

2025, Vol. 6(1), 271-290
© The Author(s) 2025
Article reuse guidelines:
<https://dergi.bilgi.edu.tr/index.php/reflektif>
DOI: 10.47613/reflektif.2025.213
Article type: Research Article

Received: 05.08.2024
Accepted: 26.09.2024
Published Online: 25.02.2025

Ertuğrul Süngü*

Oyun Kültürünü Anlamak: Türkiye’de ve Dünyada Gamer Kimliği ve Tüketimi

Understanding Game Culture: Gamer Identity and Consumption in Türkiye and the World

Öz

Oyunlar insanlar var olmadan önce de deneyim ediliyordu. Fakat günümüz dünyasında özellikle “Dijital Oyun” başlığının ön plana çıkmasıyla birlikte iyiden iyiye popüler hale gelen “Oyun Kültürü”, bugün milyonlarca kişi tarafından tüketilmektedir. Nitekim bu kültür zaman içerisinde birçok farklı alt kültür topluluğundan beslenmiş ve zaman içerisinde “Gamer” kimliğinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bir etiket olarak “Gamer” kimliği birçok oyunsever tarafından benimsenmiş ve oyun kültürü tüketiminde bulunan insanlar tarafından içselleştirilmiştir. Her ne kadar günümüzde “Gamer” etiketi oyun oynayan insanları niteliyor olsa da aslında işaret ettiği şey bundan çok daha fazlasıdır. Makalenin amacı, bir yandan “Oyun Kültürünü” tanımlamaya çalışırken, dolaylı olarak Gamer kimliğini anlamak ve bu kimliğin hem global hem de Türkiye’de ne şekilde bir tüketim içerisinde bulunduğu açıklamaya çalışmaktır.

271

Abstract

Games have been experienced before humans existed. However, in today’s world, especially with the prominence of the title “Digital Gaming” and the “Game Culture” that has become popular with this title, it is consumed by millions of people in the modern world. As a matter of fact, this culture has been cultivated by many different subcultural communities over time and has led to the emergence of the “Gamer” identity over time. The “Gamer” identity as a label has been adopted by many game enthusiasts and internalized by people who consume game culture. Although today the label “Gamer” characterizes people who play games, it actually refers to much more than that. The aim of this article is to try to define “Game Culture” while at the same time understanding the Gamer identity and explaining how this identity is consumed both globally and in Türkiye.

Anahtar Kelimeler

Komünite, kültür, oyun, gamer, kimlik

Keywords

Community, culture, game, gamer, identity

* Bahçeşehir Üniversitesi, ertugrul.sungu@bau.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7957-0281.

Giriş

Bugün oyun denildiği zaman, özellikle birçok insanın aklına sadece dijital oyun gelmektedir. Yani “oyun” kelimesinin işaret ettiği şey, dijital ile anılmaktadır. Bu durumun en büyük sebeplerinden birisi, oyunların dijital dünyadaki gelişimidir. 1990 ve daha öncesinde doğanlar içinse oyun kelimesinin işaret ettiği “şey”, sokakta oynanan oyunlardan, dijital oyunlara kadar uzayıp gider. Yaş aralığını biraz daha açtığımızda ise devreye ev ortamında, aile ile ya da yakın arkadaşlarla deneyim edilen, hemen her kültürün farklı bir isim verdiği sokak, kutu ya da masa üstü oyunları eklenebilir. Dijital ya da fiziksel fark etmeksizin, insanlık tarihi boyunca birbirinden farklı oyun ortaya çıkmıştır. Hatta Huizinga’ya göre oyun oynamak, kültürden de eskidir (Huizinga, 2021). Bugün bildiğimiz oyunlar haricinde tarihte birbirinden farklı ne kadar oyun deneyim edildiğini bilmenin pek imkanı bulunmuyor. Bu noktada devreye arkeoloji girmektedir ve ortaya çıkan bazı kalıntılar ile geçmişte oynanan oyunlara dair bilgiler gün yüzüne çıkmaktadır. Ayrıca tarihte üretilen ve deneyimlenen oyunların büyük bir kısmının, yazılı bir metinden ziyade sözlü olarak nesilden nesile iletilmiş olması da bir diğer önemli noktadır. Pek tabii aynı oyunun, aynı ülkenin, farklı yerlerinde ya da aynı ülkedeki farklı nesiller tarafından, farklı isimlerle anıldığını da unutmamak gerekir. Bu bağlamda oyunu takip etmek ve dolayısıyla anlamak fazlasıyla zorlaşmaktadır. Nitekim her ne kadar Huizinga oyunların kültürden önce olduğunu söylemiş olsa da bugün tarihe baktığımızda oyunun kültüre, kültürün de oyunlara olan yadsınamaz bir etkisi olduğunu görmekteyiz. Ayrıca kültürlerin zaman içerisinde inşa ettiği kimlikler de farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde özellikle dijital oyunların gelişmesiyle birlikte giderek daha da ön plana çıkan “Gamer” komünitesi ve “Gamer” kimliği, adını sıklıkla duyduğumuz ama tam olarak açıklamasının yapılması güç olan bir etikettir. Nitekim “Gamer” kültürünü anlamak için fazlasıyla oyun ile alakalı içerikleri takip etmek ve tüketimde bulunmak gerekmektedir. Bu tüketim günümüzde kutu oyun, toplanabilir kart oyunları (collectable card games), rol yapma oyunları, masa üstü minyatür savaş oyunları ve çizgi roman gibi birçok farklı başlık altında incelebilmektedir.

Birkaç yıl öncesine kadar video oyunlarının beyaz, erkek, geek programcılar tarafından aynı sınıf, ırk, cinsiyet ve eğitim seviyesindeki kitleler için yapıldığı iddia ediliyordu. Günümüzde video oyunları, yakın zamana kadar dijital oyunlarla asla ilişkilendirilemeyecek, tahmin edilemeyecek gruplar ve kategoriler tarafından oynanmakta ve üretilmekteydi (Anthropy 2012; Juul 2010). Bununla birlikte, bu mecranın kökenleri üzerine yapılan çalışmalar, mevcut teknolojik yapının en azından kısmen rastlantısal olaylar tarafından belirlendiğini ve ilk evrelerinin büyük ölçüde askeri yatırımlardan beslendiğini ortaya koymuştu (Crogan 2011; Huhtamo 2005; Huhtamo ve Parikka 2011; Suominen 2016). Dahası, video oyunları artık sadece oyun olmaktan çıkmış, eğitim, sağlık ve oyunlaştırma akımı sayesinde kişisel gelişim ve üretkenlik gibi sektörlerde kullanımı yaygınlaşmıştı (McGonigal 2011; Deterding et al. 2011; Fuchs et al. 2014). Günümüzde video oyunları, bağımsız oyun geliştirme olgusu olarak bilinen şekilde, genellikle büyük şirketler yerine tek tek bireyler veya küçük insan grupları tarafından

üretilmektedir (Ruffino, 2018). Ancak benzer üretim yöntemleri, özellikle Birleşik Krallık'ta ve Avrupa'nın diğer bölgelerinde yirmi yılı aşkın bir süredir baskındı. Şu anda bağımsız oyun geliştirme olarak bilinen şey, önceden var olan üretim biçimlerinin yeni bir merceğe altında ve farklı coğrafi bağlamlarda yeniden ortaya çıkmasına verilen ad olabilir (Foddy 2014). Geçen yıllar içerisinde önce E-Spor kavramı ortaya çıktı ve kısa sürede başta Güney Kore olmak üzere tüm dünyaya yayıldı. O zamandan bu yana canlı yayın dünyasında işler hızla değişti. Haziran 2011'de sosyal kamera sitesi Justin.tv'den ayrılan ve oyunlara adanmış bir yayın platformu olan Twitch, birkaç yıl içinde dünyayı çarpıcı bir şekilde değiştirdi. (Taylor, 2018) Bugüne kadar bilinen en yüksek aktif Twitch yayıncı sayısı Ocak 2021 itibarıyla 9,89 milyon kişiye ulaşmıştır. Nisan 2024 itibarıyla de bu rakam 7,23 milyon olarak hesaplanmıştır. (Statista)

