

BİLGİSAYAR OYUNCULARINDA
KİMLİK DİN
VE
GÜNDELİK HAYAT

Erol SUNGUR

EskiYeni Yayınları: 179

BİLGİSAYAR OYUNCULARINDA KİMLİK DİN ve GÜNDELİK HAYAT

Erol SUNGUR

© FCR YAYIN REKLAM BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
(Sertifika no: 13178)

Mizanpaj ve Kapak
FCR

Baskı ve Cilt
NY MATBAACILIK YAYINCILIK
KAĞITÇILIK TİC. VE SAN. LTD. ŞTİ.
Ostim OSB Mh. 1250 Cd. No: 24 Yenimahalle/ANKARA
Tel: (0533) 591 86 17 (Sertifika no: 50732)

1. Baskı: Temmuz 2023

ISBN: 978-625-7673-91-4

FCR YAYIN REKLAM BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Hacı Bayram Mah. Boyacılar Sk. No: 14/1
Ulus-Altındağ/ANKARA • Tel: (0312) 310 08 60
Web: www.fcr.com.tr • e-mail: fcr@fcr.com.tr

BİLGİSAYAR OYUNCULARINDA
KİMLİK DİN
VE
GÜNDELİK HAYAT

Erol SUNGUR

Ankara 2023

EROL SUNGUR

02.05.1979 tarihinde Antalya/Merkez'de doğdu. İlkokulu Antalya Dr. Galip Kahraman İlkokulu'nda, orta ve lise tahsilini de Antalya İmam-Hatip Ortaokulu ve Lisesi'nde tamamladı. 2002 yılında lisans eğitimini tamamlayarak KTÜ Rize İlahiyat Fakültesi'nden mezun oldu. Diyanet İşleri Başkanlığı'nda imam-hatip ve Mili Eğitim Bakanlığı'nda din kültürü öğretmeni olarak görevler yaptı. 2010'da Rize Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Din Sosyolojisi alanında yüksek lisansını tamamladı. 2012 yılında RTEÜ İlahiyat Fakültesi Din Sosyolojisi Anabilim Dalı'nda araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı. 15.07.2016 tarihinde *Postmodern Tüketim Anlayışında Dindar Yaşam Biçimleri* adlı tezini tamamlayarak doktor oldu. Hâlen RTEÜ İlahiyat Fakültesi Din Sosyolojisi Anabilim Dalı'nda öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Yazarın *Seyyid Hüseyin Nasra Göre Gelenek ve Modernlik*, *Postmodern Tüketim Anlayışında Dindar Yaşam Biçimleri* adlı eserlerinin yanında, çeşitli kitap bölümleri, makaleleri ve bildirileri bulunmaktadır.

“Sevgili eřim řule, ođullarım Mustafa Hilmi ve Ahmet Meriř iin...”

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	9
GİRİŞ	11
A. Araştırmanın Konusu ve Problemi	12
B. Araştırmanın Amacı ve Önemi	15
C. Kapsam ve Sınırlılıklar	20
D. Yöntem	20
1. Araştırma Deseni	24
2. Araştırmanın Çalışma Grubu	25
3. Veri Toplama Tekniği ve Verilerin Toplanması	26
4. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması	28
5. Araştırmanın Bilimselliği	30

BİRİNCİ BÖLÜM

ÖYUNUN ANLAMI: BİLGİSAYAR ÖYUNLARININ KİMLİK DİN ve GÜNDELİK HAYATLA İLİŞKİSİ	31
A. Oyun ve Oyunun Anlamsallığı	31
B. Bilgisayar Oyunlarının Özelliklerine ve Etkilerine Genel Bir Bakış	36
E-spor ve Bilgisayar Oyunları Arasındaki İlişki	44
C. Oyun - Bilgisayar Oyunları ve Kimlik İlişkisi	50
D. Oyun - Bilgisayar Oyunları ve Din İlişkisi	60
1. Dinî Oyunlar	64
2. Oyunlardaki Din ve Dinî Unsurlar	66
3. Dinî Tecrübe Olarak Oyun Oynama	77
E. Oyun - Bilgisayar Oyunları ve Gündelik Hayat İlişkisi	83

