



T.C.

ÇANAKKALE ON SEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAYAN BİREYLERİN DİJİTAL SOSYALLEŞMEYE
İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ: LEAGUE OF LEGENDS ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZİ HAZIRLAYAN: YUSUF MAKBUL

TEZ DANIŞMANI

PROF. DR. REMZİ Y. KINCAL

ÇANAKKALE 2023



T.C.

ÇANAKKALE ON SEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAYAN BİREYLERİN DİJİTAL SOSYALLEŞMEYE
İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ: LEAGUE OF LEGENDS ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZİ HAZIRLAYAN: YUSUF MAKBUL

TEZ DANIŞMANI

PROF. DR. REMZİ Y. KINCAL



T.C.
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Yusuf MAKBUL tarafından Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL yönetiminde hazırlanan ve **31/01/2023** tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “**Çevrimiçi Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Sosyalleşmeye İlişkin Görüşleri: League of Legends Örneği**” başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü **Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı**’nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL

(Danışman)

Doç. Dr. Tugay TUTKUN

Prof. Dr. Erdal BAY

İmza

.....

.....

.....

Tez No : 10523185

Tez Savunma Tarihi : 31/01/2023

Doç. Dr. Yener PAZARCIK

Enstitü Müdürü

31/01/2023

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Yusuf MAKBUL

31/01/2023

TEŐEKKÜR

Öncelikle bu yüksek lisans tezimin hazırlanmasında her konuda bana destek olan danışmanım Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL'a ve yüksek lisans eğitiminin devam etmesinde büyük rol oynayan Doç. Dr. Osman Yılmaz KARTAL'a Őukranlarımı sunarım. Tez yazım aşamasında okul psikolojik danışmanı olarak görev yaptığım süreçte okul içindeki yükümü hafifleten müdürüm İrfan BAYRAM'a ve zümrem Engin BAYSAL'a teşekkür ederim. Bütün eğitim hayatım boyunca her zaman yanımda ve destekçim olan kıymetli aileme minnet ve Őukranlarımı sunarım. Çalışmamı tamamlayabilmem için hayatımın her anında benden yardım ve desteğini esirgemeyen özverisiyle sorumluluğumu paylaşan ve yükümü hafifleten eşim Tenzile MAKBUL'e ayrıca sonsuz teşekkür ederim.

Yusuf MAKBUL

Çanakkale, Ocak 2023

ÖZET

ÇEVİRİM İÇİ OYUN OYNAYAN BİREYLERİN DİJİTAL SOSYALLEŞMEYE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ: LEAGUE OF LEGENDS ÖRNEĞİ

Yusuf MAKBUL

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Remzi Y. KINCAL

31/01/2023,125

Oyun, tarihin ilk çağlarından itibaren her yaşta insanın hayatında yer edinen bir kavram olarak göze çarpmaktadır. Tarihsel süreçte oyunlar ve oyuncaklar sürekli olarak değişmektedir. 21. yüzyılda ise çevrimiçi oyunlar, lise ve üniversite öğrencilerinin sosyalleşme ihtiyacını karşılamaktadır. Sosyalleşmenin dijital ortamlarda gerçekleşmesi dijital sosyalleşme olarak tanımlanabilir. Dijital sosyalleşmenin gün geçtikçe sosyal hayatta ön plana çıkmaya başladığı dikkati çekmektedir. Dünyaca ünlü ve milyonlarca oyuncusu olan LoL oyunu da dijital sosyalleşmenin gerçekleştiği en önemli çevrimiçi ortamlardan biri olarak görülebilir.

Araştırmanın amacı, LoL çevrimiçi oyununu oynayan bireylerin dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşlerinin derinlemesine incelenmesidir. Araştırmacı, çalışmayı nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması ile desenlemiştir. Veri toplama tekniği olarak görüşme seçilmiştir. Veri toplama aracı olarak ise yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışma grubu 6 lise öğrencisi ve 6 üniversite öğrencisi olmak üzere toplam 12 kişiden oluşmaktadır. Elde edilen veriler içerik analizine tabi tutulmuştur.

Sonuç olarak, öğrenciler; kişiliğinin dışında davranabilmektedir, takım arkadaşını ailesinden biri gibi görebilmektedir, oyun arkadaşlarına günlük hayattaki arkadaşlarına davrandığı gibi davranabilmektedir. Oyunda yeni insanlarla tanışmak ve konuşmak eğlenceli ve güzel olarak nitelendirilmektedir. Oyun içinde argo ve küfrün oldukça fazla olduğu görülmektedir. Oyuncular, oyun içinde her konuda oldukça rahat davranabilmektedir. Oyunun çok fazla oynanması bağımlılık yaratabilmektedir. Ayrıca sosyal hayatta problemlere neden

olabilmektedir. Oyunculara göre, LoL çevrimiçi oyun ortamı sosyalleşme ihtiyacını giderebilmektedir. Ancak bu ortamın asosyalleşmeye de neden olabileceği saptanmıştır. Bunun yanında, oyuncu öğrencilerin, çevrimiçi ortamdan sosyal hayatına mutlaka söz, duygu, düşünce, davranış veya tutumu taşıyıp hayatıyla bütünleştiği gözlemlenmiştir. LoL'ün öğrencilerin akademik başarısına etkisinin az olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Çevrimiçi Oyun, Sosyalleşme, Dijital Sosyalleşme, League of Legends



ABSTRACT

OPINIONS OF INDIVIDUALS PLAYING ONLINE GAMES ON DIGITAL SOCIALIZATION: THE EXAMPLE OF LEAGUE OF LEGENDS

Yusuf MAKBUL

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Department of Curriculum and Instruction Master's Thesis

(Advisor: Remzi Y. KINCAL)

31/01/2023,125

The game stands out as a concept that has taken place in the lives of people of all ages since the first ages of history. In the historical process, games and toys are constantly changing. In the 21st century, online games meet the socialization needs of high school and university students. The realization of socialization in digital environments can be defined as digital socialization. It is noteworthy that digital socialization is starting to come to the fore in social life day by day. The LoL game, which is world-famous and has millions of players, can be seen as one of the most important online environments where digital socialization takes place.

The aim of the research is to examine in-depth the views of individuals playing the LoL online game on digital socialization. The researcher designed the study with a case study, one of the qualitative research methods. Interview was chosen as the data collection technique. A semi-structured interview form was used as a data collection tool. The study group consists of 12 people, 6 high school students and 6 university students. The obtained data were subjected to content analysis.

As a result, students; he can act outside of his personality, he can see his teammate as a member of his family, he can treat his playmates as he treats his friends in daily life. Meeting and talking to new people in the game is described as fun and beautiful. It is seen that there is a lot of slang and swearing in the game. Players can act quite comfortably in every aspect of the game. Playing the game too much can be addictive. It can also cause problems in social life. According to the players, the LoL online game environment can meet the need for socialization. However, it has been determined that this environment may also cause asocialization. In addition, it has been observed that gamer students carry words, feelings, thoughts, behaviors or attitudes from the online environment to their social life and integrate

them with their lives. It has been determined that LoL has little effect on students' academic success.

Keywords: Game, Online Game, Socialization, Digital Socialization, League of Legends.



İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	3
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi	8
1.4. Sayıtlar ve Sınırlılıklar	9

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	10
2.1.1. Oyun.....	10
2.1.2. Tarihsel Çağlarda Oyun.....	11
2.2. Çevrimiçi Oyunlar ve Tasarımı.....	20
2.2.1. Çevrimiçi Oyun Kavramı.....	21
2.2.2. Dijital Oyun Pazarı.....	22
2.2.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı.....	24
2.2.4. Çevrimiçi Oyun Tasarımı.....	26
2.3. Çevrimiçi Oyun Türleri ve Özellikleri.....	28
2.3.1. Dijital Oyun Türleri.....	28

2.4.	Çevrimiçi Bir Oyun Türü Olarak LoL (League of Legends).....	35
2.4.1.	League of Legends’in Tarihçesi.....	35
2.4.2.	League of Legends’in İçeriği ve Oynanışı.....	36
2.4.3.	LoL’de Oyun İçi İletişim	40
2.5.	Sosyalleşme ve Dijital Yaşam.....	42
2.6.	Dijital Sosyalleşme ve Eğitim.....	45
2.7.	Çevrimiçi Oyunlar ve Dijital Sosyalleşme.....	49
2.7.	Konuyla İlgili Yapılan Yurt İçi Araştırmalar.....	51
2.8.	Konuyla İlgili Yapılan Yurt Dışı Araştırmalar.....	55
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM		
YÖNTEM		58
3.1.	Araştırma Modeli.....	58
3.2.	Çalışma Grubu.....	59
3.3.	Veri Toplama Aracı.....	60
3.4.	Veri Toplama Süreci.....	61
3.5.	Verilerin Çözümlemesi.....	61
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM		63
ARAŞTIRMA BULGULARI		
4.1.	Birinci Tur Görüşmeler.....	63
4.2.	İkinci Tur Görüşmeler.....	83
BEŞİNCİ BÖLÜM		99
TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER		
5.1.	Tartışma ve Sonuç.....	99
5.2.	Öneriler.....	107
KAYNAKÇA		109
ÖZGEÇMİŞ.....		I

SİMGELER VE KISALTMALAR

Cs-Go	Counter Strike-Global Offensive
DSM-5	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FPS	Frame Per Second
MMORPG	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
MÖ	Milattan Önce
MS	Milattan Sonra
LoL	League of Legends
Pub-G	Player Unknown's Battlegrounds
TDK	Türk Dil Kurumu
TPS	Third-Person Shooter
vb	Ve benzeri
yy	Yüzyıl

TABLULAR DİZİNİ

Tablo No	Tablo Adı	Sayfa No
Tablo 1	Antik Çağ Sınıflandırması	13
Tablo 2	Antik Çağ Oyunları	14
Tablo 3	Orta Çağ Oyunları	16
Tablo 4	Kırgızitan'da Oynanan At Oyunları	18
Tablo 5	Dijital Oyun Sektöründe Bazı Eğilimler	23
Tablo 6	Dijital Oyun Tasarımı Aşamaları	27
Tablo 7	Katılımcılar Hakkındaki Araştırmaya İlişkin Bilgiler	59
Tablo 8	LoL'e İlişkin Görüşler	64
Tablo 9	Sosyalleşmeye İlişkin Görüşler	66
Tablo 10	LoL'de Dijital Sosyalleşmeye İlişkin Olumlu Görüşler	68
Tablo 11	LoL'de Dijital Sosyalleşmeye İlişkin Olumsuz Görüşler	71
Tablo 12	Geleneksel Oyunlara Göre LoL'e Bakış	74
Tablo 13	LoL Oyuncularının Duygusal ve Davranışsal Özellikleri	78
Tablo 14	LoL Oyuncularının İletişim Özellikleri	81
Tablo 15	LoL'e İlişkin Öğretmen ve Ebeveyn Görüşleri	83
Tablo 16	LoL'ün Okul Sosyalleşmesine Etkileri (Öğrenci görüşleri)	86
Tablo 17	LoL'ün Akademik Hayata Etkisi	90
Tablo 18	Dijital Sosyalleşme Ortamı Olarak LoL	94

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
Şekil 1	Counter Strike 1.5	29
Şekil 2	Call of Duty	29
Şekil 3	Just Cause 2	30
Şekil 4	Resident Evil 4	30
Şekil 5	Subway Surfers	31
Şekil 6	Pac-Man	31
Şekil 7	Euro Truck Simulator 2	32
Şekil 8	Just Cause 4	33
Şekil 9	Dota 2	34
Şekil 10	World of Warcraft	34
Şekil 11	Sihirdar Vadisi	37
Şekil 12	Riot Parasının Türk Lira Karşılığı	39

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Oyun, insanın doğumundan ölümüne kadar geçen süreçte; sosyal hayatın hep içinde var olan, bireyin zihinsel ve hatta fiziksel gelişimini destekleyen, öğrenmesini sağlayan, keyifli vakit geçirmesine yarayan, psikolojik ve sosyolojik olarak birçok konuda olumlu katkı yaptığı araştırmalarla desteklenen bir öğrenme, öğretme, gelişim, değişim ve etkileşim aracıdır. Huizinga'ya (1995) göre ise, insanlık tarihinden itibaren bireyin hayatında var olan ve bireyin gelişimine çeşitli katkılar sağlayan değişmez dinamiklerden biridir.

Tarihsel süreçte, oyun kavramının insanların zihnindeki karşılığı sürekli olarak değişmektedir. Yaşanan siyasi, sosyolojik ve teknolojik değişimler ve gelişmeler ile beraber insanların algıladıkları oyun algısı da farklılaşmaktadır. Afganistan ve Suriye gibi dünyanın savaş olan çeşitli bölgelerinde, çocukların daha çok silah ve şiddet içeren oyunlara yöneldiği görülmektedir. Asya'nın kırsal bölgelerinde yetişen çocukların ise coğrafi ve tarihi özelliklerin getirdiği, at biniciliği ve cirit atma gibi geleneksel oyunlara yöneldiği, teknolojinin geliştiği ve refah seviyesi üst seviyelerde olan Avrupa kıtasında ise genel olarak bilgisayar oyunlarının hâkim olduğu gözlemlenmektedir. Kuzey Amerika kıtasında ise popüler spor olarak beysbol, basketbol ve Amerikan futbolu gibi oyunlar oynanmaktadır. Türkiye'de iki binli yıllara kadar oyun denilince akla çelik çomak, yakalama veya kovalama, futbol, saklambaç, yakan top, misket, birdirbir, körebe, mendil kapma, ortada sıçan, yağ satarım bal satarım, ip atlama, istop gibi sokak oyunları gelmektedir. Bunun yanında evde ise isim şehir, beş taş, dokuztaş, el kızartma, isim şehir bitki, deve cüce, hımbıl gibi birçok oyunun oynandığı bilinmektedir. İki binli yıllardan sonra, tüm dünya toplumları gibi, çocuklar da bilgisayarlarla daha fazla vakit geçirmeye başlamaktadır. Yetişkinlerin iş hayatlarının büyük bir kısmı bilgisayarlar üzerinden gerçekleşmeye başlarken çocukların da oyun alışkanlıkları zamanla değişime uğrayarak sokakta toplu halde oynanan oyunlar yerini zamanla bilgisayar oyunlarına bırakmaktadır.

Teknolojik gelişmeler, insanların ve toplumların sosyal hayatlarını aynı zamanda da yaşayış şekillerini gözle görülür biçimde değiştirmektedir. Yeni medya araçlarının geliştirilmesi ve toplumun hizmetine sunulması sosyal yaşam alışkanlıklarına çeşitlilik

kazandırmaktadır. Bununla beraber insanların sosyalleşme şekillerinde de farklılıklar görülmektedir. Buradan hareketle, gerçekleşen teknolojik atılımlar, insanları sosyolojik ve psikolojik açıdan farklı bir zihin yapısının içine sürüklemektedir. İnsanlar, içine girdikleri bu zihin yapısından kurtulmak amacıyla ya da bu zihin yapısıyla barışık yaşama adına alışkanlıklarında ve davranışlarında kısıtlamalara veya değişimlere gidebilmektedir. İnternetin iş hayatıyla ve toplumsal hayatla bütünleştirilmesiyle beraber fiziksel mesafenin engel olduğu ortamlar çevrimiçi ortamlarla mümkün hale gelmeye başlamaktadır. Instagram, Facebook, Twitter ve Tik-Tok gibi popüler sosyal medya platformlarının yanında World of Warcraft, League of Legends, Call of Duty, Fortnite, FIFA, PES serisi, Assassin's Creed Odyssey, Cs-Go ve Pub-G gibi çevrimiçi oyunlar bireylerin sosyalleşme alışkanlıklarında değişimlere sebep olan çevrimiçi ortamlardandır.

Sosyalleşme, bireyin içinde yaşadığı toplumsal yasaların belirlediği kültürel sınırlar içinde davranmayı öğrenme sürecini ifade eder (Acar ve Demir, 2005). Dijitalleşmenin artmasıyla beraber insanların iletişim kanalları hızla gerçek ortamdan dijital ortamlara geçmektedir. Bu ortamlardan biri de çevrimiçi oyun ortamlarıdır. Sosyalleşme, eğlenceli vakit geçirme ve gerçek hayattaki sıkıntılardan kaçmak amacıyla milyonlarca insan çevrimiçi oyun platformlarında oldukça fazla zaman geçirmektedir. Buradan hareketle, çevrimiçi oyunlar, insanların sosyalleşme için zaman harcadıkları önemli sosyal ortamlar arasında gözle görülür bir yer tutmaktadır. Çevrimiçi oyun, konsol, cep telefonları, internet kafelerdeki bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar ve tabletler gibi teknolojik aletler aracılığıyla oynanan ve oyun içindeki kurgulanmış karakterle mücadele ettikleri veya iş birliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlardır (Barnett ve Coulson, 2010). İki bin yılından sonra telefonun mobil cihazlara dönüşmesiyle ve internetin de daha ulaşılabilir olmasıyla beraber, çevrimiçi oyuna erişim daha kolay hale gelmektedir. Bu durum, masaüstü veya dizüstü bilgisayarların yanında cep telefonlarının da çevrimiçi oyunlara erişimini basitleştirmektedir. Ayrıca, sanal gerçeklik gözlükleriyle oynanan oyunlar, çevrimiçi oyunların boyutunu daha da farklı bir hale büründürmektedir. Üç boyutlu görünüm imkânı sağlayan sanal gerçeklik gözlükleri, oyunda gerçeklik hissinin artmasını sağlayarak daha eğlenceli ve hayatın daha içindenmiş gibi bir his kazanımı sağlamaktadır. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun oynayan bireyler, aile hayatlarında, iş yerlerinde, arkadaş çevrelerinde edindikleri sosyal becerileri çevrimiçi oyun ortamlarına taşımaktadır. Aynı zamanda çevrimiçi oyun platformlarında kazandıkları sosyal becerileri de gerçek yaşamdaki sosyal ortamlarına taşımaktadır. Bu durum, gerçek hayattaki sosyal

beceriler ile çevrimiçi oyun ortamlarında kazanılan sosyal becerilerin karşılıklı etkileşim halinde olduğunu göstermektedir. Bu etkileşim, dijital sosyalleşme kavramını ortaya çıkarmaktadır. Dijital sosyalleşme de karşılıklı gerçekleşen bu sosyal hayatın dijital kanallar üzerinden gerçekleşerek insanların toplumsallaşmasını ifade etmektedir. Özellikle lise ve üniversite öğrencilerinin dijital ortamlarda fazlaca vakit geçirdiği çevrimiçi oyunlardan biri de League of Legends'tır.

League of Legends çevrimiçi oyunu, hem dünyada hem de Türkiye'de oldukça bilinen ve oynanan bir çevrimiçi oyundur. Oyunun sahibi Riot Games şirkettir. Riot Games Türkiye ülke müdürü İyikul (Gaming Turkey, 2020), 'birkaç sene öncesine kadar dünyanın en çok oynanan bilgisayar oyunu League of Legends'a sahiptik. Bugün toplam 5 oyun, sanal müzik grubu, Netflix belgeseli, animasyon dizisi ve milyonları ekran başına, binleri ise fiziksel olarak bir araya getiren e-spor etkinlikleri ile bambaşka bir noktaya geldiklerini belirtmektedir. E-spor olarak da tescillenen bu oyunun Türkiye ve dünya şampiyonaları düzenlenmektedir' demiştir. Buradan hareketle tüm dünyada ve Türkiye'de bu kadar etkin bir çevrimiçi oyunun insanların ve öğrencilerin sosyal hayatları üzerinde de etkilerinin olduğu ve olacağı da aşikârdır.

League of Legends, takım halinde oynanan bir oyun olduğu için oyun içinde bir elbette bir sosyalleşme söz konusudur. Bu sosyalleşmenin dijital ortamda gerçekleşmesi ve oyuncu sayısının fazla olması bu konuyu araştırmaya değer kılmaktadır. Yukarıda ele alınan durumlar incelendiğinde, çevrimiçi oyunların, insan hayatının içine gün geçtikçe daha da yerleştiği görülmektedir. Ayrıca, insanın, sosyal bir varlık olması sebebiyle, insanın olduğu her yerde bir sosyalleşme söz konusudur. Gerçekleşen bu dijital sosyalleşme; oyuncuların dijital sosyalleşme özellikleri, dijital sosyalleşmeye ve gerçek hayattaki sosyalleşmeye ilişkin görüşleri üzerinde araştırma yapmak oldukça önem arz etmektedir.

1.1. Problem Durumu

Lise ve üniversite öğrencilerinin büyük bir kısmı çevrimiçi oyun oynamaktadır. Yalaki ve Taşar'ın (2019) 400 kişiyle yaptığı araştırmaya göre, ergenlerin yüzde 88,4'ü çevrimiçi

oyun oynadıklarını belirtmektedir. Araştırma verilerine bakıldığında lise ve üniversite öğrencilerinin büyük çoğunluğunun çevrimiçi oyunlarda zaman geçirdiği görülmektedir. Esasında çevrimiçi oyunlar, ergenler için bir sosyalleşme ortamı sunmaktadır (Gökmen, 2019). 21. yüzyılda 20. yüzyıla göre sosyal yaşamın denge çubukları birer birer alt üst olmakta sosyal hayat ve toplum kendini sürekli olarak yenilemek durumunda kalmaktadır. Teknolojik atılımlarla beraber de çevrimiçi oyun ortamları lise ve üniversite öğrencileri için sosyalleşmenin vazgeçilmez ortamlarına dönüşmektedir.

Sosyalleşmenin çevrimiçi ortamlara kaymasının farklı sebepleri bulunmaktadır. Bunlardan biri kentleşmenin artmasıdır. Dünya Bankası verilerine göre (2018), dünya nüfusunun %54,74'ü, Türkiye nüfusunun %75,1'i, Avrupa nüfusunun ise %73'ü kentlerde yaşamaktadır. Kent nüfusunun artması sosyalleşecek fiziki alanların daralması anlamına gelmektedir. Bu durum sosyal ortamların dijital ortamlara aktarılmasına sebep olabilmektedir. Kentleşmeyle beraber lise ve üniversite öğrencilerinin iletişim kanalları da dijital medyaya kaymaktadır. Bu konuda Karagülle ve Çaycı (2014), geleneksel iletişim biçimlerinin terk edilerek sosyal ağlar üzerinden iletişim kurulmaya başlanması toplumsal yabancılaşmayı ve yalnızlaşmayı beraberinde getireceğini söylemektedir. Çevrimiçi oyunların oyuncular için oluşturduğu sanal ortam ise oyunculara yeni bir sosyalleşme alanı sunmaktadır (Makbul ve Kınca, 2021). Bu ortam, öğrencilerin sosyal hayatında bir kaçış ortamı olarak da görülebilmektedir. Eni'nin (2017) yaptığı araştırmaya göre çevrimiçi oyun oynayan lise öğrencileri ebeveynlerinin otoriter tutumlarını değerlendirirken en yüksek puanı 'fiziksel ve duygusal olarak yakın olmak istediğim zaman soğuk ve itici davranırdı' maddesine verdiği görülmektedir. Bu araştırma sonuçlarından yola çıkarak öğrenciler, aile içerisinde yaşanan olumsuz duyguları telafi etmek ve olumlu duyguları yaşamak amacıyla çevrimiçi oyunlara yönelebildiği söylenebilmektedir.

Öğrencilerin sosyalleşme ihtiyaçlarını dijital ortamlarda veya çevrimiçi oyunlarda karşılamalarının eğitim hayatlarına bazı yansımaları olmaktadır. Doğan Koç'un (2022) üniversite öğrencileri ile gerçekleştirdiği araştırmada, teknoloji bağımlılığının akademik ertelemenin anlamlı bir yordayıcısı olduğu ortaya çıkmaktadır. Yılmaz Dinç'in (2023) yaptığı bir araştırmaya göre ise dijital oyun bağımlılığı ile okul devamsızlığı arasında pozitif yönlü bir ilişki saptanmaktadır. Öte yandan Drummond ve Sauer'in (2014) yaptığı araştırmanın sonuçlarına göre ise dijital oyunların ergenlerin fen bilimleri, matematik ve okuma ders

başarıları üzerinde etkisi olduğu görülmektedir. Bunun yanında çevrimiçi oyun oynayan öğrenciler okulda akran zorbalığına maruz kalabilirken LoL'de de siber zorbalığa maruz kalabilmektedir (Salmivalli, 2010; Çalışır ve Bayrak, 2021). Nitekim yapılan siber zorbalık konulu bir diğer araştırmada, öğrencilerin fiziksel ortamda söyleyemedikleri şeyleri dijital ortamlarda rahatlıkla söyledikleri görülmektedir (Aslan ve Önay Doğan, 2017). Zorbalık konusu gibi çevrimiçi oyunlar aracılığıyla öğrenci davranışlarında problem oluşturan bir diğer unsur da şiddettir. Yapılan araştırmalarda şiddet içeren video oyunlarının oyuncuların saldırganlık düzeyini artırdığı görülmektedir (Hollingdale ve Greitemeyer, 2014). Wearing'e (2021) göre e-sporlar büyümeye ve izleyici kitlesini büyütmeye devam ettikçe şiddet sorunlarının önemi artmaktadır, artmaya da devam edecektir. Dolayısıyla şiddet, LoL oynayan öğrenciler için de bir problem olarak ortaya çıkmaktadır. LoL oynayan öğrencilerin yaşadıkları bir diğer problem ise kimlik sunumudur. Bu alanda oyuncular, avatarlar ve oyun karakterleri ile gerçek dünyadan sıyrılarak farklı bir dünyada kendilerini istedikleri gibi tanıtmaya ve diğer oyuncularla iletişim kurma olanağı bulmaktadır (Ilgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020). Bireyler farklı kimlik sunum taktikleri geliştirerek hem kendi kimliğine ilişkin diğer oyuncuların gözünde bir konum elde etmekte hem de iletişimlerine göre de kendi kimliğini yeniden inşa etme yoluna gidebilmektedir (Wayne ve Linden; 1995).

Yukarıda bahsedildiği üzere; lise ve üniversite öğrencilerinin büyük bir kısmının sosyalleşme ihtiyaçlarını çevrimiçi oyun ortamlarında karşıladığı görülmektedir. Dijital olarak gerçekleştirilen bu sosyalleşme sürecinde, öğrencilerin, okuldaki sosyal ve akademik durumlarını etkileyen siber zorbalık, akademik erteleme, kimlik sunumu, saldırganlık, şiddet, ders başarısı, devamsızlık gibi baş edilmesi gereken zor durumlar ortaya çıkmaktadır. Bu araştırmada ise lise ve üniversite öğrencilerinin LoL çevrimiçi oyununu oynarken gerçekleştirdikleri dijital sosyalleşme sürecinde, karşılaştıkları bu ve buna benzer problemlere ilişkin görüşlerine başvurulmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Lise ve üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun ortamlarında da sosyalleştiği bilinmektedir. Bu dijital sosyalleşme süreci, öğrencilerin eğitim hayatlarını etkileyecek bazı problemler ortaya çıkarmaktadır. Araştırmada incelenen sorunlar şunlardır; akademik

erteleme, şiddet, saldırganlık, ders başarısı, kimlik sunumu, dijital hayatın sosyal hayata yansımaları, okula devamsızlık, okul sosyal hayatındaki değişim, yalnızlık düzeyi, bireyselleşme, öfke kontrolü, dijital okuryazarlık, öğretmen ve ebeveynlerin olumsuz başarı algıları. Yaşanan bu problemlerin öğrencilerin eğitim ve sosyal hayatlarındaki önemi göz ardı edilemeyeceğinden öğrencilerin dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşlerinin incelenmesi gereği öne çıkmaktadır. Bu çerçevede, araştırmanın amacı da LoL çevrimiçi oyununu oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşlerine başvurarak bu görüşlerin derinlemesine incelenmesidir. Araştırmanın alt amaçları şu şekildedir:

- Öğrenciler, dijital sosyalleşme sürecinde yaşanan problemlerin farkında mıdır?
- Öğrenciler, dijital sosyalleşme sürecinde yaşanan problemler esnasındaki tepkileri nelerdir?
- Öğrenciler, dijital sosyalleşme sürecinde yaşanan problemlerin çözümüne ilişkin neler yapmaktadır?

Araştırma için yapılan görüşmeler iki turda gerçekleştirilmiştir. İlk tur görüşmelerinde öğrencilerin dijital sosyalleşme durumlarına, dijital sosyalleşmeye ilişkin bilgilerine ve farkındalıklarına ulaşmak amaçlanmaktadır. İkinci tur görüşmelerde ise dijital sosyalleşme sürecinde yaşanan problemlerin eğitim hayatlarına yansımalarını incelemek amaçlanmaktadır. Araştırmanın ilk tur görüşme soruları şu şekildedir:

1. League of Legends oyununu kaç yıldır ve ne sıklıkta oynuyorsunuz?
2. Sosyalleşmeyi ve dijital sosyalleşmeyi nasıl tanımlarsınız?
3. Genelde çevrimiçi oyunlar ve özelde LoL üzerinden gerçekleşen dijital sosyalleşmeyi nasıl değerlendirirsiniz?
4. Çocukken oynadığınız oyunun sağladığı sosyalleşme ile şu an League of Legends oynayarak dijital ortamın sağladığı sosyalleşmeyi nasıl değerlendirirsiniz?
5. Arkadaşlarınızla veya ailenizle gerçek hayatta gerçekleştireceğiniz sosyalleşme ile League of Legends oynayarak gerçekleştireceğiniz sosyalleşmeyi nasıl değerlendirirsiniz?
6. League of Legends'da sosyal ortamında ortaya koyduğunuz kişilik ile sanal olmayan hayatta ortaya koyduğunuz kişiliğinizi nasıl etkilemektedir?
7. League of Legends çevrimiçi oyunu ile sosyalleşmenin gerçek hayattaki sosyal hayatınıza etkisi ya da etkilerini nasıl açıklarsınız?

8. Çevrimiçi oyundaki kişilerle kurduğunuz bağ ile gerçek yaşamdaki insanlarla kurduğunuz bağı nasıl yorumlarsınız?
9. Sosyalleşmenin çevrimiçi oyunlarla gerçekleştirilmesinin olumlu ve olumsuz etkilerini nasıl değerlendirirsiniz?
10. Araştırma soruları ve verdiğiniz cevaplar neticesinde dijital sosyalleşme konusunda sizde farklılık uyandıran nokta oldu mu? Olduysa açıklar mısınız?

Araştırmanın ikinci tur görüşme soruları aşağıda sıralanmaktadır:

1. LoL’de dijital olarak sosyalleşmeniz ebeveynleriniz ve öğretmenleriniz tarafından nasıl karşılanmaktadır?
2. LoL’ün okul ortamındaki sosyal hayatınıza olan etkisini nasıl açıklarsınız?
3. LoL’ü uzun süredir oynayan okuldaki ders başarınızı nasıl etkilemektedir?
 - a) LoL’de geçirdiğiniz süre ile akademik erteleme arasındaki ilişkiyi nasıl açıklarsınız?
4. LoL yıllardır sosyal hayatının vazgeçilmezi olmayı nasıl başarmıştır?
 - a) LoL, hem okul hem de okul dışındaki sosyal hayatınızı düşündüğünüzde yalnızlık düzeyinizi nasıl etkilemektedir?
 - b) LoL’ün sosyal hayatınızın büyük bir kısmında yer alması okul devamsızlığınızı nasıl etkilemektedir?
 - c) LoL’ün ve diğer çevrimiçi oyunların mobil cihazlarla okulda da oynanmasını sosyalleşme bağlamında nasıl açıklarsınız?
5. LoL çevrimiçi ortamında gerçekleşen siber zorbalık ile okuldaki akran zorbalığı ilişkisini nasıl değerlendirirsiniz?
6. Çocukluk oyunlarını, LoL’ü ve okul ortamını bir arada düşündüğünüzde bu ortamların şiddetle olan ilişkisini nasıl açıklarsınız?
7. LoL’de ve okul ortamında öfkenizi kontrol etmeniz gereken anlar olabilmektedir. Bu durumlarda sergilediğiniz öfke kontrolünüzü nasıl analiz edersiniz?
8. LoL veya benzeri çevrimiçi oyunlar, öğrenciler tarafından niçin yıllardır sosyalleşme ortamı olarak kullanılmaktadır?
9. LoL’ün dijital okuryazarlığınıza nasıl bir etkisi vardır?
10. Büyükşehirde, ilçede ya da beldede yaşamak çevrimiçi oyun ile sosyalleşmeye ilişkin bakışınızı nasıl etkilemektedir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Yeni medya araçlarının yaygınlaşması ve sosyal paylaşım ağlarının gündelik hayatımızın bir parçası haline gelmesiyle “sanal sosyalleşme” adı altında yeni bir sosyalleşme türü ortaya çıkmıştır (Tur, 2019). Sanal sosyalleşme ile beraber insanlar, internet aracılığıyla sanal olarak kurulan platformlarda duygu ve düşüncelerini paylaşıp kendi profili ile hemen hemen istenilen her yere sesini duyurabilecek bir iletişim gücüne sahip olmaktadır. Bu dijital sosyalleşme genel olarak YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik-Tok vb. gibi sosyal ağlarda gerçekleşse de Tur (2019)’a göre; kişiler, yüz yüze iletişime geçmek yerine sohbet odalarında, çevrimiçi oyunlarda iletişim kurmakta ve gerçek sosyal yaşamdan giderek uzaklaşmaktadır. Dolayısıyla dijital sosyalleşmenin bir bölümü de çevrimiçi oyunlarda gerçekleşmektedir.

Riot Games, LoL’ü tasarlayan ve pazarlayan oyun şirketidir. Riot Games’in Türkiye ülke müdürü Koçyiğit’e (2017) göre, Türkiye’de LoL’ün aylık çevrimiçi oyuncu sayısı 100 milyonu aşmış durumdadır. Bu sayı yaklaşık olarak 10 yıl içinde oluşmuştur. 10 yılda bu oyuncu sayısına ulaşan oyunun gelecek yıllarda bu sayıyı daha da arttıracığı beklenmektedir. LoL oyununun Türkiye’deki oyuncu sayısının giderek artmasıyla beraber LoL oyuncularının sosyal hayatları farkında olmadan dijital ortama kaymaktadır. Bu kayma ile beraber bireylerin sosyalleşme özellikleri ve sosyalleşme şekilleri de değişmektedir. Buradan hareketle gerçek yaşamdaki sosyalleşme ile dijital sosyalleşme kavramlarının çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların sosyal hayatları açısından araştırılması kayda değer görülmektedir.

Teknolojinin gelişmesiyle ve internetin dünya toplumlarının hayatına girmesiyle beraber sosyal hayat da sanallaşmaktadır. Dijital sosyalleşme ve LoL oyunu ile ilgili (Tur, 2019; Olcay, 2018; Zizek, 2017; Çaycı ve Çaycı, 2017; İşman, Buluş ve Yüzüncüyıl, 2016; Smith, Hewitt ve Skrbis, 2015; Kowert ve diğ., 2014; Çelebi, 2014; Kirschner, 2014; Karagülle ve Çaycı, 2014; Kou ve Nardi, 2013; Cemiloğlu Altunay, 2010) olarak alan yazında birçok çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırmalar, dijital sosyalleşmenin genel olarak Facebook, Twitter, Instagram gibi etkin sosyal medya mecraları üzerinden gerçekleştiğini varsaysa da çevrimiçi oyunlar gibi farklı platformları ele alan araştırmalar da mevcuttur.

Özelde LoL'ün genelde ise çevrimiçi oyunların, dijital sosyalleşme bağlamında öğrencilerin eğitim hayatlarına olan yansımalarının daha önce sınırlı düzeyde incelendiği görülmektedir. Araştırma, lise ve üniversite öğrencilerinin dijital sosyalleşme sürecinde karşılaştıkları problemlerin farkına varmaları, bu problemlerin eğitim hayatlarına olan yansımalarını ve bu yansımalara ilişkin çözüm önerileri üretmeleri açısından önem arz etmektedir. Araştırmada elde edilen bulguların gelecekteki araştırmalara temel olacağı düşünülmektedir. Araştırmada elde edilen bulgular ve bulguların analizi neticesinde gerçekleştirilen tartışma, sonuç ve öneri bölümlerinde yapılan değerlendirmelerle; sadece katılımcıların değil aynı zamanda alan yazın araştırmacılarının ve ebeveynlerin de çevrimiçi oyuna, sosyalleşmeye, dijital sosyalleşmeye, sosyal hayata ve dijital sosyal hayata ilişkin bakış açılarının farklı konumlanacağı ön görülmektedir.

1.4. Sayıtlar ve Sınırlılıklar

- a)** Araştırmaya katılan çalışma grubundaki oyuncuların görüşmeler esnasında doğal davrandığı varsayılmıştır.
- b)** Çalışma grubundaki oyuncuların sorulara samimi ve doğru cevap verdiği varsayılmıştır.
- c)** Araştırma veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formlarındaki 10'ar soru toplamda 20 soru ile sınırlıdır.
- d)** Araştırma çevrimiçi oyunlardan sadece League of Legends oyununu oynayanların dijital sosyalleşme özelliklerini incelemektedir. Araştırma bu bakımdan sınırlıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Bu bölümde, oyun kavramsal olarak açıklandıktan sonra tarihsel çağlardan Taş ve Bakır Devri, İlk Çağ, Orta çağ, Yeni Çağ ve Yakın Çağ olmak üzere beş tarihsel çağda oyunun farklı boyutlarıyla tarihsel incelemesi gerçekleştirilmektedir.

2.1.1. Oyun

Oyun, insanın varoluşundan itibaren hayatında olan ve her insanın ölümüne kadar yaşamında çeşitli etkileri olan bir gelişim aracıdır. Araştırmacılar ve yazarlar, oyun ile ilgili çeşitli tanımlamalar yapmaktadır. J. Locke, oyunun bilişsel bir beceri gerektirdiğini ve öğrenmeye doğrudan etki ettiğini dile getirmektedir (Cihan,2006). Huizinga'ya (1995) göre ise oyun, eğlenirken öğrenmeyi sağlayan gelişimin vazgeçilmez dinamiklerinden birisidir. Oyun, çocuğun dünyayı eğlenirken anlamlandırmasını sağlayan etkinliklerin bütünü olarak da ifade edilmektedir (Sağlam ve Aral, 2016). Oyunun tanımlarından biri de şudur: Belirli bir amaca yönelik, çocuğun keyif aldığı aynı zamanda da gelişimini destekleyen süreçtir (Ashiabi, 2007). Akılcı Duygusal Davranışçı Terapi'nin kuramcısı olan Psikoterapist Albert Ellis'e (1973) göre ise oyun, bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir.

İnsanın varlığının bilindiği her tarihsel dönemde oyun ile ilgili bulgulara ve bilgilere rastlanmaktadır. Yapılan arkeolojik kazılarla ulaşılan Antik Çağ'da oyunun varlığına ilişkin bazı veriler ışığında; bebek ata arabası, topaç, çingirak, at ve diğer hayvanlardan oluşan oyuncaklar olduğunu; yoyo, çember çevirme, çizgi oyunları, taş oyunları, top ile oynanan oyunlar ve yakalamaca gibi oyunların oynandığı görülmektedir (Çakır ve Öztürk, 2015). Kazılarda ortaya çıkan verilerden yola çıkarak çocuklar veya bireyler ekonomik gücüne, sosyal çevresine, cinsiyetine ve yaşına göre farklı oyunlar oynamakta farklı oyuncaklar

kullanmaktadır. Nitekim çocuğun olduđu yerde oyun ve oyuncakların olması evrensel bir kuraldır (Ogelman, 2014).