Literatür Araştırması

Oyunlar, dünyanın her yerinde değişkenlik gösterdiği gibi, sadece belirli bölgelerde tüketilen ve daha mikro düzeyde kültürlere hitap eden oyunlar olarak da karşımıza çıkarlar. Diğer taraftan da birçok oyun, ilgili kültürün hükmettiği topraklar ve komşu olduğu medeniyetler boyunca ilerlemektedir. Bu etkileşimin sonucu olarak, doğudan batıya birçok oyun taşınmıştır. Örnek vermek gerekirse, Satranç oyununun kökenlerinin M. S. altıncı yüzyılda Hindistan'da ortaya çıktığı bilinmektedir (Murray, 1913). Diğer taraftan bilinen en eski oyunlardan birisi olan Senet, Eski Mısır medeniyetinde, günlük hayatta deneyimlenen bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Hatta birçok araştırmacıya göre bu oyunda bulunan taşlar, M.Ö. 2000 yıllarına tarihlenen Mısır piramitlerinde bulunan kabartmalarda da gözlemlenmektedir (Mardon, 2021). Tüm insanlık tarihine yayılan oyunlar, zaman içerisinde birçok farklı kurallı yapılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Roma dönemi içerisinde oynanan, Latrunculi ya da Ludus Latrunculorum (Roma Satranç), Petteia (Tek taşla oynan latrunculi), Calculi (Roma Daması) ve Felix Sex (Şanslı Altılı) gibi oyunlar bu duruma iyi örnekler teşkil etmektedirler (Giunio, 2012). Oyunu oyun yapan faktörlerin başında pek tabii kurallar gelmektedir (Beat, Mela, René, 2019; Kaluziński, 2019). Bugün deneyimlediğimiz tüm spor dalları birer oyundur ve hiçbirisini kurallar olmadan deneyim edemeyiz. Oyunun kuralları, bir anlamda oyunun yapısını da belirler ve bu yapı sayesinde onu deneyimleyen ya da izleyen kişiler, farklı heyecanlar yaşar. Bir kişi futbol oyununun kuralları çerçevesinde heyecan yaşıyorken (Kerr, Wilson, Nakamura, Sudo, 2005), bir diğer izleyici Curling'deki kurallar sebebi ile bu deneyimi heyecanlı bulabilir. Nitekim Huizinga'nın önermesi olan Homo Ludens, (Huizinga, 2021) yani oyuncu insan, sadece kurallar doğrultusunda oyun oynamaz. İnsan, varoluşu gereği de oyun oynamaktadır. Bu iki farklı oyuncu deneyimi Ludus ve Paidia olarak ikiye bölünmektedir (Caillois, 2001). Bu bölünmenin en önemli sebeplerinin başında İngilizcede "Play" olarak kullanılan "oynamak" fiilinin işaret ettiği eylem gelmektedir zira "Play" sadece tek bir deneyimi işaret etmemektedir (Ramsey, 2020; Barnett, 1990). Ayrıca bir diğer kelime olan "Playfulness" Türkçe'ye "oyuncu" olarak çevrilmektedir. Nitekim "Playfulness" kelimesindeki "oyuncu

olma hali” ile “Player” kelimesindeki “Oyuncu” birbirinden çok farklı anlamlara gelmektedir. Burada bahsedilen “oyunculuk” bir canlının “oyuncu birisi olması”, yani durup dururken kendisine kimi zaman kurallı kimi zaman da kuralsız oyunlar yaratması anlamına gelmektedir. Misal, yolda yürürken karşımıza çıkan ve birbirini takip eden çizgilerden birisine basmadan diğerine atlamak gibi anlık olarak verdiğimiz kararlar, bu oyunculuk haline verilebilecek iyi örneklerden olacaktır. Ayrıca unutmamak gerekir ki her “playful” canlı, bir “Player” olmak zorunda değildir. Birbirinden farklı deneyim anlamını taşıyan “Play” kavramı, konu sadece oyunlar olduğu zaman da kafa karıştırmaktadır.

Oyun kültürünü ve Gamer kimliğini daha iyi anlamak için, sadece deneyim edilen oyunları değil, bu kültürü tüketen bireylerin bir araya gelerek oluşturdukları komüniteyi de yakından incelemek gerekmektedir. Komünite fikri ideal bir ortak alan, devamlılığa bir bağlılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu alan içerisindeki en önemli değer ise bir “communitas” olma halidir (Henricks, 2015; Turner, 2012). Günümüzdeki çağdaş topluluklar ise topluluk kavramını birçok açıdan yeniden yaratmış gibi gözükmektedir (Bauman, 2013). Bu topluluklar coğrafi merkezli olmayıp çok konumlu ve melezdir; çok çeşitli deneyimleri ve farklı kimliklere sahip insanların bir araya gelmesini içerir; çoğunlukla gönüllü bir şekilde ve ortak bir ilgi ve yakınlık duygusuyla hareket eder (Gere, 2008; Jenkins, 2015). Dijital oyun toplulukları aynı zamanda çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalar arasında köprü kuran “dijital sosyallik bağlamları” (Handberg, 2015) ve katılımcıların “yaşam için ekipman” (Bourgonjon ve Soetaert, 2013) ve “öğrenmek için güçlü fırsatlar” (Gee, 2009, s. 76) bulabilecekleri “üçüncü alanlar” veya alternatif (örneğin, aile veya okula) sosyalleşme bağlamları olarak da incelenmiştir. Bu topluluklar, farklı insan gruplarını üretkenlik ve haz etrafında bir araya getiren (Schulzke, 2009) ve üyeleri mentorluk veya gönüllü çalışma gibi faaliyetlere kolektif olarak katılmaya zorlayan “kişisel bağlantı” yerleri olarak nitelendirilmektedir (Rainie ve Wellman, 2014). Bu doğrultuda, birçok çalışma dijital oyun topluluklarını çeşitli eğitim süreçlerinin geliştirilmesi için bağlam olarak ele almış (örneğin; Aarseth, 2007; Gee, 2009; Jenkins, 2015), bu da onları öğrenme toplulukları kavramına ve uygulamasına yaklaştırmış (Gee, 2009) ve bu toplulukların eğitim ve öğrenme yerleri olarak rolünü vurgulamıştır (Gere, 2008).

Yöntem

“Otoetnografi” terimi ilk olarak 1970’li yıllarda kullanılmaya başlanmıştır. Heider bu kavramı, içerisinde bulunduğu, tükettiği kültürü açıklamaya çalışan, ilgili kültüre mensup insanların pratikleri ve çalışmaları olarak açıklamıştır. Goldschmidt (1977), etnografik temsillerin kişisel inançları, bakış açılarını ve gözlemleri ön plana çıkarması nedeniyle tüm etnografiyi “öz-etnografi” (self-ethnography) olarak adlandırmıştır (s. 294). Hayano (1979) ise “kendi insanlarının etnografisini yapan ve yazan” araştırmacıları tanımlamak için “oto-etnografi”den bahsetmiştir (s. 99). Bu araştırmacılar, kültürü tüketen kişileri “içeridekiler” ve “dışarıdakiler” olarak tanımlamış ve araştırmacının bakış açısının araştırma sürecini ve ilgilendiği konuları

tanımlamış olsalar da hiçbir kişisel deneyimi araştırma esnasında ön plana çıkaramadıklarını belirtmiştir. 1980’lerde çok az akademisyen “otoetnografi” kelimesini kullanmış olsa da birçok araştırmacı, özellikle de nitel ve uygulamalı sosyal bilimciler, hikaye anlatımı ve kişisel anlatımın önemi hakkında yazmış, geleneksel araştırma uygulamalarının sınırlılıklarını belirlemiş ve bir araştırmacının bakış açısının araştırma süreçlerini, ürünlerini ve kültür yaratımını nasıl şekillendirdiğini ve kolaylaştırdığını ortaya koymuştur (bkz. Bochner, 2014).

Gelinen noktada, otoetnografi kısaca (Ellis vd. 2011; Holman, 2013), kültürel deneyimi anlamak amacıyla kişisel deneyimin betimlenmesi ve sistematik olarak analiz edilmesine yönelik bir araştırma ve yazma yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Bochner, otoetnografinin, kişisel kültürel bağlayan, bilincin çoklu katmanlarını gösteren bir tür otobiyografik yazım olduğunu belirtir (Porter, 2004). Otoetnografi yapmak ve yazmak isteyen bir araştırmacı, otobiyografi ve etnografyanın ilkelerini kullanır. Bu nedenle otoetnografinin, bir yöntem olarak, hem bir süreç hem de bir ürün olduğu belirtilmektedir (Ellis vd. 2011, s.1). Konu hakkında yazılan “Handbook of Autoethnography” isimli kitap, metodun kullanımı konusunda önemli bir kaynak konumundadır. (Holman Jones, Adams, & Ellis, 2013) Yazar, oyun sektöründe 2007 yılından beri basın, danışman, tasarımcı ve akademisyen olarak çalışmaktadır. Ayrıca 1999 yılından beri İstanbul içerisinde kurulan tüm oyun ile alakalı mekanlarda bulunmuş, kuruluşlarına ve kapanışlarına tanıklık etmiş, ayrıca bu komünitenin bir üyesi olmuştur. Bu bağlamda gözlemlendiği ve yaptığı araştırmalar sonucunda elde ettiği veriler ile Gamer kültürünü, dolaylı olarak da Gamer kimliğini hem global hem de Türkiye özelinde tanımlamaya çalışacaktır.

Kültür Nedir?

Kültür, tek seferde açıklanacak bir başlık olmadığı gibi, tarihin farklı dönemlerinde, birbirinden farklı şekillerde açıklanmıştır. Nitekim günümüzde tek bir kültür kavramından söz etmek kimi zaman çok zordur, birçok farklı kültür alt başlığı bulunmaktadır. Örneğin kültür Ali Göçer’e göre (2012), birçok farklı kişi tarafından şu şekilde açıklanmaktadır; “Kültür, toplum, insanoglu, eğitim süreci ve kültürel muhteva gibi değişkenlerin ve bunlar arasındaki karmaşık ilişkilerin bir işlevidir” (Güvenç, 1994, s.101). Gökalp’e göre ise kültür, “Bir milletin dinî, ahlaki, akli, estetik, lisani, iktisadi ve fennî hayatlarının ahenkli bir bütünüdür” (1975, s.27). Heriot, kültürü “Bireyin bildiklerini unuttuktan sonra aklında kalan şeydir” şeklinde tanımlamıştır. “Kültür sözcüğü dört anlamda kullanılmaktadır: Bilim alanında uygarlık; beşerî alanda eğitim sürecinin ürünü, estetik alanda güzel sanatlar ve maddi (teknolojik) ve biyolojik alanda üreme, tarım, ekin, çoğaltma ve yetiştirme” (Güvenç, 1994, s.96). Colere; işlemek, onarmak, inşa etmek, bakım ve özen göstermek, ekip biçmek, iyileştirmek, eğitmek vb. manaları birlikte içeren çok zengin bir anlam içeriğine sahiptir. Bu fiilden üretilen “Cultura” terimi, ilk kez tarihsal etkinlikleri nitelemekte kullanılmıştır. (Özlem, 2000, s.142).