İKİNCİ BÖLÜM

KİMLİK - DİN - GÜNDELİK HAYAT ODAĞINDA BİLGİSAYAR ÖYUN- CULARININ KENDİLERİNİ ANLAMLANDIRMALARI VE KONUMLAN- DIRMALARI	95
A. Kimlik Odağında Bilgisayar Oyuncularının Kendilerini Anlamlandırmaları ve Konumlandırmaları	95
1. Oyuncuların Bilgisayar Oyunlarıyla İlk Karşılığı ve Tanığıması	95
2. Oyuncuların Bilgisayar Oyunlarını Tercih Etme Nedenleri	102
3. Oyuncuların Gerçek Kimliklerini Oyun Kahramanlarıyla (Avatarlarıyla) Özdeşleştirmesi	111
4. Sosyallik ve Asosyallik Arasında Oyuncuların Kendilerini Konumlandırmaları	122

5. Oyuncuların Oyun Esnasında Kapıldıkları Sıradışı Duygu, Düşünce ve Eylemler -----	131
6. Oyuncuların Oyun Dünyasında Olmak İstedikleri Kimlikler veya İdoller----	144
B. Din Odağında Bilgisayar Oyuncularının Kendilerini Anlamlandırmaları ve Konumlandırmaları-----	151
1. Bilgisayar Oyunlarının Oyuncuların Dinî Hayatına Olumlu veya Olumsuz Etkileri -----	151
2. Oyuncuların Ramazan Ayı'nda Oyunlarını Düzenleme Stratejileri -----	163
3. Dinî Otorite Karşısında Oyuncuların Kendi Eylemlerini Anlamlandırmaları	168
4. Oyunculara Göre Diğer Bilgisayar Oyuncularının Hayatında Dinî Unsurların Yeri-----	179
5. Oyunculara Göre Oyun Dünyasının Ahlaki İlkeleri ve Kuralları-----	186
6. Oyuncuların Oyunlardaki İslamofobik Unsurlara Yaklaşımları-----	199
C. Gündelik Hayat Odağında Bilgisayar Oyuncularının Kendilerini Anlamlandırmaları ve Konumlandırmaları -----	216
1. Oyunların Oyuncuların Gündelik Hayatlarına Olumlu ve Olumsuz Etkileri	216
2. Oyunların Oyuncuların Aile ve Yakın Çevre İlişkilerine Yönelik Etkileri -----	232
3. Oyunların Oyuncuların Gündelik İş, Sorumluluk ve Planlarına Yönelik Etkileri -----	241
4. Oyunlardan Mahrum Kalma Durumunda Oyuncuların Düşünce ve Eylemleri-----	253
5. Oyuncuların Oyunlara ve Kendilerine Yönelik Yargılayıcı İfadeleri Değerlendirmeleri-----	262
6. Oyuncuların Oyun Dünyasındaki Modaya Bakışları ve Yorumları -----	284
7. Oyuncular Açısından Türkiye'deki Oyuncuların Diğer Ülke Oyuncularına Göre Durumları-----	300
8. Oyuncuların Oyun - Kimlik - Din ve Gündelik Hayatla İlgili Değiştirmek İstedikleri Unsurlar ve Hayalleri-----	313
SONUÇ -----	328
EKLER -----	345
EK-1: Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri-----	345
EK-2: Yarı Yapılandırılmış Mülakat Soruları-----	346
EK-3: Görüşme Onam Formu-----	349
KAYNAKÇA -----	350

ÖN SÖZ

Bilgisayar oyunları, tecrübe edilsin veya edilmesin bir şekilde tüm dünyada varlığını ve etkisini gösteren sosyal bir gerçeklik halini almıştır. Bu gerçeklik, insanların bireysel ve özel yaşamlarından toplumsal hayatlarına kadar farklı alanlarda tezahür etmektedir. Bilgisayar oyunlarının hem küresel ölçekte hem de toplumların kendi nezdindeki bu etkisi ve gücü, oyunları ister istemez dikkatlerin ve tartışmaların odağına yerleştirmektedir. Bu tartışmaların merkezindeki öğelerden biri de bu oyunları oynayan aktörler, yani bilgisayar oyunculardır.