2.1.2. Tarihsel Çağlarda Oyun

İçinde bulunulan tarihsel dönemlere göre çocukların, ergenlerin ve yetişkinlerin oynadıkları oyunlar da deęişiklik göstermektedir. Doğal olarak, bu deęişiklikte, içinde bulunulan kültürlerin de etkisi göz ardı edilemeyecektir. Nitekim tarih öncesi çağlardan olan Taş Devri ve Bakır Devri'nde (M.Ö. 2.5 Milyon- M.Ö. 3000) yaşayan insanlar hayatlarını avcılık ve toplayıcılıkla geçirdiklerinden av malzemeleriyle genellikle ağaçlardan, kemiklerden, taşlarla ve taşlardan yaptıkları oyuncaklarla; İlk Çağ'daki Tunç ve Demir Devri'nde (M.Ö. 3000- M.S. 500) yaşayan insanların demirin işlenmesiyle ortaya çıkan aletlerle, bıçaklarla, oklarla ve kılıçlarla; Antik Çağ'da yaşayan savaşçı toplumlarda savaş oyunları ve eski çağlardan gelen oyunlar; Orta Çağ'da (MS 500 - MS 1453) egemenlik mücadeleleri beraberinde savaş getirdiğinden çoğunlukla savaş oyunları, futbol, tiyatro, masa ve zar oyunları; Yeni Çağ'da (MS 1453 - MS 1789) Avrupa'da kraliyet oyunu olarak satranç, ateşli silahlarla oynanan oyunlar, tiyatro ve sanat oyunlarının yanında birçok akıl zeka oyunları; Yakın Çağ'da (MS 1789 – günümüz) Sanayi Devrimiyle beraber üretimi artan fabrikasyon oyuncaklarla oynanan oyunlar ve bilişim çağıyla gelişen dijital oyunlar oynanmaktadır.

Taş Devri ve Bakır Devri'nde Oyun

Tarih öncesi çağlardan (Prehistorik) kabul edilen Taş Devri, Eski Taş Çağı (Yontma Taş Çağı ve Paleolitik Çağ- MÖ 2,5 milyon yıl -MÖ 12000), Orta Taş Çağı (MÖ 12000- MÖ 9000), Cilalı Taş Devri (MÖ 9000-MÖ 5500) olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Yazı henüz bulunmadığından Taş Devri'ne ait bilgiler arkeolojik kazılarla elde edilen bilgilerle sınırlı kalmaktadır. Oyun, sadece insanlara özgü bir etkinlik deęildir. Doğa gözlemlendiğinde hayvanların da çeşitli oyunlar oynadıkları görülmektedir. Hatta yaban hayatında avcı olarak bilinen kedigillerin (aslan, kaplan, çita, vaşak vb.) yavrularına avlanmayı öğrenmeleri için küçük avları önüne atarak onlarla oynamasını ve avlanmayı öğrenmesini sağlamaktadırlar.

Bunun yanında maymunlar, sadece eğlence için birbirleriyle çeşitli oyunlar oynamaktadır. Taş Devri'nde de insanların, gerek atalarından gerekse de doğadan gözlemlediklerini kendi kültürleri ve kişilikleri ile harmanlayarak kendi oyun kültürlerini oluşturdukları tahmin edilmektedir.

Oyunlarda kullanılan materyallere oyuncak denir. İnsan, hangi devirde yaşarsa yaşasın oyuncak olarak kullandığı malzemeler, sahip oldukları teknolojik gelişmelerin sınırlarının ötesine geçememektedir. 2022 yılında, oyun için teknolojik imkânlarla sahip olunan bilgisayar ve cep telefonu gibi oyun materyalleri Taş Devri'nde bulunmamaktadır. Bunun yerine doğada var olan taş, toprak, ağaç ve kemik parçaları gibi malzemeler oyuncak olarak kullanılmaktadır. Yine de Kalkolitik Çağ'dan (Bakır Çağı) itibaren insan, kendisi için oyuncak üretmekten vazgeçmemektedir. Anadolu'da ve dünyanın çeşitli yerlerinde yapılan kazılarda, tekerlekli araba olarak nitelendirilebilecek oyuncaklara rastlanmaktadır. Mardin Kızıltepe'de yapılan yüzey araştırmalarında Bakır Çağı'na tarihlenen tekerlekli araba kalıntısı bulunmuştur (Aslan, 2019).

İlk Çağ'da (Tunç ve Demir Devri) Oyun (MÖ 3300-MS 5. Yüzyıl)

İlk Çağ Tunç Devri ve Demir Devri olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Tunç Devri, Erken Tunç Çağı, Orta Tunç Çağı ve Geç Tunç Çağı olarak üçe ayrılmaktadır. Demir Devri ise Geometrik Dönem, Oryantalizan Dönem, Arkaik Dönem ve Klasik Dönem olmak üzere dörde ayrılmaktadır. İlk Çağ'ın geri kalan kısmını da Helenistik Dönem, Roma Dönemi ve Roma'dan Bizans'a geçiş dönemi olarak sınıflandırılabilir. Sınıflandırmanın daha açık olması amacıyla aşağıda Tablo 1 ile gösterilmektedir.

Tablo 1

Antik Çağ Sınıflandırması

Devirler	Dönemler
Tunç Devri (MÖ 3300-MÖ 1200)	Erken Tunç Çağı (MÖ 3300-2000)
	Orta Tunç Çağı (MÖ 2000-1550)
	Geç Tunç Çağı (MÖ 1550-1200)
Demir Devri (MÖ 1100- MÖ 434)	Geometrik Dönem (MÖ 1100-900)
	Oryantalizan Dönem (MÖ 900-800)
	Arkaik Dönem (MÖ 800-480)
	Klasik Dönem (MÖ 480- 334)
	Helenistik Dönem (MÖ 334-30)
	Roma Dönemi (MÖ 30-MS 303)
	Roma'dan Bizans'a geçiş (MS 303-MS 5. yy)

21. yüzyılda dahi bilinen ve hâlâ devam eden Olimpiyat Oyunları'nın temelleri MÖ 8. Yüzyılda Arkaik Dönem'e dayanmaktadır. O dönemde oynanan oyunlar tam olarak bilinmesi de savaş ve yarış oyunlarının ağırlıkta olduğu tahmin edilmektedir. Olimpiyatlarda modern oyunların ilki 1896'da Pierre de Coubert'in Uluslararası Olimpiyat Komitesi'ni (IOC) kurması sonrasında gerçekleştirildi. 1924 yılında ise kış sporları etkinliklerinden oluşan Kış Olimpiyatları düzenlenmeye başlandı.

Antik Çağ'da oynanan oyunlar veya oyunlarda kullanıldığı düşünülen arkeolojik kalıntılar Tablo 2'de gösterilmektedir.

Tablo 2

Antik Çağ Oyunları (Oğuzhan, 2018)

Oyun Adı	Ait olduğu Dönem	Ait Olduğu Yıl
İsrail Macala Oyunu	Roma Devri	MS 2. Yüzyıl
Hindistan Chaturangası	Demir Devri	MÖ 2000
Tazı ve Çakallar	Tunç Devri	MÖ 2000
Mısır Senet	Demir Devri	MÖ 3000
Kraliyet Oyunu Ur	Tunç Devri	MS 2. Yüzyıl
Yunan ve Roma Zarları	Roma Devri	MÖ 30 – MS 303
Çin Zar Oyunu	Helenistik Dönem	MÖ 300

Tarihin derinliklerine inildiğinde oyunun her daim var olduğu görülmektedir. Bu da oyunun insan için ne kadar vazgeçilmez bir etkinlik olduğunun göstergesidir. Oyuncak olmadan oynanan oyunlar olduğu gibi oyundaki materyaller, teknoloji ne kadar ilkel olursa olsun oyun dünyasında hep var olagelmıştır. Oyuncaklar bazen ilkel olsa da Yakın Çağ'da daha çok olmak üzere mekanik özelliği de taşıyabilmektedir. Şanlıurfa Soğmatar'da yapılan kazı çalışmalarında, Eski Tunç Devri'ne tarihlenen tekerlekli oyuncak araba, mekanik oyuncak tarihinin ne kadar köklü olduğunun bir göstergesidir (Uhri, 2018). Yine yapılan kazı çalışmalarından elde edilen bilgilere göre MÖ 3000'li yıllardan kaldığı düşünülen Ur Krallığında kullanılmış tekerlekli araba örnekleri mevcuttur ("The British Museum", 2022). Bulunan oyuncaklardan yola çıkarak eski çağlarda oyunun ve oyuncakların olduğu görülmektedir. Peki, tarih öncesi döneme dair kalıntıların olmaması o dönemlerde oyunun olmadığı anlamına mı gelir? Elbette ki oyun sadece oyuncaklarla oynanmaz. Belki de oyuncak bulamayan çocuklar, o gün kendi oyuncaklarını kendisi üretti ya da ebeveynleri yaptı. Bir başka açıdan bakıldığında, oyuncaksız oynanan oyunları da oynamış olabilirler. Kovalama, güreş, çeşitli avcılık oyunları veya sözlü oyunlar bu bakış açısına örnek gösterilebilir.

Mangala olarak bilinen oyunun büyük olasılıkla Cilalı Taş Devri'nden beri oynandığını aynı zamanda da Roma ve Yunan döneminde Anadolu'nun birçok kentinde de oynandığını kanıtlayan arkeolojik kalıntılara rastlanmaktadır (Selvi Bener, 2016). Oyun, insanların içinde bulunduğu kültürün de bir yansımasıdır. Nitekim Antik Yunan'da yaşayan

ve bir şehir devleti olan Sparta, savaşçılığıyla ünlenmiş bir devlettir. Sparta halkı, bedenlerini ve ruhlarını yalnızca savaş ve savaşçı olmak için eğitmişler; kadınlar sağlıklı ve savaşçı niteliğe sahip olabilecek çocuk doğurabilmek için erkekler güçlü ve kudretli birer savaşçı olmak için çocuklar da babaları ve abileri gibi ihtişamlı savaşçılar olabilmek için kendilerini her anlamda eğitmişlerdir. Buradan yola çıkarak toplumların yaşayış biçimi, bireylerin oyunlarını, sağlıklarını, öz bakımlarını, öz saygılarını, konuşmalarını, hayallerini, hayat tecrübelerini, şimdilerini ve yarınlarını şekillendirmede önemli etkenlerden biri olarak ortaya çıkmaktadır.

Orta Çağ'da Oyun (MS 5. Yüzyıl- 1453)

Orta Çağ Erken Bizans Dönemi MÖ 5. Yüzyıldan başlayarak İstanbul'un fethine kadar geçen süreyi kapsamaktadır. Tarihsel süreçte, insanların yaşadığı teknolojik atılımlar, yazının bulunması, paranın kullanılmaya başlanması, dünya savaşları, büyük imparatorlukların veya döneminde egemen olan hükümlerliklerinin ve otoritelerinin sekteye uğraması, gerçekleştirilen toplumsal reformlar gibi büyük gelişmeler insanların sosyal hayatlarını temelden etkileyerek hem genelde hem de özelde değişmesine neden olmaktadır. Nitekim toplumsal olayların sosyal hayatı ve sosyalleşme özelliklerini etkilediği bilinen bir gerçektir. Örneğin, geçmişten bugüne çıkan savaşlarda milyonlarca insan ölmüş, çocuklar yetim veya öksüz kalmış, ekonomiler alt üst olmuş ve bunun sonucunda insanların sosyalleşme özellikleri de değişmiştir. Bir başka örnekle açıklanacak olunursa salgın hastalık dönemlerinde insanlar sokağa çıkamamış, aralarına mesafe koymak zorunda kalmış ve hijyen daha fazla önem kazanmıştır. Buradan yola çıkarak yaşanan siyasi, ekonomik, sosyal ve kültürel olayların sosyal hayatı derinden etkilediği sonucuna varılmaktadır.

Orta Çağ, Yeni Çağ ve Yakın Çağ'la beraber dünya nüfusunun da artmasıyla birlikte insanlık tarihinin en çok savaştığı çağlardan biridir. Nitekim bahsedildiği üzere savaşların fazla olması, sosyal hayatta değişimler meydana getirmektedir. Oyun da bundan nasibini alan olgulardan biridir. Son dönemlerde tasarlanan dijital oyunlara bakıldığında, Orta Çağ'la ilgili üretilen oyunların daha çok savaş stratejisi üzerine olduğu görülmektedir. Dünyada milyonlarca oyuncusu olan Age of Empires buna en güzel örnek olacaktır. Doğal olarak, insanlar, sosyal çevrelerinde ne görürlerse, gördükleri bir süreden sonra ister istemez kendi

yaşamlarına da sirayet etmeye başlamaktadır. Buna en güzel örneklerden birini, Amerikalı ünlü bilim insanı Jared Diamond (2016), kendi kaleminden çıkan Düne Kadar Dünya adlı eserinde şöyle bir metinde yer vermiştir;

“Yeni Gine Highlands’taki köyde geçirdiğim ilk geceden sonra ertesi sabah uyandığımda kulübemin hemen önünde oyun oynayan çocukların bağırıışlarını işitmişim. Seksek oynamak, oyuncak arabalarını çekmek yerine onlar kabileler arası savaş oyunu oynuyorlardı. Her çocuğun küçük bir yayı ve içinde uçları yabancı otlardan yapılmış oklar olan ok kılıfları vardı, bunlar çarptığı zaman oğlanın canını acıtır ama yaralamazdı.”

Orta Çağda oynanan oyunlar ve arkeolojik kazılarda ortaya çıkan oyuncakların listesi aşağıdaki Tablo 3’de gösterilmektedir.

Tablo 3

Orta Çağ Oyunları (Oğuzhan, 2018)

Oyun Adı	Ait olduğu Dönem	Ait olduğu Yüzyıl
Viking Satrancı	Erken Bizans Dönemi	7. ve 8. Yüzyıllar
Orta Çağ Değirmen Oyunu	Latin İstilasası Dönemi	13. yy
Lewis Satranç Taşları	Latin İstilasası Dönemi	13. yy
Norveç Şövalyesi	Orta Bizans Dönemi	10. yy
Gyan Chapur	Orta Bizans Dönemi	10. yy

Yeni Çağ’da Oyun (1453-1789)

Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u fethetmesiyle beraber başlayan Yeni Çağ, önem arz eden siyasi, ekonomik, sosyal ve kültürel faaliyetlerin fazla olduğu bir dönemdir. Dönemde üç kıtada birden hüküm süren Osmanlı İmparatorluğu, etkin güç olarak dünya siyasetine ve ekonomisine yön vermektedir. Osmanlı, bu güce kavuşmadan önce geç dönem Orta Çağ’ında birçok savaşla, kıtlıkla ve salgın hastalıkla karşılaşmış, daha önemli sorunlar olduğundan çocuğa verilen önem azalmış, dolayısıyla da oyun kavramı geri planda almıştır. Ancak 15.ve 16. asırlarda İtalya’da kıvılcımı atılan Rönesans hareketi ve devamında da hümanizm akımıyla çocuk tekrar değer kazanmıştır (Erkut, Balcı ve Yıldız, 2017). Bu dönemde Jean Jack

Rousseau tarafından kaleme alınan Emile adlı kitapta, temizlik, bebeklerin beslenmesi ve çocuk hakları konularından bahsedilmektedir (Çavuşoğlu, 2013). Yine 17. Yüzyılda yazılmış birçok anı kitabında burjuva ailelerinin çocuklara gösterdikleri ilgiden şaşkınlıkla bahsedildiği görülmektedir (Yapıcı ve Yapıcı,2004). Buradan hareketle çocuğa olan ilginin artması çocuğun sosyal ortamının oyun için düzenlenmesine olanak sağlamaktadır. Nitekim oyun çocuğun vazgeçilmez dinamiklerinden biridir. Yapılan araştırmalara göre, oyun oynamasına izin verilmeyen çocukların psikolojik veya sosyal alanlar gibi hayati önem taşıyan alanlarda ciddi problemler yaşadığı ortaya konmaktadır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2010).

Çocukların sosyal yaşam becerilerini kazandıkları en önemli ortam, oyun ortamlarıdır. Dolayısıyla, oyun, çocuğun sosyalleşmesine katkı sağlamaktadır. Oyun ortamları da yaşanan çevre ve kültürel ortamlara göre çeşitlilik göstermektedir. Bu durum oynanan oyunların da farklılaşmasına yol açmaktadır. Örneğin, sürekli olarak savaş ortamında büyüyen çocukların oyunları da savaş temalı oyuncakları da savaş aletleri veya bu aletlerin yerini tutacak diğer materyallerle destelenmektedir. Örneğin, Suriye’de, Afganistan’da ve Filistin’de yaşanan ve yıllardır devam eden savaşlardan etkilenen çocukların, oyunlarının, savaş üzerine olması tabiidir. Savaşçı özelliği ile bilinen Türk toplumlarında savaş oyunları veya savaş ve şiddet içerikli etkinlikler (film, avcılık, hobiler vb.) daha fazla tercih edilmektedir. Yine Orta Asya’da yer alan ve Türk genlerini taşıyan Kırgızistan’da savaşta kullanılan atlar ve okçulukla ilgili oyunlar hem gençlerde hem çocuklarda hem de yetişkinlerde uzun asırlardır oldukça fazla tercih edilmektedir. Kırgızistan’da oynanan at oyunları aşağıda Tablo 4’de belirtilmektedir.

Tablo 4

Kırgızistan'da Oynanan At Oyunları (Belek,2015)

Oyun İsmi	Oyunun Oynanışı
Kök Börü (Ulak Tartış)	İki gruba ayrılan atlı yarışmacıların, kafası ile bacaklarının yarısı kesilmiş oğlağı karşılıklı çekiştirilmesiyle oyuna başlanır. Her iki grubun “tay kazan” denen geniş kazanları bulunur. Ortaya bırakılan oğlak, hangi tarafın kazanına getirilip konulursa o taraf kazanmış olur.
Kız Kuumay	Kızlar tarafından oynanır. Kırgızlarda delikanlılarla kızlar arasında at sırtında gerçekleşen ve birinin kaçıp diğerinin kovaladığı oyuna verilen isimdir.
Er oodarış veya eñiş (At Sırtında Güreş)	Çoğunlukla büyük şölenlerde gerçekleştirilir. Oyun alanı olarak seçilen yerde, iki güçlü yiğit, at üzerinde birbirlerinin ellerinden tutarak güreşe başlarlar ve rakibini attan düşüren taraf güreşin galibi ilan edilir.
Cambı	Oyun, <i>mergen</i> olarak bilinen avcılarla iyi ok atan herkesin katıldığı bir tür eğlencedir. Oyunda sonraları tüfek de kullanılmıştır. Oyunun temel esprisi, uzunca bir sırığın ucuna takılan ve <i>cambı</i> denen tay toynağı büyüklüğündeki gümüşü, asılı bulunduğu yerden düşürmekten ibarettir. Bunu ilk başaran kişi oyunu kazanmış olur

Tablo 4’de gösterildiği üzere Kırgızistan halkı atalarından ve kültürlerinden gelen oyunları yüzyıllardır devam ettirmektedir. Bu durum oyunun sadece bir eğlence aracı değil aynı zamanda insanların sosyal yaşamlarını şekillendirmede ne kadar büyük bir etkiye sahip olduğunu gözler önüne sermektedir. Buradan hareketle oyun toplumların hem kültürlerinin hem de sosyal hayatlarının bir parçası olmakla beraber, bunları şekillendirme görevini de üstlenmektedir.

Yakın Çağ’da Oyun (1789-)

İngiltere’de 18. ve 19. yüzyıllarda yeni buluşların üretime olan etkisi ve buhar gücüyle çalışan makinelerin makineleşmiş endüstriyi ortaya çıkarmasıyla Sanayi Devrimi veya Endüstri Devrimi yaşanarak üretimin artırılması sağlanmış ve el işçiliği ile yapılan oyuncakların yerini fabrikalarda üretilen plastik, demir ve mekanik aksamli oyuncaklar

almıştır. Oyuncak üretiminin fazla olması oynanan oyunların da çeşitlenmesini sağlamaktadır (Vatandaş, 2020). Çevredekilerin, doğal hayattaki varlıkların, hayali kahramanların veya daha önceden el işçiliği ile yapılan oyuncakların hepsi fabrikalarda yapılmaya başlanınca oyunlarda kullanılan oyuncakların sayısı da çocuk veya birey başına düşen oyuncak sayısı da bir hayli artmaktadır.

Yeni Çağ ve daha öncesinde yaşanan sıcak savaşlar Yakın Çağ'ın sonlarında doğru yerini soğuk savaşlara bırakmaya başlamıştır. Bu durum dünya nüfusunu oldukça derinden etkilemektedir. Çünkü savaştan dolayı ölen insan sayısı, önceki çağlara göre daha azdır. Gelişen teknoloji ve özellikle sağlık sektöründe gerçekleştirilen atılımlarla, teknolojiye ileri seviyeler yakalanması, ortalama yaşam süresinin uzamasını sağlamaktadır. Haliyle dünya nüfusu, yirminci yüzyılda katlanmış, yirmi birinci yüzyılda da katlanarak devam etmektedir. 1960 yılında 3 milyar olan dünya nüfusu 2020 yılında 7,75 milyara ulaşmaktadır (The World Bank, 2022). İnsan nüfusunun fazla olması ve sanayileşmenin de hızlanmasıyla kırdan kente göç eden insan sayısı da artmaktadır. Kent hayatı kırsal hayat kadar geniş fiziksel ortamlar sağlamadığından çocuklar oyun için belirli alanlara ihtiyaç duymaktadır. İlk çocuk alanı 1859 yılında Manchester'da bir park içinde kuruldu (Lambert, 2008). Oyun parkları ve lunaparklar gibi çocukların bir araya gelerek oyun oynamasını sağlayan ortamların oluşturulması çocukların sosyalleşmeleri ve oyun arkadaşları ile bir araya gelebilmeleri için atılan önemli adımlardan biridir.

1946 yılında ABD ordusu tarafından geliştirilen ve onluk sayı tabanına sahip ilk genel kullanım amaçlı bilgisayar, ENIAC'tır (Cantürk, 2007). Bu bilgisayar başlangıçta sadece ordu için kullanılırken ilerleyen yıllarda bilgisayarın daha üst sürümleri üretilmeye başlanmaktadır. Üretimin fazla olması üretilen mala sahip olan kişi sayısını da artırmaktadır. Dolayısıyla bilgisayar, sadece üst düzey kuruluşlar tarafından kullanılan mekanik bir cihaz olmaktan çıkıp internetin keşfiyle beraber hemen hemen her kurum ve çoğu insan, resmi ve özel işlerini daha kolay halletmek amacıyla bilgisayara sahip olmaya başlamaktadır. 21. yüzyılda ise bu durum daha da ileri giderek çoğu insanın, özel bilgisayarı veya bilgisayar niteliğinde cep telefonuna sahip olduğu görülmektedir. Böylece, gerçek hayattaki yaşantıların çoğunu dijital ortama aktaran insanlarda, teknoloji bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, siber zorbalık, sosyal medya bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi birçok sorun ortaya çıkmaya başlamaktadır. İnsanlar eski çağlarda olduğu gibi ilişkilerini fiziksel olarak değil sanal olarak

düzenlemektedir. Alışveriş, iletişim, resmi işler, bankacılık, tiyatro, çay sohbetleri, imeceler, kahvehane muhabbetleri gibi toplumu bir arada tutan ve sosyal etkileşimi artıran faaliyetler yerini sanal ortamlara bırakmaktadır. Kent yaşamındaki fiziksel mekân kısıtlılığı ve internetin de sağladığı imkânlarla beraber oyun da dijitalleşerek bu sanal dünya içinde yerini almaktadır. Çevrimiçi oyun, zaman ve mekân kısıtlaması olmadan aynı anda aynı oyunu avatarlar vasıtasıyla oynama imkânı bulan oyuncular internet aracılığıyla sanal ortamlarda bir araya gelebilmektedir (Kaya, 2013).

Taş Devri'nden Yakın da Çağ dâhil olmak üzere incelenen oyunun hem içerik hem biçim hem de kavram açısından evrim geçirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Oyun kavramının bu denli geniş çerçevede incelenmesinin sebebi, toplumsal değişimlerin oyuna nasıl yansıdığını, oyunun da toplumsal evrimlere karşı gösterdiği değişimi gözler önüne sermektir. Görüldüğü üzere oyun taşa, toprakta, taşla ve toprakla oynanırken 2022 yılı itibariyle oyun genel olarak evde ve çevrimiçi olarak bilgisayarlarda oynanmaktadır. Oyun kavramı, her ne kadar değişmiş olsa da işlevi çok değişmemektedir. Oyun hâlâ, çocukluğun, ergenliğin ve gelişimin vazgeçilmez dinamiği, eğlence ve öğrenme aracı olmakla birlikte toplumların kültürlerle ve kültürleriyle karşılıklı etkileşimini sağlayan bir olgu olmaya devam etmektedir.

2.2. Çevrimiçi Oyunlar ve Tasarımı

Bu bölüm dört alt başlıktan oluşmaktadır:

1. Çevrimiçi Oyun Kavramı
2. Dijital Oyun Pazarı
3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı
4. Çevrimiçi Oyun Tasarımı.

Alt başlıklar kendi içinde ve birbiriyle bağlantılı olacak şekilde açıklanmaktadır.

2.2.1. Çevrimiçi Oyun Kavramı

Oyunlar, çocukların kimliklerini kazanma yolunda attıkları en önemli adımlardan biri olarak kabul edilmektedir. Bunun yanında, oyun, çocukların öğrenmede kullandıkları en temel öğrenme araçlarından biridir. Gelişim psikolojisi, öğrenme psikolojisi ve eğitim psikolojisi kaynakları incelendiğinde insan hayatının diğer dönemlerine göre bebeklikte ve erken çocukluk dönemlerinde oyunun öneminin vurgulandığı görülmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının saklambaç, birdirbir, körebe ya da top zıplatma gibi oyunlar giderek azalmaktadır (Postman, 1995). Teknolojinin gelişmesiyle beraber de oyunlar yerini sanal ortamlara bırakmaya başlamaktadır. Dijital yerliler diye adlandırılan ve bilişimin içine doğan çocuklar oyun ve sosyalleşme ihtiyaçlarını da daha bebek yaştan itibaren yavaş yavaş dijital ortamlarda karşılama yoluna gitmektedir.

Çevrimiçi oyunlar, internet aracılığıyla belirli bir ağ üzerinden avatarlar vasıtasıyla zaman ve mekân kavramı olmadan oyuncuların aynı ortamda oynamalarını sağlayan oyunlardır (Kaya, 2013). Oyun genelde daha fazla çocukların gerçekleştirdiği bir eğlenme ve etkinlik aracı olarak düşünülmektedir. Ancak gelişen teknolojiyle beraber cep telefonları, bilgisayarlar ve tabletler gibi teknolojik araçlar oyuna ulaşımı kolaylaştırmaktadır. Nitekim yirminci yüzyıldaki sokakta oynanan oyunların birçoğu kaybolmaya yüz tutarak yerini dijital oyunlara bırakmaktadır. Hatta gerçek hayatta olmayan oyunların bile sanal ortamda tasarlandığı ve kullanıcılara sunulduğu da görülmektedir (İskender, 2015). Çevrimiçi oyunlarla beraber asırlardır süregelen oyun anlayışı, insanların gözünde farklı konumlanmaya başlamaktadır. Dijitalleşen hayat ile beraber, oyunlar da dijital ortamlara aktarıldığından artık oyun denilince akla, sokakta oynanan oyunlar değil bilgisayar veya telefon gibi mekanik özellikli cihazlarda oynanan oyunlar gelmektedir. Yaklaşık olarak 50 yılda gerçekleşen bu evrim; gelecek 50 yılda veya 100 yılda neler olabileceğini; dijital ortamlara kaymanın ne derece olabileceğini, dijitalleşmenin sosyal hayatı ne kadar etkileyebileceğini; oyun kavramının nasıl bir konumda olacağını görebilmeyi zorlaştırmaktadır.

Dijital oyun, en kısa tanımıyla oyunun fiziksel ortamlardan sanal ortamlara taşınarak çeşitli mekanik cihazlar vasıtasıyla oynanan oyunlardır. Çevrimiçi oyunlar da dijital oyunların bir türüdür. İlk dijital oyun Steve Russel tarafından 1962 yılında geliştirilmiştir Yılmaz ve

Çağiltay, 2005). Askeri teknolojilerin geliştirilmesi için 1962’de üretilen Space War oyununun, Stanford Üniversitesi Bilgisayar Araştırma bölümünün bilim insanları tarafından çok fazla oynanması, yetkililer tarafından müdahale edilmesine yol açmıştır. Görülmektedir ki dijital oyunların ilki bile aşırı derecede çekiciliğe sahiptir. Çünkü fiziksel olarak var olmayan ancak sanal ortamlarda erişilebilen bu içerikler gerçek hayattan daha fazla uyarıcıya sahiptir. Bununla beraber, gerçek hayattaki heyecan, korku, hırs vb. gibi duyguları da gerçekten yaşatabilmektedir. Yani oyun yapay ya da sanal olsa da hissettirdikleri gerçektir.

2.2.2. Dijital Oyun Pazarı

Çevrimiçi oyunların 21. yüzyılda çok büyük bir işletme kapasitesine sahip olduğu düşünülmektedir. (Chen, 2010). Ticari anlamda başarıyı elde eden ilk oyun 1972’de kullanıcılara sunulan Pong isimli oyundur (Gentile ve Anderson, 2006). Geçen 50 yılda oyun dijital oyun pazarı da oldukça artmış ve artmaya da devam etmektedir. 90’lı yıllar ve devamında ise Türkiye’de atari salonları ve internet kafeler kurularak insanların oyun ihtiyacının karşılanmasındaki sanal ortamlara ev sahipliği yapan fiziksel mekânlar haline gelmektedir. 21. Yüzyılda ise özellikle gençlerin boş vakitlerini geçirdiği önemli sanal ortamlardan biri haline dönüşmektedir. Buna en güzel örnek dünyanın en fazla nüfusa sahip olan ülke Çin’dir. Dijital oyunlar ve çevrimiçi oyunculuk Çin’deki genç kuşağın önemli bir kısmının popüler zaman geçirme ve eğlence aracı olmaktadır (Jiang, 2013). Çin’deki bu akım üzerine hükümet, gençlerin bu durumdan daha fazla etkilenmemesi adına internet kafeleri kapatma kararı almıştır.

Dijital oyunlar, sadece insanların eğlenmesi için değil aynı zamanda da ticari bir gelir elde etmek amacıyla üretilmektedir. Dijital oyun sektöründeki bazı eğilimler tablo halinde gösterilmektedir.

Tablo 5
Dijital Oyun Sektöründe Bazı Temel Eğilimler

	Yakın dönem	Şimdi
Kullanıcı kitlesi	Genellikle sürekli oyuncular	Çocuklar, Yaşlılar, Kadınlar ve Sürekli Oyuncular
İş modelleri	Kutulu Satış	Kutulu satış, Dijital satış, Üyelik tabanlı oyunlar, Oyun içi reklamlar, E-ticaret,
Ödeme biçimleri	Nakit, Kredi Kartı	Nakit, Kredi kartı, Mobil ödeme, Kredi kartı, Entegre mobil cihazlar, E-cüzdanlar (Paypal vs.)
Platform	PC, Konsol	PC, Konsol, İnternet tarayıcısı, Tablet, Telefon
Etkileşim	Tek Oyunculu, Coğrafi Olarak Sınırlı, Çoklu-oyuncu	Tüm dünya ile etkileşim

Tablo 5’te görüldüğü üzere dijital oyunların kullanıcı kitlesi düşünüldüğü gibi sadece çocuklar değil yaşlılar, kadınlar ve erkekler kısaca tüm yetişkinleri kapsamaktadır. Bu durum dijital oyunların ne derece yaygınlaştığının ve dijital oyun pazarının nasıl bir büyüklüğe ulaştığının detaylı göstergesidir. Nitekim üretilen oyunlar sadece eğlenceli zaman geçirmek amacıyla değil aynı zamanda ticari bir kaygı taşıyarak tasarlanmaktadır. En basit örneği ile Google Play Store’dan indirilen birçok oyunda daha hızlı ilerlemek amacıyla jetonlar satıldığı; çevrimiçi oyunlarda kostüm, eşya ve diğer oyun içi materyaller için oyun parası satıldığı; ücretsiz oyunlar olduğu gibi bazı oyunlara sahip olabilmek için oyunun kendisinin satıldığı görülmektedir. Nitekim dijital yerliler olarak adlandırılan çağın çocuklarının, daha 10 yaşının altında iken bile özellikle telefonlardan oldukça fazla oyun içi alışveriş yaptığı gözlenmektedir. Bununla beraber oyun şirketleri, sadece oyun içi satışlardan değil, oyun içi reklamlardan da gelir elde edebilmektedir.

2020'de video oyunları endüstrisi pazarının 160 milyar doların üzerinde olduğu görülmektedir. Oyuncuların 2020'de üç boyutlu oyunlara harcadığı paranın 4,5 milyar dolar olduğu kaydedilmektedir. Asya ve Pasifik ülkeleri dijital oyun sektöründen en çok parayı kazanan ülkelerdir. 2021 istatistiklerine göre Çin dünyanın en büyük oyun pazarları arasında yaklaşık 40 milyar dolarlık gelire ilk sırayı almakta yaklaşık 37 milyar dolarla da 2. sırada ABD yer almaktadır. Mobil oyunlar 2021 yılında dijital oyun pazarının neredeyse %50'sini oluşturmaktadır (Dobrilova, 2021). 160 milyar dolarlık bir oyun pazarı dünyadaki birçok ülkenin ulusal rezervlerinden daha fazladır. Bu da demek oluyor ki dünya ticaretindeki payın bir ülke kadar önemli bir kısmını dijital oyun pazarı oluşturmaktadır.

Video oyun yarışmaları ve şampiyonaları artık e-spor olarak kabul edilmektedir. Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC), 23 Temmuz-8 Ağustos tarihleri arasında gerçekleşen 2021 Yaz Olimpiyatlarına e-spor müsabakalarını da dâhil etmiştir (Makbul ve Kıncal, 2021). 2020'de e-spor gelirleri yaklaşık 1 milyar dolardı. Oyun endüstrisindeki büyüme de göz önünde bulundurularak bu gelirin 2024'de 1,6 milyar dolara çıkacağı tahmin edilmektedir. Call of Duty: Black Ops, Call of Duty: World of War ve Call of Duty: Modern Warfare oyunlarının arkasındaki şirket olan Activision Blizzard yaklaşık 70 milyar dolarlık gelire 2021'de en büyük video oyun şirketi oldu. Yapılan araştırmaya göre 45-54 yaş arasındaki kişiler pandeminin de yarattığı etkiyle oyuncu sayısını 2020'de %60 artırmaktadır (Dobrilova, 2021).

2.2.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Çevrimiçi oyunların yaygınlaşması, çevrimiçi oyun bağımlılığını da beraberinde getirmektedir. Thatcher ve Goolam (2005), çevrimiçi oynanan oyunların, oyun bağımlılığına neden olduğunu belirtmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı; bir ağ aracılığıyla farklı fiziksel mekânlardaki oyuncuların sanal ortamlarda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekleştirmekten kendini alamaması ve bu yolla isteğin bireyin kontrol mekanizmasını ele geçirmesi durumu olarak tanımlanabilir (Kaya, 2013). Çevrimiçi oyunların bağımlılığa sebep olmasındaki en önemli etken, oyuncuların gerçek dünyadaki arkadaşlarıyla beraber sanal ortamda da beraber olabilmesidir. Bununla beraber, yeni bir arkadaş çevresi de elde etme imkânı da sunmasıdır. Tabi ki bunun yanında bireyin gerçek yaşamda elde edemediği

duyguları sanal ortamda daha kolay ve daha hızlı bir şekilde elde edebilmesidir. İnan'a (2010) göre, tek başına oynanan oyunlar yeteri kadar keyif vermediği için çevrimiçi oyunlar, daha fazla tercih edilmektedir. DSM-5'te sosyo-duygusal sorunlara rağmen bireyin oyun oynamayı kontrol altına alamaması ve obsesif biçimde oynamayı sürdürmesi olarak tanımlanan çevrimiçi oyun bağımlılığı, 'internette oyun oynama bozukluğu' (İOOB) başlığı altında tanımlanmıştır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Amerikan Psikiyatri Birliği APA'nın yayınladığı Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı olan DSM-5'e göre çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun teşhisi ve tanısı için oyuncularda aşağıdaki özelliklerin bulunması gerekmektedir. 1 yıl ve daha uzun süre bu özelliği taşıyanlara çevrimiçi oyun oynama bozukluğu teşhisi konulur. Bu belirtiler;

1. Çevrimiçi oyunlar ile zihinsel meşguliyet durumu,
2. Çevrimiçi oyunlara ulaşım engellendiğinde yoksunluk belirtileri göstermek,
3. Çevrimiçi oyunlarla geçirilen sürenin sürekli artışı, tolerans geliştirmek,
4. Çevrimiçi oyunları üzerinde başarısız kontrol deneyimlerinin olması,
5. Çevrimiçi oyun oynama harici önceki hobi ve eğlencelere karşı ilgi kaybı,
6. Oyun oynadığı süre hakkında, aile bireylerini, terapistini ve diğer kişileri aldatmak,
7. Çevrimiçi oyunları kaçmak amacıyla ya da negatif duygulardan kurtulmak amacıyla kullanmak,
8. Psiko-sosyal problemlerin varlığına rağmen çevrimiçi oyun oynama davranışına devam etme,
9. Çevrimiçi oyun oynamaya ile meşguliyet sebebiyle işsel, eğitimsel veya kariyerle ilgili fırsatları boşa harcamak veya kaybetmek,

şeklinde belirtilmektedir (APA, 2013).

Türkiye'deki 29 milyon aktif oyuncu, toplam oyun oynama zamanları açısından dünyada üçüncü sırada, çevrimiçi oyunlardan elde edilen toplam gelir açısından ise dünyada on altıncı sırada yer almaktadır (Büdük, 2018). 2018 yılında elde edilen bu veriye bakıldığında, nüfusun büyük bir bölümünün çevrimiçi oyun oynadığı görülmektedir. Dünya için küçümsenemeyecek bir pazar olan Türkiye için Türkçe sürümleri olan oyunların daha da

artacağıın işareti anlamına gelmektedir. Nitekim Koo'ya (2009) göre bu pazar ve dinamik sürekli olarak kendini yenileyen bir yapıya sahiptir. Buradan hareketle Türkiye'deki oyuncuların çevrimiçi oyun bağımlılığına karşı önlem almaları elzem hale gelmektedir.

Çevrimiçi oyunlarda fazla vakit geçiren bireyler, bir süreden sonra sosyal hayatlarında ve bilişsel olarak bazı problemlerle karşılaşmaktadır. Yapılan bir araştırmaya göre çevrimiçi oyunlarda giderek daha fazla zaman geçiren çocuklar, oyun karakterleriyle bütünleşerek oyuna ve oyun içeriklerine daha fazla önem göstermeye başlamaktadır (Park ve Lee,2011). Yapılan başka bir araştırmada oyun içinde sohbet etmek ve sosyal etkileşimin fazla olduğu oyunlar oyuna olan sadakati artırmaktadır (Choi ve Kim, 2004). Bir başka araştırma da ise oyuncuların deneyimlerinin yani oyunu ne kadar süredir oynadığının oyun içi tüketimle (çip, jeton, para, oyun içi eşya vb. satın alma) doğrudan ilgili olduğu görülmektedir (Sheu, Su ve Chu, 2009). Oyun içi satın alma, oyuncunun oyun karakterine daha fazla bağlanmasına yol açmaktadır. Çünkü artık gerçek dünya ile sanal ortam arasında bir bağ kurulmuştur. Nitekim oyun deneyiminin fazla olması da aynı sonuca götürecektir. Diğer yandan oyuna para harcanması, oyuna verilen değer bir başka göstergesidir. Oyuncular, bu şekilde oyun karakterlerini bireyselleştirmekte ve oyun karakteri kıyafeti vb. alışverişlerle karakterleri kendi zevkine göre tasarlayabilmektedir. Ancak bu bağlanma, değer verme, tüketim sağlama gibi oyuncuyu daha fazla oyuna çeken etmenlerin oyun tasarlayıcıları tarafından gerçekleştirilmektedir. Yani oyuncu oyun içinde kendisi bazı tasarımlar yapabilse de aslında bu tasarımların hepsi oyun tasarlayıcılarının tasarımlarıyla sınırlandırılmaktadır.