Kültür; sosyal antropoloji, sosyal psikoloji, tarih, sosyoloji ve etnoloji gibi sosyal bilimlerin ortak olarak ele aldıkları bir konudur. Tabii ki, bu bilimlerin her biri kültürü, kendilerini ilgilendiren yönleriyle ele almaktadırlar. (Arslanoğlu, 2000) Kültür kelimesinin ortaya çıkışıysa kelimenin “toprağı ekip biçme, ekebilir hale getirme” gibi Latince manalarından ortaya çıkmıştır. Dilbilimciler “kültür” sözcüğünün Latince daha çok toprak kültürü anlamında kullanılan “edere-cultura” sözcüğünden geldiğini ileri sürmektedirler (Mejuyev, 1987, s.22). Esin Sultan Oğuz’un (Oğuz, 2011) araştırmalarına göreyse kültür kelimesi Mejuyev’in anlatıkları üzerinde yükselmektedir. Kendisinin görüşünü destekler nitelikteki bir diğer çalışmada ise kültür kelimesinin kökeninin Latince ikamet etmek, yetiştirmek, korumak gibi anlamları olan colere kök sözcüğünden gelen cultura olduğu belirtilmektedir (Williams, 1976/2005, s.106-107).

Alt Kültürün Tanımlanması

Dijital oyunlar her ne kadar günümüzde kendisinden fazlasıyla söz ettirip bir popüler kültür ögesiymiş gibi gözükse de temelde alt kültür tüketimine aittirler. Üretilen ya da tüketilen dijital oyunlardan sadece bazılarının ön plana çıkması, birçok kişi tarafından onları popüler kültür ögesi konumuna taşımaktadır. Nitekim oyun dünyası o kadar büyük bir başlıktır ki onu tam anlamıyla tüketebilmek, neredeyse imkansızdır. Ayrıca neredeyse her oyun, kendisine ait öz bir kültür de üretecek güce sahiptir. Konuya bu açıdan baktığımızda, oyunların açıkça alt kültür ögesi olduğunu görürüz. Konuya daha iyi hâkim olmak adına alt kültürün ne olduğuna dair bir araştırma da yapmak önemlidir. Alt kültürler; yaş, etnik köken, meslek, hobiler, müzik tercihleri, moda stilleri veya siyasi ideolojiler gibi bir dizi faktörle karakterize edilir. Bu gruplar, bireylerin kimliklerini ifade etme ve benzer düşünen bireyler arasında bir aidiyet duygusu bulma arayışıyla oluşur. Hebdige’e (1979) göre, alt kültürler toplumsal normlara bir tepki olarak oluşur ve bireylerin baskın kültürel uygulamalara direnmesine veya meydan okumasına olanak tanır. Alt kültürlerin oluşumu çeşitli faktörlerden etkilenmektedir. Örneğin, gençlik alt kültürleri genellikle yetişkin otoritesine ve toplumsal beklentilere karşı bir isyan aracı olarak ortaya çıkar (Cohen, 1955). Müzik, alt kültür oluşumunda birleştirici bir güç ve kültürel ifade aracı olarak önemli bir rol oynar (Thornton, 1995). Dahası, internet ve sosyal medya gibi teknolojik gelişmeler, coğrafi sınırları aşan sanal alt kültürlerin oluşumunu kolaylaştırmıştır (Bennett, 2004). Alt kültürler kimlik inşasında önemli bir rol oynar ve bireylere kendi özgün kimliklerini ifade edebilecekleri bir platform sunar. Alt kültür katılımcıları, farklı tarzları, davranışları ve sembolleri benimseyerek bir aidiyet ve bağlılık duygusu oluştururlar (Maffesoli, 1996). Alt kültürler bireylere, sosyal destek ve kabul sağlayan kendini keşfetme alanları olarak hizmet etmenin dışında (Snyder, 2013) paylaşılan deneyimler ve ortak ilgi alanları sayesinde de katılımcıların dayanışarak kolektif bir kimlik geliştirmesini de mümkün kılar.

Gamer Kültürü Nedir?

Bugüne kadar oyun kültürü hakkında yabancı kaynaklar tarafından birçok farklı tanım ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu tanımları yapmaya çalışanlardan birisi olan Jan Van Looy (2010), oyunları sadece dijital oyunlar olarak ele almayarak aslında bir anlamda oyunların birçok farklı başlık altında birleştiğine işaret ettiği “*Understanding computer game culture*” isimli kitaptaki çalışmasında oyunları neyin oluşturduğunu ve neden oldukları şekilde tasarlandıklarına dair bir araştırma yapmaktadır. Araştırmayı derinleştirmek ve oyunları anlamak içinse, sadece bilgisayar oyunlarını değil, edebiyat, film, televizyon, masa üstü oyunlar gibi diğer popüler kültür biçimlerini de araştırmasına dahil etmektedir. (Looy, 2010, s.18) Yani dijital oyunların oluşturduğu Gamer kimliğini anlamak için, öncelikle Gamer kültürünü ve tüketimini anlamak gerekmektedir. Bunu yapmanın en iyi yöntemi bu kültürü analiz etmeye çalışmaktır. Bu bağlamda oyun kültürünü oluşturan unsurlar tek bir başlık altına alınabilir. “Oyun Kültürü” ana başlığını beyan ettiğimizde, onu oluşturan birçok diğer farklı alt kültür ile karşılaşırız. Bunlar arasında Dijital Oyunlar, toplanabilir kart oyunları (CCG), Rol Yapma Oyunları (FRP), Bilim - Kurgu, Fantastik Edebiyat, Oyun Fuarları ve Toplantıları, Çizgi Roman, Kutu oyunları, Anime - Manga akla ilk gelen başlıklardır. Çerçeveyi biraz daha genişlettiğimizdeyse, özellikle 2010 ve sonrası dönemde, E-Spor, Cosplay ve Mobil Oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Her biri kendi başına bir alt kültür olan bu başlıklar, bir araya gelerek Oyun Alt Kültürünü oluşturmaktadır.

Özellikle 2000’li yılların başından itibaren oyunları, oyuncuyu ve oyun kültürünü farklı şekillerde inceleyen birçok akademisyen bulunmaktadır. Gaming as Culture (Williams, Hendricks, & Winkler, 2006) gibi kitaplardan, Games and Culture gibi akademik yayınlara kadar uzanan bir yelpaze söz konusudur. Huizinga’nın açtığı yolda, eğitim (Gee, 2003), toplumsal cinsiyet (Anthropy; 2012; Bonnie, 2017), estetik (Kirkpatrick, 2011), anlatı (Skolnick, 2014; Berger, 2019) gibi konuyu anlamaya ve anlatmaya çalışan birçok farklı akademisyen eser vermiştir. Özellikle 2000 ile 2010 yılları arasında kaleme alınan makalelerin büyük bir kısmı Massive Multiplayer Online Game (MMO)’lar üzerine odaklanmaktadır (Bartle, 2003; Bowman, 2010; Mulligan, Patrovsky, Koster, 2003; Zagal, Pablo, Deterding, 2018). MMO’ların sunduğu devasa dünya ve iletişim imkanları, özellikle internet üzerindeki veri transferinin genişlemesi ile hakkından ziyadesiyle söz ettirmiştir. Peki, oyun kültürü nedir? Bir tüketim kültürünün kendisine ait bir kültürü olması ne anlama geliyor? Bu sorulara cevap almak aynı zamanda Gamer kimliğine de ışık tutması açısından önemlidir.

Türkiye’de oyun kültürünün yayılışı

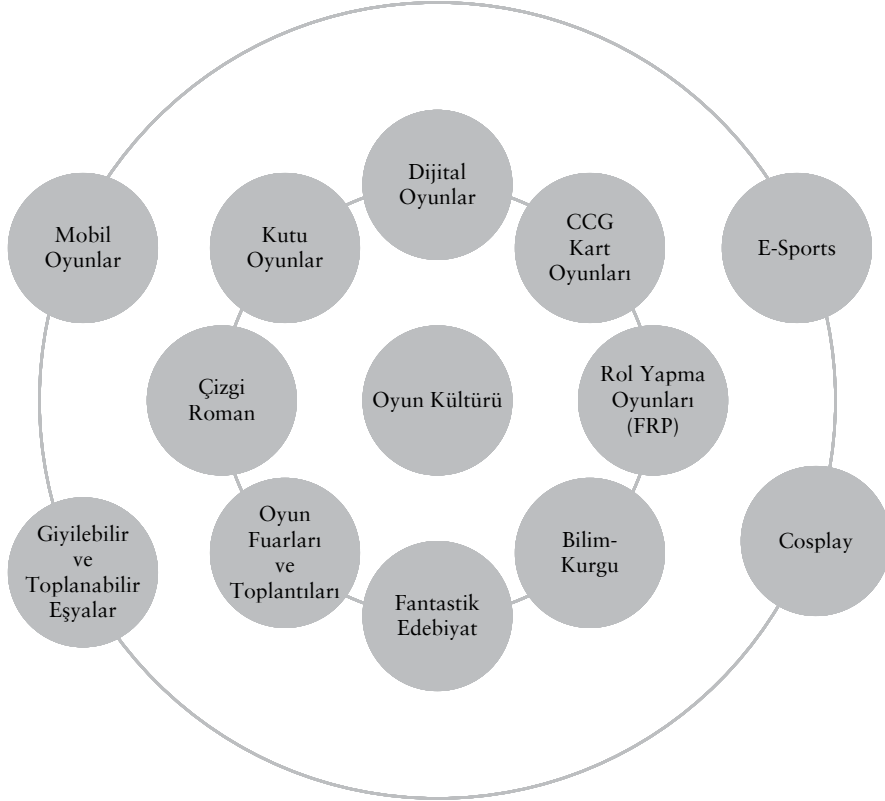
Dijital oyun kültürü Türkiye’ye yurt dışından gelmiş ve zaman içerisinde yayılmıştır. Bu yayılmayı başlatan ilk hareket, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Almanya’nın yeniden inşası için

