğitimlerinin yenilenmesi gerekmektedir. Artık neyin olanaklı, neyin olanaksız, neyin haklı neyin haksız olduğu, meşru istek ve beklentilerin neler olduğu, hangilerinin ölçüyü aştığı bilinmez olur. Böylece istek ve dileklerde bir sınır kalmamış olur. Ama toplum onları bir anda bu yeni yaşama uyarlayıp, alışık olmadıkları bu artmış özdenetimi gerçekleştirmelerini öğretmez. Sonuç olarak onlara kabul ettirilen duruma uymazlar ve toplumsal bütünden bir kopma

gösterirler. Bunalım, güç ve servette beklenmedik bir artıştan kaynaklandığında da durum farklı olmamakta, aynı şekilde toplumda bir bozulma ya da bir kuralsızlık durumu ortaya çıkmaktadır. Başka bir ifadeyle anomi durumu, toplum düzeninin sağlanmasında etkili olan toplumsal gücün etkisini kaybetmesi ve bu nedenle toplumun bireyler üzerinde geçerli olan kontrol gücünün azalması sonucunda ortaya çıkmaktadır (Tatsis, 1974:224).

2.4.3.2. Melvin Seeman' a göre yabancılaşma

Seeman (1959), sosyoloji geleneğinde farklı anlam ve biçimlerde kullanılan yabancılaşma kavramını açıklığa kavuşturmak ve görgül olarak sınımlanmasını kolaylaştırmak için yabancılaşmanın beş temel boyutunu tanımlamıştır. Bunlar: güçsüzlük, anlamsızlık, kuralsızlık, yalıtılmışlık ve kendinden uzaklaşmadır. Seeman, bu tanımlamalarında bireyi esas alarak yabancılaşmanın neden olduğu sosyal koşulları ve birey davranışı üzerindeki etkilerini açıklayabilmek için kavrama sosyal psikolojik bir bakış açısı getirmeye çalışmıştır. Bu yabancılaşma boyutları aşağıda genel çizgileriyle açıklanmıştır.

2.4.3.2.1. Güçsüzlük

Seeman'ın (1959:784) tanımladığı yabancılaşmanın beş alt boyutundan güçsüzlük kavramı, kaynağını temelde Marx'ın (1867/2003) kapitalist sistem içerisinde işçinin kendi emeği ile ürettiklerinin kontrolüne sahip olmadığı için yabancılaştığı olgusundan almaktadır. Seeman'a (1959:784) göre güçsüzlük, bireyin kendi davranışının sonuçlarını ya da kazanacağı ödülleri belirleyemeyeceği beklentisidir. İnsan, ait olduğu sosyal sistem içerisinde kendi kaderini etkileyemediğini fark ettiğinde kendisini güçsüz hissetmektedir.

Seeman (1966), sosyoloji geleneğindeki kitle toplumu teorisi ile psikolojideki sosyal öğrenme teorisinin oldukça benzer olduğunu öne sürmektedir. Rotter'ın sosyal öğrenme kuramından yola çıkan Seeman (1963), sosyal öğrenme sürecinde bireyin olaylar üzerindeki kontrolüne ilişkin beklentilerinin çok önemli olduğunu ve yabancılaşmanın güçsüzlük boyutunun, bireylerin elde edecekleri ödül ya da görecekleri

cezalar üzerindeki kontrollerine ilişkin beklentilerine işaret ettiğini belirtmektedir. Bu doğrultuda bir tutukevinde sosyal öğrenme ile yabancılaşma arasındaki ilişkiye bakan Seeman (1963), zekâyı ve test almanın etkilerini kontrol ettiği bir araştırmasında yabancılaşmış hükümlülerin yabancılaşmamış hükümlülerle karşılaştırıldığında geleceklerine ilişkin olarak daha düşük kontrol duygusuna sahip olduklarından şartlı tahliye koşulları gibi geleceklerine ilişkin bilgilere daha az sahip olduklarını göstermiştir. Seeman ve Evans'ın (1962) bir hastanede yürüttükleri bir çalışmada ise yabancılaşmış hastaların hastalıkları hakkında diğer hastalara göre daha az bilgi sahibi oldukları görülmüştür.

Seeman (1967), denetim odağı çalışmalarından yola çıkarak, bireyin davranışının sonucuna ilişkin beklentisi üzerindeki kontrolünün (güçsüzlük duygusu), çevresinden bilgi edinmesini ve dikkatini o bilgi üzerine odaklamasını etkilediğini öne sürmüştür. Bu denenceyi İsviçreli üniversite öğrencileri üzerinde sınavan Seeman (1967), öğrencilerin nükleer güç üzerinde hiçbir kontrolleri olmadığından nükleer güç hakkında bilgi sahibi olmayacaklarını, öğrenmek için de hiçbir çaba göstermeyeceklerini belirtmiştir. Sonuçta güçsüzlük arttıkça nükleer güce ilişkin bilginin azaldığını; böylece, öğrenme ve güçsüzlük arasında doğrudan bir bağlantı olduğunu göstermiştir. Benzer bir çalışmada Bickford ve Neal (1969), yabancılaşmanın anlamsızlık, kuralsızlık, sosyal yalıtılmışlık ve güçsüzlük boyutlarının, bilgiyi kontrol etme bağlamında öğrenmeyi olumsuz yönde etkilediğini göstermişlerdir.

2.4.3.2.2. *Anlamsızlık*

Seeman'a göre (1959:786) anlamsızlık, bireyin neye inanacağını bilemediği ya da karar verme sürecinde açık-seçik olamadığı durumlara ve bu doğrultuda davranışlarının sonuçlarının doyurucu olmayacağını düşünmesine işaret etmektedir. Birey, parçası olduğu toplumsal örgütün nasıl işlediğini anlamadığında anlamsızlık duyar. Böylece, kendi eylemlerinin sonuçlarını öngöremez ya da eylemlerinin nedenini anlayamaz.

2.4.3.2.3. Kuralsızlık

Seeman (1959:787) kuralsızlığı Durkheim'in anomi kavramından yola çıkarak tanımlamaktadır. Durkheim'a (2006) göre anomi, ortaklaşa kabul edilen inançların, davranışların ve yaşama yön ya da amaç veren değerlerin kaybedilmesine işaret etmektedir. Ancak Seeman'ın kuralsızlık tanımı, daha çok Merton'un anomi tanımı üzerinden biçimlenmiştir. Merton (1949:128), bireyin başarı, sosyal merdivende üst basamaklara tırmanma, bir kariyer yapma gibi kesin değerleri olduğunu ve bu amaçlara yasal yollarla ulaşma olasılığının oldukça düşük olduğunu, bu nedenle bireysel çıkarları için kurallara uygun olsun ya da olmasın herhangi bir araç kullandığını öne sürmektedir. Bu noktadan yola çıkan Seeman'a (1959:787) göre kuralsızlık, belirli bir amaca ulaşmak için toplumsal olarak uygun olmayan davranışlarda bulunulması gerektiği beklentisidir.

2.4.3.2.4. Yalıtılmışlık

Yabancılaşmanın yalıtılmışlık boyutu, bireyin toplum tarafından büyük değer verilen inanç ve hedeflere değer vermemesine işaret etmektedir. Yalıtılmış birey, gruptan ve grubun standartlarından ayrılır. Seeman (1959:788) araç ve amaç bakımından yalıtılmışlığı, kuralsızlıktan ayırmaktadır. Kuralsızlık, amaçları kabul ederek, onlara ulaşmak için yasal ya da değil herhangi bir aracı kullanmakken; yalıtılmışlık, amaçları kabul etmemektir.

2.4.3.2.5. Kendinden Uzaklaşma

Fromm (1991) kendinden uzaklaşma kavramını, kişinin kendisini yabancı gibi hissettiği bir çeşit deneyim olarak tanımlamıştır. Seeman (1959:789) yabancılaşmanın son boyutunu tanımlarken bu kavramı kullanmış, fakat başka bir biçimde tanımlamıştır. Seeman'a göre kendinden uzaklaşma, bir davranış sonucunda gelecekte elde edilmesi beklenen ve davranışın doğrudan sonucu olmayan bir ödüle bağımlılık derecesidir. Seeman (1959:789), kendinden uzaklaşmaya örnek olarak, sadece maaşı için çalışan işçiyi, sadece başından savmak için yemek pişiren ev hanımını ya da sadece diğerleri

üzerindeki etkisi için bir davranışta bulunan diğeri-yönelimli kişiyi göstermiştir. Örneğin, sadece eserini sattığında kazanacağı para için resim yapan bir ressamın kazanacağı ödül, resmin kendisi değil, resmi sattığı para miktarıdır. Ressamın resim yaparkenki bu beklentisi, kendinden uzaklaşmasına işaret etmektedir.

Seeman (1983:172)'a göre yabancılaşma konusunda ortaya çıkan en büyük sorun, kavramın tek ve tam bir tanımının bulunmamasıdır. Bu nedenle de Seeman, oluşturduğu bu ayrımın test edilebilir varsayımlar ortaya koymaya yardımcı olacağını ileri sürmektedir.

Esin (1982:108)'e göre Seeman'ın amacı, toplum içinde hareket eden bireyin kişisel açıdan yabancılaşmasını incelemektir. Seeman'ın çalışmalarından çıkarabileceğimiz sonuç, ileri kapitalist toplumlarda var olan yapı ve ilişkiler çerçevesinde birey-toplum etkileşiminin, özellikle bireylerin kendilerini ve toplumu algılamaları alanında önemli sorunlar yaratmasıdır (Tolan, 1996:304).

2.4.4. Teknolojik etkenlerin yarattığı yabancılaşma

Teknoloji insanın yaşayabilmek, ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla kullandığı araç ve gereçlerin tamamı olarak tanımlanabilir. Shepard (1977:2), teknolojiyi maddi ve manevi olmak üzere iki boyutta ele almıştır. Maddi boyutu, doğal kaynakları ürüne veya hizmete dönüştürmek için kullanılan makineler, enerji kaynakları gibi mekanik aletlerdir. Manevi boyutu ise, bu ürün veya hizmetleri üretilebilmek için gereken bilgi ve teknik becerileri kapsamaktadır.

Günümüz dünyasında ise teknolojinin evrimi o kadar hızlanmıştır ki, insanın biyolojik evrimi bu hıza yetişemez olmuştur. Bu hızlı teknolojik değişime ayak uyduramayan birey ise, her geçen gün kendine biraz daha yabancılaşmakta, doğasından uzaklaşmaktadır. Teknoloji ile insanlar birbirine yaklaştıkça uzaklaşmış, kalabalıklaştıkça yalnızlaşmışlardır. Yabancılaşma, bireylerde her şey yolundayken dahi, nedensiz sıkıntı ve boşluk duyguları yaratmış ve kaybolmuşluk hissi doğurur olmaktadır. Teknoloji, mevcut örgütlenimi bakımından, dev boyutlara varan potansiyeline rağmen, kitlelere onların kendi gereksinimlerini toplumsal yönden örgütleyici bir etkinliğe dönüştürme konusunda yeterli materyali sunamamaktadır.

Üretim güçleri, buna bağlı olarak, toplumsal eylemin başka kanallarına, ya da siyasete yönelmek ve onlar tarafından özümsemek yönünde tazyik altında kalmaya başlamakta; fakat patlamaya hazır yoğun bir dolum gibi, üretim güçlerinden emek ve teknoloji birbirlerine yabancılaşmış olarak yan yana durmaktadır (Benjamin, 1995: 62).

Teknik rasyonellik bugün egemenliğin rasyonelliğidir. Bu rasyonelik kendine yabancılaşmış toplumun cebri niteliğidir. Otomobiller, bombalar ve sinema, kendilerine ait bir düzeye getirici öge hizmetinde bulunduğu haksızlık üzerinde gücünü gösterene kadar, bütünü bir arada tutmaktadırlar. Bu arada kültür sanayinin tekniği bu ögeyi standart hale getirmiş ve eserin mantığını toplumsal sistemin mantığından ayıran şeyi feda etmiştir. Telefonda radyoya atılan adım, rolleri açık seçik ayırmıştır. Telefon kişilerin hala liberalce özne rolü oynamasına izin vermektedir. Radyo ise, yayınların birbirine benzeyen programlarına otoriterce teslim etmek için, herkesi demokratik bir dinleyici haline getirmektedir. Hiçbir cevap aygıtı gelişmemiştir ve özel yayınlar bağımlı hale getirilmektedir (Horkheimer & Adorno, 1996: 9).

Teknoloji insanın duyuşal yapısını (duyu organlarını) karmaşık bir iletişim biçimine bağımlı kıldığı için (yeni teknoloji yaşamda bir tür şiddet ögesi oluşturduğu, taşıdığı, yaşattığı için); insanın algılamalarının dolaysız algılamalara indirgenmesine yol açan yeni toplumsal yaşam, insana kendi yaşamının yazarı olabileceği yönünde bir bilinç taşıma olanağı bırakmamaktadır. Yaşam artık sadece bir şok'lar yaşamıdır. Şok'lar yaşamında bu yeni durumlar, sanayi kapitalizminin üretim süreciyle dolaysız bağımlı olan alanları da, dolaylı yollardan bağımlı olan alanları da kaplamıştır. Büyük kentlerin caddelerinde, yoğun trafiğinde yürüyen insanın durumu ile akan şeridin başındaki işçinin durumu arasında büyük benzerlik vardır (Benjamin, 1995: 155).

Modern dönemin betimleyici özelliklerinden bir diğeri ise metallerin kitlesel üretimi ve insan ilişkilerinin şeyleşmiş oluşudur; buna teknolojik değişim neden olmaktadır; bunun sonucu ise, geleneğin ve geleneğe dayanan yaşama tarzının yıkılıp yok olmasıdır; İmgeler (imajlar) ve nesnelere metalaşmışlar, algılamalarımızın nesnelere olmuşlar, fantazyalarımızın materyalize olmuş biçimlerine dönüşmüşlerdir. Yani, yaşam denemelerimiz algılama ve fantazyaya düzeyinde de transforme olmuşlardır; ve nesnelere, algılamalarımızın nesnelere, fantazyalarımızın materyalize olmuş biçimine dönüşüp metalaşmış buldukları için, yaşamdaki şeyleşmeyi çözümlenmek için günümüzde

çok önem kazanmışlardır. Meta fetişizminin ve geleneğin tahribinin ortadan kaldırılması gerekmektedir (Benjamin, 1995: 129).

Teknolojinin yıkıcı etkisinin *modern toplum* adı altında bastırılması, bireyin içsel dünyasında yaşadığı parçalanmanın şiddetlenmesine ve Şok'larla tanışmasına neden olmaktadır. Şok'lar olarak yaşanabilen modern toplumsal yaşama direnen insan, kendi özgür yaşamını gitgide fakirleştirmektedir. Yaşamın Şok'ları insan bilincinin derinlemesine nüfuz edemesin diye, insanın kendisi, yaşamı bütünlüğü olan bir süreç olarak algılamaktan ve onun anlamını kavramaktan kaçınmakta; yeni dönemin yaşamını, bölük pörçük ve şöylece yaşanıp geçiliveren bölüntüler olarak yaşamaya yönelmektedir. Benjamin'e göre, bu nedenledir ki, modern dönemle birlikte, yaşamın insanın kendisi tarafından bir bütünlük içinde anlamlandırılacak bir tümlüklü yaşam (Erfahrung) olarak değil de, bölük-pörçük ve şöylece yaşanıp geçiliveren bir yaşantıya (Erlebnis) dönüşmesi de, aslında modern dönemin getirdiği yaşama karşı insanın bilinçli bir savunma yapmakta oluşundadır. Başka bir deyişle, yaşamı bir bütünlüğe kavuşturılmaktan ve onun gerçekliğini görmekten, insan bilinçli olarak kaçınmaktadır. Bu kaçınma da durumu ağırlaştırmaktadır. Bu savunma mekanizması sayesinde yaşam deneyimleri bilinçaltına kadar inememekte; irade dışı bellek düzeyinde kalmakta; iradeye bağlı bellek düzeyi ise, modern yaşamın şoklarına karşı savunulmuş olmaktadır (Benjamin, 1995: 156).