2.2.4. Çevrimiçi Oyun Tasarımı

Tasarım yaratıcılık gerektiren bir iştir (Samur, 2016). Çevrimiçi oyun tasarımı için dijital ortamlarda hazırlanmasından kaynaklı olarak üst düzey bir teknik beceriye ihtiyaç duyulmaktadır. Bu tasarım, oldukça karmaşık aşamalardan oluşmaktadır. Tasarım aşamaları Tablo 6'da gösterilmiştir

Tablo 6
Dijital Oyun Tasarımı Aşamaları (Karahisar, 2013)

Aşama	İşlem
1	Öykü ve karakterlerin Tasarımı, Prototiplerin Üretimi
2	Tasarım İçin Bütçenin Ayarlanması
3	Finans Kaynaklarının Lisans Sahibi, Yatırımcı, Yayıncı vb. Gibi Ayrılması
4	Demonun Denenmesi
5	Lisanslamayla İlgili İşlemlerin Yapılması
6	Oyunun Yerelleştirilmesi
7	Oyunun Basılması
8	Oyunun Dağıtılması ve Uygun Pazarlama Stratejilerinin Devreye Sokulması
9	Satıştan Gelir Elde Edilmesi

Tablo 6'da görüldüğü üzere dijital oyunlar çeşitli aşamalardan geçilerek tasarlanmaktadır. Yalnızca birinci aşamayı gerçekleştirmek bile ayları alabilir. Nitekim oyun içindeki karakterlerin yapısı, cinsiyeti veya türü (hayvan, mutant, yaratık, dev, trol, org vs.), çizim tasarımı, biçim tasarımı, seslendirmesi, özellikleri, yetenekleri, hareketleri gibi birçok farklı etmen aynı anda düşünülerek tasarım gerçekleştirilmektedir. Bunun yanında bir de oyun içi karakterlerin, karakterlerin birbiriyle olan ilişkilerin ve oyun haritalarının hikâyeleri gibi farklı öyküleme işlemlerini de devreye sokulduğunda tasarım eylemi daha da karmaşık hale gelmektedir. Yapılacak olan her iş ayrı bir uzmanlık alanı gerektirdiğinden ekip çalışmasına uyum sağlayabilecek kişilerin uzunca bir süre beraber aynı amaca hizmet etmesi gerekmektedir.

Oyun tasarımı için gerekli hazırlıklar ve planlar yapıldıktan sonra tasarımın gerçekleşebilmesi için tasarım bütçesi hesaplanmaktadır. Bütçeye uygun bir şekilde tasarım için uygun olarak belirlenen ihtiyaçlar giderilmektedir. Nitekim finans kaynakları yapılacak olan işin neresinde olduğunu belirlemektedir. Büyük oyun şirketlerine güven tesis ettikleri için yatırımcı bulmak daha kolayken ilk defa oyun tasarlayacak olan bir ekibe finans kaynağı bulmak biraz daha zor olacaktır. Finansörlerin bir kısmı yatırımcı olarak bir kısmı yayıncı vb. pozisyonlarda oyunun piyasaya sürülmesi için belirli miktarlarda maddi kaynak sağlamaktadır. Oyunun temel taslağı hazırlandıktan sonra test sürüşü niyetine oyunun demosu

oyuncular tarafından denenir. Büyük oyun şirketlerinin demo oyunu denemesi ve fikirlerini paylaşımları için oyunda daha önce ünlenmiş kişilere başvurduğu bilinmektedir. Bunun yanında oyun demo sürümünün piyasaya ücretsiz olarak sunulup olumlu veya olumsuz geri bildirim almasını sağlamak da oyun şirketlerinin başvurduğu bir başka yoldur. Eğer mevcut bir oyunun farklı sürümleri piyasaya sürülecekse oyun üyelerine demo sürümler sunularak üyelik hesapları üzerinden geribildirim alınmaktadır. Demo sürümünün tamamlanmasıyla beraber oyundaki eksiklikler giderilerek ticari faaliyetlere başlanması amacıyla oyun lisanslama süreci tamamlanmaktadır. Oyunun farklı ülkelerde daha fazla oyuncuya ulaşabilmesi amacıyla her kıta için ayrı bir sunucu ihtiyacı giderilmektedir. Nitekim sunucunun hizmet verdiği ülkelere göre de oyun içinde farklı tasarımlara ve pazarlama tekniklerine başvurulabilir. Örneğin, dil yaması (ülkelerin diline göre tasarlanması), ülkenin ekonomik durumuna göre fiyat belirleme ve oyun içi sohbet (mesaj paneli veya sesli sohbet) gibi farklı dokunuşlarla özgünleştirme etkinlikleri gerçekleştirilmektedir. Son olarak da oyunun basılması ve daha önceden yapılan Pazar araştırmalarına uygun kıtalara, ülkelere veya bölgelere satışa sunulmaktadır.

2.3. Çevrimiçi Oyun Türleri ve Özellikleri

2.3.1. Dijital Oyun Türleri

Oyun türlerini sınıflandırmak için akademik kaynaklara başvurulduğunda bilimsel açıdan kabul gören belirli bir sınıflandırmanın olmadığı görülmektedir. Gerçekleştirilen sınıflandırmalar, oyun endüstrisi tarafından ve oyuncular tarafından kabul gören bir sınıflandırmalardır (Karaaslan, 2015; Çakır, 2013; İnal ve Kiraz 2008). Bu sınıflandırmalar farklılık gösterebilmektedir. Örneğin, bir oyun, birden çok kategoride yer alabilmektedir. Bunun nedeniyse türleri oluşturan temel prensiplerin keyfi olmasıdır (Demirbaş, 2015). Bir başka ifadeyle yapılan sınıflandırmalar ve kategoriler tüketime yönelik gerçekleşmekte bilimsel bir analiz için kullanışlı değildir (Espen, Marie ve Lise, 2003).

Dijital oyun türleri için aşağıda genel bir sınıflandırma yapılmaktadır.

1. Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter)
2. Üçüncü Şahıs Nişancı (Third Person Shooter)
3. Platform Oyunları (Platform Games)
4. Simülasyon Oyunları (Simulation Games)

5. Macera Oyunları (Adventure Games)
6. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Oyunları (MOBA)

Birinci Şahıs Nişancı (First Person Shooter)

Kısaca FPS oyunları olarak da isimlendirilen bu oyun türü, oyunu oyun karakterinin gözünden, bakış açısından görerek oynan oyunları ifade eder. Genellikle, Counter Strike, dünya pazarında en çok gelire sahip oyun şirketinin ürünü olan Call of Duty gibi savaş oyunlarını kapsayan FPS oyunları oyun ortamını oyun kahramanının gözünden görme imkânı sağlayarak gerçeklik hissiyatını üst seviyelere çıkarmaktadır. Nitekim Counter Strike oynayan oyuncular oyunda vurulacağını hissettiklerinde kafalarını veya vücutlarını geriye doğru çekme eyleminde bulunabilmektedir. Oyuncular karakterleri kontrol ederken kahraman gözünden baktıkları için oyuna olan bağlılıkları üst seviyelere çıkabilmektedir. Bu durum oyunu daha çekici hale getirmektedir. Oyunu çekici hale getiren bir diğer etmen oyunun gerçeğe yakın grafiklerle zenginleştirilmesidir. Örneğin Counter Strike 1.5 sürümü serinin en çok tutulan oyun sürümü niteliği taşımaktadır. Ancak zamanla gelişen teknoloji ile birlikte Counter Strike 1.6 ve daha güncel sürümleri piyasaya sürülerek görsel zenginlik hat saf 'aya çıkarılmaktadır. Aynı durum konsol oyunlarında PS (Play Station) 2, PS 3, PS4 ve son çıkan sürüm PS 5 için de geçerlidir. PS serileri incelendiğinde, sürüm güncellemesi gerçekleştiğinde oyun içi görsel grafikler, canlılık hissi, gerçeğe yakınlık derecesi her sürüm güncellemesinde artmaktadır.



Şekil 1 Counter Strike 1.5



Şekil 2 Call of Duty

Üçüncü Şahıs Nişancı (Third Person Shooter)

Üçüncü Şahıs Nişancı kısaca TPS oyunlarında FPS oyunlarından farklı olarak oyun karakterlerinin gözünden değil oyun karakterinin tüm vücudunu gösterecek şekilde bütüncül bir kamera açısı ile sunulmaktadır. TPS biraz daha geniş açıdan gösterim sağlaması bazı oyunculara göre gerçeklik hissini artırmaktadır. Nitekim Hutcheon ve O'Flynn'e (2013) göre TPS oyunlarında FPS oyunlarından farklı bir biçimde karaktere ve oyun içi çevreye, oyun karakterinin arkasından, üzerinde veya yanından bakarlar. TPS oyunları çevrimiçi oyun imkânı sağlasa da oyun içinde daha çok oyun karakterlerinin hikâyelerine veya oyunun kendi hikâyelerine ağırlık vermektedir ve e- spor organizasyonlarında FPS oyunları kadar tercih edilememektedir (Alioğlu, 2021). Şekil 3 ve Şekil 4'te üçüncü şahıs nişancı oyunları gösterilmektedir.



Şekil 3 Just Cause 2



Şekil 4 Resident Evil 4

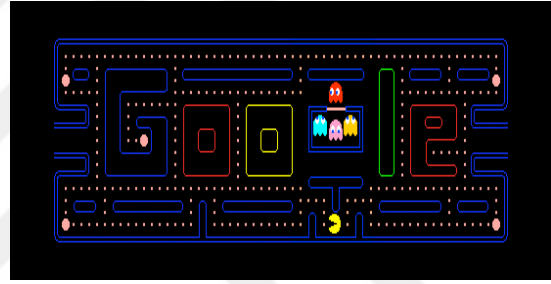
Platform Oyunları

Platform oyunları, oyuncunun ekrandaki hareketli karakteri çeşitli engellerden geçmesini sağlaması veya düzlemlerde koşarak zıplayarak veya tırmanarak hareket ettirdiği iki boyutlu bir video oyun türüdür. Aslında 2013 yılında çıkmış ve Android ile IOS işletim sistemine sahip cep telefonlarına veya mobil cihazlara kolaylıkla indirilebilen Subway Surfers oyunu platform oyunlarına en güzel ve en güncel örneklerden biridir. Ya da daha eski tarihlerdeki oyunlar incelendiğinde bilgisayarların evlere girmeye başlamasıyla ününü artıran Super Mario oyunu bu türün akılda kalan ve birçok kişi tarafından da bilinen örneklerindedir.

Platform oyunları, genellikle ya karakter sabit ekran hareketlidir ya da ekran sabit karakter hareketlidir. Örneğin Pac-Man ve Super Mario oyununda ekran sabit karakter hareketli iken Subway Surfers oyununda ise ekran hareketli oyuncu sabittir. Bununla beraber ekrandaki ve karakterdeki oyun içi hareketlilik ile görsel uyarıcılar üst düzey olmadığından odaklanması daha kolaydır. Hareketli ekranlarda karakterler sabit olmasına rağmen sanki karakterler hareket ediyormuş gibi görünmektedir. Bu tıpkı dünyanın güneş etrafında dönmesine rağmen sanki güneşin hareket ediyormuş gibi görünmesine benzemektedir. Oyuncu fazla zihinsel beceri sarf etmediğinden sadece uzun süre odaklanması oyun içi başarı için yeterlidir. Bu durum oyunu ve kurgusunu basitleştirmektedir. Bu basitlik ise oyunu her yaşa oyuncuya uygun hale getirmektedir. Şekil 5 ve Şekil 6'da sırasıyla Subway Surfers ve Pac-Man oyunları gösterilmektedir.



Şekil 5 Subway Surfers



Şekil 6 Pac-Man

Simülasyon Oyunları (Simulation Games)

Simülasyon oyunları gerçeğe benzer nitelikte tasarlanmaktadır. Hipergerçeklik ya da simülasyon gerçek olmayan ve gerçeklik kökeninden uzaklaştırılarak oluşturulmuş gerçekliğin modeller aracılığıyla ortaya çıkarılmasıdır (Baudrillard, 2003). Simülasyon sadece oyun alanında değil aynı zamanda müzelerde tarih anlatımı için, simülasyon temelli öğrenme ile okullarda ya da derslerde, gerçekleştirilmesi hayati tehlike arz eden durumların tatbikatında veya pilot eğitimi gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Bu konuda yapılan araştırmalar, gerçek hayatta uygulama veya deneme imkânının bulunmadığı, zarar verebilecek veya denemesi ile uygulaması aşırı maliyetli olan durumlarda simülasyonun tercih edildiğini göstermektedir (Bredley, 2006; Barry Issenberg ve Scalese, 2007; Lean, Mozier, Towler ve Abbey, 2006). Simülasyon oyunlarında gerçekleştirilmesi gereken görevler veya amaçlar

vardır. Ancak her zaman bir hedef de olamayabilir. Bu haliyle de oyuncuya bir cismi, aracı ya da karakteri özgürce yönlendirebileceği bir alan sunabilmektedir (Jones, 1995).

Simülasyon oyunlarına verilebilecek en güzel örneklerden biri Euro Truck Simulator 2 oyunudur. Euro Truck Simulator 2, SCS Software tarafından çıkarılmış olan bir kamyon simülasyon oyunudur. 2012 yılında Microsoft Windows için çıkmış olan oyun Avrupa haritasını temel alarak uzun ve kısa yolda yük taşımacılığı yapan şoförlerin yolcuğu üzerine kurgulanmaktadır. Oyunda, şirket kurulabilmekte, kurulan şirketlere şoför kiralanabilmekte, kamyonlar satın alınabilmekte, para biriktirilebilmekte ve sahip olunan kamyonlara çeşitli tasarım eklemeleri yapılabilmektedir. Kısaca, oyuncular, bir kamyon şoförünün hayatını simülasyon aracılığıyla tadabilmektedir. Buna kendi müzik listesini oluşturup yolculukta dinleyebilmek de dâhil edilmektedir. Şekil 7’de Euro Truck Simulator 2 oyununa ait bir kesit paylaşılmaktadır.



Şekil 7 Euro Truck Simulator 2

Macera Oyunları (Adventure Games)

Genel olarak bir macera oyunu, oyun dünyasında ortaya çıkan sorunları çözmek için kullanıcının etkileşime girmesi gereken yapay bir ortam sunan bir yazılım programıdır (Cavallari, Hedberg ve Harper, 1992). Oyun dünyası, genellikle kullanıcının bir karakterle oynadığı hikâye gibidir. Oyuncu, problem çözme ve oyun dünyasındaki diğer oyuncu olmayan karakterler ve nesnelere etkileşime girerek hikâye boyunca hareket eder (Dillon, 2005).

Şekil 8’de gösterilen Just Cause 4, AValance Studios tarafından geliştirilen ve Square Enix’in Avrupa’daki yan kuruluşu tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera oyunudur.



Şekil 8 Just Cause 4

Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Oyunları (MOBA)

MOBA dijital oyunlar içerisinde öncelikle MMO (Massively Multiplayer Online) türündeki oyunlar başlatarak dünyanın her köşesine yayılan çevrimiçi oyun kültürüdür. Binlerce hatta milyonlarca oyuncu aynı anda belirli sunucular aracılığıyla çevrimiçi ortamda bir araya gelerek oyun içi avatarlar aracılığıyla iletişime geçebilirler. Avatar, diğer oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlarla mesaj yoluyla konuşabilir, savaşabilir, alışveriş yapabilir veya çeşitli yollarla iletişime geçebilir (Kirriemuir, 2002). Oyuncular genellikle belirli görevleri yerine getirerek oyun içinde güçlenip kazanma yoluna gitmeyi hedeflemektedir. Bu hedeflere ulaşmaya çalışırken bazı istatistikler tutulur. Bunlardan bazıları; seviye için tecrübe puanları (XP ya da TP), oyun içi eşya ya da eşyayı oluşturan parçalar (item), para ya da oyun içi alışverişinde kullanılan nesne, yetenek gelişimi, güç gelişimi gibi birçok farklı özellik sayılabilir (Cantalops ve Sicilia, 2019). Kazanılarak ya da biriktirilerek oyun sonuna doğru giden yolda kendisini bekleyen görevleri yerine getirmek ana amaçtır. Bu noktada MMO ya da MOBA oyununun kendi içindeki tasarımı ve görevleri birbirinden farklılık göstermektedir.

MMO ‘‘çevrimiçi rol yapma oyunu’’ olarak tanımlanabilir. Daha geniş tabanlı ve kapsamlı oyunlar olarak tanımlanan MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play

Game) yani “ Devasa çevrimiçi oyunlarda rol yapma oyunlarıdır. Bu, oyunlar dijital oyun evreninin geldiği zirve noktasıdır (Yee, 2002). MMORPG oyunları geniş zaman aralıklarında oyunda kalmayı gerektirdiğinden aynı anda bir veya birkaç arkadaşıyla oyun oynama imkânı sağlarken sunucu imkânları çok geniştir. Oyuncular, aynı ülkede ya da aynı kıtada bulunan kişiler oyuna dâhil olabilir ve çevrimiçi oyunu oynamak için arkadaşını beklemek durumunda kalmamaktadır. Bir oyunun çevrimiçi oyun olabilmesinin tek şartı oyuncular aynı ortamda olmasalar da sunucu ağları üzerinden bağlanarak oyunda aynı ortamda yer alabilmeleridir (Huh ve Bowman, 2008). Oyuncular fiziksel olarak bir arada olmasalar da belirli bir amaç için çevrimiçi oyun ortamlarında bir araya gelerek takım oluşturabilmekte, savaşabilmekte veya işbirliği yoluna gidebilmektedir. Günlük hayatta aynı oyunu farklı fiziksel ortamlarda oynayan bireyler vardır. Ancak bu oyuncular fiziksel ortamları aynı olmasa da geniş bant internet bağlantısı ile zaman ve mekân problemi olmadan bir araya gelerek aynı oyunu oynayan daha fazla oyuncu grubunu oluşturmaktadır. Fiziksel mekânlarda oynanan oyunlar genellikle gündüz oynanırken dijital oyunların daha çok akşam vaktinde oynandığı görülmektedir. Nitekim bu durum oyuncuların dijital ortamlarda sosyalleşmelerini de sağlamaktadır.

MOBA oyunlarının ilk temsilcisi Aeon of Strife, Starcraft oyununun bir modu esas alınarak, düzenlenerek üretilmiştir (Cantalops ve Sicilia, 2019). MOBA oyunlarının bir sonraki temsilcisi de DOTA ve bir üst sürümü olan DOTA 2'dir. DOTA oyunu bir MMO oyunudur ancak bir MMORPG oyunu olan World of Warcraft bir modu üzerinde temellendirilmektedir. Yani bir oyunda kullanılan bir oyun modu veya harita başka bir çevrimiçi oyun için temel oluşturabilmektedir. Bu gelişmelerin ardından, DOTA'nın üretim sürecinde yer alan bazı yazılımcılar League of Legends adlı oyunu yaratmış ve bu oyun, MOBA türündeki oyunların en büyük temsilcisi haline gelmiştir.



Şekil 9 Dota 2



Şekil 10 World of Warcraft

2.4. Çevrimiçi Bir Oyun Türü Olarak LoL (League of Legends)

Yukarıda MOBA oyunlarında da incelendiği üzere League of Legends oyunu dünyada geniş bir oyuncu kitlesine sahiptir. Bu kitleye sunulan oyun içi hizmet kalitesi de her geçen gün artırılmaktadır. Bir örnekle açıklanırsa, 2020 yılında Türkiye için yeni bir sunucu devreye koyulmuştur. Bu sunucuyla beraber oyuncuların oyuna erişim hızını ve oyun içindeki hareket kabiliyetini veya işlem hızını oldukça üst seviyelere çıkarmaktadır.

2.4.1. League of Legends'in Tarihçesi

2020 yılı itibari ile Türkiye'de ve dünyada oynanan birçok çevrimiçi oyun vardır. Gerek dünyada gerekse de Türkiye'de ses getiren çevrimiçi oyunlardan biri de League of Legends oyunudur. Büyük bir hayran kitlesine sahip olan League of Legends hem dünyada hem de Türkiye'de oldukça fazla oyuncu sayısına sahiptir. League of Legends oyuncular arasında LoL olarak kısaltılmış biçimde kullanılmaktadır (Donaldson, 2017). League of Legends'in Türkçe karşılığı 'Efsaneler Ligi' dir. DOTA oyunu Warcraft III haritasından esinlenerek League of Legends da DOTA'nın haritasından esinlenerek geliştirilmiştir. DOTA 2'nin bir haritasından esinlenerek üretilen League of Legends, oyuncu sayısı bakımından zamanla DOTA'yı geride bırakmaktadır. Araştırmanın giriş kısmında belirtildiği üzere Riot Games'in Türkiye ülke müdürü Koçyiğit'e (2017) göre, Türkiye'de League of Legends'in aylık çevrimiçi oyuncu sayısı 100 milyonu aşmış durumdadır. Bu sayı yaklaşık olarak 10 yıl içinde oluşmuştur. 10 yılda bu oyuncu sayısına ulaşan oyunun gelecek yıllarda bu sayıyı daha da arttıracığı beklenmektedir. 2019 yılında yapılan bir araştırmaya göre ise DOTA 2 çevrimiçi oyunu 20 milyon oyuncu sayısı ile diğer rakiplerinden daha başarılı olurken 120 milyon oyuncuya sahip League of Legends çevrimiçi oyununun gerisinde kalmaktadır (Pollack, 2019). 2022 yılında dünyanın en büyük içerik üreticilerinden olan Netflix'te izleyiciyle buluşan Arcane TV dizisiyle oyuncu sayısını aylık 180 milyon aktif kullanıcı sayısına çıkardı (Spezzy, 2022). Bu oyunun üretim şirketi Riot Games'tir. Temelleri 2006 yılında atılan Riot Games şirketi, League of Legends oyununu 2009 yılında piyasaya sürmüştür (Riot Games, 2020).

2.4.2. League of Legends'in İçeriği ve Oynanışı

League of Legends, 5 güçlü şampiyondan oluşan iki takımın birbirlerinin üslerini yok etmeye çalıştığı takım çalışmasına yönelik bir strateji oyunudur. Oyuncuların kontrol ettiği karakterler 'şampiyon' olarak adlandırılırken güncel olarak 140'tan fazla şampiyon vardır (Riot Games, 2022). Her şampiyonun farklı özellikleri, yetenekleri, gücü, hikâyeleri ve oynama zorluk dereceleri vardır. Genel olarak şampiyon sınıflandırması yapılırsa; destekler, büyücüler, suikastçılar, dövüşçüler, nişancılar, tanklar olmak üzere altı grupta toplamak mümkündür. League of Legends bir takım oyunudur ve şampiyonlar oyun boyunca birlikte ekip olarak hareket etmek durumundadır. Dolayısıyla şampiyonların hangi özelliklere sahip olduğu kadar oyun içi iletişim ve koordinasyon oldukça önemlidir. Zira saniyeden daha küçük zaman birimleri bile oyun içinde hayati öneme sahiptir. İletişim veya koordine eksikliğinden dolayı bir iki saniye geç kalan hamleler oyunun kaybedilmesine sebep olabilirken ekip çalışması, oyun içi performansın da güzel olmasıyla zaferi getirebilmektedir.

Sihirdar Vadisi olarak bilinen ve en çok oynanan oyun haritası, üç ayrı koridordan oluşur. Her koridora belirli özelliklere sahip şampiyonlar yerleşmektedir. Alt koridora nişancı ve destek şampiyonları, üst koridora genel olarak tank ve suikastçılar, orta koridora ise genelde büyücüler ve suikastçılar yerleşir. Bir de haritadaki koridorlar dışında kalan ormanlık alanda, koridor şampiyonlarına destek olarak rakibe ani baskınlar yapmak için gelen ormancı şampiyonlar vardır. Oyun içinde ölen şampiyonlar, belirli bir süreden sonra kendi merkez üssünde tekrar doğar. Oyunun oynanma süresi ne kadar uzarsa dirilme süresi de o kadar uzar. Örneğin oyunun 6. dakikasında ölen bir oyuncu 13 saniyede dirilirken oyunun 35. dakikasında ölen bir oyuncunun dirilme süresi 30 saniyenin üzerinde olmaktadır. Her koridorda savunma kuleleri bulunur ve iki takımda rakibin savunma kulelerini yok ederek rakibin merkez üssüne ulaşır ve üssün patlatılmasıyla oyun sona erer.

Harita geniş olduğundan dolayı takım şampiyonları farklı yerlerde bulunabilmektedir. Bunun yanında ormancı (jungler) şampiyonları koridorlara ani baskınlarla sayı üstünlüğünü ele geçirerek rakip şampiyonları alt edebilir. Rakip şampiyonlar merkez üstünde doğup alışveriş yapıp tekrar geri gelinceye kadar yaklaşık 1 dakika gibi bir zamana ihtiyaç duyar. Bu süre zarfında üstünlük yakalayan takım koridorda istediği gibi ilerleyerek rakip savunma

kulelerini yerle bir edebilmektedir. Savunma kuleleri rakip merkez üsse doğru her koridorda sırasıyla yok edilmelidir. Merkez üs ve önündeki iki savunma kulesi koridorların ortak hedefidir. Bu savunma birimleri hariç her koridorda üç kule bir inhibitör vardır. Herhangi bir koridordan üç kule bir inhibitör alınırsa merkez kulelere saldırılabilir. Şekil 11’de oyunun en çok oynanan haritası Sihirdar Vadisi gösterilmektedir.



Şekil 11. Sihirdar Vadisi

Şampiyon Sınıfları ve Özellikleri

- 1. Destekler:** Bu şampiyonlar genelde nişancılarla beraber hareket ederek nişancıların zayıf savunma gücüne ve rakibe saldırı için avantaj katkısı ile bilinirler. Destek şampiyonları rakibe karşı yavaşlatma, kısıtlı süre dondurma, hareket hızını yavaşlatma gibi etkileri varken yanındaki nişancı şampiyona ise hareket hızı, saldırı hızı, can, kalkan, zırh, büyü direnci gibi katkılar sağlar. Genelde alt koridorda nişancı şampiyonların yanında yer almaktadırlar.
- 2. Büyücüler:** Düz vuruşları çok fazla hasar vermeyen genelde ağırlıklı olarak hasarı büyülerinde bulunan şampiyonlardır. Büyücüler yetenekleriyle anlık hasar vererek rakip şampiyonu etkisiz hale getirebilmektedir. Bazı büyüler belirli bir alana etkili olduğundan yan yana duran rakip şampiyonları toplu olarak katletme olasılığı sağlamaktadır. Genelde orta koridorda tek başına savaşmaktadır.
- 3. Suikastçılar:** Bu şampiyonlar genel olarak anlık hasarı fazla olan ve bire bir savaşlarda etkili olmaktadır. Suikastçı şampiyonlar ağırlıklı orta koridorda ve ormanda rol alırken bazen üst koridorda da yer alabilmektedir. Bu şampiyonlar

görünmezlik, rakibin üstüne atlama ve anında savaş ortamından çıkabilme özellikleriyle rakibe aniden saldırarak etkisiz hale getirebilmektedir. Bu özelliklerin hepsi tek şampiyonda olmamakla beraber her şampiyonun kendine göre bazı özellikleri mevcuttur.

4. **Dövüşçüler:** Dövüşçü şampiyonlar genellikle üst koridorda veya ormanda rol almaktadır. Bu şampiyonlar rakibe hasar verebilmek için onun yakınına kadar sokulmalıdır ki bu da dayanıklı olmalarını gerektirmektedir. Hem zırh hem büyü direnci bakımından sağlam olabilen dövüşçüler dayanıklı olduklarında sürekli hasarla rakibi alt edebilir. İkidem çok şampiyonun katıldığı takım savaşlarında dövüşçü şampiyonlar tank şampiyonlardan sonra rakibin verdiği hasarı emerek nişancı, büyücü ve suikastçı takım arkadaşlarının rakip şampiyonlarını alt etmesinde önemli rol oynamaktadır.
5. **Nişancılar:** Nişancı şampiyonlar alt koridorda destek şampiyonlarıyla beraber rol almaktadır. Sürekli hasar yönünden kuvvetli olan nişancılar zırh ve büyü direnci gibi dayanıklılığı artıran özellikler bakımından zayıftır. Bu noktada destek şampiyonlarla iş birliği ve uyum içerisinde olmaları gerekmektedir. Nitekim koordinasyonlu hareket edemeyen nişancı ve destek şampiyonu rakibin üstünlüğü ele geçirmesine sebebiyet verebilmektedir. Bunun yanında nişancı şampiyon saldırmasını bildiği kadar gelecek hasarlardan kendisini savunmasını bilmesi gerekir. Nitekim sadece nişancının veya sadece destek şampiyonunun iyi olması yeterli değildir. Bu yüzden bu iki oyuncu arasındaki iletişim oyunun gidişatı açısından oldukça önemlidir.
6. **Tanklar:** Bu şampiyonlar dayanaklılıklarıyla bilinmektedir. Büyü direnci ve zırhı fazla olduğu için hem büyülere hem de düz vuruşlara (daha çok nişancı ve dövüşçülerin hasarı) karşı dirençlidir. Bu durum takım savaşlarında tankların avantaj olarak kullanılmaktadır. Örneğin tanklar takım savaşlarında öncü birlik olarak gider ve rakibin hasarını üzerine çekerek takım arkadaşlarının rakipleri etkisiz hale getirmesine olanak sağlar. Bu yönüyle tank şampiyonlar her takımda mutlaka bulunması gereken zaruri ekip arkadaşlarıdır.

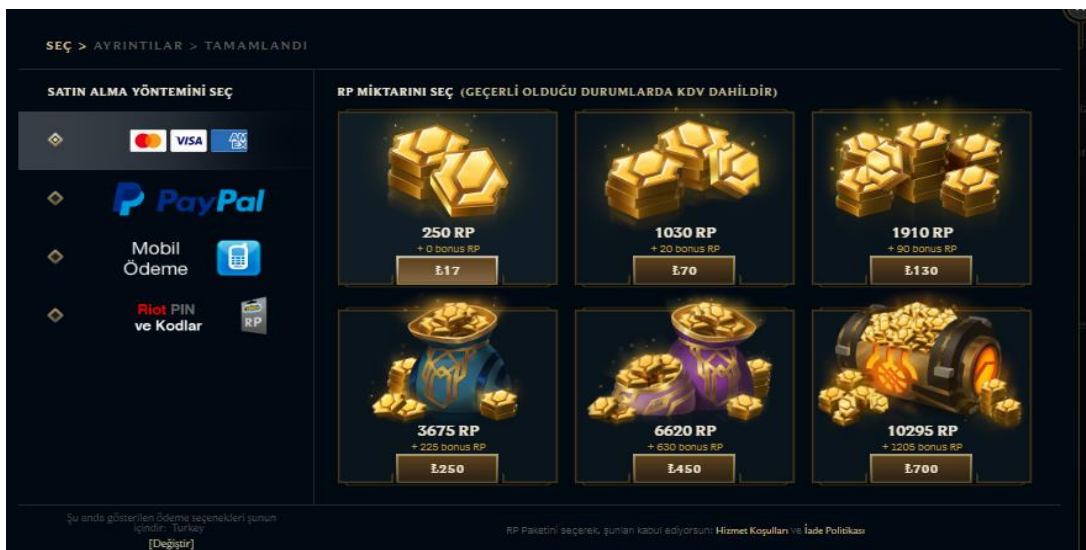
Oyun İçi Finans ve Alışveriş

Oyun şirketleri bazı oyunları ücretli bir şekilde tüketiciyle buluştururken bazı oyunları da ücretsiz sunarak oyuncuyu oyun içinde alışverişe yönlendirmektedir. Sonuç olarak oyun

ücretsiz olsa da şirketin, üreticilere ve çalışanlarına ücret ödemesi gerekmektedir. Bu yüzden ücretsiz oyunlarda reklamlar ve oyun içi alışverişler oyundan para kazanılacak tek yerdir. Birçok çevrimiçi oyunun milyonlarca kullanıcısı olduğunu düşünülürse dijital oyunlar büyük bir finansal pazar haline dönüşmektedir.

League of Legends ücretsiz bir oyun olmakla beraber oyun içi rekabet de itibari para ödemesine dayalı değildir. League of Legends'ta parayla bazı avantajlar elde edilememektedir. Nitekim bazı çevrimiçi oyunlarda oyun içi gelişim paraya dayalı olabilmektedir ya da parayla daha hızlı gelişim sağlanabilmektedir. League of Legends tamamen ücretsiz olmakla birlikte oyun içi rekabet pratik, tecrübe ve takımların bireysel ve ekip performansına göre değişmektedir. Dolayısıyla League of Legends, oyuncularına mükemmel ve çikarsız bir rekabet ortamı sağlamaktadır.

Oyun içinde yapılan alışverişler kozmetik ürünler üzerine yapılmaktadır. Her şampiyonun estetik olarak tasarlanmış bir kostümü vardır. Bu kostümlere ek olarak oyuncular severek oynadığı şampiyona RP (Riot Parası) ile yeni kostümler alabilmektedir. Riot parası ile alınan kostümler sadece kozmetik olarak değil şampiyon büyülerinin kullanımında da görsel efekt zenginliği sağlamaktadır. Ancak her kostüm büyü kullanımında farklı görsel efekt sunmayabilmektedir. Şekil 13'te RP'lerin Türk lirası karşılıkları gösterilmektedir.



Şekil 12. Riot Parasının Türk Lira Karşılığı

RP satın almada birçok banka ile anlaşarak hemen hemen tüm kredi kartları ile ödeme alınabilmektedir. Bunun yanında çevrimiçi ödeme aracı olarak kullanılan PayPal ile de alışveriş yapılabilir. Mobil cihazlar üzerinden kişisel hatlarla da ödeme yapılmaktadır. Diğer bir ödeme aracı olarak da alışveriş sitelerinde veya farklı platformlarda ödül olarak da verilebilen Riot pin ve hediye kodlarıdır.

2.4.3. LoL’de Oyun İçi İletişim

İletişim, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme, iletişim anamlarına gelmektedir. Bunun yanında telefon televizyon telgraf radyo vb. araçlardan yararlanarak yürütülen bilgi alışverişi, bildirişim, haberleşme, muharebe anamlarını da taşımaktadır. (TDK, 2022). İnsan sosyal bir varlık olduğundan insan yaşamının her alanında diğer insanlarla iletişim halinde olmaktadır. Kişiler arası iletişim, en az iki kişi arasında anlamları anlama ve paylaşma süreci olarak tanımlanmaktadır (Pearson ve Nelson, 1997). Kişiler arası iletişimin etkili olması için mesajı alan kişinin mesajı veren kişinin vermek istediği şekilde anlamda anlaması ve anlamlandırması gerekmektedir (Johnson ve Johnson, 1997).

League of Legends futbol gibi bir takım oyunudur. Ancak LoL 5’er kişilik takımlar halinde oynanmaktadır. Takım oyununda oyunun amaçlarını gerçekleştirebilmek için tüm takım birlikte hareket etmeli ve oyuncuların birbirleri ile iletişim halinde olması gerekmektedir. Nitekim oyun ancak bu yolla kazanılmaktadır. Takımdan herhangi biri veya birkaçı oyunun amacı dışına çıkarak takımdan ayrı hareket etmesi takımın zaferden uzaklaşması anlamına gelmektedir. Takım arkadaşları ile ters düşerek oyun içinde rakibin skor kazanmasına yardımcı olmak oyun içinde ‘feedlemek’ yani rakibi bilerek beslemek anlamına gelmektedir. Bu tür durumlarda oyun sonunda oyuncu oyun şirketine raporlanarak bildirilebilmektedir. Oyun şirketi bu tür oyuncuları birkaç maç oyuna geç girme cezası ile cezalandırabilmektedir. Oyuncular oyun içi sohbet ekranından mesaj yoluyla konuşabilmektedir veya oyun içi bazı simge ve işaretlerle arkadaşlarına mesaj gönderebilmektedir. Oyun içi sohbet panelinden argo, küfür ve aşağılayıcı söz veya hitaplarda

bulunan oyuncular diğerk oyuncular tarafından raporlanırsa oyun kuruluđu tarafından cezalandırılabilir. Bu durumun sürekli olması durumunda ise hesap oyun kuruluđu tarafından engellenerek oyuncunun bir daha aynı hesapla oyuna girmesine mâni olunmaktadır. Bu tür oyuncuların varlıđından rahatsız olan diğerk oyuncular o oyuncuyu susturabilir yani o oyuncunun mesajları onu susturan oyuncunun sohbet ekranında görünmemektedir. Oyun içinde yerine göre saniyelerin bile önemli olduđu League of Legends'ta mesaj yoluyla haberleşmek her zaman işlevsel olmamaktadır. Oyuncular konuşabilmek için telefonla ya da Skype gibi grup konuşmasını sağlayan programlar kullanarak direkt olarak iletişime geçebilmektedir. Bu hem pratik hem de oldukça işlevsel bir yol olarak oyuncular tarafından League of Legends dâhil birçok çevrimiçi takım oyununda kullanılmıştır. Ancak Riot Games şirketi bu duruma çözüm getirerek bir güncelleme ile oyun öncesinde grup kurarak oyuna katılan takım arkadaşlarının aralarında konuşmasını sağlayacak bir yazılımla büyük bir yenilik getirmiş ve takım içi sağlıklı iletişime olanak sağlamıştır.

İletişim, insanın olduđu her yerde var olmakla birlikte içinde bulunduđu ortama göre şekillenmektedir. Köy ortamında yaşayan insanların kullandıkları sözcükler tarla, ekin, gübre, traktör, yol, ağaç, soba, orman gibi etrafında gördüklerinden meydana gelmektedir. Türkiye'nin en büyük kenti İstanbul'da yaşayan birinin kelime dađarcığı ise metro, metrobüs, tramvay, vapur, adalar, surlar gibi kentin içinde var olan yapı, nesne vb. sözcüklerden oluşmaktadır. Buradan hareketle çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların sözcük hazinelerinde oyun terimlerinin de yer alması oldukça doğal karşılanmaktadır. Çünkü iyi ya da kötü, çevresinden etkilenmeyen insan yoktur. Çevresinden etkilenen insan bir süre sonra bu etkiyi kendi kişiliğinde eriterek çevresine de yansıtmaya başlamaktadır. İşte bu noktada insanlar etkileme ve etkilenme konusunda hem alıcı hem de verici pozisyonda konumlanmaktadır. Nitekim çevrimiçi oyun oynayan oyuncular oyun içinde kazandıkları oyun içi terimleri, konuşma biçimlerini ve davranış şekillerini zamanla kendi çevrelerinde de kullanmaya başlamaktadır. Sonuç olarak çevrimiçi oyun ortamlarında sosyalleşme ile gerçek hayattaki sosyalleşme arasında sıkı bir ilişki olduğu görülmektedir.

2.5. Sosyalleşme ve Dijital Yaşam

Sosyalleşme kelimesini ilk kullanan kişi Emile Durkheim'dır. Fransızca'daki 'social' kelimesinden Türkçeye geçmekle birlikte 'aile hayatı ile ilişkili ve sadık' anlamlarıyla ve 'insanlarla beraber yaşamak' anlamlarında kullanılmıştır. Türkçede 'sosyalleşme' kavramını 'toplumsallaşma' kelimesi karşılamaktadır (Çoştu, 2009). Toplumsallaşma, bireyin toplumun geleneklerine, göreneklerine, örf ve adetlerine, yaşama biçimine ve değerlerine uyum sağlama sürecini ifade etmektedir. Çünkü insan sosyal bir varlıktır ve toplumu birbirine bağlayan bağlardan kendini soyutlayamamaktadır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinin üçüncü basamağında yer alan 'sevgi ve ait olma' adımı tüm bireyler için geçerlidir. Birey kabul edilmek veya aidiyet hissetmek için içinde bulunduğu ortama ya da gruba istese de istemese de uyum sağlama yönelimindedir. Sonuç olarak toplumu oluşturanın insanın varlığı ve birliği olduğu gibi insanı insan yapan da kendini topluma ne kadar ait hissetmesiyle ilgili bir durumdur.

İnsanın olduğu her yerde sosyallik, sosyalliğin olduğu her yerde de iletişim vardır. Dünya tarihi, ateşin bulunmasından internetin keşfedilmesine kadar birçok teknolojik atılıma şahitlik etmektedir. Gerçekleşen her teknolojik atılımda da köklü değişiklikler meydana gelmektedir. İnternetin keşfi ve yayılışıyla beraber insan hayatı oldukça hız kazanmaktadır. İletişim kanalları değişmektedir. Kuzgunlar, elçiler, güvercinler ve telgraflar yerini önce telefona sonra da sosyal medya platformlarına bırakarak bir ağ toplumu meydana gelmektedir. Kavram olarak ağ toplumu, Castells (2008) tarafından tanımlanmış, gündelik yaşamlarında geleneksel iletişim araçları yerine yeni medyayı kullanagelen, yeni medyanın iletişim olanaklarını gündelik yaşamı içine yerleştirmiş ve belirli bir alışkanlık edinmiş bir topluma karşılık gelmektedir. Sosyal yaşamın denge çubukları birer birer alt üst olmakta kendini sürekli olarak güncellemek durumunda kalmaktadır. Modernliğin getirmiş olduğu değişim ve dönüşümler, önceki dönemlere kıyasla daha etkili olmuştur (Giddens, 2012). Avcılık toplayıcılık döneminde veya göçebe yaşam kültürünün hâkim olduğu dönemde bir ateşin başına oturup büyüklerinden masallar, hikâyeler veya efsaneler dinleyen çocukların yaşamı gözle görülür şekilde değiştiği görülmektedir. Artık çocuklar büyükleriyle sohbet etmek bir kenara dursun kendi arkadaşlarıyla bile bir araya gelememektedir. Ancak insan sosyal olmaktan sosyalleşmekten asla geri duramayarak sanal ortamlarda sosyalleşme yoluna giderek bu ihtiyacı karşılamaya çalışmakta ve bu durumun farklı sonuçları ile karşılaşmaktadır. Bir

araştırmaya göre bireylerin geleneksel iletişim biçimlerini terk ederek; sosyal ağlar üzerinden iletişim kurmaya başlaması, toplumsal yabancılaşma ve yalnızlaşmayı beraberinde getirmektedir (Karagülle ve Çaycı, 2014).