gurbetçi olarak giden işçilerin, zaman içerisinde Türkiye'ye yaptıkları ziyaretler esnasında beraberlerinde getirdikleri Commodore 64 ve Amiga gibi cihazlardır. Bu cihazlarda deneyim edilebilecek oyunlarsa, cihazların resmi satışından çok daha önce ilk “bilgisayarıcıların” açılmasına sebep olmuştur. “Kaset çekmek” tabiri tıpkı müzik kasetlerinde olduğu gibi bilgisayar kasetleri için de kullanılmıştır. Bilinen ilk Türk yapımı oyun “Barbaros” olarak karşımıza çıkmaktadır (Tüker ve Çağıltay, 2021). Takip eden yıllardaysa Keloğlan (1989), Dinozoruz (1991), Hançer (1992), Umut Tarlaları (1993), İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları (1994), Dedektif Fırtına (1996), Gerçeğin Ötesinde (1996), SR-Man (2002), Lanetin Hikayesi (2002), Pusu: Uyanış (2005), Eti Yami: Mekanik İstila (2006), Kabus 22 (2006), İstanbul Kıyamet Vakti (2007) gibi birçok farklı oyun üretilmiştir. 2010 yılında kendisini gösteren mobil oyun dünyası ile birlikte gelen Hyper-Casual oyun üretim ve tüketimiye 2012 yılı itibariyle Türkiye’de de büyük kitleleri etkisine almış, 2014 yılı itibariyle mobil oyun endüstrisi hem üretim hem de tüketim anlamında muazzam bir ivme kazanmıştır.

Türkiye’de oyunun gelişimi sadece evlere alınan Commodore 64, Amina, Amstrad, PC ve PlayStation gibi cihazlarla değil, aynı zamanda başta mahallelerde olmak üzere birçok alışveriş merkezi ve büyük otellerin içerisine açılan “Atarici”ler sayesinde olmuştur. Gündelik tüketime kısa sürede dahil olan oyun oynama alışkanlığı, 1980’li yıllarda çıkan olumsuz haberler sebebi ile “kötü bir alışkanlık” olarak yorumlanmıştır. 1990’lı yıllarda özellikle GameShow ve LEVEL gibi oyun dergileri sayesinde daha da bilinir hale gelen dijital oyunlar, basın aracılığı ile de bir topluluk haline gelmeye başlamışlardır. Oyun kültürünün özellikle Türkiye’de bir diğer çok görünür olmayan ama gelişimini derinden etkileyen parçası da FRP Cafe’lerdir. Bu kafeler arasında en bilinen iki tanesi 1998 yılında İstanbul Beşiktaş’ta açılan Sihir ve 2000 yılında yine Beşiktaş’ta açılan Saklıkent Cafeler’dir. Sihir Cafe bir kitap evi olmanın yanı sıra, Türkiye’deki FRP oyun deneyiminin merkezi olmuştur. Aynı zamanda ilk defa Warhammer deneyim edilen mekan olmasının yanında, Magic the Gathering’in de sıklıkla oynandığı bir mekandır. Saklıkent Cafe de en az Sihir kadar FRP oynanan bir mekan olsa da kısa sürede Magic the Gathering’in merkezi haline gelmiştir. Her iki mekân da 2005 yılında kapanmıştır. Nitekim Saklıkent, 2006 yılında isim değiştirerek Pegasus Oyuncak olmuş ve ürün satışlarını online olarak sürdürmüştür. 2016 yılındaysa Beşiktaş’ta bulunan mağazasını açmıştır. Bu mekanlarda oyun tüketiminde bulunan birçok insan, 2000 yılları içerisinde Türkiye’de henüz gelişmekte olan oyun üretimi ve dağıtımı ile alakalı yerleri ya yaratmışlar ya da yönetimlerinde yer almışlardır. 2003 yılı itibariyle başta İstanbul olmak üzere Türkiye’nin birçok noktasına yayılan DLS bağlantısıyla da oyuncular kısa sürede online ortamlarda bir araya gelmişlerdir. Konuya zaten tutkun olan insanların 1998 yılından beri yarattığı forumlar, daha fazla okur ve yazar ile buluşmuş, MMORPG’lerin yaşadığı patlama ile hem internet tüketimi hem de kullanımını muazzam bir ivmeyle artmıştır.

Şekil 1

Oyun Kültürünü Oluşturan Alt Kültür Başlıkları

**Araştırma ve bulgular**

Yazarın yaptığı araştırmalar ve edindiği deneyimler sonucunda, oyun kültürünü anlamayı ve anlatmayı hedefleyen bir şema ortaya çıkmıştır. (Bkz. Şekil 1.) Bu şemaya göre oyun kültürü bir alt kültürdür ve bir alt kültür olarak, birçok farklı başlıktan beslenmektedir. Bu başlıklar da zaman ve önem sırasına göre iki çemberde incelenmiştir. İlk çember oyun alt kültürünün geçen yıllar içerisinde yaratılmasına sebep olan başlıkları ele almaktadır. Bunlardan ilki şüphesiz olarak dijital oyunlardır. Nitekim günümüzde oyun kültüründen bahsettiğimizde birçok kişi bu veri ile sınırlı kalmaktadır.

Oysaki tıpkı Türkiye'deki gelişiminden de anlayabileceğimiz üzere Collectable Card Games (CCG) ekolündeki oyunların, oyun kültürünün oluşmasına etkisi muazzamdır. Bu gruptaki oyunların en başında Magic the Gathering gelmektedir (Adinolf ve Türkay, 2011). 1993 yılında matematik profesörü Richard Garfield tarafından tasarlanan ve Wizards of the

Coast isimli firma tarafından üretilen oyun, bugün halen dünyanın en iyi kart oyunu olarak tanınmaktadır. Onu takip eden yıllardaysa başta Asya pazarında olmak üzere kısa sürede tüm dünyayı etkisi altına alan Pokemon ve Yu-Gi-Oh! isimli Anime / Manga'lara ait olan CCG'ler gelmektedir. Her birinin dünya üzerinde milyonlarca oyunu olması, halen piyasada olmaları ve daha da önemlisi, daha yakın zamanda üretilen Heartstone (2015) gibi oyunları üretenlerin tamamen bu oyunlardan esinlenmesi, kültür tüketimi açısından önemli bir noktayı vurgulamaktadır. Benzeri şekilde Rol Yapma Oyunları da oyun kültürünün üretimi ve yayılımı konusunda muazzam bir etkiye sahiptir. 1974 yılında üretilen Dungeons & Dragons isimli masa üstü rol yapma oyunu, tüm dünyaya kısa sürede yayılmış, Türkiye'de de ilk olarak 1996 yılında İTÜ bünyesinde bir oyun toplantısı etkinliği gerçekleşmesine zemin hazırlamış, takip eden 1997 yılındaysa ODTÜ'de başlayan ve bugün halen devam eden METUCON etkinliğini tetiklemiştir. METUCON'un bir araya getirdiği hatırı sayılır miktardaki oyuncunun ardından, başta İstanbul Üniversitesi olmak üzere, Yıldız, Haliç, Sabancı, Yeditepe gibi birçok üniversite bünyesinde "convention" adı verilen FRP etkinleri düzenlemişlerdir. 2007 yılındaysa COMPEX bilgisayar fuarı ile birlikte aynı mekanda, 3.500 m²'ye yayılan ilk GameX oyun fuarı düzenlenmiş, 2008 yılından itibaren de GameX fuarı bir anlamda COMPEX'i yutmuş ve o günden beri düzenlenmeye devam etmektedir. 2016 yılındaysa "Gaming İstanbul" kısaca bilinen adıyla GIST isimli ikinci bir büyük fuar kendisini göstermiştir. Büyük kitleleri çekmeyi başaran fuar, aynı zamanda Türkiye'de ilk defa bir oyunun piyasaya çıkmadan önce deneme şansını katılımcılarına sunmuştur. Ubisoft ve Aral Games'in iş birliği ile organize edilen etkinlikte, tıpkı yurt dışındaki fuarlarda olduğu gibi oyuncular ilk defa Far Cry Primal'i deneyim etme şansı bulmuşlardır. Resme genel olarak baktığımızda 1997 yılında başlayan bir FRP etkinliğinin, devamında gerçekleştirilecek büyük fuarlara zemin hazırladığını görmekteyiz. Bilim-kurgu ve fantastik edebiyatın da Türkiye'deki oyun kültürünü oluşturmadaki yeri yadsınamaz. Isaac Asimov romanlarının özellikle belli bir zümre tarafından takip edildiği ülkede, Barbar Conan ile başladığı ön görülen ve Yüzüklerin Efendisi serisi ile çok hızlı şekilde yükselen bir fantastik edebiyat çevirisi ve tüketimi dönemine girildiği bilinmektedir. 1999 yılında hem "Lost Library" isimli forum sitesi, hem Sihir ve Saklıkent cafe gibi mekanlar hem de yine aynı yıl Yüzüklerin Efendisi filminin geleceği bilgisi ile Türkiye'de de konu hakkında önemli bir döneme giriş yapılmıştır. "TSR" isimli firma tarafından basılan ve dağıtılan Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft ve Dark Sun isimli kitap serileri Türkçeye çevrilmeye başlanmış ve bu romanlar Türkiye'de fazlasıyla tutmuştur. Bu sebepten özellikle Dragonlance ve Forgotten Realms serilerine ait onlarca kitabın çevirisi yapılmıştır. 1999 ile 2005 yılları arasını kapsayan bu dönemde her ay yeni bir kitabın çevirisini raflarda görmek mümkündür. 1998 ile 2002 yılları arasındaysa daha önceden Gameshow isimli oyun dergisini üreten ekibin bir kısmının da dahil olduğu FRP & Magic dergisi piyasaya çıkmıştır. Bu dergi içerisinde birçok farklı fantastik roman dünyası ve FRP sistemi hakkında bilgiler barındırdığı gibi, deneme yazıları ve Warhammer oyunlarının analizleri de bulunmaktaydı. Sinema tarafında hem Star Wars filmlerinin yeni teknoloji ile yeniden sinemaya gelmesi, akabinde "Episode I: The Phantom Menace" isimli yeni Star Wars

