

DEĞERLENDİRME MAKALESİ

Bir TÜBİTAK SOBAG Araştırma Projesinin (107k039) Hikâye(lendirilme)si*

Mutlu Binark**

*Hikâyeler bizi ve içinde yaşadığımız dünyayı
değiştirebilir mi? (Manguel, 2009, s. 13)*

Öz

Bu çalışmada bir TÜBİTAK SOBAG projesi (107k039) üzerinden, araştırmacının özdeşünümüllüğü ile katılımcılar, destekleyen kuruluş ve endüstrinin aktörleri arasında araştırmacının pozisyon alışındaki önem açıklanacaktır. Saha çalışmasından çıkan dersler serimlenecektir. Saha çalışması Türkiye’de oyun endüstrisi ve dijital oyun kültürü üzerine 2007 ve 2009 yılları arasında gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler

Öz düşünümüllük • Saha notları • Saha dersleri • TÜBİTAK SOBAG • Oyun endüstrisi • Dijital oyun kültürü • Etnografi

Story(telling) of a TÜBİTAK SOBAG Research Project (107k039)

Abstract

In this paper, through the storytelling of a TÜBİTAK SOBAG research Project (107k039), I will emphasize the importance of self-reflexivity of the researcher, and her/his position taking during the ethnographic field research among the participants, funding institutions, and industries’ agents. Then the lessons taken from the field will be explained. The field research, discussed here is carried on the game industry and digital game culture in Turkey from 2007 to 2009.

Keywords

Self-reflexivity • Field notes • Field lessons • TÜBİTAK SOBAG • Game industry • Digital game culture • Ethnography

* Bu projenin tam adı “Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Cafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma-Ankara’da Etnografik Alan Çalışması” olup ULAKBİM veri tabanından 107k39 kodu ile veya www.dijitaloyun.wordpress.com dan proje tam metnine ulaşılabilir. Projenin yürütücüsü Mutlu Binark iken, araştırmacı Günseli Bayraktutan’dır. Projenin araştırmacısı Günseli Bayraktutan’a, bursiyerler Fatma Bıçakçı ve Harun Yıldız’a, Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi Dijital Oyun Çalışma Grubu öğrencilerine sadaki katkı, destekleri için teşekkürlerimi iletmeyi borç bilirim. Yine tüm yardımlarını, desteklerini aldığımız kişilere, kurum ve kuruluşlara, ilk olarak TÜBİTAK SOBAG’a ve SOBAG çalışanlarına teşekkür ederim. İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Araştırma Merkezi’ne bu projenin hikâyesini sunmaya davet ettiği için, sunumun yazıya dönüşmesine vesile olan Sosyoloji Bölümü Başkanı Prof. Dr. İsmail Çoşkun’a ve Merkez Müdür Yardımcısı, Doç. Dr. Murat Şentürk’e; bu yazıyı okuyarak geri dönüşte bulunan Doç. Dr. Günseli Bayraktutan’a, Doç. Dr. Burak Özçetin ve Doç. Dr. Emek Çaylı Rahte’ye kıymetli görüşleri için teşekkür ederim.

** Mutlu Binark (Prof. Dr.), Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Beytepe 06800 Ankara. Eposta: binark@hacettepe.edu.tr

Atf: Binark, M. (2018). Bir Tübitak Sobag araştırma projesinin (107k039) Hikâye(lendirilme)si. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 38, 459–474. <https://doi.org/10.26650/SJ.2018.38.2.0102>

Akademi, Araştırmacı ve Özdüşünümsellik

“Akademi” ve “akademisyen” deyince ne anladığımla başlamalı bir TÜBİTAK SO-BAG araştırmasının hikâyelendirmesine. Akademi, merak etme, soru sorma ve bu sorulara belli ve tutarlı kavram ve kuramlar dizgesi içinde yanıt arama, yanıtlara belli metodlarla ulaşma çabasına çatılık eden bir mekân, yanıtlarımızı da sorgulama ve hesaplaşmamıza olanak tanıyan bir zemin. Mekânın formel bir kurum ya da informal bir yapı olması, sorularımızın ve sorgulamalarımızın terbiye edilmesinde ve/veya üzerinde belli bir tahakküm ilişkisinin kurulmasında belirleyici bir rol sahibi olmakta. Özellikle dünyada popülist sağ politikaların yükseldiği, parti-devlet güdümlü bilim politikalarının yaşama geçtiği bir tarihsel an’da, araştırmacının toplumsal olayları ve olgulara ilişkin soru sorma, sorgulama ve eleştirel muhakeme yeteneğine dönüp bakmak gerekmektedir. Araştırmacı hangi çatı altında bulunursa bulunsun, ürettiği bilginin neye nasıl hizmet ettiği, araştırmasında neleri içerimlediği neleri dışarıda bıraktığı, kendini nasıl konumlandığı, araştırmasında kimlere nasıl temas ettiği veya etmediği, nasıl bir bilgi-iktidar ürettiği üzerindeki öz sorgulamaları, diğerk bir deyişle “özdüşünümselliği”, araştırması ile hesaplaşması bu zemindeki en kıymetli pozisyon. Düşünümsellik”, hem bir şey üzerine düşünmek hem de yansıtmak demektir. Pierre Bourdieu, bilimsel bilginin üretimindeki hesap kitap sürecine, bilimsel rekabete, araştırma projelerini finans eden kurum ve kuruluşların yarattığı baskıya, yayınevi ve dergilerle yapılan pazarlıklara dikkat çektikten sonra, düşünümselliğe bu müzakere sürecinde neden gerek duyulduğunu izah eder (2013, s. 21–25): “Refleksif teçhizatlanma”, “... kendine, konumuna, idrak kategorilerine, teorik inşasına, yöntemine ve nihayetinde tüm üretimi üzerine çevirmelidir” (2013, s. 37). Öyleyse, “özdüşünümsellik”, araştırmacının kendisi ve araştırma sorusu, araştırma özneleri arasındaki ilişkiyi; bilme, sorma, bakma tarzını bir muhasebeye çekmesi demektir. Bourdieu, “özdüşünümselliği” araştırmacının kendisini “herşeyi bilen özne” konumunu sorgulamak olarak tanımlamaktadır. Ancak, özdüşünümsellik, sadece araştırmacının sahadaki konumuyla sınırlı değildir. Araştırmacının bilimsel habitusunun gündelik yaşam ve pratikler içinde hangi değerler ve örüntüler içinde inşa edildiğinin de sorgulamasını içerir. Bu sorgulamayla, araştırmacılar, kendilerini toplumda nereye ve nasıl konumlandıklarını, nasıl bir dispozitif içerisinde yer aldıklarını ve toplumu hangi mesafede gördüklerini de kavrayabilirler. Loïc Wacquant, akademisyenlerle toplum arasındaki ilişkinin sınıanmasında özdüşünümselliğe pek başvurulmadığını düşünmektedir. Bunun nedeni de, “...kendilerini toplumdan ayrı, farklı bir bilinç olarak gördükleri gerçeğidir” (2012, s. 18). Bourdieu’ya göre, kendi üzerine, pratikleri üzerine düşünmeyi bir kenara bırakan kişi “eyleyici” konumdan, “çözümleyici” konuma geçer (2012, s. 18). Bourdieu’ya göre “özdüşünümsellik”, “bireysel olandaki toplumsalı, mahremmin altında gizlenen gayri şahsiyi, özelin en derinine gömülmüş evrenseli keşfettirerek bizi böylesi yanılısamalardan kurtaran şeydir” (aktaran Wacquant, 2012, s. 4).