Adorno'nun vurguladığı her *demokratikleştirimin özgürleşim olmayacağı* gerçeğini akıldan çıkarmamak gerekmektedir. Günümüz toplumlarında iletişim olgusu, mesajları gönderen taraf ile mesajları alan tarafın çoğu kez birbirlerinden uzak yerlerde ve farklı toplumsal konumlarda bulunmalarını gerektirmektedir. Haberleri toplayan, çeşitli programları üreten kişiler ve onları çalıştıran iletişim kurumları (gazeteler, ajanslar, radyolar, televizyon kuruluşları, film sanayii, yazarlar vb. ya da genel anlamda Bilinç Endüstrisi) kitleleşmiş okuyucudan ya da izleyici/seyirci durumundaki insanlardan uzak yerlerde, farklı toplumsal konumlarda, farklı bir *etik* içindedir. Bu nedenle, iletişim kurumlarında üretilen haber ve diğer programlar yayımlandığında, iletişim sürecinin olabilmesi, iletişim personelinin seçtiği, kodladığı mesajların, kitlelerce *başat kültürün* içinde algılanabilmesine bağlıdır. Televizyon yayıldıkça, insanların *Evrensel Tek Bir Köy* topluluğu yaşamına kavuşacağı savı ise, yüzeysel olarak doğru, özde ise yanlış ve yanıltıcı bir görüştür. İnsanların, yabancılaşmanın

bugünkü toplumlardaki kadar yoğun olmadığı *Gemeinschaft* (topluluk, cemaat) yaşamına yeniden kavuşmasının, *yabancılaşma* denen somut olguyu ve bundan kaynaklanan gerçekliğin bilişsellik –dışı (anti-cognitive) algılaması sorununu yaratan bugünün reel –toplumlarındaki insan ilişkilerinin yeniden biçimlendirilmesine bağlı olduğu düşünülürse, McLuhan’ın bu savının geçersizliği anlaşılacaktır (Oskay, 1999: 13-17).

2.4.5. Üçüncü mekân (Third place) olarak sanal dünyalar ve yabancılaşma

Oldenburg (1999) üçüncü mekânı, ev (ilk mekân) ve iş yerleri (ikinci mekân) dışında insanların etkileşim içine girebildikleri toplumsal mekânlar olarak tanımlamıştır. Ayrıca Oldenburg (1999:67) üçüncü mekanların toplumların ve toplulukların gelişmesinde bununla beraber demokrasinin politik ilerlemelerinde ve vatandaşlık kavramının güçlenmesinde önemli bir rol oynadığını söylemektedir. Oldenburg (1999) üçüncü mekânın özelliklerini şöyle tanımlamaktadır:

- Tarafsız bölge: Üçüncü mekânın sakinlerinin orada bulunmak için hiçbir zorunlulukları yoktur. Gelenleri oraya bağlayan hiçbir finansal, politik, yasal vb. zorunlulukları yoktur. Diğer bir deyişle istedikleri gibi gelip gitme özgürlüğüne sahiptirler.
- Eşitlik yanlısı: Üçüncü mekânlar insanların toplumsal statülerine önem vermemektedir. Üçüncü mekânda kişinin ekonomik veya sosyal statüsü önem taşımamaktadır. Sakinlerine bir ortaklık hissi vermektedir. Üçüncü mekâna katılmak için hiçbir önyargı veya gereklilik bulunmamaktadır.
- Ana etkinlik konuşmadır: Üçüncü mekânların ana olarak odaklandığı konuşmalar neşeli ve mutlu olanlardır. Bununla beraber konuşma tek etkinlik olmak zorunda değildir. Konuşma tonunun ise genellikle ılımlı, eğlendirici ve komik olmasına özellikle değer verilmektedir.
- Ulaşılabilirlik ve konaklama: Üçüncü mekânlar isteyenler için açık ve kolay ulaşılabilir olmalıdır. Ayrıca konuklarına istediklerini sağlamalı ve gelenler ihtiyaçlarının giderildiğini hissetmelidirler.
- Düzenliler: Üçüncü mekânın oranın sesini, yardımını, ruh halini ve karakteristiğini belirleyen oraya sürekli olarak gelen düzenlileri bulunmaktadır.

Üçüncü mekânın düzenlileri ayrıca yeni gelenlerin dikkatini çekerek yardımcı olmalı onlara yeni alanda hoş karşılandıklarını hissettirmeleri gerekmektedir.

- Düşük bir görünüş: Üçüncü mekânlar karakteristik olarak yararlı yerler olmaktadır. Üçüncü mekânın içerisinde insanlar taşkınlık veya muhteşemlik taslamadan evlerinde gibi hissetmelidirler. Üçüncü mekânlar asla züppe veya gösterişçi olmayarak hayatın farklı yerlerinden gelen bütün tiplerdeki bireyleri kabul etmektedir.
- Ruh hali şendir: Üçüncü mekânlarda ki konuşmalar hiçbir zaman gerginlik veya düşmanlık barındıran nitelikte değildir. Bunun yerine neşeli bir doğaya sahiptirler.
- Evden uzakta bir ev: Üçüncü mekânın sakinleri sıklıkla evlerinde sıcaklığı, sahiplenmeyi ve ait olmayı hissetmektedirler. Kendilerinden bir parçanın oraya bağlandığını hissederek orada zaman geçirdikleri süreçte ruhsal bir yenilenme kazanmaktadırlar.

Buna ek olarak yeni medya alanında yapılan araştırmalar göstermiştir ki Oldenburg'un tanımlamış olduğu üçüncü mekân kavramı artık sanal dünyalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Direk olarak Oldenburg'un üçüncü mekân kavramını işaret ederek Reingold (2003) şöyle demiştir:

Oldenburg'un aklında olan mekanla aynı olmayabilir fakat üçüncü mekanla ilgili tanımlamaların bir çoğu çevrimiçi toplulukları çok iyi şekilde tanımlamaktadır. Belki de siberuzam küçük dükkanların alışveriş merkezlerine dönüştüğünde kaybettiğimiz toplumun bakış açılarını yeniden inşa edecek yerler olacaktır (Reingold, 2003:10).

Bununla beraber Kendall (2002)'in "bilgisayar ortamında topluluk" adlı etnografik çalışmasında Steve Jones Kendall (2002)'in analizinin" Oldenburg'un üçüncü mekânının sahip olması gereken toplumu yeniden canlandırması ve yapılandırması gibi özelliklerine eşdeğer olan internetin bize sanal bir üçüncü mekân sağlamaktadır" görüşünü kanıtladığını söylemektedir. Birçok açıdan bilgisayar ortamı içerikler ve geleneksel üçüncü mekân aynı fonksiyonları ve karakteristikleri paylaşmaktadır. İnternet kullanıcıları sıklıkla çok kullanıcıli çevrelerle iş günlerine bir "ara" olarak etkileşim içine girmektedirler. Bu durumda bu çok kullanıcı çevreler Oldenburg'un bahsetmiş olduğu üçüncü mekân tanımındaki hem aile hem iş rollerini bir

kenara bırakarak insanların sosyal alanları haline gelerek üçüncü bir mekân oluşturmaktadırlar (Soukop, 2006:424).

Daha özel olarak da Schuler (1996), üçüncü mekânlar ve elektronik toplumların benzerliklerini incelediği araştırmasında daha geniş bir bakış açısı ortaya koymaktadır. Ona göre bilgisayar ortamı toplumlar üçüncü mekânın anahtar karakteristik özelliklerini paylaşmaktadırlar. Genel olarak Oldenburg'un üçüncü mekânındaki gibi konuşmanın önemini vurgulayan, neşe ve oyun içeren, tarafsız bölge olan, evden uzak bir evi sağlayan ve düzenlilerinin olduğunu ortaya koymaktadır.

Bununla beraber bu durum teknolojinin yaratmış olduğu yabancılaşmaya bir ek olarak karşımıza çıkmaktadır. Hayata yabancılaşan birey kaçış yolunu bu dünyalarda arayarak yabancılaşmadan da uzaklaşmaya çalıştığı söylenebilir.

2.4.6. Oyun ve yabancılaşma

Toplumların gelişiminde 'oyun oynayarak yaşamak' özelliğinin gerekli toplumsal koşulların ortadan kalkmasıyla önemini yitirdiğini belirten Huizinga, toplumsal reformlarla daha iyi bir yaşam sağlanamadığı sürece, bugünün uygarlığı, 'dünyanın düzeltilmesinin güç, ölmenin ise zor olduğu günümüzde, reel olandan daha iyisini istemekten hiçbir zaman vazgeçmeyen insana tek bir açık yol bırakmış bulunmaktadır. Bunlar; rüya ve fantazyadır' (Oskay, 2000:145). Oyun kendine zıt olan şeylerle; ya da 'ciddi' olan şeylerle, olağan olanlarla, gündelik yaşamda yaşananlarla açıklanabilir. Oyunda; insan özgür ve bilinçli olmalıdır. Toplumdan soyutlanan insan için oyun ayrı bir zaman diliminde özel mekânında konulmuş bulunan ve uyulduğu için gerekli sayılan kurallarla gerçekleştirdiği bir eylemdir. Huizinga (2010)'ya göre oyun niteliğini yitirmiş ve yeni toplumlarda yönetimin insanları sürekli çocukluk döneminde tutmaya çalışan bir "çocuklaştırma" ürünüdür. Huizinga (2010)'ya göre gerçek uygarlıklar, belirli ve dürüstçe uyulan kurallar sayesinde kurulabilmiş ve yaşayabilmişlerdir. Aldatmacaya dayanan; çıkara ve paraya bağımlı kılınmış bulunan, yetişkin yaşta oldukları halde çocuklaştırılma durumunda bırakılmış insanların etkinlikleri "oyun" sayılamaz (Oskay, 2000:47).

Sanal dünyalarda oynanan çevrimiçi oyunlar bu yönden bakıldığında kişilerde yabancılaşmaya sebep olabildiği hatta oyuncular kendilerine dahi yabancılaşarak

çevrimiçi oyunlarda yeni karakterler denemeye yöneldikleri ve oyunda yaratmış oldukları karakterlerle özdeşleşebildikleri söylenebilir. Bailey (1996'dan aktaran Binark, 2001:77)'e göre; bedene "sanal bir deri" giydirilebilmektedir. Bu açıdan Blinka (2008) yaptığı araştırmada MMORPG oyuncularının oyundaki karakterleriyle ilişkilerini belirleyen 2 faktör ortaya koymuştur. Bunlar: "karakter tanımlama" ve "karakterle bütünleşme"dir. Karakter tanımlama: basit olarak oyuncularla karakterleri arasında ki bağlantıyı göstermektedir. Bu bağlantının varlığı ya da yokluğu belirli anlamlar ifade etmektedir. Örneğin; bu durum oyuncunun karakterini basit bir oyun mekanizmasından başka bir şey olarak görmediğini gösterebilmektedir. Bununla beraber bu durum bir taraftan da oyuncunun karakterini bir şeyler başarmak, eğlenmek, sosyalleşmek, özgüven ve kendine yetmek amaçlarıyla da kullanabildiklerini göstermektedir (Blinka, 2008). Karakterle bütünleşme ise oyuncunun karakteriyle olan derin bağlantısını ortaya koymaktadır. Bu faktör oyuncunun karakteriyle ve oyunla ilgili hayal gücüne ve oyun dışındaki zamanlarda oyunla ve karakteriyle ilgili düşüncelere dalmasıyla bağlanabilmektedir. Bu faktörde genel olarak oyuncu oyundaki karakterine bağımsız bir yer atamaktadır. Bununla beraber oyuncu oyundaki karakterinin ne yaptığına ve ne durumda olduğuna dair de bir bağlılık hissetmektedir (Blinka, 2008).

Bununla beraber Dungeons and Dragons oyuncularının yabancılaşma düzeylerini inceleyen DeRenard ve Malik (1990)'in yapmış olduğu çalışma öne çıkmaktadır. Çalışma esnasında oyunu oynamayan ve oynayan kişiler karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak ise oyunu oynamayan kişilerin oynayan kişilere göre daha fazla güçsüzlük hissettiği bununla beraber oyunu oynayan kişilerin oyunu oynayan kişilere göre popüler kültüre daha fazla yabancılaştıkları bulunmuştur. Ayrıca Rosenthal vd.(1998) yapmış oldukları çalışmada ise RPG oyuncularını ile ulusal muhafızları nevroitiklik açısından karşılaştırmışlardır. Sonuç olarak ise RPG oyuncularının ulusal muhafızlara göre daha fazla uyuduklarını ve gün içinde daha fazla hayallere daldıklarını bunun yanı sıra ise arkadaşlık ilişkileri açısından ve nevroitiklik açısından iki grup arasında fark bulamamışlardır. Sonuç olarak literatür incelendiğinde sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları ve oyuncuların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları arasındaki ilişkiyi ortaya koyan bir çalışma olmadığı söylenebilir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma kümesi, verilerin toplanması ve verilerin çözümlenmesi ile ilgili bilgilere yer verilecektir.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle arasında bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla yapılan bu çalışmada ilişkisel tarama modelindedir. İlişkisel tarama modeli, iki veya daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan bir modeldir (Karasar, 1999).

3.2. Çalışma Kümesi

Araştırmanın çalışma kümesini çevrimiçi olarak internette araştırmaya katılan 250 World of Warcraft oyuncusu oluşturmaktadır. Katılımcılara, ölçek oyunla ilgili forumlarda ve oyundaki loncalarda yayınlanarak ulaşılmıştır. Türkiye'deki oyuncu sayısı elde edilemediği ve zaman kısıtlaması nedeniyle çevrimiçi olarak internette yayınlanan araştırmaya katılan 250 World of Warcraft oyuncusu çalışma kümesi olarak seçilmiştir.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla yapılan bu çalışmada kavramsal çerçevenin oluşturulması için belge tarama, konuyla ilgili verileri toplamak amacıyla da ölçme aracından yararlanılmıştır.

Bu amaçla hazırlanan ölçme aracında, araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarını belirlemek

amacıyla Dean (1961)'in geliřtirmiş olduđu yabancılaşma ölçeđi ve arařtırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bađlantı kurma algılarını belirlemek amacıyla da Blinka (2008)'nın geliřtirdiđi ölçme aracı kullanılmıřtır.