filmi ile başlayan üçlemenin devreye girmesi ve pek tabii Yüzüklerin Efendisi film serisinin de sinemada kendisini göstermesi ile fantastik edebiyat ve bilim kurgu daha önce olmadığı kadar görünür hale gelmiştir. Bu görünürlük şüphesiz zaten bir süredir Türkiye’de varlığını iyiden iyiye gösteren dijital oyun sektörünü direkt etkilemiştir. Farklı mecralardakifarklı başlıkların, zaman içerisinde ufak komünitelerden, daha büyüklerine doğru büyük adımlar atarak geliştiği gözlemlenmiştir. Bu geçişin önemli göstergelerinde bir tanesi de şüphesiz Atari kültürüdür. 1980 ve 1990’lı yıllarda başta büyük şehirler olmak üzere Türkiye’nin birçok yerine kendisine yer bulan namı diyar “Atarici”ler, aslında özellikle 70 ve 80’li yıllarda Amerika’da gençlerin toplandığı bir mekân olarak toplumda kendisine yer bulmuştur. İlk defa herkese açık ve belirli bir jeton ücreti karşılığında oyun oynamaya imkan sunan bu mekanlar, zaman içerisinde İnternet Cafe’lere doğru evrilmiştir. İnternet ağını yaygınlaştığı ve önce kablo net akabinde de ADSL bağlantı ile kesintisiz veri aktarımı sunan internet cafe bağlantıları sayesinde, Atari’cilerin büyük bir kısmı ya İnternet Cafe olmuş ya da yok olup gitmiştir. Özellikle PlayStation 2 ve 3’ün piyasaya çıkışı ile birlikte, Türkiye’de hatırı sayılır miktarda “Pro Evolution Soccer” isimli futbol oyunundan adını alan PES Cafe’ler ortaya çıkmıştır. Bugün ise halen hem PES cafe hem genel olarak internet cafe hem de daha ziyade profesyonel oyunculuğa odaklanan İnternet Cafe’ler görmek mümkündür.

Bu olaylar gerçekleşirken dijital oyun tarafı da boş durmamış, birçok Star Wars ve Yüzüklerin Efendisi temalı oyun üretmiştir. Hatta 2003 yılında üretilen “Star Wars Galaxies” isimli MMORPG yapım, büyük kitlelere ulaşmış, 2004 yılında piyasaya çıkacak ve 14,5 milyon oyuncuyu peşinden sürükleyecek “World of Warcraft” için de zemin hazırlamıştır. ADSL bağlantı kullanılarak sağlanan sabit internet ile birlikte MMORPG oyunların deneyimi bir anda artmıştır. Her ne kadar World of Warcraft aylık 12.99 Euro ödemesi bulunduğu için belli sosyo kültürel ve sosyo ekonomik oyuncu kitlelerine ulaşamasa da Kore üretimi oyunlar bu açığı büyük oranda kapatmıştır. Türkiye’de “Free to Play” (F2P) ve “Pay to Win” (P2W) modeli oyunlar kendilerini göstermiştir. Metin 2, Knight Online, Silkroad Online, Cabal online gibi birçok ücretsiz oyun milyonlarca oyuncuya ulaşmıştır. Her ne kadar bu oyunlar ücretsiz olarak deneyim edilebiliyor olsalar da aslında gerçek para ile oyun içi eşya satışı yapımlarıyla oyuncuları farklı bir yerden yakalamıştır. Bu pazarlama stratejisinin sonundaysa bugün ülkemizde Türkçe dil desteğine sahip kendisine özel sunucuları bulunan “League of Legends” gibi “MOBA” oyunlar türemiş, hatta 2010-2020 yılında MOBA başta olmak üzere birçok online oyunda, oyun içi “skin” ve eşya satışı olmuştur. Bu model günümüzde halen kabul görmeye devam etmektedir.

Kutu oyunları tarafına baktığımızdaysa Türkiye’de “Eurogame” denilen formatın 2015 yılına kadar belli bir grup insan dışında neredeyse hiç tüketilmediğini görmekteyiz. Almanya başta olmak üzere Avrupa’da ve Amerika’da muazzam bir “Board Game” yani kutu oyunu kültürü bulunmaktadır. Almanya’da özel bir yere sahip olan kutu oyunlar için, 1983 yılından beri Essen şehrinde “Spiel” isimli bir kutu oyun fuarı düzenlenmektedir. Ülkemizdeyse kutu

oyunlar genelde Monopoly, Risk ve Tabu gibi oyunların ötesine pek gidememiştir. Eurogame modeli oyunların tanınmaya başlamasındaki en önemli etkenlerden ilki, 2008 yılında Facebook üzerinde kurulan “Board Game Enthusiasts” ekibinin düzenli olarak gerçekleştirdikleri etkinlikler ve 2015 yılında kurulan NeoTroy isimli firmadır. NeoTroy, kurulduğu yıldan itibaren Board Game Geek listesinin ilk 50’sinde bulunan oyunların teliflerini alıp, olabildiğince orijinaline sağdık kalacak şekilde Türkçeye çevirmektedir. NeoTroy aynı zamanda birçok üniversite Bilim Kurgu ve Fantastik Edebiyat Kulübü (BKFK) ve oyun kulübüne ücretsiz oyun desteği sunduğu gibi, hemen her türlü oyun etkinliğine katılım göstermektedir. Kutu oyunlarının gelişmesine bir diğer katkı da İstanbul Kadıköy’de bulunan Goblin Cafe’nin sahibi Onur Sabuncu tarafından verilmektedir. Goblin Cafe’yi açtığı günden beri Türkiye’deki Kutu Oyun kültürünün yayılması için uğraşan Onur Sabuncunun Goblin Cafe’sinde, bu makalenin yayımlandığı tarihe itibariyle düzenli olarak yeni kutu oyunları satışa sunulmakta ve bilmeyenlere oyunları öğretecek özel çalışanların bulunduğu bir yapı sunulmaktadır. Kutu oyunların tarihine baktığımızda kökenlerinin Anadolu olması ve yapılan kazılar ışığında M.Ö. 5000 yılına tarihlenen oyun taşları (Sağlamtimur, Ozan, 2012) bulunmasına rağmen Türkiye’de kutu oyunu kültürünün Tavla ile sınırlı kalması tartışmalı bir konudur.

Kutu oyunlarını takip eden ve bugün birçok farklı şekilde karşımıza çıkan Minyatür Savaş oyunları da bir diğer önemli başlıktır. Tarihte, komutanların birliklerini yönetmek ve savaş alanında strateji kurmak için kullandığı, genelde tahtadan yapılan birlik temsiliyetleri, zaman içerisinde oyunlara dönüşmüşlerdir. Bilinen ilk minyatür savaş oyun sistemi, Alman matematikçi, entomolojist (böcek bilimci) ve savaş oyunu tasarımcısı Johann Christian Ludwig Hellwig’dir. “Kriegspiel” yani “Savaş Oyunu” isimli oyunun tasarımcısıdır. Oyun Prusya Ordusunda bulunan subaylara, savaş alanı taktiklerini öğretmek için geliştirilmiştir. 1780 yılında ürettiği bu oyun, 1803 yılında daha gelişmiş ve sofistike bir versiyonu ile yeniden üretilmişti. Prusya Savaş Oyunları olarak adlandırılan bu oyun ve zaman içerisinde üretilen türevleri sayesinde 19. Yüzyıl boyunca birçok farklı Avrupa ülkesinde, farklı Kriegspiel modelleri oynandığı bilinmektedir. Akabinde, 1913 yılında H. G. Wells isimli İngiliz yazar, oyuncak askerlerle kurallara bağlı bir deneyim yarattığı Little Wars isimli kitabı basmıştır. Kutu oyunlarla minyatür savaş oyunlarının yolu, 1954 yılında Tactics isimli bir yapımla keşmiş ve bir anlamda yeni bir tür ortaya çıkarmıştır. Bu ekoldeki oyunlar halen üretilmektedir. Savaş oyunlarının akıbetini, 1983 yılında kurulan Games Workshop isimli İngiliz firma belirlemiştir. Games Workshop iki önemli adım atmıştır. Bunlar, dönemi için üretilebilecek en detaylı minyatürleri üretmiş ve çok detaylı kurallara sahip iki oyun modeli yaratmasıdır: “Warhammer Fantasy” ve “Warhammer: 40.000”. Bu iki dünya için farklı ırklar ve hikâyeler yazarak, aslında yoktan bir evren yaratmıştır. Başta Amerika olmak üzere kısa sürede dünyanın birçok yerinde sevilen oyun, Türkiye’de de ilk defa 1999 yılında deneyim edilmeye başlanmıştır. Sihir Cafe’nin üst katında, yurt dışından zorlukla alınan minyatürler birleştirilmiş, boyanmış ve oyun deneyimlenmiştir. Warhammer markasının tüm dünyada bilinir hale gelmesinin en önemli sebebi ise 2004 yılında üretilen “Dawn of War” isimli dijital oyun serisidir. Takip eden yıllarda hem

dijital platformda birçok Warhammer temalı oyun üretilmiş hem minyatürler yenilenmiş hem de belirli aralıklarla yeni kurallar getirilmiştir. An itibariyle Türkiye’de, Beşiktaş’ta bulunan Pegasus Oyuncak, Games Workshop’un Türkiye mümessilliğini yapmaktadır ve mekânda aktif olarak minyatür oyunları deneyim edilmektedir.

