



T.C.

NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
COĞRAFYA ANABİLİM DALI

**DİJİTAL OYUN BAĞLAMINDA  
SANAL MEKÂN VE GERÇEK MEKÂN BİRLİKTELİĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ersin AĞBABA

Danışman

Doç. Dr. Ahmet UYSAL

Nevşehir

Ocak 2022

## BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu alıřmadaki tm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir řekilde elde edildiđini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranıřların gerektirdiđi gibi, bu alıřmanın znde olmayan tm materyal ve sonuları tam olarak aktardıđımı ve referans gsterdiđimi belirtirim.

**Tezi Hazırlayan**

Ersin AĐBABA

## TEZ YAZIM KILAVUZUNA UYGUNLUK

“Dijital Oyun Baęlamında Sanal Mekân ve Gerçek Mekân Birliktelięi” adlı Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzu’na uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan  
Ersin AĖBABA

Danışman  
Doç. Dr. Ahmet UYSAL

Coęrafya Anabilim Dalı Başkanı

Doç. Dr. Şenay GÜNGÖR

## KABUL VE ONAY SAYFASI

Doç. Dr. Ahmet UYSAL danışmanlığında Ersin AĞBABA tarafından hazırlanan “Dijital Oyun Bağlamında Sanal Mekân ve Gerçek Mekân Birlikteliği” adlı bu çalışma, jürimiz tarafından Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Coğrafya Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

27/01/2022

### JÜRİ

Danışman : Doç. Dr. Ahmet UYSAL

Üye : Doç. Dr. Şenay GÜNGÖR

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Kaan KAPAN

### İMZA

.....

.....

.....

### ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulunun ...../...../..... tarih ve ..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

..... / ..... / .....

.....

Enstitü Müdürü

## TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans sürecimde tez danışmanlığımı üstlenerek bu sürecimin her aşamasında yanımda olan, bilgi ve deneyimlerinden faydalanmamı sağlayan, tez konusunun belirlenmesinden başlayarak tezin hazırlanması ve sonuçlanmasına kadar geçen sürede gerek fikirleri gerekse de yol göstericiliği ile desteğini benden esirgemeyen danışman hocam Doç. Dr. Ahmet Uysal'a çok teşekkür ediyorum. Ders dönemimde ve tez jüri üyeliğinde bilgi ve tecrübelerini aktaran değerli hocam Doç. Dr. Şenay Güngör'e, jüri üyeliğine katılma nezaketi gösteren ve fikirlerini paylaşan Dr. Öğr. Üyesi Kaan Kapan'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca yüksek lisans eğitim hayatım boyunca desteğini esirgemeyen Arş. Gör. Hasan İçen'e ve Nevşehir Üniversitesi Coğrafya Bölümü hocalarına teşekkür ediyorum. Tezi hazırlamamda bana motivasyon kaynağı olan, neşeleriyle enerji veren, araştırmaya katılan sevgili öğrencilerime; beni her zaman ve her konuda destekleyen aileme, en önemlisi de çalışma boyunca sevgi ve desteğini hissettiren, hep yanımda olan kıymetli eşime; bu çalışmamda emeği geçen herkese sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Ersin AĞBABA

**DİJİTAL OYUN BAĞLAMINDA  
SANAL MEKÂN VE GERÇEK MEKÂN BİRLİKTELİĞİ**

**Ersin AĞBABA**

**Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Coğrafya Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, Ocak 2022**

**Danışman: Doç. Dr. Ahmet UYSAL**

**ÖZET**

Günümüzdeki teknolojik gelişmelere paralel olarak kişisel bilgisayarlar veya cep telefonları gibi elektronik aletlerin kolaylıkla erişilebilir hale gelmesiyle gündelik hayattaki pratikleri de değiştirmiştir. Özellikle gençlerin daha yoğun bir şekilde oynadığı dijital oyunlar bu değişimde etkili olmuştur. Dijital oyunlar; bilgisayar, tablet ya da mobil telefonlar gibi cihazlar yardımıyla online ya da offline olarak oynanabilen oyunlar olarak tanımlanır. Gündelik hayatta, deneyimlerle insanların hayatına giren oyunlar hem eğitici hem de eğlendirici aktiviteler grubuna girmektedir.

Tüm faaliyetlerini belirli bir mekânda gerçekleştiren bireyler için mekânın yeni anlamlar kazanması söz konusudur. Dijital oyunda, bireyi gerçek hayattan uzaklaştırabilen sanal mekân inşası gerçekleşmektedir. Bu araştırmada lise öğrenimini sürdüren bireylerin dijital oyun deneyimleri sanal ve gerçek mekân ilişkiselliği çerçevesinde ölçülmesi amaçlanmıştır. Aile bireylerinin veya bu tür oyunları daha az oynayanların dijital oyun oynayanlarla ilgili olumsuz görüşleri mevcuttur. Bu sebeple sanal bir şekilde yaratılmış mekân algısının gerçek mekâna yansımaları oyuncuların bakış açısından değerlendirilmiştir.

Bu araştırma Samsun'da şehir merkezinde yaşamını sürdüren Fen Lisesi öğrencilerinin birincil verilerine dayandırılmıştır. Demografik özellikler, oynanan oyun türü ve motivasyonlar, sanal mekân ile gerçek mekân ilişkisi, oynayanların sosyo-mekansal ve duygu dünyalarının değerlendirildiği 50 soruluk anketi içeren bir veri toplama aracı kullanılmıştır. Araştırmaya 120 kişi katılmıştır. Ayrıca haritalar, arkadaşlıklar, sosyalleşmeler gibi temalarla 10 katılımcının dâhil olduğu derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Kartopu örnekleme metodundan yararlanılarak karma bir araştırma metodu benimsenmiştir.

Dijital oyunlar disiplinlerarası çalışılan konulardandır. Özellikle de oyun bağımlılığı pek çok bilim dalı tarafından çalışılmıştır. Bu araştırmada akademik yönden başarılı olarak değerlendirilebilecek öğrencilerin bağımlı olmadan sosyalleşme veya rahatlama aracı olarak dijital oyunları deneyimlediği görülmüştür. Oyun içinde kullanılan haritaların gerçek mekânda yön duygusunun geliştirmesi ve şehirleri/ülkeleri tanıtması mümkün olmuştur.

Dijital oyunlara çoğunlukla erkekler katılım gösterse de kız öğrencilerin de ilgisi olduğu gözlemlenmiştir. Ancak toplumdaki cinsiyetçi yaklaşımlar sanal ortamda da sürdürülmektedir. Kız öğrencileri erkekler tarafından oyunlarda negatif anlamda dışlanmakta, erkek öğrenciler ise sahte kız hesaplarının dolandırmasından endişe duymaktadır. Yine de katılımcılar dijital oyunlar ile yeni bir temsil mekânı ve kimliği oluşturdukları için memnuniyet hissi içindedirler. Kaliteli donanımların ve iyi tasarlanmış oyun mekânlarının hayalini kurmaktadır.

Orta öğrenim çağındaki gençlerin önceki kuşağa göre gündelik yaşam pratikleri çok köklü değişim içine girmiştir. Ancak sanal mekân ve gerçek mekân iç içe geçmiş ve farklı bir sosyo-mekân pratiği oluşturmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal mekân-gerçek mekân, Dijital oyun, Lise öğrencileri, Samsun.

**VIRTUAL SPACE AND REAL SPACE COMBINATION  
IN THE CONTEXT OF DIGITAL GAME**

**Ersin AĞBABA**

**Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Institute of Social Sciences**

**Geography Department, M.A., January, 2022**

**Supervisor: Assoc. Prof. Ahmet UYSAL**

**ABSTRACT**

Parallel to today's technological developments, electronic devices such as personal computers or mobile phones have become easily accessible and have changed the practices in daily life. Especially digital games played more intensely by young people have been effective in this change. Digital games are defined as games that can be played online or offline with the help of devices such as computers, tablets or mobile phones. In daily life, games that enter people's lives through experiences fall into the group of both educational and entertaining activities.

It is in question that the space gains new meanings for individuals who carry out all their activities in a certain space. In the digital game, virtual space construction takes place, which can distance the individual from real life. In this research, it is aimed to measure the digital game experiences of individuals who continue their high school education within the framework of virtual and real space relationality. Family members or those who play such games less often have negative opinions about those who play digital games. For this reason, the reflections of the perception of space created in a virtual way on the real space were evaluated from the perspective of the players.

This research is based on primary data of Science High School students living in the city center of Samsun. A data collection tool including a 50-question questionnaire was used to evaluate demographic characteristics, the type of game played and motivations, the relationship between virtual space and real space, socio-spatial and



emotional worlds of the players. 120 people participated in the research. In addition, in-depth interviews were conducted with 10 participants on themes such as maps, friendships and socialization. A mixed research method was adopted by utilizing the snowball sampling method.

Digital games are among the subjects studied interdisciplinary. Especially game addiction has been studied by many disciplines. In this study, it was seen that students who can be considered academically successful experience digital games as a means of socialization or relaxation without being dependent. It has been possible for the maps used in the game to develop the sense of direction in real space and to introduce cities/countries.

Although mostly males participate in digital games, it has been observed that female students are also interested. However, sexist approaches in society are also maintained in the virtual environment. Female students are negatively excluded from games by males, while male students are concerned about fraudulent female accounts. Nevertheless, the participants are in a sense of satisfaction as they create a new representation space and identity with digital games. They dream of quality equipment and well-designed playgrounds.

Compared to the previous generation, the daily life practices of the youth in secondary education have undergone a radical change. However, virtual space and real space are intertwined and create a different socio-space practice.

**Keywords:** Virtual Space-Place, Digital Game, High School Students, Samsun.

## İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	I
TEZ YAZIM KILAVUZUNA UYGUNLUK.....	II
KABUL VE ONAY SAYFASI.....	III
TEŞEKKÜR.....	IV
ÖZET.....	V
ABSTRACT.....	VII
İÇİNDEKİLER.....	IX
KISALTMALAR VE SİMGELER.....	XI
TABLOLAR LİSTESİ.....	XII
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XIII
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	XIV
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>

### BİRİNCİ BÖLÜM KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Sanal ve Gerçek Mekanla İlişkili Kavramlar: Oyun.....	6
1.2. Dijital Oyun ve Gelişim Süreci.....	8
1.3. Literatür Taraması.....	18

### İKİNCİ BÖLÜM

#### ARAŞTIRMA SAHASININ ÖZELLİKLERİ

2.1. Samsun Beşeri Coğrafyası.....	23
2.2. Samsun Şehri Eğitim Özellikleri.....	26

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### SANAL VE GERÇEK MEKÂNIN GÜNDELİK HAYAT COĞRAFYALARI

3.1. Dijital Oyun Oyuncuları Hakkında Genel Bilgi.....	28
3.1.1. Oyuncuların Demografik Özellikleri.....	28
3.1.2. Oyun Türleri.....	28

3.1.3. Oyun Oynama Motivasyonu.....	38
3.2. Sanal Mekan-Gerçek Mekan.....	42
3.3. Oyuncuların Sosyo-Mekansallığı.....	57
3.4. Oyuncuların Duygu Dünyası.....	69
<b>SONUÇ.....</b>	<b>80</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>85</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>93</b>
<b>ÖZ GEÇMİŞ</b>	



## KISALTMALAR VE SİMGELER

<b>ARPG:</b>	Action Role-Playing Game
<b>FPS:</b>	First Person Shooter
<b>MMO:</b>	Massively Multiplayer Online
<b>MMORPG:</b>	Massively Multiplayer Online Role Playing Game
<b>MOBA:</b>	Multiplayer Online Battle Arena
<b>RPG:</b>	Role Playing Game
<b>RTS:</b>	Real Time Strategy
<b>TBS:</b>	Turn Based Strategy
<b>TPS:</b>	Third Person Shooter

## TABLÖLAR LİSTESİ

**Tablo 1.** 2020 Yılı Samsun İli ve Merkez İlçeleri Nüfusu

**Tablo 2.** Samsun'daki Okul, Öğrenci ve Öğretmen Sayıları

**Tablo 3.** Resmi ve Özel Okulda Öğrenim Gören Öğrenci Sayıları

**Tablo 4.** Samsun Eğitim İstatistikleri

**Tablo 5.** Demografik Değişkenler

**Tablo 6:** Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türleri

**Tablo 7:** Oyun Oynama Motivasyonu

**Tablo 8:** Katılımcıların Gün İçinde Dijital Oyun Oynama Süresi

## ŞEKİLLER LİSTESİ

**Şekil 1.** Katılımcıların Dijital Oyun Oynadığı Süre (Yıl)

**Şekil 2.** Gün İçinde Oyuna Ayrılan Süre

**Şekil 3.** Oyun Dünyasının Ne Kadar Gerçek Olduğu

**Şekil 4.** Oyunda Kullanılan İsmi Gerçekliği/Niteliği (Oyuna Hangi Adla Girildiği)

**Şekil 5.** Gerçek Hayata Dair Bilgilerin Ne Sıklıkta Paylaşıldığı

**Şekil 6.** Oyun Oynanan Mekân

**Şekil 7.** Oyunların Haritada Yer-Yön Bulmaya Yardımcı Olması

**Şekil 8.** Oyunda Dolaşılan Mekânların Aşına Hissettirmesi

**Şekil 9.** Oyun Aracılığıyla İletişim Sürdürülen Kişiler

**Şekil 10.** E-Spor Dünyasında Tanınır Olmanın Önemi

**Şekil 11.** Rol Model Alınan Oyuncu Olup Olmadığı

**Şekil 12.** Oyununuzu Grup Olarak Mı/Bireysel Olarak Mı Oynarsınız

**Şekil 13.** Oyun İçerisinde Diğer Kullanıcılarla İnteraktif İlişki Kuruyor Musunuz?

**Şekil 14.** Dijital Oyun Oynamak Size Sosyal Bir Ortam Sağlıyor Mu?

**Şekil 15.** Dijital Oyun Oynamanın Gündelik Hayatınıza Etkileri Nelerdir?

**Şekil 16.** Oyun Dünyası Size Gündelik Hayattan Bir Kaçış Mı Sunmakta Yoksa Gündelik Hayatınızın Bir Parçası Mıdır?

**Şekil 17.** Hiç Oynamak Zorunda Kaldığınız Ya Da Bu Yönde Hissettiğiniz Oldu Mu?

## FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

**Foto 1.** Medal Of Honor: Above And Beyond Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 2.** Grand Theft Auto V Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 3.** The Elder Scrolls V: Skyrim Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 4.** Minecraft Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 5.** Warcraft Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 6.** League of Legends Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 7.** Call of Duty: Warzone Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 8.** Forza Horizon 4 Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 9.** Red Dead Redemption 2 Oyunu Ekran Alıntısı

**Foto 10.** Samsun Şehir Merkezinde (İlkadım İlçesi) E-Spor Oynanan Mekân Örneği

**Foto 11.** GTA oyununda kullanılan harita örneği

**Foto 12.** GTA oyununun gerçekleştiği Los Santos ve gerçek bir yerleşim olan Los Angeles karşılaştırması.

**Foto 13.** E-spor Merkezi ve İnternet Cafe (Samsun)

**Foto 14:** Samsun'daki e-spor oynayan oyuncular

## GİRİŞ

Coğrafya, insan ve doğal ortam arasındaki karşılıklı etkileşimleri ile buna bağlı olarak gelişen faaliyetleri kendi araştırma prensipleri çerçevesinde inceleyen, elde ettiği sonuçları bir sentez halinde ortaya koyan bilim dalıdır (Özçağlar, 2009). En önemlisi de coğrafya bilimi mekânı merkeze alan bir çalışma biçimi benimser. Ancak insan, yalnızca fiziki mekân ya da çevreyle değil, diğer insanlarla karşılıklı etkileşim halinde olduğu için, toplumsal mekân ya da çevreyle de ekonomik, toplumsal ve siyasal ilişkiler içindedir (Tümertekin ve Özgüç, 2015: 59). Bu bakımdan insan ve mekân arasındaki ilişkinin pek çok açıdan değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bugün ülkemizde ve dünyada tüm insanların hayatına ani bir şekilde giren Covid-19'un olumsuz etkileri farklı şekillerde hala hissedilmektedir. Pandemi dönemi boyunca evde kalma süresinin artması nedeniyle zaten çok aşına olduğumuz dijital dünyada geçirilen süre daha da artmıştır. Buna paralel olarak da dijital oyunlar yaygınlığını artıran aktivitelerden biri olmuştur. Evde kalma süresi arttıkça çevrimiçi (online) ortamda daha uzun süre bulunulması ve hastalık bulaşma riski olmadan daha güvenli bir şekilde sosyalleşme imkânı sunması bu mecraaya olan ilgiyi artırmıştır. Ayrıca eğlence ve aktivite kaynağı haline de gelmiş ve hatta hiç oyun oynamamış kişiler bile dijital oyun oynamaya başlamışlardır. Elbette dijital oyunlar pandemi dönemi öncesinde de vardı ve çok sayıda kullanıcı da bunlardan faydalanmaktaydı. Teknolojinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşmasına paralel olarak daha kaliteli grafiklerle farklı seçeneklerin ortaya çıkması dijital oyunları daha da ilgi çekici hale getirmiştir.

Dünya genelinde 4.66 milyar insanın internete erişimi bulunmaktadır. Bu internet kullanıcı sayısı toplam dünya nüfusunun yaklaşık olarak %59'una denk gelmektedir. İnternet kullanıcıları günde 7 saatin üzerinde ortalama ile dijital ortamda kalmaktadır. Ayrıca gelişen teknolojik altyapıyla birlikte mobil cihaz kullanımındaki artış, mobil cihazlar aracılığıyla oynanan oyunları da etkilemiştir. Dünya mobil internet kullanıcısı 4,32 milyar iken, mobil cihazlarda geçirilen süre ortalama 3,5 saattir. Türkiye'de ise 66.055 milyon olan internet kullanıcı sayısı nüfusun %79'unu oluşturmaktadır. Türkiye'deki dijital oyuncu sayısı 36 milyondur.



Dünya ve Türkiye’de yaşanan bu gelişmeler geçmişte oynanan geleneksel oyunların yerini dijital oyunların almasını sağlamıştır (datareportal.com).

Dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, görsellik veya metin üzerine inşa edilen, çeşitli oyun konsolları ya da mobil cihaz, tablet veya bilgisayar gibi elektronik ortamlarda bir veya birden fazla kişinin çevrimiçi ağ aracılığıyla kullandığı eğlence amacı güden boş zaman değerlendirme yazılımıdır. Milyonlarca liralık endüstri haline gelen dijital oyunlar son 50 yıllık süreçte popüler kültürün en önemli parçalarından biri haline gelmiştir. Dijital oyun oynanan araçlar gelişip çeşitlenerek cep telefonlarında, farklı konsollarda ve bilgisayarlarda kendine kalıcı olarak yer edinmiştir.

Dijital oyun alanında özellikle 1990’lı yıllardan itibaren oyun türleri çeşitlenmiştir. Günümüzde oyuncuların tercihleri doğrultusunda çeşitlendirilmiş çok sayıda ve türde oyun bulunmaktadır. Başlıca oyun türleri; konsol, masaüstü, çevrimiçi ve mobil oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır.

Çevrimiçi oyunlar internet ağı üzerinden tek veya daha fazla oyuncuyla oynanabilen oyunlardır. Çevrimiçi oyunlar teknolojinin artmasıyla birlikte herkesin tüm dünyada oynayabileceği oyun türü olmuştur. En çok tercih edilen çevrimiçi oyun türleri rol yapma, nişan oyunları, strateji ve hayatta kalma ve açık dünya oyunlarıdır.

Bu çalışmada sanal mekân, gerçek mekân birlikteliği kapsamında dijital oyunlar incelenmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda tez çalışması üç ana bölümden oluşmakta olup, çalışmanın ilk bölümünde “Kavramsal Çerçeve” başlığı bulunmaktadır. Bu bölümde sanal mekân ve gerçek mekân, dijital oyun gelişim süreci ve gündelik hayat mekânları irdelenmiş, özellikle çalışmanın en önemli dayanak noktalarından biri olan sanal mekân-gerçek mekânın gündelik hayatla ilişkisi üzerinde durulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde “Samsun Beşerî Coğrafyası ve Eğitim Coğrafyası” üzerine yoğunlaşmıştır. İlk olarak Samsun ili coğrafi özellikleri ile il ve merkez ilçe nüfusu ele alınmıştır. Samsun’un eğitim coğrafyasını daha iyi anlayabilmek için Samsun’daki okul, öğrenci ve öğretmen sayıları ve diğer eğitim istatistikleri verilmiştir.

Çalışmanın son bölümünde ise “Sanal ve Gerçek Mekânın Gündelik Hayat Coğrafyaları” başlığı altında; dijital oyun oynayan oyuncularla yapılan mülakat ve derinlemesine görüşme ile çevrimiçi oyun oyuncuları hakkında genel bilgi, oyuncuların demografik özellikleri ve oyun türleri, oyun oynama motivasyonu, sanal mekân-gerçek mekân, oyuncuların sosyo-mekânsallığı, dijital oyuncuların duyu dünyası araştırılmıştır.

### **Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu çalışma Samsun şehir merkezinde bulunan Atakum ilçesinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmada orta öğrenim eğitimine devam eden lise öğrencileri örneklem grubu olarak seçilmiştir. Buna bağlamda çalışmanın bulguları Atakum’da bir özel okulda 130 lise öğrencisinden elde edilen birincil verilere dayanmaktadır.