Arařtırmaya katılan oyuncuların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarını belirlemek amacıyla kullanılan yabancılaşma ölçeđini Dean (1961), büyük ölçüde Seeman'ın (1959) yabancılaşmayı açıkladıđı görgül kuramından yola çıkarak geliřtirmiřtir. Özgen (2009) tarafından bu ölçek Türkçe'ye çevrilmiş ve geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmıřtır. Arařtırmada Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı 293 katılımcı üzerinde .79 olarak hesaplanmıřtır. Elde edilen sonuçlar dođrultusunda arařtırmacı ölçeđin Türkiye'de kullanılabilir nitelikte olduđunu belirtmiřtir. Ölçeđin özgün halinde 24 madde bulunmasına karřın Türkiye'ye göre uyarlanan çalışmalar sonucunda yapılan faktör analizleri sonucunda 17 maddesinin uygunluđuna karar verilmiřtir. Ölçek, yabancılaşmanın *güçsüzlük*, *kuralsızlık* ve *toplumsal yalıtılmıřlık* boyutlarını ölçmektedir. Güçsüzlük alt ölçeđi 1, 3, 9, 12, 13, 14 ve 16. maddelerinden oluřmaktadır. Kuralsızlık alt ölçeđi 2, 4, 6, 7 ve 10. maddelerinden oluřmaktadır. Toplumsal yalıtılmıřlık alt ölçeđi ise 5, 8, 11, 15 ve 17. maddelerinden oluřmaktadır.

Dean'in de belirttiđi gibi bu alt ölçekler, tek başlarına deđerlendirilebildikleri gibi toplam puanları da genel bir yabancılaşma ölçümüne iřaret etmektedir. Dean (1961)'in bir çalışmasında 384 katılımcı üzerinden hesaplanan test yarı test güvenilirliđi güçsüzlük alt ölçeđi için $r = .78$, kuralsızlık alt ölçeđi için $r = .73$ ve toplumsal yalıtılmıřlık alt ölçeđi için $r = .84$ 'ken, bu üç alt ölçeđin toplamı olan yabancılaşma ölçeđinin test yarı test güvenilirliđi $r = .84$ olarak bulunmuřtur. Dean (1961), alt ölçekler arasındaki korelasyonları .01 düzeyinde anlamlı bulmuřtur. Bu anlamlılık, alt boyutların genel kavramdan kopuk olmadıklarını göstermektedir. Kesinlikle katılıyorum'la kesinlikle katılmıyorum arasında deđişen 5 dereceli Likert tipinde bir ölçektir. Ölçek maddelerine verilen olumlu yanıtlar arttıkça katılımcının yabancılaşma puanı artmaktadır. Ölçeđin beřinci, sekizinci ve on beřinci maddeleri ters kodlanmıřtır.

Arařtırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bađlantı kurma algılarını belirlemek amacıyla kullanılan ölçeđi, Blinka(2008) MMORPG oyuncularının oyundaki karakterleriyle bađlantı kurma algılarını belirlemek amacıyla hazırlamıřtır. Ölçek kiřilerle oyundaki karakterleri arasındaki bađlantıyı iki boyutta ölçmektedir. Bunlar: ölçeđin 7 maddelik bir alt ölçeđi olan Blinka'nın tanımıyla

“karakter tanımlama” faktörü (1,2,3,4,10,11 ve 12. maddeler) ve 5 maddelik bir alt ölçek olarak “karakterle bütünleşme” faktörüdür (5,6,7,8 ve 9. maddeler).

Blinka'nın da belirttiği gibi bu alt ölçekler tek başına değerlendirilebildikleri gibi toplam puanları da oyuncular ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algılarını ortaya koymaktadır. Blinka (2008)'nin 532 katılımcı üzerinden hesaplanan test güvenilirliği $r = .80$ olarak belirlenmiştir. Kesinlikle katılıyorum'la kesinlikle katılmıyorum arasında değişen 5 dereceli Likert tipinde bir ölçektir. Ölçek maddelerine verilen olumlu yanıtlar arttıkça katılımcının oyundaki karakteriyle bağlantı kurma düzeyi artmaktadır.

Ölçek araştırmacı tarafından Türkçe'ye çevrilerek yapılan çeviri uzman tarafından kontrol edilerek gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra araştırmada kullanılmasına karar verilmiştir.

Ölçeğin güvenilirliğini belirlemek amacıyla pilot çalışma yapılmıştır. Pilot çalışma World of Warcraft oynayan 35 kişilik bir grupla gerçekleştirilmiştir. Güvenirliğin hesaplamasında Cronbach Alfa analizi kullanılmıştır. Cronbach Alfa aynı amaca yönelik olarak oluşturulan bir grup değişkenin iç tutarlılığını ölçmeye yönelik olarak kullanılan bir istatistiktir. DeVellis (1991:85) kabul edilebilir iç tutarlık alfa katsayısının .60 ile .90 aralığında olması gerektiğini belirtmiştir. Pilot çalışma sonucunda hazırlanan ölçeğin tümünde ve alt kategorilerinde kabul edilebilir güvenilirlik değeri bu aralık içinde yer aldığından ölçeğin araştırmada kullanılmasına karar verilmiştir. Uygulamadan elde edilen güvenilirlik analizi ile ilgili sonuçları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Pilot Çalışma Sonucunda Elde Edilen Ölçek Güvenilirlik Katsayıları

Ölçeğin Tümü	Blinka Oyuncu ve Oyundaki Karakter Arasında Bağlantı Kurma Algısı Ölçeği	Dean Yabancılaşma Ölçeği
Cronbach Alfa: 0.83	Cronbach Alfa: 0.82	Cronbach Alfa: 0.81

3.4. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Ölçme aracından elde edilen verileri analiz etmek için nicel tekniklerinden yararlanılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde, betimsel istatistiklerden, Bağımsız

Örneklem t-Testi (Independent Samples t-Test)'nden ve Bağımsız Örneklem için Tek Faktörlü Varyans Analizi (One-Way Anova)'nden yararlanılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla ise Pearson r korelasyon katsayısı hesaplanmıştır. İstatistiksel işlemlerin çoğu Sosyal Bilimler için İstatistik Paketi (Statistical Package for the Social Sciences-SPSS) programı kullanılarak yapılmıştır. Bu çalışmada, tüm istatistiksel çözümler için .05 anlamlılık düzeyi temel alınmış, eğer istatistiksel çözümler sonunda .01 düzeyinde anlamlılık çıktıysa bu sonuçlarda belirtilmiştir.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmada toplanan verilerin çözümlenmelerine ve bulgulara ilişkin yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Demografik Özellikleri ve Günlük Oyunu Oynama Saatleri

Bu bölümde araştırmaya katılan World of Warcraft kullanıcılarının demografik verilerine ve oyunla ilgili kişisel bilgilerine yer verilecektir.

4.1.1. Demografik veriler

Hazırlanan ölçme aracı, internet ortamında yayınlanarak 250 World of Warcraft oyuncusuna ulaşılmıştır. Katılımcılar hazırlanan ölçme aracına eksiksiz yanıt vermişlerdir. Tüm bu bilgiler doğrultusunda ölçme aracından elde edilen demografik bilgiler aşağıdaki gibi ifade edilebilir.

Katılımcıların cinsiyetlere göre dağılımı ise Tablo 2’de verilmiştir. Buna göre katılımcıların % 90’ını erkek oyuncular oluştururken % 10’unu kadın oyuncular oluşturmaktadır. Bu durum göstermektedir ki oyuncuların büyük bir kısmını erkek oyuncular oluşturmaktadır.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	n	%
Kadın	26	10,4
Erkek	224	89,6
Toplam	250	100,0

Katılımcıların yaşlarını gruplarken Blinka (2008)’nin çalışmasında kullanmış olduğu gruplama yönteminden faydalanılmıştır. Buna göre 18 ve altı yaş grubunu ergenler oluştururken, 19-26 yaş grubunu gelişmekte olan yetişkinler ve 27 ve üzeri yaş

grubunu yetişkinler oluşturmaktadır. Katılımcıların yaşlarına dair frekans ve yüzdeler aşağıdaki Tablo 3’de sunulmuştur. Tabloya göre katılımcıların %14’ünü 18 ve altı yaş grubu oyuncular, %34’ünü 27 ve üzeri yaş grubundaki oyuncular oluştururken, %52’lik kısmını 19-26 yaş grubundaki oyuncular oluşturmaktadır. Bu durumda katılımcıların yaşlara göre dağılımına bakıldığında katılımcıların en çok 19-26 yaş grubunda olduğu görülmektedir. En az katılımcıların da 18 ve altı yaş grubunda olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Katılımcıların Yaşlarına Göre Dağılımı

Yaş	n	%
18 ve altı	34	13,6
19-26	130	52,0
27 ve üzeri	86	34,4
Toplam	250	100,0

Katılımcıların eğitim düzeylerine göre olan dağılımı Tablo 4 ‘de verilmiştir. Tabloya göre katılımcıların %2’si ilköğretim, %20’si lise, %66’sı üniversite ve %12’si üniversite üzeri eğitim düzeyine sahiptir. Bu durumda katılımcıların çoğunluğunu eğitim düzeyi üniversite olan oyuncular oluşturmaktadır.

Tablo 4. Katılımcıların Eğitim Düzeylerine Göre Dağılımı

Eğitim Düzeyi	n	%
İlköğretim	4	1,6
Lise	50	20
Üniversite	166	66,4
Üniversite üzeri	30	12,0
Toplam	250	100,0

Katılımcıların mesleklerine göre dağılımına bakıldığında ise farklı mesleklerden birçok katılımcı olmasına rağmen genel olarak dağılımda mesleğini öğrenci olarak belirten %46’lık bir dilim olduğu için meslek dağılımları öğrenci ve çalışan olarak

gruplanmıştır. Katılımcıların öğrenci ve çalışan olarak dağılımları Tablo 5’de verilmiştir. Tabloya göre katılımcıların %46’sı öğrenciyken %54’ü tam zamanlı bir işte çalışmaktadır. Yee (2004) ‘nin de çalışmasını destekler niteliktedir.

Tablo 5. Katılımcıların Öğrenci ve Çalışan Olarak Dağılımları

	n	%
Öğrenci	115	46,0
Çalışan	135	54,0
Total	250	100,0

Katılımcıların gelir düzeylerinin dağılımlarına bakıldığında ise oyunun her türden gelir düzeyine hitap ettiği görülmektedir. Katılımcıların %12’si gelirlerini belirtmemişlerdir. Katılımcıların gelir düzeyleri Tablo 6’da verilmiştir. Tabloya göre katılımcıların %34’ü 1000TL ve daha az, %27’si 1001TL-2000TL, %17’si 2001TL-3000TL, %7’si 3001TL-4000TL ve %12’si 4001TL ve üzeri gelire sahiptir. Bu durumda oyunun paralı olmasına rağmen gelir düzeyi düşük diye nitelendirilebilecek olan 1000TL ve daha gelire sahip olanlara da hitap ettiği söylenebilir.

Tablo 6. Katılımcıların Gelir Düzeyleri

Gelir Düzeyleri	n	%	Geçerli %
1000TL ve daha az	75	30,0	34,2
1001-2000TL	59	23,6	26,9
2001-3000TL	38	15,2	17,4
3001-4000TL	16	6,4	7,3
4001TL ve üzeri	31	12,4	14,2
Toplam	219	87,6	100,0
Eksik Veri	31	12,4	
Genel Toplam	250	100,0	100,0

Katılımcıların medeni durum dağılımları Tablo 7 'da verilmiştir. Buna göre katılımcıların %64'ü bekâr, % 27'si ilişki içerisinde ve %9'u evlidir. Bu durum göstermektedir ki katılımcıların çoğunluğu bekâr oyunculardan oluşmaktadır.

Tablo 7. Katılımcıların Medeni Durumları

Medeni Durum	n	%
Bekâr	161	64,4
İlişki içerisinde	66	26,4
Evli	23	9,2
Toplam	250	100,0

Katılımcıların günlük olarak oyunda geçirdikleri saatler Tablo 8'de verilmiştir. Buna göre katılımcıların %38 'i 5 saat ve üzeri, %19'u 4 saat, %20' si 3 saat, %17'si 2 saat ve %6'sı 1 saat ve daha az süreyi oyunda geçirmektedirler. Bu durum göstermektedir ki oyuncuların çoğunluğu genel olarak oyunda 4 saat ve üzeri zaman geçirmektedirler.

Tablo 8. Katılımcıların Günlük Olarak Oyunda Geçirdikleri Saat

Günlük oyunda geçirilen saat	n	%
1 saat ve daha az	16	6,4
2 saat	43	17,2
3 saat	49	19,6
4 saat	47	18,8
5 ve üzeri	95	38,0
Toplam	250	100,0

4.2. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyunu Oynama Nedenleri

Katılımcıların oynama nedenlerini belirlemek amacıyla sorulan soruda 13 farklı neden içerisinde onlara uygun olanları belirlemeleri istenmiştir. 250 katılımcıdan 904 yanıt alınmıştır. Katılımcıların oyunu oynama nedenleri dağılımı Tablo 9’da verilmiştir. Buna göre katılımcılar oynama nedeni olarak çoğunlukla, %17 “Takım çalışmasının bir parçası olmanın verdiği hazzı hissetmek “ %11,2 “Diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet etme isteği” , %10,6 “Diğer oyuncularla konuşma ve onlara yardım etme isteği” seçeneklerini işaretlemişlerdir.

Tablo 9. Katılımcıların Oyunu Oynama Nedenleri

Oyunu Oynama Nedenleri	n	%
1. Güç kazanma isteği	42	4,6
2. Oyunda zenginlik elde etme isteği	34	3,8
3. Oyunda unvan elde etme isteği	51	5,6
4. Karakterinizin performansını en iyi şekilde kullanmak adına sistemin ve kuralların altında yatanları analiz etme isteği	72	8,0
5. Diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet etme isteği	101	11,2
6. Diğer oyuncularla konuşma ve onlara yardım etme isteği	96	10,6
7. Diğer oyuncularla anlamlı ve uzun süreli ilişkiler kurma isteği	62	6,6
8. Takım çalışmasının bir parçası olmanın verdiği hazzı hissetmek	152	16,8
9. Birçok oyuncunun bilmediği şeyleri bulma ve bilme isteği	71	7,9
10. Geçmiş hikâyesi olan bir karakter yaratarak diğer oyuncularla doğaçlama olarak bunu sürdürme isteği	58	6,4
11. Karakterin görünüşünü kendi isteğine göre uyarlama isteği	56	6,2
12. Çevrimiçi çevreyi kullanarak gerçek hayattaki problemlerden kaçma isteği	75	8,3
13. Diğer	34	3,8
Toplam	904	100,0

Diğer seçeneğini belirten katılımcılar ise oynama nedenlerini *eğlenmek için* ve *vakit geçirmek için* olarak belirtmişlerdir. Diğer seçeneğinin dağılımları Tablo 10’da belirtilmiştir.

Tablo 10. Diğer Seçeneğinin Dağılımı

Diğer Şıkkı	n	%
Eğlenmek için	20	60,6
Vakit geçirmek	13	19,4
Total	33	100,0

Yee (2007) yaptığı araştırmada yukarıda Tablo 9’da belirtilen oyunu oynama nedenlerini Bartle (1996)’ın belirlemiş olduğu “oyuncu tipleri” ne göre sınıflandırmıştır. Tablo 11’de Yee (2007)’nin yapmış olduğu oynama nedenleri sınıflandırması görülmektedir.