Sosyal medyanın aktif kullanılmasıyla beraber fiziksel yaşamdaki birliktelikler de gün geçtikçe azalmaya başlamaktadır (Öztürk ve Talas, 2015). Şirketler Covid-19 süreciyle hızlanan uzaktan çalışma sitemine, eğitim kurumları uzaktan eğitime, marketler ve restoranlar paket servislere, bürokraside veri sunucularıyla birçok kişi, kurum ve kuruluş hizmetlerini dijital ortamlara hızla aktarmaya devam etmektedir. Dünyanın en büyük video paylaşma ve sosyal medya platformu olan YouTube, sadece bir sosyal medya devi değil aynı zamanda dünyanın her yerinden birçok insanın kazanç sağladığı bir sanal ortamdır (Westernberg, 2016). İçerik üretme kapasitesine sahip olan her insan ürettiği video içeriklerini YouTube'a yüklemektedir. İçerik üretici, 1000'in üstünde abone sayısına ve aylık 10000 dakika izlenecek kadar bu platforma katkı sağlayabiliyorsa YouTube üzerinden reklam geliri elde edebilmektedir. Nitekim pandemi döneminde insanlar sokağa çıkma yasaklarından dolayı vakitlerinin çoğunu evde geçirmek durumunda kalmaktadır. Bu sayede zaten popüler olan bu mecraaya yönelim oldukça artmaktadır (Han, 2020). YouTube platformu bu mecraayı para kazanılacak bir mecraaya dönüştürmektedir. Böylece hem kullanılır olma durumunu artırmaktadır hem de serbest ve esnek çalışma imkânı sunmaktadır. Sosyal hayatın evrimleşmesinde, maddi gelir elde etmede ve çalışma hayatındaki köklü normlar yavaş yavaş kırılmaktadır. Yapılan araştırmaya göre Z kuşağı olarak adlandırılan yeni nesil bu mecraanın kullanımına daha yatkın ve daha aşina olmakla birlikte gelecekte daha da önemli olacağı düşünülmektedir (İlhan ve Görgülü Aydoğdu, 2019).

Canlı yayın, aynı anda kaydedilen, yalnız o anda olduğu gibi yansıtılan sonradan düzeltme yapılamayan ve gerçek zamanlı olarak paylaşılan çevrimiçi akış ortamını ifade eder (Daştan, 2020). 2000'li yıllardan önce yalnızca televizyonlar aracılığıyla teferruatlı bir hazırlık ve çalışma ile gerçekleştirilmektedir. İnternet üzerinden yapılan canlı yayınlar 2011 yılından itibaren dünya çağında artış göstermektedir (Needleman, 2015). Canlı yayın, 2022 yılına gelindiğinde birçok insanın da sahip olduğu akıllı telefonlarla veya mobil cihazlarla herkesin yapabileceği bir eylem haline dönüşmektedir. Nitekim bu durum insanların kendini belirli mecralara veya halka sunmak için başka insanlara olan ihtiyacını azaltmaktadır. Tanınırlığın artması için plak şirketleriyle anlaşma yapmak zorunda olan insanlar, ürettiği

içerikleri sosyal medya ortamlarında video veya canlı yayın şeklinde paylaşarak istediği hedef kitleye daha kolay ulaşabilmektedir (Yılmaz, 2017). Birçok konuda içerik üretilmektedir ancak araştırma konusu olarak çevrimiçi oyun içeriklerini incelemek daha işlevsel olacaktır. Çevrimiçi oyunlar genellikle Twitch platformu üzerinden gerçekleştirilen canlı yayınlarla izleyicilerle buluşmaktadır. İçerik üreticileri Twitch'te de YouTube platformundaki gibi maddi gelir elde edebilmektedir (İlhan ve Aydoğdu, 2018). Bu hem oyuncuya maddi gelir imkânı sağlamakta hem de seyirciye ünlü bir yayıncı ile dolaylı yoldan temas kurma imkânı sağlamaktadır. Böylece her iki tarafta da tatmin duygusu gelişmekte ve pekiştirilmektedir. Z kuşağı ve kısmen de Y kuşağı farklı canlı yayın platformları üzerinden çeşitli içeriklerle video veya canlı yayınlar aracılığıyla ciddi oranda gelir elde edebilmektedir. Yayıncılar birçok ülkenin nüfusunu aşacak derecede takipçi sayısına ulaşabilmektedir. Çevrimiçi oyun izleyicileri farklı motivasyonlara sahiptir. Dijital oyun yayını izleme motivasyonu; eğlence, oyun ürünleri hakkında bilgi arama, oyun stratejilerini öğrenme, tanınma, refakat, paylaşılan duygusal bağ, kaçış, oyalanma ve gevşeme boyutlarından meydana gelmektedir (Sjöblom ve Hamari, 2017). Covid 19 sürecinde okuldaki dersler de canlı yayınlar ile gerçekleştirilmektedir.

Gelişen teknolojilerle beraber sosyal hayat dijital yaşama taşınmaya başlanmaktadır. Dijital ortamlarda fazlaca zaman geçirmek her ne kadar güzel bir durum gibi görünse de fiziksel veya psikolojik olarak birçok rahatsızlığa sebep olabilmektedir. Bununla beraber literatüre bazı yeni kavramlar eklenmiştir. Netlessfobi, bireyin internetsiz kalma korkusuna verilen isimdir. İnternette fazlaca zaman geçirmek insanların dijital hayata bağımlılık oluşturmasına sebep olmaktadır. Bu bağımlılıkla birlikte internette geçirilen sürenin artması zamanla dijital bir kültür meydana gelmektedir (Güney, 2017). Dolayısıyla internet, insan ile makine arasındaki etkileşimin farklı bir boyuta ulaşmasına olanak sağlamaktadır (Larrain, 1995). Photolurking de alan yazına yeni dâhil olan yeni bir kavramdır. Sosyal medyada sürekli olarak diğer insanların profillerine girerek paylaşılan fotoğrafları incelemek anlamına gelmektedir. Özellikle Facebook ve Instagram fotoğraf paylaşımı için en çok kullanılan sosyal medya platformlarından. Bu ortamlarda paylaşılan fotoğraflar ve videolar ne kadar çoksa bunu paylaşan kişi sayısı da bir o kadar çoktur. Nitekim APA'ya göre internette sürekli olarak paylaşım yapma isteği bir zihinsel bozukluk olarak değerlendirilerek 'selfitis' olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca kendi fotoğrafını çekip sosyal medyada paylaşmanın bir obsesif kompulsif bir eğilim ve öz güven eksikliğini gidermenin bir yolu olarak

değerlendirilmektedir. Ayrıca WhatsApp uygulamasından sürekli olarak mesaj atma isteğine ‘WhatsAppitis’ (Jarrin, Ruben, Morales ve Daniel, 2021), kendisini sosyal çevresine tamamiyle kapama durumuna ‘Hikikomori’ (Kato ve Kanba, 2019) denmektedir. İnternette sürekli olarak kendi ismini ve kendisiyle ilgili paylaşımları arama rahatsızlığına ‘ego sörfü’ (Batu ve Güler İplikçi, 2018), el bileğinin ortasında bulunan ve ilk üç parmağa giden sinirlerin bası altında kalmasıyla parmaklarda uyuşma, güçsüzlük gibi durumların oluşmasına ‘Carpal Tunnel Syndrome’ adı verilmektedir (Thomsen, Gerr ve Atroschi, 2008). Bilinmesi birçok insan için iyi olmayacak olan içerikleri paylaşma merakına ‘blog ifşacılığı’ (Gunnar, 2018), kişilerin sürekli olarak kendini övdüğü ve iyi tanıtmayı amaçladığı rahatsızlığa ‘YouTube Narsisizmi’ (Özay, 2018) denilmektedir. Hasta veya hasta olacağını düşünen kişilerin internet üzerinden araştırma yaparak kendi hastalığına teşhis koyarak çözüm bulacağını düşünmesine ‘Siberhondrik’ yani ‘hastalığını internette teşhis etme’ (Dameery, Quteshat, Harthy, Alkhalaf ve Khalaf, 2021), sürekli olarak e-posta adresindeki mesajları kontrol etmeye ‘crackberry’ denilmektedir. Sosyal ağlar üzerindeki gelişmeleri kaçırma kokusuna ‘fomo’ (Erdoğan, Yılmaz ve Hocaoğlu, 2021), telefon olmadığına ya da telefonla ilgili uğraşlarını gerçekleştiremediğinde bireyin rahatsız olması ve bu duruma dayanamamasına ‘nomofobi’ (Yanqing ve Wenjie, 2019) adı verilmektedir.

2.6. Dijital Sosyalleşme ve Eğitim

Çevrimiçi oyun bir sosyalleşme ortamıdır. Lise ve üniversite öğrencileri de çevrimiçi oyunlarda vakit geçirerek bu dijital ortamlarda dâhil olmaktadır. Dijital olarak gerçekleştirilen bu sosyalleşme süreci toplumun sosyal dinamiklerini de etkilemektedir. Eğitim ise toplumsal algıların oluşumunda temel taş niteliğindedir. Ancak toplumsal değişimlerin hemen hepsi de eğitimde yansımaları bulmaktadır (Alp ve Levent, 2020). Dolayısıyla toplumda olan her değişim ve dönüşüm eğitime yansımakta, eğitimde yaşanan her değişim ve dönüşüm de topluma yansımaktadır. Yani eğitim toplumun toplum da eğitimin aynasıdır.

2022 yılı itibari ile liselerde ve üniversitelerde bulunan öğrencilerin büyük bir çoğunluğu z kuşağındandır. Y kuşağı gibi bu kuşak da teknoloji ile içli dışlıdır (Kavalcı ve Ünal, 2016). Ancak internetsiz bir hayat düşünememeleri z kuşağını y kuşağından ayıran en önemli farktır (Golovinski, 2011). Buradan hareketle z kuşağının internette oldukça fazla

zaman geçirdiği söylenebilmektedir. Nitekim internette geçirilen sürenin, z kuşağının iletişim becerilerini tüm yönleriyle etkilediği görülmektedir. Ayrıca internette daha çok vakit geçiren z kuşağının kişiler arası iletişimde daha etkili oldukları ortaya çıkmıştır (Tuncer, 2016). Z kuşağı öğrencileri internetin o kadar içindedir ki öğretim sürecine teknolojiler entegre edilmektedir. Sınıflarda artık kara tahtalar yerine akıllı tahtalar kullanılmaktadır. Hatta Somyürek (2014), öğretimde z kuşağının dikkatini çekmek amacıyla artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımının yaygınlaşması üzerine araştırma gerçekleştirmiştir. Buradan hareketle, z kuşağı için internet ve teknoloji vazgeçilmezdir. Nitekim z kuşağı dijital yerlilerdir. Yani dijital dünyanın ve teknolojinin içine doğmuşlardır. Dolayısıyla hayatlarının her alanında dijitalin var olmasını ve teknolojiyi istemelerinin normal olduğu düşünülmektedir. Bozdağ Tulum ve Kaya'nın (2020) yaptığı bir araştırmaya göre, dijital yerlilerin sanal ortamlardaki sosyalleşmelerinin ve sanal ortamdaki yalnızlık düzeylerinin yüksek olduğu görülmektedir. Sanal ortamdaki bu yaşam biçimi ve etkileri çoğunluğu z kuşağından oluşan lise ve üniversite öğrencilerinin okul hayatına da yansımaktadır. Örneğin yapılan bir araştırmaya göre dijital göçmen olarak nitelendirilebilecek okul yöneticileri, z kuşağının sosyalleşme biçimini anlamakta yetersiz kalmaktadır (Halisdemir, 2015). Çünkü z kuşağı denilen grubun yaşantısı ile okul yöneticilerinin öğrencilik ve sosyal yaşantıları arasında oldukça büyük farklar mevcuttur. Örneğin, sanal ortamlar, z kuşağının sosyal yaşamında önemli bir yer edinirken okul yöneticilerinin öğrencilik hayatında böyle bir durum söz konusu değildir. Sanal ortamlar, sadece sosyal medya platformları ile de sınırlı değildir. Bunun yanında dijital oyunlar ve çevrimiçi oyunlar da sanal ortamlarda dijital sosyalleşme imkânı sağlamaktadır. Ancak internette uzun süre vakit geçirmek sosyal hayatı da etkilemektedir. Rusya'da ergenlerle yapılan bir çalışmada yüksek internet aktivitesine sahip ergenlerin problem çözümünde kullandıkları başa çıkma stratejileri, dürtüsel, manipülatif, ve agresif eylemleri tercih ettikleri saptanmaktadır (Luchinkina vd., 2020).

Dijital oyunlar, küçükten büyüğe geniş bir yaş kesimine hitap eden bir oyun türüdür. Oyun, oyuncuya, oynadıkça daha fazla oynama hissiyatı vererek oyuncunun oyunda geçirdiği vaktin artmasına neden olmaktadır. Sağır ve Okutan'ın (2022) yaptığı araştırmaya göre ise dijital oyunlar, öğrencilerin oyun oynadıkça oyuna bağlanma güdülerini artırmaktadır. Öğrenciler dijital oyunlara oldukça fazla önem vermekte ve oyunda sosyalleşme amacı gütmektedirler. Çelebi'nin (2020) yaptığı araştırmaya göre de bireyler, sosyal etkileşime imkân sunması, yeni arkadaş edinmeyi sağlaması, sosyal becerilerin kullanımı ve gündelik

hayatın sıkıntılarında bir kaçış olarak çevrimiçi oyun oynayan kişilerin mutlu ve huzurlu hissettikleri sonucuna ulaşmaktadır. Alp ve Levent'in (2020) araştırmasına göre ise çağın öğrencileri, teknoloji ile ilgili, aktif sosyal medya kullanıcısı, benmerkezci, sorgulayan, materyalist, çabuk sıkılan, vefasız ve doyumsuz özelliklere sahip bireylerden oluşmaktadır. Aynı çalışmada, öğretmenler, bilişim teknolojilerinin öğrenciler için oldukça geniş imkânlar sunduğunu ancak ahlaki anlamda ise bozulmalara sebep olabileceğini belirtmektedir. Nitekim bu bozulmalar çevrimiçi ortamlarda gerçekleşmektedir.

Çevrimiçi ortamlar, sosyalleşmenin dolayısıyla da iletişimin gerçekleştiği dijital platformlardır (Haşlamam vd., 2008). Dijital dünyanın içinde yaşamak, dijital okuryazarlığın yani teknoloji kullanımındaki bilincin önemini ön plana çıkarmaktadır. Yapılan araştırmalara göre, teknolojik cihazların ustaca kullanılması, dijital dünyada daha fazla zaman geçirilmesi, kullanıcıların teknolojiyi bilinçli kullandığı anlamına gelememektedir (Onursoy, 2018). Oysaki araştırmalar, 'Endüstri 5.0.' ile insanların makinelerle işbirliğinin doğurduğu gelecekteki 'dijital toplum' olgusu, teknolojiyi mevcut durumdan daha bilinçli kullanılması gerektiği belirtilmektedir (Yücebalkan, 2020). 'Endüstri 5.0', 'toplum 5.0' olarak da adlandırılmaktadır. Toplum 5.0 vizyonu, insan hayatındaki problemlerin çözümünde ve gelişimin sürdürülebilir olması açısından odak noktası insan olan bir toplum yapısı oluşturmaktır (Fukuyama, 2018). Bu değişen ve gelişen toplumun içinde ve geleceğinde olan lise ve üniversite öğrencileri, sosyalleşme aracı olarak teknolojiyi, sosyalleşme ortamı olarak da dijital ortamları tercih etmektedir. Öğrencilerin günlük hayattaki ve okuldaki yaşayış şekilleri, gelecekteki toplumların yaşayışını, algısını, modasını, iletişim biçimini ve ahlaki değerlerini belirlemektedir.

Okul, bireyin toplumsallaşma yolunda öz güven, öz ve evrensel bilinç, bilgi ve bilim farkındalığı, yaşama hazırlık gibi birçok farklı özelliklerin kazandırıldığı bir kurumdur. Eğitim ve öğretim, yüz yüze olabildiği gibi dijital ortamlar aracılığıyla da yazılı veya görsel kaynak, video kayıt veya canlı yayınlar yoluyla gerçekleştirilebilmektedir (İşman, 2008). Uzaktan eğitim, zaman ve mekân açısından birbirinden ayrı, öğretmen ve öğrenciler arasında gerçekleşen, öğrenci etkinliği ve öğrencinin kendi kendine öğrenme kuralına dayalı bir eğitim uygulamasıdır (Şimşek ve Karataş, 2001). Covid-19 salgınının 2019 sonları itibari ile tüm dünyada baş göstermesiyle beraber, birçok dünya ülkesinin eğitim bakanlıkları, okullarda, sağlık gerekçesiyle uzaktan eğitim modelini deneyimlemiştir (Yolcu, 2020). Salgına olan

bakış açısındaki negatif durum, biraz daha pozitif döne de hala uzaktan eğitim yoluyla eğitime devam eden okullar bulunmaktadır. Bunun yanında uzaktan eğitim ve yüz yüze eğitimi karma olarak da kullanan ülkeler ve okullar da bulunmaktadır. Uzaktan eğitim her ne kadar fırsat eşitliği, ekonomiklik ve kolaylık gibi katma değerler sağlasa da yüz yüze eğitimin yerini tutamamıştır (Demir ve Özdaş, 2020). Nitekim Türkiye’de uzaktan eğitimden istenilen verim elde edilememiştir (Balaman ve Hanbay Tiryaki, 2021). Öğrencilerin okula gelmesi, sadece öğretim amacıyla değil aynı zamanda öğrencilerin sosyalleşme becerilerini geliştirdiği bir kurumdur. Salgından dolayı okulların kapalı olması, öğrenciler dâhil birçok yetişkinin de sosyalleşme ihtiyacını sosyal medya platformlarında gidermesine yol açmıştır. Bireylerin salgın hastalığın doğuracağı sonuçlar hakkında fikir sahibi olmaması, yani gelecek belirsizliği, kaygılanmalara sebep olmaktadır. Nitekim belirsizlikle beraber gelen bir kaygı bozuklukları, insanları depresyona itebilmektedir. Üniversite öğrencileri ile yapılan bir araştırmaya göre, öğrencilerin depresyon düzeyi ile sosyal medya bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Üniversite öğrencilerinin depresyon düzeyleri arttıkça sosyal medya bağımlılıklarının da arttığı görülmektedir (Dikmen, 2021; Çelik ve Diker, 2021). Görülmektedir ki teknolojik gelişmeler, hayatın durma noktasına geldiği bir dönemde bile eğitimin devamını iyi ya da kötü devam ettirebilmektedir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber, hem öğrenci hem de öğretmen özellikleri değişime uğramaktadır. Bilgi toplumundaki öğretmen ve öğrenci rolleri, eskiye kıyasla farklılaşmaktadır. Wagner (2008) 21. yüzyıl becerilerini; eleştirel düşünme ve problem çözüme, iş birliği ve liderlik, kıvrak zekâ, yeni durumlara uyum, hayal kurma yeteneği ve merak olmak üzere yedi ana başlıkta toplanmaktadır. Öğrenciden bu roller beklenirken öğretmenden ise rehber rolünde olması beklenmektedir (Kubanç ve Kökçü, 2022). Nitekim öğretmenler bilgi toplumundan önce bilgi aktarıcı rol üstlenirken, dijital dünyanın bilgiye erişimi hızlandırmasıyla beraber öğretmen bilgiyi yapılandırıcı ve öğrenmeyi öğreten bir rol üstlenmektedir. Parlar’a (2012) göre, bilgi toplumunda bilgi kaynağı olmaktan çıkan öğretmenler, öğrenmeyi öğreten rehberlere dönüşmektedir. Yani öğrenci, sadece öğretmenin aktardığı bilgiyi öğrenmekle kalmayıp kendisi de öğrenme sürecinde aktif bir rol üstlenmektedir. Bunu da teknolojiyi ve dijital dünyadaki bilgi depolarını kullanarak gerçekleştirmektedir. Çünkü bilgi toplumu öğrencileri, teknolojik donanımlara sahip olup teknolojinin birden fazla ögesini aktif şekilde kullanabilmektedir (Tonta, 2009). Sonuç olarak öğrenciler, dijital sosyal ortamlarda hem öğrenme hem de eğlenme ihtiyaçları

karşılatabilmektedir. Dolayısıyla eğlence ihtiyacının karşılandığı çevrimiçi oyun ortamlarında gerçekleşen dijital sosyalleşme, öğrencinin günlük hayattaki ve okuldaki sosyal hayatının belirleyicisi olabilmektedir. Buradan hareketle, dijital sosyalleşme kavramı, okulun sosyal kültürünün ve öğrencilerin günlük yaşam dengesinin belirleyicisi rolünde olduğu söylenebilir.

2.7. Çevrimiçi Oyunlar ve Dijital Sosyalleşme

Sosyalleşme kavramının taşıdığı anlam, gün geçtikçe daha da farklılaşmaktadır. Bu değişimden bebekler, çocuklar, gençler, yetişkinler hatta yaşlılar bile etkilenmektedir. Sanayinin ve teknolojinin getirdiği kolaylıklar insanların bir araya gelmelerini de kolaylaştırmaktadır. Ancak bu bir araya gelerek meydana gelen sosyalleşme durumu yukarıda da belirtildiği üzere anlam değişmesine uğramaktadır. Esasen teknolojik gelişmeler, insanın algı ve bakış açısını da yakından etkilemektedir (Batur ve Uygun, 2012). Nitekim sosyal medya üzerinden veya çevrimiçi oyunlar ile bir araya gelmek veya buluşmak da sosyalleşme kavramına dâhil edilebilmektedir. Bu sanal ortamda yapılan tüm paylaşımlar, insan zihninde farklı duygulanımları da beraberinde getirebilmektedir. Sevgi, mutluluk, üzüntü, endişe, ait olma, keder, paylaşım... Bireyler, fiziksel olarak aynı mekânda olmasalar da çevrimiçi ortamlarda paylaşımda bulunup bunun sonucunda da gerçek duygu durumlarını yaşayabilmektedir. Yani ortam sanal ancak duygular gerçektir. Bu gerçek duygular, insanda pozitif gelişmelerin kapısını aralayabilmektedir. Örneğin, insanın, sosyal medyada paylaştığı bir fotoğrafın yüksek sayıda beğeni alması, mutluluk duygusunu tattırabilirken özgüveninin gelişimini de sağlayabilir. Aynı zamanda, bireyin arkadaşlarıyla beraber bir çevrimiçi oyunda vakit geçirmesi, bir gruba ait olma hissini tatmasını sağlayabilmektedir.

Çevrimiçi oyunlar, küçükten büyüğe birçok insanın az da olsa içinde bulunduğu sanal ortamlardan biridir (Kaya, 2013). Sosyalleşme ihtiyacının bir bölümü bu sanal ortamlarda karşılanmaktadır. Dolayısıyla sosyalleşme de dijital hale bürünmeye başlamaktadır. Dijital dönüşümün yavaş olduğu düşünülse de sosyal hayatı ve yaşayışı, fikirleri, düşünceleri hatta algıların yönetilebildiği bu mecranın insanı daha da fazla içine çekmesi kaçınılmaz bir hal almaktadır (Bozkurt vd., 2021). Buradan hareketle bu dijital dönüşüm ve değişim sanılandan daha hızlı gerçekleşmektedir. Ayrıca, çevrimiçi oyunlar, oyunun türüne göre bireylerin kişiliğinde ve davranışlarında da değişimler meydana getirmektedir. 18-40 yaş arası 205

kişiyile yapılan bir araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Bağımlılık düzeyleri aynı olmasına rağmen erkeklerin kadınlara göre daha fazla saldırgan olduğu görülmektedir (Demirtaş Madran, Ferligül Çakılcı; 2014). Çevrimiçi oyunların etkisi sonucu ortaya çıkan saldırganlık davranışı bireylerin sosyal yaşamlarına hatta karakterlerine ve kişiliklerine de sirayet edebilmektedir. Bu konuda yaşanan davranış sorunlarına ve endişelere yanıt arayan araştırmalar da mevcuttur (Hollingdale ve Greitemeyer, 2014; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009; Mentzoni vd., 2011). Çocuklar üzerinde ayrı bir etkiye sahip olan çevrimiçi oyunlar sanal bir dünya gibi görünse de etkileri göz ardı edilemeyecek kadar gerçektir. Nitekim tüm dünyada yankılanan ‘The Blue Whale Challenge/Mavi Balina’ oyunu bunun en güzel örneklerinden birisidir. Oyun sanal ancak oynayan kişiyi intihara sürüklemesi gerçektir. Oyun sanal ancak şiddet gerçektir. Oyun sanal ancak sosyal hayata etkisi doğrudan ve gerçektir.

İnsan, nerede olursa olsun çoğunluğun yaptığını yapmaya ve grup davranışlarından ayrı hareket etmemeye, gruba uyum sağlamaya hatta gruba ait olmaya eğilimlidir. Dolayısıyla ne kadar fazla insan sosyalleşme, dijital sosyalleşme, sosyal hayat, sosyal medya gibi kavramlara aynı anlamı yüklerse diğer insanlar da istemsiz olarak bu çoğunluğa katılmaya başlayacaktır (Schiefer ve Van Der Noll, 2017). Çevrimiçi oyunlar ne kadar ‘arkadaş’ veya ‘sosyalleşme ortamı’ olarak görülürse bu düşüncenin yaygınlaşması da oldukça hızlı olacaktır. Tarihe bakıldığında çevrimiçi oyunların insan hayatındaki yeri çok kısa bir zaman dilimini kapsasa da özellikle gençlerin ve çocukların sosyal hayatlarının tamamına yakını geçirdiği bir ortam haline gelmesi çok da uzun bir süreci kapsamamaktadır. Bu durumun en büyük sebebi hızlı yaşanan teknolojik gelişmelerdir. Teknolojiye ayak uydurma veya yetişme çabası, insanları sürekli olarak dijital ortamlarda bulunmaya zorlamaktadır. Nitekim dijital ortamlar, topluluklara ulaşılan yer olarak görülmektedir. Kitlelere hitap; televizyon, radyo, gazete gibi basın yayın organları ile gerçekleşirken cep telefonu ve bilgisayarlar ile iletişimde büyük yol kat edilmiş internet ile de çağ atlanmıştır (Arklan, 2008). 20. yüzyılda gazetelerin ve dergilerin yerini 21. yüzyılda dijital ortamlar almaktadır. İletişimde hal böyleyken çocukların dünyasındaki en önemli aktivite olan oyun da dijital ortamlarda oynanmaya başlanmaktadır. Yaşanan teknolojik gelişmelerle beraber dijital dünya, insanların sosyal hayatını yaşadığı, paylaştığı hatta para kazandığı bir mecra haline dönüşmektedir. Dolayısıyla dijital dünya hem medya hem ticaret merkezi hem sosyal ortam hem eğlence ortamı hem bilgi ortamı hem haber

merkezi hem alışveriş merkezi hem de hem en faydalı ortam hem de en zararlı ortam olabilmektedir.

Çevrimiçi oyunları, daha çok çocuklar ve gençler tercih etmektedir. Çünkü çocuklar ve gençler, dijital dünyanın içine doğmuştur. Dolayısıyla dijital dünya da çevrimiçi oyunlar da hayatlarının bir parçasıdır (Bennett, 2012). Oysa yetişkinler ve yaşlılar için durum aynı değildir. Teknoloji ile hatta elektrikle bile belli bir yaştan sonra tanışan yetişkinler ve yaşlılar teknolojik yeterliliklere sahip olmaktan öte ona uyum sağlama aşamasında yer almaktadır. Bilişim araçlarını her ne kadar kullansalar da dijital dünyanın içine doğan on yaşındaki bir çocuk teknoloji ile tanışalı yıllar olmuş bir yetişkinden veya yaşlıdan daha üst düzey bilişimsel bilgilere ve becerilere sahiptir. Çünkü yetişkinler ve yaşlılar için bu sonradan tanışılan ve uyum sağlanması gereken bir durum iken çocuklar içinse hayatın bir parçasıdır (Arabacı ve Polat, 2013). Çevrimiçi oyunları oynamak için de belli başlı bilişimsel becerilere sahip olmak gerekir. Çünkü çevrimiçi oyunlar normal oyunlardan daha karmaşık bir yapıya sahiptir. Hangi oyunun hangi cihazda daha rahat oynanabileceğine karar vermek bile bilgi ve beceri istemektedir. Donanımı kuvvetli bir cihaz, çevrimiçi oyunlar için olması gereken bir araçtır. Haliyle kaliteli teknoloji de maddi olarak bir harcama gerektirmektedir. Yaşlılar veya yetişkinler için genel olarak bu tür aktiviteler ve harcamalar gereksiz ayrıca faydasız görülmektedir (Eşgi, 2013). Bu konu duruma farklı noktalardan bakan bu iki kesim arasında çoğu zaman tartışma konusu olmaktadır. Esasen iki kesim de olaya faydacı yaklaşmaktadır. Anne baba, vaktin boş yere harcandığını, harcanan zamanın yerine daha kaliteli ve nitelikli vakitler geçirilebileceğini düşünmektedir. Çocuklar için ise durum daha farklıdır. Genç nesil dijital yerli oldukları için onların aklına eğlence ve oyun deyince çoğu zaman ilk olarak çevrimiçi oyunlar gelmektedir.

2.8. Konuyla İlgili Yapılan Yurt İçi Araştırmalar

Bu bölümde, konuyla ilgili yurt içinde yapılan araştırmalar incelenmektedir. İnceleme, araştırmaların bulgularını paylaşma, karşılaştırma ve analiz etme şeklinde yapılmaktadır. Bu bölümün içeriğinde makaleler, yüksek lisans ve doktora tezleri, bildirimler, konferanslar ve resmi yazılar gibi alan yazında geçerliliği kabul edilen kaynaklardan faydalanılmaktadır.

Zorbalık, sosyal hayatın her alanında karşılaşılan olumsuz bir durumdur. Çevrimiçi oyunlarda da siber zorbalık durumu söz konusu olabilmektedir. Siber zorbalık, herhangi bir kişinin internet veya diğer dijital kanallar ve cihazlarla başka bir kişiye zarar vermeyi amaçlamasıdır (Kowalski, Giumetti, Schroeder ve Lattanner, 2014). Çalışır ve Bayrak'ın yaptığı çalışmada LoL'de metin tabanlı siber zorbalık araştırılarak cinsiyet faktörünün siber zorbalığa uğramada tek başına yeterli bir etken olmadığı sonucuna ulaşılmaktadır. Ancak oyun içerisinde küfür, hakaret, dışlama ve aşağılama gibi zorbalık türlerinin sergilendiği gözlemlenmektedir.

Çevrimiçi oyunların sosyal hayata etkisi, araştırma boyunca dile getirilmektedir. Ürün yerleştirme, oyun içinde yapılan diğer reklamlar ve tanıtımlarla oyun ortamı, potansiyel birer ticari pazar ve oyuncular potansiyel birer tüketici olarak değerlendirilmektedir. Çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların doldurduğu çevrimiçi formlarla yapılan bir araştırmaya göre, çevrimiçi oyundaki iletişim, bağımlılık ve deneyim faktörlerinin tatil satın alma niyeti üzerinde anlamlı ve pozitif yönlü bir etkisi olduğu saptanmaktadır (Oğuz, Kızıldaş ve Yılmaz, 2021). Dünya üzerinde iki milyardan fazla insanın çevrimiçi oyun oynadığı göz önünde bulundurulursa çevrimiçi oyunlar sadece sosyalleşme ve eğlence ortamı olmaktan çıkıp bir ticaret merkezi ortamına dönüşmüş olduğu görülmektedir. Nitekim dijital oyunlar insanların etkinlik şekillerini de değiştirebilmektedir (Alioğlu ve Algül, 2021). Aynı zamanda bireyin sosyal hayatındaki etkililik seviyesine de etki etmektedir. Çevrimiçi oyunlar insan hayatına girmeden önce sosyal etkinlikler, buluşmalar, sohbetler, toplantılar ve görüşmeler gibi topluca yapılan etkinlikler dijital dünyaya aktarılmaktadır. Bir iş insanı, toplantısı için ABD'ye iki günlük yolculuk yapmak yerine, toplantı programlarıyla, kolayca internet üzerinden görüşme yapabilmektedir. İnsanların sorumlulukları davranışları ve sosyal becerileri gün geçtikçe değişmektedir. Çevrimiçi oyunlar da bu değişimleri sağlayan dijital ortamlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. 500 kişi ile yapılan bir araştırmaya göre oyun bağımlılığı ile sosyal beceri ve sorumluluk duygusu-davranışı arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki bulunmuştur. Sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. Sorumluluk duygusu-davranışının oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı, sosyal becerinin ise oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiştir (Arslan ve Taş, 2022).

LoL’de de diğer çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi oyun içinde iletişim kurulmaktadır. Bu iletişim bazen mesaj yoluyla gerçekleştirilirken bazen de oyun içi konuşmalarla gerçekleşmektedir (Siitonen, 2007). Oyun içi iletişimle oyuncular, sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamakta ve birbirleri ile paylaşımında bulunmaktadır. Yapılan araştırmaya göre, oyuncular oyun içinde bilgi paylaşımına karşı olumlu tutum sergilemektedir (Erdoğan ve Yumrukız, 2022). Bu olumlu eğilim, çoğu zaman oyunun takım oyunu olmasından ötürü kazanmak için yapılsa da geri planda oyuncuların başarıya ve grup tarafından kabul edilme veya bir gruba ait hissetme duygularını da karşılamaktadır. İletişim kurarken paylaşım yaparak ve öğrenerek grubun sosyal sermayesinden faydalanmaktadır. Oyuncular, eğer gerçek hayattaki arkadaşları ile beraber oyuna giriyorsa; bu durum, oyunun, oyuncuların sosyal hayatları üzerindeki etkisini daha da artırmaktadır (Gökmen, 2019). Bireyin sosyal hayatına hem arkadaşı hem de oyun girmektedir. Böylece oyun, sosyal yaşama daha hızlı işleyebilmektedir. Çünkü sürekli meşgul olunan eylem her ne ise sosyal hayatta mutlaka karşılık bulacaktır. Eğer birey ders çalışan bir öğrenci ise sosyal hayatındaki konularda dersler mutlaka yerini alır. Eğer birey marangoz ise sosyal hayatında marangozluk ve bu işin terimleri mutlaka yerini alır. Eğer birey futbolcu ise sosyal hayatının büyük bir kısmını da futbol oluşturmaktadır. Dolayısıyla eğer birey LoL oyununu sürekli olarak oynuyorsa LoL ve terimleri o bireyin sosyal hayatında mutlaka yerini almaktadır. Buradan hareketle birey gerçek hayatında veya dijital hayatında her ne yapıyorsa zihin onu işlemektedir. İşlenen bilgi ve beceriler de o bireyin yaşadığı bütün ortamlara o bireyle beraber taşınmaktadır.

LoL’ün tarihi çok uzun olmasa dijital oyun dünyasında buna bağlı olarak da sosyal hayatta oldukça önemli bir yer edinmiştir. Kaldı ki dünyada yaklaşık 2 milyardan fazla insanın dijital oyun oynadığı tahmin edilmektedir. Bu da dünya nüfusunun yaklaşık %25’ine tekabül etmektedir. Yani dünya üzerinde her 4 kişiden biri dijital oyun oynamaktadır. İnsan hayatında bu kadar yer eden dijital oyunların ekonomi dünyasında da bir karşılığı olmaktadır. E-sporun küresel ölçekte yer edinmesi ile birlikte E-spor olarak kabul edilen sporlar bir gelir gider kalemine sahip olmaktadır. 2019 yılı itibarıyla e-sporların dünya genelindeki toplam geliri 1 milyar dolardan daha fazladır (Alioğlu ve Algül, 2021) LoL de en büyük getiri sağlayan E-sporlardan biri olarak bu ekosistemde yerini almaktadır. League of Legends Dünya Şampiyonası ile seyircinin, medyanın ve markaların ilgisini çekmeye devam etmektedir. 2017 yılında Ülker markası Türkiye League of Legends Şampiyonası’nın sponsoru olurken e-ticaret markası GittiGidiyor da 1907 Fenerbahçe takımının sponsoru

olmuştur. (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017). LoL e-spor oyuncularının transfer, sözleşme ve çalışma ilişkilerini inceleyen bir araştırmada ise, e-sporcuların gelecek kaygısı çektikleri, profesyonel kariyerlerin geleneksel sporlara göre daha kısa olduğu, çalışma saatlerinin esneklik gösterdiği görülmüştür. Transfer sürecinde herhangi bir aracının olmadığı, anlaşılan takım ile yaşanan herhangi bir uyumsuzlukta oyuncuların haklarını sosyal medya üzerinden aradıkları sonuçlarına ulaşılmıştır (Aydın ve Ataçoğlu, 2022).

Çevrimiçi oyun denince akla ilk gelen konulardan birisi de çevrimiçi oyun bağımlılığıdır. Yurt içinde yapılan araştırmalara göz atıldığında; yapılan bir araştırmaya göre erkeklerin dijital oyun bağımlıkları kızlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Kızların aile yaşam doyumu erkeklere göre daha fazladır. 14-18 yaş aralığına yani lise öğrencilerine yapılan bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı sınıf düzeyine göre fark etmezken aile yaşam doyumunun dijital oyun bağımlılığını yordadığı görülmüştür (Taş, Karacaoğlu, Akpınar ve Taş, 2022). Yapılan bir diğer araştırmaya göre dijital oyunlar geleneksel oyunlara göre çocukların bedensel, bilişsel ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015). Bilgin (2015) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ve iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiş ve negatif bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan öğrencilerin spor yapma durumlarının da az olduğu görülmüştür (Hazar ve Hazar, 2017). Üniversite öğrencileri ile yapılan bir çalışmada spor fakültesinde okuyan öğrencilerin diğer fakülte öğrencilerine göre dijital oyun bağımlılığı riski daha az olduğu saptanmıştır (Orak, Üzüm ve Yılmaz, 2021). Yapılan bir diğer araştırmaya göre ise oyundan para kazanmak için oyun oynayan gamer tarzı oyuncuların işi profesyonel olarak yapan progamer oyunculara göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puan daha yüksek çıkmıştır. Algıladıkları sosyal desteği düşük olan, olumlu aile iklimi bulunmayan, güvenli bağlanma stiline sahip olmayan oyuncular Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden yüksek puan almıştır. Oyuncuların oyun bağımlılığını aile iklimlerinin ve algıladıkları sosyal desteğin yordayıcı olmadığı ancak yetişkin bağlanma stillerinin yordayıcı olduğu görülmüştür (Yılmaz, 2020).