Veri toplama aracı, görüşmeye gönüllü olan kişilere uygulanmıştır. Öğrenciler, anket sorularını cevaplarken çalışmaya katılmayı kolaylıkla kabul etmişlerdir. Ancak derinlemesine görüşmede açık uçlu olarak fikirlerinin öğrenildiği mülakat bölümünde akademik ve sosyal yoğunlukları nedeniyle daha zor vakit ayırabilmişlerdir.

Lise öğrencilerinin yaş aralığı ergenlikle beraber kendini sorgulamaya başladığı ve bu bağlamda kimliğin şekillendiği döneme denk gelmektedir. Bu nedenle dijital oyunları kendi bakış açıları ile değerlendirebilecekleri öngörülmüştür. Dijital oyunların bağımlılık yönünden değerlendirildiği pek çok çalışma kavramsal ve kuramsal çerçevede bölümünde açıklanmaktadır. Ancak bu çalışmada akademik başarı düzeyi görece daha iyi olan katılımcıların gözünden dijital oyun coğrafyaları değerlendirilmiştir. Fen Lisesi öğrencilerinin örneklem grubu olarak seçilmesinin nedeni de bu sebepten dolayıdır.

### **Veri ve Yöntem**

Bu araştırma nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin birlikte kullanıldığı karma desenli ampirik bir modelde yürütülmüştür. Bu çalışmanın bulgu ve sonuçları öncelikle beşerî coğrafya araştırma yöntem ve tekniklerinden biri olan nicel bir metotla değerlendirilmiştir. Nicel araştırmalar sınırlı sayıda gözlemden hareketle

genel sonuçlara ulaşır, özelden genele bir örüntü ve bilgi inşası üretir (Turan, 2016: 52). Ancak ortaya çıkan sonuçların nedenselliği açıklanmaya çalışıldığında nitel araştırma yöntemini kullanmak çalışmanın daha sağlam temellere oturtulmasını sağlamıştır. Bunun için görüşme yöntemi ile açık uçlu bir form kullanılmıştır. Briggs (1986; akt. Yıldırım ve Şimşek, 2013: 147) görüşmenin sosyal bilimler alanındaki araştırmalarda kullanılan en yaygın veri toplama yöntemlerinden biri olduğunu savunmakta ve bu durumun görüşme yönteminin; bireylerin tutumlarına, deneyimlerine, görüşlerine, duygularına, şikâyetlerine ve inançlarına ilişkin bilgi elde etmede oldukça etkili bir yöntem olmasından kaynaklandığını belirtmektedir.

İki yöntemin bir arada kullanılması çalışmada karma yöntemi benimsenmesine neden olmuştur. Cresswell ve Plano Clark (2007; akt. Yıldırım ve Şimşek, 2013: 351) karma yöntem araştırmasını nitel ve nicel yöntemlerle veri toplama, bütünleştirme ve analiz etmeye olanak veren araştırma olarak tanımlamaktadır. Karma yöntem araştırmalarının niçin gerekli olduğuna dair en çarpıcı gerekçe çevremizdeki olay ve olguların çok boyutlu ve karmaşık olmasına dayanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 351).

Araştırma yöntemleri yüz yüze görüşme formatında uygulanmıştır. Yüz yüze görüşme formatı araştırma hızını yavaşlatmış olsa da temsil edilebilirliğin yüksek olması ve doğru yanıt alma olasılığını artırması nedeniyle tercih edilmiştir. Ayrıca, gözlemler yapılmış ve betimsel veriler elde edilmiştir.

Araştırmada katılımcıların dijital oyun coğrafyası kapsamında motivasyon, sanal mekân-gerçek mekân, duygu dünyası bakımından bir çerçeve çizilmiştir. Bu bağlamda kavramlar arasındaki ilişkiler de değerlendirilmiştir. Nitekim bu şekilde ele alınan bir çalışma örneği de bulunmadığı için araştırmanın önemi bu aşamada ortaya çıkmaktadır.

Veri toplama aracı geliştirilirken ilk aşamada problem tanımı yapılmış, daha sonra kavramsal çerçeveye uygun taslak bir form oluşturulmuştur. Bu form oluşturulurken daha önce yapılan çalışmalardan faydalanılmıştır. Özellikle Ercansungur'un (2018) hazırladığı "Çok kullanıcı çevrimiçi oyunların oyuncularının gündelik hayat pratikleri: Tribal Wars örneği" isimli yüksek lisans tezinde kullandığı anket formu bu çalışmada kullanılan veri toplama aracında yol

gösterici niteliğe sahiptir. Ayrıca Kemiksiz'in (2019) "Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi" ve Özçam'ın (2019) "Çevrimiçi şiddet ve dijital oyun pratikleri bağlamında counter strike global offensive örneğinin analizi" isimli çalışmasının anket sorularından araştırma amacına ve kavramlarına uygun olanlar seçilmiş ve bu çalışmada kullanılacak şekilde uyarlanmıştır.

Nicel bir çalışmada uygulanan veri toplama araçlarındaki sorular kapalı uçludur, çalışmacının deneyim ve yorumlarından bahsedilmez (Cresswell, 2017: 12). Bu nedenle hazırlanan anket soruları katılımcılara yöneltilmiştir. Anket örneklemeden hızlı bir biçimde veri toplama ve analiz etme konusunda oldukça etkili bir araç olmakla birlikte betimsel istatistikler için kullanılır ve veriler araştırma soruları çerçevesinde tanımlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 340).

Veri toplama aracının en başında kişisel bilgi formu bulunmaktadır. Katılımcının yaşı ve eğitim durumu hakkında bilgi edinilmiştir. Daha sonraki bölümde ise veri toplamada yapılandırılmış anket soruları ve açık uçlu görüşme soruları da kullanılarak daha kapsamlı analiz sonucu elde edilebilmiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 1.1.Sanal ve Gerçek Mekânla İlişkili Kavramlar: Oyun

Oyun günlük hayatta sık sık karşılaşılan, bireylerin hayatına deneyimler yoluyla giren bir kavramdır. Çocukluk çağında bir öğrenme yöntemi olarak karşımıza çıkan oyun, sonraki süreçlerde biçim değiştirerek yine varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Bugün özellikle de genç neslin ilgi gösterdiği, ancak daha yakından incelenirse her yaş grubuna uygun olarak hazırlanmış oyun türleri olduğu fark edilecektir. Oyunlar, çağın olanakları ile değişmektedir. Ayrıca oyuna ayrılan zaman da yine çağın olanaklarıyla doğru orantılı olarak artış eğiliminde olmuştur. Hatta gündelik hayatlarındaki sorumluluklarından ödün vererek oyun ile farklı bir yaşam alanı oluşturan gençlerin varlığından söz etmek mümkündür.

Oyun, insan hayatındaki öneminden dolayı disiplinler arası bir çalışma alanlarından biri olmuştur. Bu bakımdan tanımlamalarda da çeşitlilikten bahsedilebilir. Öncelikle oyun kelimesinin Latince kökenli “ludik, ludus, ludere” kelimelerine dayandığını ve bu kökenden türetilen ludus kelimesinin “ciddi olmayan”, “gibi yapma” anlamlarının karşılığı (Jull, 2011: 14-23; Yengin, 2012: 101) olduğunu belirtmekte yarar vardır. Nitekim oyun bilimi olarak kabul edilen bilim dalı da “ludoloji” olarak adlandırılmaktadır (Jull, 2011: 14-23; Yengin, 2012: 101).

Oyunun kökeninin insanın tarih sahnesine çıkışı kadar geriye götürmek mümkündür. Arkeolojik buluntular, oyunların çok eski çağlardan günümüze ulaştığına dair ipucu vermektedir. M.Ö. 2600 civarından Lir ve Kaide kentlerindeki krallık mezarında bir Sümer oyun tahtası; Kraliçe Hatasu'nun mezarında. M.Ö. 1600'lü yıllardan zarlar ve oyun tahtaları; ayrıca M.Ö. 1400 yılından Kurna tapınağının tahta damında bizim Dokuz Taş'a benzeyen bir oyunun çizgi düzeni bulunmuştur (And, 2012; akt. Yetgin, 2012). Meksika'da Tula'da yaklaşık M.S. 1000 yılından bir top oyun alanının kalıntılara, ayrıca iki kişinin parmaklarıyla çift-tek oynamadığı Eski Mısır mezarındaki duvar resmine, Aşil ve Ajax'ı tavlama benzer bir oyunu oynayan birçok Eski Yunan çömlek resimlerine ve buna benzer yaya yarış,

yumruk oyunu, güreş ve benzeri oyunları gösteren kalıntılara rastlanmıştır (And, 2012; akt. Yetgin, 2012).

Katie Salen ve Eric Zimmerman (2003) oyunun, oyuncuların birbiriyle çatıştığı, kurallarla tanımlı ve ölçülebilir sonucu olan yapay ihtilaf, olduğunu savunur. Civilization oyunlarının tasarımcısı Sid Meier, oyunları sadece “bir dizi anlamlı seçim” olarak tanımlar. Ernest Adams ve Andrew Rollings (2003) ise oyunun teknik yönüne dikkat çekerek simülasyon ortamında, gelişigüzel bağlantılı, bir veya daha çok sayıda, bir dizi düşünme gerektiren engel olduğunu belirtir. Tüm bu yaklaşımlardan farklı olarak Ludwing Wittgenstein (1973) oynama eylemini rekabet ve kurallar gibi kavramlarla tarif edilmesini yetersiz bulmuş ve felsefi derinliğine değinmiştir.

Fransız sosyolog Roger Caillois (2001), oyunlarda mutlak suretle bulunması gereken temel özelliklerin zevkli, müstakil, belirsiz, verimsiz, kurallara bağlı ve kurmaca olması gerektiğini ifade eder. Her bir özelliği tek tek değerlendirdiğinde ise eğlenceli karakteristiklerinden dolayı tercih edilmesini zevkli, yerin ve zamanın belli sınırdan olmasından dolayı müstakil, sunucunun başlangıçta belirsiz olmasından dolayı belirsiz, herhangi bir üretkenlik sağlanmamasından dolayı verimsiz, günlük yaşamın dışındaki bir kural dizisine tabi olmasından dolayı kurallara bağlı ve yaşamdan farklı bir gerçekliğe dayanmasından dolayı da kurmaca olduğunu ortaya koyar.

Oyun konusunda başyapıt olan eserlerden biri de Johan Huizinga'nın Homo Ludens isimli çalışmasıdır. Huizinga'ya göre (2010: 50) oyun, oynayanın özgürce razı olduğu, ancak tamamen emredici kurallara uygun şekilde belirli zaman ve mekân sınırlarında gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Huizinga (2010), oyun kavramının içeriğini oldukça genişletmiş ve insan hayatının bir parçası olmasından öte insanlık kültürünü ortaya çıkararak, kültürle beraber gelişen, ancak modern çağda kültüre etkisi azalan bir unsur olarak tanımlamıştır. Hatta, oyunun savaş, hukuk, felsefe ve şiire kadar hayatın hemen hemen her alanında görüldüğünü ortaya koymaktadır. Mücadeleden bahsedildiği her durumun özünde oyunun varlığına işaret eden Huizinga (2010),

toplumun bir arada olmasını sađlayan kuralları da oyun adı altında işler ve savaş, hukuk, bilgeliđi de bu bağlamda ele alır.

Oyunlar oynandıđı mekânsal ortam veya oynayan topluluđa göre etki alanı deđişim gösterebilir. Bu bakımdan tamamen sanal ortamda üretilmiş ve orada tüketilen bir ortama bürünen dijital oyunları geleneksel oyun anlayışından ayrı bir şekilde deđerlendirilmelidir (Abay Cansabuncu, 2013: 216; Akgöl, 2018: 45).

## **1.2.Dijital Oyun ve Gelişim Süreci**

Dijital oyunlar, fiziksellikten tamamen arınmış, sanal cođrafyalarda oynama alanına sahip olan ve yeni medyanın bütün özelliklerini yansıtarak bireysel bir iletişim ortamını içerisinde barındırır (Özçam, 2019: 42). Dijital oyunlar teknolojik sistemlerle uyumlu olarak çalışmakta ve kişisel eğlencenin amaçları için kullanılan materyaller olarak da düşünülebilir (Ellerbrock, 2011: 538). Bu dünyanın kendine özgü kuralları ve normları bulunmaktadır. Anonim kullanıcılar çeşitli platform ve ağlarda aynı uzam ve zamanda oyun oynayabilmektedir. “Dijital oyunlar hem internetle birlikte anılan hem de internetten bađımsız bađlı başına bir fenomen haline gelmiştir” (Güneş, 2016: 367). Elbette günümüze gelene kadar mütemadiyen kendini yenilediđi unutulmamalıdır.

1970’li yıllardan itibaren sosyal hayatın içerisinde yer almaya başlayan dijital oyunlar gün geçtikçe daha da gelişerek ve yaygınlaşarak oyuncuların gündelik yaşamlarında önemli bir konuma ulaşmıştır (Özçam, 2019: 41). Dijital oyunlar, günlük yaşamın pek çok alanında görülen eğlence türlerinden biridir. Bu oyun türü her yaş grubuna hitap edilecek şekilde tasarlandıđı için popülaritesi de her geçen gün artarak insan hayatında var olmaya devam etmektedir (Çalışkanol, 2020).

Dijital oyunun köklerine bir yolculuk yapılacak olunursa, tarihi 1950’li yılların sonlarına kadar götürülebilir. İlk bilgisayar oyunu 1958’de New York’taki, Brookheaven Ulusal Laboratuvarlarında, fizikçi Willy Higinbotham tarafından geliştirilmiş olan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) adlı oyundur (Poole, 2000; akt. Özsoy ve Kalafat Çat, 2018). Bu oyun iki oyun kolu ile oynanan ve tenis kortunun yandan görüş açısına sahip olan tenis oyununun simülasyonu olarak nitelenebilecek

bir özellikteydi. Oyun kolunda yer alan iki düğmeden biriyle atış açısı ayarlanıp diğeriyle de atış yapılmaktaydı.

1962 yılında Massachussets Teknoloji Enstitüsü'nde dijital oyunda dünyanın ilk etkileşimli örneği olan “Spacewar” geliştirilmiştir (Çalışkanol, 2020: 19). Spacewar'da ekranın ortasında bulunan yıldızın gemileri yutmaya çalışması ve gemilerin de silahla ateş ederek bundan kaçmaya çalıştıkları iki kişilik bir oyundur.

1970'lerde tümleşik devrelerden mikro işlemcilerle geçilmiş ve görünümü daha iyi olan animasyonlar ortaya çıkmıştır (AKA, 2016: 7). Bunu takiben 1972 yılında da “Magnavox” adlı cihaz, televizyona bağlanıp kullanılabilen ilk ev oyun konsolu olarak piyasaya sürülmüştür (Baer, 2005; akt. Gül vd., 2017: 104). Oyun konsolları dönemin yenilenen teknolojilerinden biri olarak animasyonlarla birlikte dijital oyunların daha ilgi çekici hale gelmesini sağlamıştır. Yine aynı yıl Atari firması tarafından, tenise benzer bir oyunda kullanılan “Pong” isimli konsol piyasaya sürülmüştür (Gül vd., 2017: 104).

1970'lerin sonuna doğru teknolojik gelişmelerle birlikte firmalar oyun konsollarının daha ileri versiyonlarını piyasaya sürmeye devam etmişlerdir. 1977'de ilk ikinci nesil oyun konsolları olan “Fairchild Chane” ve “Atari 2600” renkli ekranlarda oyun oynama imkânı vererek teknolojik inovasyonların sektörle beraber yürüdüğünü göstermiştir (Çalışkanol, 2020: 21). Atari firması tek tuşlu kontrol cihazı ile oyun sektöründe en önemli konumda yer almıştır.

Dijital oyunların insan hayatına daha etkili bir şekilde girmesi ile teknolojik ilerlemelerden eş zamanlı olarak yararlanmaya başlaması arasında ilişki bulunmaktadır. Örneğin 1980'li yıllarda oyunlara müzik eklenmeye başlanmıştır. 1982'de Commodore firması tarafından Commodore 64 ve Amiga isimli bilgisayarlar geliştirilmiş böylelikle oyunların kalitesi daha da artırılmıştır (Çalışkanol, 2020: 20). Ayrıca bu bilgisayarlar oyun oynamanın yanı sıra farklı işlerde de kullanılabilirdi. Ancak 1983 yılında bu sektörde ucuz oyunların artışıyla birlikte maddi bir gerileme yaşanmış, bu sayede Sega ve Nintendo gibi Japon firmaları ABD pazarına girme fırsatına ulaşmıştır (Gül vd., 2017: 104). Japonya'nın hem kendi iç pazarını geliştirmeye yönelik yerelleşme hem de ABD gibi dış pazara ihracatını artırma odaklı ikili büyüme yöntemi sayesinde, Nintendo firması 1983'te



Japonya’da piyasaya çıkmış, 1985’te ABD ve diğer ülkelerin pazarlarında kendine yer bulmuştur (AKA, 2016: 7; akt. Çalışkanol, 2020: 20).

Tetris oyununun Moskova Bilimler Akademisi’de bir bilgisayar mühendisi olan Aleksey Pajitnov tarafından geliştirilmesi ile 1985 yılında Sovyetler Birliği -batı ülkelerine de yayılmasından sonra- bu oyunu komünist ülkelerin hepsine ücretsiz olarak dağıtmıştır (Çalışkanol, 2020). Çünkü bu anlayışa göre geliştirilmiş bir oyunun toplumun ortak malı olduğu kabul edilir.

Japon firmaları 1988-1990 yılları arasında dijital oyunla ilgili atılımlar yapmayı sürdürmüşlerdir. Bu süre içerisinde Sega Mega Drive, Süper Nintendo ve Game Boy oyun konsolları ile büyük başarı elde edilmiştir. Özellikle Game Boy 32 milyon adet satışa ulaşarak sonraki gelişmelere de öncülük etmiştir (Çalışkanol, 2020). Bu yıllarda yine çok bilinen oyunlardan olan Super Mario 3 Nintendo tarafından önce Japonya’da sonra da diğer ülkelerde piyasaya sürülmüştür. Pac man, Mario Brothers, Street Fighter, Mortal Combat gibi oyunların da çok popüler olması ve milyon dolarlık bir endüstri haline gelmesi 80 ve 90’lı yıllara rastlamaktadır (Çalışkanol, 2020). Ancak, dijital dünyanın yaşadığı dönüşüm hızla devam etmesi nedeniyle konsol oyunlarından bilgisayar oyunlarına geçiş gözlenmeye başlanmıştır. Bu süreçteki en önemli etken IBM uyumlu bilgisayarların kullanılmasıyla dijital oyunlarda farklı bir araca ihtiyaç duyulmaksızın evlerdeki yerini almasıdır. 1993 yılında ID Software dijital oyun dünyasında çığır açan yeni bir oyun türü geliştirdi. Wolfenstein 3D oyunuyla ilk defa FPS türü oyun dünyasına giriş yapmıştır (Çalışkanol, 2020).

Bilgisayarların oyun aracı olarak kullanılmasıyla oyunların CD’ye ve daha sonra da daha büyük depolama kapasitesine sahip olan DVD’ye yüklenebilmesi sağlanmıştır. Bu gelişmeler ışığında 1994 yılında ise Sony tarafından üretilen ve 5. nesil olarak görülen Playstation isimli yeni bir video oyun konsolu piyasaya giriş yapmıştır (Çalışkanol, 2020). Sinema sanatının oyunlarda kullanılması da bu döneme rastlar. Bilim kurgu türünde ve oyuncunun gözünden nişancılık olarak gerçekleşen Half-Life oyunu, diğer oyunlara da örnek olması bakımından öncü sayılabilir. Bu oyun 50’den fazla ödüle sahip olması yanı sıra oyuncular tarafından gelmiş geçmiş en iyi oyun olarak görülmektedir (Çalışkanol, 2020). Çünkü o yıllara kadar oyun

hikayesi ara sahnelerden ibaretti ve sanal mekânda yer alma biçimi olarak birinci şahsın gözünden bir hikâye yaratılmıyordu.

Günümüze gelindiğinde 8. nesil “Sony Playstation 4” ve “Microsoft Xbox One” ile oyun platformları televizyon sistemlerinin ana unsuru olmuştur (Gül vd., 2017: 105). Ayrıca Sony firması tarafında 2016 tarihinde piyasaya sürülen Playstation VR sayesinde sanal gerçeklik imkânı sağlayan -konsol yardımıyla- oyuncular, oyunun bizzat içinde yer alabilmektedir (Gül vd., 2017: 105). Dijital oyunlar kronolojisine bakıldığında 2000’li yıllara kadar kutu ve konsol oyunlarının hakimiyeti, internetin yaygınlaşması ve kişisel kullanımın artışıyla yerini çevrimiçi oyunlara bırakmıştır (Kemiksiz, 2019: 43). Bir diğer deyişle, artık oyun konsolları kişisel bilgisayarlarla birlikte modern akıllı telefonlar ya da mobil cihazlarla hemen hemen herkes bu dijital oyunlara rahatlıkla ulaşabilmekte ve oynayabilmektedir.

Minecraft, World of Warcraft, Sims, Half-Life, Diablo, Counterstrike, Crysis, Age of Empires, Civilization, Doom, Call of Duty, Medal of Honour ve Far Cry günümüzde hala popülerliğini sürdüren ve tüm dünyada dijital nesiller tarafından bilinen bazı oyunlardır. Tüm tarihsel süreç göz önünde bulundurulduğunda kullanılan donanımsal araçların çeşitliliğinin yanı sıra yazılım, grafik dizaynı, oyunun teması gibi birçok özelliğin de oyunlara eklenildiği görülmüştür (Kemiksiz, 2019: 43).