Tablo 11. MMORPG Oynama Nedenleri

BAŞARI	SOSYAL	İÇİNE GÖMÜLME/DALMA
Yükselme İlerleme, Güç, Zenginlik, Unvan	Sosyalleşme Genel konuşma, Diğerlerine yardım etme, arkadaş edinme	Keşif Araştırma, Bilgi, Saklı şeyleri bulma
Mekanikler Numaralar, İyileştirme, Kalıplaştırma, Analiz	İlişki Bireysel, Kendini açma, Destek alma ve bulma	Rol Yapma Ana hikâye, Karakter geçmişi, Roller, Fantezi
Rekabet Diğerlerine meydan okuma, Provokasyon, Baskınlık kurma	Takım Çalışması İşbirliği, Gruplar, Grup başarıları	Kişiselleştirme Görünümler, Aksesuarlar, Şekiller, Renkler
		Kaçış Rahatlama, Gerçek hayattan kaçma, Gerçek hayatın problemlerinden kaçış

Kaynak: Yee, 2007:775

Tablo 12’de katılımcıların bu sınıflandırmalara göre oynama nedenleri verilmiştir. Buna göre oyunu oynama nedenleri % 36 sosyalleşme, %34,5 başarı elde etme, %30 içine gömülme/dalma olarak sıralanmaktadır. Bu durum göstermektedir ki oyuncular

oyunu öncelikle diğer insanlarla sosyalleşme amaçlı, sonrasında başarı elde etme amaçlı son olarak da oyunla bütünleşme amaçlı olarak oynamaktadır. Bu durumun aynı zamanda toplumsal yabancılaşma, güçsüzlük ve kuralsızlık gibi yabancılaşma kategorileriyle de bağlantılı olabileceği söylenebilir. Bu durumu kesinleştirebilmek amacıyla daha detaylı çalışmalar yapılmalıdır.

Tablo 12. Katılımcıların Yee (2007) 'nin Sınıflandırmasına Göre Oynama Nedenleri

Oyunu Oynama Nedenleri	n	%
Başarı	300	34,5
1. Güç kazanma isteği	42	4,6
2.Oyunda zenginlik elde etme isteği	34	3,8
3. Oyunda unvan elde etme isteği	51	5,6
4.Karakterinizin performansını en iyi şekilde kullanmak adına sistemin ve kuralların altında yatanları analiz etme isteği	72	8,0
5.Diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet etme isteği	101	11,2
Sosyal	310	35,6
6.Diğer oyuncularla konuşma ve onlara yardım etme isteği	96	10,6
7.Diğer oyuncularla anlamlı ve uzun süreli ilişkiler kurma isteği	62	6,6
8.Takım çalışmasının bir parçası olmanın verdiği hazzı hissetmek	152	16,8
İçine Gömülme/ Dalma	260	29,9
9.Birçok oyuncunun bilmediği şeyleri bulma ve bilme isteği	71	7,9
10.Geçmiş hikâyesi olan bir karakter yaratarak diğer oyuncularla doğaçlama olarak bunu sürdürme isteği	58	6,4
11.Karakterin görünüşünü kendi isteğine göre uyarlama isteği	56	6,2
12.Çevrimiçi çevreyi kullanarak gerçek hayattaki problemlerden kaçma isteği	75	8,3
Toplam	870	100,0

4.3. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları

Bu bölümde araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ölçek genelinde, karakter tanımlama ve özdeşleşme faktörlerine göre durumları ve bu durumun katılımcıların özelliklerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı, eğer farklılaşıyorsa da bu farklılaşmanın hangi boyutlarda olduğu ve farkın anlamlı olup olmadığı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarını belirlemek amacıyla 5 dereceli Likert Ölçeği kullanılmıştır. Bu nedenle, istatistiksel çözümlenmeler yapılırken yararlanılacak olan aralık genişliğini belirlerken, seri genişliği ölçeğin düzey sayısına bölünmüş ve aralık genişliği bulunmuştur. Beş dereceli ölçek için aralık genişliği $4/5= 0.8$ olarak hesaplanmıştır. Böylece beş dereceli ölçeğin birim aralıklarının alt ve üst sınırları Tablo 13'deki gibi çıkmaktadır.

Tablo 13. Aralık Genişliği

Aralık	Temsil Ettiği Puan
1,00 – 1,80	1
1,81 – 2,60	2
2,61 – 3,40	3
3,41 – 4,20	4
4,21 – 5,00	5

Beş dereceli ölçeklerde kabul edilebilirlik ortalaması 3,41 olarak alınmış ve yorumlamalar buna göre yapılmıştır. Buna göre Tablo 14'de araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algılarının karakter tanımlama faktörüne, özdeşleşme faktörüne, verilen ifadeler ve ölçek genelindeki durumlarına ilişkin ortalamaları görülmektedir. Bulgular göstermektedir ki araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ölçek genelindeki ortalamalara göre ($\bar{x} = 2,68$) kararsızlık seviyesinde olarak ölçek aralığında uygun değil kısmına daha yakın bir sonuç edilmiştir. Bu durumda katılımcıların oyundaki karakterleriyle ne tam anlamıyla bir bağlantı görmekte oldukları ne de hiçbir bağlantı görmemekte oldukları şeklinde yorumlanabilir.

Bununla beraber katılımcıların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının karakter tanımlama faktörüne göre ortalamaları ($\bar{x} = 2,57$) göstermektedir ki katılımcılar oyundaki karakterleriyle bir bağlantı görmemekte oldukları. Fakat oyundaki karakterleriyle tamamen zıt olduğuna yönelik ifadeye verdikleri yanıtlarda bu durumu

reddetmektedir. Bu durumda oyundaki karakterlerinin gerçek hayattaki karakterlerinden parçalar taşıdıkları söylenebilir.

Ayrıca bulgular göstermektedir ki katılımcılar özdeşleşme faktörünün ortalamalarına ($\bar{X} = 2,83$) göre kararsız kalarak olumlu veya olumsuz görüşe sahip değillerdir. Fakat bununla beraber oyunu oynamadıkları zamanda oyunu düşündükleri ve karakterleriyle gurur duydukları ifadelerini kabul etmektedirler. Ayrıca karakterleriyle utanç duydukları ifadelerine karşı çıkmaktadırlar. Bu durumda oyuncuların oyuna ve karakterlerine ayrı bir yer atadıkları söylenebilir.

Tablo 14. Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	250	2,57	,817
1. Karakterimin sahip olduğu becerilere ve yeteneklere bende sahibim.	250	2,59	1,336
2. Karakterimin becerileri ve yetenekleri benimkilere benzer fakat bir şekilde benimkilerden daha büyüktür.	250	2,69	1,417
3. Karakterim kendi beceri ve yeteneklerimin yerini tutar.	250	2,26	1,239
4. Karakterim ve ben aynıyız.	250	2,26	1,332
5. Karakterim benim sahip olduğum beceri ve yeteneklerin tam tersine sahiptir.	250	2,18	1,228
6. Karakterim gibi olmayı tercih ederdim.	250	2,66	1,453
7. Karakterim gibi olmak gerçek hayattaki bazı durumlarda bana yardımcı olabilirdi.	250	3,38	1,349
Özdeşleşme	250	2,83	,836
8. Oyunu oynamadığım zamanlarda bazen sadece karakterim hakkında düşünürüm.	250	2,70	1,401
9. Bazen oyun oynamadığım zamanlarda oyundaki durumlar hakkında düşünürüm.	250	3,47	1,239
10. Oyun ile ilgili durumlardan daha çok karakterimin kendisini düşünürüm	250	2,69	1,276
11. Bazen karakterimden utanç duyarım.	250	1,58	,980
12. Bazen karakterimle gurur duyarım.	250	3,75	1,240
Ölçek Toplamı	250	2,68	,706

4.3.1. Cinsiyete göre arařtırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle baęlantı kurma algıları

Arařtırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle baęlantı kurma algılarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermedięini belirlemek için Baęımsız Örneklem t-Testi (Independent Samples t-Test) kullanılmıřtır. t-Testi sonucunda elde edilen grup istatistikleri (Cinsiyete göre arařtırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle baęlantı kurma algılarının ortalamaları) Tablo 15’de görölmektedir. Bu sonuçlara göre kadın oyuncuların ortalamaları, karakter tanımlama faktörüne göre ($\bar{X} = 2,69$) ve ölçek geneline göre ($\bar{X} = 2,71$) erkek oyuncuların ortalamalarından yüksek çıkarken, özdeşleşme faktöründe ($\bar{X} = 2,73$) daha düşük bulunmuřtur. Ayrıca ortalamalara bakıldığında genel ortalamaya göre ($\bar{X} = 2,57$) karakter tanımlama faktöründe oyuncular uygun olmadığını belirtirken cinsiyete göre bakıldığında kadın oyuncuların ($\bar{X} = 2,69$) daha ortada kalarak kararsızlık aralığında yer aldıkları görölmektedir. Bu duruma göre kadın oyuncuların erkek oyunculara göre gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında daha yüksek bir baęlantı gördükleri söylenebilir.

Yapılan t-Testi sonuçlarına göre ise karakter tanımlama, özdeşleşme ve ölçek geneli ortalamaları cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir

Tablo 15. Cinsiyete Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Baęlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Cinsiyet	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	Kadın	26	2,69	,814
	Erkek	224	2,56	,818
Özdeşleşme	Kadın	26	2,73	,836
	Erkek	224	2,84	,837
Ölçek Geneli	Kadın	26	2,71	,726
	Erkek	224	2,68	,705

4.3.2. Yaş gruplarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için Bağımsız Örneklem için Tek Faktörlü Varyans Analizi (One-Way Anova) kullanılmıştır.

Tablo 16. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Yaş Grupları	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	18 ve altı	34	2,88	,687
	19-26	130	2,57	,817
	27 ve üzeri	86	2,44	,839
Özdeşleşme	18 ve altı	34	3,19	,707
	19-26	130	2,85	,835
	27 ve üzeri	86	2,67	,847
Ölçek Geneli	18 ve altı	34	3,01	,575
	19-26	130	2,69	,696
	27 ve üzeri	86	2,54	730

Tablo 16’da görüldüğü üzere 18 ve altı yaş grubundaki oyuncuların ortalamaları diğer yaş gruplarına göre daha yüksektir. Ayrıca ortalamalara bakıldığında genel ortalamaya göre ($\bar{X} = 2,57$) karakter tanımlama faktöründe oyuncular uygun olmadığını belirtirken yaş gruplarına göre bakıldığında 18 ve altı yaş grubundaki oyuncuların ($\bar{X} = 2,88$) daha ortada kalarak kararsızlık aralığında yer aldıkları görülmektedir. Bununla beraber ortalamalara bakıldığında genel ortalamaya göre ölçek geneli ortalamalarında ($\bar{X} = 2,68$) oyuncular kararsızlık aralığında yer alırken yaş gruplarına göre bakıldığında 27 ve üzeri yaş grubundaki oyuncular ($\bar{X} = 2,54$) oyundaki karakterleriyle bağlantılarının bulunmadığını ortaya koymuşlardır. Tablo 17 ‘deki Bağımsız Örneklem için Tek Faktörlü Varyans Analizi ise karakter tanımlama, özdeşleşme ve

ölçek geneli ortalamalarının yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir.

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarındaki farkın hangi yaş gruplarından kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan LSD izleme testi sonuçlarına göre 18 ve altı yaş grubundaki oyuncuların diğer yaş grubundaki oyuncuların algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Ayrıca 19-26 yaş grubu oyuncularla 27 ve üzeri yaş grubu oyuncuların algıları anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Bu duruma göre ergen oyuncuların gelişmekte olan yetişkinlere ve yetişkin oyunculara göre oyundaki karakterleri ile kendi karakteri arasında daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir. Bu durum Blinka(2008)'nin da çalışmasında ulaşılmış olduğu sonuçları karakter tanımlama faktörüne göre destekler nitelikte olmasına rağmen özdeşleşme faktörüne göre desteklememektedir.

Tablo 17. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamalarına İlişkin Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Karakter Tanımlama	Gruplararası	4,677	2	2,338	3,573	,030
	Gruplariçi	161,647	247	,654		
Özdeşleşme	Gruplararası	6,705	2	3,353	4,941	,008
	Gruplariçi	167,596	247	,679		
Ölçek Geneli	Gruplararası	5,468	2	2,734	5,684	,004
	Gruplariçi	118,818	247	,481		

4.3.3. Eğitim düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Tablo 18'de katılımcıların eğitim düzeyine göre gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algılarının ortalamaları verilmiştir. Buna göre en yüksek ortalamaları eğitim düzeyi ilköğretim olan oyuncular (karakter

tanımlama: $\bar{X} = 2,64$, özdeşleşme: $\bar{X} = 3,55$ ölçek geneli: $\bar{X} = 3,02$) elde etmiştir. Bu durumda eğitim düzeyi ilköğretim olan oyuncuların diğer eğitim düzeylerine sahip olan oyunculara göre oyundaki karakterleri ile gerçek hayattaki karakterleri arasında daha fazla bağlantı kurduğu söylenebilir. Fakat bu durumun sebebi olarak ilköğretim düzeyine sahip olan oyuncuların azlığı gösterilebilir.

Tablo 18. Eğitim Düzeyine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Eğitim Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	İlköğretim	4	2,64	,742
	Lise	50	2,62	,864
	Üniversite	166	2,39	,802
	Üniversite üzeri	30	2,57	,841
Özdeşleşme	İlköğretim	4	3,55	,550
	Lise	50	2,99	,883
	Üniversite	166	2,80	,817
	Üniversite üzeri	30	2,64	,837
Ölçek Geneli	İlköğretim	4	3,02	,239
	Lise	50	2,78	,794
	Üniversite	166	2,68	,682
	Üniversite üzeri	30	2,49	,702

Yapılan Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda karakter tanımlama, özdeşleşme ve ölçek geneli ortalamalarının eğitim düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.3.4. Öğrenci veya çalışan olma durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının öğrenci veya çalışan olma durumuna göre anlamlı bir

farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için Bağımsız Örneklem t-Testi (Independent Samples t-Test) kullanılmıştır. t-Testi sonucunda elde edilen grup istatistikleri (Öğrenci veya çalışan olma durumuna göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ortalamaları) Tablo 19’da görülmektedir. Bu sonuçlara göre öğrencilerin ortalamaları karakter tanımlama ($\bar{X} = 2,66$), özdeşleşme ($\bar{X} = 2,97$) ve ölçek genelinde çalışanlara göre daha yüksek olarak bulunmuştur. Bu durumda öğrencilerin çalışanlara göre oyundaki karakterleriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir.

Tablo 19. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Öğrenci veya Çalışan Olma Durumu	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	Öğrenci	115	2,66	,814
	Çalışan	135	2,50	,815
Özdeşleşme	Öğrenci	115	2,97	,844
	Çalışan	135	2,72	,815
Ölçek Geneli	Öğrenci	115	2,79	,702
	Çalışan	135	2,59	,699

Tablo 20’deki t-Testi sonuçlarına bakıldığında, karakter tanımlama faktörünün ortalamaları öğrenci veya çalışan olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermezken, özdeşleşme faktörü ve ölçek geneli ortalamalarının öğrenci veya çalışan olma durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir.