2.9. Konuyla İlgili Yapılan Yurt Dışı Araştırmalar

LoL'ün en büyük özelliklerinden birisinin oyun içinde sesli ve yazılı olarak iletişim kurabilme olduğu dile getirilmiştir. Ayrıca oyunca bazı simge ve sembollerde oyun esnasında da anlık uyarı mesajı verilebilmektedir. Ancak iletişimin sağlıklı olması için iletişim kuran tarafların saygılı olması gerekmektedir (Lagree, Houston, Duffy ve Shin, 2021) League of Legends oyununda geçici olarak oyuncuların birbiriyle anlaşması ve takım olarak hareket etmesi gerekir. Yapılan araştırmada geçici takımların zengin sosyal etkileşiminin olduğunu, oyuncuların iletişim ve koordinasyon yoluyla yabancılarla iş birliği yapmak istediğini, bunun için kendi etkileşim yolunu disipline ettiğini ve takım arkadaşları üzerinde etkili olmaya çalıştığı görülmüştür (Kou ve Gui, 2014). Yapılan başka bir araştırmada ise oyun içinde iletişimin yoğun olduğu ama çok fazla küfür edildiği saptanmıştır (Kou ve Nardi, 2014; Kou ve Nardi, 2013). Bu da oyun içinde anlaşmazlıklara ya da feedlemelere (rakibe bilerek ölmek) sebebiyet verebilmektedir. Oyuncular için oyun kalitesi düşmekte ve oyundan alınan doyum azalmaktadır. LoL oyununda geniş bir yelpazede farklı görevlerde birlikte performans gösterme yeteneklerini ölçen kolektif zekâ (CI) araştırılmıştır. Çevrimiçi League of Legends oyununu oynayan takımlarla ilgili bu çalışmada, CI'nin gerçekten de takım olarak oynanan süreyi kontrol eden takımların rekabetçi performansını tahmin ettiği saptanmıştır. Ayrıca, CI'nin bir kadın ekip üyesinin varlığı ve ekip üyelerinin ortalama sosyal algısı ile pozitif bir şekilde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Son olarak, önceki çalışmalardan farklı olarak, bu ortamda kapalı bir biçimde sezgisel koordinasyonun sözlü iletişimden daha büyük bir rol oynadığı görülmüştür (Kim vd., 2017).

2019'un sonunda 2020 yılının başında başlayan Covid-19 salgını ile tüm ülkelerin sosyal yaşamları alt üst olmuştur. Nitekim 'sosyal mesafe' kavramı dünyamıza girmiş ve insanlar birbirlerinden fiziksel olarak uzak durmak zorunda kalmıştır. 'Sokağa çıkma yasağı' gibi çeşitli kısıtlamalarla evde daha fazla zaman geçirmeye başlamıştır. Teknolojik cihazlara eğilim ve bu cihazlarla geçirilen süre artmıştır. Bangladeş'de yapılan araştırmada pandemide çocukların dijital ortamlarda daha fazla zaman geçirdiği ve oyun bağımlılığı risklerinin geçen yıllara göre daha yüksek olduğu görülmektedir (Keya, Rahman, Nur ve Pasa, 2020). Oyunda daha fazla zaman geçirilmesi oynanan oyunda ustalaşmayı beraberinde getirmektedir. League of Legends da sürekli oynanarak daha fazla tecrübe edilen ve oyun içinde oynama kabiliyetinin ve becerisinin yüksek olmasını gerektiren bir oyundur. Demediuk vd.'ye (2018)

göre bunun için uzun bir oyun oynama sürecine ihtiyaç vardır. Donaldson (2017), oyun dışı ve ‘meta oyun’un, yani oyun içinde geliştirilebilecek en üst strateji uzmanlığının, özel bir önemi olduğunu, derin anlamlar taşıdığını ve daha fazla araştırılması gereken bir konu olduğunu vurgulamaktadır.

Gerek dijital oyunlar gerekse de çevrimiçi oyunlarda daha çok erkek egemenliği çoğu zaman daha yüksek olmuştur. LoL’de de durum pek farklı değildir. Bireysel olarak oynayanlardan öte ülke ve dünya şampiyonasına katılan oyuncuların hemen hemen hepsi erkektir. LoL oynayan kadınların az olması dikkat çekmiş ve bu durum araştırmalara konu olmuştur. Biri nitel (15 kişi) biri nicel (16.821 katılımcı) olmak üzere iki araştırmadan elde edilen veriler derlenerek değerlendirilmiştir. Kadın oyuncular, erkek oyuncularla aynı oranda beceri kazanmasına rağmen bu toplulukta kadın oyuncu sayısının eksikliğinin devam ettiğini doğrulanmaktadır. Aynı zamanda, erkek partnerlerle oynayan kadınlar, erkeklerin kendilerinden daha becerili olduklarını düşünerek oyunda onları destekleme rolünü üstlenmektedir (Rabindra, Taylor, Hogan, Kennedy ve Williams, 2015). Bu durum, sosyal hayattaki cinsiyet rollerinin az da olsa dijital ortama aktarıldığının göstergesidir. Cinsiyet rolleri ile ilgili yapılacak çalışmalar, bilinçlendirmeler ve verilecek eğitimler ile sosyal hayattaki rollerin de düzenlenebileceği ön görülmektedir. Nitekim dijital sosyal hayat ile dijital olmayan sosyal hayat birbirini karşılıklı olarak etkilemektedir. League of Legends’in cinsiyet rolleri açısından analizini yapan araştırmalar mevcuttur (Şakar, 2021; Ratan, Fordham, Leith ve Williams, 2019). Ancak bunların çoğalmasa ve sosyal hayata katkısının sağlanması için de çalışmalar yapılması yararlı olacaktır.

League of Legends, nihayetinde bir oyundur. Ancak dijital bir oyundur. Dolayısıyla oyunun tanınması, oynanması ve yaşaması, oyun üretici şirketler tarafından oldukça önemlidir. E-sporun ciddi miktarlarda kazanç getirdiğinden daha önceki bölümlerde bahsedilmiştir. Oysa geleneksel oyunların oynanması veya bilinmesi sadece kültür zenginliği olarak görülmektedir. Hal böyle olunca oyun şirketleri de oyuncuları oyun başında tutmanın yollarını aramaktadır. Dolayısıyla oyunu bırakan ya da oynamayı azaltan her oyuncu gelir kaybı olarak görülmektedir (Demediuk vd, 2018). League of Legends oyun tasarımcıları üst üste oyun kaybeden oyuncuları daha zayıf bir takımla karşılaştırarak oyunu kazanmalarını sağlamaktadır. Bu şekilde de oyuncuya başarı hissini tekrar tattırılarak oynama isteği artırılmaktadır. Sonuç olarak, oyun ticari çıkarlar gözetilerek sürekli olarak oyuncuları oyun

içince tutma ve oyun oynama sürelerini artırmayı hedeflemektedir. Kapitalizmin sanal yansıması olarak görülen sanal ortamların hepsi aslında bu düşünce etrafında birleşmektedir. Yeterli doygunluk seviyesine ulaştıktan sonra post-kapitalist bakış açısı ile sanal ortamların yeniden şekillendirilmesiyle beraber farklı sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik durumların araştırılması da elzem olacaktır.

Bu bölümde, konu ile ilgili yurt dışında yapılan bazı araştırmalar incelenerek değerlendirmelerde bulunulmuştur. League of Legends gibi dünya üzerinde büyük bir kitleyi etkileyebilecek birçok dijital oyun ortaya çıkacaktır. Tasarlanan bu oyunların da incelemelerinin ve analizlerinin yapılması gerekmektedir. Yapılan veya yapılacak yurt içi ve yurt dışı araştırmalar, sosyal hayatın içindeki bu olguya yaklaşımın belirlenmesinde rehber niteliği taşımaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma yöntemi, evren, örneklem, veri toplama teknikleri ile beraber elde edilen verilerin nasıl analiz edildiği incelenmektedir. Araştırma süreci hakkında da ayrıca bilgilendirmeler yapılmaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Çalışma nitel araştırma yöntemi ile gerçekleştirilmektedir. Nitel araştırma, birçok bilim dalı tarafından kullanılan oldukça yaygın bir araştırma yöntemidir (Asper ve Corte, 2019). Nitel araştırma, genellemelerden ziyade bilginin derinliği ve özgünlüğü savunulmaktadır. Bireylerin düşünceleri algıları tecrübeleri duygu ve düşünceleri gibi öznel verilerin derinlemesine inceleyen bir araştırma yöntemidir (Baltacı, 2019). Bir diğer tanımla nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi farklı nitel veri oluşturma yöntemlerinin kullanıldığı, bakış açılarının, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım & Şimşek, 2016). Araştırmacı, elde ettiği verilerden, kişisel yansımalarından ve geçmiş araştırmalardan yararlanarak bilginin anlamını yorumlar (Karataş, 2015). Nihai raporun son yapısı esnek ve araştırmacının önyargılarını ve düşüncelerini yansıtabilmektedir (Creswell, 2014). Nitel araştırmada çoğunlukla üç tür bilgi toplanır: Çevresel bilgi, süreçle ilgili bilgiler ve algılar (Yıldırım, 1999). Buradan hareketle, League of Legends çevrim içi oyununu oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin; algıları, görüşleri ve fikirleri derinlemesine incelendiğinden dolayı nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

Bu çalışma, lise ve üniversite öğrencilerinin dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşlerini, LoL çevrimiçi oyunu özelinde incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, amacına ulaşması için durum çalışması ile desenlemiştir. Durum çalışması, nitel araştırmalarda en çok kullanılan yaklaşımdır (Silverman, 2006; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Durum çalışmaları; sorularla, gözlemlerle, sesli veya görsel kayıtlarla, varsa yazılı kaynak ve belgelerle, derinlemesine

betimlemeler yapmayı, ana konu çerçevesinde çıkarımlarda bulunarak örüntüler oluşturmayı ve yorumlar getirmeyi amaçlamaktadır (Paker, 2015).

3.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubu; 6 lise öğrencisi ve 6 üniversite öğrencisi olmak üzere toplamda 12 kişiden oluşmaktadır. Görüldüğü üzere, çalışma grubu okul kademelerine göre iki gruptan oluşturulmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilerin iki farklı kademedan oluşmasının sebebi, LoL çevrimiçi oyunu en fazla oynayan öğrenci kademesinin bu iki kademe olmasıdır (Alioğlu ve Algül, 2021; Şakar, 2021; Li vd., 2020). Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme tekniği kullanılmıştır (Patton, 2014). Katılımcılar hakkındaki oyuna ilişkin bilgiler Tablo 7’de verilmiştir. Katılımcıların gerçek isimlerin paylaşamayacağından dolayı lise öğrencisi olanlar A1, A2, A3, A4, A5, A6 şeklinden üniversite öğrencisi olanlar ise B1, B2, B3, B4, B5, B6 şeklinde kodlanmıştır.

Tablo 7
Katılımcılar hakkındaki araştırmaya ilişkin bilgiler

Katılımcılar	Yaşı	Eğitim Kademesi	Oyun Geçmişi	Oynama Sıklığı
A1	17	Lise	5 Yıl	Haftada 4-5 gün
A2	16	Lise	3 Yıl	Haftada 2-3 gün
A3	17	Lise	6 Yıl	Her gün 4-5 saat
A4	17	Lise	7 Yıl	Haftada 3-4 gün
A5	16	Lise	5 Yıl	Haftada 2-3 gün
A6	17	Lise	5 Yıl	Haftada 3-4 gün
B1	21	Üniversite	9 Yıl	Her gün 4-5 saat
B2	24	Üniversite	10 Yıl	Her gün 2-3 saat
B3	22	Üniversite	9 Yıl	Haftada 6-7 saat
B4	23	Üniversite	10 Yıl	Haftada 3-4 gün
B5	22	Üniversite	8 Yıl	Haftada 3-4 gün
B6	21	Üniversite	9 Yıl	Haftada 3-4 gün

3.3. Veri Toplama Aracı

Nitel arařtırmalarda en çok kullanılan veri toplama aracı, görüřmedir. Görüřme insanların perspektiflerini, tecrübelerini, duygularını ve algılarını ortaya koymada kullanılan oldukça güçlü bir yöntemdir (Bogdan ve Biklen, 1992). Cohen ve Manion'a (1994) göre ise görüřme, arařtırmacı ile arařtırmanın öznesi konumunda yer alan kiři arasında geen kontrollü ve amaçlı sözel iletiřim biçimidir. Görüřmeler, arařtırmacıların bir veya daha fazla katılımcıya genel, açık uçlu sorular sorması ve cevaplarını kaydetmesi ile gerekleřir (Tekin ve Tekin, 2006). Hem nicel hem de nitel veri toplama, görüřmeler veya gözlemler gibi benzer yaklařımlar içerebilir. Bununla birlikte, nicel yaklařımlar, arařtırmacının belirli yanıt kategorileri belirler (örneğin, kesinlikle katılıyorum, kesinlikle katılmıyorum vb.). Nitel yaklařımda ise katılımcılar yanıt olasılıklarını řekillendirir (örneğin, bir öđretmenle yapılan bir görüřmede, nitel bir arařtırmacı řu soruyu sorabilir: Mesleki geliřim sizin için ne anlama geliyor?) (Creswell, 2014). Kvale (1996), görüřme tekniđinde arařtırmacıyı bir madenciye benzetmektedir. Madenci nasıl derinlere inerek deđerli olan madeni gün yüzüne ıkarmak istiyorsa arařtırmacı da katılımcının fikir, duygu, düşünce, algılarını, gizlenmiř veya arka planda görülmeyen birikimlerini adeta kazı yaparak bu bilgileri kullanılabilir somut bilgiler haline dönüřtürmeyi amaçlamaktadır.

Görüřmenin üç çeřidi vardır; yapılandırılmıř görüřme, yarı yapılandırılmıř görüřme, yapılandırılmamıř görüřmedir. Arařtırma, daha derinlemesine bilgi elde etmek amacıyla görüřmenin yarı yapılandırılmıř görüřme türü ile gerekleřtirilmiřtir. Yapılandırılmıř olan görüřmelere göre daha esnek olan bu teknikte arařtırmacı soracađı soruları önceden hazırlamaktadır (Smith, 2003). Arařtırma soruları, arařtırmadan önceden hazırlanmaktadır. Pilot deneme olarak 3 görüřme gerekleřtirilerek sorulardaki hatalar ve noksanlıklar giderilmiřtir. Görüřme, iki turda gerekleřtirilip iki turda da farklı sorular sorulmaktadır. İlk turda öđrencilerin dijital sosyalleřmeye iliřkin genel görüřleri alınırken ikinci turda ise gerekleřtirilen bu dijital sosyalleřmenin eđitim hayatlarına yansımalarına iliřkin sorular sorulmaktadır. Görüřmenin iki turda gerekleřtirilmesinin amacı arařtırmaya iliřkin daha derinlemesine bilgi edinmektir. Arařtırma soruları, alıřmanın amacı kısmında verilmektedir.

3.4. Veri Toplama Süreci

Çalışma grubunda bulunan kişilere, yakın arkadaş çevresinden, okullardan, sosyal medya platformlarından ve oyun içi arkadaş listesinden ulaşılmıştır. Katılımcılara, görüşme süreci hakkında bilgi verilerek ayrı ayrı zamanlarda randevu verilmiştir. Nitel veri analizi, bilgisayar programları nitel verileri depolayan ve düzenleyen programlardır (ör. Transkripsiyonlu röportajlar veya daktilo edilmiş olan notları gibi metinler) ve verileri analiz etme sürecini kolaylaştırır (Creswell, 2014). Buradan hareketle görüşmeler için Zoom, Google Meet ve WhatsApp görüntülü konuşma programı kullanılmıştır. Görüşmelerin kayıt altına alınacağı ve sadece bu araştırma için kullanılacağı katılımcılara bildirilmiştir. Katılımcılar görüşme esnasında sorulan soruları kişisel deneyimlerine göre cevaplandığından cevapların soruların amacına hizmet etmediği durumlar meydana gelmiştir. Bu durumda, katılımcının konuşması özetlenip cevabı istenen soru vurgulanarak araştırmacı, soruyu tekrar sorma yoluna gitmiştir. Bazı durumlarda ise verilen cevaplarda konunun derinlemesine incelenmesi durumu hâsıl olmuştur. Böyle durumlarda ise katılımcılardan bu noktaları daha fazla detaylandırmaları istenmiştir. Bununla beraber konu detaylandırması için ihtiyaç halinde yeni sorular da sorulmuştur. Araştırmacı, her soru için eksik kalan ya da yanlış anlaşılan kısımların olup olmadığını kontrol etmek amacıyla katılımcıların cevaplarını özetlemiştir. Araştırmacının özetinde, eksik ya da noksan kalan kısımlar varsa katılımcılar tarafından tamamlanmıştır.

3.5. Verilerin Çözümlemesi

Nitel araştırmada, verileri analiz etmek için istatistik kullanılmaz; bunun yerine, araştırmacı kelimeleri (örneğin, görüşmelerden alınan transkripsiyonları) veya görüntüleri (örneğin, fotoğrafları) analiz eder (Creswell, 2014). Araştırma için yapılan görüşmelerde elde edilen veriler, içerik analizine tabi tutulmuştur. Yıldırım ve Şimşek'e (2016) göre, nitel araştırma ile ulaşılan veriler 4 aşamada analiz edilir;

1. Verilerin kodlanması
2. Temaların bulunması
3. Kodların ve temaların düzenlenmesi
4. Bulguların tanımlanması ve yorumlanması

Yapılan görüşmelerde elde edilen veriler, benzer kodlar ve temalar altında birleştirilmiştir. Kodlar ve temalar, araştırma verilerinden yola çıkarak üretilmiştir. Kendi içinde anlamlı bütün oluşturan bölümler ya da veriler araştırmacı tarafından isimlendirilmiştir yani kodlanmıştır. Elde edilen kodlardan yola çıkarak verileri genel anlamda açıklayabilecek kodlar, belirli temalar altında toplanmıştır. Yapılan ayrıntılı kodlama ve tematik kodlama sonucunda araştırmacı, verileri düzenleyerek belirli bulguları tanımlamış ve yorumlamıştır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4.1. Birinci Tur Görüşmeleri

Bu bölümde, katılımcı öğrencilerin dijital sosyalleşme ilişkin görüşleri 5 tema 4 alt tema altında toplanmıştır. Bu temalar ve alt temalar şunlardır:

1. LoL'e ilişkin görüşler
2. Sosyalleşmeye ilişkin görüşler
3. Lol'de dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşler
- 3.1. Lol'de dijital sosyalleşmeye ilişkin olumlu görüşler
- 3.2. Lol'de dijital sosyalleşmeye ilişkin olumsuz görüşler
4. Geleneksel oyunlara göre LoL' e bakış
5. LoL oynayan öğrencilerin özellikleri
- 5.1. LoL oynayan öğrencilerin duygusal ve davranış özellikleri
- 5.2. LoL oynayan öğrencilerin iletişim özellikleri

Tema 1: LoL'e İlişkin Görüşler

Çevrimiçi oyunlardan olan LoL'ü oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin LoL'e ilişkin görüşlerinden yola çıkarak oluşturulan kodlar Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8
LoL'e İlişkin Görüşler

Tema 1	Kod
LoL'e ilişkin görüşler	<ul style="list-style-type: none">• Eğlencelidir• Çekicidir• Zaman algısının kaybeder• Sevilir• Özgür ortam sunar• Uzun süredir oynanır• Sık girilir• Kısa süre de olsa oyuna girilir• Odaklanma ve dalma gerçekleşir• Arkadaşla birlikte oynanabilir• Hobi olarak algılanabilir• Zaman ve mekân kavramının ortadan kaldırır• Kaçış ortamıdır• Arkadaş edinme ortamıdır• Atılganlık becerilerini geliştirir• Sürükleyicidir

A4, oyuna girmeye ilişkin görüşlerini şöyle belirtmiştir:

“2 yıldır bu oyunu oynuyorum. Hem bilgisayardan hem de mobilden oynuyorum. Oyun arkadaşlarıma göre, oyun sürem değişiyor. Ne sıklıkla oynadığımdan ziyade, oyundan ne kadar keyif aldığım önemlidir. Oyundan ne kadar keyif alırsam o kadar fazla oynuyorum.”

A5 oyun oynama süresi hakkında şunları söylemiştir:

“5 yıldır bu oyunu oynuyorum. Arkadaşlarımdan biri sıkıldığında oyunu bırakıyoruz. Müsait zamanlarımızın çoğunu da LoL'de geçiriyoruz. Bu, bazen 7-8 saat sürerken bazen de 2-3 gün hiç oynamadığımız oluyor.”

Üniversite öğrencilerinden B4 ise oyun oynama vakitleri hakkında şu sözleri dile getirmiştir:

“10 yıldır oynuyorum. Kendime zaman ayırdıkça oyuna giriyorum. Tatil günlerimde yatmadan önce veya arkadaşım davet etmişse. Haftada birkaç gün diyebiliriz. Çünkü başka oyunlar da oynuyorum. Birinden sıkılınca birine, birinden sıkılınca diğerine geçiyorum.”

A4, LoL oynarken bazen neşelendiğini bazen sinirlendiğini, takım arkadaşları ile olan iletişimlerini, onların davranışlarını, hissettiği duyguları, oyuna dair düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

“Oyunun işleyişine göre duygu ve düşünceler değişebiliyor. Oyunu yalnız oynadığında rastgele takım arkadaşları gelebiliyor. Bu takım arkadaşları bazen toksik olabiliyor. Bu da bazen oyundan soğutabiliyor veya bu sınırı bazen gerçek hayattaki birinden çıkarabiliyorsun. Bazen klavyeyi kırıyorsun. Mesela oyunun güzel geçtiği zamanda neşeye doluyorsun. Sanki o günün güzelliğini hiçbir şey bozamayacakmış gibi hissediyorum. Kişiliğim de o anki moduma göre değişiyor. Bazen takım arkadaşlarıma sırf gıcıklık olsun diye bilerek feedleyebiliyorum (bilerek rakip takımın kazanmasını sağlama).”

“Tanıdığımız insanlara her zaman açık konuşamıyoruz. Tanımadığımız insanlara karşı daha açık konuşabiliyoruz. Aile ortamında aktiviteler zaman zaman tatsızlaşabiliyor. Arada anne baba tartışıyor. Özellikle böyle zamanlarda çevrimiçi oyunlara başvurabiliyorum.”

A1, oyun hakkındaki düşünce ve fikirlerini şöyle açıklamaktadır:

“Eskiden, yeni insanlarla tanışmakta sıkıntı çekerdim. Fakat LoL ve benzeri çevrimiçi oyunlarla beraber bu konudaki deneyim ve becerilerim gelişti. Oyunun sadece sosyalleşme amaçlı olmadığını aynı zamanda da insanlara karşı tavırlarımın ve davranışlarımın nasıl olacağını da öğrenmiş oldum.”

Tema 2: Sosyalleşmeye ilişkin görüşler

Katılımcıların sosyalleşmeye ilişkin görüşlerinden yola çıkarak oluşturulan kodlar Tablo 9’da verilmektedir.

Tablo 9
Sosyalleşmeye İlişkin Görüşler

Tema 2	Kod
Sosyalleşmeye ilişkin görüşler	<ul style="list-style-type: none">• Yeni tanışmalar gerçekleşir• İletişim kurulur• İnsanlarla bağ kurulur• Merak uyandırıcıdır• Birlik ve beraberlik sağlanır• Aidiyet hissi uyanır• Aktif olunur• Eğlenilir• Yayıncılık yapılır• Rahatlatır ve rahat hissettirir• Bir şeyler yapma hissi verir• Can sıkıntısını giderir• Aktivite sağlar• Beden dili aktif kullanılır• Günlük hayatın önüne geçebilir

A1, çevrimiçi oyunların, içinde, bir sosyalleşme süreci barındığını ve iletişimin orada da devam ettiğini şöyle dile getirmiştir:

“Günlük hayatta yanımızdakine bir şey sorabilir ya da bir ricada bulunabiliriz. Dijital ortamda bunu tam olarak gerçekleştiremesek de sesli ve yazılı olarak iletişim kurabiliyoruz. Bu da eğlenceli vakit geçirmek açısından dikkate değer bir durum olduğunu düşünüyorum. Dijital sosyal ortamda olmak sosyallikten tamamen koptuğum anlamına gelmiyor. İnsanlarla yüz yüze gelemediğim durumda dijital ortamlarda ve dijital oyunlarda en azından sosyal becerilerimi geliştirebiliyorum.”

A6, sosyalleşmeyi insanlarla iletişim halinde kalmak olarak nitelendirmekte ve bu konuya dair fikirlerini şöyle beyan etmektedir:

“Sosyalleşme, daha çok arkadaşlarımla beraber dışarı çıkmak, onlarla bir şeyler yapmak, konuşmak ve muhabbet etmek anlamına geliyor. Dijital sosyalleşme ise farklı dijital platformlarda insanlarla iletişime geçmeyi ifade ediyor.”

B5'in bu konudaki fikirleri de A6'yı destekler niteliktedir:

“Sosyalleşme, günlük hayatta; okula gitmek, okulda arkadaşlarla muhabbet etmek, ders dinlemek ve çalışmak, aile ile konuşmak, dışarda birine selam vermek gibi davranışların bütünüdür. Bunların hepsi sosyalleşmedir.”

B3, insan ilişkilerinin ve sosyal hayattaki kültürün dijital ortamlara da taşındığını ancak oyunda olayların seyrinin farklı olduğunu şöyle dile getirmektedir:

“Yeni ilişkiler, yeni arkadaşlıklar... Büyüklerden laf dinliyorsun küçüklere nasihat edebiliyorsun. Yeni insanlar tanıyabiliyorsun. Hem günlük hayatta hem de LoL'de durum aslında aynıdır. Oyunda işler biraz daha enteresan.”

A4, LoL'de iletişim kurarken daha rahat hissettiğini, kimseye söyleyemediği konuları tanımadığı insanlara daha rahat açtığını şöyle ifade etmektedir:

“Sosyal hayatımda kimseye söyleyemediğim şeyleri hiç tanımadığım insanlara anlatabiliyorum. Bu konuda çevrimiçi oyunların çok büyük bir artışı var. Mesela arkadaşlarımdan bazıları ailelerine anlatamadığı şeyleri oyunda yeni tanıştıkları insanlara anlatabiliyor. Bazı konularda onların fikirlerine başvurabiliyor. Bu tür durumlarda sana ilgi duymaları ve konuşmaları durumu arkadaşlıktan öteye de götürebilmektedir. Gerçek hayatta imkân bulunursa onunla buluşup konuşabilirsin. Bence bu çok büyük bir artıdır.”

B2, sosyalleşmenin sadece günlük hayatta değil dijital ortamlarda da gerçekleştirilebileceği görüşünü şöyle ifade etmektedir:

“Oyuncunun dijital sosyalleşme yönü ağırsa asosyal olarak değerlendirilebilir. Toplum dijital dünyada fazlaca vakit geçiren insanlara asosyal damgasını yapıştırmaya çok yatkın. Ancak insanların orada da kurdukları bağlar var. Orada da bir sosyalleşme durumu mevcut. Bunun göz ardı edilmemesi gerekir.”

B5, LoL'ün bazı zamanlarda sosyal hayatının önüne geçebildiğini şu sözlerle dile getirmektedir:

“...Bazen dışarı çıkmamı engelleyebiliyorum veya işte arkadaşlarımla vakit geçirmemi engelleyebiliyor. Oyun bazen daha çekici hale geliyor özellikle kış aylarında çok dışı fazla dışarıya çıkmayı istemiyorum...”

Tema 3: LoL’de dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşler

Katılımcıların dijital sosyalleşmeye ilişkin görüşleri; olumlu ve olumsuz olmak üzere 2 alt tema altında toplanmıştır. Katılımcıların dijital sosyalleşmeye ilişkin olumlu görüşleri ilgili kodlar Tablo 10’da verilmektedir.

Tablo 10
LoL’de Dijital Sosyalleşmeye İlişkin Olumlu Görüşler

Tema 3	Kod
3.1. LoL’de Dijital sosyalleşmeye ilişkin olumlu görüşler	<ul style="list-style-type: none">• Sosyalleşmeye daha elverişli• Eğlenceli• Yeni insanlarla tanışma ortamı sağlar• Atılganlık becerisi gelişir• Sohbet engellenebilir• Oyunun medya uzantıları fazla (Şampiyona, Dizi, Reklam, Film vs.)• Boş zaman aktivitesi• Keyifli• Pandemi kurtarıcısı• Oyun tasarımı önemlidir• Özdeşleşme kurulabilir• Ekip çalışmasına yatkın• Gelir elde edilebilir• Zaman-mekân kavramını ortadan kaldırır

B1, günlük sosyal hayatın aslında dijital dünyaya tam olarak yansımaya da sosyalleşme ihtiyacını bir nebze olsun karşıladığını şöyle ifade etmektedir:

“Günlük hayatta yanımızdakine bir şey sorabilir ya da bir ricada bulunabiliriz. Dijital ortamda bunu tam olarak gerçekleştiremesek de sesli ve yazılı olarak iletişim kurabiliyoruz. Bu da eğlenceli vakit geçirmek açısından dikkate değer bir durum olduğunu düşünüyorum. Dijital sosyal ortamda olmak sosyallikten tamamen koptuğum anlamına gelmiyor. İnsanlarla

yüz yüze gelemediğim durumda dijital ortamlarda ve dijital oyunlarda en azından sosyal becerilerimi geliştirebiliyorum.”

B3 de, dijital sosyalleşmenin sosyalleşme ihtiyacını karşıladığını ancak kendisine zarar verebilecek durumların da farkında olduğunu ve buna göre yaşadığını şu kelimelerle açıklamaktadır:

“Yeni ilişkiler yeni arkadaşlıklar ediniyorum. Ben yalnız yaşayan bir insanım. Ev içinde sosyal ortam sağlaması bana rahatlık veriyor. Hem eğlenip hem de sosyalleşebiliyorum. Olumsuz durumları da var elbet. Ancak bunun farkında olarak yaşamaya çalışıyorum.”

A2, LoL’ün takım çalışmasını desteklediğini, dijital ortamlarda kendisini daha aktif hissettiğini ve özgüveninin arttığını; toksik insanlarla tanıştığını ve çevrimiçi ortamlardaki duygulanımların günlük hayatına da yansıdığını şöyle dile getirmektedir:

“Dijital sosyalleşme de özellikle LoL’de takım halinde hareket etmek, birlik olmak ve aynı amaç uğruna çaba sarf etmek anlamına geliyor. Bu durum bana özgüven sağlıyor. Dijital sosyal hayatta normal sosyal hayattan daha sosyal ya da daha aktif olduğumu düşünüyorum.”

A3, dijital ortamdaki sosyalleşme faaliyetlerinin daha önemli olduğunu ve LoL üzerinden gelir elde ettiğini şöyle ifade etmektedir:

“Benim dışardaki çevremde pek arkadaşım yok. O yüzden bilgisayar oyunları ve özellikle LoL sosyalleşmem açısından oldukça önemli. Dijital ortamlarda sosyalleşmek benim için daha ön planda. Ayrıyeten yayın da açıyorum. Bu durum benim için daha da iyi oluyor. İstekte bulunanlar, yorum yapanlar, fikir beyan edenler ve eleştirenler oluyor. Eskiden bundan para da kazanıyordum. Ama ailem bu konuda beni desteklemediği için şu an hesabım kapalı ve para kazanamıyorum.”

B4, sosyalleşme açısından LoL’ün oldukça önemli olduğunu, covid-19 salgını esnasında insanların evlere tıklıp kaldığı dönemde çevrimiçi oyunların bir kurtarıcı rol üstlendiğini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Özellikle pandemi döneminde çok yardımcı oldu. Sosyalleşme ihtiyacımızı, çevrimiçi oyunlarla ve sosyal medya platformlarıyla karşıladık. Deneyimi çok farklıydı. Sesli sohbet imkânı, iletişimi kuvvetlendiriyor. Aynı oyuncuyla beraber oynadıkça onu tanımak istiyoruz. Özellikle özel hayatımızla ilgili sorularla birbirimizi tanımaya çalışıyoruz.”

B5, insanların günlük hayatta farklı rolleri üstlendiğini, oyunda da bu durumun gözetilerek farklı rolleri canlandırma seçeneğinin olduğunu ve bu durumun LoL’e özel olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Çevrimiçi oyunların hepsi aynı sosyalleşme ortamını sunamayabiliyor. Dolayısıyla çevrimiçi oyunlar konusunda biraz seçici davranıyorum. Mesela her çevrimiçi oyunu oynamam. LoL benim için ayrı bir önem ifade ediyor. Sürekli olarak farklı şampiyonlar oynayabiliyorum. Bu da sıkılmamamı sağlıyor. Her türlü karaktere uygun şampiyon var. Agresif kişiliğe uygun saldırgan karakter sakın kişiliğe uygun sakın karakter destek verici yardımsever kişiliğe uygun destek karakteri iş bitirici insanların karakterine uygun büyücü karakterler veya nişancılar gibi farklı karakterler var. Dolayısıyla herkesin her insanı bir araya getirebiliyor. Bu da çok zengin bir sosyalleşme ortamı sunuyor. Farklı insanlarla tanışıp onlarla konuşabilme ortamını bize sağlıyor.”

A6, çevrimiçi sosyal ortamların (çevrimiçi oyunlar da dâhil, LoL gibi), günlük hayatın problemlerinden kaçış ortamı olabileceğini şöyle ifade etmektedir:

“Bana çok keyifli geliyor. Günlük hayatın karmaşasından bir kaçış oluyor benim için. Orayı sanki bir dinlenme tesisi ya da bir eğlence parkı gibi görüyorum. Ne bileyim bulunmaz nimet gibi geliyor bana.”

A1, oyun oynamak için belli bir mekâna veya zamana bağlı kalmadığını, dolayısıyla geleneksel oyunlarda kullanılan zaman ve mekân kavramlarının ortadan kalktığını şöyle ifade etmektedir:

“Yeni insanlarla tanışmak, onlara erişmek daha rahat daha kolaydır. Evimizin her yerinde veya nerede olursak olalım mekân fark etmeksizin oyuna bağlanabiliyoruz. Bu rahatlığı bana güzel geliyor. Örneğin gece dışarıya çıkmak riskli olabilir tehlikeli olabilir ama evde sosyalleşmeye ihtiyacımızı oyunlardan karşılayabiliriz.”

Katılımcılara göre LoL’de dijital sosyalleşmeye ilişkin olumsuz görüşlerinden yola çıkarak oluşturulan kodlar Tablo 11 de verilmektedir.

Tablo 11
LoL’de Dijital Sosyalleşmeye İlişkin Olumsuz Görüşler

Tema 3	Kod
3.2. LoL’de Dijital sosyalleşmeye ilişkin olumsuz görüşler	<ul style="list-style-type: none">• Toksik insanlarla tanışılabilir• Sinir bozucu• İstismara açık• Fiziksel rahatsızlıklar ortaya çıkabilir• Bağımlılık gelişmesi• Günlük hayattan kopma• Zayıf bağlar• İşlerin ertelenmesi• Ani duygu değişimleri• İletişim yetisinin zayıflaması• Günlük rutinin değişmesi• Uykusuzluk

A2, oyun içinde toksik davranışları bulunan insanlarla karşılaştığını ve oyun içindeki duygulanımların günlük hayatını da etkilediğini şöyle ifade etmektedir:

“Baya toksik insanlarla karşılaşıyorum. Baya sinirim bozuluyor. Bir oyun tüm gün moralimi bozabiliyor. Dijital hayattaki yaşadığım bir sorun tüm gün moralimi bozabiliyor.”

A5, oyunda fazlaca vakit geçirmesinin fiziksel sağlığına zarar verdiğini ancak yine de buna engel olmadığını şöyle yorumlamaktadır:

“Onun haricinde çok fazla oyun başında zaman geçirmek boyun fıtığıma zarar verebiliyor fazlaca boyun ağrısı çekebiliyorum. Belim dede fitik var o da birazcık beni zorluyor aslında. Yani çok fazla oyun başında vakit geçirmek benim için çok uygun değil. Zaman zaman bunun sıkıntısını çekiyorum ama onun haricinde oyun sayesinde gerçek hayatta kurduğum bir sosyal ortam var.”

“...Fiziksel etkileri benim için birazcık ağır olabiliyor. Çok fazla bilgisayar başında durmamam gerekiyor. Bunu biliyorum ama yine de duruyorum. Sanırım ufak bir bağımlılık problemim var.”

B5, A5 gibi oyun başında fazla vakit geçirdiğini ve bundan dolayı fiziksel olarak bazı rahatsızlıkları olduğu şöyle ifade etmektedir:

“Oyun bazen daha çekici hale geliyor özellikle kış aylarında çok dışa fazla dışarıya çıkmayı istemiyorum. Sigara alışkanlığım var. Oyun oynarken çok fazla sigara tüketiyorum. Bana zaman zaman zararı oluyor. Fiziksel sağlığımı çok etkiliyor. Oldukça kiloluyum ve sağlıklı besleniyorum. Düzenli beslenmiyorum. Uykumu alamıyorum. Çoğu zaman gece uykusu uyuyamıyorum. Bu tip durumlar LoL’ün ve çevrimiçi oyunların bana verdiği zararlarıdır.”

A1, oyun içinde fazla vakit geçirmenin bazen günlük hayattan kopmalara sebep olabileceğini şöyle dile getirmektedir:

“...Oyunda fazla vakit ayırma gerçek yaşamdan bir miktar da olsa kopmamız anlamına gelebilir. Bu da çok istenilen bir durum değildir.”

A2, oyun içinde kurulan bağların daha zayıf olduğunu ve oyun başında kalmaktan dolayı yaşadığı fiziksel rahatsızlıkları şöyle ifade etmektedir:

“...Oyunda kurulan bağlar daha zayıf kalıyor. Oyun başındayken açsam bile yemek yemeyebiliyorum. Gözlerimde bozulmalar var ama doktora da gitmiyorum. Oyun başında fazlaca zaman geçirdiğimde bel ağrılarım ve fare tutmaktan bileklerim ağrıyor.”

A3, oyunun günlük hayatın önüne geçebileceğini ve günlük rutin işleri erteleyebileceğini şöyle ifade etmektedir:

“Bazen aşırıya kaçırıp dışardaki işlerimize odaklanmamızı engelleyebiliyor. Birçok şeyi ertelediğim olmuştur. Bunlar da olumsuz taraflarıdır.”

B5, LoL’de veya çevrimiçi oyunlarda fazla vakit geçirmenin fiziksel sağlığa zarar verdiğini ve günlük hayattaki iletişimin kalitesini düşürdüğünü şöyle ifade etmektedir:

“...Fiziksel sađlıđa fazla etkisi var. Aynı zamanda insanlarla kurduđumuz iletiřimin kalitesini birazcık daha azaldıđını dűřünüyorum. ünkü sosyal medyada kurduđumuz iletiřimini daha ok fotođrafla ve yazıyla ama gűnlük hayatta genel olarak biz beden dilini ve konuřmayı kullanıyoruz haliyle iki ortamda sosyalleřirken kullandıđımız iletiřim becerileri birbirlerinden farklıdır. Sűrekli olarak sosyal medyada veya evrimii oyunlarda sosyalleřmek gűnlük hayattaki sosyalleřme becerilerimizi zayıflattıđını veya zayıflatacađını dűřünüyorum.”

B6, oyunda sosyalleřmenin gűnlük hayattaki arkadařlarından koparabileceđini řoye ifade etmektedir:

“Bizi normal arkadařlarımızdan ya da insanlardan koparabiliyor. Bađımlılık yapabiliyor, fiziksel olarak sađlık sađlıđımıza zarar verebiliyor.”

B1, insanların kiřiliklerini faklım sunduklarını ve zellikle kűuk yařtaki ocuklar iin istismar riskinin fazla olduđunu řoye dile getirmektedir:

“ ...Tam olarak insanları tanıyamıyoruz bu yűzden bazı riskler barındırıyor. Kűtű niyetle insanlarla muhatap olabiliyoruz bu yűzden dikkatli olmak gerekiyor. Onun haricinde zellikle ocuklar iin istismar vakaları gűrűlebilir oyunlarla ocuklar yűnlendirilebilir kűtű davranıřlara veya kendine zarar verebilecek davranıřlarda bulunmalarına sebep olunabilir.”

B2, evrimii oyunlardan seviye atlamalı olan oyunların evrimii oyun bađımlılıđını daha fazla tetikleyebileceđini řoye yorumlamaktadır:

“...Bađımlılık yaratabiliyor. Seviye atlamalı veya karakter geliřimi űzerine olan oyunların bađımlılık etkisi daha fazladır. Bađımlılıktan kaynaklı olarak da farklı problemler de ortaya ıkabiliyor.”

Tema 4: Geleneksel oyunlara gűre LoL’e bakıř

Geleneksel oyunlara gűre LoL evrimii oyununa bakıřını ieren katılımcı gűrűřlerinden yola ıkarak oluřturulan kodlar Tablo 12’de verilmektedir.