Video oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş ayırt edici gelişim aşaması kapsamında ele alınabilir bunlar: 1980’ler öncesi erken gelişim aşaması, 1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası arası büyüme aşaması, 1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve 2005’ten günümüze ilerleme aşamasıdır (O’Hagan ve Mangiron, 2013).

Dijital oyunların Türkiye’de ki ilk örnekleri bilişim teknolojisindeki gelişime paralel olarak firmalar ve yazılımcılar tarafından 1970’lerin sonlarına doğru deneyimlenmeye başlanmıştır (Çoşkun ve Öztürk, 2016: 679). Amatör olarak oyun yazma girişimleri ve kişisel üretimler dijital oyunların ilk tarihini başlatmıştır. Örneğin lisans öğrencileri ücretsiz olarak indirilen ilk dijital oyunu geliştirmiştir (Binark, 2009: 135). 2007 yılında Türk fantastik macera türünde bir bilgisayar oyunu

olan Kâbus 22 Son Işık Oyun Stüdyoları ve Sobee tarafından geliştirilmiş, Türkiye’de beyaz eşya ve elektronik eşya üretiminde “Teknolojinin Türkçesi” sloganı ile üretim yapan Vestel tarafından yayınlanmıştır (Binark, 2009: 135). 2011 yılında ise Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan “Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF)”’un kurulmasıyla dijital oyun resmi bir kimlik kazanmıştır (Sağlam, 2019: 30).

Dijital oyun, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay zekâya karşı) ya da karşılıklı (bir arkadaşıyla/tanıdığıyla) çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabildiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır (Frasca, 2001; akt. Özçam, 2019: 42). Bu yazılımlar sanal bir ara yüze sahiptir ve platform üzerinden etkileşimlere bağlı olarak görsel geri bildirimleri elektronik ortamda gerçekleştirir (Gül vd., 2017: 103).

Dijital oyunun kendisi meta değeri taşımakta ve endüstriyel bir üretim süreci sonucunda ortaya çıkmaktadır (Binark ve Sütcü, 2008: 49). Bu profesyonel yapılanma özelliği ile geleneksel oyunlardan ayrılmaktadır. Calleja’ya göre, (2011; akt. Kemiksiz, 2019) dijital oyunun unsurları; oyunu oynayan bir insan faktörü oyuncu, oyuncuların anlayabileceği görüntü, ses, metin özelliklerini barındıran temsil işareti, tüm oyun gruplarında ortak olan, uyulması gereken ve dijital oyunlarda değiştirilmesi çok zor olan önceden kodlanmış kurallar, oyunun fiziksel özelliklerini inşa eden simüle edilmiş çevresel özellikler ve oyunu oynamayı mümkün kılan bilgisayar, fare, ekran, konsol gibi ortam malzemeleridir. Ayrıca oyunla oyuncu arasında bir etkileşim vardır ve bu bir diyalog olarak “iki aktif maddenin dönüşümlü olarak “ve mecazi anlamda” dinleyin, düşünün ve konuşun” döngüsüyle tanımlanmaktadır (Crawford, 2003). Böylelikle oyular bir deneyime dönüşmektedir. Nitekim Öngen (2014: 21), dijital oyunların etkileşim yoluyla oluştuğuna dikkat çekmekte ve oyuncunun elektronik bir sistem ile ekran veya benzeri bir görüntü sistemi arasında gerçekleştiğini belirtmektedir. Bir diğer deyişle insanlar bir ara yüz aracılığıyla elektronik ortamda dijital oyunlar ile etkileşime geçmektedirler (Bozkurt, 2004).

Dijital oyunlar video oyun olarak da adlandırabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital oyun olgusu, fiziksellikten tamamen arınmış, yeni medyanın bütün özelliklerini yansıtan bireysel bir iletişim ortamını içerisinde barındırmaktadır (Özçam, 2019: 42). Geniş bir perspektifte tasarlanan dijital oyunların pek çok versiyonu bulunmaktadır. Örneğin, rekabetçi dijital oyunların artması sonucunda e-spor kavramı ortaya çıkmıştır (Çalışkanol, 2020).

Her oyunda olduğu gibi başarıma hissine ulaşmak, oyuncu için çekici faktörlerden biridir. Bu olumlu hisse ulaşan oyuncu bu duyguyu daha da artırmak için oyunda geçirdiği zamanı artıracaktır. Binark da (2007: 29) oyuncunun, dijital oyun zamanı ve uzamına bağlandığını ve oyundaki varlığının başarısının adanmışlığın yoğunluğuna bağlı olduğunu belirtmektedir. Dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yaşamda oynanan oyundakilerden farkı, oyuncunun “oyunda/oyunun içinde” olmasıdır (Binark, 2007: 29).

Calleja (2007), içselleştirme sürecini tutulma ve birleşme kavramlarıyla açıklar. Oyun odağında yoğunlaşan oyuncu ve oyun arasındaki mesafenin kısılması durumunda oyuncular avatar hareketlerini kendi hareketleri gibi görmektedirler; bir bakıma tutulma yaşamaktadırlar. Derin katılımın bir sonucu olarak, oyunun oyuncuya bir dünya sunarken aynı zamanda avatarını temsil etmesi ve kendisi gibi başkalarının da bir araya gelerek oyun dünyasının bir parçası haline gelmesi durumu, birleşmedir. Makro ve mikro düzeydeki katılım arasındaki zamansal ilişki söz konusudur (Calleja, 2011).

Dijital oyunlar çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanabilme özelliğine sahiptir. Oyuncu tek başına yapay zekâya karşı ya da çoklu oyuncu özelliği ile oyun içindeki diğer kişilere karşı ya da yine yapay zekâya karşı oynayabilmektedirler (O'Hagan ve Mangiron, 2013). Ayrıca bu oyunların pek çok türü de mevcuttur. Aksiyon, macera ya da strateji oyunları bunlardan sadece bir kaçıdır. Bu özelliklere bağlı olarak da oyuncu kitlesi de oynanma şekli de değişmektedir. Örneğin bir dövüş oyunu ya da bir kart oyununun gereklilikleri farklıdır ve farklı profilde kişilerin tercih etmesi öngörülebilir.

Dijital bilgisayar oyunlarının çok popüler olması genellikle iki amaç doğrultusunda oyunlar yapılmasına sebep olmuştur. Bunlar eğitsel ve eğlence amaçlı oyunlardır. Eğitsel oyunlar genellikle oyuncuyu düşünmeye veya bir konu üzerinde bilgilendirmeye yönelten oyunlardır. Eğlence amaçlı oyunlar ise sonsuz bir hayal gücüyle çalışır ve öncelikli amacı kullanıcının ilgisini çekmek ve onu eğlendirmektir. Başarmak veya zaman geçirmek gibi sosyal gereksinimlerini karşılamaya yöneliktir (Bozkurt: 2004). Ancak dijital oyunu, boş zaman değerlendirmeye yönelik bir etkinlik olarak tanımlayan görüşler de mevcuttur (Jull, 2011: 18).

**Konsol ile Oynanan Oyunlar:** Oyun için kullanılan konsollar video oyunlar için özel olarak yapılan cihazlarda oynanır. Oyuncu bir kontrol cihazını düğmeler ve kumanda kollarıyla elinde tutulan cihazla etkileşimli bir şekilde oynar. Video oyunları, görüntünün ve sesin, oyuncu tarafından tv ya da bilgisayarlar aracılığıyla alınmasıdır. İlk zamanlardan günümüze gelene kadar pek çok konsol oyunu örneği mevcuttur; Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Gamecup ve Nintendo wii oyun konsolları bunlardan bazılarıdır.

**Masaüstü Bilgisayar Oyunları:** Bilgisayarlar, dijital devrimle birlikte masaüstü oyunları gelişiminde önemli bir ilerleme kaydetmiştir. Masaüstü oyunların oynanabilmesi için oyun pazarlarından CD, DVD alınabilir, internet bağlantısı da gerekebilir. Oyunda mouse, klavye ve kontrol paneli ya da direksiyon gibi cihazlarla hareketlilik ve yönlendirmeler sağlanır. Bu günlerde de devam eden masaüstü oyunları çoğunlukla çevrimiçi oyun olarak oyuncular tarafından tercih edilir.

**Çevrimiçi (online) Oyunlar:** Çevrimiçi (online) oyunlar internetle bir ağa bağlanarak bireysel veya çok kullanıcıyla oyuncularla oynanabilir. Çevrimiçi (online) oyunlar teknoloji gelişimine paralel olarak bütün dünyada her yaşta insanın oynayabileceği oyun türlerinden biri haline gelmiştir. Bu oyun türlerinde ise rol yapılan ve nişan alınan oyunlar en fazla sayıda tercih edilen oyunlar olarak dikkatimizi çekmektedir.

**Mobil Oyunlar:** Teknoloji geliştikçe bireyler yanlarında telefon veya tablet gibi aletleri taşıyabilir hale gelmiş ve kullanım alanları da artarak dijital oyun sektöründe yepyeni bir devrin başlamasına sebep olmuştur. Mobil oyunlar genç/yaşlı, her yaş grubundan ve kadın/erkek her cinsten bireyin oynadığı oyunlardandır. Eğiten

ve eğlendiren türleri mevcut olmakla birlikte yaygın bir şekilde kullanım alanı da bulunmaktadır. Çevrim içi ve çevrim dışı olan seçenekler sayesinde ücretli veya ücretsiz olarak da oynanabilmektedir.

Dijital oyun dünyasında 1990'lı yıllardan itibaren farklı türde oyunlar üretilmiştir. Başlıca dijital oyun türleri; masaüstü oyunları, konsol oyunları, Çevrimiçi (online) oyunlar ve mobil oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır.

Günümüzde hala popüler olan çevrimiçi dijital oyunları gruplandırarak olursak aksiyon (action), macera (adventure), rol yapma oyunu (RPG: Role playing game), simülasyon (simulation) ve strateji (strategy) başlıkları altında toplayabiliriz (Çalışkanol, 2020: 29). Oynama şekline bağlı olarak da dijital oyunlar farklı sınıflarda yer alabilir. Çünkü oyuncunun oyuna dâhil olduğu perspektif her zaman aynı yer değildir.

Çalışkanol (2020) dijital oyun türlerini 16 başlık altında tanımlamıştır: FPS (First Person Shooter): Birinci şahıs gözünden oynanan oyun türüdür. TPS (Third Person Shooter): Üçüncü şahıs gözünden oynanan oyunlardır. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Genellikle beş kişiden oluşan iki rakip takım, üç anayoldan oluşan bir harita üzerinde birbirlerinin üslerini yok etmeye çalıştığı oyun türüdür. Platform Oyunları: Oyun genel olarak seviyeler üzerine kurulu ve üçüncü boyuta sahip olmayan türdür. MMO (Massively Multiplayer Online): Çok oyunculu devasa çevrimiçi oyunlardır. Başka bir oyun türüyle birlikte kullanılması daha doğrudur. RPG (Role Playing Game): Sanal oyun karakteriyle rol yapılan oyun türüdür. H&S (Hack and Slash): Hikâyeden ziyade devamlı olarak aksiyonun yer aldığı ve karakter gelişimine odaklanarak bölüm sonu canavarlarının alt edildiği oyun türüdür. Simülasyon: Gerçek hayatta yapılanların dijital ortama aktarılmasıdır. RTS (Real Time Strategy): Oyuncular birbirlerinin sırasını beklemeden elindeki kaynakları doğru şekilde yöneterek rakibini alt etmeye çalıştığı türdür. TBS (Turn Based Strategy): Sıra tabanlı olarak oynanan bu türde oyuncular hamle yapmak için karşı tarafın hamlesini beklemek zorundadır. Open World: Açık dünyada, oyun içinde yer alan haritanın oyunculara büyük özgürlük tanıdığı ve keşfetme alanlarının yer aldığı oyun türüdür. Puzzle: Bulmaca türündeki bu oyunlarda mantıksal veya kavramsal problemler çözülür. Dövüş Oyunları: Sanal karakterin yetenekleri ve

vuruşlarıyla rakip alt edilmeye çalışılır. Spor Oyunları: Gerçek hayatta yer alan spor aktivitelerinin ve sporcuların dijital ortama aktarılarak, sanal ortamda rekabetin sağlandığı oyunlardır. Kart Oyunları: Oyuncunun rastgele eline gelen kartlarla rakibini alt etmeye çalıştığı oyun türüdür. Battle Royale: Hayatta kalma odaklı bir oyundur. Belirli sayıda oyuncu aynı haritada oyuna başlar. Herhangi bir ekipmanı olmadan başlayan oyuncular harita içinde ekipman toplarlar. Topladıkları ekipmanlar yardımıyla en son kalan kişi kazanır. Bu süre zarfında harita devamlı olarak küçülür ve oyuncuları birbirleriyle karşılaştırmaya zorlar.

Despain (2009) ise 19 farklı oyun türünden söz etmektedir, ancak bu türler önceki yapılan diğer tanımlamalarla paralellik göstermektedir. “Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları, Sürüş Oyunları, Korku Oyunları, Bilimkurgu ve Fantezi Oyunları, Sandbox Oyunları, Alternatif Gerçekçilik Oyunları, Ciddi Oyunlar, Genel Oyunlar, Avuç içi Oyunlar, Mobil Telefon Oyunları, İnteraktif Oyunlar” ek olarak dijital oyun türlerine eklenebilir. Oyunların sınıflandırılmasında ya da türlerinin belirlenmesinde oyunların temel işleyişi daha ön planda yer almaktadır.

Sınıflamalar oyunun amacına, oynanma şekline, oynayan kişi sayısına ve oynandığı ortama göre değişebilir ve kullanılan teknoloji göz önüne alınarak konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (Kukul, 2013: 25). Oyun konusunun işlenme şekli, temaları oluşturmaktadır. Moby Games’in (2019; akt. Kemiksiz, 2019: 45-46) yaptığı tür kataloglama çalışmasına göre video oyunları belirli temalara ayrılmıştır bunlar;

Temel Türlere göre: Macera, Aksiyon, Derleme, Eğitici Oyunlar, DLC, Yapboz, Yarış-Sürüş Oyunları, Rol Yapma Oyunları (RPG), Strateji, Simülasyon, Spor Oyunları. Perspektif’e göre: 1.şahıs, 3. Şahıs, Kuşbakışı, Ses Oyunları, Metin Tabanlı, Yandan Görünüm, Yukarıdan Aşağıya. Görsel Sunum’a göre: Sinematik Kamera, 2 Boyutlu Kaydırma, Serbest Dolaşım Kamerası, Sabit Ekran Oyunları, İzometrik. Sanat Tarzına göre: Artırılmış Gerçeklik, Anime, Canlı Aksiyon Oyunları, Tam Hareketli Video (FMV) Oyunları. İlerleme Hızına göre: Kalıcı Oyunlar, Meditatif-Sakinleştirici Oyunlar, Sıra Tabanlı Oyunlar, Gerçek Zamanlı Oyunlar. Oynanışa göre: Aksiyon Rol Yapma Oyunları, 4X Oyunlar, Dövüş, Arcade, Kule Savunma Oyunları, Nişancı, Kart Oyunları, Quiz, Masa Oyunları, Casino-Kumar,

Metroidvania, Kentsel Yapı-İnşaat Simülasyonu, Satranç, Yaşam-Sosyal Simülasyonlar, Çok Kullanıcı Zinadan (MUD), Yönetmelik İş Simülasyonları, Antrenmanlar, Platform Oyunları, Mini Oyunlar, Çabuk Zamanlı Olaylar, Sandbox, Hayatta Kalma Oyunları. Sportif Temaya göre: Beyzbol, Atletizm, Balık Tutma, Bowling, Boks, Kriket, Basketbol, Masa Tenisi, Dart-Hedef atış, Amerikan Futbolu, Avrupa Futbolu, Bilardo, Golf, Hokey, At binme, Olimpiyat, Paintbal, Squash, Rugby, Kaykay, Yelkenli-Tekne, Voleybol, Kayak, Tenis, Sörf, Güreş, Wakeboarding. Eğitim'e göre: Yabancı dil, Coğrafya, Ekoloji-Doğa, Tarih, Grafik-Sanat, Matematik-Mantık, Okul Öncesi, Sağlık-Beslenme, Din, Müzik, Bilim, Okuma-Yazma. Araç Temasına göre: Kamyon, Tarımsal-Endüstriyel, Tren, Bisiklet, Deniz Araçları, Uzay Uçuşu, Uçuş-Havacılık, Pist Yarışı, Sokak Yarışı, Taşıma. Anlatı Temasına göre: Romantizm, Yetişkin, Dedektif, Korku, Komedi, Suç, Gerilim, Casusluk, Hayatta Kalma, Savaş, Sağlık Hizmeti olarak adlandırılabilir.

Dijital oyun tüm bu sınıflandırma ve temalarla bir deneyim modelini ortaya çıkarmaktadır. Dijital oyunun oyuncuya sunduğu bu modeller de farklı bir açıdan sınıflandırma biçimi olabilir. Bu bakımdan oyunlar, oyuncunun mikro ya da makro çerçevede katılımını da şekillendirir. Mikro çerçeve oyun oynamanın anlık katılımına odaklanırken, makro çerçeve, motivasyonel çekiciler tarafından uzun vadeli katılımı ifade etmektedir. Calleja (2007; akt, Kemiksiz, 2019), taktiksel katılım, performans katılımı, duygusal katılım, anlatı katılımı ve mekânsal katılım olmak üzere 5 başlık altında açıklamaktadır.

- Taktiksel katılımı stratejiler oluşturulur ve oyun durumunda yapılması gereken hareketleri içerir.
- Performans katılımı, sanal ortamda veya dünyada belirlenmiş kararların uygulanmasını temsil eden taktiksel katılımın gerçekleşmesi durumudur. İçselleşmenin gerçekleşmesini sağlar.
- Duygusal katılımı performansa bağlı olarak gelişir. Oyun süreci ile oyuncu arasında kurulan bağ, onların ruh hallerini etkiler. Duygusal uyarılma, farklı ruh hallerine cevap verebilecek şekilde aktivitelerle oyuna katılım tasarlayıcılar tarafından düşünülmüştür. Bu katılımlarla oyuncular kendilerine ait takma ad, davranış stili, pozitif veya negatif itibar gibi birikimlere ulaşırlar. Sonrasında ise ortak hedeflere ulaşmanın önemi ortaya çıkar ve



görelî olarak birbirinden uzaktaki oyuncular iş birliğine bağılı gruplar oluştururlar.

- Anlatı katılımlı, dijital oyunlar bağlamında hikâyelerin ortama özgü etkilerini vurgulayarak yeni bir anlatının ortaya çıkmasıdır.
- Mekânsal katılım, oyuncunun kendini ekrandakinden daha geniş bir oyun alanında görmesi ile alakalıdır. Burada oyun alanı ile ilgili olarak oyuncunun zihinsel haritaları devreye girer. Bu haritalardaki bölge, konum ve seviyelerini, içselleştirmeleri gerekmektedir. Böylelikle oyuncu bu sanal ortamı kendi çevresinin bir parçasıymış gibi hisseder.

Dijital oyunun anlamlı hale gelmesini sağlayan en önemli faktörlerden biri onu kullanan oyunculardır. Ancak oyunlar da oyuncular tarafından farklı yoğunluklarda deneyimlenmektedir. Bir diğere deyişle, dijital oyunda, oyunun oyuncu ile arasındaki etkileşime değinildiğinde iki uçlu bir temsilden bahsedilebilir. Bazıları için vazgeçilmez olarak görülen oyunlar bazıları için daha düşük anlam seviyesinde olabilir. Ancak yine de belli bir eğlence, heyecan, rahatlama, güç vb. duygular nedeniyle bu oyunlar anlamlı olmayı sürdürmektedir. Çünkü oyuncu oyunlar sayesinde kendi farklı bir düzlemde temsil etme özgürlüğüne kavuşmaktadır. Örneğın, oyuncular kendilerini temsil ettiklerini düşündükleri bir imgeyi veya görseli profil fotoğrafı olarak seçebilmekte, belirlenen bu profilde kendi temsilini seçmiş olan kullanıcı, bu sayede oyuna da bağılı bir hale gelebilmektedir (Doğru, 2009: 255; akt. Özçam, 2019: 42).

### **1.3.Literatür Taraması**

Dijital oyunlar, çevrimiçi veya çevrimdışı bilgisayar veya diğere elektronik cihazların yardımıyla oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Martinez-Garza, Clark, Killingsworth, & Adams, 2016). Bir diğere deyişle çevrimiçi oyunlar dijital oyunların bir alt dalı, online bağlanma şansına sahip olan bir bölüm olarak değerlendirilir. Literatüre göz atıldığında dijital oyunların; online oyun, bilgisayar oyunu, çevrimiçi oyun gibi birbirinden farklı isimlerle adlandırıldığı görülmektedir. Çevrimiçi oyun, belirtilen başlıklar altında ele alınıyor olsa da bu çalışmada - içeriğine çevrimiçi oyunu dâhil eden ilk ve temel eserler dışında- özellikle dijital oyun kapsamında çevrimiçi oyunlara odaklanılmıştır.

Teknolojinin gelişmesi ile dijital oyunların çeşitlenmesi arasında da paralellik gözlenmektedir. Oyunlar eğitici öğretici amaçlarla kullanılsa da daha çok eğlence amaçlı ve akış deneyiminin bir parçası olarak bireyleri meşgul etmektedir.