Bourdieu’nun öğrencisi Wacquant “eyleyici” olarak Chicago’da boks pratiklerini incelediği araştırmasında, boks mekânlarındaki habitusa nasıl dâhil olduğunu

Ruh ve Beden: Acemi Bir Boksörün Defteri adlı çalışmasında aktarır. Wacquant, boks salonundaki konumunu, siyah gettosunda toplumsal ilişkileri anlayabilmek için kullanır. Boks antrenmanı rutini içinde, yarışma pratiklerinde gerçekleşen iktidar biçimlerini sorgular. Wacquant boks salonları için şöyle demektedir: “Toplumsal dışlanmanın ve iktisadi sömürünün aracı Amerikan kent paryalarının zorla tıklandığı bir çeşit etnik-ırksal hapishane” (2012, s. 12–13). Sahaya ilişkin de şu gözlemi yapar: “Tabiri caizse burada boksörün bize öğreteceği çok şey vardır; ödül dövüşçülüğü hakkında evet; ama her şeyden önce kendimiz hakkında” (2012, s. 10). Wacquant belli bir habitus içinden bir mekânı deneyimleyerek, kendine bakmakta, belli düzenlilikler içinde farklı yapıları, önyargı üretmeden düşünmeyi keşfetmektedir. Wacquant’ın çalışması bu anlamda akademi/akademisyen ve saha/araştırma özneleri arasındaki sınırlar üzerine düşünme çabasıdır. Keza Pınar Selek de “Kenardakilerle Çalışmak” (2009) adlı yazısında Ülker sokağında travestiler üzerine yaptığı araştırmada kendi konumunu, öznelere ilişkisini ve araştırmacı olarak bilimsel habitusunu sorgulamaktadır. Selek, araştırmacının bilme ayrıcalığı ile ilgili sorular sorarak, araştırmacının kendisi ile hesaplaşmasının yolunu açar. Selek şöyle demektedir: “Bu süreçte hayatlarına girilen, kayıtları tutulan, haklarında veriler toplanan insanlara ne oluyor? Onlarla nasıl ilişki kuruluyor? Onlar bu sürece nasıl katılıyor? Araştıranla araştırılan arasında nasıl bir ilişki gelişiyor? Araştırmadan iki tarafta nasıl etkileniyor?” (2009, s. 118).

Görüleceği üzere, “özdüşünümsellik”, duygular, önyargılar, değerler sistemi ile kendi içimizde mücadele etmek, araştırma sahası ve sürecinde konumumuzu, bilimsel habitusu açıklıksözlülükle tartışmaya açma sürecidir. Markus Miessen’in deyişiyle, toplumsal yaşamın her alanında siyasal açıklıksözlülüğe gereksinim vardır. Miessen’in izleyerek, özdüşünümselliğin akademide siyasal açıklıksözlülüğü geliştirebileceğini söyleyebiliriz. Miessen’e göre, “Bu açıklıksözlülük, siyaseten doğruculuğun –belli bir siyasi kibarlığı artırmak- mutabakata dayalı nezaket protokolünü güçlendirmek için devreye sokulan doğruculuğun- yerini almalı, içtenliğin yerine dürüstlüğü, uzmanlığı, eleştiriye ve gerekirse yargılamayı koyan vakaya özel nitelikte bir eleştirellik hayata geçirmelidir” (2012, s. 36).

Akademideki özdüşünümsellik yoksunluğu, neoliberalizm ve muhafazakârlığın şekil verdiği iktidar yapıların gereksinim duyduğu bilgi iktidarını beslemektedir. Zeynep Gambetti’nin deyişiyle, yeni iktidar yapısı, piyasa için sermaye birikimini sağlayacak, bunun veri tabanını oluşturacak STK raporları, üniversiteler ve araştırmacılar istemektedir (2009). Hiç kuşkusuz iktidar ve bilgi arasında ilişki kuran yapı, düşünümsellik ile örülmüş bir bilgi değildir. Çünkü düşünümsel bilgi doğası gereği içinde çelişki, çatışma ve gerilim barındırmaktadır. Miessen bu yeni iktidar yapısının talep ettiği bilginin, amaç-hedef yönelimli, “...‘think tank’ bilgi üretimi” olduğunu belirtir. Miessen’e göre, yeni iktidar yapısının belli bilgi talebi “...belli bir araştırmacı tipolojisini muteber ve makbul kılar. Bu talep akademide ifade özgürlüğünü

de aşındırır. Oysa “akademik özgürlük, ...mesleki normlara eleştirel bakış açıları geliştirmeyi ve kurulu hiyerarşik güç ilişkilerini sorgulamayı içerir” (2012, s. 139). Yeni iktidar yapısı akademideki müttemincüz havayı ortadan kaldırırken, bilgi üretimi ticarileşir, bilgi özel yarar için bir “ürün”e dönüşür. Kanımca, araştırmacının özdeşimselliği ile etik sorumluluk kavrayışıyla bilgi-iktidar ilişkisine karşı pozisyon alışı, akademi zemininde gerçekleşen karakter aşınmasına karşı durmasına birer olanaktır. Araştırmacı olarak kendimize, konumumuza, anlama ve kavrama kategorilerimize, kavramsal inşamıza, metod ve araştırma tekniklerimize, araştırma sürecine ve deneyime yönelik hesaplaşma/hesap verme; araştırma sürecini hikâye etme yeni iktidar yapısının akademiye ve akademisyeni kendi politikası ve çıkarları için bükmesine karşı güçlendirebilir.

Araştırma Süreci

Yukarıdaki girizgâhtan sonra, 107k039 no’lu TÜBİTAK SOBAG destekli 2007-2009 tarihleri arasında yürütücülüğünü yaptığım dört ayrı saha çalışması olan araştırma projesinin muhasebesini yapmak istiyorum. Howard, S. Becker özellikle bir araştırma sürecinde arka plan ayrıntıların önemli olduğunu belirtir: Çünkü, “[b]u ayrıntılar, çalıştığımız konunun –açığa çıkardığımız ilişkilerin, keşfiyle bölünmek istediğimiz genel toplumsal süreçlerin– mevcudiyetini çevreleyen koşullardır” (2014, s. 102). Araştırma sürecini hikâyelendirmeye ilk olarak bir itiraf ile başlamalı: Ne ben ne de araştırmacı Günseli Bayraktutan dijital oyun ortamına dalmış/bağlanmış oyunculardık. Oyuncu olmak yerine, oyun ortamlarındaki iletişimsel pratikleri keşfetme arzusu ile dolu araştırmacıydık. Yeni bir sözcük dağarcığı keşfetmiştik: Avatara yatırım yapmak, item kasmak, raid yapmak...

Her araştırma projesini başlatan temel bir itki, temel bir sorun, kavramaya çalışılan bir olgu vardır. Aslında 107k039 no’lu araştırma projesi Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi mezunu bir öğrencimin Harun Yıldız’ın –daha sonrada projede bursiyer olacak görev alacaktı– 2006 Temmuz’unda Başkent Üniversitesi’ni ziyaret ettiğinde başladı. Harun Yıldız yaz aylarında oynamaya başladığı Güney Kore menşeli *Silk Road Online* adlı çevrimiçi çok oyunculu bir dijital oyunu PC’me kurdu ve oyunu, popüler sunucuları gösterdi. Oyun, İpek Yolu üzerinde klanların mücadeleleri üzerinde temellenmekteydi. Ancak ben ve Günseli Bayraktutan için ilginç olan, oyunun teması, arayüz tasarımındaki estetik başarı ve avatarların cazibesi değil, arayüzeyde diğer oyuncularla bireysel veya eş anlı bir çok oyuncu ile genel sohbet ortamında kurulan iletişim pratikleriydi. Farklı ülkelerden katılımcılar ile özel sohbet kutusunda, kültürlerarası iletişimden tutun, gündelik yaşam üzerine çeşitli konularda laflanabilmekteydi. Bu iletişim pratiği, beni ve Bayraktutan’ı Türkiye’de dijital oyun ortamlarına yönelik gerek anaakım medyada gerekse kamusal aktörler tarafından üretilen etiketleri ve önyargılı temsilleri, söylemsel pratikleri sorgulamaya yönlendirdi. Oyun ortamlarında oldukça etkileşimli toplumsallaşma pratikleri gerçekleşmekteydi ve