Tablo 12
Geleneksel Oyunlara Göre LoL'e Bakış

Tema 4	Kod
Geleneksel oyunlara göre LoL'e bakış	<ul style="list-style-type: none">• Hareketsiz• Temassız• Yavan duygular• Beden dili eksik• Yeni insanlarla daha hızlı tanışma• Daha samimi• Zamanla sıkıcı olması• Bağımlılık geliştirmesi• Anılar geçici• Teknolojik bilgi arttırıcı• El göz koordinasyonu önemli• Tüketici rol üstlenme• Zihinsel yorgunluk fazla• Risklere açık• Kurgusal• Tüketici rol• İletişimde aktif rol

B5, dijital oyun olarak LoL'ü, geleneksel oyunlara göre daha yavan, daha kurgusal ve oyun tasarlayıcılarının istediği yönde hareket eden, tüketen ve duygulanan, eskisi gibi hissettirmeyen bir durumda olduğunu şu şekilde yorumlamaktadır:

“Çocukken bir şeylere dokunabiliyorduk görebiliyorduk koklayabiliyorduk keşfediyorduk. Ancak şu an oynadığımız oyunlarda bizler biraz sadece alıcıyız kendimiz bir yeni bir şeyler üretmiyoruz ve sadece ortaya çıkarılan yazılımsal bir oyunu oynamakla görevliymişiz gibi hissettiriyor açıkçası. Bütün her şey tamamıyla kurgu ancak çocukken oynadığımız oyunlarda yeni bir keşfetme vardı. Örneğin çamurdan yeni oyuncaklar yapma ve hiçbir oynayacak oyuncağımız yoksa yeni bir oyun türetme gibi bizi hayal gücümüzü zorlayan bir etkinlikken oyun şu anda tamamıyla hazır bir şekilde sadece onun canlandıran kişiyiz. Yani oyunda fiziksel, bedensel, zihinsel ve bilişsel olarak etken iken çevrimiçi oyunlarla beraber aktif ama bilişsel açıdan edilgen bir hale geldik. Kukla gibiyiz.”

Aynı konuda B6, geleneksel oyunların daha hareketli olduğunu ve somut hayatımıza etkileri olabileceğini ancak LoL'ün yani genelde çevrimiçi oyunların fiziksel olarak daha durağan ve hissedilen duyguların daha yavan olduğunu şu şekilde dile getirmiştir:

“Çocukken oynadığımız oyunlar çok daha keyifliydi. Babadan anneden izin almadan gidebiliyorduk bunun da bir heyecanı vardı. Bazen yaramazlık yapıyorduk oyun oynarken bu keyif veriyordu bazen bir yerlerimiz acıyabiliyordu bazen ayakların ayağımız kırılabilir kolumuz çıkabiliyordu. Ama şimdi dijital oyunlarda bu tür durumlar söz konusu değil tamamen hareketsiz karşımızdaki insanı görmeden onunla muhabbet ediyoruz konuşuyoruz oyun oynuyoruz. İkisinin arasında dağlar kadar fark var. Hangisini tercih ederdi diye sorsanız kesinlikle normal oyunları daha çok tercih ederim çocukken oynadığımız oyunları yani.”

A1, geleneksel oyunlarda iletişimin daha kaliteli olduğunu, ancak LoL'de sosyalleşmenin daha basit olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Çocukken oynadığımız oyunlar genelde fiziksel olarak çaba sarf etmemiz gereken oyunlardı. Örneğin kovalama oyunu oynarken enerjimizi daha çok oyun için harcardık. İletişim genellikle beden dili ile sağlanırdı. Ancak LoL'de sadece el göz koordinasyonu yeterli olduğundan sözlü ve yazılı iletişim daha kuvvetlidir. LoL'de sosyalleşmek daha kolaydır. Geleneksel oyunlar fiziksel olarak bizi yorduğu için iletişime biraz ara vermek zorunda kalabiliyoruz. Çevrimiçi oyunlarda iletişim sürekli devam edebilmektedir.”

A4, iletişim kurarken daha önce tanımadığı insana karşı daha açık konuşabildiğini, çünkü söylediklerini tanıdığı birisiyle paylaşma gibi bir risk olmadığını, hatta bu kişileri ailedenmiş gibi hissettirdiğini bu yönden LoL'ü sosyalleşme açısından güçlü bir oyun olarak gördüğünü şu şekilde dile getirmektedir:

“Tanımadığımız insanlara karşı daha samimi olabiliyoruz. Bu bence çok büyük bir artıdır. Çocukken kendimizi ifade ettiğimizde arkadaşlarımızın bizi yargılama durumu olabiliyordu. Onu her gördüğümüzde o aklımıza geliyordu. Şimdi çevrimiçi oyunda böyle bir şey yaşasak bile sohbetini engelleyerek onunla bir daha iletişime geçmeme imkânımız var. Bir de tanımadığımız insanlarla konuşurken ya da bir konuyu ona açarken onun ne cevap

vereceğini bilmiyorum. Bu merak beni çekiyor. Bir süre sonra kurulan arkadaşlıklarla beraber onları ailemin fertleri gibi görebiliyorum.”

A6, LoL’ün sosyalleşme ihtiyacını karşılasa da geleneksel oyunların bıraktığı gibi bir etki veya bırakmadığını ve sosyalleşme açısından farklılıkların olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“.....Çocukken arkadaşlarımızla oynayabiliyorduk, onları görebiliyorduk, hareketlerini görebiliyorduk, terliyorduk, hava soğuksa dışarı çıkamıyorduk, annemiz kızılıyordu, yorulduğumuz zaman bir komşuya gidip bir şeyler yiyebiliyorduk.. Ama şimdi, dijital ortamda, sadece oturuyorsun, her şey el ve göz koordinasyonuna bağlı, onun haricinde hiçbir şey yapamıyoruz. Dolayısıyla sosyalleşmede farklı yönlerden çok daha farklı hale geliyor.”

Aynı konuda B6’nın düşünceleri ise şu şekildedir:

“Çocukken oynadığımız oyunlar çok daha keyifliydi. Babadan anneden izin almadan gidebiliyorduk bunun da bir heyecanı vardı. Bazen yaramazlık yapıyorduk oyun oynarken bu keyif veriyordu bazen bir yerlerimiz acıyabiliyordu bazen ayakların ayağımız kırılabilir kolumuz çıkabiliyordu. Ama şimdi dijital oyunlarda bu tür durumlar söz konusu değil tamamen hareketsiz karşımızdaki insanı görmeden onunla muhabbet ediyoruz konuşuyoruz oyun oynuyoruz. İkisinin arasında dağlar kadar fark var. Hangisini tercih ederdin diye sorsanız kesinlikle normal oyunları daha çok tercih ederim çocukken oynadığımız oyunları yani.”

B1, çevrimiçi oyunların, iletişim konusunda büyük yol kat ettiğini şu şekilde ifade etmektedir:

“Eski dijital oyunlar sosyalleşmeye nerdeyse kapalıydı. Örneğin Süper Mario oyunu gibi. Tek başına kimseyle iletişime geçmeden oyun bitiyordu. Şimdi çevrimiçi oyunlarla ile iletişim üst düzeye çıkmış durumdadır. Dünya şampiyonası için bile binlerce insan ekran başına geçebiliyor ya da şampiyonanın düzenlendiği arenada bir araya gelmek için dünyanın öbür ucuna gidebiliyor. Ancak istismara açık bir platform olduğu için dikkatli olunması gerekir.”

B3, çevrimiçi ortamlarda sosyalleşmenin çok güvenli olmadığını, geleneksel oyun ortamlarının daha risksiz olarak gördüğünü şu şekilde dile getirmektedir:

“Eskiden arkadaşlarımızla oynuyorduk. Anne baba çağırıyordu. Yeni birileri ile tanışmak pek de olası bir durum değildi. Daha güvenli bir ortamdı. Dijital ortama çocuklar çok riskli davranışlarla karşılaşabiliyor. İstismar, zorbalık, şiddet vs. Bence okullardaki şiddet olaylarının artmasındaki önemli etmenlerden biri de şiddet içerikli çevrimiçi oyunlardır.”

B4, geleneksel oyunlarda, oyun süreci oyunculara göre yönlendirilirken çevrimiçi oyunlarda bunun pek de mümkün olmadığını bu yüzden oynana çevrimiçi oyunların bazen keyifsiz geçtiğini şöyle belirtmiştir:

“Çocuklarla daha çok sokaklarda oynardık. ‘Ben de oynayabilir miyim?’ diye sorardık. Oyunda herkes yeteneğine göre sınıflandırılır ve oynatılırdı. Çevrimiçi oyunlarda ise öyle değil. LoL üzerinden örnek verecek olursak oyuncu kendi becerisine uygun rolü seçmeyebiliyor. O an olduğunu değil olmak istediğini yansıtmak istiyor. Bu da oyunda istenmeyen sonuçlara yol açabiliyor.”

Tema 5: LoL oynayan öğrencilerin özellikleri

LoL oynayan öğrencilerin özellikleri; duygusal ve davranışsal özellikler ve iletişim özellikleri olmak üzere iki alt tema altında toplanmıştır. LoL oynayan öğrencilerin duygusal özelliklerine ilişkin kodlar Tablo 13’de verilmektedir.

Tablo 13
LoL Oyuncularının Duygusal ve Davranışsal Özellikleri

Tema 5	Kod
5.1. LoL oymayan öğrencilerin duygusal ve davranışsal özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Hırslı• Kazanma arzusu yüksek• Başarma isteği fazla• Çabalayan• Eğlenen• Sevinen• Odaklanan• Öfkelenen• Keyiflenen• Neşelenen• Asabi hisseden• Fevri davranan• Kişiliğini farklı sunabilen• Uyum sağlayan• Duyguları ani değişen

B3, oyun içinde hissettiği duyguları şöyle dile getirmektedir:

“.....Dışarda beraberken bir takım ve rekabet yok. Oyunda hırs, kazanma arzusu, başarıma isteği ve çekişme var. Ortak bir amaç var.”

A2, oyun oynarken normalden daha dikkatlim olduğunu ve kontrol etme duygusunun ön plana çıktığını şu sözlerle ifade etmektedir:

“LoL oynarken biraz daha toksik davranıyorum. LoL oynarken daha dikkatli oluyorum. Normal hayatta olayları biraz akışına bırakırım. Oyunda tüm kontrolün bende olmasını isterim. Oyunda ciddi olduğumda ve oyuna yoğunlaştığımda daha fazla keyif alıyorum.”

A3, oyun içinde, günlük hayatından daha fevri davrandığını ve daha çabuk öfkelenişini şöyle açıklamaktadır:

“Oyunda daha fevri ve daha asabiyim. Oyunda liderlik rolünü üstleniyorum. Takıma komut verip takım yapmadığımda deli oluyorum. Normalde hiç küfür etmem ama oyunda

fazlaca argo ve küfür içerikli konuşmalarım olabiliyor. Oyun buna karşı önlem de alıyor. Bir ara birine küfür içerikli mesaj attım. Anında ban (sürekli engelleme) yedim.”

A4, oyun içinde rastgele gelen takım arkadaşlarının oyun içindeki duygu değişimlerini ve oyun olan bakışı oldukça etkilediğini şu şekilde yorumlamaktadır:

“Oyunun işleyişine göre duygu ve düşünceler değişebiliyor. Oyunu yalnız oynadığında rastgele takım arkadaşları gelebiliyor. Bu takım arkadaşları bazen toksik olabiliyor. Bu da bazen oyundan soğutabiliyor veya bu siniri bazen gerçek hayattaki birinden çıkarabiliyorsun. Bazen klavyeyi kırıyorsun. Mesela oyunun güzel geçtiği zamanda neşeye doluyorsun. Sanki o günün güzelliğini hiçbir şey bozamayacakmış gibi hissediyorum. Kişiliğim de o anki duygusal durumuma göre değişiyor. Bazen takım arkadaşlarıma sırf gıcıklık olsun diye bilerek feedleyebiliyorum (bilerek rakip takımın kazanmasını sağlama).”

A5, duygularına bağlı olarak gelişen davranış değişikliklerinin oyun ortamına yansıdığını ancak ne kadar farklı davranırsa da kendi kişiliğinden kaçamadığını şöyle açıklamaktadır:

“Bazen gerçek hayatta ortaya koyamadığım agresiflik, liderlik ve özgüveni oyunda ortaya koymaya çalışıyorum ama çoğu zaman kendimden kaçamadığımı görüyorum. Ne olursa olsun bir süre sonra kendi karakterimi tekrar yansıtıyorum.”

B5, günlük hayattaki kişiliğinin ya da duygusal değişkenliğine göre farklı şampiyonlarla oynadığını ve oyun içinde genel olarak uyum sağlayıcı davranış sergilediğini şöyle ifade etmektedir:

“Günlük hayatta da bazen sinirli bazen keyifli bazen agresif bazen mutlu bazen lider karakterlerinin karakterlerinden bazen birazcık daha uyum sağlayıcı karakterdeyim. Günlük hayatta da kişiliğim çok değiştiği için LoL'de oynadığım şampiyonlar oldukça değişiyor. Destek karakter de oynuyorum orman karakteri de oynuyorum nişancı karakteri de oynuyorum büyücü karakteri de oynuyorum. Yani birçok farklı rolde yer alabiliyorum. Kişiliğim çok değişken olduğu için farklı kişilik ortaya koyuyor muyum tam olarak emin değilim.”

B1, günlük hayattaki atılganlık becerileri daha zayıfken LoL’de daha aktif olduğunu şöyle dile getirmektedir:

“Sosyal hayatta çekingen iken LoL’de daha rahat davranabiliyorum. Gerçek hayatta yapılamayan şeyler orda yapılabilir. Küfür de edebilirsin kendini de geliştirebilirsin. Bu tamamen sana kalmış.”

B3, oyun içindeki davranışları ile oyun dışındaki davranışlarını birbirinden çok farklı olduğunu şöyle dile getirmektedir:

“Oyundayken bambaşka bir karakteri giriyorum oyunda hataya yer yok. Sen ölürsen herkes ölür. Oyunda hırs olduğu için saldırganlık, sinir ve küfre sebep olabiliyor. Dışarıda şaka yapsalar sıkıntı olmuyor ama oyun anında birisi klavyemde R’ye bassa babama bile küfür ederim.”

B2, B3’ün aksine oyun içinde her ne olursa olsun oyuna sadece eğlence gözüyle baktığını şöyle açıklamaktadır:

“Ben hiç ban yemedim. Hiç ceza almadım. Oyundaki takdir seviyem oldukça yüksektir. Sakin oynarım. Eğlenceme bakarım. Oyunu hırslı olarak değil eğlence aracı olarak görürüm. Kazanmak gerek, ama sadece bir şey kazanmak gerektir. Esas kazanç eğlenmektir. Eğlenemedikten sonra kazanmanın bir anlamı yok. Bazen kaybettiğim bir oyunda çok eğlenebiliyorum. Bu bana yetiyor. Sürekli kazanan oyunu da bırakabiliyor. Zaten sürekli kazanıyorum diyor.”

Katılımcılara göre, LoL oyuncuların iletişim özelliklerine ilişkin kodlar, Tablo 14’de verilmektedir:

Tablo 14
LoL Oyuncularının İletişim Özellikleri

Tema 5	Kod
5.2. LoL oynayan öğrencilerin iletişim özellikleri	<ul style="list-style-type: none">• Genel kültür gelişir• Yabancı dil gelişebilir• Günlük hayat iletişimini etkileyebilir• Çok fazla küfür eden• Agresif davranışlar sergileyen• Fiziksel olarak durağan• İletişim aracı: klavye veya mikrofon• Konu: genellikle oyun• Oyunculara karşı daha açık konuşabilen• Konuşmalar daha az etkili• Sınırlı iletişim• Girişkenliği yüksek• Oyunda aktif• İletişim daha kolay

A1, LoL içindeki iletişimin genel kültürünü geliştirdiğini ve yabancı sunucularda oynamanın da yabancı dili geliştirebileceğini şöyle dile getirmektedir:

“...Yeni insanlarla tanışmak yeni tecrübeleri de beraberinde getiriyor. Tanıdığımız insanlarla kurduğumuz ilişkilerimizde bize garip gelenleri günlük hayatımıza taşıyabiliyoruz. Farklı bölgelerde veya şehirlerde yaşanan güncel olaylar hakkında ya da oranın coğrafi veya farklı özellikleri hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Farklı sunucularda oynadığımızda İngilizce dilimizi geliştirebiliriz.”

A3, LoL’de oynarken öfkelenildiğini ve bunun gerçek hayata taşarak çevresindeki kişilere de yansıtıldığını şöyle ifade etmektedir:

“Eskiden başka oyunlar oynuyordum şimdi LoL oynuyorum. Diğer oyunları bıraktım. Sadece bazen sinirlenip bunu evdekilere yansıtabiliyorum. Dışarda hiçbir etkisi yok. Evin dışına çıkınca unutuyorum.”

B3, A3 gibi oyun içindeki öfkesinin günlük hayata taşıdığını ve iletişimini de etkilediğini şöyle ifade etmektedir:

“Oyundaki sinir gerçek hayata yansiyabiliyor. Sevgilim gelse bir soru sorsa eğer oyun kaybetseysem ‘ne var’ şeklinde cevap verebilirim. Geçen gece bir maç kaybettim. Bir tane takım arkadaşım ne ejder aldı ne baron aldı. 21/4 oynuyorum. Karşı taraf Allah’ım peygamberliğini ilan etmiş. Haliyle sinirlendim. Bastım küfrü.”

A1, insanlarla iletişime geçmek için ortak imkânların geliştiğini ve oyuna girdiğinde ortak bir konunun oyun olduğunu dolayısıyla iletişimin başlamasının kolay olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“...Yeni insanlarla tanışmak, onlara erişmek daha rahat daha kolaydır. Evimizin her yerinde veya nerede olursak olalım mekân fark etmeksizin oyuna bağlanabiliyoruz. Bu rahatlığı bana güzel geliyor. Örneğin gece dışarıya çıkmak riskli olabilir tehlikeli olabilir ama evde sosyalleşmeye ihtiyacımızı oyunlardan karşılayabiliriz. Oyuna girdiğimizde iletişim kurmak için zaten ortak bir konumuz var, oyun. Dolayısıyla, muhabbet kurmak ve konuşmak günlük hayata göre daha kolaydır.”

A4, günlük hayatta tanıdığı insanlara karşı daha konuşmaya çekindiğini ancak oyunda tanımadığı, insanlara karşı daha rahat ve açık konuşabildiğini şu şekilde ifade etmektedir:

“Tanıdığımız insanlara her zaman açık konuşamıyoruz. Tanımadığımız insanlara karşı daha açık konuşabiliyoruz. Aile ortamında aktiviteler zaman zaman tatsızlaşabiliyor. Arada anne baba tartışıyor. Özellikle böyle zamanlarda çevrimiçi oyunlara başvurabiliyorum...”

B1, dijital ortamlarda gerçekleştirilen iletişimin daha yavan olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Günlük hayattaki iletişim, hayatımıza dokunabilir. Karşı karşıya konuşurken neredeyse tüm duyu organlarımız çalışabilir, harekete geçebilir. İletişim oldukça kuvvetlidir. Aynı şeyi konuşsak bile dijital ortamdaki iletişim biraz daha yavandır ve sığdır. Gerçek hayattaki bir bakış ya da bir gülüş insanın hayatını değiştirebilir.”

4.2. İkinci Tur Görüşmeleri

Katılımcı öğrencilerin, sosyalleşme ihtiyaçlarını LoL ortamında karşılamalarının eğitim hayatlarına yansımalarına ilişkin görüşleri 4 tema altında toplanmıştır.

1. Lol'e İlişkin Öğretmen ve Ebeveyn Görüşleri
2. LoL'ün Okul Sosyalleşmesine Etkileri (Öğrenci görüşleri)
3. LoL'ün Akademik Hayata Etkisi
4. Dijital Sosyalleşme Ortamı Olarak LoL

Tema 1: Lol'e İlişkin Öğretmen ve Ebeveyn Görüşleri

Çok oyunculu çevrimiçi oyunlardan olan LoL'ü oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin LoL'e ilişkin görüşlerinden yola çıkarak oluşturulan kodlar Tablo 15'de verilmektedir.

Tablo 15
Lol'e İlişkin Öğretmen ve Ebeveyn Görüşleri

Tema 1	Kod
Lol'e ilişkin öğretmen ve ebeveyn görüşleri	<ul style="list-style-type: none">• Zararlı• Faydasız• Gereksiz• Olumsuz• Derslere engel• Başarısızlık sebebi• Sosyalleşmeye engel• Asosyallik sebebi• Boşa vakit harcama• Bağımlılık yapıcı• Boş zaman etkinliği

A5, ailesinin ve öğretmenlerinin çevrimiçi oyun oynamasına olumsuz yaklaştığını şöyle ifade etmektedir:

“Ailem sürekli olarak ders çalışmamı istiyor. Oyuna çok sıcak bakmıyorlar. Öğretmenlerimiz, oyunun bizde bağımlılık yarattığını söylüyor. Tüm bunlardan hareketle, çok olumlu karşılandığını söyleyemem.”

B2, çevrimiçi oyun oynamasının hem ailesi hem de ebeveynler tarafından olumsuz karşılanırsa da onları anladığını ve verilen tepkilerin normal olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Ailemden ayrı yaşıyorum ancak hem aileler bakımından hem de öğretmenler bakımından çok da olumlu karşılandığını söyleyemem. Bunun sebebini şöyle açıklayabilirim; hem öğretmenlerimiz hem de ailelerimiz, ebeveynlerimiz dijital dünyaya bizim olduğumuz kadar yakın ve içinde değil. Dolayısıyla bizim sosyalleşmeye ilişkin bakışlarımızla onların sosyalleşmeye ilişkin bakışları birbirinden oldukça farklıdır. Bu yüzden bu tepkileri normal karşılıyorum.”

B3, çevrimiçi oyunların çok zamanını aldığını ve ailesinin oyunların ona zarar verdiği düşüncesini şu şekilde dile getirmektedir:

“Olumsuz bakıyorlar. Sadece saatlerce vakit geçirmem onların bu duruma olumsuz bakmasına sebep oluyor. Çok fazla oyun oynuyorsun diyorlar. Bu sana çok zarar veriyor diyorlar. Derslerime çalışmadığımı düşünüyorlar. Oyunun başarının önünde bir engel olduğunu düşünüyorlar.”

B5, çevrimiçi oyunlar ile ilgili üniversitedeki akademisyenlerin kayda değer sözleri olduğunu ancak aile bireylerinin durumdan genellikle habersiz olduğunu şu sözlerle ifade etmektedir:

“Üniversitede olduğum için hocalar çevrimiçi oyun oynama konusunda biraz dikkat çekici laflar ediyor ama ebeveynlerimi zaten görmüyorum, onlardan uzakta yaşıyorum. Dolayısıyla bu konuda pek bir şey söylemiyorlar ama eve gittiğimde yine arada bir de olsa söyledikleri şeyler olumsuz oluyor.”

B6, üniversite hocalarının kendilerine bir şeyler söylese de söylediklerinin teoride kaldığını ve kendi çocukları için bu teorileri uygulamaya dökemediklerini gördüğünü ve ebeveynlerinin ise oyuna bakışının genelde negatif olduğunu şöyle değerlendirmektedir:

“Bu konuda bilgili olan hocalar var. Farklı bakış açıları sundukları oluyor. Ancak kendi çocuklarından söz ederek bir yandan da şikâyet ediyorlar. Anne ve babam ise genelde olumsuz bakıyor. Bu yaşta oyun oynanır mı vesaire gibi sözler söyleyerek oyunu boş vakit geçirme ve zaman öldüren işe yaramaz bir eylem olarak değerlendiriyorlar.”

B3, ebeveynlerin ve öğretmenlerin günlük hayatta gerçekleştirilen sosyalleşmenin daha fazla ön planda olması gerektiğini vurguladıklarını şu sözlerle ifade etmektedir:

“Olumsuz bakıyorlar. Sadece saatlerce vakit geçirmem onların bu duruma olumsuz bakmasına sebep oluyor. Çok fazla oyun oynuyorsun diyorlar. Bu sana çok zarar veriyor diyorlar. Derslerime çalışmadığımı düşünüyorlar. Oyunun başarının önünde bir engel olduğunu düşünüyorlar.”

Tema 2: LoL’ün Okul Sosyalleşmesine Etkileri (Öğrenci görüşleri)

LoL oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin; oyunun okul sosyalleşmelerine olan etkilerine ilişkin görüşlerden yola çıkılarak oluşturulan kodlar Tablo 16’da verilmektedir.

Tablo 16
LoL'ün Okul Sosyalleşmesine Etkileri (Öğrenci görüşleri)

Tema 2	Kod
LoL'ün okul sosyalleşmesine etkileri (Öğrenci görüşleri)	<ul style="list-style-type: none">• Genel kültür gelişir• Keyifli• Eğlenceli• Mutluluk verici• Popülerlik kaynağı• Yeni insan tanıma ortamı• Özgüven sağlıyor• Kurulan bağları kuvvetlendiren• Aktivite sağlayan• Sosyal ortam seçeneği sunuyor• Günlük hayat ile dijital hayatı birleştiriyor• Günlük hayattan kaçışı sağlıyor• Yalnızlığı azaltmakta veya gidermekte• Yeni arkadaş grubuna girme• Akran zorbalığına zemin hazırlayabilir• Şiddete eğilimi artırabilir• Fazla küfür ediliyor

A4, okuldaki arkadaşlarıyla beraber LoL oynamanın kendisini mutlu ettiğini ve bu ortamdan keyif aldığını şöyle dile getirmektedir:

“Eğer oyun arkadaşlarımla oynuyorsam bence çok keyiflidir. Bireysel olarak bir köşede oynadığımda çok iyi olmuyor, daha soğuk oluyor. O yüzden bu ortam, bir sosyalleşme ortamı olarak görüyorsak yanımızdaki arkadaşlarımızla beraber oyuna girmek beni sanki çok daha fazla mutlu ediyor.”

A5, LoL oynamanın okul içerisindeki sosyalleşme sürecine katkı sağladığını ve bu durumun popülerlik kaynağı olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Eğer okul ortamında LOL oynayan arkadaş varsa ya da LOL oynayan yeni insanlarla tanıştıysam muhabbet kurma bakımından benim için avantaj sağlıyor. O arkadaşlarla okulda oyun hakkında konuşabiliyoruz ya da okul saatleri dışarısında oyun oynamak için sözleşebiliyoruz. Bazen okul içinde de oyun oynadığımız zamanlar oluyor. Genel manada bir değerlendirme yapacak olursam oyunda iyi olmak okul içindeki arkadaş ortamında bir popülerlik sağlıyor diyebilirim.”

“Okulda oyun oynayan çok fazla arkadaşım var. Herkes, mutlaka telefonunda bir tane çevrimiçi oyun oynuyor. Bunlardan birisi de LOL. LoL’ün mobil uygulaması da var. Dolayısıyla okul içerisinde arkadaşlarımla beraber uygun zamanlarda LoL’e girdiğim oluyor. Bu anlamda bahçede çıkıp top oynamak da bir sosyalleşme iken beraber LoL’e girmek de benim için bir sosyalleşme diyebilirim.”

A6, LoL oynadığı arkadaşlarıyla okul içinde ve dışında dostluk bağının daha kuvvetli olduğunu şöyle açıklamaktadır:

“Ben oynayan arkadaşların arasında muhabbetin daha sıkı olduğunu düşünüyorum. Bu yüzden LOL oynayan arkadaşlarımla daha sıkı bir bağımız var. Hem oyun içerisinde hem de oyun dışında esprilerimiz güldüklerimiz yaşadıklarımız ne bileyim gezdiğimiz tozduğumuz yediğimiz içtiğimiz hemen hemen her şeyimiz aynı. Ben bu durumu birçok öğrenci arkadaşım için bulunmaz nimet olarak değerlendiriyorum.”

B2 de A6’ya benzer şekilde oyun içinde kurulan arkadaşlık bağlarının daha sağlam olduğunu şöyle dile getirmektedir:

“Aynı kişilerle oynaya oynaya oyun oynayan arkadaşlarla diğer arkadaşlarıma göre bağımız daha kuvvetli oluyor. Bu, dışardan da fark ediliyor. Gruba dâhil olmak isteyenler oluyor. Bu günlük hayatta da böyledir; ortak konu veya işle ilgili ortak yapılan eylemlerde insanların birbirine duyduğu samimiyet duygusu da artar. Oyun süresine artışına göre gruptakilerin bağları da güçleniyor.”

B4 de A5 gibi oyunun okul içerisindeki sosyal çevresinin genişlemesine katkı sağladığını ve bunun keyif verici olduğunu şöyle yorumlamaktadır:

“Okul ortamındaki oyun muhabbetinin sosyal hayatıma etkisi çok güzel. Farklı sınıflardan farklı bölümlerden insanlarla beraber oyun oynayıp trolleyerek oyunu daha zevkli hale getirebiliyoruz. Turnuvalar düzenleyebiliyoruz, özel oyun modları geldiğinde beraber oyun oynayabiliyoruz. Oyun, sosyal ortamımı genişletiyor ve eğlenceli hale getiriyor.”

A3, okulda mobil cihazlarla oyun oynamaya ilişkin düşüncelerini şu şekilde dile getirmektedir:

“Bence çevrimiçi oyunların çoğunu mobilde de oynayabilmek bence çok harika. Örneğin servis beklerken bir iki el oynatabiliyorum. Okulda da oynuyorum, genelde yalnız kaldığım zamanlarda oyuna giriyorum.”

A6, oyun arkadaşlarının genelde okuldaki arkadaşlarından oluştuğunu ve bu durumun da yıllardır sürdüğünü şöyle dile getirmektedir:

“Bir arkadaşım, bu oyunu oynadığını söylemişti. Daha sonra oyun arkadaşıyla da tanıştık. Hepimiz okul arkadaşydık ve onların arasındaki bu muhabbet çok hoşuma gitti. Ben de onların arasında olmak istedim ve oyuna başladım. Oyuna başladıktan sonra muhabbetimizi daha da geliştirdi. Benim için bir sosyal ortam oldu diyebilirim. Ondan sonra da aynı şekilde yıllarca devam ettik ve hala da arkadaşlığımıza devam ediyoruz.”

Yine A6, okulda arkadaşlarıyla bir araya geldiğini ve okulda telefon veya tabletlerle oyun oynamanın çok mantığına sığmadığını şu şekilde açıklamaktadır:

“Okulda müthiş bir sosyalleşme ortamı doğuyor. Fiziksel olarak arkadaşlarımızla bir araya gelebiliyoruz. Yani fiziksel olarak bir araya gelebilme imkânım varken mobilden oyun oynamak bana çok mantıklı gelmiyor. Bunu zaten evde de yapabiliyoruz bu anlamda çok okulda mobil cihazlarla oyun oynamak yaptığım bir davranış değil.”

B2, oyunun taşınabilir cihazlarla okulda da oynanmasının yanlış olduğunu şöyle yorumlamaktadır:

“Okulda oynanmasını çok doğru bulmuyorum. Sorumluluk alanımız okul olduğu için okulda sorumluluklarımızı yerine getirmeliyiz oyun ihtiyacımızı belki dışarıda top oynayarak veya bahçede veya işte sınıfta günlük oyunlarla karşılayabiliriz ama telefonla dijital ortamda oyunlar oynayarak sosyalleşme ihtiyacını karşılanmasını doğru bulmuyorum. Bence, eğlence biraz daha dışarıda olmalıdır.”

B3, okulda mobil cihazlarla oyun oynamanın çok da işlevsel olmadığını şöyle açıklamaktadır:

“Okulda oyun oynadığın zaman mobilde şarj konusu sıkıntı olabiliyor. Atacağım oyun sayısı az olacaktır. Tekrar şarj etme durumu zaman alacaktır. Bunun yanında oyun oynarken mesaj gelmesi veya telefon gelmesi de süreci bitirebilir veya sekteye uğratabilir.”

B4, B3’ün aksine okulda oyun oynamanın bazı durumlarda faydalı olabileceğini şu şekilde savunmuştur:

“Boş derslerde ve öğle arasında mobil cihazlarla o okulda oyun oynanabilir. Muhabbet tıkanıp ya da farklı bir şey yapmak istediğimizde güzel bir aktivite oluyor. Beraber takıldığımız arkadaşlarımızla konuşuyoruz, muhabbet ediyoruz evet ancak bazen konunun veya muhabbetin tıkanıp yerler oluyor. Bu tür zamanlarda oyun oynamakta bence bir sakınca yok.”

A1, LoL’deki siber zorbalık ile okuldaki akran zorbalığını karşılaştırdığında zorbalık yapan kişinin günlük hayattaki sürekliliğine göre zorbalığın da etkisinin değişebileceğini şöyle ifade etmektedir:

“Akran zorbalığı iki türdür; fiziksel zorbalık ve duygusal zorbalık. LoL’de oyun arkadaşları; kendi arkadaşlarımla girmediysem genelde geçici olmaktadır. Bu yüzden LoL’deki oyun arkadaşlarını bir daha görmem çok da olası değil. Ancak okuldaki zorbalık yapan arkadaşımı sürekli olarak göreceğim. Dolayısıyla okuldaki zorbalık yaşamsal bir iz bırakır. Bilinçaltına yerleşir. Zorbalıktan kaçış zor.”

A4’ün düşüncesi de A1’e benzer şekilde fiziksel zorbalığın iz bırakıcı olduğu yönündedir. A4 konuya ilişkin düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

“Okuldaki okran zorbalığı daha çok fiziksel olduğu için etkisi daha kalıcıdır. LoL’de mental dayanıklılığı düşük insan için kötü bir durum olarak değerlendirilebilir. Şiddetin hiçbir türüsü olmaması gereklidir. Okul ortamında oluyorsa idareciler tarafından ev ortamında kardeşler arasında oluyorsa aile tarafından işte oyun ortamında oluyorsa da oyun üreticileri veya oyun şirketleri tarafından önüne geçilmesi gerektiğini düşünüyorum.”

B2, zorbalığın başarısızlıktan meydana geldiğini ve çevrimiçi ortamda gerçekleşen zorbalığın genelde akranlar arasında olmadığını şöyle ifade etmektedir:

“Siber zorbalık ile okuldaki akran zorbalığı ilişkisinin benzer yönleri var. İki tarafta da başarısızlık durumunda birisi suçlanır. Dışarıda zorla başarı sahiplenilir. Tek fark okulda yaşitlarla zorbalık görebiliyorsun ama oyunda yaş sınırı olmadığı için zorbalığı kimin yaptığı ve yapanın kaç yaşında olduğunu bilmiyoruz. Dolayısıyla çevrimiçi ortamlardaki zorbalığın akran zorbalığı olduğu söylenemez.”

Tema 3: LoL’ün Akademik Hayata Etkisi

LoL oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin; oyunun akademik hayatlarına olan etkilerine ilişkin oluşan görüşlerden yola çıkılarak oluşturulan kodlar Tablo 17’de verilmektedir.

Tablo 17
LoL’ün Akademik Hayata Etkisi

Tema 3	Kod
LoL’ün akademik hayata etkisi	<ul style="list-style-type: none">• Genel kültür gelişir• Öğrenci yaşı ilerledikçe daha bilinçli kullanım artmakta• Sorumlulukları yerine getirmeme ya da getirememe• Günlük işler aksayabilir• Zaman yönetiminin sekteye uğratabilir• Az da olsa akademik erteleme kaynağı• Çalışma esnasında aktif bir dinlenme ortamı• Ders arası veya boş ders etkinliği• Motive edici• Takım çalışmasına yatkın• Ders çalışmaya engel• Dijital okuryazarlığı artıran• Yer yer devamsızlık kaynağı

A1, oyunu ders çalışırken bir kafa dağıtma ve dinlenme ortamı olarak gördüğünü şöyle ifade etmektedir:

“Oyunun ders başarıma etkisi günlük oyun miktarıma göre değişiyor. Derslerden sıkıldığımda ve artık kafam bir şey almamaya başladığında oyun benim için tam bir kafa

dağıtma ortamı oluyor. Bu ortamda çok güzel dinleniyorum. Sanki bir dinlenme köşesi gibi diyebilirim. Akademik olarak işlerimi ertelememe sebep olmuyor. Zamanı geldiğinde ders çalışıp zamanı geldiğinde ise oyun oynuyorum.”

A3, oyuna ilk başladığı sıralarda derslerinin oldukça düştüğünü ancak yaş ilerledikçe oyuna ilişkin tutumunun da değiştiğini ve LoL’ün okul devamsızlığını da neden olabildiğini şöyle ifade etmektedir:

“Bu oyunu ortaokuldan beri oynuyorum. İlk oynamaya başladığım zamanlarda okuldaki ders başarımları oldukça düşürmüştü. Ancak yaşım ilerledikçe ve büyüdükçe oyuna ilişkin bir bakış açısı geliştirdim ve şu an derslerimi eskisi kadar etkilemiyor. Şu an daha bilinçli oynuyorum. Derse veya günlük hayata vakit ayırmam gereken zaman da ayırıyorum oyun oynamak istediğim zaman da oyun oynuyorum. Akademik olarak herhangi bir erteleme söz konusu olduğunu pek söyleyemem. Okuldaki işlerim değil de genelde dışarıdaki işlerim çok aksıyor. Hatta bir ara babamla bununla ilgili bayağı bir problem yaşadım.”

“Okul devamsızlığıma etkisi var ama çok fazla değil. Birazcık etkisi var. Onun için okula gelmediğim zamanlar oluyor, olmuyor diyemem. Uykudan kalkmak çok zor geliyor ve okula gitmiyorum ancak uykudan kalkıp onu terk edip oyun oynayabiliyorum.”

A4, oyun oynamanın dersleri için hem olumlu hem de olumsuz taraflarını şu şekilde ifade etmektedir:

“Oyunun ders başarımlarıma olan etkisini bazen iyi bazen kötü olarak değerlendirebilirim. İyi yönüne bakacak olursam; yoğun ders çalışma sürecinde oyun çok iyi geliyor, mesela şu anda sınav dönemindeyim, lise dördteyim, sayısal öğrencisiyim ve dolayısıyla yoğun bir ders çalışma sürecim var. Arada bir oyuna girmek, yarım saat 40 dakika da olsa bu beni çok mutlu ediyor ve bana bir dinlenme ortamı gibi geliyor. Dersler ve sorumluluklarım varken oyun oynamam bence bu da iyi gelmez. Ancak oyunu sorumluluklarımızın bilincinde olup bilinçli bir şekilde kullanırsak bence hiç problem yok.”

“Akademik olarak çok erteleme olmuyor. Çok vakit harcamıyorum. Sadece dediğim gibi çok yorulduğum zamanlarda bir dinlenme ortamı olarak görüyorum, yani kendimce aktif dinlenme yapmış oluyorum. Ancak başkaları bu konuda akademik erteleme yoluna gidiyor

olabilir. Oyun oynamak için günlük hayattaki ders sorumluluklarını erteliyor veya aksatıyor olabilirler. Hatta tanıdığımız bu şekilde davranan birkaç kişi bile var.”

A5, oyunun ders çalışmasına engel olmaması için çaba sarf ettiğini ancak bazen oyunun ders durumunu olumsuz etkilediği zamanların da olduğunu şu sözlerle dile getirmektedir:

“Elimden geldiği kadar derslerime çalışmaya gayret ediyorum ancak dersten sıkıldığım zaman oyun oynadığım zamanlar oluyor bu bazen uzun sürerse olumsuz etkilediği zamanlar oluyor. LoL’de uzun zamanlar zaman harcadığım oluyor. Bu, bazen ders çalışmamı engelleyebiliyor ama çoğu zaman derslerimi ihmal etmemeye gayret ediyorum. Oyun oynamak çok çekici geldiği için ders çalışmayı çok sevdiğimi söyleyemem. Bu anlamda oyun oynamak zaman zaman derslerimi çalışmamı ertelememe sebep oluyor.”

B3, oyunun her ne kadar ders başarısını etkilediğini düşünse de buna engel olamadığını ve bazen sorumluluklarını ertelediği zamanların olduğunu şu sözlerle dile ifade etmektedir:

“Ders başarıımı olumsuz etkiliyor bunun ve sorumluluklarımın farkındayım ama oyunda vakit geçirmek daha çekici geliyor. Derslerden kaldığımda bütünlemelerde derslerimi geçeceğimi düşünüyorum sonra çalışırım diyorum ama oyunda daha fazla vakit geçiriyorum bu yüzden derslerimdeki başarı olumsuz etkileniyor. LoL’de geçirdiğim süre ile akademik erteleme arasındaki ilişki doğru orantılıdır. Oyun süresi arttıkça erteleme de aynı zamanda beraberinde geliyor. Ne kadar çok oyun oynarsam o okul işlerimi de o kadar fazla erteliyorum.”