Türkçe literatürde dijital oyun ile ilgili çok sayıda kitap, tez ve makale çalışması bulunmaktadır. Ancak dijital oyunlarla ilgili yayınların izini sürdüğümüzde ilk çalışmalar çok eski bir tarihe dayanmamaktadır. Binark ve Sütcü (2008) TÜBİTAK-SOBAG tarafından desteklenen proje sonucunun bir bölümü olan “Kültür Endüstrisi” ön başlığı ile “Dijital Oyun” isimli çalışmayı kitap haline getirmiş ve alandaki basılı ilk eseri ortaya koymuşlardır. İçerik bakımından kültür endüstrisi olarak dijital oyunun ve bileşenlerinin neler olduğu, Türkiye’deki kısa tarihçesi ve mevcut durum gibi temel bilgilere yer vermişlerdir. Daha sonra Binark, Sütcü ve Fidaner (2009) Dijital Oyun Rehberi isimli kitabı yayınlamış ve dijital oyunların kavramsallaştırılmasına yönelik boşluğun doldurulmasını sağlamışlardır. Bir derleme olarak hazırlanan kitapta kapsamlı şekilde ele alınan, geleneksel oyunlardan başlayarak oyun tasarımı türleri, simülasyon, oyuncuların üretime katılması, Türkiyeli oyuncular, oyun uzmanlığı gibi pek çok konu ve ayrıca 155 terimden oluşan dijital oyun kültürü sözlüğü bulunmaktadır.

Dijital oyun literatüründe ilk olması bakımından önem arz eden “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı” isimli yüksek lisans tezi (Burak) Doğu (2006) tarafından yazılmıştır. Çalışmada, popüler kültürdeki tüketim toplumu postmodernizm çerçevesinden ele alınmış ve yeni medya kuramlarına değinilerek bilgisayar oyunlarında gündelik yaşamın sunulma şekli örnek oyun (The Sims 2) üzerinden incelemiştir.

Dijital oyunlar çevrimiçi oyunları kapsayan bir özelliğe sahiptir. Bu bakımdan alanda yazılmış ilk doktora tezi “dijital oyun” ismini içermektedir. Yenğin (2010) “Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet” isimli tezi ile bu alanda kapsamlı bir çalışmayı literatüre kazandırmıştır. Tezin bulgularını ise iki çevrimiçi oyun üzerinden yorumlamıştır.

Çevrimiçi oyun literatüründe çalışmaların Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri alanlarının yoğunlaştığı gözlenmektedir. Az sayıda psikiyatrik ve psikolojik içerikli tıp alanında çalışma mevcuttur. Ancak coğrafya literatürüne bakıldığında bu

konunun henüz çalışılan konular arasında yer almaması dikkat çekicidir. İnterdisipliner çalışma alanı olarak değerlendirilebilecek dijital oyunları mekânsal yönden ele alan çalışmalar da oldukça sınırlı sayıdadır. Örneğin Şahoğlu (2019) “Konum Tabanlı Mobil Oynularda Oyun Emeğinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi” isimli çalışmasında dijital enformasyon ile fiziksel mekânı bir araya getiren mobil oyunları katılımcı gözlem tekniğiyle iki yönlü olarak ele almıştır. Öncelikle kâr odaklı yaklaşımın varlığına (dikkat çekmiş), ardından oyun emeğiyle üretilen gündelik yaşamı biçimlendirerek kent mekânlarının yeniden üretilmesine odaklanmıştır.

Çevrimiçi oyunlarla ilgili başlıca eserlerden sonra diğer çalışmalara göz atıldığında Eğitim Bilimleri alanındaki araştırmaların diğer tüm alanlardan daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bilgisayar Eğitim ve Öğretim Teknolojileri, Eğitim Psikolojisi veya Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık gibi geniş bir çerçevede özellikle de amprik çalışmaların yoğunluğundan söz edilebilir. Bu alanda çevrimiçi oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda ise “oyun bağımlılığı” çeşitli yönlerden ele alınmaktadır (Boran, 2020; Deliktaş, 2020; Şimşek, 2020; Yazıcı, 2020; Duran, 2019; Yıldırım, 2019; Bekir, 2018; Özcan, 2018; Odabaşı, 2016). Bu çalışmalarda, lise öğrencilerinin, ergenlerin ya da üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile duygusal şema, ahlaki kimlik, bilişsel tamamlama ihtiyacı, anne tutumu, depresyon, yaşam memnuniyeti, öznel mutluluk düzeyi gibi özellikler arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yoğunlaşmıştır.

Eğitim Bilimlerinde oyun bağımlılığı çalışmalarında okul öncesi dönem (Ünsal ve Ulutaş, 2019), çocukluk (Hazar ve Hazar, 2017; Alper, Aytan ve Ünlü, 2015), ilk öğretim (Şahin ve Tuğrul, 2012), orta okul (Talan ve Kalıncara, 2020), ergenlik (Taş, 2019; Dursun ve Çapan, 2018), lise (Göldağ, 2018; Taş vd., 2014), üniversite (Yalçın ve Bertiz, 2019) gibi belli dönemlere özgü çalışmalar yapılmıştır. Ayrıca özel yetenekliler (Yavuz, 2018), sporcular (Bedir, Erhan, Akkuş, 2019) ve öğretmenlere (Aydın ve Horzum, 2015) odaklanan çalışmalarda oyun bağımlılığı ilişkisel olarak değerlendirilmiştir. Eğitim bilimleri çalışmalarında oyun bağımlılığı farkındalığı ve motivasyonu hakkında ölçek geliştirme veya uyarılma çalışmaları da bulunmaktadır (Demir ve Cicioğlu, 2020; Ünsal ve Ulutaş, 2019; Demir ve Hazar, 2018; Hazar ve Hazar, 2017; Kaya, 2013). Çevrimiçi oyunlar; oyun alışkanlığı

(Gökkaya, Deniz, 2014; Akçay, Özcebe, 2012), spora yönelik olanlar (Esentaş, Güzel ve Vural, 2018; Çolak, vd., 2017), ders başarısı (Yeşilyurt, 2018), kültürel dönüşüm (Kılıç, 2021), eğitsel oyunlar (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008; Bayırtepe, Tüzün, 2007), oyun modeli önerisi, oyun oynama bozukluğu, oyun tercihleri/tehditleri (Kılıç, 2021; Arı ve Yılmaz, 2020; Bağcı ve Özer, 2021; Ardıç, 2019; Sapsağlam, 2018) gibi farklı bakış açılarından da ele alınmıştır. Cinsiyet farkının gözetildiği, kadın oyuncuların deneyimlerini konu alan (Alp, Çakmak ve Kahveci, 2020) çalışmalar da mevcuttur.

Psikoloji öncelikli olmak üzere, psikiyatri ve tıp alanları da dijital oyun konusuna eğilmişlerdir. Yüksek lisans düzeyinde ortaya konulan eserlerde de yine oyun bağımlılığının agresif davranış (Balıkçı, 2018; Erdemir, 2018), farkındalık (Dönmez, 2018), zekâ (Demir, 2020; Balak, 2016), obezite (Bedük, 2018), bedende kitle endeksi (Yılmaz, 2019), babanın rolü (Kitapçioğlu; 2020) gibi değişkenler ile ilişkisi ön plandadır. Ayrıca oyunların romantik ilişkilerin başlatabildiğini vurgulayan yetişkinlerin örneklem grubu olarak değerlendirildiği (Erdemir, 2018) ve oyun motivasyonunu odak noktasına alan (İskender, 2015) eserlerden söz edilebilir.

Oyun oynama bozukluğunun tedavisi (Nazlıgül vd., 2017), Covid-19'un oyun bağımlılığına etkisi (Aktaş ve Daştan, 2021), bir vaka çalışması bağlamında oyun bağımlılığı (Ünal, 2015), problemlili çevrimiçi oyun kullanımı ölçeği geçerlik-güvenirliği (Akın, Turan, Akın, 2015) gibi çalışmalar psikoloji alanındaki makaleden birkaçıdır.

Çevrimiçi oyunların özellikle de bağımlılık düzeyinde olanların bedende yarattığı kaygı duyarlılığı (Kahraman ve Yertutanol, 2021), fiziksel aktivite ve uyku alışkanlığına etkisi (Marufoğlu ve Kutlutürk, 2021), stres düzeyi (Yağcı, 2020) ve ayrıca akran zorbalığı (Yalaki ve Taşar, 2019), psikososyal etmenler (Baysak vd., 2020) üzerine tıp alanında yayınlar yapılmıştır.

Dijital oyun çalışmaları kültürel üretim, tüketim, gündelik hayat ve eğlenme bağlamında kültürel çalışmalardan beslenmeye ve onu beslemeye elverişlidir (Sezgin, 2019: 49). Bu bağlamda sosyal bilimciler çevrimiçi oyunları sosyal ilişkiler (Ege ve Koullapis, 2011), kültürel dönüşüm (Gülsoy, 2019; Biricik ve Atik), tüketim kültürü/tüketici davranışı (Sormaz ve Yüksel, 2012; Altuntaş ve Karaarslan, 2017;

Fidan, 2020; Koçođlu, 2019) ve gndelik hayat pratikleri (Ercansungur, 2018; Topal, 2016) bađlamında ve sosyolojik aıdan (Gkearslan ve Durakođlu, 2014; Kepenek, 2020) ele almıřlardır.

evrimii oyunlar; dil (ztekin ve ztekin, 2020; řimřek, 2018), kimlik (Binark ve Stc, 2008), medyanın oyun temsili (Ko, 2017; Bykbaykal ve Cansabuncu, 2020), istihdam (Aketin vd., 2017), oyun satın alımı (Ayvaz, 2020) konularında da deđerlendirilmiřtir. Ayrıca, saldırganlık (Yeřildal vd., 2019), řiddet (Ycel ve řan, 2018), intihar (Yılmaz ve Candan, 2018) gibi olumsuz ynlerine de dikkat ekilmiřtir. Oyun bađımlılıđının tm disiplinler iinde ađırlıklı olarak alıřıldıđı gzlenmiřtir.

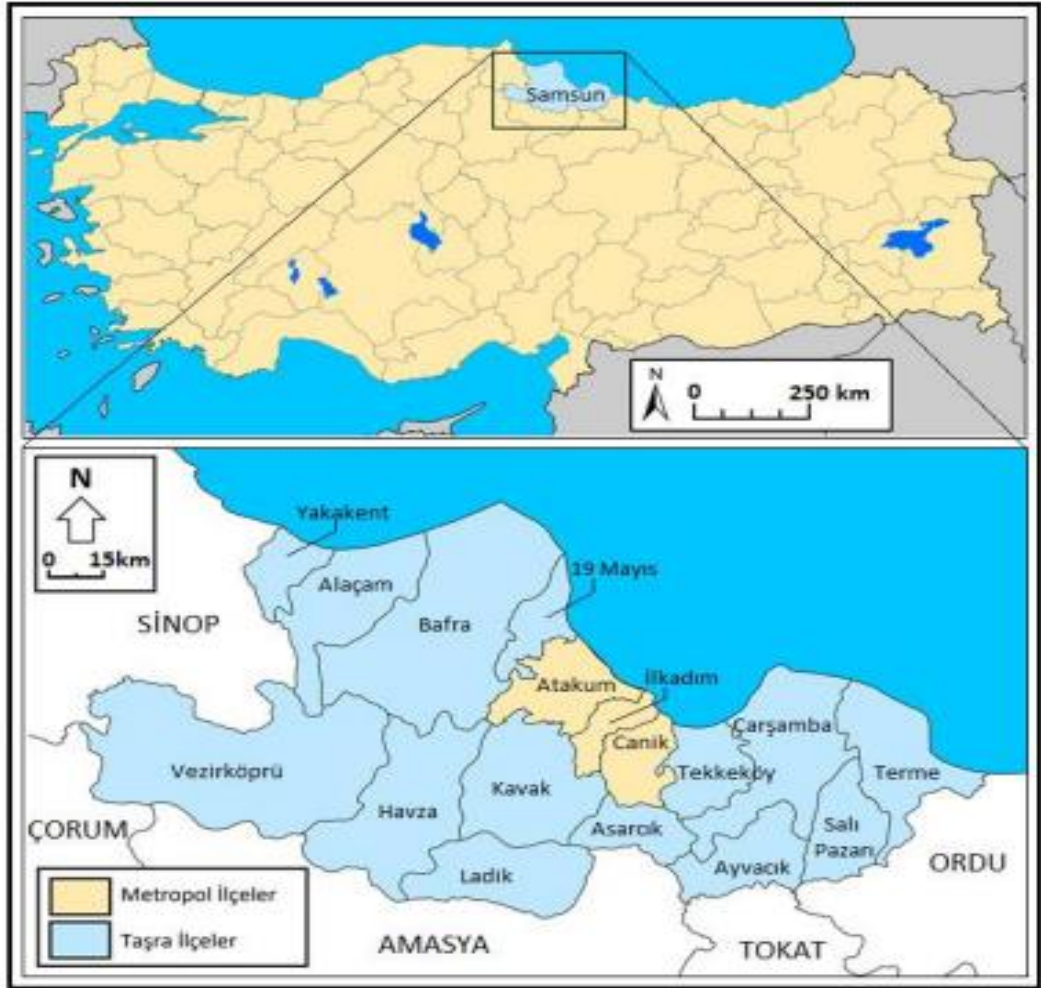


## İKİNCİ BÖLÜM

### ARAŞTIRMA SAHASININ ÖZELLİKLERİ

#### 2.1. Samsun Beşeri Coğrafyası

Bu çalışma Samsun ili şehir merkezinde yürütülmüştür. Samsun ili coğrafi bölge olarak Karadeniz Bölgesi içinde, Orta Karadeniz Bölümü'nde bulunmaktadır. Samsun'un komşuları batıda Sinop, güneybatıda Çorum, güneyde Amasya ve Tokat, doğuda ise Ordu illeridir (Şekil 1). Samsun idari alanı içerisinde 17 ilçe, 1247 mahalle yer almaktadır. Samsun ili nüfusu 2020 yılı itibariyle 1.356.079'dur ve Karadeniz Bölgesi'ndeki en fazla nüfusa sahiptir. Türkiye'de ise en fazla nüfusa sahip on altıncı ildir.



Şekil 1: Çalışma yeri ve sınırları

Samsun tarihi de oldukça köklüdür. Binlerce yıllık tarihi ile 14 medeniyete ev sahipliği yapmıştır (Şenol, 2020). Karadeniz'e kıyısı olan şehir bir liman özelliğine sahiptir. Fiziki coğrafya özellikleri bakımından da Samsun yerleşim açısından cazip şehirlerden biridir. Ticari ve kültürel özellikleri şehrin her zaman ön planda olmasını sağlasa da Cumhuriyet Döneminden hemen önce Kurtuluş Savaşının başlama noktası olarak tarihindeki en önemli olaya ev sahipliği yapmıştır. Mustafa Kemal Atatürk ve arkadaşları 19 Mayıs 1919'da Bandırma Vapuru ile Samsun'a gelmiş ve kurtuluş mücadelesinin temellerini burada atmıştır.

Samsun'un üç merkez ilçesi bulunmaktadır. Bu ilçeler aynı zamanda Samsun şehrini oluşturmaktadır. Nüfus büyüklüğü bakımından bu ilçelerden en büyüğü yerleşim yerinin ilk geliştiği yer olan İlkadım'dır. Tarihsel olarak daha sonra yerleşilmiş olan Atakum İlçesi nüfusu 221 bin civarındadır. Bir diğer merkez ilçe olan adını Canik Dağlarından alan Canik İlçesi nüfusu ise 101 bindir (Tablo 1). Samsun'un toplam nüfusunun yaklaşık %50'si şehir merkezinde ikamet etmektedir.

**Tablo 1:** 2020 Yılı Samsun İli ve Merkez İlçeleri Nüfusu (TÜİK, 2020)

Yerleşim Yeri	Toplam Nüfus	Erkek	Kadın	Nüfus %'si
Samsun	1.356.079	670.675	685.404	-
İlkadım	336.501	165.732	170.769	% 24,81
Atakum	221.082	107.008	114.074	% 16,30
Canik	101.253	50.728	50.525	% 7,47

Nüfus yoğunluğunun yüksek olması bu şehrin hem cazibe merkezi olduğunu hem de dışarıdan göçlere ev sahipliği yaptığını göstermektedir. Böylece şehirleşme oranı yükselmekte ve cazibesini de arttırmaya devam etmektedir.

Atakum, şehir içinde en fazla nüfusun toplanma alanı olmakla birlikte en gelişmiş yeri olarak bilinmektedir. Yerleşimin daha planlı olduğu ve daha yeni olması nedeniyle en fazla göçü de burası almaktadır. Atakum, Ondokuz Mayıs Üniversitesinin yerleşkesinin yakınında, şehrin batısında kurulmuştur. Bu bakımdan üniversite öğrencisi sayısı fazladır. Buna bağlı olarak konut ve yurtlar bulunmakta, hizmet sektörü içindeki kafe gibi işletmeler oldukça çoktur. Sanayi ve hizmetlerde çalışanlara bakıldığında ortalama günlük kazançların yüksek olduğu görülmektedir (samsun.tarimorman.gov.tr).

İlkadım, şehrin ana ve ilk merkezi konumundadır. Atakum ve Canik ilçeleri arasında bir lokasyona sahiptir. İsminden anlaşıldığı üzere 1919'da Atatürk'ün Samsun'a inerek ilk adımını attığı yerdir. Merkezi konumundan dolayı özel eğitim kurumları sayıca en fazla bu ilçededir.

Canik ilçesi de merkez ilçelerden biridir. Hatta Selçuklu ve Osmanlı Dönemi resmî belgelerinde Samsun bölgesi Canik olarak bilinmektedir (atakum.gov.tr/tarihce). Nüfus ve sosyo-ekonomik durum bakımından diğer ilçelerin daha gerisindedir. Sınır bakımından ise Mert Irmağı ve Kutlukent arasında yer almaktadır (samsun.gov.tr/canik). Cumhuriyetin temellerinin atılmasında Atatürk ve arkadaşlarının Samsun'a ulaşmasını sağlayan Bandırma Vapuru'nun birebir replikası bu ilçe sınırları içerisinde. Ayrıca 2018 yılında kurulan Samsun Üniversitesi'nin ana kampüsü de yine buradadır.

Samsun, Canik Sancağı olarak bilinmekte ve Müslüman devletlerin yönetimine geçmeden önceki dönemde Hristiyanlar için eğitim ve kültür merkezlerinden biriydi (Uzun, 2017). 1071 yılında Malazgirt savaşından sonra bu bölgeye hâkim olan ilk Türk Devleti Danişmentliler olmuştur, daha sonra ise Osmanlı Devleti sınırları içinde kalmıştır (atakum.gov.tr/tarihce). Samsun'un eğitim yapısı yönetimi altında olduğu devletin siyasi ve kültürel yapısı içinde şekillenmiştir.

Bölge, Müslümanların eline geçtikten sonra ve özellikle Osmanlıların yönetimindeyken eğitim öğretim de belli bir geleneğin devamı şeklinde klasik medrese eğitimi olarak verilmiştir (Uzun, 2017). Medreseler ilk kez Selçuklu veziri Nizamülmülk tarafından Budizm'deki dinsel eğitim kurumu Vihara'lardan etkilenilerek yapılmıştır (medrese.nedir.org/). Medrese eğitimi, eğitim kademelerinin özellikle orta ve yükseköğretim kısmını kapsayan niteliktedir. Örgün eğitim veren ve alternatif olmayan özelliktedir. Elbette Batı medeniyetlerinin etkisinin hissedilmeye başlanmasıyla eğitim öğretim faaliyetleri de bundan etkilenmiştir. Batı standartları öncelikle İstanbul'da gelişmiş, daha sonra diğer sancaklara yayılmaya başlamıştır.



## 2.2. Samsun Şehri Eğitim Özellikleri

Cumhuriyetin kurulmasıyla birlikte 1923–1924 eğitim-öğretim yılında Samsun'da toplam 68 okul, 160 öğretmen ve 4.471 öğrenci vardır (Uzun, 2007). Günümüze yaklaştıkça bu sayıların her biri nüfusa orantılı olacak şekilde artış göstermiştir.

Samsun ili sınırları içinde 2017-2018 yılına ait okul sayısı 1416'dır. Bunların 84'ü anaokulu, 444'ü ilkokul, 330'u ortaokul ve 187'si ortaöğretim kurumu olmak üzere toplam 1045 resmi ve özel okul, ayrıca 472 anasınıfı ve ASP Kreş, Bağımsız Kreş bulunmaktadır. Bu okullarda eğitim gören öğrenci sayısı toplamı 241.379, öğretmen sayısı ise 19.372'dir (Tablo 2).

**Tablo 2:** Samsun'daki Okul, Öğrenci ve Öğretmen Sayıları

Tür	Resmi Okul	Özel Okul	Toplam Okul Sayısı	Derslik	Öğrenci Sayısı	Öğretmen Sayısı
Anaokulu	39	45	84	431	6.895	
Anasınıfı+(Asp Kreş, Bağımsız Kreş)	394	78	472	867	2170 + 12.579	21.644
İlkokul	418	26	444	3.921	69.162	19.092
Ortaokul	297	33	330	3.667	79.091	+
Ortaöğretim	153	34	187	3.234	71.482	Bağımsız 280=19.372 Öğretmen
Okul Toplamı	907	138	1045	11.253	241.379	
Diğer			371	1.819		
Genel Toplam			1.416	13.072	241.379	19.372

(Kaynak: OKA, 2019)

Özel okul sayıları mevcut politikalar nedeniyle hızla artmış olsa da toplam oran bakımından değerlendirildiğinde yine de sınırlı oldukları, devlet okulu sayısının çok daha fazla olduğu gözlenmiştir (Tablo 2). Samsun genelinde en fazla özel okul öğrenci sayısı okul öncesi dönemdedir. Samsun'da 71.482 ortaöğretim öğrencisi

bulunmaktadır. Lise öğrenimine denk gelen orta öğretim kurumları içinde özel okullarda eğitim alan öğrenci sayısı ise %8'e denk gelmektedir. Çalışma örneklemini oluşturan katılımcılar da bu grup içerisinde yer almaktadır.