oyuncunun habitusunun toplumsal, kültürel ve ekonomik sermayesi oyun için tutum ve davranışları etkilemekteydi. Bu heyecan verici keşfi, ilgili alanyazınla birleştirmeye ve konuyla ilgili sorular üretmeye böylece başladık. Türkiye’de oyun oynama pratikleriyle ilgili önyargılar İnternet kafelerle birlikte üretilmekte, oyun oynama edimi edilgen ve zararlı bir boş zaman etkinliği olarak kurulmaktaydı. Oysa, sanal uzamda gerçekleşen oyun oynama edimi çok boyutlu, oyunlar da farklı türlerde farklı oyun oynama pratiklerini ve etkileşim maliyetini gerekli kılmaktaydılar. Türkiye’de oyun endüstrisi ile ilgili neredeyse anaakım medyada üretilen haber veya enformasyon yok sayılacak nicelikte, üstelik nitelik olarak da eksik temsile sahipti. Tüm bu sorular, bu olgulara yönelik araştırma saikini beslerken, araştırma projesinin de saha çalışmasının desteklenebilmesi için TÜBİTAK SOBAG’a sunulmasına yol açtı. Doğrusu, bu konunun destekleneceğine yönelik beklentimiz de oldukça düşüktü. Sanırım, biz de TÜBİTAK SOBAG’ın iletişim bilimleri alanında dahi o yıllarda çok nadir çalışılan dijital oyun kültürü, oyun oynama pratikleri ve yaratıcı endüstri konusunun saha çalışmasına maddi destek vereceğini pek düşünmüyorduk. Ancak, 2007 Bahar ayında TÜBİTAK aldığımız haber oldukça farklı oldu. Araştırma önerimiz 107k039 kodu ile SOBAG tarafından desteklenme kararı almıştı, üstelik gerek araştırma süresinin uzatılması, bütçesi (bursiyer sayısı vb.) gibi kaynak aktarımı konusunda SOBAG talep ettiğimizi genişletmişti.¹

TÜBİTAK SOBAG tarafından 2007 yılında desteklenen bu araştırma projesi ilk olarak, Türkiye’de dijital oyun geliştiren, üreten, pazarlayan ve yayan tüm firmaların bir haritasını çıkartmak ve Türkiye’de yaratıcı endüstri olarak dijital oyun üretiminin sorunlarını, olanaklarını, sınırlarını ortaya koymak ve konunun ilgili aktörlerini tanımlamaktı. Projenin ikinci amacıysa Türkiye’de İnternet kafelerde oyun oynama pratiklerini Ankara mikro ölçeğinde etnografik bir çalışma ile anlamlandırmaktı. Proje üçüncü olarak dijital oyun türlerini ve oyun oynama pratiklerinde oyuncu-deneyimini ortaya çıkartmak istiyordu. Projenin dördüncü amacı da Türkiye’de yayınlanan oyun dergilerinde Türkiye’de üretilen ve geliştirilen oyunlara ilişkin temsili ve çerçevelemeyi tespit etmektir. Araştırmamızın bu amaçları açısından hem makro hem de mikro analizden oluştuğunu söylemek olanaklı. Makro analizde uyarlayıcı kuram yaklaşımı benimsenmiş olup, kuramsal çerçevemiz yaratıcı endüstri ve ekonomi politik kuramdan beslenirken, mikro analiz temellendirilmiş kuramdan (*grounded theory*) beslenmiş ve kavramlarımız ve hipotezlerimiz bizatihi araştırma sürecinde elde edilen verilere göre şekillenmiştir. Üstelik araştırmamız için hem bilgi arayıcı hem de politika yönelimli bir araştırma demek olanaklı (Layder, 2013, s. 34–35). Bu noktada Derek Layder’in *Sosyolojik Araştırma Pratiği*’nde (2013) altını çizdiği üzere, uyarlayıcı kuram yaklaşımı bir araştırmada benimsenmişse, “araştırmacı, araştırmanın daha teknik veya metodolojik yönleriyle ilgilenirken teorik hassasiyetini asla kaybetmemelidir” (2013, s. 54). Araştırma projesi bu nedenle bir yandan belli bir takım soru-

1 107k039 nolu projenin süresi kurum tarafından, 16 ay ve bütçesi 179.613.50 TL. olarak belirlendi.

larla ve bakış açısıyla Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin ekonomi politiği, aktörler ve ilişkileri üzerine odaklanırken; diğer yönden de İnternet kafelerde ve oyun arayüzlerine dalınmış bir şekilde oradaki oyuncu deneyimlerini keşfetmeye çalışmıştı. Layder’in araştırma sürecinde “esneklik” neden önemli ve gereklidir (2013, s. 62) şeklindeki vurgusuna bu araştırma süreci iyi bir örnek teşkil etmektedir. Araştırma bulguları yazılırken çoklu yöntemler bir arada, araştırma verilerini bütünlemek için kullanılmıştır. Özgür Arun’un deyişiyle, “[y]öntemsel çoğulculuk, metodolojik bir gösterişçilik anlamına gelmez. Teori ve ampiriyi kucaklaştırma stratejilerinden birisi olarak mixed-method değerli olduğu gibi, azametli ve ağırbaşlı teoriden ve onların aktarıcısı konumundaki starların uzman bakışından kurtuluşu getireceği için de etkilidir” (2016, s. 194). Çoklu metod uygulamasında, dikkat edilecek husus ise, epistemolojik ve metodolojik eklektisizmden kaçınılmasıdır. Çünkü böylesi bir tutum, araştırma bulgularının yorumlanmasında tutarsızlığa neden olabilir.

Araştırmanın saha çalışması ise şu şekilde gelişti: Türkiye’de dijital oyun endüstrisinin topos’unun çıkartılması için neredeyse evreni oluşturan tüm üreticilere, geliştiricilere, yapımcı, yayıncı, dağıtımcılara ve diğer dolayımlyıcı mekanizmalara (örneğin oyun uzmanı, yerelleştirici vb.) gidildi, sahada derinlemesine görüşme ve katılımsız gözlem yapıldı. Mikro analizi oluşturan boyutta ise, Ankara’daki İnternet kafelerde dijital oyun oynama pratiklerini kavramak için şöyle bir yol izlendi: Ankara’nın farklı ilçelerinde –Çubuk, Gölbaşı, Yenimahalle, Çankaya, Keçiören– farklı sosyoekonomik statüye hitap eden İnternet kafelere gidilerek, bu kafelerde 60 adet izinli-kayıtlı odak grup çalışması gerçekleştirildi. Odak grup katılımcılarının heterojen bir niteliğe sahip olmasına (örneğin farklı yaş grupları ve kadın kullanıcılar, farklı meslek grupları vb.) özellikle dikkat edildi. Odak gruplar 6 ile 8 kişinin katılımı ile gerçekleştirildi. Odak grupların yanı sıra, Ankara’nın farklı semtlerindeki İnternet kafe işletmecileriyle görüşüldü ve kafe ortamı katılımsız gözlem tekniği ile gözlemlendi, mekânlarda izinle görsel-işitsel kayıtlama yapıldı. Ankara’nın farklı ilçelerinde farklı kafelerin işleyişlerinin gözlenmesi önemliydi, çünkü bir semtteki kafede İnternete girmek 1 TL iken, diğer bir semtte 2 veya 2,5 TL olabiliyordu. Üstelik kafelerde sunulan hizmetler (yiyecek-içecek, Playstation, bilardo, okey vb.), yazılımlar ve oyun türleri farklılaşabilmekteydi. Mekânlarda yapılan görsel kayıtlar “Ankara ölçeğinde İnternet kafelere oyun oynama pratiği” adlı fotoğraf sergisine temel oluşturdu.

