

DOI No: <http://dx.doi.org/10.14225/Joh815>

YENİ KAPİTALİZMİN BOŞ ZAMAN VE EĞLENCE ARACI OLARAK FACEBOOK OYUNLARI

Ash YURDİGÜL*
İbrahim Ethem ZİNDEREN**

Özet

Modern dönemde, bireyin çalışma saatleri ve koşullarının değişmesiyle birlikte “boş zaman” ve “eğlence” kavramlarının anlamları da değişmiştir. Boş zaman, bireyin işten arta kalan zamanında fiziksel ve psikolojik olarak dinlenmek ve rahatlamak amacıyla çeşitli sanatsal, kültürel faaliyetlere ya da doğaya yönelik etkinliklere ayırdığı zaman olmaktan çıkmış, kapitalizmin en önemli işgal alanlarından birine dönüşmüştür. Küresel ekonominin mevcut durumunu ifade etmek amacıyla kullanılan yeni kapitalizm ise, “esneklik” üzerine kurulu çalışma anlayışla, bireyin fiziksel emeğinin yanı sıra zihinsel emeğini de ikame etmek için “eğlenceyi” bir araç olarak kullanmaktadır. Bu amaçla da eğlenceyi boş zaman etkinliğine dönüştürerek bireylere yeni, farklı ve özgür olduğunu iddia ettiği alanlar içerisinde sunmaktadır.

Bu alanlardan biri olarak öne çıkan sosyal medya, hem insanların birbirleriyle iletişime geçmesi gibi, artık oldukça doğal bir etkinliği yerine getiriyor olması hem de bunu yaparken eğlenceyi çok kolay bir şekilde boş zaman etkinliğine dönüştürüyor olmasıyla yeni kapitalizmin vazgeçilmezlerindedir. Bu noktada günümüzün online fenomeni haline gelen toplumsal paylaşım ağı “facebook” ve facebook’ta bir eğlence aracı olarak sunulan sanal oyunlar dikkat çekicidir. Çalışma, yeni kapitalizmde boş zaman ve eğlence aracı olarak facebook oyunlarını ele almaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yeni kapitalizm, boş zaman ve eğlence, facebook, facebook oyunları*

* Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

** Arş.Gör., Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü

Facebook Games as a Means of Free Time and Entertainment of New Capitalism

Abstract

The meanings of “free time” and “entertainment” have changed together with the changes in working hours and conditions of individuals in modern age. Free time has got out to be a ‘time’ that individual left for various artistic, cultural activities ornatural events fort he purpose of physical psychological relaxing or resting at intervals remaining from working hours and turned into one of the most involvement fields of new capitalism. New capitalism used for expressing the existing situation of global economy uses “entertainment” as a means in order to substitute physical as well as mental work forceof the individual with a working understanding based on “elasticity”. In order to realise such a condition, it turns entertainment into a free time activity, and presents it to individuals claiming as new, different and free fields.

Social media coming forth one of these fields is one of the indispensables of new capitalism both by realizing a normal activity of communication of people, and by easily turning entertainment into a free time activity while communicating. At this point, social media network “facebook”, an online phenomenon of to day, and the games presented in facebook as means of entertainment are outstanding. This study deals withthe Facebook games as a means of entertainment and freetime in new capitalism.

Keywords: *new capitalism, Free time and entertainment, facebook, facebook games*

GİRİŞ

Modern dönemde üretim tarzındaki gelişmelere paralel olarak bireyin çalışma koşulları ve saatlerinin değişmesi boş zaman kavramının anlamını da etkilemiş ve değiştirmiştir. Bu bağlamda boş zaman; iş yerinde geçen zorunlu zamanın dışındaki yaşam, iş için gereken enerjilerin tazelenmesi amacıyla tasarlanmış bir zaman dilimi olarak kapitalizmin aracı haline gelmiştir.

Çalışma saatleri içerisinde işyerinde çalışan/yorulan birey, işten arta kalan zamanında fiziksel ve psikolojik olarak dinlenmek ve rahatlamak amacıyla çeşitli sanatsal, kültürel faaliyetlere ya da doğaya yönelik etkinliklere yönelmektedir. Ancak modern dönemde bireyin yöneldiği bu etkinlikler artık onun özgür seçimleri sonucu yaptığı dinlendirici, eğlendirici etkinlikler olmaktan çıkmış, kapitalist sistemin bireye dayattığı, bireyi işgal ettiği bir zorunluluğa dönüşmüştür.

Yeni Kapitalizmin Boş Zaman ve Eğlence Aracı Olarak Facebook Oyunları

Eğlence ise kapitalizmin bireyleri boş zamanlarında da tahakküm altına almasının en etkili yolu olmuştur. Küresel ekonominin mevcut durumunu ifade etmek amacıyla kullanılan yeni kapitalizm “esneklik” üzerine kurulu çalışma anlayışla, bireyin fiziksel emeğinin yanı sıra zihinsel emeğini de ikame etmek için “eğlenceyi” bir araç olarak kullanmaktadır.