**Tablo 3:** Resmi ve özel okulda öğrenim gören öğrenci sayıları

Resmi/Özel	Okul Öncesi	İlkokul	Ortaokul	Ortaöğretim
<b>Özel Okul Öğrenci (%)</b>	20 %	4%	6%	8%
<b>Özel</b>	4268	3000	4421	6104
<b>Resmi</b>	17376	66162	74670	65378
<b>Genel Toplam</b>	21.644	69.162	79.091	71.482

(Kaynak: OKA, 2019)

Çalışma evrenini oluşturan Samsun ili, merkez ilçelerdeki okul, derslik, öğretmen ve öğrenci sayıları Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi internet sitesinden 2021 yılı verilerine ulaşılmıştır. Buna göre Samsun ili genelinde 1408 okul bulunmaktadır. Tüm kademelerdeki okul sayısı Canik'te 64, İlkadım'da 268, Atakum'da ise 207'dir (Tablo 4).

**Tablo 4:** Samsun Eğitim İstatistikleri

Tür	Samsun	İlkadım	Atakum	Canik
<b>Okul/Kurum</b>	1.408	268	207	64
<b>Derslik</b>	13.368	3.304	1.863	790
<b>Öğretmen</b>	20.581	4.745	2.452	1.315
<b>Öğrenci</b>	265.378	71.720	32.498	17.385

(Kaynak: OKA, 2019)

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### SANAL VE GERÇEK MEKÂNIN GÜNDELİK HAYAT COĞRAFYALARI

#### 3.1. Dijital Oyun Oyuncuları Hakkında Genel Bilgi

##### 3.1.1. Oyuncuların Demografik Özellikleri

Demografik bulgular değerlendirildiğinde araştırma kapsamında görüşülen katılımcıların büyük çoğunluğunun erkek olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcılardan 96'sı (%80) erkek, 24'ü (%20) kız öğrencilerden oluşmaktadır (Tablo 5).

**Tablo 5:** Demografik Değişkenler

Demografik bilgiler		Katılımcı sayısı	%
Cinsiyet	Erkek	96	80,0
	Kız	24	20,0
Yaş	13	16	13,3
	14	32	26,7
	15	12	10,0
	16	40	33,3
	17	8	6,7
	18	12	10,0
<b>Toplam</b>		<b>120</b>	<b>100,0</b>

Katılımcıların yaş durumuna bakıldığında lise çağındaki öğrencilerine ait olan 13-18 yaş aralığı görülmektedir. Katılımcılardan yaşça en büyük katılımcı 18 yaşında, en küçük katılımcı ise 13 yaşındadır. 16 yaşındaki öğrenciler çalışma örnekleminin %33'ünü oluşturan en yüksek katılımcı grubudur (Tablo 5).

##### 3.1.2. Oyun Türleri

Katılımcıların hangi türde oyunları tercih ettiğini öğrenmek amacıyla bir anket sorusu hazırlanmıştır. Buna göre katılımcıların oynadıkları oyun türleri oldukça çeşitlidir ve aynı oyuncu birden fazla türde oyun oynamaktadır. Herhangi bir sınıflandırma yapmadan katılımcıların verdikleri cevaplar Tablo 6 'de sunulmuştur.

**Tablo 6:** Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türleri

Oyun türü	Oynayan sayısı	Oynanma %'si
Birinci Şahıs Bakış Açısı Oyunları (First Person Shooter [FPS])	60	23,1
Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu (Real Time Strategy [RTS])	32	12,3
Hayatta Kalma Oyunu (Survival Game)	24	9,2
Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena [MOBA])	20	7,7
Savaş Oyunları (War Games)	20	7,7
Açık Dünya Oyunları ( Open World Games)	16	6,2
Aksiyon	12	4,6
Hikayeli oyunlar	12	4,6
Platform	8	3,1
Rol Yapma Oyunu (Rol Playing Game [RPG])	8	3,1
Simülasyon Oyunu (Simulation Games)	8	3,1
Üçüncü Şahıs Nişancı Oyunları (Third-Person Shooter[TPS])	8	3,1
Korku	8	3,1
Diğer	24	9,2
<b>Toplam</b>	<b>260</b>	<b>100</b>

Araştırmaya katılım gösteren oyuncuların hangi oyun türlerini tercih edersiniz cevabı farklılık göstermektedir. Katılımcıların %23,1 i Fps oyunları, % 12,3'ü strateji, % 9,2'si hayatta kalma, % 7,7'si Moba ve savaş, %6,2'si açık dünya, %4,6'sı aksiyon ve hikayeli oyunlar, %3,1 ile platform, rpg, simülasyon, tps, korku, ve % 9,2 ile diğer oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. Özellikle birinci şahıs türündeki oyunlarda bir yoğunlaşma vardır. Katılımcıların yaklaşık olarak dörtte biri bu tür oyunları tercih etmektedir (Tablo 6).

Birinci şahıs bakış açısı türündeki oyunlar oyunu, oyuncunun bakış açısından görebilmesine imkân sağlamaktadır. Bir diğer deyişle hem bireysel, hem de takım olarak oynanabilen oyunlar olup oyuncu, dijital oyun ortamını sanal karakterin gözünden görebilmektedir. Bu oyunların yaş sınırı 18 yaş ve üzeridir. Bu türdeki oyunlar askeri simülasyon gibi gerçekçi içeriklerden, fantastik dünyalara kadar geniş bir yelpazede içerik sunmaktadır. Refleks, hızlı karar verme, takım yönetimi gibi kaliteler bu türdeki oyunlarda başarı için gereklidir (Özkurt, 2019: 23-24). Bu özellikler sayesinde oyuncunun aldığı keyif de artmaktadır.

İlk örnekleri arasında Doom, Wolfenstein, Call of Duty oyunlarını söylemek mümkündür (Barmanbek vd., 2009: 354; Yazıcı, 2018: 35). Günümüzde en popüler birinci şahıs nişancı oyunları ise, Cyberpunk 2077 (CD Project, 2020), Call of Duty: Warzone (Action, 2020, Doom Eternal (Bethesda Softworks, 2020), Serious Sam 4 (Devolver Digital, 2020), Counter-Strike: Global Offensive (Valve, 2012), Valorant (Riot Games, 2020), PUBG: PlayerUnknown's Battlegrounds (Bluehole, 2017) olarak sıralanmaktadır. Birinci şahıs (FPS) türündeki oyun örneği olan Medal of Honor'a ait ekran alıntısı Foto 1'de gösterilmektedir.



**Foto 1:** Medal Of Honor: Above and Beyond Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 32

Katılımcıların en çok tercih ettiği oyun türlerinden biridir. Açık dünya oyunları, oyunculara devasa haritaları dilediklerinde gezme olanağı sağlamaktadır. Büyük haritalara sahip olan açık dünya oyunları günümüzde diğer oyunlara oranla oyunculara daha çok keşfetme ve serbestçe bu dünyada gezinme imkânı sunmaktadır. Böylelikle oyuncuların aksiyon ile macerayı bir arada deneyimleme beklentilerini de karşılamaktadır.

Açık dünya oyunlarının odak noktası oyuncuyu özgür bırakması ve keşfetmeye dayalı olmasıdır. En bilinen açık dünya oyunları, Assassin's Creed: Origins (Ubisoft Montreal, 2017), Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013), Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2019) olarak bilinmektedir. Açık dünya oyunlarından biri olan Grand Theft Auto'ya ait ekran alıntısı Foto 2'de sunulmuştur.



**Foto 2:** Grand Theft Auto V Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 22 ekranı

RPG (Rol Playing Game) Türkçede, Rol yapma oyunu anlamına gelmektedir. KitleseI/devasa çevrimiçi oyunun, rol yapma oyun türü özelliklerine de sahip versiyonudur. World of Warcraft, Dungeons&Dragons, Ever Quest oyunlarını örnek olarak göstermek mümkündür (Barmanbek vd., 2009: 359).

Rol yapma oyunlarındaki temel amaç oyundaki karakterini en iyi şekilde canlandırmaktır. Bu tür oyunlardan biri olan The Elder Scrolls V'in ekran görüntüsü Foto 3'te görülmektedir.



**Foto 3:** The Elder Scrolls V: Skyrim Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 16 ekranı

Katılımcıların en tercih ettiği oyun türlerinde üçüncü sırada yer almaktadır. Hayatta kalma oyunu daha geniş bir kategorinin yani aksiyon oyunlarının bir alt türüdür. Hayatta kalma oyunu ile bir aksiyon oyunu arasındaki tek fark, esas olarak, maceraya çok sınırlı bir ekipmanla başlamak zorunda kalan oyuncu için düşmanca olan, açık dünya ortamıdır. Oyuncunun temel amacı, hayatta kalmak ve sonuna kadar canlı ulaşmak için mümkün olduğunca çok kaynak ve faydalı eşya toplamaktır.

Hayatta kalma oyunlarının temel dinamiği karakterlerin hayatta kalmasının sağlanmasıyla birlikte kaybetmelerinin ötelenmesidir. Oyuncular gittikçe kötüleşen şartlara karşı mücadele ederek, karakterin sağlığını korumaya çalışmak amacıyla doğal kaynaklardan ve çeşitli araç-gereç, ekipmanlardan yararlanmaktadır. Kaynakların temin edilmesi ile oyuncunun oyun dünyasına müdahale etmesini merkeze koyan oyun türüdür (Demirbaş, 2019).

Hayatta kalma oyunlarına örnek olarak, Minecraft (Mojang, 2009), Terraria (Re-logic, 2011), State of Decay (Undead Labs, 2013), Don't Starve (Klei Entertainment, 2013) ve Project Zomboid (The Indie Stone, 2013), Subnautica (Unknown Worlds Entertainment, 2018), This War of Mine (11 Bit Studios, 2014), Rimworld (Ludeon Studios, 2018), dayz (Bohemia Interactive, 2018) oyunları verilebilir. Foto 4'te bu tür oyun örneklerinden biri olan Minecraft oyunu ekran alıntısı gösterilmiştir.



**Foto 4:** Minecraft Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 5 ekranı

Strateji oyunları, oyuncuların kendi taktiklerini geliştirerek oynadıkları oyun türüdür. Bu tür oyunlarda zaman, yönetim, kararlılık büyük önem taşımaktadır. Oyuncuların dikkatli olmaları ve strateji üretmeleri gerekmektedir. Age of Empires III, Starcraft oyunları örnek gösterilebilir (Karaduman ve Acıyan, 2020).

Gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunu, oyuncuların sırayla değil, “gerçek zamanlı” olarak birbirleriyle aynı anda ilerlediği bir oyun türüdür. RTS türü tipik olarak, oyuncuların bir oyun alanına hükmetmek için binalar inşa ettiği ve orduları kullandığı bir oyunu tanımlar. RTS oyunları oyunculara bazen sakinleştirici deneyimler sunarken, bazen de reaktif savaş alanı stratejisi ile hızlı tempolu, yoğun oyun zemini hazırlar.

Ağırlıklı olarak bireysel, zaman zaman da takım olarak oynanabilen ve oyuncuların elindeki kaynakları doğru yöneterek ve efektif bir biçimde kullanarak (kaynak yönetimi, üretim zamanlaması, arazi şartları, zamanlama) ordu kurduğu ve rakiplerinin ordularını yenilgiye uğratmaya çalıştığı bir oyun türüdür. Örneğin, Starcraft II, Age of Empires, Rome Total War (EKAGM, 2018: 9; Özkurt, 2019: 24). En bilinen gerçek zamanlı strateji oyunları, Age of Empires (Ensemble Studios,1997), Civilization ( MicroProse, 1991), Command & Conquer (Electronic Arts, 1995), Company of Heroes(Relic Entertainment,2013), Europa Universalis (Paradox Development Studio,2013), Warcraft (Blizzard Entertainment, 2020) gibi



oyunlardır. Foto 5’te bu tür oyun örneklerinden biri olan Warcraft oyunu ekran alıntısı gösterilmiştir.



**Foto 5:** Warcraft Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 7 ekranı

Genellikle beş kişiden oluşan iki rakip takımın, üç anayoldan oluşan bir harita üzerinde birbirlerinin enerji kaynaklarını yok etmeye çalıştığı bir oyun türüdür (EKAGM, 2018: 9). Kısaca MOBA olarak bahsedilen oyunun açılımı “Multiplayer Online Battle Arena’dır.” Türkçe karşılığı ise “Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası” olarak geçmektedir. Genel olarak iki takımla ve üç yollu bir harita ile oynanan, takımların temel amacının rakibin enerjisini yok etmek olduğu oyunlara örnektir.

İki farklı takımın, her bir karakterin bir kişi tarafından kontrol edildiği MOBA oyun türü, sonunda yok edilecek şeye ilk ulaşan takımın zaferiyle sonuçlanmaktadır (Yazıcı, 2018: 33). Foto 6’da bu tür oyunun en bilinen örneklerinden biri olan League of Legends oyunu ekran alıntısı gösterilmiştir.

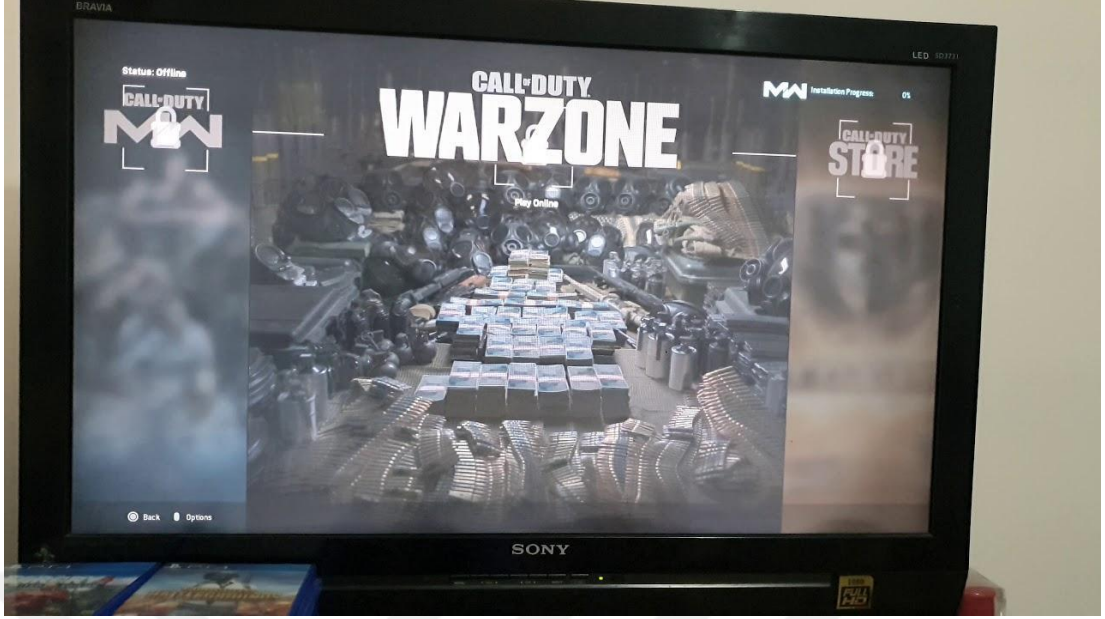


**Foto 6:** League of Legends Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 20 ekranı

Savaş oyunlarının tarihi, neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Darby'ye göre (2009), savaş oyunları günümüzde masüstünde oynanan dijital oyunlara benzer şekilde, kemik ve ahşap gibi materyaller kullanılarak oynanan oyunlardı. Günümüz anlamıyla ise savaş oyunu, dijital bir cihazda oynanmaktadır. Tahta savaş oyunlarından türemiştir, taktik, operasyonel veya stratejik düzeyde askeri çatışmayı simüle eder. Savaş oyunları öncelikle simüle edilmiş savaflara odaklanır. Görevleri bir asta devretmek için akıllı bir yol sağlamak zor olduğundan, savaş oyunları tipik olarak birimlerin sayısını yüzbinlerce yerine yüzlerce olarak tutar.

Etkili oyun oynamayı teşvik etmek için birimler genellikle manzaraya kıyasla orantısız şekilde büyük olacak şekilde ölçeklendirilir. Bu oyunlar genellikle gerçeklikten çok daha hızlı bir zaman çizelgesi kullanır ve bu nedenle savaş oyunları genellikle gece veya uyku dönemlerini modellemez.

Savaş oyunları çok farklı dijital oyun türleriyle birçok kez tasarlanmıştır. Genellikle savaş oyunları bir tema olarak nişancı türü oyunlarla büyük oranda yaygınlaşmıştır. Günümüzde en çok oynanan savaş oyunlardan biri olan Call of Duty: Warzone oyunu ekran alıntısı Foto 7'de gösterilmiştir.



**Foto 7:** Call of Duty: Warzone Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 15 ekranı

Katılımcılar simülasyon oyuncularında gerçek hayatın çok benzer haline tanık olarak üç boyutlu ortamlarda bir araç kullanarak oyunu deneyimlemektedir. Flight Simulator X, Falcon 4.0 simülasyon oyunu türündeki örneklerindedir (Karaduman ve Aciyan, 2020).

Bu oyun türlerinin bazı örnekleri arasında Microsoft Flight Simulator gibi uçak simülator oyunu, Euro Truck Simulator 2 gibi Avrupa'da tırla yük taşıma simülasyonu oyunu, Bus Simulator gibi otobüs simülatorü, Farming Simulator gibi çiftçilik deneyimi, F1 2021 gibi F1 yarış simülatorü vardır. En popüler yarış simülasyon oyunlarından biri olan Forza Horizon 4 oyunu ekran alıntısına Foto 8'de yer verilmiştir.



**Foto 8:** Forza Horizon 4 Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 10 ekranı

Üçüncü şahıs nişancı oyunları, ana karakterin gözünden görmek yerine ana karakteri harici bir perspektiften gördüğümüz çekime odaklanan bir oyundur. Katılımcılar, çoğunlukla oyuncu-karakterin omzunun üzerinden bakmaktadır. Ancak daha farklı bakış açıları da mevcuttur. Örneğin, birçok üçüncü şahıs nişancı oyunu, keskin nişan almayı gerektiren durumlar için birinci şahıs bakış açısı kullanılmasına izin verir. Katılımcıların tercih ettiği üçüncü şahıs nişancı oyunlarından biri olan Red Dead Redemption 2 oyunu ekran alıntısı Foto 9'dadır.



**Foto 9:** Red Dead Redemption 2 Oyunu Ekran Alıntısı **Kaynak:** Katılımcı 19 ekranı

Oyun türleri katılımcıların bakış açısının değerlendirilmesi bakımından önem arz etmektedir. Bu konuda Binark vd. (2009: 7) dijital oyun oynama edimi tıpkı diğer kültür endüstrisi üretimlerini kullanma/tüketme edimleri gibi, bu yaratıcı endüstrinin farklı bileşenleriyle birlikte ele alınmalı, farklı oyuncu kimlikleri ve türevleri görülerek, oyun türlerin ayrıştırılması gerektiğini belirtmektedir.

Tüm bu oyun türleri bazı durumlarda iç içe geçebilmektedir. Örneğin savaş oyunlarını üçüncü şahıs ve birinci şahıs olarak oynayan katılımcılar bulunmaktadır. Üçüncü şahıs ve birinci şahıs nişancılar arasındaki sınırlar her zaman net değildir.

Katılımcıların tercih ettikleri diğer türler içinde harita oyunları, tarih oyunları, ritim oyunları, sanal gerçeklik, retro ve pvp (player versus player) oyunları bulunmaktadır. Bunların dışında iki katılımcı herhangi bir tür belirtmeden “her türlü ve farklı türler” olarak açık uçlu bir cevap vermişlerdir. Bu nedenle toplam oynanma sayısına dâhil edilememiştir.

### **3.1.3. Oyun Oynama Motivasyonu**

Motivasyon, Fransızcadan dilimize geçmiş olan bir kelime olarak “isteklendirme/güdüleme” anlamına gelmektedir (TDK, 2021). Katılımcıların oyun oynama güdüsünü ortaya çıkaran ya da onları oyun oynama isteklendiren faktörler oldukça çeşitlidir. Huizinga’ya göre (2015, 25) oyun, gerçek hayattan belirli sınırlar dâhilinde ayrılmış bir alandır ve bu bakımdan bir kaçış ya da kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Bir diğer deyişle oyunun geleneksel tanımı da bir motivasyonu içermektedir.

Bireyin herhangi bir faaliyete istek duyması için deneyimin psikolojik bir işlevinin olması beklenmektedir. Oyun oynama eğlence yönünden değerlendirildiğinde Bosshart psikolojik işlevlerinin çok düzlemlili olduğunu dile getirmektedir. Bosshart’a göre, eğlencenin onu deneyimleyen kişi için işlevlerini üç gruba ayırmıştır bunlar (Vorderer, 2001: 257; akt. Varol, 2012): Dengeleme, doyumlar ve kendini gerçekleştirme şeklindedir. Bu gruplandırmaya bağlı olarak katılımcıların oyun oynama motivasyonları sınıflandırılmıştır (Tablo 7).