Sahaya çıkmadan önce yapılan hazırlıklar bu araştırma projesinde oldukça önemli bir role sahip. Daha önce belirttiğim üzere, dijital oyun kültürü ve yaratıcı endüstri olarak Türkiye’de oyun üretimi konusuna yönelik ilgi ve merakımız proje desteklenmeden önce başlamıştı. Proje yazılıp TÜBİTAK’a değerlendirilmek için sunulduktan sonra da, 2007 yılı sömestr tatilinde araştırmacı Bayraktutan ile birlikte kendi kaynaklarımız ile dijital oyun endüstrisinin bileşenlerini saptamaya, kartopu örneklem ile şirket ve kişilerle derinlemesine görüşmelere ve katılımsız gözlemlere başlamıştık. Proje-

nin desteklenmesine karar verildikten ve sözleşme Haziran 2007 yılında imzalanınca, Ankara mikro ölçeğinde İnternet kafelerde odak grup çalışmasını gerçekleştirebilmek için, projenin araştırma bursiyerleriyle (Harun Yıldız ve Fatma Bıçakçı) birlikte Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde bir ilan verdik. Oyun oynamayı seven ve oyun kültürünü bilen öğrencileri Haziran 2007 sonunda fakültede toplayıp Dijital Oyun Çalışmaları Grubunu oluşturduk. Projenin araştırmacısı Bayraktutan, nitel araştırma teknikleri konusunda bir yıl önce Hacettepe Üniversitesi Nüfus Etüdüleri'nin düzenlediği araştırmacı eğitimi programına katılmış olup, araştırma projesinde de eğitici olarak uygulamalı olarak odak grup çalışması eğitimini yürüttü. Bursiyerler ve odak grup görüşmesini gerçekleştirecek lisans öğrencileriyle önce nitel araştırma metodu ve teknikleri (görüşme tekniği, odak grup tekniği) kuramsal olarak çalışıldı, akabinde araştırma için geliştirdiğimiz sorular, sahada çalışmasını gerçekleştirecek öğrencilerle sanki bir İnternet kafeye gidilmiş ve orada oyuncularla odak grup görüşmesi yapılmışçasına, simüle edildi. Bu üç günlük bursiyer eğitimi sırasında, Anadolu Ajansı'nda profesyonel foto-muhabir olarak çalışan mezun bir öğrencim (Volkan Furuncu) fotoğraf ve video kayıtlama atölyesi gerçekleştirdi. Odak grup çalışması araştırma projesinde yaklaşık 14 kişiden oluşan iki kişi olarak çalışan/eşleşen öğrenciler tarafından gerçekleştirildi ve Ankara Üniversitesi SBE Gazetecilik Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisans yapmakta olan bursiyer Fatma Bıçakçı tüm saha çalışmasını koordine etti. Odak grup görüşmeleri Ekim 2007'de başladı ve Ocak 2008'de tamamlandı. Aynı saha ekibi, odak grup görüşmelerinden elde edilen verileri desteklemek için Ankara'daki İnternet kafelerde 1000 kişinin katıldığı bir anket çalışması da gerçekleştirdi. Bu anket çalışmasında oyunculara özellikle hangi tür oyunları oynadıkları, yerli üretim oyunlara yönelik algıları ve farkındalıkları da soruldu.

Çalışmanın diğer bir boyutu, uygulamalı kuram ve makro analizden oluşan Türkiye'de dijital endüstrisinin tüm bileşenleriyle topos'unun çıkartılması ve bu haritalama sonucu oyun endüstrisinin olanaklarını, mevcut sorunlarını ve olası politika yönelimlerini ortaya koymaktı. Bu boyut ise araştırmacı Bayraktutan, bursiyer Yıldız ve bizzat yürütücü tarafından gerçekleştirildi. Alan çalışmasını genellikle teknokentlerde; Ankara, İstanbul ve İzmir'de yaptık. Bu alan görüşmeleri sadece kurumsal alanlarda gerçekleşmedi. Örneğin yurtdışında satışı yapılan macera türü (adventure) oyun geliştiren bağımsız bir oyun geliştirici ekibinden bir mühendis Galip Kartoğlu'yla, Haydarpaşa Tren Garı'nda görüşme gerçekleştirildi. Kimi oyun geliştirici firmalara proje sürecinde birçok kez görüşmeye gidildi. Örneğin *Hükümran Senfoni* ve *Umaykut*'u geliştiren Ceiron-Ceidot firmasına ilk kez Çayyolu'ndaki konutta görüşme yapılmaya gidildi. Firmanın tüm gelişim süreci takip edildiğinde, firma oyununa yatırımcı bulma sürecinde ODTÜ Teknokent'e taşındı, İTÜ Teknokent'te bulunan Mynet ile bir işbirliği geliştirdi. Keza Bilkent Cyberpark'ta 4-5 kişilik bir ekiple dış piyasa için *Mount & Blade* adlı çevrimiçi oyun geliştiren Tale Worlds firmasının ODTÜ Teknokent'te 70-80 kişilik bir oyun geliştiricisine evrildiğini gözlemledik.

Ceidot-Ceiron oyun firmasından Erkan Bayol tüm proje boyunca araştırma konumuz ile ilgili olarak kendi gözlem notlarını ve yolculuk öyküsünü özdüşünümsel bir şekilde paylaştı ve paylaşmaya devam etti.² Gebze Teknokent'te görüştüğümüz *Culpa Innata* adlı kutulu oyunun geliştiricisi Burak Barmanbek, proje bulgularından da yararlanarak derlediğimiz *Dijital Oyun Rehberi* (2009) adlı kitapta bir bölüm yazarak katkı verdi. Saha katılımcılarımızın projeye olan büyük destek ve katkıları, oyun endüstrisi içinde hem araştırma süreci içinde rahatlıkla çalışmamıza ve sonrasında da iletişimimizi devam ettirmemize olanak tanıdı. Örneğin projenin saha çalışması sırasında çevrimiçi bir strateji oyununu bağımsız bir şekilde geliştiren üniversite öğrencisi Ufuk Şahin, şimdi ODTÜ Teknokent'te bir oyun geliştirici firmasının ortağı ve Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği Yönetim Kurulu üyesi. Saha çalışması sırasında katılımcılarla kurulan ilişkinin sorumluluk ve etik ilkeler temelinde kurulması, kanımca bugün de devam eden bu yakın iletişimin arkasında yatmakta.

Oyun üretimi ve oyun oynama pratiklerini ele alan bu çalışma içerisinde sadece üretimi ve tüketimi değil, oyunda artı değerini nasıl oluştuğunu görmemiz gerekmektedir. Bir oyun geliştiricisi firma, ister küçük ölçekli olsun isterse bağımsız geliştirici olsun, oyunun yalnızca geliştirilmesi değil, piyasaya çıkış süreçlerini yönetmek zorunda. Dolayısıyla değer yaratım zincirinin tamamlanması görmek istiyorsak, yayıncılarla ve dağıtıcılarla da görüşmek gerek. Ayrıca geliştirilen ve piyasaya sürülen oyunun da tanıtılıp, reklâmının yapılması da gereklidir. Türkiye'de o sırada yayınlanan oyun konusundaki basılı dergiler basılı dergiler ve çevrimiçi forumlardaki editör ve yazarlardan oluşan bir sosyal ağı da araştırma sürecinde oluşturduk. Oyun yayıncılığı ile tanışmamız bizi e-sporlar gibi yeni konuları ve olguları keşfetmeye yönlendirdi. Ankara'da ikamet eden profesyonel oyuncu topluluğu, oyuncular ve menajerleriyle tanıştık. İstanbul'da Beşiktaş ve Kadıköy'de İnternet kafelerde yapılan oyun turnuvalarına katılarak, yarışmaları gözlemledik. İstanbul'da düzenlenen oyun fuarlarına gözlemci olarak katıldık. İnternet kafelerde genellikle yabancı menşeli oyunların oynandığını hem gözlemlemiştik hem de anket sonucunda bu bulgu ortaya çıkmıştı. Neden Türkiye'de üretilen oyunlar yaygın olarak bilinmiyor ve yahut oynanmıyor sorusunu, oyuncuların ve oyun geliştiricilerin yanı sıra İnternet kafe işletmecileri ile yaptığımız görüşmelerde sahadan tekrar almaya çalıştık. Çalışmamız ilerlemeye, bulgular tematik bir şekilde görünür olmaya başladığında, yine veri toplama tekniği olarak etkinlik düzenlemeye başvurduk. İlk olarak, 4 Mart 2008'de Ankara'da üniversitenin olanaklarıyla oyun endüstrisi ve mevcut durumu konulu yarım günlük bir panel yaptık. 14 Mart 2008 tarihinde, endüstriden daha çok aktörün bulunduğu İstanbul'da ilgili tüm tarafları davet ettiğimiz yapılandırılmış tam günlük "Türkiye'de dijital oyun geliştiriciliği ve oyun endüstrisi" başlıklı bir çalıştay düzenledik. Bu çalıştayın hem araştır-

2 Örneğin Erkan Bayol *Folklor/Edebiyat Dergi'sinin* "Yeni Medya Çalışmaları" temalı 2015 tarihli 83. özel sayısı için, "Değini: Türkiye'den Bir Dijital Oyun Stüdyosu Öyküsü Céidot: Rüya Savaşçıları" (433-458) adlı Ceidot-Ceiron oyun firmasının kuruluşundan kapanışına kadar olan hikâyesini yazdı.