Çizi Roman başlığına baktığımızda da Türkiye’de ilk olarak İtalyan çizgi romanlarının etkisini görürüz. Zagor, Tombiks ve Texas gibi kahramanların yer aldığı resimli mecmualar, özellikle 70’li ve 80’li yılların çocukları tarafından ziyadesiyle tüketilmiştir. Televizyonlarda yayınlanan Western Spagetti ve genel olarak Western filmlerin de yaygınlaşması ile bu tüketim, dönemin Türkiye için büyük miktarlara ulaşmıştır. Bu anlamda globalleşen dünyadaki çizgi roman tüketimine İtalyan ve akabinde Fransız çizgi romanı ile giriş yapan Türkiye, 90’lı yılların sonlarına doğru süper kahraman’ların olduğu Amerikan çizgi romanını tüketmeye başlamıştır. Bu tüketimde en önemli rolü, İstanbul Nişantaşı’nda, Reasürans Çarşısı içerisinde bulunan ve ilk olarak Büyük Mavi, akabinde de Gerekli Şeyler olarak bilinen dükkânın açılması oynamıştır. Dükkân içerisinde FRP kitapları, fantastik kitaplar, bilim kurgu kitaplar, CCG kart oyunları, oyuncaklar ve çizgi roman gibi tam da oyun kültürünün resmini çizen bir ürün yelpazesine sahiptir. Zaman içerisinde ortakların ayrılması sonucunda Ahmet Kocaoğlu’nun Arkabahçe yayıncılık ve çizgi romanı açtığını, Mişel Simonini’nse Gerekli Şeyler markasını devam ettirdiğini görmekteyiz. An itibariyle Gerekli Şeyler mağazası Alişan Cengiz ve Mişel Simonin hem mağaza hem de yayın evi ortaklığı üzerinden hayatına devam etmektedir. Gerekli Şeyler yayıncılık özellikle Türkiye’deki Manga üretim ve dağıtımının neredeyse tamamını üstlenmiştir. Çizgi romanın yayılma sürecinde 2008 yılında üretilen ve ilk “Marvel Cinematic Universe” filmi olan Iron Man’in de önemi büyüktür. Akabinde gelen filmler ile Türkiye’de de büyük kitleler tarafından izlenme rakamlarına ulaşması sonucunda çizgi romana olan ilgi büyük oranda artmıştır. Takip eden yıllar içerisinde Arkabahçe Yayıncılık, Çizgi Düşler, JBC yayıncılık, Yapı Kredi Yayıncılık ve Marmara Çizgi gibi önemli yayıncılar ortaya çıkmıştır. Her ne kadar çizgi roman Türkiye’de uzun süredir var olsa da hakkındaki tek akademik çalışma, Levent Cantek (Cantek, 1996) tarafından yapılmıştır. Oysaki Türkiye’de çizgi roman her yıl daha da bilinir hale gelmiştir. Yıldırım Çınar, Sümeyye Kesgin, Özgür Yıldırım gibi dünyaca tanınan çizerler sayesinde, Amerikan çizgi roman endüstrisine her anlamda yaklaştığımız gözlenmektedir.

Kart oyunlarının kökenleri Çin İmparatorluğuna dayanmaktadır. Bilinen ilk kart oyunu, Tang Hanedanlığı döneminde üretilmiştir (Lo, 2000). Leaf Game olarak isimlendirilen bu oyun, 9. Yüzyılda “Collection of Miscellanea at Duyang” isimli bir kitapta yer almaktadır. Birçok akademisyen bu oyunu günümüz kart oyunları ile direkt bağdaştırırsa da bu görüşe karşı olanlar da vardır. Samuel Weller Singer tarafından 1816 yılında yazılan bir kaynağa göre, kart oyunları Avrupa’da farklı tarihlerde kendisini göstermiştir. İlk olarak Almanya’da 1300’lü yıllarda gözlemlenen kartlar, Fransa’da 1341 yılında ortaya çıkmıştır. İtalya’da 1299 yılında bilinen kartların tarihi, İngiltere’de 1240 yılına kadar gitmektedir. Avrupa’da kısa sürede

yaygınlaşan kart oyunları, kuruluşundan itibaren Amerika’da da deneyimlenmiştir. Özellikle 20. Yüzyıl Türkiye’sinde kendisine önemli bir yer bulan kart oyunlarının, ülkeye ilk olarak ne zaman girdiği ve nerede deneyim edildiğine dair bir bilgi bulunamamıştır. Amerika’nın 1850 ve sonrasında yayılcı politikası ile zaman içerisinde kendisine ait kültürleri başka ülkelere dayattığı bilinmektedir. Başta ürettiği “Baseball Kart Oyunu” ile yola koyulan Amerikan kart oyunları, 1993 yılında üretilen Magic the Gathering (MtG) isimli oyun ile zirve yapmıştır. Oyuncular arasındaki tur mantığını tamamen yok eden MtG, bugün hem fiziksel hem de dijital dünyada deneyim edilmektedir. Bu oyundan etkilenen ve Asya pazarı başta olmak üzere milyonlarca oyuncusu bulunan Yu-Gi-Oh! ve Pokemon kartları da MtG’yi takip etmektedirler. Bu oyunlara “Collectable Card Games” yani “Toplanabilir Kart Oyunları” denilmektedir. Bu oyunların stratejik olarak rekabetçi oyun modeli yanı sıra, aynı zamanda bir borsası bulunmaktadır. Yani her bir kartın, kendisine ait, komünite tarafından belirlenen, oynanma sıklığına ve bulunabilirliğine göre artan ve azalan dolar cinsinden fiyatları bulunmaktadır. Bu kart oyunu modeliyse özellikle Türkiye’nin globalleştiği ve dünya geneliyle ticarete daha açık olduğu 1995 yılında Magic the Gathering ile giriş yapmıştır. Önce Büyük Mavi ve bazı kırtasiyelerde satılan MtG kartları, 1997 yılında Sihir Cafe ve 2000 yılı itibariyle Saklıkent Cafe’de satılmaya başlanmıştır. Ayrıca Saklıkent Cafe’nin sahibi olan Yusuf Kemal Vefa sayesinde Türkiye MtG milli takımı kurulmuş ve 2000 yılından beri her yıl, Türkiye’yi yurt dışında temsil etmeye devam etmektedir. MtG ardından üretilen Yu-Gi-Oh! ve Pokemon gibi oyunlar da yine, daha ziyade anime ve manga seveler tarafından, Beşiktaş Pegasus Oyuncak, Kadıköy Goblin Cafe ve İzmir’de bulunan D20 Oyun Kulübünde halen deneyim edilmektedir.

Rol Yapma Oyunları başta FRP Cafe’ler olmak üzere Türkiye’deki oyun ve oyuncu kültürünün gelişmesine büyük etki etmiştir. Henüz 2000 yılında, elde hiç imkan yokken amatör olarak çekilen Dragonlance Trailer Project, döneminde rol yapma oyunları ve dolayısıyla fantastik edebiyatın ne kadar da dikkat çektiğini gözler önüne sermektedir. Her ne kadar 1998 – 2005 yılları arasında sınırlı sayıda insanın radarına girmiş olsa da özellikle Dragonlance ve Forgotten Realms kitaplarının bu tarihler arasındaki Türkçe çevirileri sayesinde tüketim büyük oranda artmıştır. Benzeri şekilde, 2000 yılında üretilen “D&D 3rd Edition” ve 2003 yılında üretilen “D&D 3.5 Edition” da FRP deneyiminin yayılmasına hız katmıştır. 1998 ve 2000 yılları arasında çıkan Baldur’s Gate ve Baldur’s Gate 2 isimli oyunlarla ilk defa masa üstü FRP sistemi olan D&D 2nd Edition’un tamamen bilgisayar ortamında deneyim edilebilmesi ile FRP büyük kitlelere hitap etmiştir. Bilgisayar ortamına eklenen bu kural sistemi sayesinde, daha fazla dijital oyun, giderek rol yapma oyunlarının kullandıkları sistemlere sırtını dayamaya başlamıştır. Bugün Türkiye’de, özellikle Covid-19 ile başlayan ve devam eden yeni jenerasyon FRP deneyimleri kendisini göstermektedir. Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de birçok grup online olarak FRP oynamaktadır. Ayrıca bu grupların birçoğu oyunlarını Twitch ve YouTube gibi platformlar üzerinden paylaşmaktadır. Rol yapma oyunlarının hem fantastik edebiyat hem de bilim kurgu ile olan kesişmesi sayesinde, ülkemizdeki oyun tüketimini de arttırdığı bilinmektedir.