Yeni kapitalizm “eğlence” kavramını bireylere yeni, farklı ve özgür olduğunu iddia ettiği alanlar içerisinde sunmaktadır. Bu alanlardan biri olarak sosyal medya, hem insanların birbirleriyle iletişime geçmesi gibi artık oldukça doğal bir etkinliği yerine getiriyor olması hem de bunu yaparken eğlenceyi çok kolay bir şekilde boş zaman etkinliğine dönüştürüyor olmasıyla vazgeçilmez bir araç haline dönüşmüştür. Özellikle günümüzün online fenomeni haline gelen facebook, sosyal medya alanında ortaya çıkan önemli toplumsal paylaşım ağlarından biridir. Ancak bu alanlar da, yeni kapitalizmin tüm alanlarında olduğu gibi, öncelikle kapitalizme ve özellikle tüketime hizmet etmektedir. Böylece kapitalizm, iş ve iş sonrası arasında süreklilik sağlayarak bireyi sadece çalışırken değil, daha çok eğlenirken teslim almaktadır. Bu bağlamda facebook oyunları da, yeni kapitalizmin en önemli boş zaman ve eğlence aracı haline dönüşmüştür.

Yeni Kapitalizm

Günümüzde ‘küresel ekonomi’, ‘küresel kapitalizm’, ‘örgütsüz kapitalizm’ ya da ‘disorganize kapitalizm’ gibi kavramlarla da ifade edilen ‘yeni kapitalizm’ kavramı ilk olarak, John Urry, Scott Lash ve Claus Offe gibi siyaset sosyologları tarafından, kapitalizmin ileri evresinde ekonomi, devlet ve sivil toplumun sosyo-ekonomik gruplarında yaşanan parçalanmayı ifade etmek üzere ortaya atılarak kullanılmıştır (Marshall,1999:564). Kavramın ortaya çıkmasında 1970’lerde kitlesel üretimde yaşanan ekonomik sıkıntı sonucu örgütlü kapitalizm olarak adlandırılan, mevcut kapitalist düzenin, ekonomik, kültürel ve teknolojik olarak gelişen koşullara uyum sağlayacak şekilde kendini dönüştürmesi etkili olmuştur. Bu nedenle yeni kapitalizmin, her ne kadar birçok açıdan örgütlü kapitalizmin karşıtı ifade ettiği (Ataç, İlhan, 2008:184) ileri sürülse de aslında düzenin yeni koşullara göre kendisini yeniden yapılandırmasıdır. Bu anlamda karşıtlık kapitalist sistemin özünü oluşturan sermaye, kar, rekabet ve verimlilik gibi temel ilkelerde değil, bu ilkelerin günün koşullarına göre ulus-devlet düzeyinde merkezileşmesinden küresel düzeyde evrenselleşmesindedir.

Önceleri başta ekonomi olmak üzere örgütlü kapitalizmi meydana getiren tüm unsurlar ulus-devlet düzeyinde, ya da oldukça sınırlı bir coğrafi alanda, tek bir merkez tarafından ortaya konularak yönetilmekte ve denetlenmekte; üretim, tüketim, rekabet, karlılık gibi unsurlar mikro düzeyde ancak makro tesislerle gerçekleştirilmekteydi. Buna karşın yeni kapitalizm, tüm bu alanlarda küreselleşme sürecine paralel olarak; evrensel ekonomi, evrensel üretici, evrensel tüketici, küçük ve orta ölçekli tesisler, tek bir yönetim ve denetim yerine parçalanmış bir organizasyon yapısı sergilemektedir. Bu yapıda ‘esneklik’ en belirleyici unsurdur. Bu anlamda yeni kapitalizmin temelini oluşturan esneklik; “iş ve çalışma yaşamının/üretimin sürekli değişen piyasa koşulları ve gereksinimleri doğrultusunda örgütlenmişliğini imler.”(Ataç, İlhan,2008:186). Bu örgütlenmede üretim sürecindeki birey esnekliğe dayalı bir hareket kabiliyetine sahiptir. Çalışma saatleri, mekânları, giyim kuşamı, yeme-içmesi vb. tüm unsurlar eskiye oranla altüst olmuş durumdadır. Belirli çalışma saatlerinin yerini düzensiz çalışma saatleri, çalışma mekanlarının yerini değişken mekanlar, iş arkadaşlıklarının ve ekiplerin yerini bir bütünün parçasını oluşturan ancak birbirinden bağımsız ve birbirini tanımayan bireyler almıştır. Diğer yandan büyük ve entegre tesislerin yerini küçük ve orta çaplı işletmeler, cesur girişimciler, uzun vadeli iş planlarının yerini anlık gelişmelere paralel değişiklikler göstermeye hazır kısa vadeli iş planları almış durumdadır.