ma projesinin verilerini teyit etmede hem de Türkiye’deki oyun endüstrisinin farklı aktörlerini bir araya getirerek bir ağ oluşturmada önemli bir rolü, diğer bir deyişle katma değeri oldu. Katılımcılar oyun eğitimi veren akademisyenlerden, oyun dergileri editör ve yazarlarına, bağımsız veya küçük ölçekli geliştiricilerden, teknokentlerdeki şirketlere, yayıncılara, dağıtıcılara ve dolayımlayıcı mekanizmalara değin endüstrinin farklı ve çeşitli bileşenlerinden oluşuyordu. 14 Mart 2008’deki çalışmaya çok iyi hazırlandık ve sektördeki bütün aktörleri davet ettik. Projenin bir e-posta hesabı bulunmaktaydı: 107k039@gmail.com. Harun Yıldız bu çalıştayın organizasyonunda ve davetlerin gerçekleşmesinde inanılmaz özveriyle çalışarak, oyun endüstrisinin Ankara’dan, İstanbul ve İzmir’e neredeyse tüm bileşenlerinin bu çalıştayda bir araya gelmesine olanak sağladı. Çalıştayın düzenlenmesi, bir anlamda o zamana dek sahada topladığımız verilerin bir teyidini yapmayı ve varsa yeni verileri toplamayı sağladı. 2008 Mart’ında bağımsız iki-üç kişilik ekiplerle oyun geliştirenler, şirket olarak oyun geliştiriciler, teknokentte kurulu geliştiriciler olarak farklı oyun geliştirme pratikleri Bourdieu’cü anlamda “alanda” mevcuttu. Ayrıca teknokentte kurulu olanların görece diğer geliştiricilere göre belli avantajları bulunmaktaydı. Peki, endüstride yayıncı ve dağıtıcıların değer yaratım zincirindeki rolleri ve sorunları nelerdi? Yerli oyun geliştirimi fikrine nasıl bakmaktaydılar? Çalıştay, genel olarak “Türkiye’de oyun endüstrisinin gelişmesi için durum, olanaklar, sorunlar ve olası politika önerileri” tartışılması üzerine kuruldu. Çalıştayın sonunda Türkiye’deki oyun geliştirciliği üzerine bir bildirme yayınladık, bunu hem www.dijitaloyun.wordpress.com blogumuzdan hem de e-posta ile tüm katılımcılarla paylaştık, Bu çalıştayın en önemli katkılarından biri de Boğaziçi Üniversitesi Mühendislik Fakültesi’nden Işık Barış Fidaner’le tanışma ve ondan sonra birlikte çalışma olanağı bulmamız oldu. Çalıştayın duyurulması için, düzenlendiği semtte, yani Beyoğlu’nda her yere Başkent Üniversitesi’nden öğrencilerimizle afişler asmıştık. Işık Barış Fidaner bu afişleri görüp etkinliğe gelenler arasındaydı ve oyun üretimini, oyun anlatısını kuramsal olarak dert etmekteydi. Daha sonra bizimle gönüllü olarak çalışmaya devam etti. Bu şekilde kar topu gibi ekip çoğalmayı sürdürdü. Yine İzmir Ekonomi Üniversitesi İletişim Fakültesi’nden Burak Doğu da ekibimize dâhil oldu. Proje çıktılarını konferanslarda ve üniversitelerde sunmaya büyük özen gösterdik: Yıldız Teknik’ten, Anadolu Üniversitesi’ne değin proje çıktılarını sunmaya davet eden kurumların davetine icap edildi. İstanbul Şehir Üniversitesi’ndeki bir sunumda Kemal Akay ile tanıştık. O sırada lise öğrencisi idi, oyun tasarımı üzerine bir kitap çalışması vardı. Kemal Akay da dijitaloyun.wordpress.com’da blog yazarımız oldu. Kendisi IT University of Kopenhagen’da oyun tasarımı üzerine yüksek lisans eğitimini tamamladı ve halen Unity firmasının Kopenhag ofisinde oyun tasarımı üzerine çalışmaya devam etmekte, aynı zamanda da blogu aktif tutmakta. Bu noktada araştırma sürecinde kolektif çalışmanın ve ekip çalışmasının ne kadar önemli olduğunu, ekip içinde gerilimler veya çatılmalar olsa dahi, tüm bu gerilimlerin belli bir noktada kaldığında bilimsel üretkenliği arttırdığını, sahadan elde edilen veriler üzerinde farklı tartışma ve çıkarsamaları beslediğini, olguların farklı yönlerini gör-

meye olanak tanıdığını belirtmek gerekli. Araştırma süresinde Haziran 2008'e doğru gelindiğinde, ODTÜ Teknokent, oyun geliştiriciliğinde Türkiye'deki ilk kuluçka merkezini ATOM'u (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Merkezi) kurarak bir aktör olarak devreye girdi. ATOM Temmuz 2008'de açılarak, oyun geliştiriciliği ve girişimcilik eğitimlerine başladı. ATOM'un kuruluşu sırasında, merkezin adının kısaltmasına yönelik yapılan esprilerden birini aktarmak istiyorum: "Artık Türkler de Oyun Mucidi". ATOM Türkiye'de oyun geliştiriciliği konusunda nitelikli emekgücü ve yapımcı-yayıncı sorununu çözmek için oluşturulmuş bir kurumdu. Projenin bursiyeri Harun Yıldız ATOM'un ilk dönem eğitimine katılarak, ATOM bünyesinde oyun geliştirme firması açtı. Daha sonra gerek KOBİ ve çeşitli girişimcilik destekleri ile bugün ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulu bir oyun ve animasyon şirketi kurdu. Böylece bir sosyal bilim projesi kapsamında dolaylı da olsa spin-off firma kurulmuş oldu.

Proje kapsamında Türkiye'de oyun geliştirenlerle, değer yaratım zincirinin bir bileşeni olan kişi ve kuruluşlarla ilgili bir veri tabanı oluşturuldu. Bu şekilde, Türkiye'de üretilen oyunların tarihçesi de şekillenmeye başladı. Proje resmi sonlanma tarihine yaklaştığında şu soru odak noktamız oldu: "Türkiye'de dijital oyun üreten bir üretici mi olacak yoksa küresel pazardaki üreticilerin tüketicisi mi?" Oyun geliştirimi için gerekli ekosistem nasıl olmalı, yanıtı mevcut durum ve sorunlardan temellenerek projede yanıtlanmaya çalışıldı. Saha çalışmasında görüştüğümüz Yoğurt Teknolojileri'nde ana tasarımcı Başar Muluk, "yerli oyun üretimi" olgusu için, "*Mercedes yapma şansımız yoktu yani biz kendi Anadol'umuzu üretmeye çalıştık*" (2.2.2007) demişti. Bir diğer oyun geliştiricisi ise, Türkiye'deki endüstrinin mevcut durumu için "bebek endüstri" nitelemesini yapıp, oyun üretmek için çok güçlü bir motivasyon olduğunu belirtmişti. Bu saptamaları proje metnine taşıdık ve sorunlar, olanaklar ve olası çözüm önerilerini raporlaştırarak araştırma sürecini 2008 yılı sonunda tamamladık. 2009 yılından itibaren ise farklı kamu kurumları oyun üretimine ve oyun oynama pratiklerine kimi zaman birbiriyle çelişen politika metinleriyle dâhil oldular. Oyun geliştiriciler ve kamu kaynakları nasıl buluşacak noktasına gelindiğinde, biz sahadan resmen çıkmıştık. Ancak, daha önce de belirttiğim gibi Türkiye'de dijital oyun endüstrisini yaratıcı endüstri alanlarından biri olarak gözlemlemeye, geliştirici, yayıncılarla ve üretim sürecine teşvik, destek ve hibelerle ya da düzenleme ve yahut denetleme yoluyla dâhil olan kamu kurum ve kuruluşları ile işbirliğine ve iletişime devam ettik. Şu anda 2007 yılında başlayan projenin 10. yılı. Bu muhasebe yazısı da bu nedenle çok anlamlı ve gerekli. Bu nedenle, Hacettepe Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Birimi desteğiyle 13504 no'lu araştırma projesi ile, projenin akademik üretimlerinin bilimsel etkisini (atıf, hangi bağlamda referans vb.) değerlendirdik.³

3 HU BAP 13504 no'lu "107K039 no'lu TÜBİTAK SOBAG destekli araştırma projesinin akademik sonuç ve önerilerin değerlendirilmesi: 10 yıllık bilanço" adlı projede (2017-20018) Doç. Dr. Günseli Bayraktutan ve Arş. Gör. Serra Sezgin Şahin ile birlikte çalıştık. Söz konusu çalışmanın yayın hâline ulaşılabilir: bk. Sezgin, Binark, Yalçın ve Bayraktutan (2018).