Tablo 20. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarına İlişkin t-Testi Sonuçları

	Öğrenci veya Çalışan Olma Durumu	n	\bar{X}	S	t	sd	p
Karakter Tanımlama	Öğrenci	115	2,66	,814	1,540	248	,125
	Çalışan	135	2,50	,815			
Özdeşleşme	Öğrenci	115	2,97	,844	2,383	248	,018
	Çalışan	135	2,72	,815			
Ölçek Geneli	Öğrenci	115	2,79	,702	2,219	248	,027
	Çalışan	135	2,59	,699			

Her bir bağımsız t-testinde karşılaştırılan grupların varyansları eşit kabul edilmiştir.

4.3.5. Gelir düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Katılımcıların gelir düzeylerine göre oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ortalamaları Tablo 21’de verilmiştir. Buna göre gelir düzeyi 1000TL ve daha az olanlar karakter tanımlama ($\bar{X} = 2,68$), özdeşleşme ($\bar{X} = 3,01$) ve ölçek genelindeki ($\bar{X} = 2,82$) ortalamaları diğer gelir düzeyine sahip olanlara göre daha yüksektir. Bu durumda gelir düzeyi 1000TL ve daha az olan oyuncuların diğer gelir düzeylerine sahip olan oyunculara göre oyundaki karakterleriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir.

Tablo 21. Gelir Düzeyine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Gelir Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	1000TL ve daha az	75	2,68	,900
	1001TL – 2000TL	59	2,56	,774
	2001TL – 3000TL	38	2,53	,908
	3001TL – 4000TL	16	2,40	,588
	4001TL ve üzeri	31	2,60	,764
Özdeşleşme	1000TL ve daha az	75	3,01	,839
	1001TL – 2000TL	59	2,90	,893
	2001TL – 3000TL	38	2,63	,805
	3001TL – 4000TL	16	2,56	,712
	4001TL ve üzeri	31	2,69	,672
Ölçek Geneli	1000TL ve daha az	75	2,82	,754
	1001TL – 2000TL	59	2,70	,708
	2001TL – 3000TL	38	2,57	,730
	3001TL – 4000TL	16	2,46	,481
	4001TL ve üzeri	31	2,64	,619

Yapılan Bağımsız Örneklem için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda karakter tanımlama, özdeşleşme ve ölçek geneli ortalamalarının gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.3.6. Medeni durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Tablo 22’de katılımcıların medeni duruma göre gerçek oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ortalamaları verilmiştir. Buna göre ilişki içerisinde olan katılımcıların karakter tanımlama ($\bar{X} = 2,59$), özdeşleşme ($\bar{X} = 2,84$) ve ölçek genelindeki ($\bar{X} = 2,69$) ortalamaları bekâr ve evli oyunculara daha göre yüksektir. Bu durumda ilişki içerisinde olan oyuncuların bekâr ve evli olan oyunculara göre oyundaki karakterleriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir

Tablo 22. Medeni Durumlarına Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarının Ortalamaları

	Medeni Durum	n	\bar{X}	S
Karakter Tanımlama	Bekâr	161	2,57	,821
	İlişki İçinde	66	2,59	,830
	Evli	23	2,55	,786
Özdeşleşme	Bekâr	161	2,83	,806
	İlişki İçinde	66	2,84	,917
	Evli	23	2,82	,842
Ölçek Geneli	Bekâr	161	2,68	,684
	İlişki İçinde	66	2,69	,760
	Evli	23	2,66	731

Yapılan Bağımsız Örneklem için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda karakter tanımlama, özdeşleşme ve ölçek geneli ortalamalarının medeni durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.3.7. Oyunu oynama saatlerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları

Tablo 23’de katılımcıların oyunu oynama saatlerine göre oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ortalamaları verilmiştir. Tabloya göre karakter tanımlama faktöründe en yüksek ortalamayı ($\bar{X} = 2,70$) 5 saat ve üzeri oyunda geçirenler elde ederken, özdeşleşme faktöründe 4 saatini oyunda geçirenler ($\bar{X} = 3,03$) elde etmiştir. Ölçek geneline bakıldığında ise 4 saat ve 5 saat ve üzeri oynayanlar en yüksek ortalamayı ($\bar{X} = 2,82$) eşit olarak almışlardır. Bu durumda günlük olarak oyunda 4 saat ve 5 saat ve üzeri vakit geçiren oyuncuların diğer oyunculara göre oyundaki karakterleriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir. Bu durum aynı zamanda Lewis vd.(2008) ‘nin yapmış olduğu çalışmada sonuçlarını destekler niteliktedir. Aynı zamanda bu sonuç için oyuncuların oyunda daha fazla süre geçirdikçe oyunla ve karakteriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir.

Tablo 23. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları Ortalamaları

	Oyunu Oynama Saatleri	n	— X	S
Karakter Tanımlama	1 saat ve daha az	16	2,47	,812
	2 saat	43	2,29	,889
	3 saat	49	2,51	,834
	4 saat	47	2,67	,810
	5 saat ve üzeri	85	2,70	,755
Özdeşleşme	1 saat ve daha az	16	2,38	,827
	2 saat	43	2,53	,830
	3 saat	49	2,75	,920
	4 saat	47	3,03	,848
	5 saat ve üzeri	85	2,99	,727
Ölçek Geneli	1 saat ve daha az	16	2,43	,650
	2 saat	43	2,39	,771
	3 saat	49	2,61	,753
	4 saat	47	2,82	,682
	5 saat ve üzeri	85	2,82	,624

Tablo 24 ‘deki Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizi ise karakter tanımlama faktörünün ortalaması oyunu oynama saatlerine göre anlamlı bir farklılık göstermezken, özdeşleşme faktörü ve ölçek geneli ortalamalarının oyunu oynama saatlerine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmektedir.

Tablo 24. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algılarına İlişkin Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Karakter Tanımlama	Gruplararası	5,858	4	1,465	2,236	,066
	Gruplarıçi	160,465	245	,655		
Özdeşleşme	Gruplararası	11,549	4	2,887	4,346	,002

	Gruplariçi	162,752	245	,664		
Ölçek Geneli	Gruplararası	7,625	4	1,906	4,003	,004
	Gruplariçi	116,661	245	,476		

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algılarındaki farkın hangi oyunu oynama saati gruplarından kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan LSD izleme testi sonuçlarına göre özdeşleşme faktöründe 1 saat ve daha az oynayanlarla 4 saat ve 5 saat ve üzeri oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunurken 1 saat ve daha az oynayanlarla 2 saat ve 3 saat oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bununla beraber 2 saat oynayanlarla 4 saat ve 5 saat ve üzeri oynayanlar arasında da anlamlı bir fark bulunmaktadır. Ayrıca ölçek geneline bakıldığında 1 saat ve daha az oynayanlarla 5 saat ve üzeri oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunurken 1 saat ve daha az oynayanlarla 2 saat, 3 saat ve 4 saat oynayanlar arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bununla beraber 2 saat oynayanlarla 4 saat ve 5 saat ve üzeri oynayanlar arasında da anlamlı bir fark bulunmaktadır.

4.4. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları

Bu bölümde araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ölçek genelinde, güçsüzlük, kuralsızlık ve toplumsal yalıtım faktörlerine göre durumları ve bu durumun katılımcıların demografik özelliklerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı, eğer farklılaşıyorsa da bu farklılaşmanın hangi boyutlarda olduğu ve farkın anlamlı olup olmadığı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Tablo 25'de araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının güçsüzlük, kuralsızlık, toplumsal yalıtım, verilen ifadeler ve ölçek genelindeki durumlarına ilişkin ortalamaları görülmektedir. Bulgular göstermektedir ki araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları ölçek genelindeki ortalamalara göre ($\bar{x} = 3,48$) oldukça uygun aralığında yer almaktadır. Bu durumda araştırmaya

katılan World of Warcraft oyuncularını ölçek geneline bakıldığında sosyolojik açıdan hayata karşı bir yabancılaşma yaşadıkları söylenebilir.

Bununla beraber araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının güçsüzlük faktörüne ilişkin ortalamaları ($\bar{X} = 3,13$) göstermektedir ki katılımcılar ölçek aralığında kararsızlık seviyesinde yer almaktadırlar. Bu durumda katılımcıların hayata karşı bazı noktalarda güçsüzlük hissettiği söylenebilirken bazı noktalar güçsüzlük hissetmediği söylenebilir.

Ayrıca araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının kuralsızlık faktörüne ilişkin ortalamalarının ($\bar{X} = 3,56$) sonuçlarına göre katılımcıların hayata karşı bir kuralsızlık hissi içerisinde oldukları söylenebilir.

Son olarak ise araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının toplumsal yalıtım faktörüne ilişkin ortalamalarına ($\bar{X} = 3,89$) göre katılımcıların topluma karşı bir yabancılaşma hissettikleri söylenebilir. Bununla beraber diğer ortalamalara göre toplumsal yalıtımın en yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca verilen ifadelere yönelik yanıtlar göstermektedir ki katılımcılar gerçek arkadaş bulmanın kolay olduğu, dünyanın dostane bir yer olduğu ve insanların dostane ve yardımsever olduğuna yönelik ifadelerle karşı çıkmışlardır. Bu durumda katılımcıların insanlara ve dünyaya bakış açısının olumsuz olduğu ve katılımcıların topluma yönelik bir yabancılaşmaya götürdüğü söylenebilir.

Tablo 25. Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	250	3,13	,757
1. Bazen kendimi dünyada tamamen yalnız hissedirim	250	2,63	1,418
2. Bazen diğer insanların beni kullandığı duygusuna kapılırım	250	2,74	1,333
3. Bugünlerde verilecek o kadar çok karar var ki patlamak üzereyim.	250	3,12	1,290
4. Üstlerden bir kişi işini bırakmadıkça terfi almak için çok az şans vardır.	250	3,17	1,286
5. Bugünlerde üzerimizdeki baskı o kadar kuvvetlidir ki kişisel meselelerimizde bile yapabileceğimiz seçimler sınırlandırılmıştır.	250	3,56	1,198
6. Bizler sadece hayat makinelerinin çark dişlileriyiz.	250	3,46	1,232

7. Gelecek çok kasvetli görünüyor.	250	3,27	1,294
Kuralsızlık	250	3,56	,734
8. Bugünün çocuklarını bekleyen gelecek hakkında kaygılanırım.	250	3,65	1,310
9. İnsanların düşünceleri o kadar sık değişiyor ki bir gün güvенеbileceğimiz bir şeye sahip olabilecek miyiz diye merak ederim.	250	3,60	1,154
10. Her şey görecelidir ve yaşamın kesin kuralları yoktur	250	3,95	1,078
11. Sıklıkla hayatın gerçek anlamının ne olduğunu düşünürüm.	250	3,12	1,378
12. Bugünlerde birinin emin olabileceği bir şey varsa, o da hiçbir şeyden emin olamayacağıdır.	250	3,51	1,207
Toplumsal Yalıtım	250	3,89	,578
13. Gerçek arkadaşlar bulmak çok kolaydır. (T)	250	1,61	,668
14. Yaşadığımız dünya aslında dostane bir yerdir. (T)	250	1,79	,769
15. Bugünlerde insanları birlikte tutan çok az bağ kalmıştır.	250	3,66	1,239
16. İnsanlar dostane ve yardımseverdir. (T)	250	1,79	,742
17. Arkadaşlarımı istediğim sıklıkta ziyaret etmiyorum.	250	3,01	1,356
Ölçek Toplamı	250	3,48	,564

4.4.1. Cinsiyete göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Katılımcıların cinsiyete göre sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ortalamaları Tablo 26'da görülmektedir. Buna göre güçsüzlük ($\bar{X} = 3,15$), toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,89$) ve ölçek genelinde ($\bar{X} = 3,49$) erkek oyuncuların ortalamaları daha yüksekken, kuralsızlık ortalamalarında kadın oyuncuların ortalaması ($\bar{X} = 3,58$) daha yüksektir. Bu durum da erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha fazla yabancılaşma hissettikleri söylenebilir. Bununla beraber kadın oyuncuların erkek oyunculara göre kuralsızlık açısından daha fazla yabancılaştıkları söylenebilir.

Tablo 26. Cinsiyete Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Cinsiyet	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	Kadın	26	2,97	,528
	Erkek	224	3,15	,774

	Cinsiyet	n	\bar{X}	S
Kuralsızlık	Kadın	26	3,58	,553
	Erkek	224	3,56	,755
Toplumsal Yalıtım	Kadın	26	3,88	,531
	Erkek	224	3,89	,585
Ölçek Geneli	Kadın	26	3,42	,360
	Erkek	224	3,49	,583

Yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçlarına göre oyuncuların kuralsızlık, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür.

4.4.2. Yaş gruplarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Tablo 27’de araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının yaş gruplarına göre ortalamaları verilmiştir. Görüldüğü üzere güçsüzlük ($\bar{X} = 3,20$), kuralsızlık ($\bar{X} = 3,80$) ve ölçek geneli ($\bar{X} = 3,59$) ortalamalarına bakıldığında 18 ve altı yaş grubunun daha fazla yabancılaştığı görülürken toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,94$) ortalamalarında 19-26 yaş grubunun daha fazla yabancılaştığı görülmektedir. Bu durumda ergenler hayata ve geleceğe dair daha fazla güçsüzlük ve kuralsızlık hissederken, topluma karşı olan yabancılaşmanın gelişmekte olan yetişkinlerde daha fazla olduğu söylenebilir. Ergenlerin yaş itibarıyla kendilerini keşfettiği ve çeşitli çelişkiler yaşadıkları dönem olduğu ve etraflarındaki yetişkinleri ve çevreyi gördükçe geleceğe dair daha fazla güçsüzlük ve bu durumda bir çıkar yolu gibi gördükleri asilik davranışlarıyla kuralsızlık kısmına daha yatkın oldukları söylenebilir.

Tablo 27. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Yaş Grupları	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	18 ve altı	34	3,20	,805
	19-26	130	3,13	,791
	27 ve üzeri	86	3,10	,690
Kuralsızlık	18 ve altı	34	3,80	,891
	19-26	130	3,59	,708
	27 ve üzeri	86	3,43	,684
Toplumsal Yalıtım	18 ve altı	34	3,93	,620
	19-26	130	3,94	,579
	27 ve üzeri	86	3,80	,557
Ölçek Geneli	18 ve altı	34	3,59	,656
	19-26	130	3,50	,554
	27 ve üzeri	86	3,40	536

Tablo 28'deki Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizine bakıldığında güçsüzlük, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılık göstermezken, kuralsızlık ortalamaları anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Tablo 28. Yaş Gruplarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Güçsüzlük	Gruplararası	,223	2	,111	,193	,825
	Gruplarıçi	142,723	247	,578		
Kuralsızlık	Gruplararası	3,441	2	1,720	3,248	,041
	Gruplarıçi	130,810	247	,530		
Toplumsal Yalıtım	Gruplararası	1,019	2	,510	1,527	,219
	Gruplarıçi	82,428	247	,334		

Ölçek geneli	Gruplararası	,972	2	,486	1,532	,218
	Gruplarıçi	78,380	247	,317		

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının, kuralsızlık faktöründeki farkın hangi yaş gruplarından kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan LSD izleme testi sonuçlarına göre 18 ve altı yaş grubundaki oyuncuların 19-26 yaş grubuna göre anlamlı bir fark göstermezken 27 ve üzeri yaş grubundaki oyuncuların kuralsızlık düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Ayrıca 19-26 yaş grubu oyuncularla 27 ve üzeri yaş grubu oyuncuların kuralsızlık düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Bu durumda ergenlerin yaşlarının getirmiş olduğu asilik ile de beraber hayata dair daha fazla başkaldırıda oldukları söylenebilir.