**Tablo 7:** Oyun Oynama Motivasyonu

Motivasyon	Motivasyon Nedeni	f	%
Kendini gerçekleştirme	Kazanmak/yükselmek	64	16,5
Duygusal doyum	Eğlenme	80	20,6
	Zevk alma	40	10,3
	Keyifli zaman geçirme	16	4,1
	Yeni bir dünya keşfetme	20	5,2
	Rahatlama	20	5,2
	Sosyal ortam kazanımı/uyumu	24	6,2
Dengeleme	Boş zaman doldurma	44	11,3
	Can sıkıntısını çözmeye	36	9,3
	Sorunlardan/olumsuzluklardan uzaklaşmak	36	9,3
	Fiziksel olarak yormaması	8	2,1
<b>Toplam</b>		<b>388</b>	<b>100,0</b>

Tran ve Strutton (2013: 456)'a göre bireylerin dijital oyun oynama nedenleri “diğer oyuncularla iletişim kurmak, serbest zaman değerlendirmek/zaman öldürmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını gidererek” mutlu olmaktır. Bu bakımdan oyun oynama motivasyonu birçok işlevi aynı anda yerine getirmektedir.

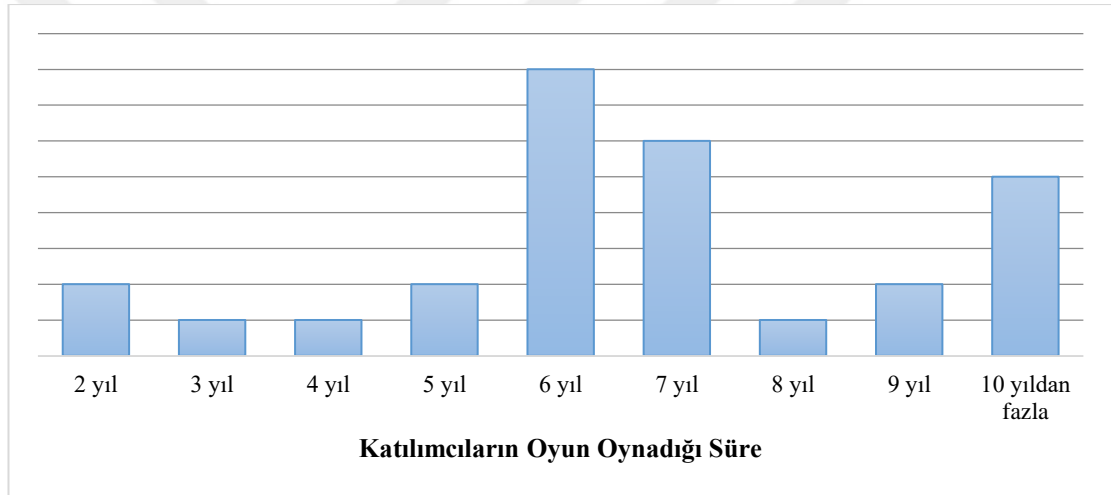
Katılımcıların kendini gerçekleştirme aracı olarak oyun oynama motivasyonları olduğu gözlenmektedir. Her oyuncunun oyun oynama motivasyonu farklıdır ancak kazanma ve oyun içinde bir sonraki seviyeye geçerek yükselme isteği oldukça yüksektir (%16,5). Katılımcılar oyun sırasında yinelenen bir algı ile ilave bir gerçeklik kurmakta, bu nedenle kazanma isteği oyun motivasyonu olarak karşımıza çıkmaktadır (Tablo 7).

Duygusal doyuma ulaşma isteği de katılımcıları oyuna motive eden etkenlerden biridir. Bunlar arasında eğlenme (%20,6), zevk alma (%10,3), keyifli zaman geçirme (%4,1), yeni keşifler (%5,2) ve yeni sosyal ortam kazanma ya da sosyal ortama uyum (%6,2) gibi hazlar mevcuttur (Tablo 7).

Dengeleme ise duygunun “kaçış” niteliği taşıyan hali olarak değerlendirilebilir. Katılımcıların boş zamanını doldurma (%11,3), can sıkıntısını çözmeye isteği (%9,3) motivasyon kaynağı olmuştur. Ayrıca ulaşılmaması istenen bir hedeften ziyade, içinde yaşanan toplumsal gerçeklikten geçici bir süre uzaklaşma oyun oynama motivasyonlarından biri olmuştur (%9,3). Bu sayede gündelik

hayattaki sorunlardan veya olumsuzluklardan uzaklaşmak da mümkün olabilmektedir. Oyunun diğer aktivitelere oranla fiziksel olarak daha az yorucu olması da bir diğer motivasyon kaynağı olarak değerlendirilebilir (%2,1) (Tablo 7).

Huizinga (2015), oyun dünyasının sihirli bir çember aracılığıyla normal yaşamdan ayrıldığını öne sürerek oyuna ayrılan süreyi geçerli kılacak bir yaklaşım sergilemektedir. Bu bağlamda katılımcıların farklı bir deneyim elde etmeleri nedeniyle çok uzun yıllardır oyun oynamaları olağan bir durum olarak değerlendirilebilir. Katılımcıların yaş aralığının 13 ila 18 olduğu göz önünde bulundurulursa, oyuna çok uzun zaman ayırdıkları hatta bazılarının yaşamının yarısından fazlasında oyunun var olduğu anlaşılmaktadır.



**Şekil 1:** Katılımcıların Dijital Oyun Oynadığı Süre (Yıl)

Katılımcılara “Ne kadar süredir dijital oyun oynuyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Buna cevaben oyun oynadıkları zaman aralığının 2 yıl ile 10 yıldan fazla süredir değiştiği öğrenilmiştir (Şekil 1). Katılımcılar en az 2 yıldır (n=8) en fazla 10 yıldan fazla süredir (n=20) dijital oyun oynamaktadırlar. Ancak ağırlıklı olarak 6 (n=32) ve 7 (n=24) yıldır dijital oyuna zaman ayırmışlardır. Bir diğer deyişle araştırmaya katılım gösteren oyuncuların %50’si 6 ve 7 yıldır dijital oyun oynamaktadır (Şekil 1). Teknolojinin gelişmesi bu sürenin belirlenmesinde belirleyici etkilerden biri olmuştur. Ayrıca dijital oyunlara erişimin çok kolay hale gelmesi oyuna ayrılan zamanı niceliksel olarak artırmıştır.

Telekomünikasyon, enformasyon teknolojileri, kullanıcı ara yüzü ve dolayısıyla etkileşime yönelik teknolojik gelişmeler, gerçek yaşama etki ettiği ölçüde oyun dünyasına da etki etmektedirler. Bu sayede oyuncular, oyun-dışı hayatlarında içerisinde buldukları uğraş ne olursa olsun oyun dünyasına bağlanabilmektedirler (Corliss, 2011: 6). Böylelikle oyunda geçirilen süre de kolaylıkla artış göstermektedir.

Katılımcıların oyun dünyası içinde bulunduğu yıl sayısı kadar bir gün içinde oyuna ayırdıkları süre de araştırmanın betimlenmesine katkı sağlayan önemli verilerdendir. Bu nedenle hafta içi ve hafta sonu veya tatil günlerinde oyuna ne kadar zaman ayırdıkları ayrı ayrı sorulmuştur. Bu doğrultuda alınan cevaplar Tablo 8 'de sunulmuştur.

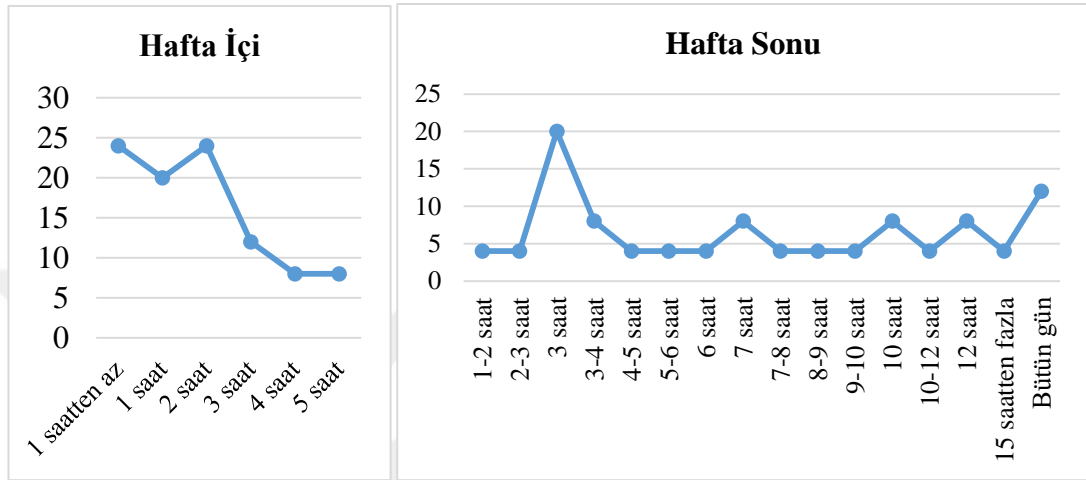
**Tablo 8:** Katılımcıların Gün İçinde Dijital Oyun Oynama Süresi

Hafta İçi		Hafta Sonu ve Tatiller	
Süre	n	Süre	n
1 saatten az	24	1-2 saat	4
1 saat	20	2-3 saat	4
2 saat	24	3 saat	20
3 saat	12	3-4 saat	8
4 saat	8	4-5 saat	4
5 saat	8	5-6 saat	4
		6 saat	4
		7 saat	8
		7-8 saat	4
		8-9 saat	4
		9-10 saat	4
		10 saat	8
		10-12 saat	4
		12 saat	8
		15 saatten fazla	4
		Bütün gün	12
<b>Toplam</b>	<b>96</b>		<b>104</b>

Katılımcıların hemen hemen her gün oyun oynamaya zaman ayırdıkları tespit edilmiştir. Ancak oyuna ayırdıkları süre okul gibi sorumluluklarının olduğu günler veya hafta sonu/tatil gibi daha fazla boş zamanları olduğu günlerde farklılık göstermektedir. Öncelikle oyun oynama süresi hakkındaki netlikte bir farklılık bulunmaktadır. Örneğin katılımcıların tatil zamanlarında oyun oynama sürelerinin



daha çok 3-4 saat, 5-6 saat gibi daha belirsiz ifadeler kullandıkları belirlenmiştir. Günlük asıl sorumlulukların azalması katılımcıların oyun saatinin daha uzun ve esnek olmasına neden olmaktadır. Daha önce yapılan Ecansungur'un (2018) çalışmasında da hafta sonu gibi tatil günlerinde daha fazla oyun oynandığı desteklenmektedir.



Şekil 2: Gün İçinde Oyuna Ayrılan Süre

Hafta içi günlük rutinde katılımcıların oyuna ağırlıklı olarak 1 saatten az (n=24), 1 saat (n=20) ve 2 saat (n=24) zaman ayırdıkları gözlenmiştir. Ayrıca 5 saatten daha fazla oyuna zaman ayıran hiçbir katılımcı bulunmamaktadır. Ancak hafta sonu ve tatillerde katılımcıların oyuna daha ağırlıklı olarak 3 saat (n=24) ve daha fazla (n=76) zaman ayırdıkları görülmektedir (Şekil 2). Hatta bütün gününü oyuna ayırdığını belirten katılımcılar da mevcuttur. İnsanoğlunun sosyal birey olduğu göz önünde bulundurulursa, bu durum katılımcıların sosyalleşme ortamı olarak oyunları tercih etmesi hakkında bir ipucu vermektedir.

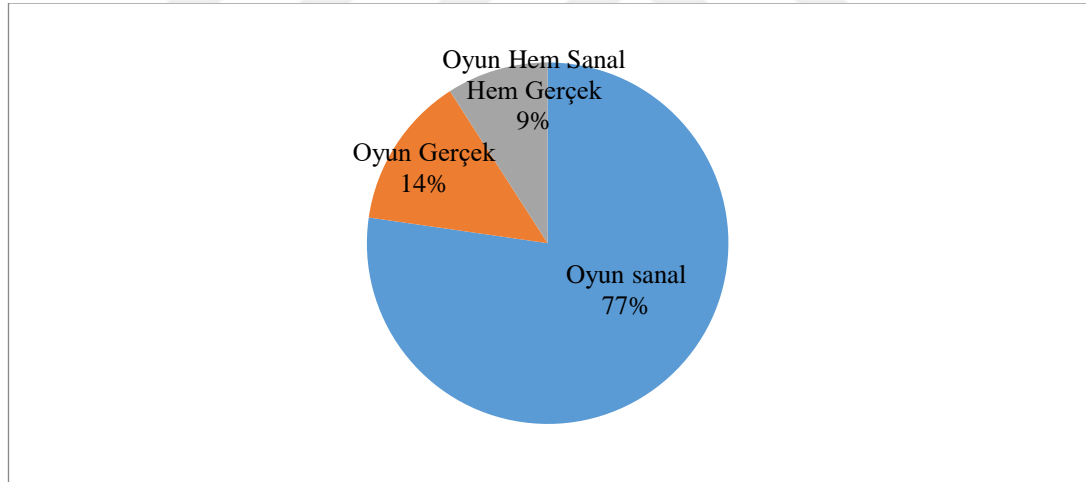
### 3.2. Sanal Mekân Gerçek Mekân

Gerçek, kişinin kendi duyularına bağlı olarak algıladıkları olarak tanımlanabilir (Ak, 2006: 18). Gerçek mekân ise insanın fiziksel olarak algılayabildiği, sınırlarını belirleyebildiği, fiziksel olarak içinde bulunduğu, yaşamını sürdürdüğü ve sonlandırdığı mekânı ifade etmektedir (Göktepe, 2013: 7). Birey tüm faaliyetlerini belli bir mekân üzerinde gerçekleştirdiği için (Tümertekin ve Özgüç, 2015) hem fiziksel hem de algının yaratıldığı yer olarak mekânın anlaşılması

önemlidir. Bu bağlamda gerçek mekân sanal mekânın anlaşılması bakımından anahtar bir role sahiptir.

Sanal (virtual) kelimesi potansiyel ya da kuvvet anlamında kullanılan virtus kelimesinden gelmektedir; sanılanın aksine gerçek olanın karşıtı değil, gerçekleşebilir ya da gerçekleşemeyeceği düşünölen herhangi bir şeyin sahip olduđu gücü temsil eder (Bengöler, 2000: akt. Ak, 2006: 18). Sanal mekân dijital oyunlar içerisinde çok iyi gelişme/geliştirilme ortamı bulur. Özellikle grafiklerin sunumu ile gerçekliđin daha da artırılması söz konusudur.

Sanal ve gerçek kavramları arasındaki ilişki önemlidir. Sanal gerçeđin zıttı değil, daha çok temsil gücüdür. Sanalın belli bir anda ortaya çıkabilecek gizli bir potansiyeli olduđu düşünölmelidir (Ak, 2006: 18). Bu bakımdan sanallık ve gerçekliđin sınırları da anlaşılmaya deđerdir. Bu kapsamda katılımcıların dijital oyunu sanal olarak mı yoksa gerçek olarak mı deđerlendirdikleri sorgulanmıştır.



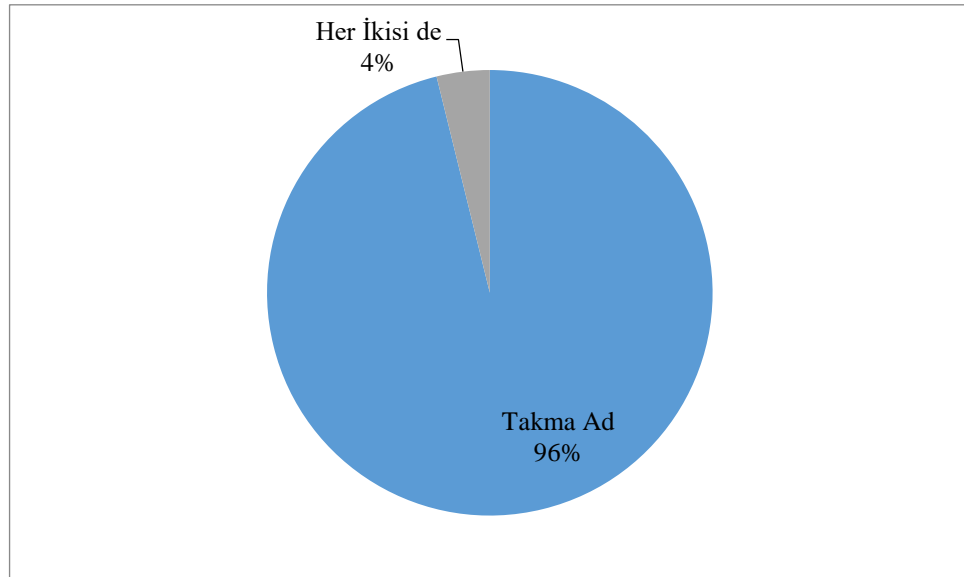
**Şekil 3:** Oyun Dünyasının Ne Kadar Gerçek Olduđu

Araştırma kapsamında katılımcılara oyun dünyasının ne kadar gerçek ne kadar sanal olduđu sorulmuştur. Elde edilen görüşlere göre katılımcıların %77'si oyun dünyasının sanal olduđunu belirtmiştir. Oyun dünyasının gerçek olduđunu ifade edenler ise %14'te kalmıştır. Her ikisi olduđunu düşünönenlerin oranı %9'dur (Şekil 3). Günümüzde sanal ve gerçek arasındaki ayırım gitgide flulaşsa da katılımcılara göre dijital oyunların hala sanal yönü ağır basmaktadır.

Gerçek dünyada olduğu gibi dijital oyun dünyasında da güvenlik oldukça önemli bir konudur. Oyuncular sanal dünyada güvenliklerini sağlayamadıkları takdirde gerçek dünyada maddi ve manevi zarara uğrayabilirler. Dijital oyunlar, sosyal ve teknolojik alanlarda çeşitli riskler içerirler. Yoğun'a (2019) göre bu riskler genel olarak şunlardır:

- Kişisel ve finansal bilgileri çalmak isteyen kişilerle iletişimden kaynaklanan riskler,
- Bilgisayar güvenlik açıklıklarından faydalanmak isteyen kötü niyetli kişilerin sebep olduğu riskler,
- İnternet üzerinde ve gerçek dünyada kurban arayan suçluların sebep olduğu riskler,
- Truva atları, bilgisayar solucanları, casus yazılımlar ve virüslerin oluşturduğu riskler.

Güvenlik bakımından risklerin bulunması dijital oyun oynayanların kendi isimlerini kullanmalarını engellemektedir. Bir diğer deyişle katılımcılar kendi isimleri dışında gerçek olmayan takma adlar kullanabilmektedir. Ayrıca farklı bir isim kullanmak genellikle birlikte yeni bir kimlik oluşturma/kazandırma özgürlüğü de sağlamaktadır.



**Şekil 4:** Oyunda Kullanılan İsmi Gerçekliği/Niteliği (Oyuna Hangi Adla Girildiği)

Katılımcılara oyun dünyasına gerçek kimlikleriyle mi yoksa farklı kimliklerle mi giriş yaptıkları sorulmuştur. Bu kapsamda katılımcıların büyük çoğunluğunun

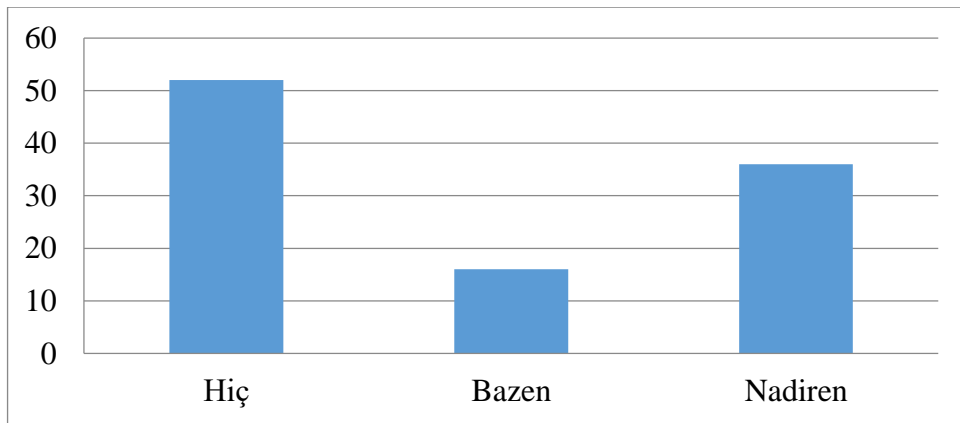
(%96) farklı takma adlarla giriş yaptıkları görülmektedir. Sadece %4 oranında katılımcı hem kendi ismiyle hem de takma isimle oyuna girdiklerini belirtmiştir (Şekil 4). Ancak doğrudan gerçek ismiyle dijital oyuna katılan hiçbir katılımcı bulunmamaktadır.

Katılımcılar takma ad yerine “nick name” ifadesini daha çok kullanmışlardır. Dijital oyun dünyasında “nick name” kullanmak oyun kültürün en önemli özelliklerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle de oyuncular dijital oyun platformlarında kişisel güvenliklerini koruyabilmek adına farklı kullanıcı adlarıyla oyun dünyasına giriş yapmaktadırlar.

Takma ad kullanmak sanal dünyada dijital kimliği ifade etmektedir. Katılımcı 2'nin ifade ettiği üzere yeni bir kimlik oluşturmak dijital oyun dünyasında oldukça önemlidir.