Bu anlamda yeni kapitalizmin oluşmasındaki belirleyici faktörlerden biri, belki de en önemlisi, olarak gösterebileceğimiz yeni iletişim teknolojileri sadece üretim ve tüketim sürecini değil, bu süreçteki bireyi de dönüştürmüştür. Birey, yeni kapitalizmle birlikte hiç olmadığı kadar ‘bireyselleşmiş’ ve ‘yabancılaşmış’ durumdadır. Bireyin bireyselleşmesi ve yabancılaşması sadece üretimde değil, üretimden arta kalan zamanlarında, boş zaman ve eğlence anlayışında da kendisini göstermektedir. Bireyin işten arta kalan zamanlarda ‘kendi ile baş başa kalma’, ‘kendini dinleme’ ya da arkadaşlarıyla ‘beraber olma’, ‘birlikte etkinlik ve paylaşımında bulunma’ gibi edimleri yeni kapitalizm ve onun itici gücü iletişim teknolojileri tarafından tamamen ortadan kaldırılarak; bunların yerine bireyi toplumdan yalıtın, birliktelik duygusunu yok eden ve onu yalnızlaştıran yeni “sanal edimler” imal edilmiştir.

Boş Zaman Ve Eğlence

Boş zaman kavramını tanımlama ve açıklama çalışmalarına baktığımızda genellikle kavrama iki farklı açıdan yaklaşıldığını görürüz. Bu yaklaşımlardan

biri kavramı zaman açısından ele alırken diğeri etkinlik açısından ele alarak açıklamaya çalışır.

Boş zaman kavramına etkinlik olarak yaklaştığımızda, onun yemek ve uyumak gibi zorunlu fiziksel gereksinimlerin dışında çalışma, ev işleri ve diğer toplumsal yükümlülüklerden arta kalan zaman olduğunu söyleyebiliriz. Zaman açısından ise boş zaman, insanların çalışma saatleri dışında kalan, fiziksel ve psikolojik yönden dinlenmeye, uykuya, eğlenceye ve başka doyumlara ihtiyaç duyduğu ve bu ihtiyaçlarını karşılamak için ayırdığı özel bir zamandır. Bu özel zaman, bireylerin herhangi bir amaç gütmeyen, özgür seçimleri sonucu gerçekleşen eylem ve etkinliklerinden oluşur (Aydoğan, 2000:19).

Sanayi devrimi ve sonrasında da modern dönemde, üretim tarzındaki gelişmelere paralel olarak bireyin çalışma koşulları ve saatlerinin değişmesi serbest zaman kavramının anlamını da etkilemiş ve değiştirmiştir. Bu bağlamda boş zaman, işyerinde geçen zorunlu zamanın dışındaki yaşam, iş için gereken enerjilerin tazelenmesi için belirlenmiş, adeta kuyruklu yıldızın kuyruğu gibi, çalışmanın bir uzantısı olmuştur (Horkheimer, 2005:487). İş saatleri içerisinde işyerinde çalışan/yorulan birey, işten arta kalan zamanında fiziksel ve psikolojik olarak dinlenmek, rahatlamak amacıyla çeşitli sanatsal, kültürel faaliyetlere ya da doğaya yönelik etkinliklere yönelmektedir. Ancak modern dönemde yönelmiş olduğu bu etkinlikler artık onun özgür seçimleri sonucu yaptığı dinlendirici, eğlendirici etkinlikler olmaktan çıkmıştır. Bu dönemde boş zaman, kapitalist sistemin bir parçası olmuş ve onun üst yapıdaki temsili kültür endüstrisi tarafından işgal edilmiştir. Bu işgal öylesine güçlü ve karşı konulmazdır ki, bireyler farkında olmadan, iş yerinde bulunduğu sürece nasıl ki kapitalizmin efendisine ve onun belirlemiş olduğu kurallara hizmet ediyorsa, boş zamanlarında da kültür endüstrisine ve onun kurallarına hizmet etmektedirler. Hatta yaşamlarına maddi ya da manevi olarak zenginlik getiren metalar karşılığında artık sadece emeklerini değil, aynı zamanda boş zamanlarını da satar konuma gelmektedirler (Oktay, 2002:36)