4.4.3. Eğitim düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Tablo 29'da araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının eğitim düzeylerine göre ortalamaları verilmiştir. Görüldüğü üzere güçsüzlük ($\bar{X} = 3,40$), toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,72$) ve ölçek geneli ($\bar{X} = 3,66$) ortalamalarında eğitim düzeyi lise olanların ortalamaları daha yüksekken, kuralsızlık ($\bar{X} = 4,25$) ortalamalarında eğitim düzeyi ilköğretim düzeyinde olanların ortalamaları daha yüksektir. Bu durumda aslında katılımcıların eğitim düzeyi düştükçe hayata dair yaşamış oldukları yabancılaşmanın arttığı söylenebilir.

Tablo 29. Eğitim Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Eğitim Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	İlköğretim	4	3,00	1,075
	Lise	50	3,40	,785
	Üniversite	166	3,09	,741
	Üniversite üzeri	30	2,90	,667

	Eğitim Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Kuralsızlık	İlköğretim	4	4,25	,443
	Lise	50	3,72	,793
	Üniversite	166	3,53	,668
	Üniversite üzeri	30	3,40	,840
Toplumsal Yalıtım	İlköğretim	4	3,60	,748
	Lise	50	3,98	,597
	Üniversite	166	3,87	,572
	Üniversite üzeri	30	3,87	,566
Ölçek Geneli	İlköğretim	4	3,54	,730
	Lise	50	3,66	,619
	Üniversite	166	3,45	,536
	Üniversite üzeri	30	3,33	,555

Tablo 30'daki Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizine bakıldığında kuralsızlık ve toplumsal yalıtım ortalamaları eğitim düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermezken, güçsüzlük ve ölçek geneli ortalamaları anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Tablo 30. Eğitim Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Tek Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Güçsüzlük	Gruplararası	5,543	3	1,848	3,308	,021
	Gruplarıçi	137,402	246	,559		
Kuralsızlık	Gruplararası	4,044	3	1,348	2,547	,057
	Gruplarıçi	130,207	246	,529		
Toplumsal Yalıtım	Gruplararası	,818	3	,273	,811	,489
	Gruplarıçi	82,629	246	,336		
Ölçek geneli	Gruplararası	2,508	3	,836	2,676	,048
	Gruplarıçi	76,844	246	,312		

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerindeki güçsüzlük ve ölçek genelindeki farkın hangi eğitim düzeylerinden kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan LSD izleme testi sonuçlarına göre eğitim düzeyi lise olanlarla eğitim düzeyi üniversite ve üniversite üzeri olanlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu sonuç Banai ve Weisberg (2003) 'in yapmış olduğu çalışmada sonuçlarını destekler niteliktedir.

4.4.4. Öğrenci veya çalışan olma durumuna göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Tablo 31'de öğrenci veya çalışan olma durumuna göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ortalamaları verilmiştir. Buna göre ölçek geneli ($\bar{X} = 3,53$), güçsüzlük ($\bar{X} = 3,17$), kuralsızlık ($\bar{X} = 3,63$) ve toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,93$) ortalamalarına öğrenciler en yüksek ortalamalara sahiptir. Bu durumda öğrencilerin çalışanlara göre hayata karşı daha fazla yabancılaşma hissettikleri söylenebilir. Aynı zamanda bu durum öğrencilerin hayatlarının yönlerinin kesin olarak belirli olmaması nedeniyle de yabancılaşmalarının daha fazla olmasıyla da açıklanabilir.

Tablo 31. Öğrenci veya Çalışan Olma Durumuna Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Öğrenci - Çalışan	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	Öğrenci	115	3,17	,816
	Çalışan	135	3,10	,705
Kuralsızlık	Öğrenci	115	3,63	,809
	Çalışan	135	3,50	,660
Toplumsal Yalıtım	Öğrenci	115	3,93	,634
	Çalışan	135	3,85	,525
Ölçek Geneli	Öğrenci	115	3,53	,622
	Çalışan	135	3,44	,507

Yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçlarına göre oyuncuların kuralsızlık, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının öğrenci veya çalışan olma durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmektedir.

4.4.5. Gelir düzeylerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Gelir düzeylerine göre araştırmaya katılımcıların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ortalamaları Tablo 32’de verilmiştir. Buna göre güçsüzlük ($\bar{X} = 3,28$), kuralsızlık ($\bar{X} = 3,81$) ve ölçek geneli ortalamalarında ($\bar{X} = 3,63$) gelir düzeyi 3001TL - 4000TL olan oyuncuların ortalamaları daha yüksektir. Toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,98$) ortalamalarında ise gelir düzeyi 1001TL - 2000TL olan oyuncuların ortalamaları daha yüksektir. Bu durumda gelir düzeyi 3001TL - 4000TL olan oyuncuların diğer gelir düzeylerine göre daha fazla yabancılaştıkları söylenebilir. Bununla beraber toplumsal yabancılaşma yönünde bakıldığında ise gelir düzeyi düşük olan katılımcıların diğer gelir düzeylerine göre daha fazla yabancılaşma hissettikleri söylenebilir.

Tablo 32. Gelir Düzeylerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Gelir Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	1000TL ve daha az	75	3,19	,821
	1001TL – 2000TL	59	3,09	,749
	2001TL – 3000TL	38	3,22	,633
	3001TL – 4000TL	16	3,28	,678
	4001TL ve üzeri	31	2,86	,763
Kuralsızlık	1000TL ve daha az	75	3,66	,726
	1001TL – 2000TL	59	3,53	,543
	2001TL – 3000TL	38	3,44	,624
	3001TL – 4000TL	16	3,81	,518
	4001TL ve üzeri	31	3,40	,913

	Gelir Düzeyleri	n	\bar{X}	S
Toplumsal Yalıtım	1000TL ve daha az	75	3,91	,616
	1001TL – 2000TL	59	3,98	,495
	2001TL – 3000TL	38	3,86	,552
	3001TL – 4000TL	16	3,95	,568
	4001TL ve üzeri	31	3,67	,483
Ölçek Geneli	1000TL ve daha az	75	3,54	,588
	1001TL – 2000TL	59	3,48	,446
	2001TL – 3000TL	38	3,48	,483
	3001TL – 4000TL	16	3,63	,534
	4001TL ve üzeri	31	3,26	,608

Yapılan Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda güçsüzlük, kuralsızlık, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.4.6. Medeni durumlarına göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Tablo 33’de medeni durumlarına göre katılımcıların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ortalamaları verilmiştir. Buna göre ölçek genelinde ($\bar{X} = 3,60$), güçsüzlük ($\bar{X} = 3,37$), kuralsızlık ($\bar{X} = 3,59$) ve toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 3,93$) ortalamalarına göre evli oyuncular en yüksek ortalamalara sahiptir. Bu durumda evli oyuncuların bekar ve ilişki içerisinde olan oyunculara göre hayata karşı daha fazla yabancılaşma hissettikleri söylenebilir. Bu duruma sebep olarak ise geleneksel olarak evliliğin getirdiği sorumluluklarında etkisiyle evli oyuncuların diğer oyunculara göre daha fazla yabancılaşma hissettiği söylenebilir.

Tablo 33. Medeni Durumlarına Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algılarının Ortalamaları

	Medeni Durum	n	\bar{X}	S
Güçsüzlük	Bekâr	161	3,11	,755
	İlişki İçinde	66	3,09	,786
	Evli	23	3,37	,676
Kuralsızlık	Bekâr	161	3,56	,743
	İlişki İçinde	66	3,55	,695
	Evli	23	3,59	,807
Toplumsal Yalıtım	Bekâr	161	3,88	,596
	İlişki İçinde	66	3,90	,570
	Evli	23	3,93	,578
Ölçek Geneli	Bekâr	161	3,47	,579
	İlişki İçinde	66	3,46	,546
	Evli	23	3,60	,514

Yapılan Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda güçsüzlük, kuralsızlık, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının medeni durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.4.7. Oyunu oynama saatlerine göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları

Oyunu oynama saatlerine göre katılımcıların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının ortalamaları Tablo 34’de verilmiştir. Buna göre güçsüzlük ortalamalarında günlük 5 saat ve üzeri oynayanların ortalamaları ($\bar{X} = 3,17$) daha yüksek çıkarken, kuralsızlık ortalamalarında günlük 2 saat oynayanların ortalamaları ($\bar{X} = 2,67$) daha yüksektir. Bununla beraber toplumsal yalıtım ($\bar{X} = 4,05$) ve ölçek geneli ($\bar{X} = 3,56$) ortalamalarına göre 1 saat ve daha az oynayanların ortalamaları daha yüksek olarak bulunmuştur. Bu durumda oyunda 5 saat ve üzeri zaman geçirenlerin diğer oyunculara göre daha fazla güçsüzlük hissettikleri söylenebilir. Bu durumda oyuncuların gerçek hayata karşı hissetmiş oldukları güçsüzlük hissinden kaynaklı olarak

kendilerini oyunda daha başarılı hissetmeye çalıştıkları şeklinde de yorumlanabilir. Bununla beraber oyunda 2 saat geçiren oyuncuların diğer oyunculara göre daha fazla kuralsızlık hissettiği söylenebilirken, 1 saat ve daha az süreyi oyunda geçiren oyuncuların diğer oyunculara göre toplumsal yabancılaşma ve genel bir yabancılaşma hissettikleri söylenebilir. Aynı zamanda oyunda daha fazla vakit geçirenlerin daha az toplumsal yabancılaşma hissetmesi oyun içerisinde sosyalleşmeleri ve insanlarla daha fazla iletişim halinde olmalarıyla açıklanabilir.

Tablo 34. Oyunu Oynama Saatlerine Göre Katılımcıların Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algularının Ortalamaları

	Oyunu Oynama Saatleri	n	— X	S
Güçsüzlük	1 saat ve daha az	16	3,16	,814
	2 saat	43	3,15	,697
	3 saat	49	3,08	,655
	4 saat	47	3,08	,748
	5 saat ve üzeri	85	3,17	,836
Kuralsızlık	1 saat ve daha az	16	3,65	,679
	2 saat	43	3,67	,673
	3 saat	49	3,43	,570
	4 saat	47	3,55	,586
	5 saat ve üzeri	85	3,57	,895
Toplumsal Yalıtım	1 saat ve daha az	16	4,05	,453
	2 saat	43	3,83	,577
	3 saat	49	3,84	,592
	4 saat	47	3,87	,637
	5 saat ve üzeri	85	3,92	,565
Ölçek Geneli	1 saat ve daha az	16	3,56	,500
	2 saat	43	3,51	,551
	3 saat	49	3,41	,429
	4 saat	47	3,45	,525
	5 saat ve üzeri	85	3,51	,658

Yapılan Bağımsız Örneklemeler için Tek Faktörlü Varyans Analizi sonucunda güçsüzlük, kuralsızlık, toplumsal yalıtım ve ölçek geneli ortalamalarının oyunu oynama saatlerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

4.5. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ile Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki

Bu çalışmada araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasında ilişkinin olup olmadığı, eğer bulunuyorsa ne düzeyde olduğu ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkinin boyutu Pearson Korelasyon Katsayısı (Pearson Corelation Coefficient) hesaplanarak bulunmuştur. Tablo 35’de iki ölçeğin ölçek toplamları arasındaki korelasyon görülmektedir.

Tablo 35. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları ile Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki

	Oyundaki karakterle bağlantı kurma algıları ölçek geneli
Sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları ölçek geneli	,342**

**İlişki 0.01 düzeyinde anlamlıdır.

Bu durumda araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasında pozitif, düşük ama anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Bu sonuca göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları, oyuncuların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma

düzeylerini fazla etkilemediği bu durumun sadece küçük bir yüzdeyi açıkladığı söylenebilir.

Tablo 36. İki Ölçeğin Alt Boyutları Arasındaki İlişki

	Karakter Tanımlama	Özdeşleşme
Güçsüzlük	,343**	,166**
Kuralsızlık	,234**	,214**
Toplumsal Yalıtım	,139*	,267**

**İlişki 0.01 düzeyinde anlamlıdır.

* İlişki 0.05 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 36'da iki ölçeğin alt boyutları arasındaki korelasyonlar görülmektedir. Sonuçlar göstermektedir ki sosyolojik yabancılaşma ölçeğinin alt boyutu olan güçsüzlük ile oyuncuların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarını belirleyen ölçeğin alt boyutları olan karakter tanımlama arasında pozitif, zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunurken, özdeşleşme ile pozitif, çok zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Bununla beraber kuralsızlık alt boyutu ile karakter tanımlama ve özdeşleşme boyutları arasında pozitif, çok zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Ayrıca toplumsal yalıtım alt boyutu ile karakter tanımlama arasında pozitif, çok zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunurken, özdeşleşme ile pozitif, zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Bu durumda ölçeklerin alt boyutları arasında güçlü bir ilişki olmadığı yalnızca küçük bir yüzdeyi açıkladığı söylenebilir.

Son olarak sonuçlar göz önüne alındığında, katılımcıların sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarının sadece oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile olan ilişki sebebiyle açıklanamayacağı, bu duruma sebep olan başka nedenlerin de olduğu söylenebilir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın sonucuna ve yapılabilecek yeni araştırmalar için düşünülen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç

Araştırmanın sonuçları genel ve alt amaçları doğrultusunda incelenmiş, bu düşünceyle şu sonuçlara ulaşılmıştır.

5.1.1. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Demografik Özellikleri ve Günlük Oyunu Oynama Saatleri

World of Warcraft kullanıcılarının demografik özellikleri incelendiğinde ulaşılan veriler doğrultusunda genel olarak erkek oyuncuların fazlalığı göze çarpmaktadır. Bununla beraber yaş ortalamalarına bakıldığında oyuncu profilinin 19-26 yaş aralığında toplandığı dikkat çekmektedir. Bu durum Yee (2006a)'nin araştırmasını da destekler niteliktedir. Çevrimiçi oyunlar artık sadece gençlere hitap etmeyerek gelişmekte olan yetişkinlere ve yetişkinlere de hitap etmektedir. Aynı zamanda Yee (2006a)'nin araştırmasında bahsetmiş olduğu gibi oyuncuların yarısından fazla bir kısmı tam zamanlı bir işte çalışmaktadır.

Bununla beraber oyuncuların eğitim düzeylerine bakıldığında eğitim düzeylerinin genel olarak üniversite olduğu ortaya çıkmaktadır. Gelir düzeylerine bakıldığında ise farklılıklar göstermesine rağmen çoğunlukla düşük gelirli diye nitelendirilebilen oyunculara da hitap ettiği görülmektedir. Bu durumda oyunun paralı bir oyun olmasına rağmen insanların yine de bu oyunu tercih ettikleri söylenebilir. Bu durum araştırmalarda (Douse, McManus 1993; Kendall 1999; King, Borland, 2003; Smith 1980; Williams 2003) da belirtilen erkek, genç, orta gelirden gelen bir geçmişe sahip olan ve eğitilmiş oyuncu kalıbını destekler niteliktedir. Ayrıca oyuncuların çoğunluğunu bekar oyuncular oluşturmaktadır. Bu durum bekar oyuncuların oyuna ayırabilecek daha fazla vakitlerinin olmasıyla da açıklanabilir.