B5, oyun için okula gitmediğini, oldukça fazla devamsızlık yaptığını ve okulun oyun kadar eğlenceli olmadığını şu sözlerle dile getirmektedir:

“Bu, tam bana sorulabilecek bir soru. Devamsızlığımı son raddesine kadar kullanıyorum ve okula gitmediğim zamanlarım büyük bir çoğunluğundan LoL oynuyorum. Bu benim için inanılmaz bir eğlence ha doğru mu yapıyorum tartışılır çok doğru yaptığımı söyleyemem ama eğleniyorum güzel vakit geçiriyorum okulda olmaktan bana daha fazla keyif veriyor.”

B6, oyunun ders başarısını veya akademik hayatına olan etkisinin yer ve zamana göre deđiřtiđini řöyle ifade etmektedir:

“Oyun ders başarımı bazen olumsuz etkiliyor bazen olumlu etkiliyor. Tam olarak olumsuz etkiliyor veya olumlu etkiliyor diyemem. Çünkü ders çalışmaktan sıkıldığım zamanlarda oyun oynuyorum ve bana çok iyi geliyor. Bazı zamanlarda ise evde oyun oynamaktan ders çalışamıyorum. Evet, akademik olarak işlerini ertelediğim zamanlar oluyor. Oyundan dolayı bazı zamanlarda okul işlerini ve eğitim hayatımdaki yapmam gereken sorumlulukları ertelediğim zamanlar oluyor.”

B3, LoL’ün dijital okuryazarlık becerilerini geliřtirdiđini ve ona olan katkılarını řu şekilde ifade etmektedir:

“Dijital okuryazarlık becerilerimi geliřtirmemde oldukça faydası var. Kişisel bilgilerimi paylařmıyorum, özel bilgilerimi vermiyorum, dışarıdaki sosyal yardımla olduđu gibi dijital ortamda da saygılıyım, hırsızlık yapmıyorum ve yapılmasına engel olacak şekilde tedbirler alıyorum. Bunun yanında LOL oynamak bence dijital ahlakı da geliřtirilebilir. Çünkü topluluk içerisinde yaşıyoruz ve topluluk içerisinde yařadığımızda o topluluđun bazı kuralları vardır ve bu kurallara uymak gerekir. Nitekim l.oL gibi ortamlarda iyi ya da kötü bir şekilde insanın sosyal anlamda disipline eder.”

Tema 4: Dijital Sosyalleřme Ortamı Olarak LoL

LoL oynayan lise ve üniversite öğrencilerinin; ikinci turda sorulan sorulara verdiđi cevaplar neticesinde dijital sosyalleřme ortamı olarak LoL’e iliřkin kodlar Tablo 18’da verilmektedir.

Tablo 18
Dijital Sosyalleşme Ortamı Olarak LoL

Tema 4	Kod
Dijital sosyalleşme ortamı olarak LoL	<ul style="list-style-type: none">• Merak uyandıran• Araştırmaya değer• Taşınabilir cihazlarla oynanabilen• Zaman alan• Farklı medya alanlarında etkin• Aktif olma hissi veren• Kişiliğe ve ruh haline göre şampiyon tercihi sunan• Kendi içine çeken• Her yaşa hitap edebilen• Kapsamlı ve etkin tasarımılanan• Grup aidiyeti hissi veren• Fiziksel aktiviteyi kısıtlayan• Siber zorbalık• Şiddete elverişli• Aşırı derecede küfür ediliyor• Sosyalleşmeye daha elverişli• İstenilen kişiliğin ortaya konulmasına imkân sağlayan• Büyükşehirde daha fazla

A1, kullanıcı kitlesinin geniş bir tabana yayılması ve oyuncuların daha olgun olması nedeniyle LoL'ün daha fazla tercih edildiğini şöyle ifade etmektedir:

“LoL'ün kullanıcı kitlesi oldukça geniştir. Pub-G gibi oyunları oynayanların yaşları genellikle birbirine yakındır. Şu an en çok oynayan kitle ise lise dönemindeki öğrencilerdir. LoL'deki yaş dağılımı ise oldukça geniştir. 35-40 yaşında oyuncuları oldukça fazla. Oyunda tanıştığım insanlar genelde 20-30 yaşları arasında. LoL oyuncularının daha olgun ve ağırbaşlı olduğunu düşünüyorum. Bunun yanında LoL, tecrübeye dayalı bir oyun. Diğer oyunlar öyle değil. LoL'de karakter çeşitliliği çok fazla ve artamaya da devam etmektedir. LoL, ekip çalışmasını ve strateji üretmeyi sağlıyor.”

A3, LoL'ün sinematik olarak yayınlanan kısa videolarını izleyerek oyun başladığını ve oyun karakterlerinin dublörlerini bile takip edip araştırdığını şöyle açıklamaktadır:

“LoL'e ilk olarak sinematik videolarını izleyerek başladım. Karakterleri replikleri ve hikâyeleri beni çok etkiledi. Karakterleri ve şampiyonları kimin canlandığını kimin seslendirdiğini çok merak ediyorum ve bunları sürekli olarak araştırıyorum. Dolayısıyla

hangi şampiyonu hangi dublör seslendiriyor onu dahi biliyorum. Mesela en sevdiğim karakter Jinx. Seslendiren kişi ise Elif Özkaya.”

“Yalnız kalmak istediğim zamanlarda oyun oynuyorum. Aslında oyun benim yalnız kalmama sebep olmuyor. Ben yalnız kalmak istediğim zaman oyun oynuyorum. Bu da benim için oyunu bir sosyalleşme ortamı, bir kaçış ortamı, bir rahatlama ortamı ve bir dinlenme ortamı haline getiriyor.”

A4, yeni insanlarla kurduğu ilişkileri ve oyunun sosyal hayatındaki yerini şöyle ifade etmektedir:

“Evet, söylediğiniz gibi oyun benim yıllarca sosyal hayatım için bir vazgeçilmez olmuştur. Oyunda Yeni tanışılan insanlar bize öğütler veriyor, onlarla konuşuyoruz ve dertleşiyoruz. Bunun yanında oyundaki arkadaşlarımla dışarıda vakit geçirebiliyorum veya dışarıdaki arkadaşlarımla oyuna girebiliyorum bunlar benim için çok hoş zamanlardır. Bununla beraber bence yalnızlık düzeyini de olumlu yönde etkiliyor. Dışarıda arkadaşı olmayan insanlar oyunda arkadaş edilebilir. Sosyal insanlar için de ayriyeten hoş vakit geçirme ortamı olarak değerlendirilebilir.”

A5, oyunda vakit geçirip oyunda tecrübe kazandıkça oyuna daha fazla bağlandığını ve sosyal hayatının bir kısmını burada geçirdiğini şöyle ifade etmektedir:

“Bir arkadaşım vasıtasıyla onunla tanışmıştım. Oynadıkça daha çok keyif aldım. Oyunda ustalaştıkça daha fazla eğlendim ve bu eğlence, o sosyal gruptaki kabul durumu veya takdir edilme durumu, beni oyuna daha çok çekti. Bu anlamda oyunda kendimi daha aktif hissettiğim için oyun sosyal hayatımın vazgeçilmezi oldu. Hem okulda hem de dışarıdaki hayatta oyunun beni yalnızlığa ittiğini düşünmüyorum. Çünkü eğer dışarıdaysam zaten birileriyle beraberim, okuldaysam birileri ile beraberimdir. Bunun haricinde arada bir de olsa dışarıya çıkmamı engellediği için tabii sosyal çevrem genişlemesini yavaşlatmış olabilir. Oyun başında geçirdiğim vakitleri dışarda geçirmiş olsaydım kesinlikle daha geniş bir sosyal çevrem olurdu.”

B2, oyunun günlük sosyal yaşantısını etkilemediğini ve günlük hayata ile dijital hayatın farkının farkında olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Dışarıdaki sosyal hayatımı etkilemiyor. Oyun ortamında da oyunu oynuyoruz. Günlük sosyal hayatımla dijital sosyal hayatım birbirinden farklıdır. Bazen iki tarafın birleştiği zamanlar olabiliyor; oyun içindeki arkadaşlarımla dışarıda görüştüğüm zamanlar olabiliyor veya dışarıdaki arkadaşlarımla oyuna girdiğim zamanlar olabiliyor.”

B3, oyuna arkadaş çevresinden etkilenerek başladığını ve oyunun sosyal yaşamındaki aktivitelere çok da engel olmadığını şöyle açıklamaktadır:

“Uzun yıllardır LOL oynamam bence arkadaş ortamından kaynaklanıyor. Sosyal çevremdeki arkadaşlarımla beraber oynadığım için oyun oynama sürem de sürekli olarak artıyor. Tek başıma kaldığımda çok az oyun oynuyorum. Okulda veya okul dışındaki yalnızlık düzeyim oyun oynamamdan çok az etkileniyor. Zaten işim olduğunda yapıyorum veya arkadaşlarımla görüşeceğim zaman görüşüyorum burada herhangi bir problem yok.”

B4, yalnız kaldığı zamanlarda oyuna girdiğini ve burada sosyalleşme ihtiyacını karşılayarak yalnız kalmaktan kurtulduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

“LoL oynamamın yalnızlık düzeyi üzerinde pek bir etkisi yok. Herkese zaman ayırabiliyorum oyun oynamayıp dışarıya çıkabiliyorum. Gerektiğinde arkadaşlarımla vakit geçirebiliyorum bu bakımdan herhangi bir sorun yaşamıyorum yalnız kalmama sebep olmuyor ayrıyeten yalnız kaldığım zaman oyuna girip yalnız kalmamı engelleyebiliyorum.”

B5, çevrimiçi oyunların özellikle lise çağındaki öğrencilerin iletişim becerilerini olumsuz etkilediğini şöyle açıklamaktadır:

“Bence LoL de dâhil olmak üzere çoğu çevrimiçi oyun lise çağındaki çocukları özellikle gerçek ortamdan alıkoyup sanal ortama itmektedir. Bu da çocukların iletişim becerileri olsun konuşmaları olsun kendini ifade etme şekilleri olsun ve daha birçok konuda onları geri plana etmektedir. Mesela çoğu öğrenci kendisini ifade edemiyor çoğu öğrenci normal hayatta arkadaşlık kuramıyor ama getirirsek bakarsak çok güzel çevrimiçi arkadaşlık kurabiliyor. Bu da çocuğu bir nevi sanal âlemde bir ortam kurmasına ve bu arkadaşlık ortamını korumasına sebep oluyor ve gerçek hayattan kopmasına neden oluyor.”

A5, çocukluk oyunları, LoL ortamı ve okul ortamını bir arada düşündüğünde düşüncelerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Çocukluk oyunlarında şiddet çok fazla yok. Daha çok fiziksel oyunlar oynadığımız için eğlence ile dayalı oyunlardı. LoL’de ise oyunun tasarımı gereği bir şiddet tabii ki var üçünü beraber düşündüğümde ise çocukluk oyunları, okul ortamını olumlu etkiliyor ama şiddet içermediğini düşünüyorum. LoL’ün ise tasarımında bir şiddet içeriği var dolayısıyla orada insan karşılaştığı problemleri savaşıyor ve karakter de olsa onu öldürerek çözmeyi planlıyor ve bunun için strateji geliştiriyor ve ortak bir takım çalışması yapıyor şiddet bağlamında baktığımızda aslında çok olumlu bir durum olduğu söylenemez. Fakat gerçek hayatta bu ne kadar yansıyor tartışılır. Tabii bu davranışı benimseyip karakterine oturtan insan günlük hayatta da okul hayatında da problemlerini şiddetle çözüme yolunu seçebilir.”

B4, şiddete ilişkin düşüncelerini şu sözlerle dile getirmektedir:

“Okul ortamı bence bambaşkadır ya. Okulda birisi ile o an sinirlenip kavga edebilirsin. Okuldaki şiddetin fazla olduğunu düşünüyorum. LoL’ün şiddete etkisi bence yok. Orada yapmak istediğini zaten yapıyorsun yani birisine şiddet uygulamak istiyorsam orada uygulayabiliyorsun bir nevi duygularını orada yaşayabiliyorsun. Bence bu anlamda olumlu bir durum ve ortam oluşuyor diyebilirim. Çünkü saldırgan kişiliğe sahip bir insan bu öfkesini veya saldırganlığını çevrimiçi oyunlarla bu ortamda giderip normal hayatta daha sakin kalabilir.”

B5, oyun içindeki şiddetin ve bununla beraber gelen öfke kontrolüne ilişkin görüşlerini şöyle açıklamaktadır:

“Oyun içerisinde şiddet ne kadar fazlaysa gerçek hayattaki işletin olma ihtimali de o kadar artıyor. Örneğin duyguların yoğun olduğu bir zamanda tam oyun içerisinde kazanma anında bir şeyle karşılaştığımda onu sekteye uğratacak herhangi bir problemle karşılaşırsam acayip derecede öfkeleniyorum. Bazen bağırma derecesi bazen klavyeyi kırma derecesine gelebiliyorum. Gerçek hayatta ise yani okulda özellikle öfkelendiğim zaman ani parlamalarım olabiliyor ama bunları kontrol etmekte birazcık güçlük çekiyorum. Çünkü duyguya verilen tepkiye bir yerde alışmaya başlıyorum yani sanal âlemdeki aynı duyguya verdiğim tepki gerçek hayatta da aynı şekilde gerçekleşmeye başlıyor bu da bazı problemlere yol açabiliyor.”

A1 ise oyunda şiddet olsa da boyutunun azaltıldığını ve LoL tasarımcılarının şiddeti hatırlatıcı grafikleri farklı yollar izleyerek daha yumuşak şekilde verdiklerini şöyle açıklamaktadır:

“...Diğer oyunlarda kan varken LoL’de grafiklerle bu durum hallediliyor diye düşünüyorum. Örneğin günümüzün en çok oynanan oyunlarından olan Pub-G’de karşıdaki kişiyi vurunca kan çıkıyor. LoL’de ise rakibin sadece canı azalıyor ve bunu sadece satır grafiği ile yapıyorlar.”

B2, insanın şiddetten ve öfkeden uzak köy hayatında veya günlük hayattaki meşgalelerle sosyalleşme ihtiyacını karşılayabileceğini şu sözlerle dile getirmektedir:

“Sosyal çevrenin azalması belki insanı dijital sosyalleşmeye tetikleyebilir. Yaşadığımız yer değil aslında sosyalleşmeye eğilimimiz önemlidir. İnsan köyde yaşayıp taşla toprakla bağla bahçe ile veya hayvanlarla sık vakit geçirip sosyalleşme ihtiyacını çok rahat bir şekilde karşılayabilir.”

B4 ise konuya ilişkin büyükşehirlerin imkânlarının daha fazla olduğunu ve oyun arkadaşlarıyla dışarıda görüşme imkânının daha fazla olduğunu şöyle ifade etmektedir:

“Büyükşehirde yaşamak, imkânların yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Yaşanılan yerin altyapısının güçlü olduğunu göstermektedir. Beldelerde ise imkânlar daha azdır ve daha sınırlıdır. Oyunda sürekli iletişim kurduğum kişiler var. Arkadaşarımla aynı şehirde yaşıyorsan dışarıda görüşüp vakit geçirebilirsin. Ancak ilçede yaşadığında arkadaşlıkların çoğu zaman sadece çevrimiçi ortamla sınırlı kalmaktadır. Akşamları genelde açık bir yer olmaz. Bununla beraber büyükşehirdeki insan sayısı daha fazla olduğundan oyundaki karşılaşılan ve tanışılan insanlarla aynı şehirde yaşa olasılığı da artar.”

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın beşinci bölümünde bulgular kısmında elde edilen bilgilerin analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz, yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalardan da yola çıkarak elde edilen bilgilerin karşılaştırılması ve ilişkilendirilmesiyle yapılmıştır. Son olarak araştırma yapılan konu kapsamında bazı önerilere de yer verilmektedir.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın tartışma ve sonuç bölümünde, birinci ve ikinci turda elde edilen bulguların neden böyle ortaya çıktığı, konu ile ilişkili veya aynı konularda yapılan çalışmalarla benzerlikleri ve farklılıkları, bulgularla diğer çalışmaların bulgularının benzerliğinin ya da farklılığının nedenleri gibi konular ele alınmıştır.

Görüşme yapılan kişiler yıllardır League of Legends oyununu oynamaktadır. Bu da oyunun ne kadar yaygın olduğunun göstergesidir. League of Legends e-spor olarak kabul edilmekte ve oyunun ülke, kıta ve dünya şampiyonaları da düzenlenmektedir (Özsoy ve Kalafat Çat, 2018; Peçenek, Daloğlu ve Yetim, 2020; Alioğlu ve Algül, 2021; Lee, An ve Lee, 2014; Sun, 2015; Kim, 2017). Oyuncuların oyuna genel olarak arkadaşlarıyla girmeyi tercih ettiği görülmektedir. Oyun arkadaşı ile girilen oyun ne kadar keyif verirse oyunda kalma süresi de o kadar uzamaktadır. Özellikle üniversite öğrencilerinin oyun geçmişlerine bakıldığında bu gençlerin genel olarak 9-10 yıldır bu oyunu oynadığı görülmektedir. Bu da oyun alışma yaşının ergenlik ya da gençlik çağlarına denk geldiğini göstermektedir. Yumrukuz'un (2022) yaptığı araştırma sonucunda elde ettiği veriler ile bu çalışma sonucunda elde edilen veriler paralellik göstermektedir. Ebeveynler ve öğretmenlerin, öğrencilerin yıllarca süren oyun oynama davranışına olumlu bakmayarak bunun bağımlılık derecesine ulaşmasından endişelendikleri görülmektedir. Nitekim gerek yurt içinde ve gerekse de yurt dışında ebeveynlerin ve öğretmenlerin görüşlerini destekler nitelikte akademik yayınlar mevcuttur (Koçoğlu, 2019; Yılmaz, 2019; Young, 2009; Kuss ve Griffiths, 2012). Bu durumun sebebini ise Bozdağ Tulum ve Kaya (2020) şöyle açıklamaktadır; dijital yerliler olarak adlandırılan z kuşağı ve alfa kuşak, doğumlarından itibaren televizyon, internet,

bilgisayar, çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya platformları gibi iletişimin dijital olarak gerçekleştirilmesine öncülük eden teknolojilerin içine doğup içinde büyümüşlerdir. Dolayısıyla bu kuşakların internet, sosyal medya veya çevrimiçi oyunlar gibi platformlarda aktif olmaları doğal karşılanabilir.

LoL'e ilişkin görüşler tartışıldığında; katılımcılardan elde edilen verilere göre LoL eğlenceli, rahatlatıcı ve sevilen bir oyundur. Çünkü çevrimiçi oyunların en çok oynanan oyunlarından biri olan LoL, oyuculara birçok duyguyu aynı anda ve tekrar tekrar yaşama ortamı sunmaktadır. Gerçekleştirilen bir çalışmaya göre LoL oynayanların %67'si oyunundan hemen sonra ruhen rahatlamış, sakin ve mutlu hissettikleri sonucuna ulaşmıştır (Alioğlu ve Algül, 2021). Bununla beraber oyuncular, oyunu oynarken zaman algılarını kaybettiklerini dile getirmektedir. Bu da oyuncuların oyunu oynarken gerçek dünyadan koparak farklı bir evrenin içinde olduğunu göstermektedir. Dilek'in (2019) yaptığı nitel araştırmada katılımcıların da LoL oynarken zaman ve mekân algısını kaybettiğini söylediği görülmektedir. Araştırmada, LoL'ün; eğlenceli, çekici, arkadaş edinilebilen ve sürükleyici bir oyun olduğu yaygın bir olarak ortaya çıkmaktadır. Özsoy ve Kalafat Çat'ın (2018) yaptığı araştırmaya göre oyuncular çevrimiçi oyunlara eğlence, arkadaş edinme, takdir edilme, heyecan ve tanınma gibi özelliklerden dolayı girdikleri sonucuna ulaşılmaktadır.

Sosyalleşmeye ilişkin elde edilen veriler tartışıldığında; insanların LoL üzerinden iletişime geçtiği, diğer insanlarla bağ kurduğu, bir gruba ait hissettikleri ve oyun üzerinden özgüven kazandıkları görülmektedir. Çünkü insan sosyal bir varlıktır ve teknolojinin de insan yaşamının içinde olmasından kaynaklı olarak insanın teknolojinin sunduğu sosyalleşme ortamlarında sosyalleşmesinden daha tabii bir durum yoktur. Nitekim insan toplumluluklarının bulunduğu ortamların daha fazla insanı da içine çektiği bilinen bir gerçektir. Buradan hareketle insanların sürekli olarak başka insanlarla beraber olmak istediği, yalnız kalmak istemediği ve tanısa da tanımasa da başka kişilerle iletişimde olmak istediği sonucuna varılabilir. Çevrimiçi oyunlar da bu ortamlardan biridir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncular, oyuna günlük hayattaki arkadaşları ile giriyorsa daha çok sesli konuşma gerçekleştirdiklerini, ancak oyunun oluşturduğu takımla oynayan oyuncuların ise daha çok metin tabanlı bir iletişim seçtiği görülmektedir (Halloran, 2004). Oyuncuların, diğer oyuncularla iletişim kurarken yazılan mesajlara ve yorumlara cevap verebilecek yeterlikte ve özgüvende olduğu görülmektedir (Erdoğan ve Yumrukız, 2022). Yapılan bir araştırmaya göre

LoL de oyunla ilgili paylaşımlarla sosyal medyayı etkin kullanarak oyuncularla olan etkileşimi ve oyuncuların birbiri ile olan etkileşimini desteklemektedir (Üstüntaş, 2019).

Dijital sosyalleşmeye ilişkin elde edilen veriler tartışıldığında; oyuncuların olumlu ve olumsuz birçok durumlar karşılaştığı görülmektedir. Günlük hayatın içinde olduğu gibi dijital ortamlarda da hoşlanılan ve hoşlanılmayan, anlaşılabilen ve anlaşılabilmeyen, iyi veya kötü, uysal veya saldırgan gibi özelliklere sahip insanlar vardır. Dolayısıyla dijital ortamların günlük hayattan tamamıyla ayrılması mümkün değildir. Çünkü dijital ortamlarda bir araya gelen insanlar da yine günlük hayattaki insanlardır. Kaldı ki dijital günlük hayatta beraber olan kişilerin dijital ortamlarda da bir araya geldiği görülmektedir. Sosyalleşmenin fiziksel olarak gerçekleşme imkânının az olduğu zamanlarda dijital sosyal ortamlar bir yıldız gibi parlamaktadır. Katılımcıların da dile getirdiği gibi yapılan bir araştırmada sosyalleşmenin kısıtlandığı pandemi sürecinde günlük hayattaki etkinliklerin gerçekleştirilmesi için teknoloji kullanımının arttığı görülmektedir (Gökler ve Turan, 2020). Ancak bununla beraber çevrimiçi oyuna ayrılan zaman da artmıştır (Aktaş ve Bostancı, 2021). Yine salgın sürecinde en büyük sosyalleşme ortamlarından biri olan okullar için de kısıtlamaya gidildiğinden; Endonezya’da yapılan bir araştırmada Covid-19 salgını sırasında dijital oyun içerikli öğrenme tasarımı gerçekleştirilmesinin ve uygulanmasının öğrencilerin motivasyonunu ve etkinliğin artırılabilirliğini dile getirilmiştir. Bununla beraber oyun tabanlı öğrenmenin, öğrenme çıktılarını ve yaratıcılığı da geliştirebileceği söylenmiştir (Wati, 2020). Pandemi sürecinde Avusturalya ve farklı ülkelerde yapılan bir araştırmalarda dijital oyun oynayan nüfusun %33’e yakın bir oranda arttığı belirtilmektedir (Wannigamage, Barlow, Lakshika ve Kasmarik, 2020; Küçükvardar ve Türel, 2022; Kral, Delfabro, Billieux ve Güç, 2020).

Araştırmada, dijital sosyalleşme ortamlarından olan LoL’de ekip çalışmasının olduğu ve grup üyelerinin de grubun menfaati için grupla ortak düşünen bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Yapılan bir araştırmada LoL, oyuncularının kolektif zekâları (CI) ölçülerek oyuncuların ekip üyelerinin ortalama sosyal algısı ile pozitif şekilde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kim vd., 2017). Ekip olarak bir araya gelen veya oyunda oluşturulan ekiplerden biri olan oyuncular, LoL’ü boş zaman aktivitesi ya da hobi olarak gördükleri bilinmektedir. Yapılan bir araştırmaya göre yeni medya araçlarıyla beraber çevrimiçi oyunlar, vakit doldurma amaçlı, bireysel ya da grup olarak aktif olunabilen hem bir sosyalleşme ortamı hem de pazarlama ortamı haline dönüşmektedir (Akçetin vd., 2017; Erdoğan ve Yumrukız 2019).

Akgöl (2019) de bu görüşü destekler nitelikte; çevrimiçi oyun ortamlarının bir sosyalleşme ortamına dönüştüğünü ve gençlerin değişen coğrafi şartlarla beraber evlerinde daha fazla vakit geçirmesiyle beraber sosyalleşme ortamı olarak da dijital ortamları tercih ettiğini dile getirmektedir. Bununla beraber, burada vakit geçiren öğrencilerin veya gençlerin e-spor müsabakaları çerçevesinde veya yayıncılık yaparak maddi gelir elde edildiği belirtilmektedir.

Araştırmanın konusu çerçevesinde LoL ile dijital sosyalleşme sürecinde karşılaşılan fiziksel rahatsızlıkların olduğu görülmektedir. Oyun başında geçirilen sürenin uzaması ve hareketsiz yaşam gibi sebeplerden dolayı fiziksel rahatsızlıkların tetiklendiği söylenebilir. Nitekim teknolojinin insan hayatına girmesiyle beraber teknolojiden kaynaklı hastalıklar veya rahatsızlıklar ortaya çıkmaya başlamıştır. WhatsApp uygulamasından sürekli olarak mesaj atma isteğine ‘WhatsAppitis’ (Jarrin, Ruben, Morales ve Daniel, 2021), kendisini sosyal çevresine tamamıyla kapama durumuna ‘Hikikomori’ (Kato ve Kanba, 2019) denmektedir. İnternette sürekli olarak kendi ismini ve kendiyile ilgili paylaşımları arama rahatsızlığına ‘ego sörfü’ (Batu ve Güler İplikçi, 2018), el bileğinin ortasında bulunan ve ilk üç parmağa giden sinirlerin bası altında kalmasıyla parmaklarda uyuşma, güçsüzlük gibi durumların oluşmasına ‘Carpal Tunnel Syndrome’ adı verilmektedir (Thomsen, Gerr ve Atroschi, 2008). Bilinmesi birçok insan için iyi olmayacak olan içerikleri paylaşma merakına ‘blog ifşacılığı’ (Gunnar, 2018), kişilerin sürekli olarak kendini övdüğü ve iyi tanıtmayı amaçladığı rahatsızlığa ‘YouTube Narsisizmi’ (Özay, 2018) denilmektedir. Hasta veya hasta olacağını düşünen kişilerin internet üzerinden araştırma yaparak kendi hastalığına teşhis koyarak çözüm bulacağını düşünmesine ‘Siberhondrik’ yani ‘hastalığını internetten teşhis etme’ (Dameery, Quteshat, Harthy, Alkhalwaldeh ve Khalaf, 2021), sürekli olarak e-posta adresindeki mesajları kontrol etmeye ‘crackberry’ denilmektedir. Sosyal ağlar üzerindeki gelişmeleri kaçırma kokusuna ‘fomo’ (Erdoğan, Yılmaz ve Hocoğlu, 2021), telefon olmadığı ya da telefonla ilgili uğraşlarını gerçekleştiremediğinde bireyin rahatsız olması ve bu duruma dayanamamasına ‘nomofobi’ (Yanqing ve Wenjie, 2019) adı verilmektedir. Çalışma verilerinde kilo alma durumu fiziksel bir rahatsızlık olarak belirirken yapılan bir araştırmaya göre çevrimiçi oyun oynayan bireylerin genelde beden-kitle endeksinin normal seviyelerde olduğu görülmektedir (Şimşek, Taşkiran ve İşlen, 2020). Uyku bozukluğu, dikkat eksikliği, ruhsal dengesizlik, öğrencilerde zayıf notlar, hiperaktivite ve yoğunlaşma (konsantre) bozukluğu gibi birçok olumsuz duruma da çevrimiçi oyunların sebep olduğu görülmektedir (Birol, 2021).

Geleneksel oyunlar mahalle aralarında, köylerde veya evlerde bir araya gelerek genelde gündüzleri ve havanın güzel olduğu zamanlarda oynanırdı. Ancak dijital oyunlar için zaman, mekân ve iklim gibi değişkenlerin etkisi yok denecek kadar azdır (Çobanoğlu, Tağrikulu ve Gül, 2018). Çevrimiçi oyunlar için gerekli olan yegâne iki araç vardır; oyun oynanacak donanıma sahip bir cihaz ve internet bağlantısı. Öğrencilerden elde edilen verilere göre geleneksel oyunlar yerini artık dijital oyunlara bırakmaktadır. Bu düşüncenin hâkim olmasındaki sebep esasen z kuşağının teknolojinin içine doğmasıdır. Y kuşağı kadar geleneksel oyun bilgisine sahip olmayan z kuşağının aklına oyun deyince daha çok dijital oyunlar gelmektedir (Kaya, 2019). Geleneksel oyunlarda kazanılan ya da ortaya konulan becerilerin bir kısmı dijital oyunlarda da sergilenmektedir. LoL’de oyuncuların oyunu kazanabilmeleri için çeşitli ve anlık stratejiler geliştirmeleri, takım halinde hareket etmeleri, iletişim halinde kalmaları ve yardımlaşmaları gerekmektedir. Oyuncular takım olarak oyunu kazandıklarında mutlu olurlar ve kaybettiklerinde de takım olarak üzülmektedir. Nitekim yapılan bir araştırmada da çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların; birlikte hareket etmeleri, strateji üretmeleri, ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerisinin olması, grupta iş yapma becerisinin olması, yardımlaşma ve paylaşma duygularını aktif kullanması, stresle başa çıkabilmesi, plan yapma ve problem çözme becerisinin olması gerektiği belirtilmektedir (Kılıç, 2021). Takım halinde hareket ederken bazı oyuncuların toksik davranışlar sergileyebildikleri görülmektedir. Bunun nedeni oyuncunun diğer oyunculara besledikleri olumsuz duygular olabilir. Yapılan araştırmalara göre toksik davranış sergileyen oyuncunun takımının takım ve bireysel performansını olumsuz etkilemektedir (Monge ve O’Brien, 2021).

Lise öğrencileri çevrimiçi oyunların varlığından memnun iken yaş olarak daha büyük olan üniversite öğrencileri geleneksel oyunlara duydukları özlemi saklayamamaktadır. Üniversite öğrencileri çevrimiçi oyunlar aracılığıyla sosyalleşmeye daha ahlaki ve değerler boyutuyla bakmaktadır. Lise ve üniversite öğrencilerinin bu konuya bakış açısındaki farklılık da teknoloji dünyasıyla tanışma zamanları, yaşları ve teknolojiye ilişkin bakış açılarından kaynaklandığı düşünülmektedir. İki neslin ve günlük hayta sosyalleşmesiyle dijital sosyalleşme özellikleri arasında farklar mevcuttur. Gündelik hayatta sosyalleşme gerçekleşirken arkadaş buluşmaları kafelerde veya çay bahçelerinde gerçekleşmektedir. Sokakta bile görüşülse yine de ulaşım, yeme, içme ve eğlence için bazı harcamalar gerekmektedir. Çevrimiçi oyunlarda sosyalleşmenin gerçekleşmesi ile beraber de bazı

çevrimiçi harcamalar gerçekleşmektedir. Yurt dışında yapılan bir araştırmada çevrimiçi oyun oynayan çocukların büyük bir kısmı oyun içinde alışveriş yapmaktadır (Gil vd., 2019). Buradan hareketle sosyal yaşantılar ve alışkanlıklar dijital ortama da yansıtılmaktadır. Çevrimiçi oyunlar, reklam pazarı olarak kullanılabilir (Karaçor ve Öztürk, 2021). Öyle ki Spotify, Oppo, Mercedes, Red Bull ve Ülker gibi dünya çapındaki markalar League of Legends'in dünya şampiyonalarında takımlara ve şampiyonaya maddi anlamda destekleyici olabilmektedir.

LoL oynayan öğrencilerin iletişim özellikleri incelendiğinde öğrencilerin iyi ya da kötü az ya da çok bir şekilde iletişim kurdukları ancak daha çok anlık tepkilerle (küfür, öfke vb.) hareket eden bir etkileşim yapısına sahip oldukları görülmektedir. Bu durumun sebebi, oyun ortamının sanal olmasından kaynaklanabilir. Ancak yapılan bir araştırmada dijital ortamlarda veya yüz yüze ortamlarda oyun oynayanların sosyal çevreleriyle kurdukları olumlu beşeri ilişkiler ile olumsuz beşeri ilişkiler arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Yine aynı araştırma sonuçlarına göre dijital ortamlarda oyun oynayanların olumlu duyguları depresif duygularından daha yüksek bir ortalama vermiştir (Çelebi, 2020). Yapılan başka bir araştırmaya göre ise oyun süresinin artması; daha fazla depresif belirti ortaya çıkarırken oyuncuların önemli yaşam olaylarını diğer oyuncularla paylaşma olasılığını da o kadar artırmaktadır (Prochnow, Patterson ve Hartnell, 2020). Buradan hareketle çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin oyun ortamında kurdukları iletişim ve gerçekleştirdikleri sosyalleşme onlara mutluluk vermektedir denebilir. Ancak oyun süresinin fazla olması bağımlılık riskini beraberinde getirir. Oyuncu, bağımlılık yapıcı davranışa kavuşmanın verdiği sahte mutluluğu yaşarken bağımlılıktan kurtulamamanın kaygısını ve umutsuzluğunu da aynı anda yaşayabilir. Oyun içinde yaşanan mutluluğun en büyük kaynaklarından birisi çevrimiçi ortamlarda bilgi paylaşımının kolay ve fazla olmasıdır. Erdoğan ve Yumrukız'a (2022) göre kimliğin gizlenmesi ve rahatlıkla açığa vurulabilmesi ile ortamın anonim olması bilgi paylaşımındaki isteği olumlu etkilemektedir. Wallace'nin (2015) gerçekleştirdiği araştırmanın bulgularına göre ise insanlar, bilgisayar ile olan etkileşimlerinde klavyeden sosyo-duygusal fayda elde edebilmek için daha fazla motive olmaktadır. İnsanın olduğu her yerde sözlü ya da sözsüz iletişim ve bilgi aktarımı vardır. Sepetçi'ye (2017) göre çevrimiçi oyunlarda oyuncular, birbirleri ile etkileşim halinde olduklarında, oyun içindeki deneyimlerini paylaşırlar, birbirlerinden bir şeyler öğrenirler ve grubun sosyal sermayesinden istifade ederler. Öğrencilerin çevrimiçi oyunlarla farklı ülkelerdeki oyuncularla iletişime geçmesiyle beraber

dil gelişiminin de desteklendiği ve yabancı dil öğrenimi için taban ortam oluşturduğu görülmektedir. Nitekim Jabbari ve Eslami'ye (2018) göre çevrimiçi oyun ortamlarında kurulan iletişimler yabancı dil öğrenimine katkı sağlayabilmektedir.

Öğrencilerin çevrimiçi oyun oynamalarına karşı ebeveynlerin görüşlerinin genellikle olumsuz olduğu görülmektedir. Bunun en büyük sebeplerinden birisinin ebeveynlerin çocukları için sanal ortamları güvenli bulmamaları olabilir. Yapılan bir araştırmaya göre ebeveynlerin %75'i internet ortamını güvensiz bulmaktadır (Demirel, Yörük ve Özkan, 2012). İnternet her ne kadar güvensiz görünse de ebeveynlerin çocuklarını olduğu kabul etmemelerinin farklı sonuçları olabilmektedir. Gerçekleştirilen bir araştırmaya göre, çevrimiçi oyun oynayan çocuklarda; 'Anne-babanın kabul/ilgi düzeyi duygusal zekâ üzerinde anlamlı bir yordayıcıdır', 'Anne-babanın kabul/ilgi düzeyi çocukların oyun bağımlılığı düzeyini anlamlı derecede yordamaktadır' ve Oyun bağımlılığı ise duygusal zekâ üzerinde anlamlı bir yordayıcıdır' sonuçlarına ulaşılmıştır (Tetik ve Aktan, 2021). Ebeveynlerin çevrimiçi oyunlar hakkındaki bilgi ve becerisi arttıkça çocuklarına bu konudaki yaklaşımları da değişmektedir. Yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre ebeveynlerin eğitim seviyelerinin çocuklarını bu konularda bilinçlendirme oranları ile paralel olduğu görülmüştür (Akçay, 2020). Buradan hareketle ebeveynlerin konuya bakış açısı çocukların çevrimiçi oyun oynaması üzerinde etkilidir denilebilir. Nitekim yapılan bir araştırmaya göre çocuklar, ebeveynin oyuna ilişkin ebeveynlik tarzını benimsemektedir. İzin verici ebeveynlik tarzındaki bir ebeveynin çocuğunun günlük iki buçuk ile dört saat arasında oyun oynadığı belirtilmektedir (Warsah, Uyun ve Daheri, 2021).

LoL oynayan öğrencilerin oyun ortamını keyif verici, eğlenceli, mutluluk kaynağı ve sosyalleşme sürecinin aktif olarak işlediği bir sanal sosyalleşme ortamı olarak görmektedir. Çelebi'nin (2020) yaptığı araştırmanın sonuçlarına göre de oyuncular, sosyal etkileşimlere imkân tanınması, yeni arkadaşlıkların kurulması, iletişim becerilerinin ortaya konması ve günlük hayattaki sıkıntılardan ve problemlerden kaçış sağlaması amacıyla çevrimiçi oyun ortamlarını tercih etmektedir. Oyuncular tarafından olumlu özelliklere odaklanılsa da çevrimiçi oyunların sosyalleşme bağlamında olumsuz taraflarını ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur. Çevrimiçi oyunlarda geçirilen sürenin artmasıyla beraber, siber zorbalık, olumsuz içeriklere maruz kalma, gerçek hayattaki sosyalleşme sürecine katılımın azalması ve akademik başarının düşmesi gibi istenmeyen durumlar da yaşanabilmektedir (Kuss ve

Griffiths, 2011; Longobardi, 2020). Oyuncular, olumsuzlukların fakrında olsa bile kendisine zarar verdiğini düşünmeyebilir. Bu durumun esas sebebi, oyun oynayan bireylerin ya da öğrencilerin yaptıkları eylemin olumsuz olarak değerlendirilmesinden çekinmeleri olabilir.

LoL çevrimiçi oyununda öğrencilerin okulda akran zorbalığına maruz kaldığı gibi LoL'de ve diğer çevrimiçi ortamlarda da siber zorbalığa maruz kaldığı görülmektedir. Yapılan bir araştırmaya göre öğrencilerin akranlarına çevrimiçi ortamlarda siber zorbalık uyguladığı veya siber zorbalığa maruz kaldığı saptanmıştır. Bu zorbalığın azalmasında okul idarecilerinin uyarılarının etkili olduğu tespit edilmiştir (Aslan ve Önay Doğan, 2017). Çünkü ebeveynler gibi öğretmenlerin sözleri ve uyarıları da öğrencilerin üzerinde oldukça etkilidir. Dolayısıyla öğrencilerin zaman geçirdiği ortam neresi olursa olsun hem ebeveynlerin hem de öğretmenlerin sürekli olarak onları bilinçlendirmeleri önem kazanmaktadır. Nitekim çevrimiçi ortamlarda öğrenciler veya çocuklar hiç tanımadıkları insanlar tarafından zorbalığa maruz kalabilmekte ve bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde suça karışabilmekte, saldırganlık gösterebilmekte veya bir şeyleri yapmaya zorlanabilmektedir (Monks, Mahdavi ve Rix, 2016; Zhu vd., 2021). Sanal ortamlarda karşıda fiziksel olarak bir muhatap olmaması yapılan davranışları ve söylenenleri kolaylaştırıyor olabilir. Bu da siber zorbalığın önüne açabilir. Yapılan bir araştırmaya göre şiddet içeren oyunlara maruz kalma, siber zorbalığın hem faili hem de mağduru olmakla ilişkilendirilmiştir (Lawrence vd., 2013). Çünkü oyunun içinde şiddet vardır. Şiddet, zorbalığın ilerlemiş sürümüdür. Oyunun içinde şiddetin olması önce zorbalığı sonra da şiddeti beraberinde getirebilir.