Günümüzde sağlık sanayi ile birlikte en hızlı büyüyen harcama alanı olarak boş zaman sanayi (Aydoğan, 2000:150), Frankfurt Okulu üyelerinin kültür endüstrisi dedikleri film, televizyon, popüler müzik, radyo, gazeteler ve magazin dergileri tarafından eğlence adı altında yönetilmekte ve yönlendirilmektedir. Eğlence, kültür endüstrisinin bireyleri boş zamanlarında da tahakküm altına almasının en etkili yoludur. Kültür endüstrisi eğlence aracılığıyla bireylere yeni, farklı ve özgür olduğunu iddia ettiği alanlar

sunmaktadır. Ancak bu alanlar da kültür endüstrisinin tüm alanlarında olduğu gibi öncelikle kapitalizme, tüketime hizmet etmektedir. Kültür endüstrisi, iş ve iş sonrası arasında süreklilik sağlayarak bireyi sadece çalışırken değil, daha çok eğlenirken teslim almaktadır (Dellaloğlu,2007:25) Bu amaçla, bireyi ve genelinde de toplumu uyutmak, uyuşturmak, hiçbir şey düşünemez, sorgulayamaz konuma getirmek için eğlence sanayini kullanmaktadır. Çünkü eğlence adı altında yapılan her türlü etkinlik, eylem ya da söylem bireyler/kitleler tarafından çok daha kolay kabul edilerek benimsenebilmektedir.

Günümüzde özellikle değişen üretim ve tüketim pratikleri ile iletişim teknolojilerine paralel olarak boş zaman ve eğlence kavramları yeni anlamlar ve kullanım değerleri kazanarak bir rekabet alanına dönüşmüştür. Bugün bu alan Veblen'in 'gösterişçi tüketim' kavramında ifadesini bulmaktadır. Buna göre kapitalizm, dönüşen haliyle yeni kapitalizm, bireyin insani/sosyal yönünü yok sayarak onu sürekli olarak tüketmeye sevk etmekte; boş zamanı ise bireyi gösterişçi tüketimde bulunarak alt sınıftaki insanların sınıf atlama isteklerine karşılık buldukları ve tüketim faaliyetleriyle doğru orantılı olarak kendi benliğini başkalarına sunumladıkları bir alan olarak kurgulamaktadır (Aytaç, 2002:241).

Bu alanın kurgulanmasında, bireyin hem iş hem de özel alanına ait tüm eylemlerini internet tabanlı bilgisayar teknolojileri aracılığıyla gerçekleştirmesinin büyük rolü vardır. Bunun sonucu olarak zaman kavramı, bireyin iş ve iş dışı, boş zaman, kavramları arasındaki ayrım giderek ortadan kalkmıştır. Bu anlamda yeni teknolojiler zaman ve mekan kavramlarını dönüştürerek bireyi yersiz/yurtsuzlaştırmışlar, iş ve boş zaman kavramlarının içini boşaltarak bireyi yeni eğlence sanayilerine yöneltmişlerdir.

Facebook Oyunları

Sosyal medya, Veblen'in deyişiyle bireyin 'gösterişçi tüketim' de bulunduğu alan, Baudrillard'ın deyimiyle ise 'görünüşü göstermek' anlamında kullandığı 'look' olma alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Gündelik dilde sosyal medya olarak kullanılan toplumsal paylaşım ağı; "bireylerin sınırları belli olan bir sistem içerisinde açık veya yarı açık profil oluşturmalarına izin veren, farklı kişilerle bağlantı paylaşımında bulunan kişilerin listesini, bu kişilerin bağlantılı olduğu diğer kişilerin listesini gösteren web tabanlı hizmetler" (Toprak vd.2009:28) olarak tanımlanmaktadır. Bugün bireylerin hemen hemen tüm iletişim araçları (bilgisayar, telefon, televizyon vb....) aracılığıyla