Oyuncuların günlük olarak oynama saatlerine bakıldığında oyuncuların çoğunluğunun günlük 5 saat ve üzeri süreci oyunda geçirdiklerini göstermektedir. Bu durumda oyuncularının vakitlerinin büyük bir kısmını oyunda geçirdikleri söylenebilir. Bu durumda oyunun çok fazla ilgi gördüğünü ve oyuncularını içine alarak uzun süreleri oyun içerisinde geçirmelerini sağladığı söylenebilir.

5.1.2. Araştırmaya Katılan World of Warcraft Oyuncularının Oyunu Oynama Nedenleri

Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyunu oynama nedenlerine bakıldığında sosyal kategorisi altında toplanan takım çalışmasının ve diğer oyuncularla konuşma ve onlara yardım etme isteğinin ön planda olduğu görülmektedir. Bu durumu takip eden bir diğer neden ise başarı kategorisinin altında toplanan diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet etme isteği yer almaktadır. Bu durumda World of Warcraft oyuncularının oyunu hem diğer insanlarla rahatça iletişime geçebildikleri, yeni arkadaşlıklar kurarak, insanlara yardımcı olarak sosyalleşme alanı olarak gördükleri söylenebilir. Aynı zamanda gerçek hayattan sıyrılarak kendilerine yeni başarılar elde edecekleri bir alan olarak oyunu seçtikleri söylenebilir.

5.1.3. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarına yönelik sonuçlar

Araştırmadan elde edilen verilere göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ortalamaları, oyuncuların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algılarının ne çok kuvvetli ne de çok zayıf olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla beraber araştırmaya katılan World of Warcraft kullanıcılarının karakter tanımlama faktörü ortalamalarına bakıldığında oyundaki karakterleriyle gerçek karakterleri arasında bir ilişki olmadığını belirtmelerine rağmen tamamen zıt oldukları konusundaki ifadeyi de reddetmişlerdir. Bu durum göstermektedir ki kullanıcılar karakterlerini yaratırken gerçek hayattaki kendi karakterleriyle birebir aynı karakterler yaratmazken yine de tamamen zıt karakterler yaratmayı tercih etmemektedirler. Aynı zamanda bu durum göstermektedir ki

kullanıcıların oyundaki karakterleri gerçek karakterlerinden parçalar taşımaktadır. Bu duruma yönelik olarak Taylor (2006) da kitabında oyuncuların gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasındaki ilişkinin var olduğuna ve sanal ve gerçek karakterlerin birbirini etkileyebileceğinden bahsetmiştir.

Ayrıca katılımcıların özdeşleşme faktörüyle ilgili verilen bazı ifadelerin sonuçlarına bakıldığında Blinka (2008)'nin de belirttiği gibi genel olarak oyundaki karakterine bağımsız bir yer atayarak karakterinin ne yaptığına ve ne durumda olduğuna dair de bir bağlılık hissettikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra Harviainen (2007)'in çalışmasında katılımcılarına sormuş olduğu “Oyundaki karakterle özdeşleşme mümkün müdür?” sorusuna almış olduğu %83'lük olumlu yanıt sonuçları da destekler niteliktedir.

Bununla beraber oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ortalamaları yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Bu durumda ergenlerin, diğer yaş gruplarına göre oyundaki karakterleri ile gerçek hayattaki karakterleri arasında daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir. Bu duruma sebep olarak ise ergenlerin karakterlerinin henüz gelişme aşamasında olduğu için karakterleriyle daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir. Fakat gelişmekte olan yetişkinler ile yetişkinler arasında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunmamaktadır. Ayrıca ölçek geneli ortalamalarıyla öğrenci veya çalışan olma durumu ve oyunu oynama saatleri arasında da anlamlı düzeyde farklılık bulunmuştur. Böylece günlük olarak oyunda 4 saat ve 5 saat ve üzeri süreyi oyunda geçiren oyuncuların diğer oyunculara göre oyundaki karakterleri ile gerçek hayattaki karakterleri arasında daha fazla bağlantı kurdukları söylenebilir. Bu durum Lewis vd. (2008)'nin de çalışmalarında elde etmiş oldukları karaktere bağlanma ve oyunda geçen süre arasındaki pozitif korelasyon sonucunu destekler niteliktedir.

5.1.4. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algılarına ilişkin sonuçlar

Araştırmadan elde edilen verilere göre araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularında genel olarak hayata karşı yaşamış oldukları bir sosyolojik yabancılaşma durumu söz konusudur.

Araştırmadan elde edilen veriler Dean (1961)'in yabancılaşma ölçeğinde belirtmiş olduğu “güçsüzlük”, “kuralsızlık”, “toplumsal yalıtılmışlık” kategorilerinde de incelendiği zaman elde edilen sonuçlar araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının topluma yönelik olarak bir yabancılaşma yaşadıklarını ortaya koymaktadır. Ayrıca katılımcılar kuralsızlık düzeyine göre de yabancılaşırken, güçsüzlük düzeyinde olumlu veya olumsuz bir yön almamışlardır.

Bununla beraber yabancılaşma ile eğitim düzeyi arasında anlamlı düzeyde farklılık bulunmuştur. Buna göre eğitim düzeyi lise olan oyuncuların diğer eğitim düzeyine sahip katılımcılara göre daha fazla yabancılaştıkları söylenebilir. Bu sonuç Banai ve Weisberg (2003)'in yapmış olduğu çalışmada ulaşılmış olduğu eğitim düzeyi arttıkça yabancılaşmanın daha azaldığı sonucunu destekler niteliktedir. Ayrıca kuralsızlık kategorisi ile yaş grupları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunmaktadır. Sonuçlara göre, ergenler kuralsızlık kategorisi açısından diğer yaş gruplarına göre daha fazla yabancılaşmışlardır. Bu durumda ergenlerin yaşlarının getirmiş olduğu asilik ile de beraber hayata dair daha fazla başkaldırıda oldukları söylenebilir.

Aynı zamanda oyuncuların oynama nedenleri kategorilerinde de ortaya çıkan ilk iki neden olarak sosyalleşme ve başarı nedenleri toplumsal yalıtım, kuralsızlık ve güçsüzlük kategorilerini destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Bununla beraber toplumsal yabancılaşma yaşayan oyuncuların sosyalleşme aracı olarak oyunu kullandıkları da söylenebilir. Fakat bu sonuçların kesinleşmesi amacıyla oynama nedenleri ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiye yönelik daha detaylı çalışmaların yapılması gerekmektedir.

5.1.5. Araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişkiye yönelik sonuçlar

Elde edilen bulgular sonucunda araştırmaya katılan World of Warcraft oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasında yeterli düzeyde bir ilişki bulunmamaktadır. Bununla beraber oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı

kurma algıları ölçeğinin alt boyutlarıyla sosyolojik yabancılaşma düzeylerini belirleyen ölçeğin alt boyutları arasında da yeterli düzeyde bir ilişki bulunmamaktadır. Bu durumda katılımcıların hayata yabancılaşmasının sadece gerçek hayattaki karakterleri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algıları ile açıklanamayacağı bu durumun başka nedenlerinin de olduğu söylenebilir.

5.2. Öneriler

Bu bölümde, araştırma bulgularından ve alanyazından elde edilen bilgiler doğrultusunda, iletişim araştırmacılarına, toplum bilimcilere ve sosyal psikologlara yol göstermesine yönelik öneriler sunulmaktadır

5.2.1. Araştırmacılar İçin Öneriler

Gelecekte World of Warcraft'a yönelik araştırma yapacak araştırmacılara yönelik öneriler şu şekildedir:

- World of Warcraft'ın yurtdışındaki oyuncularının da sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları ile oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları arasındaki ilişki araştırılıp, Türk kullanıcılarla aralarında ne gibi farklılıklar olduğu kültürel bağlam göz önünde bulundurularak araştırılmalıdır.
- World of Warcraft sosyal psikoloji ve toplum bilimi gibi bilim dallarının çeşitli kuramları çerçevesinde incelenmelidir.
- Psikologlar sanal terapi uygulamaları yaparak, World of Warcraft'ın oyuncularının sosyolojik yabancılaşma düzeylerinin psikolojik nedenleri incelenmelidir.
- World of Warcraft'ın oyuncularının oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişki nitel araştırma teknikleri kullanılarak da incelenmelidir.
- Oyuncuların oyundaki karakterleriyle bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları arasındaki ilişki diğer MMORPG'lerde de incelenerek World of Warcraft'la aralarındaki farklar ortaya konulmalıdır.
- World of Warcraft'da bulunan Türk loncalar ve yabancı loncalar araştırılarak aralarındaki farklar ortaya konulmalıdır.

- World of Warcraft içerisindeki iletişim biçimleri araştırılarak kullanıcıların tercihleri ortaya konulmalıdır.
- Oyunun oyuncularının hayatlarına kattıkları yada götördükleri nitel araştırma tekniklerinden faydalanılarak ortaya konulmalıdır.
- Oyuncuların oyundaki sosyalleşme alışkanlıkları ile gerçek dünyadaki sosyalleşme alışkanlıkları iletişimsel olarak incelenerek ortaya konulmalıdır.
- Oyunu oynayanlarla oynamayanlar sosyolojik yabancılaşma düzeylerine yönelik algıları açısından karşılaştırılarak ortaya konulmalıdır.
- World of Warcraft oyuncularının gerçek hayattaki karakter özellikleri belirlenerek oyundaki karakterleriyle olan benzerlikleri ve farklılıkları ortaya konulmalıdır.

EKLER

Ek 1. Ölçme Aracı

Ek . Ölçme Aracı

Sevgili Arkadaşlar,

Bu ölçek, “World of Warcraft oyuncularının gerçek hayattaki karakteri ile oyundaki karakterleri arasında bağlantı kurma algıları ile sosyolojik yabancılaşma düzeyleri arasındaki ilişki” konulu yüksek lisans tez çalışması için geliştirilmiştir. Ölçekte toplam 8 soru 29 ifade bulunmaktadır. 1-8 arası sorular için sizin için doğru olan seçeneğin önündeki parantez () içine X işareti koyarak açık uçlu soruları ise kendiniz yazarak yanıtlayınız.

Örnek:

Cinsiyetiniz nedir?

Kadın Erkek

Yaşınız? 24

9-37 arası ifadeler için her ifadenin sonunda “Hiç uygun değil (1), Uygun değil (2), Kararsızım (3), Oldukça uygun (4), Tümüyle uygun (5)” seçenekleri bulunmaktadır. Her ifadeyi dikkatlice okuduktan sonra, size en uygun seçeneği işaretleyiniz. Lütfen işaretsiz ifade bırakmayınız.

Örnek:

Karakterimin sahip olduğu becerilere ve yeteneklere bende sahibim.

1 2 3 4 5

Verdiğiniz bilgiler araştırma amacı dışında kesinlikle kullanılmayacaktır. Değerli katkılarınız ve ayırdığınız zaman için teşekkürler.

1. Cinsiyetiniz nedir?
 Kadın Erkek
2. Yaşınız? _____
3. Eğitim durumunuz nedir?
 İlkokul Ortaokul Lise Üniversite Üniversite üzeri
4. Mesleğiniz nedir? _____
5. Aylık gelir düzeyiniz ne kadardır? _____
6. Medeni durumunuz nedir?
 Bekâr İlişki içerisinde Evli
7. Günlük olarak oyunda ortalama kaç saat geçirmenizdir? _____
8. Oyunu oynama nedeniniz/nedenleriniz aşağıdakilerden hangisidir?
 Güç kazanma isteği
 Oyunda zenginlik elde etme isteği
 Oyunda unvan elde etme isteği
 Karakterinizin performansını en iyi şekilde kullanmak adına sistemin ve kuralların altında yatanları analiz etme isteği
 Diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet etme isteği

Lütfen diğer sayfaya geçiniz

- () Diğer oyuncularla konuşma ve onlara yardım etme isteği
 () Diğer oyuncularla anlamlı ve uzun süreli ilişkiler kurma isteği
 () Takım çalışmasının bir parçası olmanın verdiği hazzı hissetmek
 () Birçok oyuncunun bilmediği şeyleri bulma ve bilme isteği
 () Geçmiş hikâyesi olan bir karakter yaratarak diğer oyuncularla doğaçlama olarak bunu sürdürme isteği
 () Karakterin görünüşünü kendi isteğine göre uyarlama isteği
 () Çevrimiçi çevreyi kullanarak gerçek hayattaki problemlerden kaçma isteği
 () Diğer _____

Aşağıda bulunan 9-20 arası ifadeleri oyundaki ana karakterinizin karakter özelliklerini, yeteneklerini ve kendi karakter özelliklerinizi, yeteneklerinizi göz önüne alarak yanıtlayınız.

	Hiç uygun değil	Uygun değil	Kararsızım	Oldukça uygun	Tümüyle Uygun
9- Karakterimin sahip olduğu becerilere ve yeteneklere bende sahibim.	1	2	3	4	5
10- Karakterimin becerileri ve yetenekleri benimkilere benzer fakat bir şekilde benimkilerden daha büyüktür.	1	2	3	4	5
11- Karakterim kendi beceri ve yeteneklerimin yerini tutar	1	2	3	4	5
12- Karakterim ve ben aynıyız.	1	2	3	4	5
13- Oyunu oynamadığım zamanlarda bazen sadece karakterim hakkında düşünürüm.	1	2	3	4	5
14- Bazen oyun oynamadığım zamanlarda oyundaki durumlar hakkında düşünürüm.	1	2	3	4	5
15- Oyun ile ilgili durumlardan daha çok karakterimin kendisini düşünürüm	1	2	3	4	5
16- Bazen karakterimden utanç duyarım.	1	2	3	4	5
17- Bazen karakterimle gurur duyarım.	1	2	3	4	5
18- Karakterim benim sahip olduğum beceri ve yeteneklerin tam tersine sahiptir.	1	2	3	4	5
19- Karakterim gibi olmayı tercih ederdim.	1	2	3	4	5
20- Karakterim gibi olmak gerçek hayattaki bazı durumlarda bana yardımcı olabilirdi.	1	2	3	4	5

Lütfen diğer sayfaya geçiniz.

Aşağıda bulunan 21-37 arası ifadeleri kendi yaşantınızı göz önüne alarak yanıtlayınız.