Tabii ki, araştırma sürecinde her şey dikensiz gül bahçesi değildi. Süreç boyunca öngörülmedik durumlarla da karşılaşıldı. Örneğin, bu projeye vakıf üniversitesinde başladık. Sözleşme ilkelerinde vakıf üniversitelerinde proje bütçesinin yeminli mali müşavir tarafından denetlenmesi ve raporlaması talep edilmektedir. Örneğin, bilimsel ara raporu zamanında hazırlasak bile, yeminli mali müşavir raporunun ücretinin kurumunun mu yoksa araştırma ekibinin mi karşılayacağı konusunda yürütücü kurum/üniversite nezdinde bir belirsizlik söz konusu olduğu için, mali denetim raporunun teslimi ve onayında, dolayısı ile ikinci dönem bütçenin aktarımı konusunda bir gecikme yaşadık. Ancak saha çalışması bütçe aktarımını beklemeksizin, araştırmacı ve bursiyerlerin özverisiyle devam etti. Sanırım o dönem, yürütücü kurum olarak görünen Üniversite de Sayıştay denetiminden geçiyordu, bu denetim bitmeden TÜBİTAK da bize yeni dönem bütçeyi aktarmamıştı. Böyle bir handicap olmuştu proje bütçesinin ikinci döneminin kullanılmasıyla ilgili. Bir araştırma projesinin, özellikle de kamu destekli araştırma kaynaklarının aktarımı konusunda bürokratik veya ülkenin ekonomik-siyasi gündeminden temellenen sorunlar yaşanabilir. Bu araştırma, bize buna hazırlıklı olmayı da öğretti.

Peki, sahayı tanımaya çalışırken öngörülmeyen yeni olgularla karşılaşıldı mı diye sorulacak olursa, yanıtım yine evet olacak. Becker, araştırma sürecinde yeni bir olguyla karşılaşılmasının doğal olduğunu dile getirmektedir; araştırmacı araştırmasının başında bu olguyu analitik bir biçimde düşünme niyetinde olmayabilir, ancak “Okumalarınızda ya da kendi deneyiminizde, iş yerinde ya da çevrenizde rastlamışsınızdır...bir anda ortaya çıkan bir şeydir” (2017, s. 66–67). Uygulamalı kuramsal analizde, başlangıçta Türkiye’de dijital endüstrisinde dolayımlayıcı aktörlerin rolünü ve değer yaratım zincirindeki konumlarını düşünmemiştik. Ancak ne zaman ki saha görüşmelerine ve gözlemlerine başladık, endüstride özellikle Güney Kore çevrimiçi çoklu oyunculu oyunları yerleştiren, oyun içi ekonomiyi yöneten aktörler ile karşılaştık. Araçlar olarak adlandırabileceğimiz bu kişiler Kore oyunlarını yerleştirmekteydiler, örneğin *Metin II*, *Silk Road* gibi... Örneğin dolayımlayıcı aktörler oyun içi ekonomiyi (item satışları için para transferlerini vb.) yönetmekteydi. Bu yerleştirme pratiklerinin de incelenmesi gerekmektedir. Keza, oyun içinde avatar geliştirme/satma, item satma ve bot kullanma olgusu üzerinden gerçekleşen gayri maddi emekgücü olgusunun da ayrıntılı bir şekilde incelenmesi gerektiğini düşünüyorum. Profesyonel oyuncular bizim proje kapsamında en son iletişim kurduğumuz bileşenlerdi. Proje devam ederken Mynet tarafından *İstanbul Kıyamet Vakti* yayına sokuldu. Bu oyun içinde, oyuncuların yönetimi için oyun uzmanına ihtiyaç duyuldu ve biz de bu kavramla tanışmış olduk. Bu olgunun sonucunda oyun uzmanıyla görüştük ve Murat Yavuz Kaplan’ın kendisi de *Dijital Oyun Rehberi*’ne bu konuyla ilgili yazı yazarak katkıda bulundu.

107k039 nolu bu araştırma projesinden pek çok yayın yapıldı, bu yayınlara dijitaloyun.wordpress.com ve <https://hacettepe.academia.edu/MutluBinark> adreslerinden

ulaşabilirsiniz. Kitapların telif hakları nedeniyle bu arayüzlerde pdf'leri mevcut değil. Ancak Türkçe ve İngilizce makaleler, sunumlar ile proje tam metni blogda erişime açık. Türkiye'de oyun endüstrisi alanında kamu politikaları gelişmeye ve çeşitlenmeye devam ettiğini belirtelim. Özellikle Kalkınma Bakanlığı'nın 2016-2018 Bilgi Toplumu Eylem Stratejisinde oyun geliştirimi önemli bir endüstriyel alan olarak belirlenmiş durumda. Bu konuda Türkiye'den de ODTÜ Teknokent ve ATOM mevcut durumu saptamak ve geliştirmekte kamu politikası adına ana düğüm noktası olarak belirlenmiş. Türkiye'de oyun geliştiricilerin de örgütlenerek Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'ni kurduklarını belirtmekte önemli. Projemiz sonunda şöyle nihai bir saptamada bulduk: "Oyun oynamak basit bir iş değildir ve sıkı çalışılması gereken bir durumdur. Oyuncu olmayı bilmeniz lazım". Endüstri içinde oyun geliştireceğim demekle, oyun üretilmemekte. Bunu ticari bir ürüne dönüştürecekse birçok handikapı beraberinde aşmanız lazım. Dolayısıyla biz de sloganımızı şu şekilde geliştirdik: "Oyun oynamak ve üretmek ciddi bir iş"tir.

Sahadan Çıkan Dersler...

Bu iki yıllık araştırma projesinden, birlikte çalışmaktan, sahanın bileşenleriyle kurulan iletişim ve işbirliğinden bir çok ders çıkarttık, önemli deneyimler elde ettik. Wacquant *Ruh ve Beden*'de, boks kültürü üzerine çalıştıkça, kendi adına çok şey öğrendiği saptamasını yapmaktaydı. Bizler neler öğrendik bu çalışmada? Kısaca özetleyecek olursam; birlikte çalıştığımız öğrencilerin oldukça nitelikli analitik gözlem kabiliyeti olduğunu, gerek çektikleri fotoğraflardan, videolardan, gerekse getirdikleri malzemelerden gözlemledik. Örneğin, Kadıköy'de bir İnternet kafede *Dota* oyununu bize oynayarak gösteren bir oyuncu ile görüşmemiz, tam da araştırmacı ve araştırılan arasındaki ikna sürecine bir örnek teşkil ediyordu. İzmir'de çevrimiçi çoklu oyunun bir klan lideriyle yaptığımız görüşme, yine araştırma pazarlığına kanımca iyi bir örnek oluşturmakta. Araştırmanın bize öğrettiği başka bir konu ise alanyazını her daim takip etmek ve güncellenmenin gerekliliği oldu. Araştırma süresince, alanyazındaki tartışmalardan devamlı beslenmek gerekmekte. Sürekli yeni metinleri okurken, yeni kavramlar ve olgularla tanışıyorsunuz, elinizdeki verilere bu yeni kavram setleriyle de bakmaya başlıyorsunuz. Araştırma verilerin bütünleştirilmesi de önemli bir deneyim. Metinleştirmenin nasıl yapıldığı, hangi bağlamda ne şekilde örüldüğü bu noktada dikkat edilmesi gereken bir durum. John Van Maanen (2017) *Alan Hikayesi*'nde etnografi hakkında, "bir kültürün (veya bir kültürün seçilmiş bazı kesimlerinin) yazılı olarak yansıtılmasıdır. İçerisinde, başkalarının göründükleri şekliyle, elbette ki yansız olmayan bir biçimde, yazıya dökülmesiyle ilgili oldukça ciddi entelektüel ve ahlaki sorumluluklar taşır" demektedir (2017:1). Metinleştirme süreci doğal olarak öncelemeler, içermeler ve tabii ki dışarıda bırakmaları içerir. Metinleştirme sürecinde bulgulardan ana temalar seçilirken, alt temalar ve yahut araştırmacının kanaatine göre görece daha az önemli olanlar alt tema olarak kodlanır. Van Maanen, "[a]landa gözlenen hareket, yapılan konuşmaların küçük parçaları, geliştirdiğimizi düşündüğümüz