kolaylıkla ulaşabildiği toplumsal paylaşım ağları, yeni medyanın temel özellikleri olarak gösterilen kitesizleştirme, eşzamansızlık ve etkileşim özellikleriyle toplumsal ilişkilerin yaşandığı, yeni arkadaşlıkların edinildiği, mevcut arkadaşlıkların sürdürüldüğü, bilgi, beceri, beğeni gibi paylaşımların gerçekleştiği iletişim alanlarıdır. Bu alanlar, kısa sürede büyük kitlelere ulaşma imkânı vermesi, her türlü dokümanın paylaşılabilir olması, bireylerin birbiriyle ya da grup olarak açık/kapalı etkileşimini mümkün kılması, 7/24 ulaşılabilir olması, durum güncellemelerinin yapılabilir olması, bireyin başkalarıyla etkileşimini kolaylaştırması, siyasi katılım ve örgütlenme olanakları sunması vb. nedenlerden dolayı oldukça kabul görmüştür. Ancak diğer yandan; bireysel mahremiyetin yok olması, özel-kamusal alan ayrımını ortadan kaldırması, bile isteye gözetlenme ve gözetleme gibi nedenlerden dolayı da oldukça tartışmalı alanlardır. İlk defa 1997 yılında kullanılmaya başlanan toplumsal paylaşım ağları, 2003 yılından bu yana hem ağ sayısı hem de kullanıcı sayısı olarak büyük bir artış göstermiştir. Bu ağlardan biri olarak Facebook, hem kullanılabilirlik hem de yaygınlık açısından oldukça dikkat çekicidir. 2004 yılında kullanılmaya başlanan ve başlangıçta sadece Harvard Üniversitesi mail adresine sahip kullanıcılara açık olan site, 2005 yılından itibaren aşamalı olarak tüm kullanıcılara açılmıştır. Bugün dünya üzerinde en çok üyesi bulunan Myspace'den sonra, ikinci toplumsal paylaşım ağıdır. En popüler olduğu ülkeler sırasıyla; Türkiye, Kanada ve Büyük Britanya'dır (Toprak vd.2009:28). Ülkemizde en çok erişim gerçekleştirilen web siteleri içerisinde ise 3. sırada olup, bireyler siteye herhangi bir ücret ödmeden üye olabilmekte ve kendilerine bir profil oluşturabilmektedirler. Sonrasında sitenin sunmuş olduğu; duvar, sanal dürtmeler, albüm ve fotoğraf yüklemeleri, durum güncellemeleri, haber akışı, doğum günü uygulamaları, fotoğraf etiketleme, not uygulaması, hediye gönderme, grup oluşturma vb. birçok özelliğinden yararlanabilmektedirler.

Bireylerin toplumsal paylaşım ağlarından biri olarak Facebook'u kullanma nedenlerini; arkadaş bulmak, denetim ve gözetim, video- resim-fotoğraf- müzik- fikir paylaşımı, örgütlenme, siyasal amaçlı, e-ticaret amacıyla, cinsel amaçlı, ihbar amaçlı ve oyun oynamak şeklinde sıralamak mümkündür (Toprak vd.2009:41-54) .

Facebook kullanım nedenlerinden biri olarak karşımıza çıkan ve çalışmanın da merkezini oluşturan oyun kavramına baktığımızda, hoşça zaman geçirmek ve eğlenmek amacıyla, bireyin beden ve zihin kabiliyetlerini kullanarak gerçekleştirdiği her türlü yarışma, spor ve eğlenceyi (Meb Sözlüğü,

1996;2197-2198) kapsadığı görülmektedir. Bu anlamda çocukluğa özgü olmaktan çıkan oyun kavramı; her yaştan, her cinsiyetten ve her sınıftan birey için önemli bir etkinlik alanı haline dönüştürmüştür. Özellikle dijital çağ olarak da adlandırılan günümüz iletişim teknolojileri çağında oyun, metropol insanı için gündelik hayatın rutinlerinden kaçma, saklanma ve boş zamanlarını değerlendirme noktasında sıkça başvurulan bir alternatif olmuştur. Bu dönemde dijital tabanlı yeni teknolojilere başarıyla adapte olan oyun, kimi zaman bireyin gerçek dünyadan kaçış; kimi zaman da olmak istediği kimliğe ve yaşamak istediği hayata yaklaşmasının bir ifadesi haline gelmiştir (Yurdigül, Sekmen; 2015:131). Sanal oyunlar, her kategoriden kullanıcıya bireysel edimler sunmasının yanı sıra, oyun içerisindeki diğer kullanıcılarla belirli amaçlar çerçevesinde etkileşim kurmasına da izin vererek sanal birlikteliklerin oluşmasını mümkün kılmıştır. Bu durum, yeni iletişim ortamında mekâna bağımlılık yerine siberuzayda dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanların sanal cemaatler aracılığı birlikteliğini gündeme getirmiştir. Dijital oyunlar bireyin gerçek zamanını tüketen ancak bunun yanında kimliğini sanal dünyaya aktaran oyunlardır. Sanal dünyada kimlik ya da avatari seçme bireyin egosundan ya da alter egosundan yatırım yapılan bir alandır (Binark,2007:31). Yani birey ya kendi öz benliğinden izler taşıyarak bu avatari oluşturmakta ya da benliğin altında yatan ikinci kişilikten faydalanmaktadır.