	Hiç uygun değil	Uygun değil	Kararsızım	Oldukça uygun	Tümüyle Uygun
21- Bazen kendimi dünyada tamamen yalnız hissedirim	1	2	3	4	5
22- Bugünün çocuklarını bekleyen gelecek hakkında kaygılanırım.	1	2	3	4	5
23- Bazen diğer insanların beni kullandığı duygusuna kapılırım	1	2	3	4	5
24- İnsanların düşünceleri o kadar sık değişiyor ki bir gün güvenebileceğimiz bir şeye sahip olabilecek miyiz diye merak ederim.	1	2	3	4	5
25- Gerçek arkadaşlar bulmak çok kolaydır.	1	2	3	4	5
26- Her şey görecelidir ve yaşamın kesin kuralları yoktur	1	2	3	4	5
27- Sıklıkla hayatın gerçek anlamının ne olduğunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
28- Yaşadığımız dünya aslında dostane bir yerdir.	1	2	3	4	5
29- Bugünlerde verilecek o kadar çok karar var ki patlamak üzereyim.	1	2	3	4	5
30- Bugünlerde birinin emin olabileceği bir şey varsa, o da hiçbir şeyden emin olamayacağıdır.	1	2	3	4	5
31- Bugünlerde insanları birlikte tutan çok az bağ kalmıştır.	1	2	3	4	5
32- Üstlerden bir kişi işini bırakmadıkça terfi almak için çok az şans vardır.	1	2	3	4	5
33- Bugünlerde üzerimizdeki baskı o kadar kuvvetlidir ki kişisel meselelerimizde bile yapabileceğimiz seçimler sınırlandırılmıştır.	1	2	3	4	5
34- Bizler sadece hayat makinelerinin çark dişlileriyiz.	1	2	3	4	5
35- İnsanlar dostane ve yardımseverdir.	1	2	3	4	5
36- Gelecek çok kasvetli görünüyor	1	2	3	4	5
37- Arkadaşlarımı istediğim sıklıkta ziyaret etmiyorum	1	2	3	4	5

Zaman ayırdığınız için teşekkürler.

Kaynakça

- Adorno, T. W. (1998). *Minima Moralia* (Çev: O. Koçak ve A. Doğukan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Althusser, L. (2006). *İdeoloji ve devletin ideolojik aygıtları*. (Çev. A. Tümertekin) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Andrew, E. (1970). Work and freedom in Marcuse and Marx. *Canadian Journal of Political Science*, 3(2), 241–256.
- Bailey, C. (1996). Virtual skin: Articulating race in cyberspace. *Immersed in technology*. (Ed. M. A. Moser ve D. Macleod) .England:The MIT Press ss. 29-49.
- Bainbridge, W. S. (2010). *The Warcraft civilization: social science in a virtual world*. England:The MIT Press.
- Banai, M. ve Weisberg, T. (2003). Alienation in state-owned and private companies in Russia. *Scandinavian Journal of Management*, 19, 359-383
- Batı, U. (2011). Tüketim kültürü, üst gerçeklik, kimlik ve olağan şiddet. *Sekizinci sanatın inşası: Dijital oyunlar kesişiminde postmodernizm*. (Ed. G. T. Ünal ve U. Batı). İstanbul: Der Yayınları ss. 3-33.
- Bell, D. (1973). *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- Benjamin, W. (1995). *Estetize edilmiş yaşam* (Çev. Ü. Oskay). İstanbul: Der Yayınları.
- Berne, E. (2001). *Games people play*. (Çev. S. Sargut) İstanbul: Kariyer Yayıncılık.

- Binark, M. (2001). "Kadının Sesi radyo programı ve kimliđi konumlandırma stratejisi", *Toplumbilim: Kültürel Çalışmalar Özel Sayısı*, 14, 75-90.
- Binark, M. (2007). Sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar. *Türkiye'de İnternet Konferansı'nda sunulan bildiri*, Ankara. <http://inettr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> (Erişim tarihi: 12 .03.2013).
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G.(2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M.; Bayraktutan- Sütçü, G.; Buçakçı F. (2009). Dijital oyun kültüründe en önemli aktörler: dijital oyuncular. *Dijital oyun rehberi- oyun tasarımı türler ve oyuncu*. (Ed. M. Binark, G.B. Sütçü, I.B. Fidaner). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Blinka, L. (2008). The relationship of players to their avatars in MMORPGs: differences between adolescents, emerging adults and adults. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial research on cyberspace*, 2(1), 1-9
- Boeree, C. G. (1980). Alienation and the perception of personality. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Oklahoma: Oklahoma State University,
- Brignall, T. (2008). Guild life in World of Warcraft: Online game tribalism.*Electronic Tribes : The virtual world of geeks, gamers, shamans and scammers* (Ed. T. Adams; S. Smith) Austin Texas: University of Texas Press ss.110-123.
- Brown, J. ve Thomas D. (2006). You play World of Warcraft ? You're hired!: Why multiplayer games may be the best kind of job training. *Wired* 14(4). <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html> (ErişimTarihi:15.01.2013).
- Castells, M. (2002). Gerçek sanallık kültürü. *Cogito*(Çev. K. Atakay). 30, 213-215.

- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Douse, N.A. ve McManus, I.C. (1993). The Personality of Fantasy Game Players. "*British Journal of Psychology*", 84, ss. 505-509.
- Ducheneaut, N.; Yee N.; Nickell E.; Moore R. J. (2006). Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer games." *In Conference Proceedings on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM. ss. 407–416.
- Durkheim, E. (2002). *İntihar* (Çev.: Ö. Ozankaya). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Durkheim, E. (2006). *Toplumsal işbölümü* (Çev.: Ö. Ozankaya). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Dursun, B.(2008). Oyunun ontolojik durumu: Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Erkal, E. M. (2005). *Küreselleşme etniklik çok kültürlülük*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Ergil, D. (1980). *Yabancılaşma ve siyasal katılım*. Ankara: Olguç Yayınevi.
- Finifter, A. W. (1972). Concepts of alienation. *Alienation and the social system*. (Ed. A. W. Finifter), New York: John Wiley & Sons.
- Fromm, E. (1991). *The sane society* (2. Baskı). London:Routledge Classics.
- Gartner (2011). Gartner says spending on gaming to exceed \$74 Billion in 2011 <http://www.gartner.com/newsroom/id/1737414> (Erişim Tarihi: 19.02.2013)
- Hagström, C. (2008). Playing with the names :Gaming and naming in World of Warcraft. *Digital culture play and identity: A World of Warcraft reader*. (Ed. H.

- G. Corneliussen ve J. W. Rettberg). Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press ss. 264-285.
- Harviainen, J.T. (2007). Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves during Live-Action Role-play. *Journal of Interactive Drama*, 2, 1
- Horkheimer, Max ve Adorno, T. W. (1996). *Aydınlanmanın diyalektiği II*. (Çev. O.Özgül). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Huh, S. ve Williams, D. (2010). Dude looks like a lady: Gender swapping in an online game. *Online worlds: Convergence of the real and the virtual* (Ed. W. S. Bainbridge). England: Springer London, ss. 161-174.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*, (Çev. M. A. Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Iacovides, A. ; Fountoulakis, K. N.; Kaprinis, S. ; Kaprinis, G. (2003); The relationship between job stres, burnout and clinical depression,” *Journal of Affective Disorders*, 75(3), 209–221.
- Israel, J. (1971). *Alienation: From Marx to modern sociology*. Boston: Bacon.
- Ivancevich, J. M.; Matteson M. T.; Richards E. P. (1985). Who’s liable for stress on the job? *Harvard Business Review*, 63(2), 60-72.
- İbarrola, J. (1974). *Yabancılaşma ve Hümanizm* (Çev. Kenan Somer). Ankara: Ser Yayınları.
- İspir B. (2013). Ünite 1: Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi. *Dijital iletişim ve yeni medya*. (Ed. M. C. Öztürk). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Yayınları, ss. 2-22.

- Jin G. (2006). Chinese gold farmers in the game world. Consumers, commodities & consumption 7(2) <http://csrn.camden.rutgers.edu/newsletters/7-2/jin.htm> (Erişim Tarihi: 05.04.2013).
- Kendall, L., (1999). The Nerd Within: Mass Media and the Negotiation of Identity among Computer- Using Men. *Journal of Men's Studies*, 7(3), ss. 353-69.
- Kendall L. (2002). *Hanging out in the virtual pub: Masculinities and relationships online*. England: University of California Press.
- King, B. ve Borland, J., (2003). *Dungeons & Dreamers: The Rise of Computer Games Culture from Geek to Chic*. McGraw-Hill Osbourne Media.
- Kollock, P. ve Smith M. A. (1999). *Communities in cyberspace*. London and New York: Routledge.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9.
- Lewis, M. L.; Weber, R.; Bowman, N.D. (2008). They May Be Pixels, But They're MY Pixels:"Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games *CyberPsychology and Behavior* , 11,(4), 515-518
- Mandel, E. ve Novack, G. (1975). *Marksist yabancılaşma kuramı*. İstanbul: Yücel Yayınları.
- Marks, S. R. (1974). Durkheim's theory of anomie. *The American Journal of Sociology*, 80(2), 329-263.
- Marx, K. ve Engels, F. (1999). *Grundrisse: Ekonomi politiğin eleştirisinin temelleri* (Çev. A. Gelen). Ankara: Sol Yayınları.
- Mathews, R.ve Watts W. (2009). *Senin hikâyen ne?*(Çev. A. Özer). İstanbul: MediaCat.

- Merton, R. K. (1938). Social structure and anomie. *American Sociological Review*, 3(5), 672–682.
- Middleton, R. (1963). Alienation, race, and education. *American Sociological Review*, 28(6), 973-977.
- Nettler, G. (1957). A Measure of alienation *American Sociological Review*, 22(6), 670–677.
- Newzoo (2012). Turkish games market rises to \$450M in 2012. <http://www.newzoo.com/press-releases/turkish-games-market-rises-to-450m-in-2012/> (Erişim Tarihi: 21.02.2013)
- Oldenburg, R. (1999). *Great good place*. New York: Marlow.
- Oskay, Ü. (1999). *Yıkanmak istemeyen çocuklar olalım*. İstanbul: YKY.
- Oskay, Ü. (2000). XIX.yüzyıldan günümüze kitle iletişimin kültürel işlevleri: Kuramsal bir yaklaşım. İstanbul: Der Yayınları.
- Overend, T. (1975). Alienation: A conceptual analysis. *Philosophy and Phenomenological Research*, 35(3), 301–322.
- Pondy, L. R. (1967). Organizational conflict: concepts and models. *Administrative Science Quarterly*, 12(2), 296–320.
- Rettberg S. (2008) Corporate ideology in World of Warcraft. *Digital culture play and identity: A World of Warcraft reader*. (Ed. H. G. Corneliussen ve J. W. Rettberg). Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press ss. 19-38.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. reading. MA: Addison-Wesley.

- Rheingold, H. (2001). The Virtual community. *Reading digital culture*. (Ed. D. Trend). Oxford: Blackwell Publishing, ss. 272-280.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovation*. 5.th.U.S.A.: Free Press.
- Salerno, R. A. (2003). *Landscapes of abandonment capitalism, modernity and estrangement*. New York: State University of New York Pres.
- Schacht, R. (1989). Social structure, social alienation and social change. *Alienation theories and de-alienation strategies*. (Ed.: D. Schweitzer ve R. F. Geyer), Middlesex: Science Review Ltd.
- Schuler, D. (1996). *New community networks*. New York: ACM Press.
- Scott, J ve Marshall, G. (2005). *Oxford dictionary of sociology*. Oxford: Oxford University Pres.
- Seeman, M. (1959). On the meaning of alienation. *American Sociological Review*, 24(6), 783–791.
- Seeman, M. (1967). On the personel consequences of alienation in work. *American Sociological Review*, 32(2), 273–285.
- Seeman, M. (1971). The urban alienations: Some dubious theses from Marx to Marcuse. *Journal of personality and social phsychology*(Ed. E. R. Smith; J. A. Simpson; L. A. King) ss, 135-143.
- Seeman, M. (1975). Alienation studies. *Annual Review of Sociology*, 1, 91–123.
- Seeman, M. (1983). Alienation motifs in contemporary theorizing: The hidden continuity of the classic themes. *Social Psychology Quarterly*, 46(3), 171–184.

- Shepard, J. M. (1977). Technology, alienation and job satisfaction,” *Annual Review of Sociology*, 3, 1–21.
- Smith, G. (1980). Dungeons and dollars. *Fortune*, 137-142
- Soukup, C. (2006). Oldenburg’s great good places on the World Wide Web computer-mediated communication as a virtual third place. *New Media and Society*, 8(3), 421-440.
- Soyseçkin İ. (2007). Siberuzamda bir dünya: mudlarda toplumsal cinsiyetin şekillenışı. *Sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar. Türkiye’de İnternet Konferansı’nda sunulan bildiri*. net-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf(Erişim tarihi:12.03.2013).
- Sunat, H. (1996). Yabancılaşma ve birey (1). *Birikim*,84, 68-78.
- Taş, L. (2007). Yabancılaşma ve kimlik. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi
- Tatsis, N. C. (1974). Marx, Durkheim and alienation: Toward a heuristic typology. *Social Theory and Practice*, 3(2), 223–243.
- Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Teber, S. (1990). *Politik-psikoloji notları*. İstanbul: Ara Yayınları.
- Thomas, K. W. (1992). Conflict and conflict management: reflections and update. *Journal of Organizational Behavior*, 3(3), 265–274.
- Timisi, N. (2003). Yeni iletişim teknolojileri ve demokrasi. Ankara: Dost Kitabevi.
- Tolan, B. (1981). *Çağdaş toplumun bunalımı anomi ve yabancılaşma*.(2. Baskı). Ankara: İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi Yayınları.

- Tolan, B. (1996). *Toplum bilimlerine giriş* (4. Baskı). Ankara: Adım Yayıncılık.
- Tronstad, R. (2008). Character identification in World of Warcraft : The relationship between capacity and appearance. *Digital culture play and identity:A World of Warcraft reader*. (Ed. H. G. Corneliussen ve J. W. Rettberg). Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press ss. 249-263.
- Türk Dil Kurumu (2013). Büyük Türkçe Sözlük http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.521bac098de536.91246369 (Erişim Tarihi: 15.01.2013)
- Uzun, K. (2011). Second life sanal yaşam dünyasında kendini sunum davranışlarının belirlenmesinde etnografik bir yaklaşım. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Wang, P. (2006). A Marxian analysis of World of Warcraft: Virtual gaming economies reproducing capitalistic structures. <http://triciawang.pbworks.com/w/page/22466640/Papers> (Erişim Tarihi: 10.03.2013)
- Williams, D. (2003). The video game lightning rod. *Information, Communication and Society*, 6(4), 523-550.
- Williams, D.; Ducheneaut N.; Xiong L.; Zhang Y.; Yee N.; Nickell E.(2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338-361
- Wood, A. & Matthew S. 2005. *Online communication: Linking technology, identity, and culture*. Mahwah, NJ:Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

- Yalçın, Ö. (2009). Ekolojik ikilemlere ilişkin tutum, toplumsal sorumluluk ve yabancılaşmanın toplumsal değer yönelimi açısından incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi
- Yee, N. (2006a). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environment*, 15, 309-329.
- Yee, N. (2006b). The labor of fun: how video games blur the boundaries of work and play. *Games and culture*, 1 (1), 68–71.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

İnternet Kaynakları

- <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?101004> (Erişim Tarihi: 12.03.2013).
- <http://eu.battle.net/wow/en/game/> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)
- <http://eu.battle.net/wow/en/profession/> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)
- <http://eu.battle.net/wow/en/game/class/> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)
- <http://eu.battle.net/wow/en/game/race/> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)
- <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)
- <http://eu.battle.net/wow/en/game/the-story-of-warcraft/chapter1> (Erişim Tarihi: 12.03.2013)