Fuarlar ise önerilen başlıkların hemen hepsinin toplandığı bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün itibariyle Türkiye’de üç önemli oyun ile alakalı fuar bulunmaktadır. Bunlar GIST, GameX ve Mobidictum olarak sıralanmaktadır. GameX fuarı 2007 yılından beri, daha ziyade son kullanıcı odaklı bir B2C etkinlik olarak düzenlenmektedir. GIST ise hem B2C hem de B2B bir fuardır. Fuar içerisinde birçok Indie oyun bulunmaktadır. Ayrıca yılda dört defa düzenlenen ve sektör profesyonellerini bir araya getiren “Indieway” isimli bağımsız yayıncı odaklı etkinliklerinden bir tanesi de bu etkinlik içerisinde gerçekleştirilmektedir. Mobidictum ise adından da anlaşılabilirliği üzere başta Mobil oyun pazarı olmak üzere, B2B odaklı bir organizasyondur. İlk olarak 2022 yılında düzenlenen Mobidictum, hem Türkiye’de hem de yurtdışında farklı formatlarda düzenlenmeye devam etmektedir. GameX ve GIST gibi etkinliklere yakından baktığımızda ise, yine şemada önerilen Gamer kimliğinin yansımalarını gözlemlemek mümkündür. Ayrıca bu etkinliklere oyun kültürünü tanımladığı düşünülen, kart oyunu, kutu oyun, rol yapma oyunu, minyatür savaş oyunu, anime-manga ve cosplay gibi başlıkların neredeyse hepsi ile ilgilenen insanlar ilgi göstermektedir.

İkinci çembere baktığımızda ise sırası ile karşımıza toplanabilir eşyalar, Cosplay, E-Spor ve Mobil oyunlar çıkar. Toplanabilir eşya ve uzantısı olan koleksiyonerlik, özellikle Gamer kimliğinin en bilinen başlıklarından bir tanesidir. Figürlerden, sınırlı sayıda üretilen malzemelere, T-Shirt’lerden anahtarlıklara ve akla gelebilecek binlerce farklı ürün söz konusudur. Bu ürünlerin zaman içerisinde çeşitliliği arttığı gibi farklı ürün toplayan kimlikler de ortaya çıkmıştır. Sadece Mario ya da Zelda ürünleri toplayanlar ya da sadece süper kahramanlarla ilgili özel sayıları toplayanlara kadar birçok farklı kimlik vardır. Cosplay ise Türkiye’ye maskeli balonun bir anlamda devamı olarak giriş yapmıştır. Eskiden gerçekleştirilen tüm büyük FRP Convention etkinliklerinin mümkün mertebe cumartesi akşamı yapılan maskeli baloları, anime ve manganın yeni jenerasyon üzerindeki etkisini de arkasına alarak Cosplay’e dönüştüğü gözlemlenmektedir. 80’li ve 90’lı jenerasyonun ilk olarak bir arada bulunduğu ve iki farklı kültürün kesiştiği etkinlik, 2011 yılında İTÜ Maslak Kampüsü içerisinde düzenlenen Kontakt etkinliğidir. Bugün halen bazı mecralarda tartışma konusu olan E-Spor ise ülkemizde 2003 yılından beri faaliyet halindedir. Dark Passage adıyla bilinen ekip hem E-Spor’u bilinir hale gelmesinde önemli bir rol oynamış hem de kurulduğu tarihten bu yana birçok başarıya imza atmıştır. Özellikle rekabetçi oyunlar olan Half –Life, Quake III ve Counter Strike gibi oyunlar ile dünyada yeni bir spor anlayışını ortaya çıkaran E-Spor, günümüzde League of Legends, PUBG, Valorant gibi birçok farklı oyunun turnuvaları ile süregelmektedir. 2018 yılındaysa Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu (TESFED)’in kurulması ile E-Sporun Türkiye Cumhuriyeti Devleti tarafından da önemini altı çizilmiştir. Bilindiği kadarı ile 8000’den fazla lisanslı E-Spor oyuncusu bulunmaktadır. Eğlence sektörü tarafında giderek yayılan E-Spor müsabakaları tüm dünyada milyonlarca kişi tarafından izlenmektedir. Mobil oyun dünyası ise Hyper - Casual oyunların ortaya çıkışı ile kısa sürede muazzam bir yol kat etmiştir. Covid döneminde bu sektördeki hasılat rekor seviyeye ulaşmıştır. Türkiye’de konu ile ilgilenen yeni

oyun tasarımcıları da tam olarak bu dönemde ortaya çıkmıştır. Unity oyun motoru ile gelen C++'a göre çok daha rahat bir şekilde kod yazmaya imkân sunan C# dili sayesinde birçok kişi, kendisini alaylı olarak geliştirip sektöre atılmıştır. Tüketimi kolay olması ve oyuncularını kendisine kısa sürede bağlaması açısından her yaşta insana hitap edebilen Hyper-Casual oyunlar sayesinde Türkiye, oyun tasarımcısı ve geliştiricisi konusunda büyük bir patlama yaşamıştır.

Sonuç

Oyun kültürünün anlamak ve anlamlandırmak için onu oluşturan kimliği anlamak gerekmektedir. Gamer olarak karşımıza çıkan kimlik ise özellikle 1980'li yıllardan bugüne kadar geçen süre içerisinde kendisinden hemen her anlamda bahsetmektedir. Genelde oyun oynayan, oyunlarla ilişki içerisinde olan kişi olarak düşünülen “Gamer” kimliğini anlamanın en iyi yolu, tükettiği kültürü anlamaktan geçmektedir. Bu noktada da Oyun Kültürü devreye girer.

Yapılan otoetnografik araştırma sonucunda, ortaya atılan oyun kültürünü tanımlama şeması, bu kültürü tükettiğini söyleyen birçok kişiye gösterilmiştir. Kendisini “Gamer” olarak tanımlayan insanların büyük bir kısmı, şemadaki herhangi bir başlığa ilgi duyuyorsa, kalan tüm başlıklara da ilgi duyduğunu belirtmiştir. Hatta şemada bulunan herhangi bir başlığa ilgi duyan insanların büyük bir kısmı, diğer başlıklara “asla bakmam” dememiştir. Yapılan çalışma sonucunda oyun alt kültürü, diğer birçok alt kültürün birleşimi sonucunda ortaya çıkan, kimi zaman belirli başlıklarla popüler kültüre dönüşen, Gamer kimliğini yaratan bir alt kültürdür. Bu araştırma sonucunda Türkiye'deki oyun kültürüne dair şu sonuçlara varılmıştır;

- Oyun bir alt kültürdür,
- Oyun kültürü “Gamer” kimliğini yaratmaktadır,
- Oyun alt kültürü ve Gamer kimliğini oluşturan başlıklar kesişme göstermektedir,
- Oyun alt kültürünü oluşturan başlıkların her biri, kendi başına bir alt kültürdür,
- Oyun alt kültürünün dünya sahnesindeki tarihsel gelişimi ile Türkiye'deki gelişimi paralellik göstermektedir,
- Oyun alt kültürü, tıpkı oyunun kendisi gibi değişime açık ve farklı mecralardan beslenen bir yapıdadır.

Her ne kadar kimileri için Oyun Kültürü “popüler kültür” ögesi gibi anlaşılıyor olsa da aslında onu tüketen Gamer kimliği sebebi ile popülerden ziyade bir alt kültürdür. Oyun Kültürünün dünyadaki gelişimine baktığımızdaysa makalede ele alınan tüm başlıklardan etkilendiğini görürüz. Yani masa üstü oyunların zaman içerisinde kutu oyunlara dönüşümünden, eskiden savaşlarda birlikleri sembolize etmek için kullanılan taşların zaman içerisinde figürlere ve oradan da kurallı bir şekilde deneyim edilen minyatür savaş oyunlarına dönüşmesine, bu oyunları deneyim eden oyuncuların Dungeons & Dragons isimli oyunu yaratmasına ve TSR isimli 1999 yılına kadar modern fantastik edebiyat eserleri üretiminde bulunan bir marka al-

tında buluşmasına kadar ilerleyen bir yolculuk söz konusudur. Bu bağlamda baktığımızda, Amerika ve Avrupa'daki gelişim ile Türkiye arasında paralellik gösteren bir tüketim söz konusudur. Her ne kadar zaman ve sıra değişkenlik gösterse de Türkiye'deki Gamer kimliğini 90'lı yılların sonu ile 2005'li yıllara kadar oluşturan oyuncular, makalede belirtilen dijital oyun, kutu oyun, kart oyunu, bilim-kurgu, fantastik edebiyat, FRP oyunları ve minyatür savaş oyunlarının hepsini deneyim eden ya da karşısına çıktığında deneyim etmesi muhtemel kişilerdir. Bu insanların ortaya çıkarttığı Gamer kimliği sonucunda, bugün Türkiye'de genel anlamında bir Gamer kitlesinden bahsetmekteyiz. Nitekim oyun kültürü belirli noktalarda fazlasıyla popüler hale gelmiştir. Özellikle E-Spor'un beraberinde getirdiği rekabet ve eğlence sektörü anlayışı sebebi ile popüler hale gelen League of Legends, Pubg ve Valorant gibi oyunlar, Gamer kimliğinin işaret ettiği kültür tüketiminden ziyade belirli bir noktada dönüp duran aynılaştırma, tektipleşme haline dönüşen popüler bir dijital oyun zemini yaratmışlardır. Bu da "Gamer" ve "Player" arasındaki nihai farkı gözler önüne sermektedir. Konuya bu açıdan yaklaştığımızda "Gamer" ve "Player" kavramlarının farklı kişiler olduğunu, dolayısıyla oyun kültürünü yaratan Gamer kimliğinin sadece birkaç oyunu saatlerce oynamaktan ziyade, farklı tarzda ve türde oyunlar deneyim ederek, bu oyunların bireyin kişiliği ve sosyallik alanını, kültürünü de etkilemesiyle bir kimliğe dönüştüğünü görürüz.