Facebook üzerinden kullanıcılara sunulan oyunlara bakıldığında da, kullanıcıların Facebook üzerinden bu oyunlara erişebildiği, bu oyunları arkadaşlarıyla paylaşabildiği, arkadaşlarını davet edebildiği ya da bu oyunlar aracılığıyla yeni arkadaşlar edinebildiği görülmektedir. Günümüzde yeni medya ortamıyla birlikte ilginin giderek arttığı bu oyunlar kullanıcılar için önemli bir boş zaman ve eğlence aracı haline gelirken; üretim, içerik, pazarlama vb. açılardan ise ciddi bir sektöre dönüşmüş durumdadır. Sektör bu oyunların üretimi ve pazarlaması için büyük paylar ayırırken kullanıcılar da bu oyunlar aracılığıyla iyi bir “sanal kariyer” edinebilmek için çok daha fazla zaman harcamaktadır. 2011 yılında Facebook’tan yapılan açıklamaya göre Facebook’ta oyun oynayan kullanıcı oranı %53, kendini bağımlı olarak gören kullanıcı oranı %19, Facebook’ta oyun oynayan kullanıcılar arasında bayanların oranı % 69, ek özellikler için para ödeyen kullanıcıların oranı %20 iken; bir günde oyun oynayan kullanıcı sayısı 56 milyon, 1 ayda oyun oynayan kullanıcı sayısı 290 milyon, oyunlarda aylık ortalama geçirilen süre 421 dk (7

saat 1dk), oyun oynamak için Facebook'a giriş yapan kullanıcı oranı ise %50 olarak belirtilmiştir (www.sabah.com.tr).

Oyun konusunda kullanıcılarına oldukça fazla alternatifler sunan Facebook'un ülkemizde en çok tercih edilen oyunlarına baktığımızda farklı şekillerde yapılmış farklı listelerle karşılaşılmaktadır. Ancak genel olarak ülkemizde en çok tercih edilen Facebook oyunlarının; Candy Crush Saga, Okey, Bubble Witch Saga, Texas Hold'em Poker, Okey Plus, Bizim Çiftlik, Diamond Dash, Çanak Okey, Pool Live Tour ve Top Eleven (www.teknokulis.com) olduğu görülmektedir.

Dijital tabanlı oyunlar genel olarak; konsol aracılığıyla oynananlar, çevrimiçi yada çevrimdışı PC oyunları ve çok oyunculu online oyunlar olarak (Binark, 2007:23) kategorize edilmektedir. Facebook oyunları bu kategorilerden çevrimiçi oyunlar kapsamına girmekte ve ilkel dönemlerdeki oyunların içerik ve işlevsel olarak modernize edilmiş şekli olarak oyunun toplumsal işlevlerini günümüzde de yerine getirmektedir.

SONUÇ

Çalışma yeni kapitalizm, boş zaman etkinliği, eğlence, Facebook ve Facebook oyunları konuları bağlamında bir kavramsal çerçeve belirlemiştir. Bu bağlamda çalışmada, günümüz modern bireyi ve Facebook oyunları ilişkisi gözlemlenmiş ve aktif olarak Facebook oyunlarına katılan kişilerle odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde katılımcıların profilleri, bu oyunlara katılım nedenleri, oyunlara ne sıklıkla ve ne kadar süreyle katılım sağladıkları gibi konularla, Facebook oyunlarına ilişkin duygu ve düşünceleri araştırılmaya çalışılmıştır. Bu amaçla çalışma kapsamında odak grup görüşmesi yapılmıştır. Olasılıksız örneklem türlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılarak araştırmaya uygun özellikler gösteren 8 kişi belirlenmiştir.

Belirlenen gün ve saatte yapılan görüşmede katılımcılara demografik bilgiler, günlük ortalama çalışma saati ve boş zaman, günlük ortalama Facebook kullanım süresi ve sıklığı, günlük ortalama Facebook oyunlarını oynama süresi ve sıklığı, Facebook oyunlarının boş zaman ve eğlence aracı olarak görülüp görülmediği, boş zamanlarının ne kadarını Facebook oyunlarına ayırdığı ve Facebook oyunları dışında başka ne gibi boş zaman ve eğlence etkinlikleri yaptıkları, Facebook oyunlarını nerede ve ne zaman oynadıkları, ne tür oyunların ilgilerini çektiği, en çok hangi oyunları nerede ve ne zaman oynadığı, oyunlarını oynarken daha çok hangi duygularının ön planda olduğu, neden

gerçek kişilerle gerçek oyunları değil de sanal alemdeki sanal oyunları tercih ettikleri, oyunun diğer katılımcılarının önemli olup olmadığı, sanal oyunlarla gerçek yaşantıları arasında bir bağlantı kurup kurmadıkları, kendilerini bu oyunlara bağımlı hissedip hissetmedikleri gibi birtakım sorular sorulmuş ve bu konulara ilişkin duygu ve düşünceleri öğrenilmeye çalışılmıştır.