yorumlama becerilerimiz, toplamış olduğumuz belgesel deliller, duyduğumuz hikâyeler, katıldığımız olaylar, okuduğumuz 'ilgili' literatüre ilişkin küçük parçacıklar, getirdiğimiz açıklamalar, üretip metinleştirdiğimiz yerli kategori sistemleri vb. gibi elimizde bulunan ve birbirine hiç benzemeyen malzemeyi düşünür, değerlendirir ve yeniden düzenleriz. Aslolarak, birbiriyle ilgisiz olan bu katmanları bulanık bir şekil içerisinde birleştirir ve yeniden düzenlemeler yaparak devam ederiz" (2017, s. 177–178). Buradaki ana soru, hangi temaların ön plana çıkartılacağıdır. Üstelik, incelenen bu toplumsal, ekonomik ve kültürel olgular sabit değil, sürekli bir oluş içindedirler. Metinleştirme ile birlikte bu olgular tarihin belli bir anı içine sabitlenmektedir. Saha deneyimini paylaşırken belirtmem gereken bir diğer önemli husus da, saha çalışmasına son verirken, nerede duracağımızı bilmek. Bu hususta, dikkat edeceğimiz şey, verilerin tekrarlanması ve verilerde doygunluğun sağlanması olabilir. Örneğin, İnternet kafelerde yaptığımız odak grup çalışmasını kanımca daha önce bitirebilirdik. Çünkü belli örüntüler tekrar etmeye başladığında odak grup çalışmasını bitirmek mümkün. Layder bu konuda şu saptamayı yapmaktadır: "Genellikle, araştırmacı araştırmayı ilk başta harekete geçiren soruları yeterince karşılayan cevapları temin ettiği ya da yeteri kadar teori sınıdığı ya da ürettiği veya veriler için yeterli açıklamalar geliştirdiği noktaya değin bilgi veya veri toplama faaliyetine devam eder. Araştırmacı, bilgi toplama faaliyetini (örneklem ebadını genişletmeyi), toplanan verilerde (görüşmeler, gözlemler veya dökümanter analizinde) yeni bir bilginin veya teorik fikirlerin artık ortaya çıkmadığı noktada sona erdirir" (2013, s. 87). Layder'in nerede durmalı sorusuna verdiği yanıtı yorumlarsak, şunu söylemek mümkün: Araştırmacının gözlemsel ve analitik becerisi ile bilgi zenginliği de nerede durulacağına işaret eder (s. 88). Becker'in araştırma süreci ile ilgili olarak, "Bilmemiz gereken ilk şey nasıl başlayacağımız; ikinci şey nasıl duracağımız; son şey ise arada ne yapacağımız" (2017, s. 240) cümlesi de, bu bağlamda araştırma sürecinde başlangıç, sahanın ve bitişinin hikâyelendirilmesi ile deneyim aktarımının önemine işaret eder. Z. Nilüfer Nahya ve Rabia Harmanşah da "Anı anlatmanın ve araştırma sonuçları yazmanın ötesine geçerek, dile getirilen, tartışılan, öğretilen, aktarılan ve yazılan biçimiyle denetim, etik kuralları belirlerken alan araştırması ve etik arasında kaynak olabilecek bir köprü işleviyle düşünülebilir" (2017, s. 267) önermesinde bulunmaktadır. Nahya ve Harmanşah'a göre, "Deneyim, alan araştırmasının "nasıl bir şey" olduğunu anlatabilen ve araştırmayı sonuçları kadar somutlaştıran, adeta gerçek hayatla birleştiren bir araçtır" (2017, s. 268).

Sahaya ilişkin aktarmak istediğim bir deneyim de, 107k039 no'lu araştırma projesinin verileri analiz edilirken bilgisayarlı analiz programına başvurulmamasıdır. Nitel kodlamalar elle, oldukça geleneksel bir biçimde kâğıt üstünde yapıldı. Veri setleri üzerinde ana temalar ve alt temalar çıkartıldı. Bundan sonraki saha çalışmalarında Nvivo, Atlas.ti, MaxQDA vb. nitel analiz programları verilerin tasnif edilmesi ve örüntü çıkartmada kullanılabilir diye düşünüyorum. Analizlerin yapılmasında hız ve veri tabanının niteliği de önemlidir. Eğer, bilgisayarlı nitel analiz programıyla bir veri tabanı oluştursaydık, veri setlerimize, ana ve alt temalarımıza her zaman dönüp bakıp, tekrardan verileri çalışmak üzere çağırabilecektik. Veri tabanımız basılı ve birçok klasörde. Ancak her istenildiğinde

bu veri setleri geri çağrılmıyor, bu da önemli bir husus. Peki projede tam anlamıyla yapılamayanlar neler? Örneğin, yayın yıllarından itibaren yerli oyun dergileri ve bu dergilerde Türkiye’den oyun geliştirimiyle ilgili haberleri tarandı, kısmen nicel bir içerik analiz yapıldı. Bu oluşan veri seti üzerinde Türkiye’den oyun geliştiriciliği, oyuncu ve oyunun temsili konusunda sorularla daha derinlikli bir çalışma yapılabilirdi.

Ayrıca sahanın aktarımında yaşanan kısıtlılık da göz önüne alınması gereken bir husus (van Maanen, 2017, s. 178). Belli bir süre içinde tamamlanması gereken araştırma projesi üzerinde çalışırken, her zaman bir zaman baskısı vardır. Araştırma projesinin iş bölümü dışında, aynı zamanda yerine getirmeniz gereken (örneğin, ders yükümlülükleri, tez öğrencileri ile iletişim ve jüriler vb.) ve sizden beklenen başka işler de var. Tüm bunlar sahanın metinleştirilme sürecinde bir baskı yaratır. Her araştırma projesinde kamusal ve etik sorumluluk da araştırma ekibinin dikkatle üzerinde durması gereken bir diğer önemli husus. Araştırmacılar araştırılan önelere karşı etik sorumluluklarını nasıl gerçekleştireceklerdir? Örneğin bu araştırma projesinde, sonuç ve bulgularla ilgili çıkan bütün yayınlar, Türkiye’deki oyun geliştiricilerle paylaşıldı. Hazırlanan blog ortamı da bu paylaşım için bir olanaktı. Araştırmaya katılanların kişisel verilerini ve güvenliğini sağlamak, herhangi bir şekilde araştırma sonuçlarından zarar görülmemesini sağlamak da etik ilkedir. İnternet kafelerde yapılan odak grup görüşmelerinde anonimlik, kadın katılımcıları temsilen K1 vd., erkek katılımcıları temsilen E1 vd. şeklinde kodlama yapılarak sağlandı. İnternet kafelerde yapılan görüşme ve kayıtlamalar için izin mektubu hazırlanmıştı. Saha çalışması için işletmelerin ikna edilmesi gerekiyordu. Bence ekip çalışması, işletmelerin katılımsız gözlem ve kayıtlama için ikna edilmesinde oldukça etkili oldu. Oyun endüstrisinin farklı bileşenleri, araştırmada gerçek isimlerinin, ünvanlarının kullanılması konusunda izin verdi. Arzu ettikleri takdirde derinlemesine görüşme deşifreleri katılımcılara iletildi ve onayları temin edildi. Araştırmanın etik sorumluluğu konusunda bu saha çalışmasından çıkan sonuç, sonuçların paylaşılması konusunda şeffaf olmamız ve her zaman katılımcılarla güvene dayalı bir iletişimin kurulması gerektiği idi.⁴ Özellikle blog yayını bu paylaşım ve bulguların yayılımı için önemli bir olanak sağladı.