“Çevrimiçi oyunda güvenliği kendin sağlarsın hesabının bağlı olduğu şifreler, e posta adreslerinin şifreleri onları eşleştirip hesabındaki güvenliği sağlıyorsun. Tabii ki çevrimiçi oyun olduğundan oyundaki insanlarla dışarda görüşme ihtimalin olduğundan reel dünyadaki gibi iletişime giriyorsun orda yaptıklarının da gerçeğe yansması olabiliyor. Gerçek hayattaki güvenlikle sanal oyunlardaki güvenlik benzer. Oranın da hukuki yaptırımları olabiliyor.”

Katılımcıların gerçek hayatlarına dair bilgilerin oyunda paylaşılması takma isim kullanımı ile paralellik gösterse de tam olarak aynı değildir. Örneğin takma isim kullanımında daha katı bir tutuma sahip olan katılımcılar, gerçek hayatlarına ilişkin bilgilerin paylaşılmasında daha esnek davranış sergilemektedir.



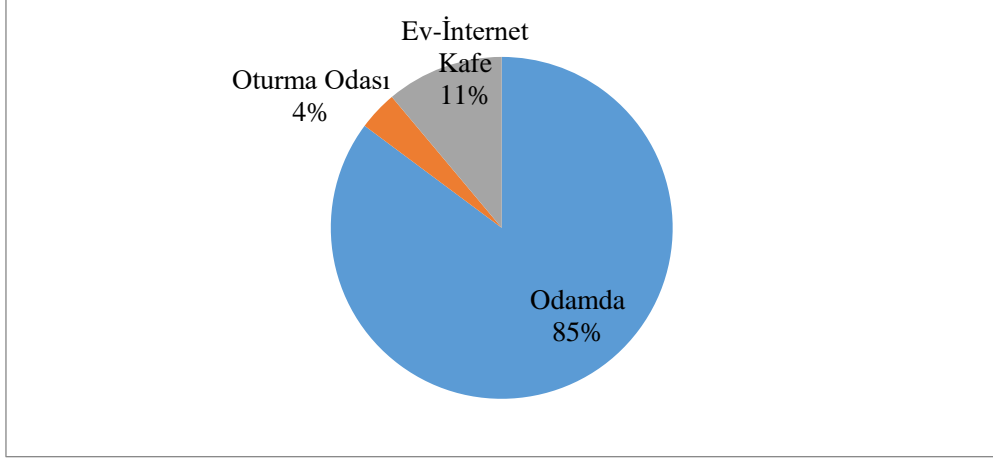
Şekil 5: Gerçek Hayata Dair Bilgilerin Ne Sıklıkta Paylaşıldığı

İnternet üzerinde gerçek hayata dair bilgilerin paylaşılması oyuncuların kötü niyetli kişilerden zarar görmesine sebep olabilir. Bu nedenle oyun içinde gerçek hayat ile ilgili bilgilerin ne sıklıkta paylaşıldığı öğrenilmek istenmiştir. Katılımcılar arasında bilgi paylaşımında taviz vermeyenler çoğunluktadır (n=52). Ancak oyunda geçirilen zamana ve diğer oyuncuların güvenilirliğine bağlı olarak bazen gerçek hayatları ile ilgili bilgilerin paylaşıldığı tespit edilmiştir (n=16). Çok nadir de olsa bilgisini paylaşan katılımcı sayısı ise 36'dır. Bir diğer deyişle katılımcıların gerçek hayatları ile ilgili bilgi paylaşımında bulunmayanlar %50 iken, bu konuda esneklik gösterebilen katılımcıların oranı da %50'dir. Bu oranın yarı yarıya olması, katılımcılar arasındaki güvenlikle ilgili endişenin de farklı düzeylerde olduğunu göstermektedir. Gerçek hayata dair bilginin paylaşılması konusundaki hassasiyetini katılımcı 6 aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

“Tanıştığım oyuncularla gündelik hayatıma dair pek bilgi paylaşmam. Zaten hep takma ad kullanıyorum. Konu açılmadığı zaman kendimle ilgili detaya girmem.”

Benzer eğilimlerin diğer katılımcılarda da olduğu gözlenmiştir. Aksi takdirde katılımcılar güvenliklerinin maddi ya da manevi anlamda ihlal edileceğinin bilincindedir.

Dijital oyunun oynandığı gerçek mekânlar, katılımcıların oyuna erişim sağladığı yerin anlaşılması bakımından önemlidir. Örneğin kendine ait odada oynayanlar ile internet kafe gibi oyun oynamak üzere kurgulanmış mekânlar birbirinden farklı görünüme sahiptir. Oyun oynarken kendine ait odayı tercih eden katılımcılar bulunduğu mekânı bireysel özelliklerine uygun biçimde daha rahat bir şekilde düzenleme imkânına da sahiptir.



**Şekil 6:** Oyun Oynanan Mekân

Katılımcıların oyun oynadıkları mekâna bakıldığında %85 oranında kendi odalarında oynadıkları gözlenmiştir. Bunun sebebi günümüz teknolojisinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar ve mobil cihaz kullanımının son dönemlerde artış göstermesidir. Hem evde hem de internet kafede oyun oynayan katılımcıların oranı %11'dir. Ev ortamında internet bağlantısı daha güçlü olduğu için oturma odasında oynayanların oranı ise % 4'tür (Şekil 6). Ercansungur (2018), oyuncuların en çok masaüstü bilgisayar/dizüstü bilgisayar tercih ettiklerini, ancak bununla birlikte teknolojik sahipliğin az olmasının internet kafeleri tercih edilmesinde etkili olduğunu belirtmektedir. Katılımcıların ev ortamında oyuna rahatlıkla erişim sağlanabilmeleri teknolojik sahipliğin yeterli düzeye ulaştığını kanıtlar niteliktedir.

Bir jenerasyon önce internet kafeler veya oyun salonları şehir içi arazi kullanımında önemli paya sahip mekânlar arasında yer almaktaydı. Ancak bu dönemde bu tür yerler son derece azalmıştır. Üstelik bu çalışmadaki katılımcılar da en yüksek oranda kendi evlerinde, hatta odalarında dijital oyun oynuyor olsa da Samsun şehir merkezinde dijital oyun veya e-spor oyunlarının oynandığı mekânlar bulunmaktadır (Foto 10).

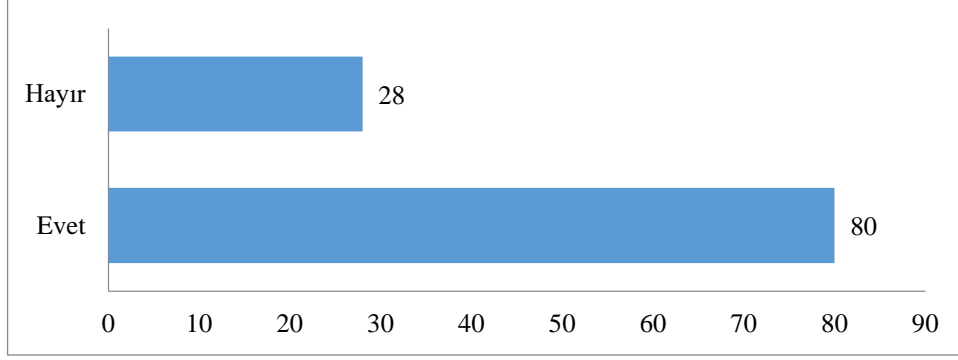


**Foto 10:** Samsun Şehir Merkezinde (İlkadım İlçesi) E-Spor Oynanan Mekân Örneği

Dijital oyunlarda, daha iyi konsantre olup, başarıya ulaşabilmek için oyun oynanan mekânın yapısı da oldukça önemlidir. Katılımcılardan oyun oynadıkları mekânı tarif etmeleri istendiğinde “loş ışıklı, sessiz ve rahatsız edilmeyecekleri, rahat ve yalnız kalabilecekleri, dikkatlerini dağıtıcı TV gibi cihazlara uzak ve güzel ortam” gibi cevaplar alınmıştır. Bu tariflere en uygun oyun mekânı katılımcılara ait odalarıdır.

Haritalar, tarihin her döneminde mekânı kullanma ve çözümlenme konusunda insanoğluna yardımcı olmuştur. Coğrafyacılar bilgileri gösterme, genelleştirme, şekillendirme ve de depolamak için haritalarla çok yakından ilgilenmişlerdir. Harvey’de (1969) coğrafyacıların kalplerine ve kafalarına haritalardan daha yakın başka şey olmadığını düşünmektedir. Bu bakımdan dijital oyunlarda kullanılan haritalar coğrafya çalışmaları için ayrı bir öneme sahiptir. Ne kadar gerçekçi olursa olsun, eğer bir dijital oyun haritası ilgi çekici hareketi ve etkileşimi sağlayamıyorsa, o harita oyunculara kötü bir oyun deneyimi sunar. Bu nedenle iyi tasarlanmış bir harita, iyi oyun deneyimi anlamına gelmektedir.

Haritalar sadece oyun mekânını zenginleştirip iyi bir oyun deneyimi sunmakla kalmazlar. Aynı zamanda gerçek hayatta oyuncuların harita bilgilerine ve yer yön deneyimlerine katkı sunarlar. Bu süreçte oyunun toplumsal anlamda bir diğer işlevi olan eğitsel yönü de önem kazanır; çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde önemli bir yere sahip olan oyun, kişisel becerilerinin pekiştirilmesinde de önemli bir eğitim aracı ve alanı konumundadır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007: 328).



**Şekil 7:** Oyunların Haritada Yer-Yön Bulmaya Yardımcı Olması

Katılımcılara oyunların haritada yer-yön bulmaya yardımcı olup olmadığı sorusu yöneltildiğinde 80 katılımcı ile büyük çoğunluğunun yardımcı olduğu cevabını verdiği görülmektedir. Oyunlardaki haritalar yer-yön bulmaya yardımcı olmaz diyen katılımcı sayısı ise 28'dir.

Bazı örneklerde dijital oyunlarda sanal mekân ile gerçek mekân arasında büyük uçurumlar yoktur. Gelişen teknoloji sonucunda bu sihirli ayırım giderek daha belirsiz, iki dünyanın aynı anda gerçekleşebildiği bir ortamla sonuçlanmıştır (Consalvo, 2009: 416). Özellikle CS: GO gibi konum tabanlı mobil oyunlarda oyuncuların oyunda kullandığı haritalar gerçek hayatta da karşılığı olduğu için sanal mekân ve gerçek mekânı birleştirir.





**Foto 11:** GTA oyununda kullanılan harita örneği **Kaynak:** gtatr.com, 2021

Grand Theft Auto V (GTA) da kullanılan haritalardan birine göz atıldığında günlük hayatta çok yaygın olarak faydalanılan Google Maps ve Google Earth görüntüleriyle birebir uyumlu olduğu görülebilir. Örneğin coğrafyacıların bilimsel çalışmalarında kullandıkları arazi kullanım haritaları da bu görüntülere benzemektedir. Dolayısıyla dijital oyunlarda kullanılan haritaların gerçek hayatta karşılaşılan haritalar ile benzerliği söz konudur. Ayrıca aynı oyun içindeki sadece yolların gösterildiği haritalar ile navigasyon uygulamalarında kullanılan cadde ve sokakların gösterildiği haritalar da benzemektedir. Dolayısıyla oyun haritalarının katılımcıların yer-yön bulmasına doğrudan ya da dolaylı etkide bulunması öngörülen bulgulardandır.

Oyunlarda kullanılan haritaların gerçek hayatta yansımaya örnek olarak Katılımcı 1'in de dediği gibi:

“Ben oyun oynadığım zaman haritaları seviyorum. Oyunun birinde (CS: GO) Amerika'daki bir yerin benzer haritası var. Elbette bu haritalar kurgusal ama yine de insana Amerika hakkında bilgi veriyor... Ayrıca bu oyunlar harita bilgimi geliştirdiği için gündelik hayatta harita becerimin daha iyi olduğunu düşünüyorum”

Katılımcının ifadesine göre oyunlar özellikle harita konusunda oyuncuların sanal ve gerçek ayrımı flulaşmaktadır. Benzer şekilde haritaların az da olsa etkisinden bahseden oyuncular da vardır. Katılımcı 14 ve 6'ya göre:

“Oynadığım pek çok oyun haritalardan oluştuğundan oyun oynarken istemeden de olsa ezberliyorsun ama oyunların gerçek hayata hiçbir etkisi olmadı.” (Katılımcı 14)

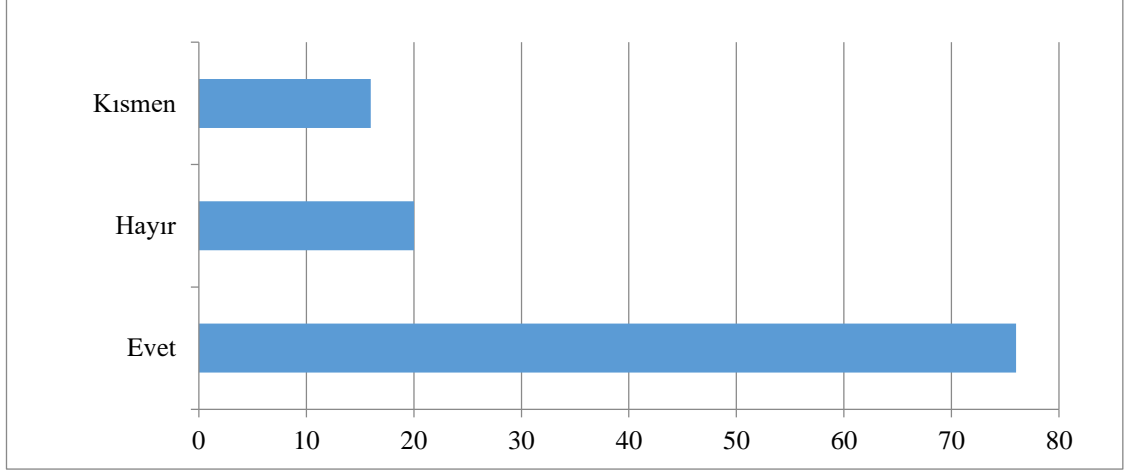
“Sanal haritalar bana gerçek hayatta aşırı yardım etmiyor. Çünkü sanal ve gerçeklik ne kadar farklıysa, bu haritalar da o kadar farklı. Ancak yolları ezberlemem biraz daha kolaylaşıyor.” (Katılımcı 6)

Ancak her zaman aynı durum söz konusu değildir. Haritanın ön planda olmadığı oyunları tercih eden katılımcılar için haritaların gerçek hayatla bağlantısı da bulunmamaktadır. İçeriğinde harita barındırmayan oyunların, oyuncuların dolayısıyla da katılımcıların harita becerisine yansımaları yoktur. Örneğin Katılımcı 2'ye göre bazı oyunlarda harita olmadığı için gerçek hayata yansımaları da pek görülmemektedir.

“Oynadığım bazı oyunlarda harita olmadığı için yer yönle alakalı da herhangi bir şekilde kendimi geliştirmem de mümkün olmuyor...” (Katılımcı 2)

Bazı oyunlar ise hiç harita barındırmadığı için oyuncuların harita becerisine yansımaları yoktur.

Dijital oyunlarda gerçek mekânlardan esinlenen veya oyun içinde inşa edilen mekânlar bulunmaktadır. Oyuncular oyunun ilerleyen safhalarında oyunun kurgulandığı mekânlara daha da aşına hale gelmektedir. Oyunlarda hem kuşbakışı bir harita hem de sokak görüntüsünü içeren görüntü/grafikler bulunmaktadır. Bu özellikler nedeniyle oyunu deneyimleyen kişi kendini daha fazla oyunun içinde hissedebilmektedir.



**Şekil 8:** Oyunda Dolaşılan Mekânların Aşına Hissettirmesi

Katılımcılara sorulan oyunda dolaştığınız mekâna gerçek hayatta gitseniz aşına hisseder misiniz sorusuna, 76 katılımcı evet aşına hissederim cevabını vermiştir. Aşına hissetmem diyen 20 katılımcı, kısmen hissederim diyen de 16 katılımcı bulunmaktadır.

Oyun için kurgulanan sanal mekân katılımcıların gerçek hayatta kullandığı mekânlarla eşdeğer hale gelmektedir. Konu hakkındaki görüşünü Katılımcı 8 şu şekilde dile getirmiştir:

“GTA’nın geçtiği yerde beni bırakın, yolumu bulup orada dolaşabilirim. Sokakları ezber biliyorum, o kadar çok oyun oynadım ki o mekânlara gittiğimde aşına hissederim kendimi.” (Katılımcı 8)

Benzer bir görüş Katılımcı 7’den gelmiştir:

“GTA oyunun geçtiği haritaya beni bırakın kaybolmadan istediğim yere gidebilirim, yolumu bulurum.” (Katılımcı 7)

Bu ifadeler, sanal mekânın gerçek hayata yansıması olarak değerlendirilebilir. Aşağıdaki Foto 12’nin alt bölümünde GTA oyunun oynandığı Los Santos şehir manzarası gösterilmektedir. Aynı Foto’nun üst bölümü ise Amerika’nın halihazırdaki Los Angeles şehrine aittir. Katılımcıların oyundaki mekâna kendilerini aşına hissetmeleri sanalın yarattığı gerçeklik algısından dolayıdır. Dijital oyunda yaratılan mekânın gerçek mekândan beslenmesi de aşinalık hissinin desteklenmesine neden olmaktadır.



**Foto 12:** GTA oyununun gerçekleştiği Los Santos ve gerçek bir yerleşim olan Los Angeles karşılaştırması. **Kaynak:** bolumsonucanavari.com, 2021

Sanal mekânların gerçek hayatla iç içe geçtiği durumlar da söz konudur. Dijital oyun içindeki mekânlara maruz kalınan sürenin artması durumunda gündelik hayat mekânlarının simülasyon hissi yarattığını belirten katılımcı 20, şunları söylemektedir:

“Pandemi döneminde uzunca evde kaldık. Bu sebeple çok fazla bilgisayarda zaman geçirdik. E oyun da oynadık tabi ki. Benim tarafımda durum harita, sanal ortam için şu şekilde oluyor: Oyuna girdiğim zaman haritayı benimsemeye ezberlemeye çalışıyorum. Örneğin, walorantta paintball gibi düşmanın nereden beni vurabileceğini veya tam tersine düşmanı nasıl vurabileceğimi düşünüyorum. Başta da dediğim gibi bunu pandemi süresince evde kapalı olduğum için çokça yapmışım. Bu karantina süreci bittikten sonra dışarı ilk çıktığımda sanki oyundaymışım gibi gördüklerime tepki vermeye başladım, sanki sanal gerçeklik gözlüğü takıyormuşum gibi oluyordu. Aynı oyunda düşündüğüm gibi düşünüyordum. Sonrasında yavaş yavaş dışarıda olmaya alışınca bu gitti tabi.” (Katılımcı 20)

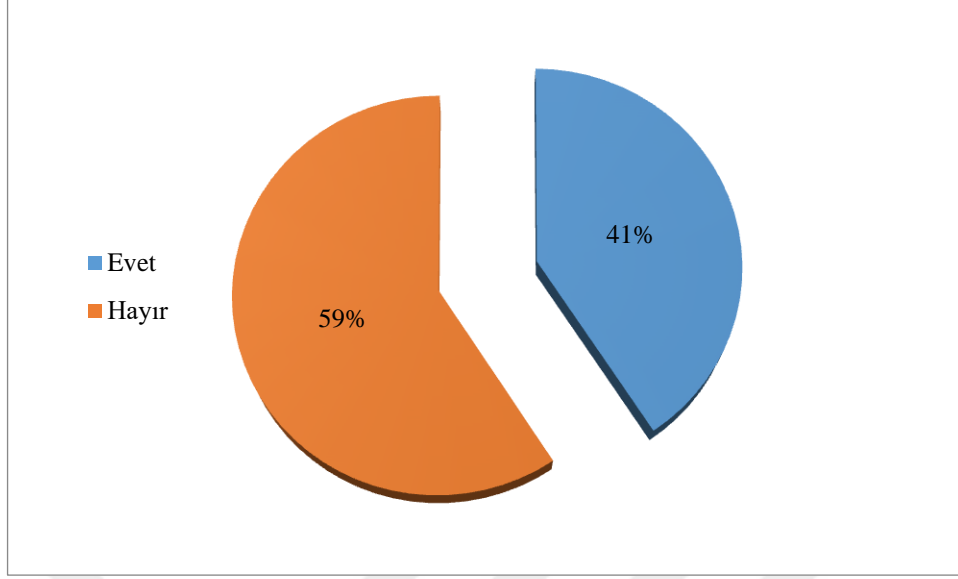
Dijital oyun içinde tasarlanan mekânlar bazen katılımcıların gezmek/görmek istediği gerçek mekânlar olabiliyor. Bu da oyuna farklı bir anlam yüklenmesine

sebepe oluyor. Ayrıca dijital oyun gündelik hayatın parçası haline geldiği takdirde anı biriktirme süreci de başlayabiliyor. Katılımcı 2 bu iki konudaki düşüncesini aktararak çalışmamıza katkı sağlamaktadır:

“Sanal çizilen grafik-mekân ilişkisi var. İnsan eliyle tasarlanan bir bölge harita var. O haritalar insanların gerçek hayatta karşılaşmak istediği bölgeler olabiliyor. İnsanlar o bölgelerde istedikleri şekilde o mekânlarda gezebiliyor. Aslında o haritalar insanların görmedikleri yerler. Ancak neydi o eski günler diye konuşabiliyorlar. Sanal mekânlarda ve haritalarda gezerken kendimiz geziyormuş hissine kapılıyoruz. Özlüyoruz bazen eski harita ve mekânları.”  
(Katılımcı 2)

Katılımcıların sanal mekâna yükledikleri anlamlar oldukça çeşitlidir. Buna bağlı olarak kurulan bağlantı gerçek mekânla daha ilişkili hale gelmektedir. Bir diğer deyişle sanal ve gerçeğin birbiriyle bağlantısı iç içe geçerek gündelik hayata etkisi artmaktadır.