Araştırma sonunda katılımcılar, Facebook oyunlarını oynarken öne çıkan temel duygularının eğlenmek ve iyi vakit geçirmek olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca Facebook oyunlarının genel olarak bireyleri gerçek dünyanın sorunlarından uzaklaştırarak sanal bir takım eğlence ve hazlar aracılığıyla rahatlatıp dinlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum katılımcıların gerçek oyunlar yerine sanal oyunları tercih etmesinde de önemli bir etken oluşturmaktadır. Katılımcılar, gerçek oyunlar yerine Facebook'taki sanal oyunları tercih etme sebeplerini “ Gerçek kişiler oyuna duygularını katıyor”, “ Sanal ortam çok daha hijyenik” gibi ifadelerle açıklamışlardır. Ayrıca Facebook oyunlarının modern bireye, gerçekte sahip olmadığı şeylere sanal âlemde sahip olabilmek, gerçekte yapamadıklarını sanalda yapabileme imkânı verdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu da modern bireye sahip olma, başarıma hazzı vermektedir. Diğer yandan bu durum, Frankfurt Okulu'nun eleştirel yaklaşımı olan kültür endüstrisi yaklaşımını akıllara getirmektedir. Buna göre; bireyler kültür endüstrisi aracılığıyla oyalanmakta, uyutulmaktadır. Bu sayede de toplumsal sorunlardan uzaklaşmakta, gelişmeler karşısında kayıtsız kalmaktadırlar. Bu bağlamda bireylerin sanal hazlar ve rahatlamalar peşinde olmaları onları gerçek dünyadan ve gerçek bireylerden uzaklaştırmakta, onlara tek başına kazanılmış zaferlerle, bu zaferlerin yapay doyumlarını yaşatmaktadır.

Odak grup görüşmesine katılan kişiler günlük 2-5 saat arasında boş zamanları bulunduğunu, bu zamanı da sadece aileleriyle vakit geçirmek üzere kullandıklarını, ailelerinden arta kalan zamanda ise internet ve Facebook oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda Facebook oyunlarının modern bireyin en önemli boş zaman ve eğlence aracı olduğunu ve hatta dış dünya ile sosyal etkileşiminde önemli bir yer edindiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak bu gerçeğe karşın, Facebook oyunlarının sosyalleştirici bir etkinlik olduğu tartışmalı bir durumdur. Sanal âlemde, sanallık ve bilinmezlik perdesi arkasına saklanarak yüzlerce kişiyle iletişim halinde olan, özel alanına ilişkin durum, belge, beğeni, fotoğraf gibi paylaşımlarda bulunan, boş zamanlarında birlikte eğlenen bireyler; gerçek hayatta başta kendilerine olmak

Yeni Kapitalizmin Boş Zaman ve Eğlence Aracı Olarak Facebook Oyunları

üzere çevrelerine de yabancılaşmakta, yanı başındaki insanlarla bile tek kelime edemez konuma gelmektedir.

Yapılan gözlemler ve görüşmecilerin beyanları dikkate alındığında Facebook oyunlarının mekânsal olarak işyeri ve ev ortamlarında zaman bağlı olarak gerçekleştirilen bir eylem olduğu gözlenmiştir. Buna göre bireyler facebook oyunlarını gündüz/mesai saatleri içerisinde işyerlerinde, mesai saatleri dışında ise özel alanları olan evlerinde oynamaktadırlar. Bu durum, yeni kapitalizmin esneklik anlayışının bir sonucudur. Çalışma saatlerinden mekânlarına kadar esnek bir sistem getiren yeni kapitalizm ile birey işten ya da evden istediği an çevrimiçi olabilmektedir. Bunun için bilgisayar ve internet bağlantısı yeterli olmaktadır. Bu her an her yerdelik olayı, bireyin boş zamanlarını en hızlı, en pratik ve en etkili şekilde değerlendirmesi noktasında da önem taşımakta ve Facebook oyunlarının bu denli tercih edilmesinde büyük rol oynamaktadır.

Bilgisayarların günümüzde hem iş hem de özel hayatımızın ayrılmaz bir parçası olması durumu ise McLuhan'ın iletişim araçlarını insanların duyu organlarının bir uzantısı olarak gören teziyle paralellik göstermektedir. Bu bağlamda günümüzde, bilgisayar teknolojileriyle birlikte yeni bir toplumsal iletişim sistemi kurulmuş, bu sistemde bilgisayarlar bireyin, uzantıları olan klavye sözcükleri söyleyen ağızın, kamera ise karşısındakine bakan gözlerin yerini almıştır.