Tartışmalarda ve araştırmalarda, çoğunlukla bilgisayar oyunlarının olumsuzluklarına değinilmekte ve oyunların, oyuncuları olumsuz açıdan etkilediğine inanılmaktadır. Bu yüzden oyunlar; zararlı, tehlikeli ve tekin olmayan bir unsur biçiminde görülürken oyuncular da bu tehlikeli düşmanın âdeta iradesiz kurbanları olarak algılanabilmektedir. Oynamayan bireyler ve toplum tarafından sıklıkla asosyal, bağımlı, boş iş ve uğraş peşinde koşan, akademik açıdan başarısız kimlikler ve tipolojiler biçiminde bir önyargının muhatabı olan bilgisayar oyuncuları, kendi düşünce ve eylemlerine çok farklı anlamlar ve amaçlar yükleyebilmektedir. Onlar, toplumun boş ve faydasız gördüğü oyunlara emek, alın teri ve değer açısından bakabilmektedir. Toplumun “oyun bağımlısı” şeklinde tanımladığı durumları oyuncular, “oyun sevdalısı olmak veya kendini oyuna adanmak” biçiminde anlamlandırabilmektedir.

Oyuncuların kendi düşünce ve eylemlerine yükledikleri anlam ile toplumun oyunculara bakışları arasındaki farklılığı ortaya koymak, oyun ve oyuncu dünyasını bir nebze de olsa doğru anlamayı sağlayacaktır. Bu açıdan elinizdeki araştırma, oyuncuların hem özel alanlarında hem de topluma yönelik yaşamlarında oyunları nasıl gördükleri, anladıkları ve hayatlarındaki etkisinin ne olduğunu ortaya koyma çabasıdır. Diğer bir açıdan bu kitap, oyuncuların kimlik, din ve gündelik hayatlarını nasıl uzlaştırdıklarını veya ne tür çatışmalar ve gerilimler yaşadıklarını görmeyi sağlayacaktır. Özellikle dinin özel alana çekildiği ve teknolojinin sekülerliğin âdeta sembolik taşıyıcısı kabul edildiği bir zaman diliminde, bilgisayar oyunlarında ve oyuncu dünyasında dinin varlığını sorgulamak, bu araştırmayı daha cazip hale getirmektedir.

Elbette bu araştırmanın ortaya çıkmasında katkılarını ve desteklerini görmezden gelemeyeceğim ve teşekkür borçlu olduğum birçok insan vardır. Bunların başında, birgün odama gelip bu konuyu çalışmam noktasında öneriler ve

fikirler sunan lisans öğrencilerimi saymam gerekir. Ayrıca bu öğrenci grubu içinde, bu uzun ve zahmetli araştırmada sebat ederek mülakatların yapılması ve ses kayıtlarının metne dönüştürülmesinde büyük emeği bulunan, kendisinden ileride akademik anlamda önemli beklentilerimin bulunduğu öğrencim *Abdülşamet Şentürk'e* hususi teşekkür ederim. Diğer taraftan bu kitabı yazmam için beni motive eden, fikirleri, eleştirileri ve yazdıklarımı tashih etmeleri gibi pek çok yönden araştırmaya katkı sunan arkadaşlarım ve meslektaşlarım *Prof. Dr. Bayramali Nazıroğlu'na, Prof. Dr. Süleyman Turan'a, Dr. Öğr. Üyesi Emine Battal'a, Öğretim Görevlisi Barış Tüzüner'e, Arş. Gör. Şeyma Turan'a* ve *Arş. Gör. Esra Tuysuz'a* şükranlarımı sunarım. Hiç şüphesiz bu araştırmaya katılarak açık ve samimi bir şekilde düşüncelerini, fikirlerini, tecrübelerini ve hayallerini paylaşan katılımcı oyuncularımızı zikretmezsem büyük haksızlık yapmış olurum. Onlara da ayrı bir teşekkür borçluyum. Son olarak hayır duaları ve varlıklarıyla hayatım boyunca bana katkı sağlayan annem *Emine Sungur* ve babam *Mehmet Sungur'a* sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Erol Sungur
RİZE Haziran 2023