Referanslar

- Aarseth, E. (2007). Allegories of space: The question of spatiality in computer games in F. Borries, S. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space time play: Computer games, architecture and urbanism: The next level* (pp. 44-47). Birkhauser Boston.
- Adinolf, Sonam ve Türkay, Selen. (2011). *Collection, creation and community: a discussion on collectible card games*. 3-11.
- Anthropy, Anna. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.
- Arslandoğlu, İbrahim (2000). *Kültür ve Medeniyet Kavramları. Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*. ss. 243-255.
- Barnett, Lynn. (1990). *Playfulness: Definition, design, and measurement*. Play & Culture. 3. 319-336.
- Bartle, Richard. (2003). *Designing Virtual Worlds*. New Riders.
- Bauman, Z. (2013). *Community: Seeking safety in an insecure world*. Polity Press.
- Beat, S., Mela, K., René, B. (Der.) (2019). *Games and Rules*. Knowledge Unlatched (KU). <http://dx.doi.org/10.14361/9783839443040>.
- Bennett, A. (2004). "Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship between youth, style, and musical taste." *Sociology*, 38(3), 599-617.

- Berger, Ross (2019). *Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writers Guide to Video Games and Transmedia*. CRC Press; 1st edition.
- Bochner, A. P. (2014). *Coming to narrative: A personal history of paradigm change in the human sciences*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Bourgonjon, J., & Soetaert, R. (2013). *Video games and citizenship*. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 15(3). <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2245>.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems, and explore identity*. Jefferson, NC: McFarland, Role-playing game studies: transmedia foundations. New York, NY: Routledge.
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press. Urbana and Chicago. First Print in 1958 by Librairie Gallimard, Paris.
- Cantek, Levent. (1996). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İletişim Yayınları.
- Cohen, Albert K. (1955). “*Delinquent Boys: The Culture of the Gang*.” Free Press.
- Croghan, Patrick. (2011). *Gameplay Mode: War, Simulation and Technoculture*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Çelik, H. (2016). *Kültür ve Kişisel Deneyim: Bir Araştırma Yöntemi Olarak Otoetnografi*. İstanbul Sosyal Bilimler Dergisi (6), 1.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. Accessed 30 January 2017. doi:10.1145/2181037.2181040.
- Ellis, Carolyn, Adams, Tony E. ve Bochner, Arthur P. (2011). *Autoethnography: An Overview*, (FQS) Forum:Qualitative Social Research, Volume 12, No. 1, Art. 10.
- Fuchs, Mathias. (2014). *Predigital Precursors of Gamification* in Rethinking Gamification, edited by Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino and Niklas Schrape. Lueneburg: Meson Press.
- Gee, J. (2009). *Deep learning properties of good digital games: How far can they go?* in U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (Eds.), *Serious games: Mechanisms and effects* (pp. 67-82). Routledge.
- Gere, C. (2008). *Digital culture: Expanded second edition*. Reaktion Books.
- Giunio, K. A. (2012). *Knowledges about Public and Private Games from the Roman Period from the Holdings of the Archaeological Museum In Zadar*. Journal of the Institute of Social Sciences Ivo Pilar, Zagreb. Centre for Archeological Research, the International Research Centre for Archaeology, Brijuni-Medulin. *Histra Antiqua*. Pp. 101-116.
- Goldschmidt, W. (1977). *Anthropology and the coming crisis: An autoethnographic appraisal*. *American Anthropologist*, 79, 293–308. doi:10.1525/aa.1977.79.2.02a00060
- Göçer, Ali (2012). *Dil Kültür İlişkisi ve Etkileşim Üzerine*. Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi. SS. 50-57.
- Gökalp, Ziya (1975). *Türkçülüğün Esasları*. İstanbul: Sebil Matbaacılık.
- Güvenç, Bozkurt (1994). *İnsan ve Kültür* (6. Baskı), İstanbul: Remzi Kitapevi.

- Hayano, D. M. (1979). *Auto-ethnography: Paradigms, problems, and prospects*. Human Organization, 38, 99-104. doi:10.17730/humo.38.1.u761n5601t4g318v.
- Heider, K. G. (1975). *What do people do? Dani auto-ethnography*. Journal of Anthropological Research, 31, 3-17. doi:10.1086/jar.31.1.3629504
- Hebdige, Dick. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge.
- Henricks, T. (2015). *Play as a basic pathway to the self*. American Journal of Play, 7(3), 271-297.
- Huizinga, Johan. (2021). *Homo Ludens. 9. Basım*. Ayrıntı Yayınları.
- Jenkins, H. (2015). *Cultura da convergência*. Aleph
- Jones, Stacy Holman. (2015). *Autoethnography*. Handbook of Qualitative Research, Ed. Norman K. Denzin ve Yvonna S. Lincoln, Thousand Oaks, CA: Sage, 763-791
- Juul, Jesper. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Handberg, K. (2015). *No time like the past?: On the new role of vintage and retro in the magazines scandinavian retro and retro gamer*. NECSUS: European Journal of Media Studies, 4(2), 165-185. <https://necsus-ejms.org/no-time-like-the-past-on-the-new-role-of-vintageand-retro-in-the-magazines-scandinavian-retro-and-retro-gamer/>. <https://doi.org/10.5117/NECSUS2015.2.HAND>.
- Holman Jones, S., Adams, T. E., & Ellis, C. (Eds.) (2013). *Handbook of autoethnography*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Huhtamo, Erkki. (2005). *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*. In Handbook of Computer Games Studies, edited by Joost Raessens and Jeffrey Goldstein: 3-22. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Huhtamo, Erkki, and Jussi Parikka. (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Kaluźiński, Bartosz. (2019). *Rules and Games*. Philosophia, 47. 10.1007/s11406-018-0050-2.
- Kerr, John & Wilson, George & Nakamura, Isamu & Sudo, Yoshiko. (2005). Emotional dynamics of soccer fans at winning and losing games. Personality and Individual Differences, 38. 1855-1866. 10.1016/j.paid.2004.10.002.
- Kirkpatrick, Graeme (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press; 1st Edition.
- Lo, Andrew. (2000). *The game of leaves: An inquiry into the origin of Chinese playing cards*. Bulletin of the School of Oriental and African Studies, 63(3), 389-406. doi:10.1017/S0041977X00008466.
- Looy, Jan. (2010). *Understanding computer game culture: The cultural shaping of a new medium*. LAP Lambert Academic Publishing.
- Mardon, A. A. (2021). *The History of Board Games*. Golden Meteorite Press.
- McGonigal, Jane. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape.
- Mejuyev, Vadim. (1987). *Kültür ve Tarih*. (S. H. Yokova, Çev.). Ankara: Başak Yayınları.
- Mulligan, Jessica & Patrovsky, Bridgette & Koster, Raph. (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. New Riders Pub.

- Murray, H.J. (1913). *A History of Chess*. Oxford University Press.
- Oğuz, Esin Sultan (2011). *Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramları*. Edebiyat Fakültesi Dergisi / Cilt 28 / Sayı 2. Aralık.
- Rainie, L., & Wellman, B. (2014). *Networked: The new social operating system*. MIT Press.
- Ramsey, D. S. (2020). *Play & Playfulness: Definitions & Conceptions*. Mindsplain.
- Ruffino, Paolo. (2018). *Future Gaming: Creative Interventions in Video Game Culture*. MIT Press.
- Sağlantı, Haluk., & Ozan, Ali. (2014). *Başur Höyük 2012 yılı kazı çalışmaları*. Kazı Sonuçları Toplantısı, 35(3), 514-529.
- Schulzke, M. (2009). *Moral decision making in fallout*. Game Studies, 9(2). <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>
- Singer, Singer, Weller. (1816). *Researches into the History of Playing Cards*. London
- Skolnick, Evan (2014). Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques. Watson-Guptill.
- Statista. (2024, 1 Ağustos). Erişim adresi <https://www.statista.com/statistics/746173/monthly-active-streamers-on-twitch/#:~:text=In%20April%202024%2C%20video%20streaming,9.89%20million%20in%20January%202021.>
- Suominen, Jaakko. (2016). *How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches*. Games and Culture 20 June. doi:10.1177/1555412016653341.
- Taylor. T. L. (2018). *Watch me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton Studies in Culture and Technology.
- Thornton, Sarah. (1995). *Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital*. Polity Press.
- Turner, E. (2012). *Communitas: The anthropology of collective joy*. Springer.
- Tüker, Cetin & Çağiltay, Kürşat. (2021). *Türkiye - Encyclopedia of Video Games: The Culture Technology and Art of Gaming*. Bloomsbury.
- Zagal, J. Pablo, & Deterding, S. (2018). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. New York, NY: Routledge.