Çevrimiçi oyunların öğrencilerin akademik başarısına olumlu ya da olumsuz mutlaka etkisinin olduğu görülmektedir. Longobardi'ye (2020) göre çevrimiçi oyunlar ders başarısını düşürmektedir. Longobardi öğrencilerin oyun oynama davranışının kontrolden çıkarak oyuncuya zarar vereceğini düşünmüş olabilir. Ancak Dumrique ve Castillo'ya (2018) göre oyuncular kendilerini nasıl sınırlayacaklarını bildikleri için akademik başarıları çevrimiçi oyun sebebiyle olumsuz yönde etkilenmez. Aile ve öğretmen desteği ile dijital yaşamın kontrollü bir şekilde kullanılması öğrencilerin günlük yaşam planlarını da aksatmayacaktır. Çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin aile yaşamındaki gerçekleşen problemlerden ötürü oyunu bir kaçış noktası olarak gördükleri bilinmektedir. Algılanan ebeveyn davranışlarının olumsuz olması da bu durumun en büyük sebeplerinden bir olarak göz çarpmaktadır. Aile

ortamı algısındaki bir iyileşme, genç oyuncular (ergen öğrenciler) için patolojik oyun alışkanlıklarının azalmasına yardımcı olabilir (Charlie, HyeKyung ve Khoo, 2011).

Öğrencilerin, LoL'e genellikle arkadaş edinme, arkadaşlarıyla bir araya gelme, bağları kuvvetlendirme ve yalnızlıklarını gidermek amacıyla girdikleri görülmektedir. Nitekim yapılan bir araştırmaya göre çevrimiçi oyunlar öğrencilerin bağlanma güdülerini artırmaktadır. Öğrenciler çevrimiçi oyunlara oldukça önem vermekte ve anlam yüklemekte, ayrıca oyunda sosyalleşme amacı gütmektedir (Sağır ve Okutan, 2022). Sokak kültürünün azalması, insanların birbirine ve dış çevreye olan güveninin azalmasıyla ebeveynlerin çocukları dışarıya göndermemesi, bireyselleşmenin hızla artması ve teknolojinin eksilen veya yok olan tüm sosyal boşlukları doldurması çocukların çevrimiçi oyunlar gibi sanal ortamlarda vakit geçirmesine neden olmuş olabilir. Bozdağ Tulum ve Kaya'nın (2020) yaptığı araştırmaya göre dijital yerlilerin yani z kuşağının sanal ortamlardaki sosyalleşme ve yalnızlaşma düzeyleri oldukça yüksek seviyedeyken sanal ortamlardaki paylaşımlarının ise sınırlı düzeyde kaldığı saptanmıştır.

Araştırmanın tartışma bölümünde, birinci ve ikinci turda elde edilen bulguların neden böyle ortaya çıktığı, konu ile ilişkili veya aynı konularda yapılan çalışmalarla benzerlikleri ve farklılıkları, bulgularla diğer çalışmaların bulgularının benzerliğinin ya da farklılığının nedenleri gibi konular ele alınmıştır.

5.2. Öneriler

- Çevrimiçi oyunlar ve dijital sosyalleşme kavramları farklı yönleriyle ele alınabilir.
- Dijital sosyalleşmenin gerçekleştiği Pub-G, Cs-Go, World of Warcraft, ve Fortnite gibi farklı çevrimiçi oyunlar da incelenebilir.
- Farklı kanallardan (okul, reklam, afiş, broşür, ürün yerleştirme vs.) her yaşta birey medya okuryazarlığı konusunda bilgilendirilebilir.
- Çevrimiçi oyunların sosyal hayata etkisi farklı boyutları ile ele alınabilir.

- İki yaşından itibaren çocukların çevrimiçi oyunlarla tanışması ve sosyal yaşantısına etkisi farklı araştırma yöntemleri kullanılarak incelenebilir.



KAYNAKÇA

- Acar, M. ve Demir, Ö. (2005). *Sosyal Bilimler Sözlüğü*. Adres Yayınları, Ankara.
- Akçay, D. (2020). “Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları”. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akçetin, E., Çelik, U., Yaldır, A. ve Herand, D. (2017). “Dijital oyunlar ve istihdam: Türkiye için öneriler”. *Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 136-153.
- Akgöl, O. (2019). “Spor endüstrisi ve dijitalleşme: Türkiye’de e-spor yapılanması üzerine bir inceleme”. *TRT Akademi*, 4(8), 206-225.
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). “Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi”. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Alioğlu, M. (2021). Türkiye’de Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Bağlamında Dijital Oyun Olarak League of Legends Oyununun ve E-Spor Faaliyetlerinin Analizi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Alioğlu, M. ve Algül, A. (2021). “Türkiye’de dijital oyun durumu: E-spor oyuncularının değerlendirmeleriyle league of legends örneği”. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154.
- Alp, İ. ve Levent, F. (2020). “Dijital dönüşümün öğrencilerin değerleri üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri”. *Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633.
- Arabacı, İ. B. ve Polat, M. (2013). “Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Sınıf Yönetimi”. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(47), 11-20.
- A. Ratan, R., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., ve Williams, D. (2015). “Stand by your man: an examination of gender disparity in league of legends”. *Games and Culture*, 10(5), 438-462.
- Arklan, Ü. (2008). “Bilgi toplumu ve iletişim: bilginin yayılması sürecinde kitle iletişim araçları ve internet”. *Selçuk İletişim*, 5(3), 67-80.
- Arslan, A. ve Taş, İ. (2022). “Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler”. *Yaşadıkça Eğitim*, 36(3), 716-731.
- Aslan, A. ve Önay Doğan, B. (2017). “Çevrimiçi şiddet: Bir siber zorbalık alanı olarak "potinss"”. *Marmara İletişim Dergisi / Marmara Journal of Communication* (27), 95-119.

- Aslan, A. (2019). Erken Tunç Çağı Batı Anadolu'da Oyuncaklar. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Arkeoloji Ana Bilim Dalı, İzmir.
- Asper, P. ve Corte, U. (2019). "What is qualitative in qualitative research". *Qualitative sociology* (42), 139–160.
- Aydın, Y. ve Ataçoğu, M. (2022). "E-sporunda transfer, sözleşme ve çalışma ilişkileri: League of legends oyunu üzerine nitel bir araştırma". *Beden Eğitimi ve Spor Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 13-30.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). "Dijital oyunlar ve Şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerine yapılan karşılaştırmalı bir analiz". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Balaman, F. ve Hanbay Tiryaki, S. (2021). "Corona virüs (covid-19) nedeniyle mecburi yürütülen uzaktan eğitim hakkında öğretmen görüşleri". *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 52-84.
- Baltacı, A. (2019). "Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? ". *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 5(2), 368-388.
- Barnett, J. ve Coulson, M. (2010). "Virtually real: A psycho-logical perspective on multiplayer online games". *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. doi:10.1037/a0019442
- Barry Issenberg, S. ve Scalese, S. (2007). "Best evidence on high fidelity simulation: What clinical teachers need to know". *The Clinical Teacher*, 4(2), 73-77.
- Batu, M. ve Güler İplikçi, H. (2018). "Yeni medya rahatsızlıkları: yeni nesil medyaya farklı bir bakış". *ICOAEF'18 IV. International Conference on Applied Economics and Finance & EXTENDED WITH SOCIAL SCIENCES*, 28-29-30 November 2018. Kuşadası-Turkey. 641-655.
- Batur, Z. ve Uygun, K. (2012). "İki neslin bir kavram algısı: Teknoloji". *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 74-88.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (çev). Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Belek, K. (2015). "Eski türklerde at ve at kültürü (dünden bugüne kırgız kültürel hayatı örneği)". *Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi* (16), 111-128.
- Bennett, S. (2012). Digital Native. *Encyclopedia of Cyber Behavior* (C 3,212-219). ABD: IGI Global.
- Bilgin, H. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı, Denizli.

- Biol, S. Ş. (2021). "Dijital Oyun Kullanımının Bireyler Üzerindeki Olumsuz Etkileri". V. Temel (ed). *INSAC Academic Developments on Social and Education Sciences* (367-386). Duvar Kitabevi: İzmir.
- Bogdan, R. ve Biklen, S. (1992). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Allyn and Bacon: Boston.
- Bozdağ Tulum, A. ve Kaya, Y. (2020). "Dijital yerlilerin sanal ortamlarda sosyalleşme ve yalnızlaşma tutumları". *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken (ZfWT)*, 12(2), 315-338.
- Bozkurt, A., Hamutoğlu, N. B., Lıman Kaban, A., Taşçı, G. ve Aykul, M. (2021). "Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler". *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 35-63.
- Büdük, S. (2018). Obez Bireylerde Obezite Düzeyi ile Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Cantalops, M., Sicilia, M.-Á. (2019). "Team efficiency and network structure: The case of professional league of legends". *Social Networks* (58), 105-115.
- Cantürk, G. (2007). Bilgisayar Teknolojisinin Okul Yönetiminde Kullanımında, Okul Yöneticilerinin Bilgisayar Teknolojisine Karşı Tutumları ile Kullanma Düzeyleri ve Öğretmenlerin Bilgisayar Teknolojisini Kullanma Düzeyi: Antalya İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Antalya.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür- Ağ Toplumunun Yükselişi*. Ebru Kılıç (çev.) İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları: İstanbul.
- Cavallari, B., Hedberg, J. ve Harper, B. (1992). "Adventure games in education: A review". *Australian Journal of Educational Technology*, 8(2), 172-184.
- Cemiloğlu Altunay, M. (2010). "Gündelik yaşam ve sosyal paylaşım ağları: Twitter ya da - pıt pıt net". *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 12, 31-56.
- Charlie, C., HyeKyung, C. ve Khoo, A. (2011). "Role of parental relationships in pathological gaming". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*(30), 1230-1236.
- Chen, L. (2010). "The impact of perceived risk, intangibility and consumer characteristics on online game playing". *Computers In Human Behavior*, 26(6), 1607-1613.
- Choi, D. ve Kim, J. (2004). "Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents". *CyberPsychology & behavior*, 7(1), 11-24.
- Cihan, M. (2006). "John Locke ve eğitim". *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 173-178.

- Cohen, L. ve Manion, L. (1994). *Research Methods in Education* (4. b.). Routledge: London.
- Creswell, J. (2014). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4. b.). Pearson Education Limited: Essex.
- Çakır, A. ve Öztürk, G. (2015). Eski Uygarlıklarda Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar. Yayınlanmamış Çalışma. Erzurum Atatürk Üniversitesi Arkeoloji Bölümü Klasik Arkeoloji Anabilim Dalı, Erzurum.
- Çakır, H. (2013). “Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi”. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakır, V. ve Üçüncüoğlu, M. (2017). “Modern spor kulüplerinin e-spor faaliyetlerine ilgi gösterme nedenleri üzerine bir araştırma”. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 34-47.
- Çalışır, G. ve Bayrak, A. (2021). “Çevrimiçi oyunlarda kadın olmak ‘League of Legends’ örneği: Siber zorbalık üzerine netnografik bir analiz”. *18th International Symposium Communication In The Millennium*, 26-27 Ekim. 2021, Atatürk üniversitesi, Erzurum. 476-492.
- Çavuşoğlu, H. (2013). *Çocuk Sağlığı Hemşireliği* (11. b.). Sistem Ofset Basımevi: Ankara.
- Çelebi, E. (2014). “Dijital Sosyalleşme: Çevrimiçi Sosyalleşmenin Sosyal Bağlılık, Kaygı, Depresyon ve Mutluluk Üzerine Etkileri”. C. Bilgili (ed). *'Dijital İletişim Etkisi' Uluslararası Akademik Konferans Bildiri Kitabı*, (547-554), İskenderiye Kitap: İstanbul.
- Çelebi, E. (2020). “Oyun bağımlılığının sosyalleşme sürecine yönelik motivasyon üzerindeki rolü”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 8(1), 643-668.
- Çelik, F. ve Diker, E. (2021). “Covid-19 sürecinde depresyon, stres, gelişmeleri kaçırma korkusu ve zorlayıcı sosyal medya kullanımı arasındaki ilişkiler”. *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi*, 8(1), 17-43.
- Çobanoğlu, E. O. ve Tağrikulu, P., Cirit Gül, A. (2018). “Games from generation x to generation z”. *Universal Journal of Educational Research*, 6(11), 2604-2623.
- Çoştur, Y. (2009). “Toplumsallaşma kavramı üzerine sosyolojik bir değerlendirme”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 9(3), 117-140.
- Dameery, K., Quteshat, M., Harthy, I., Alkhaldeh, A. ve Khalaf, A. (2021). “Cyberchondria, uncertainty, and psychological distress during covid-19: An online cross-sectional survey”. *Journal of Hunan University*, 48(11), 140-146.
- Daştan, İ. (2020). “Canlı yayın platformlarında ürün marka uygulamaları”. *OPUS International Journal of Society Researches*, 16(28), 1396-1415.

- Demediuk, S., Murrin, A., Bulger, D., Hitchens, M., Drachen, A., Raffae, W. ve Tamassia, M. (2018). "Player retention in league of legends: A study using survival analysis". D. Abramson (ed), *ACSW '18: Proceedings of the Australasian Computer Science Week Multiconference*, (1-9), Brisbane, Australia.
- Demir, F. ve Özdaş, F. (2020). "Covid-19 sürecindeki uzaktan eğitime ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi". *Milli Eğitim Dergisi*, 273-292.
- Demirbaş, K. (2015). "Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: Platform Oyunları türü örneği". *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363-387.
- Demirtaş Madran, H. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). "Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık". *Anadolu Psikiyatri Dergisi*(15), 99-107.
- Diamond, J. (2016). *Düne Kadar Dünya*. Cengiz Yücel (çev.) Akılçelen Kitaplar: Ankara.
- Dikmen, M. (2021). "Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerinin depresyon düzeyleri ile sosyal medya bağımlılıkları arasındaki ilişki: Bir yapısal eşitlik modeli". *Bağımlılık Dergisi*, 22(1), 20-30.
- Dilek, M. (2019). Siber Gerçekliğin Mekan ve İlişkilerde Cisimleşmesi: 'League of Legends' Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Aydın Adnan Menders Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Aydın.
- Dillon, T. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling. Futurelab Prototype Context Paper: Adventure Author*. United Kingdom.
- Doğan Koç, H. (2022). Üniversite Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılıklarının Akademik Erteleme Davranışları Üzerine Olan Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi-Eğitim Bilimleri Enstitüsü-Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı, Konya.
- Donaldson, S. (2017). "Mechanics and metagame: Exploring binary expertise in league of legends". *Games and Culture*, 12(5), 426-444.
- Drummond, A. ve Sauer, J. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PloS One*, 9(4).
- Dumrique, D. O. ve Castillo, J. (2018). "Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School". *4th International Research Conference on Higher Education*, (1205-1210), Knowledge E Social Sciences: Mynila.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

- Erdoğan, A., Yılmaz, Y. ve Hocoğlu, Ç. (2021). “Modern çağın yeni hastalığı: Gelişmeleri kaçırma korkusu “fomo” nedir? Bir gözden geçirme”. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology*, 3(3), 217-222.
- Erdoğan, A. ve Yumrukız, Ö. (2022). “Moba oyunlarda oynarkitlenin bilgi paylaşma eğilimleri: League of Legends”. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 152-170.
- Erkut, Z., Balcı, S. ve Yıldız, S. (2017). “Tarihsel süreç içinde çocuk”. *I. Disiplinlerarası Çocuk ve Kadın Sempozyumu*, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi: İstanbul. 17-28.
- Espen, A., Marie, S. S. ve Lise, S. (2003). “A multidimensional typology of games”. *Digra '03- Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, DiGRA and Utrecht University, Utrecht, Netherlands. 48-53
- Eşgi, N. (2013). “Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması”. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3).
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*(27), 47-50.
- Games, Riot. (2022, 2 28). *League of Legends*. Riot Games: <https://www.leagueoflegends.com/tr-tr/news/> adresinden alınmıştır
- Gentile , D. ve Anderson, C. (2006). “Video games”. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Giddens, A. (2012). *Modernliğin Sonuçları*. Ersin Kuşdil (çev.) Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Gil, R., González, C., Paderewski, P., Arnedo Moreno, J., Domenech, M. ve Lleras de Frutos, M. (2019, June). “Z generation and fortnite: New ethical paradigms in video games design”. *Interacción '19: Proceedings of the XX International Conference on Human Computer Interaction* (s. 1-2). Donostia, Gipuzkoa, Spain: Association for Computing Machinery, New York, USA.
- Gökler, M. ve Turan, Ş. (2020). “Covid-19 döneminde problemleri teknoloji kullanımı”. *Estüdam Halk Sağlığı Dergisi*, 5 (COVID-19 Özel Sayısı), 108-114.
- Gökmen, F. T. (2019). Çevrimiçi Video Oynayan Ergenlerin Çevrimiçi Kimlik Keşfi, Sosyal Etkinlikleri, Yalnızlık ve Yalnızlıktan Kaçış Düzeyleri ile Aşırı Çevrimiçi Oyun Kullanımı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ufuk Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü-Psikoloji Anabilim Dalı, Ankara.
- Gunnar, S. (2016). Adana İli Merkez İlçelerinde Öğrenim Gören Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Prevelansı ve Bu Bağımlılığın Yalnızlık ve Aile Dinamikleri İle İlişkisi. Uzmanlık Tezi. Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi Aile Hekimliği Ana Bilim Dalı, Adana.

- Güney, B. (2017). “Dijital bağımlılığın dijital kültüre dönüşmesi: Netlessfobi”. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1(2), 207-213.
- Halisdemir, M. (2015). Okul Yöneticilerinin Z Kuşağına Yönelik Tutumları ve Z Kuşağının Okul Yöneticisi Algısı. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Han, B. (2020). “How do YouTubers make money? A lesson learned from the most subscribed YouTuber channels”. *International Journal of Business Information Systems*, 33(1), 132-143.
- Haşlamam, T., Demiraslan, Y., Kuşkaya Mumcu, F., Dönmez, O. ve Aşkar, P. (2008). “Çevrimiçi ortamda yapılan grup tartışmasındaki iletişim örüntülerinin söylem çözümlemesi yoluyla incelenmesi”. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 35, 162-174.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). “Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği”. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hollingdale, J. ve Greitemeyer, T. (2014). “The effect of online violent video games on levels of aggression”. *PLoS ONE*, 9(11).
- Huh, S. ve Bowman, N. (2008). “Perception of and addiction to online games as a function of personality traits”. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 2-31.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.) Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Ilgaz Büyükbaykal, C. ve Abay Cansabuncu, İ. (2020). “Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu”. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM*, 4(1), 1-9.
- İlhan, E. ve Aydoğdu, A. (2018). “Türkiye’de YouTube Yayıncılığı ve YouTuber Olmak”. *Journal of Communication Theory & Research/İletişim Kuram ve Arastırma Dergisi* (47).
- İlhan, E. ve Görgülü Aydoğdu, A. (2019). “YouTube kullanıcılarının kullanıcı motivasyonlarının incelenmesi”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7(2), 1130-1153.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). “Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? ”. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- İnan, A. (2010). İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Entitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Erzurum.
- İskender, Ö. (2015). Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyuncuların Bireysel Değerleri: Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Açısından Bir Değerlendirme.

Yayınlamamış YÜksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı, Bursa.

- İşman , A., Buluş, B. ve Yüzüncüyıl, K. (2016, Temmuz). “Sosyalleşmenin dijital dönüşümü ve dijital benliğin sunumu”. *TRT Akademi Dijital Medya Sayısı*, 1(2), 608-619.
- Jabbari, N., Eslami, Z. (2018). “Second language learning in the context of massively multiplayer online games: A scoping review”. *ReCALL*, 31(1), 92-113.
- Jiang, Q. (2013). “Internet addiction among young people in china”. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Jiang, Q. (2018). Off the hook: Exploring reasons for quitting playing online games in China. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 46(12), 2097-2112.
- Johnson, D. ve Johnson, F. (1997). *Joining Together Group Theory And Group Skills*. Allyn and Bacon, Boston USA.
- Jones, K. (1995). *Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers* (3 b.). Kogan Page: London.
- Karaçor, S. ve Öztürk, M. (2021). “Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda ürün yerleştirme: Bir içerik analizi”. *Selçuk İletişim Dergisi*, 14(1), 165-188.
- Karagülle, A. E. ve Çaycı, B. (2014). “Ağ toplumunda sosyallşeme ve yabancılaşma”. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC*, 4(1), 1-9.
- Karahisar, T. (2013). “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”. N. Bilge ve D. Özhekim (ed). içinde *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyum Bildiri Kitabı* (s. 107-115). Sakarya Üniversitesi: Sakarya.
- Karataş, Z. (2015). “Sosyal bilimlerde ntel araştırma yöntemleri”. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80.
- Kato, T., ve Kanba, S. (2019). “Hikikomori: Multidimensional understanding, assessment, and future international perspectives”. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*(73), 427-440.
- Kaya, A. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğini Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Yüksek Lİsans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı, Tokat.
- Kaya, İ. (2019). “X, Y, Z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi”. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*(14), 313-326.
- Keya, F., Rahman, M., Nur, M.ve Pasa, M. (2020). “Parenting and child’s (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in north-western part of Bangladesh”. *Computers in Human Behavior Reports* , 100031.

- Kılıç, S. (2021). “Geleneksel çocuk oyunlarından çok oyunculu çevrimiçi oyunlara: Sosyal gelişim alanları üzerine bir değerlendirme”. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*(33), 39-56.
- Kim, S. J. (2017). Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends. Master's Thesis. The University of Texas at Austin, TX, USA.
- Kim, Y., Engel, D., Woolley , A., Lin, J.-T., McArthur, N. ve Malone, T. (2017). “What makes a strong team? Using collective intelligence to predict team performance in League of Legends”. *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing* (s. 2316-2329). Portland, OR, USA: Association for Computing Machinery New York USA.
- Kirriemuir, J. (2002). “Video gaming, education and digital learning technologies”. *D-Lib Magazine Dergisi*, 8(2).
- Kirschner, D. (2014, Ocak 12). Gameplay socialization : Meaning Making, Player Computer and Player İnteraction in Digital Games. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Nanyang Tecnicl University, Singapur.
- Koçoğlu, D. (2019). “Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi”. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(2), 1815-1830.
- Koçyiğit, B. (2017). 2 14, 2022 tarihinde Mobidictum: <https://mobidictum.com/mobil-oyun-haberleri/riot-games-ulke-muduru-bora-kocyigit-esporu-anlatti/> adresinden alındı
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. ve Kök, M. (2010). “Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir oyun olarak oyun”. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Koo, D. (2009). “The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games”. *Computers İn Human*, 25(2), 466-474.
- Kou, Y. ve Gui, X. (2014). “Playing with strangers: understanding temporary teams in League of Legends”. *In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play (CHI PLAY '14)*, Association for Computing Machinery: New York. 161-169
- Kou, Y. ve Nardi, B. (2013). “Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends”. *iConference 2013 Proceedings* (s. 616-622). Fort Worth, TX: iSchools. doi:10.9776/13289
- Kou, Y. ve Nardi, B. (April, 2014). “Governance in League of Legends: A hybrid system”. *Foundations of Digital Games*. Fort Lauderdale, Florida, USA.

- Kowalski, Giumetti ve Schroeder, Lattanner. (2014). "Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth". *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137.
- Kowet, R., Domahidi, E., Festl, R. ve Quandt, T. (2014, Temmuz). "Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles". *Computers in Human Behavior* (36), 385-390.
- Kral, D., Delfabro, P., Billieux, J. ve Güç, M. (2020). "Problematic online gaming and the Covid-19 pandemic". *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.
- Kubanç , Y. ve Kökçü, Y. (2022). "Dijital Çağda Öğretmen ve Öğrenci Nitelikleri". B. Gezer Şen (ed). *Dijital Eğitim ve Toplum*, (s. 59-76), Efe Akademi Yayınları: İstanbul.
- Kuss, D. ve Griffiths, M. (2011). "Online social networking and addiction-a review of the psychological literature". *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528-3552.
- Kuss, D. ve Griffiths, M. (2012). "Online gaming addiction in children and adolescents:A review of empirical research". *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22.
- Küçükvardar, M. ve Türel, E. (2022). "Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma". *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(47), 47-58.
- LaGree, D., Houston, B., Duffy, M. ve Shin, H. (2021). "The effect of respect: Respectful communication at work drives resiliency, engagement, and job satisfaction among early career employees". *International Journal of Business Communication (IJBC)* 1-21.
- Lambert, T. (2022, 1 15). *Local History. A World History Encyclopedia*: <https://localhistories.org/a-history-of-children/> adresinden alınmıştır
- Larrain, G. (1995). *İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulmanın Geri Dönüşü*. Ark Yayınevi: Ankara.
- Lawrence, T. L., Cheng, Z. ve Liu, X. (2013). "Violent online games exposure and cyberbullying/victimization among adolescents". *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(3), 159-165.
- Lean , J., Mozier , J., Towler, M. ve Abbey, C. (2006). "Simulation and games: Use and barriers in higher education". *Active Learning in Higher Education*, 7(3), 227-242.
- Lee, J.-Y., An, J.-W. ve Lee, S.-W. (2014). "Factors affecting e-sports audience satisfaction - The case of League of Legends". *Journal of Korea Game Society*, 14(3), 35-46.
- Lemmens , J., Valkenburg, M. ve Peter, J. (2009). "Development and validation of a game addiction scale for sdolescents". *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

- Li, X., Huang, L., Li, B., Wang, H. ve Han, C. (2020). "Time for a true display of skill: Top players in League of Legends have better executive control". *Acta Psychologica*.
- Liu, D., Baumeister, R., Yang, C.-C. ve Hu, B. (2019). "Digital communication media use and psychological well-being: A meta-analysis". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 24, 259-274.
- Longobardi, C., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S. ve Lagae, K. (2020). "Follow or be followed: Exploring the links between Instagram popularity, social media addiction, cyber victimization, and subjective happiness in Italian adolescents". *Children and Youth Services Review*(113).
- Luchinkina, A., Zhikhareva, L., Yudeeva, T. ve Luchinkina, I. (2020). Cross-border and digital socialization of personality. In *E3S Web of Conferences*, EDP Sciences: Simferopol. 15005.
- Makbul, Y. ve Kincal, R. (2021). "Çevrimiçi oyun oynayan bireylerin dijital sosyalleşme özelliklerinin incelenmesi". N. Akpınar Dellal, S. Kholod (ed) içinde, *Challenges, Trends and Equal Opportunities In International Education and Science Practices*. (s. 222-331). Lambert Academic Publishing: Dnipro.
- Malarvani, T., Ganesh, E., Nirmala, P., Ajit, K., ve Kr. Singh, M. (2014). "WhatsAppitis: Recent study on SMS syndrome". *Scholars Journal of Applied Medical Sciences (SJAMS)*, 2(6), 2026-2033.
- Mentzoni, R., Brunborg, G., Myrseth, H., Pallesen, S., Hetland, J., Skouverøe, K., ve Molde, H. (2011). "Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health". *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Monge, C. ve O'Brien, T. (2021). "Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends". *Media Psychology*, 25(1), 82-105.
- Monks, C., Mahdavi, J. ve Rix, K. (2016). "The emergence of cyberbullying in childhood: Parent and teacher perspectives". *Psicologia Educativa*, 22(1), 39-48.
- Museum of Mankind. (1997, 7 1). 1 3, 2022 tarihinde The British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1930-1213-330 adresinden alındı
- Needleman, S. (2015). "Twitch's viewers reach 100 million a month". *Wall Street Journal*.
- Novrialdy, E. ve Atyarizal, R. (2019). "Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?". *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(3), 97-103.
- Oğuz, Y., Kızıldaş, M. ve Yılmaz, V. (2021). "Çevrimiçi oyunların tatil satın alma niyetine etkisi". *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 32(2), 237 - 248.
- Oğuzhan, Z. (2018, 12 20). *Arkeofili*. 1 5, 2022 tarihinde Arkeofili Arkeoloji Web Sitesi: <https://arkeofili.com/antik-donemden-16-farkli-zar-ve-masa-oyunu/> adresinden alındı

- Onursoy, S. (2018). The influence of YouTubers on teenagers: a descriptive research about the role YouTubers play in the life of their teenage viewers. *e-GİFDER*, 6(2), 989-1013.
- Orak, M. E., Üzüm, H. ve Yılmaz, E. (2021). “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi”. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.
- Öktem, Ü. (2005). “Fenomenoloji ve Edmund Husserl’de apaçıklık (Evidenz) problemi”. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 45(1), 27-55.
- Özay, S. (2018). Ergenlerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Narsisizm Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Antalya.
- Özdemir, O. (2020). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. Gaming in Turkey-Oyun ve E-Spor Ajansı. 12 22, 2021 tarihinde Gaminginturkey: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> adresinden alındı
- Özsoy, S. ve Kalafat Çat, A. (2018). “Sanal ortamda sporun yeni formu”. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 5(31), 4776-4784.
- Öztürk, M. F. ve Talas, M. (2015). “Sosyal medya ve eğitim etkileşimi”. *Zeitschrift für die Welt der Türken (ZfWT)*, 7(1), 101-120.
- Paker, T. (2015). Durum Çalışması. F. N. Seggie, Y. Bayyurt içinde, *Nitel Araştırma: Yöntem, Teknik, Analiz ve Yaklaşımları* (s. 119-134). Anı Yayıncılık: Ankara.
- Palinkas, L., Horwitz, S., Green, C., Wisdom, J., Naihua, D. ve Hoagwood, K. (2013). “Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research”. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research.*, 42(5), 533-544.
- Park, L. ve Lee, K. (2011). “Exploring the value of purchasing online game items”. *Computers in Human Computers in Human*, 27(6), 2178-2085.
- Patton , M. (2014). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. Mesut Bütün, Selçuk Beşir Demir (çev.) Pegem Akademi: Ankara.
- Pearson, J. ve Nelson, P. (1997). *An Introduction to Human Communication Understanding & Sharing Instructor's Manu* . Brown & Benchmark.
- Peçenek, A., Daloğlu, B. ve Yetim, A. (2020). “Futbol ve League of Legends ekonomilerinin karşılaştırılması”. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 25(3), 225-240.
- Pollack, C. (2019). “League of Legends versus Dota 2”. 2 1, 2022 tarihinde <https://Estnn.Com/>: <https://estnn.com/league-of-legends-vs-dota-2/> adresinden alındı

- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu*. Kemal İnal (çev.) İmge Kitabevi: Ankara.
- Prochnow , T., Patterson , M. S. ve Hartnell, L. (2020). “Social support, depressive symptoms, and online gaming network communication”. *Mental Health and Social Inclusion*, 24(1), 49-58.
- Ratan, R., Fordham, J., Leith, A.. ve Williams, D. (2019). “Women keep it real: Avatar gender choice in League of Legends”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(4), 254-257.
- Rose, P., Beeby, J. ve Parker, D. (1995). “Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing”. *Journal of Advanced Nursing*, 21(6), 1123-1129.
- Sağır, A. ve Okutan, S. (2022). “Dijital oyunların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisi: Karabük örneği”. *Millî Eğitim*, 51(233), 715-744.
- Sağlam, M. ve Aral, N. (2016). “Tarihsel süreç içerisinde çocuk ve çocukluk kavramları”. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 1(2), 43-56.
- Salmivalli, C. (2010). “Bullying and the peer group: A review”. *Aggression and Violent Behavior*(15), 112-120.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık A.Ş.
- Schiefer, D. ve Van der Noll, J. (2017). “The essentials of social cohesion: A literature review”. *Social Indicators Research*, 579-603.
- Selvi Bener, S. (2016). *Antikçağ'da Oyun ve Oyuncaklar* (2. b.). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Sepetçi, T. (2017). “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri Ve Sosyal Etkileşim”. Doktora Tezi. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı, Antalya.
- Sharov, S. (2020). “Analysis of the impact of social networks on youth socialization”. *Scientific Journal Virtus*, 46, 129-131.
- Sheu, J., Su, Y. ve Chu, K. (2009). “Segmenting online game customers—The perspective of experientia marketing”. *Expert Systems With Applications*, 36(4), 8487-8495.
- Siitonen, M. (2007,). *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. Yüksek Lisans Tezi, 74, 26-142. University Library of Jyväskylä, Jyväskylä.
- Sjöblom, M. ve Hamari, J. (2017). “Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users”. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.

- Smith, J., Hewitt, B. ve Skrbiš, Z. (2015). “Digital socialization: young people's changing value orientations towards internet use between adolescence and early adulthood”. *Information, Communication & Society*, 18(9), 1022-1038.
- Smith, M. (2003). *Research Methods in Accounting*. Sage Publications: London.
- Snikhovska, I. (2020). “Language Play İn Modern Media Text”. I. СНІХОВСЬКА içinde, *Modern Medya Metninde Dil Oyunu*. (s. 293-301). Zhytomyr Ivan Franko State University: Lublin.
- Somyürek, S. (2014). “Öğretim sürecinde z kuşağının dikkatini çekme: Artırılmış gerçeklik”. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 63-80.
- Spezzy. (2022, 24 2). *Lig Haberleri* . 2 28, 2022 tarihinde LeagueFeed: <https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/> adresinden alındı
- Sun, Y. (2017). Motivation To Play Esports: Case Of League Of Legends. Master Thesis. University of South Carolina, South Carolina USA.
- Şakar, S. B. (2021). Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Yeniden Üretimi: League of Legends Oyununun Dijital Etnografik Analizi. Yüksek Lisans Tezi. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Ana Bilim Dalı, Kocaeli.
- Şimşek, B., M., Y. T. ve İşlen, T. (2020). “E-sporcuların çevrimiçi oyunlarında harcadıkları zaman ile obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi”. *Journal of Health and Sport Sciences (JHSS)*, 3(2), 39-46.
- Şimşek, N. ve Karataş, S. (2001). “Uzaktan eğitim teknolojilerinin potansiyeli”. *Uzaktan Eğitim ve Araştırma Geliştirme (Ar-Ge) Semineri Kitapçığı* (s. 54-83). Jandarma Okullar Komutanlığı: Ankara.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. ve Taş Yasemin . (2022). “Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi”. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 9(1), 28-42.
- Tekin, H. H., Tekin, H. (2006). “Nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme”. *İstanbul University Journal of Sociology*, 3(16), 101-116.
- Tekindal , M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). “Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme”. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153-182.
- Tetik, G. ve Aktan, Z. D. (2021). “Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi”. *Klinik Psikiyatri Dergisi*(24), 181-190.

- Thatcher, A. ve Goolam, S. (2005). "Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire". *South African Journal of Psychology*, 35(4), 793-797.
- The World Bank*. (2020). World Bank Group: <https://databank.worldbank.org/reports.aspx?source=2&series=SP.POP.TOTL&country=WLD> adresinden alınmıştır
- Thomsen, J., Gerr, F. ve Atroschi, I. (2008). "Carpal tunnel syndrome and the use of computer mouse and keyboard: A systematic review". *BMC Musculoskeletal Disorders*, 1-9.
- Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. (2015). "Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi". *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- Tulum, A. B. ve Kaya, Y. (2020). "Dijital yerlilerin sanal ağlarda sosyalleşme yalnızlaşma tutumları". *ZfWT*, 2(12), 315-338.
- Tuncer, M. (2016). "Ağ toplumunun çocukları: Z kuşağının kişilerarası iletişim becerilerinin çok boyutlu analizi". *Atatürk İletişim Dergisi*(10), 33-45.
- Tur, S. (2018). Dijital Sosyalleşme Sürecinde Kuşaklararası Sosyal Ağ Kullanımına Yönelik Facebook Kullanımı Üzerine Bir Araştırma. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Uhri, A. (2018). "Yoksa bunlar oyuncak mı?". *Aktüel Arkeoloji Dergisi*(65), 50.
- Üstüntaş, O. (2019, Eylül). Dijital Oyunların Sanal Topluluklarla İletişim ve Etkileşimi. Yüksek Lisans Tezi. Doğu Akdeniz Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü, Gazimağusa, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti.
- Van Manen, M. (1990). *Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. Düzenleyen: F. Hultgren. Althouse Press: London.
- Vatandaş, S. (2020). "Sokaktan ekrana: Oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi". *Intermedia International e-Journal*, 7(12), 19-32.
- Wack, E. ve Tantleff-Dunn, S. (2009). "Relationships between electronic game play, obesity and psychosocial functioning in young men". *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- Wallace, P. (2015). *The Psychology of the Internet*. Cambridge University Press.
- Wannigamage, D., Barlow, M., Lakshika, E. ve Kasmarik, K. (2020). "Analysis and prediction of player population changes in digital games during the Covid-19 pandemic". *Australasian Joint Conference on Artificial Intelligence*, November 29-30 2020, Springer, Cham: Canberra. 458-469

- Warsah, I., Uyun, M. ve Daheri, M. (2021). "Parenting styles in dealing with children's online gaming routines". *Ilkogretim Online-Elementary Education Online*, 20(2), 44-53.
- Wati, İ. F. (2020). "Digital game-based learning as a solution to funLearning challenges during the Covid-19 pandemic". *1st International Conference On Information Technology And Education (ICITE 2020)* (s. 202-210). State University of Malang (Universitas Negeri Malang): Surabaya.
- Wayne, S. ve Linden, R. (1995). "Effects of impression management on performance ratings: A longitudinal study". *Academy of Management Journal*, 8(6).
- Wearing, J. (2021). Online Toxicity as Violence in Esports: A League of Legends case study. Ancient History Bachelor's Thesis. Macquarie University-MCCALL: Sydney Australia.
- Westernberg, W. (2016). The Influence of YouTubers on Teenagers: A Descriptive Research About the Role YouTubers Play in the Life of Their Teenage Viewers. Master's Thesis. University of Twente, Enschede Netherlands.
- Wilson, A. (2015). "A guide to phenomenological research". *Nursing Standard*, 29(34), 38-43.
- Yalaki, Z. ve Taşar, M. A. (2019). "Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu?". *Ege Tıp Dergisi / Ege Journal of Medicine*, 58(4), 336-343.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). "Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış". *Türk Psikiyatri Dergisi*(27), 128-137.
- Yalçınmer, M. (2006). *Eğitimde Gözlem ve Değerlendirme*. Nobel Yayın Dağıtım Ankara.
- Yanqing, L. ve Wenjie, F. (2019). "How does nomophobia exert impact on life satisfaction? Exploring the mediating effect of psychological wellbeing and academic performance". *WHICEB 2019 Proceedings* (s. 463-470). Wuhan, China: Association for Information Systems.
- Yapıcı, M. ve Yapıcı, Ş. (2004). "Bir değer olarak çocukluk". *Bilim Eğitim Ve Düşünce Dergisi*, 4(4).
- Yee, N. (2002). *Ariadne - Understanding MMORPG Addiction*.
- Yıldırım, A. (1999). "Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi". *Eğitim ve Bilim*, 7-17.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık: Ankara.

- Yılmaz , E. ve Çağltay, K. (2005). "History of digital games in Turkey". *Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*, (s. 1-9).
- Yılmaz Dinç, S. (2023). "Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi". *Bağımlılık Dergisi*, 24(2), 227-238.
- Yılmaz, B. (2020). E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi, Yetişkin Bağlanma Stilllerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Hizmet Anabilim Dalı, Ankara.
- Yılmaz, M. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Beden Kitle Endeksleri, Benlik Saygısı ve Sosyal Görünüş Kaygısı Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı , Gaziantep.
- Yılmaz, N. (2017). "Sosyal medyada canlı yayın anlayışı". *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(1), 127-136.
- Yolcu, H. (2020). "Koronavirüs (covid-19) pandemi sürecinde sınıf öğretmeni adaylarının uzaktan eğitim deneyimleri". *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 237-250.
- Young, K. (2009). "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Yumrukuz, Ö. (2022). "Çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda Z kuşağının oynama pratikleri". *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, 2(2), 274-298.
- Yücebalkan, B. (2020). "Endüstri 4.0'dan endüstri 5.0'a geçiş sürecine genel bakış". *Pearson Journal of Social Sciences & Humanities*, 5(9), 241-250.
- Zhu, C., Huang , S., Evans, R. ve Zhank, W. (2021). "Cyberbullying among adolescents and children: A comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures". *Frontiers in Public Health*, 1-12.
- Zizek, B. (2017). "Digital socialization? An exploratory sequential analysis of anonymous adolescent internet-social interaction". *Human Development*, 60(5), 203-232.