Son olarak, katılımcıların Facebook üzerinden oynadıkları oyun türlerine bakıldığında Farm Ville gibi “doğal yaşama dönüş olgusu” nu simgeleyen oyunların ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda modern bireyin doğaya olan tutku ve hasretini de bu tür oyunlar aracılığıyla giderdiğini söylemek mümkündür. Diğer yandan Facebook oyunları içinde oldukça rağbette olan Okey oyunları ise bireyin geleneksel anlamdaki alışkanlıklarını sanal ortamlarda da sürdürdüğünün bir göstergesidir. Sanaldaki sosyal çoğunluk, karşısındaki kişilerle olan sosyal eşitlik, rakiplerin bilinmezliği ve onlara karşı duyulan merak duygusu da bu tür oyunların gerçeğe nazaran tercih edilmesinde önemli birer etkidir.

Genel olarak bakıldığında, Facebook oyunları da dahil, dijital tabanlı tüm oyunların geleneksel oyun kalıplarında içinde barındırdığını ve oyunun toplumsal işlevlerine geçmişte olduğu gibi bugün de hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Ancak toplumsal şartlar, teknolojik gelişmeler, zaman ve mekân olgusu gibi bireyi çevreleyen bir takım koşulların değişmesi oyun

olgusunun da deęişim ve dönüşümünü beraberinde getirmiştir. Ancak bu deęişim ve dönüşüm bireye tehditler ve fırsatlarla birlikte sunulmuştur. Ya da Freud'un ifadesiyle modernizmin haz ve keyifleri ile acıları, memnuniyetleri ile hoşnutsuzlukları, itaatleri ile de isyanları insanlığa birlikte, aynı pakette, sunulmaktadır (Freud, 200:25).

KAYNAKÇA

- Aydođan, Filiz (2000). *Medya ve Serbest Zaman*. Om Yayınları, İstanbul.
- Binark, Mutlu; Bayraktutan, Gülseli S. (2008) . *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Gordon, Marshall (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*, Çev. O. Akınhay, D. Kömürcü, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Freud, Sigmund (2000). *Bir Yanılsamanın Geleceęi: Uygarlık ve Hoşnutsuzlukları*, Çev. Aziz Yardımlı, İdea Yayınları, İstanbul.
- Horkheimer, Max (2005). *Geleneksel ve Eleştirel Kuram*. Çev: Mustafa Tüzel, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Oktay, Ahmet (2002). *Türkiye'de Popüler Kültür*. Everest Yayınları, İstanbul.
- Dellalođlu, Besim F. (2007). *Frankfurt Okulu'nda Sanat ve Toplum*. Say Yayınları, İstanbul.
- Aytaç, Ömer (2002). "Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar". *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt:12, Sayı:1, s.231-260
- Aytaç, Ömer; İlhan, Süleyman (2008). "Yeni Kapitalizmin Kaotik Evreni: Belirsizlik, Sömürü ve Ahlâki Kriz", *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt:10, Sayı:1, s.182-210.
- Toprak, Ali vd. (2009). *Toplumsal Paylaşım Aęı Facebook: "Görülüyorum Öyleyse Varım!"*. Kalkedon Yayınları, İstanbul
- Yurdigül, Aslı; Sekmen, Muhsine (2015). "Dijital Oyunlarda Korku ve Şiddet: League Of Legends Oyununun Göstergibilimsel Çözümlemesi", Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi, 7-8 Mayıs, Erzurum, *Bildiriler Kitabı*, ss.130-142
- MEB (1996). *Örnekleriyle Türkçe Sözlük*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları

TABLolar:

Tablo 1: Demografik Bilgiler

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Yaş	24	57	43	35	42	35	-	47
Cinsiyet	E.	E.	E.	E.	E.	E.	K.	E.
M.Durum	B.	E.	E.	E.	E.	E.	E.	E.
Çocuk	-	Var	Var	Var	Var	Var	Var	Var
Eğitim	Ü.	Ü.	Ö.L.	Y.L.	Ö.L.	Ö.L.	İlkokul	Lise
Görev	Öğrenci	Araştırma	Teknisyen	Öğr.Gö.	Memur	İşçi	İşçi	Memur

Tablo 2: Günlük Ortalama Çalışma Saati ve Boş Zamanı/ Saat

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Çalışma Saati	6-8	8-10	8-10	8-10	8-10	8-10	8-10	8-10
Boş Zaman	2	3	4	2-3	4-5	5	4-5	2-3

Tablo 3: Günlük Facebook Kullanım Süresi ve Boş Zamanın Facebookta Geçirilme Süresi / Saat

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Facebook Kullanım Süresi	2	1	2	1	5	5	2	3
Boş Zamanın Facebookta Geçirilen Süresi	2	1	2	1	4-5	2-4	1-2	1-2

Tablo 4: Facebook Oyunlarını Oynama Süresi ve Sıklığı

	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Oynama Süresi/ Yıl	6	-	2	6	8	2	5	1
Günlük Oynama Sıklığı/defa	1	-	2-3	1	4-5	2	2	1
Günlük Oynama Süresi/Saat	2	-	30 dk	30 dk	5	3	2	3