Van Maanen’nin deyişiyle, “kendimizinki bile olsa, bir kültürü bilmek, hiç bitmeyen bir hikâyedir” (2017, s. 177). 107k039 no’lu araştırma projesi 2009 yılında tamamlandı. Ancak, araştırma biten bir şey değildir; sadece o an için araştırma sürecine ve metinleştirmeye ara verilmiş demektir. Türkiye’de dijital oyun endüstrisi ve oyun kültürü araştırması da aslında 2009’da bitmedi. Sahayla ilgili çalışmalar süregeldi. Örneğin, Günseli Bayraktutan 2015 Güz’ünde IT University of Kopenhagen’a giderek “dijital oyun çalışmaları dünyada nasıl kurumsallaştı?” sorusu ile bir alt disiplinin ontolojisi ve epistemik kökenleri üzerine bir saha çalışması gerçekleştirdi.

4 Örneğin, 2012 ODTÜ Teknokent’te düzenlenen Global Game Jam’de proje ekibine, Türkiye’de oyun endüstrisinin gelişmesine yönelik katkılardan dolayı plaket verilmiştir.

Becker'in deyişiyle, “[ç]alıştığım şeyler bir anda olup bitmiyor, bu nedenle değişim ve süreç fikrine imgelemimde yer vermem gerekir” (2017, s. 14). Projeye geri dönüp baktığımızda, 2007 yılındaki başlangıçtan bugüne değin geçen bir 10 yıllık süreç söz konusu. O zamandan bu yana dijital oyun konusunda farklı enstitülerde ve disiplinlerde hazırlanan yüksek lisans ve doktora tezleri alanyazına katkı verdi. Geçen bu on yıllık süreç, boylamsal aktör-ilişki ve kesişimsellik analizini gerekli kılmaktadır. Endüstride politika yapıcı ve düzenleyici yeni aktörler mevcut: kamu kurumları, üniversiteler (dijital oyun tasarımı eğitimi veren bölümler ve teknokentlerde kuluçka merkezleri) ve yeni şirketler. Tüm bu yeni aktörlerin yeni sorularla hatta başka bakış açısı/larıyla (Becker, 2017, s. 14) yeniden değerlendirilmesi gerekli. Türkiye’de saha çalışmalarının belli süre aralıklarla boylamsal olarak tekrarlanması, aktör-ilişki ve kesişimsellik analizinin yeniden yapılması gereği de bu saha deneyiminin bir çıkarımı.⁵ Bir de şu saptamayı yapmak olanaklı; 2007’den bu yana geçen süre zarfında dünyada ve Türkiye’de akademin ve araştırmacının konumu ifade özgürlüğü temelinde erozyona uğradı. Henry Giroux, günümüzde akademinin rolüne ilişkin şu haklı durum değerlendirmesini yapmaktadır: “Demokrasinin güçleri geri çekilmiştir, militarizasyon ideolojisi yükselmiştir; şirketleşme ve politik köktencilik bireysel ve toplu deneyimin her boyutuna sızmıştır” (2007, s. 1). Giroux, “eğitimi demokratik bir praksis/çaba olarak” (2007, s. 65) nasıl ele alacağımıza ilişkin tartışmasında, neoliberal politikalarla yönetilen üniversitelerde demokratik değerlerin yerini ticari değerlerin aldığından, entelektüel tutkuların girişimciliğin bir aracı haline dönüştüğünden dem vurur (2007, s. 69). Oysa üniversiteler, toplumsal, siyasal ve kültürel gündemle ilgili araştırma yapmak, söz söylemek, kamusal yararı olan bilgi üretmek, kamusal yararı pratikleştirmek için var olmalıdır. Bu yazının başında vurguladığım araştırmacının özdüşünümselliği araştırmacıyı, kendi konumuna, anlama ve kavrama kategorilerine, kuramsal inşasına, metod ve araştırma tekniklerine, araştırma sürecine ve deneyimine yönelik bir hesaplaşmaya/hesap vermeye davet eder. Bu davet, araştırmacının mikro düzlemde araştırma kurum ve kuruluşlarının, makro düzlemde iktidar yapısının araştırmacıyı kendi siyasal çıkarları için kullanmasına karşı güçlendirecek bir gizil güce sahiptir.

Yazımı Becker’den bir zen/satori hikâyesi aktarmasıyla bitirmek istiyorum: Bir kişi meditasyon öğrenmek için Japonya’da Zen tapınağına gider. Tapınakta meditasyona katılır, meditasyon oldukça uzun sürer. Kişi meditasyon boyunca sürekli olarak başka şeyler düşünür ve ne zaman aydınlanacağını merak eder durur. Meditasyon boyunca da bedeni hareketsizlikten acı çeker. El nihayet, meditasyon biter, tapınaktan çıkarken kişi, baş keşişe döner ve “ben bir türlü aydınlanamadım” der. Keşiş ise, “çıkışta süpürge var, ne zaman süpüreceksin?” yanıtını verir. Her araştırma projesi, özdüşünümsel bir değerlendirme, araştırmacının deneyimlediği bir satori hikâyesidir.

5 Konuyla ilgili boylamsal araştırma yapmanın gereğinin farkında olarak, Doç. Dr. Ergin Bulut’un yürütücülüğünde, araştırmacılar olarak ben ve Günseli Bayraktutan’ın dâhil olduğu “Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisinin Ekonomi Politik Analizi: Aktörler, Ağlar ve İlişkiler” adlı bir araştırma projesini Tübitak Sobag’a 2017 yılında değerlendirilmek üzere sunduk.

Kaynakça

- Arun, Ö. (2016). Türkiye’de sosyal arařtırmaların makamı: Lorvatus Prodeo! ve sosyal arařtırmalarda krizi ařmak için üç strateji. *Sosyoloji Divanı*, 4(8), 187–200.
- Becker, H. S. (2014). *Mesleğin incelikleri*. Ankara: Heretik.
- Becker, H. S. (2016). *Toplumunu anlatmak*. Ankara: Heretik.
- Becker, H. S. (2017). *Peki ya Mozart peki ya cinayet: Vakalar üzerinden akıl yürütmek*. Ankara: Heretik.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G., Fidaner, İ. B. (Der.). (2009). *Dijital oyun rehberi*. İstanbul: Kalkedon.
- Bourdieu, P. (2013). *Bilimin toplumsal kullanımları: Bilimsel alanın klinik bir sosyolojisi için*. Ankara: Heretik.
- Gambetti, Z. (2009). İktidarın dönüřen çehresi: Neoliberalizm, şiddet ve kurumsal siyasetin tasfiyesi. *İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 40, 143–164.
- Gioux, H. (2007). *Eleştirel pedagoji ve neoliberalizm*. İstanbul: Kalkedon.
- Layder, D. (2013). *Sosyolojik arařtırma pratiği: Teori ve sosyal arařtırmanın ilişkilendirilmesi*. Ankara: Heretik.
- Manguel, A. (2009). *Kelimeler şehri*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Miessen, M. (2012). *Katılım kâbusu*. İstanbul: Metis.
- Nahya, Z. N. ve Harmanşah, R. (2017). Etnografik hikayelerin hikayesi ve rotası: Alan deneyimini paylaşma üzerine bazı ilave düşünceler. *Moment Dergi*, 4(1), 258–270.
- Selek, P. (2009). Kenardakilerle çalışmak. D. Hattatoğlu ve G. Ertuğrul (Der.), *Methodos: Kuram ve yöntem kenarından* (s. 115–125). İstanbul: Anahtar.
- Sezgin, S., Binark, M., Yalçın, H. ve Bayraktutan, G. (2018). Türkiye’de dijital oyun çalışmalarının 10 yılı: Bir TÜBİTAK-SOBAG arařtırmasının boylamsal etki deęerlendirmesi. *Kültür ve İletişim*, 21(42), 170–194.
- Van Maanen, A. (2017). *Alanın hikayesi*. Ankara: Atıf.
- Wacquant, L. (2012). *Ruh ve beden: Acemi bir boksörün defterleri*. İstanbul: Boęaziçi Üniversitesi Yayınevi.