Dijital oyunlar, arkadaş edinilen platformlardan biri olarak da karşımıza çıkmaktadır. Oyuncular bu tür oyunları yeni ilişkiler, yeni alanlar ve kendilerini keşfetmek amacıyla bir sahne olarak da görmektedirler (Cole ve Griffiths, 2007: 575). Bireyler okulda ya da yakın çevresinde kendisine benzer kişilere daha çok rastlamaktadır. Ancak oyun dünyası bireyin günlük hayatında karşılaşma ihtimalinin düşük olduğu ya da iletişim kurmaktan çekineceği kişilerle, yakın, hareketli ve bireysel bir ilişki içerisine girmesine olanak sağlayan bir ortam olarak öne çıkmaktadır (Steinkuehler ve Williams, 2006: 905). Bireysel ya da grup olarak oyuna katılan kişiler çevrimiçi olarak oyuna dâhil olan rakiple karşı karşıya olmaktadır. Bu karşılıklı ilişkiler sayesinde yeni arkadaşlıklar kurulmaktadır.



**Şekil 9:** Oyun Aracılığıyla İletişim Sürdürülen Kişiler

Katılımcıların oyunları birlikte oynadıkları oyuncularla oyun zamanı dışında görüşüp görüşmediğini, görüşüyorlar ise gündelik hayatla ilgili mi yoksa sadece oyunla ilgili mi konuştuklarını öğrenmeye yönelik soru kapsamında verdikleri cevaplar bize, birçoğunun oyun oynadığı diğer oyuncularla oyun dışı zamanda da görüştiklerini, görüştiklerinde ise daha çok gündelik hayattan konuştuklarını, oyuna dair paylaşımın az olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların %59'u oyun aracılığıyla tanışıp iletişimini gerçek hayata taşımadığını ifade ederken, %41'i ise oyunda tanıştığı oyuncularla gerçek hayatta da iletişim kurduğunu ifade etmiştir (Şekil 9). Bu noktada dijital oyunlar oyuncuların sosyal kimlik kazanması ve sosyal etkileşimlerini artırması için önemli bir ortam yaratmaktadır.

Krotoski'nin ifadeleriyle çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar; "grup etkileşimi ve dâhiliyesini, esneklik ve hâkimiyeti cesaretlendirmekte, dolayısıyla önemli arkadaşlıklara ve kişisel gelişime sebebiyet vermektedir." (Krotoski'den akt. Cole ve Griffiths, 2007: 576). Çevrimiçi oyunlarda başlayan arkadaşlıklar karşılıklı iletişimin pozitif yönde ilerlemesi durumunda oyun dışında da sürdürülmektedir. Katılımcıların bunu destekleyen tarzda pek çok ifadesi bulunmaktadır.

"Oyunlarda tanıştığım arkadaşlarımla bazıları ile gerçek hayatta da buluştum. Çoğunlukla farklı şehirlerden arkadaşlarla tanışıyorum. Sohbetimiz günlük

hayattan oluyor. Yurt dışından da arkadaşlarım var ancak onlarla google çeviri yardımıyla sosyal medya hesaplarımdan konuşuyorum.” (Katılımcı 1)

“Oyundan çok iyi arkadaşlarımla tanıştım, buluşup gerçek hayatta iyi arkadaşlık kurduk.” (Katılımcı 12)

“Oyundan daha sonra görüştüğüm arkadaşlarım oldu tanıştığım. Oyunda amaç uğruna uğraşıyorsun. Benzer hedeflerimiz var etkileşimde buluşuyorsun. Ortak paydan var.” (Katılımcı 2)

Sanal ortamın sağladığı avantajlardan biri yine arkadaşlık kurma safhasında karşımıza çıkmaktadır. Sanal ortamda arkadaş edinmenin gerçek hayatta edinmekten daha kolay olduğunu ifade eden Katılımcı 9 şu düşüncesini paylaşmıştır:

“Arkadaş edinmek, sanal ortamda daha kolay. Neden mi? Seni dış görünüşüne, maddiyatına, giyim tarzına bakarak yargılayan biri yok. Siz onların aklında beyaz bir sayfayken; sizin onlara anlattıklarınız, anlatış biçiminiz o sayfayı renklendiriyor. Gerçek hayatta ise insanlar önyargı dediğimiz değer yüzünden az önce bahsettiğim beyaz sayfayı kendi kafalarına göre, sizin ayakkabınıza, yüzünüze bakarak (ön yargı ile) renklendiriyor. Bu yüzden sanaldan arkadaş edinmek daha kolay.” (Katılımcı 9)

Çevrimiçi oyunlarda iletişimin güçlendiği durumlarda katılımcıların görüşmeden de arkadaşlık sürdürebildiği durumlar olmaktadır. Dijital oyun ortamında temkinli olunması gerektiğini belirten Katılımcı 20 yine de arkadaş olmanın avantajlarını şu cümlelerle ifade etmektedir:

“Oyunlarda birçok arkadaş edindim. Beraber discord’dan haberleşip oyuna girdiğimiz ve konuştuğumuz oldu, yani karşınızdaki kişinin tam anlamıyla nasıl biri olduğunu sanal ortamdan çözüyorsunuz. O yüzden tedbirli olmakta fayda var bilgilerimizi paylaşmamak konusunda. Ama bilgilerinizi paylaşmadan da canınız sıkın olduğunda adam akıllı tanımadığınız sanal ortamda tanıştığınız insanların yüzünüzü güldürebildiği de bir gerçek.”

Dijital oyunlar her ne kadar arkadaşlık ortamı yaratan bir yer olsa da bazı katılımcılar için tam tersi durumlar da olabilir. Yani bu konuda olumsuz bildiren

katılımcılar da vardır. Sanal ortamda arkadaş edinmeye dair olumsuz görüşlerin de kademeli şekilde değiştiği tespit edilmiştir.

“Dijital oyundakilerle interaktif ilişkiler kuruyorum. Yaklaşık olarak 500 arkadaşım var hepsi oyundan. Bu kişilerle olan arkadaşlığım sadece oyun içerisinde kalıyor. Gerçek hayatta görüşmüyorum.” (Katılımcı 7)

“İnternette oyunlardan tanıştığım arkadaşlarım var ama tabii internet yalnızca bulunduğunuz bölgedeki insanları eşleştirmiyor o yüzden internetten tanıştığım kimseyle gerçek hayatta görüşmedim.” (Katılımcı 3)

Katılımcı 8 için ise durum daha farklı:

“Oyun içerisindeki diğer oyuncular benim arkadaşım değil çünkü orası sanal âlem. Onlarla arkadaş olmak yerine düşman olup kavga yapıyorum.”

Araştırma kapsamında görüşülen katılımcılar, dijital oyun oynamanın arkadaş edinmeyi kolaylaştırdığı ve sosyal bir ortam yarattığı konusunda ortak görüşlere sahiptir.

### **3.3. Oyuncuların Sosyo-Mekânsallığı**

Toplum içinde yaşanan işsizlik, yoksulluk, salgın hastalıklar, göç, çevre kirliliği, kadına şiddet, futbolda şiddet vb. konular, toplumsal temalardan bazılarıdır. Dijital oyunların toplumsallaştırma noktasında önemli işlevleri de yerine getirmektedir.

Oyun aracılığıyla yalnızca yetişkinler çocukları toplumsallaştırmamakta hem çocuklar hem de yetişkinler bildikleri, oynadıkları oyunlar aracılığıyla birbirlerini toplumsallaştırmaktadırlar (Cengiz, 1997: 59). Bu toplumsallaştırma sırasında toplumsal temalarla da karşılaşılabilir.

Çevrimiçi oyunlarda en yaygın toplumsal sorun oyun içinde gösterilen şiddet eğilimleridir. Oyun içindeki görevleri yerine getirmek için bazı durumlarda gerçek dünyada yapılması mümkün olmayan şiddet içerikli eylemlere başvurulmaktadır. Oyuncuya yüklenen bu türlü görevler oyun içi örgütlenmeleri de beraberinde



getirmekte ve hatta oyun-içi amaçları aşan bir tür toplumsallaşma alanı da oluşturmaktadırlar (Yee'den akt. Singh, 2013: 8).

Katılımcıların oynadıkları oyunlar her ne kadar onları rahatlatırsa, eğlendirse de toplumsal bakımdan sorunlu içerikleri de barındırmaktadır. Ancak yine de katılımcılar toplumsal temalar hakkında yorum yapmayı tercih etmemişlerdir. Hâlbuki Steinkuehler ve Williams da (2006: 886) da dijital oyunların bar, kafe vb. diğer mekânlarla benzer işlevi olduğundan toplumsal yönünün bulunduğunu vurgulamıştır. Bireyler toplumsallaştığı ortamlarda o gruba mensup olmaktadır (Goffman, 2014b: 84). Çevrimiçi oyunların kullanıcıları da kendi sosyal ortamlarını bu sanal mekân/platform üzerinden deneyimlemektedir.

Günümüzde hızla büyüyen ve gelişen dijital oyun dünyasında cinsiyete göre ilgi farklılığı gözlenmektedir. Aynı zamanda cinsiyet eşitsizliğinin en yoğun olduğu alanlardan biridir. Dijital oyun dünyasında farklı yaş aralıklarından oyuncular olsa da erkek oyuncular hala egemen konumdadır. Gittikçe artan kadın oyuncu sayısı dijital oyun dünyasındaki eşitsizliği de bir o kadar görünür kılmıştır. Toplumsallaşma sürecine dijital oyunların dâhil olmasıyla birlikte cinsiyet algıları da bu oyunlara ve oyuncuların davranışlarına göre şekillenmektedir. Bu sebeple araştırmaya cinsiyet temalı bir açık uçlu mülakat sorusu eklenmiştir. Özellikle kız öğrenci olan katılımcılar ayrımcılık yapıldığından mustarıptir.

“Çevrimiçi bir oyuna girdiğimde takım arkadaşlarıma gerekli komutları verdikten sonra susarım. Bunu özellikle sesimi kalınlaştırarak yaparım takımdakileri tanımıyorsam. Çünkü kız olduğumu öğrendiklerinde ilk tepki her zaman şu olur “beyler takımda kız varmış...” Bu cümlemin devamı genellikle benim sosyal medya hesaplarımı istemekle devam eder. Hayır denilince de şahsiyetime, cinsiyetime edilen küfürlerle virgül konulur. Oyunda bir hata yaparsam da nokta değerinde küfürler duyarım ve bu çok üzücü bir durum.” (Katılımcı 9)

“Benim bu açıdan çok problemim olmadı açıkçası. Sesim yaşıtlarımdaki kızlara göre biraz kalın olduğu için ‘a kız mısın?’ diye tepkilere çok rastlamadım. Ama başkalarına yapıldığını çok gördüm. Mesela bir maça girip selamlaşıyoruz. Bir kız sesi duyunca bazı insanlar ‘aa kız mısın? Ne kadar

kötü oynar şimdi bu, abi dodgelayın ' tarzı cümleler duyulabiliyor. Yani maalesef kız erkek ayrımı burada var.” (Katılımcı 20)

Yukarıda bahsedilen eşitsiz yaklaşımların erkek katılımcılar da farkındadır. Erkek egemen olan oyun ortamları baskın şekilde kadın katılımcıları dışlamaktadır. Erkek katılımcılardan ikisinin ifadeleri aşağıda yer almaktadır:

“Hayatın her alanında olduğu gibi burada da ayrımcılık var. Hesabını kız adıyla açıp erkekleri dolandırmaya çalışanlar çok fazla. Bu da kızlara önyargıyı arttırıyor. Fake hesap açıp oyuna ‘ben yeni başladım’ deyip yardım talebinde bulunan kız görünümlü erkekler var. Hesabına para geçirenler vs. çok fazla vardı. (Katılımcı 2)

“Oyunlarda sohbet kısmında konuşulur genelde ama bazı oyunlarda sesli sohbet seçeneği de vardır. Ben erkek olduğumdan hiçbir sıkıntı çekmedim ama bazıları oyunda kadın olunca hemen ‘ah bu kötü oynar, aha kız’ deyip sanki televizyona çıkmış gibi şaşırıyor tabi bu sohbetlere de sizden telefon numarası e-posta gibi şeyler isterler ama ben kimseye vermedim sorsa da vermem.” (Katılımcı 3)

Kadın katılımcıların ayrımcılığa maruz kalmasının bir nedeni de isimlerinin kötü niyetli tarafından kullanılması nedeniyle önyargıyı pekiştiren durumların var olmasıdır.

Demirel ve Keleşoğlu (academia.edu/ 35442715) kadın oyuncuların oyunlarda maruz kaldıkları ayrımcı davranışları 3 temel maddede özetlemişlerdir:

- Kadın olduğu bilinmesi halinde sözlü tacize maruz kalma.
- Kadın olduğu için oyunlarda başarılı olamayacağı düşüncesi
- Oyun topluluklarının seksist küfürlerle dolu olması.

Bu çalışmada yer alan kadın katılımcıların da birebir aynı ayrımcı tutum ve davranışlara maruz kaldığı tespit edilmiştir. Üstelik toplumsal cinsiyet rollerine göre de dijital oyunlar daha çok erkeklerin ilgi göstermesi gereken alanlardan biri olarak düşünülebilir. Bulut’un da (2014) ifade ettiği gibi dijital oyun hem üretim hem de

tüketim alanında eşitsizliklerin yeniden inşa edildiği interaktif bir mekân olarak incelenmeyi fazlasıyla hâk etmektedir.

Günümüz artan teknolojisi ile hızlı gelişme gösteren dijital oyun dünyasındaki önemli gelişmelerden bir tanesi de dijital oyunların E-Spora dönüşmesidir. Teknolojik anlamda bu denli hızlı yaşanan gelişmelerin spora kazandırdığı farklı boyutlardan biri olarak E-Spor, şu anda her ne kadar tam anlamıyla bir parçası olarak kabul edilmese de içinde barındırdığı birtakım unsurlarla modern spor ile önemli bir etkileşim içerisine girmeye başlamıştır (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017).

Uluslararası e-spor Federasyonu IeSF (2017) ise e-spor'u, "Bilgisayar, ekran ekipmanı, ağ ve diğer elektronik cihazlar gibi bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak gerçekleştirilen rekabetçi bir sporu tanımlamak için kullanılan genel bir terimdir" şeklinde tanımlamaktadır (Üçüncüoğlu, 2018: 24). Zihinsel ve fiziksel bir aktivite olarak değerlendirilen e-spor, dünyanın farklı noktalarından insanların bir araya gelmeden iletişim kurup, oyun oynayabildiği; uluslararası turnuvalar düzenlenmesiyle birlikte farklı noktalardan bir araya gelip, karşılaşmalar yapabildiği yeni bir spor türüdür (Akın, 2008: s. 35). E-Sporun gelişim aşamaları bir zaman çizelgesi yardımıyla daha anlaşılır olacaktır:

- Fizikçi William Higinbotham, 1958'de ilk video oyununu buldu.
- En eski video oyunu 19 Ekim 1972 tarihinde Stanford Üniversitesi'nde düzenlendi.
- 1980'de Atari tarafından düzenlenen Space Invaders Turnuvası ile e-sporun temeli atıldı.
- 90'lı yılların başında internet ağının gelişmesiyle birlikte video oyunlarının yükselişi başladı.
- İlk e-spor etkinliği 1997'deki Quake Turnuvası ile gerçekleşti.
- 2003 yılında Türkiye'nin ilk ve e-spor takımı kadrosuyla sahaya çıktı.
- 2005 yılında birçok firma büyüyen bu pazara yatırım yapmaya başladı. Dünyaca bilinen oyunlar milyon dolarlık ödüllerle insanları cezbetmeyi başardı.

- 2016 yılında Türkiye'nin e-sporunda adını duyurduğu en önemli turnuva olan Counter Strike Turnuvası yapıldı. Türkiye, 2016 yılında düzenlenen turnuvada dünya şampiyonu oldu.
- 2018 yılına gelindiğinde, Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu (TESFED) faaliyetleri başladı



**Foto 13:** E-Spor Merkezi ve İnternet Cafe (Samsun)



**Foto 14:** Samsun'daki e-spor oynayan oyuncular

E-Sporun pek çok farklı türü bulunmaktadır. Bu alan ile ilgili olan en yaygın dijital oyun türleri: Spor oyunları (FIFA, NBA2K vb.), gerçek zamanlı strateji

oyunları (Starcraft, Warcraft vb.), birinci şahıs nişancı (FPS) (Counter Strike, Call of Duty vb.), Çok oyunculu çevrimiçi savaş alanı (MOBA) (Dota2, League of Legends vb.) oyunlarıdır.

Çevrimiçi oyunlar içinde e-sporun da yaygın olarak tercih edilmesi nedeniyle katılımcılara e-spor hakkındaki düşünceleri sorulmuştur. Katılımcılar arasında ciddi bir şekilde e-spor faaliyetlerine katılanlar çoğunlukta olmasa da bunun çok önemli olduğunu vurgulamaktadırlar. Aşağıda e-spor hakkındaki görüşlerini paylaşan katılımcıların sözleri sunulmuştur:

“E-spor gibi devasa bir evreni o kadar küçümsemek lazım e-spor Türkiye dahil olmak üzere pek çok ülkede düzenlenen global yarışmalar Türkiye’de bu konularda büyük başarılarla imza attı.” (Katılımcı 3)

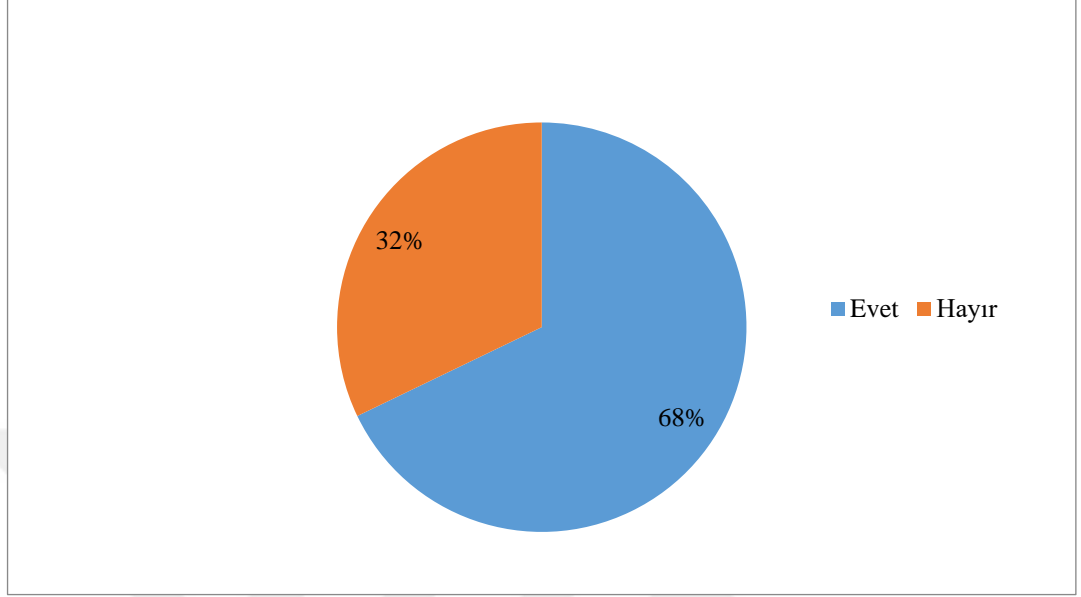
“E-spor neden bir spor dalı olarak görülmesin ki. İlla aşırı derecede başarılı olmaları mı gerekiyor destek görmeleri için. Türkiye kadın voleybol takımı gibi sadece başarılı olduklarında mı tanınacaklar. Bizim e-spora destek olmamız sahip çıkmamız lazım. Yoksa diğer alanlarda olduğu gibi bu dalda da geri kalacağız.” (Katılımcı 9)

E-spor bir kariyer alanı olarak düşünülebilir. Kariyer kavramı kişinin, kendisi hakkındaki beyanlarına ve imgeleme çok fazla dayanmadan kişisel ve kamusal olan arasında, benlikte ve yine benlik için önemli olan toplum arasında ileri geri hareket etmesine imkân tanır (Goffman, 2015: 139). E-sporu kariyerinde ilerletmek isteyen oyuncuların kendine güvenli ve başarılı olmaları gerekmektedir. Ancak katılımcılar arasında e-spora katılacak kadar başarıya sahip olmadığı için uzak durmayı tercih edenler bulunmaktadır. Buna örnek aşağıdadır:

“E-sporu da zamanında düşündüm ama ben bir şeyi temsil ettiğim zaman gergin olurum genelde. O yüzden böyle bir sorumluluk almak istemedim. Keza e-sporluk kadar iyi oynadığımı da düşünmüyorum.” (Katılımcı 20)

Dijital oyunlar popüler hale geldikçe kitlelere ulaşmayı başarmış ve e-spora doğal olarak dönüşmüştür. Oyuncular arasında turnuvalar düzenlenmiş, genel geçer

spor niteliđi kazanmaya başlamıştır. Bu aşamada daha başarılı oyuncuların tanınırlığı artmıştır. E-sporde tanınır olmanın önemine dair katılımcıların görüşleri alınmıştır.



**Şekil 10:** E-Spor Dünyasında Tanınır Olmanın Önemi

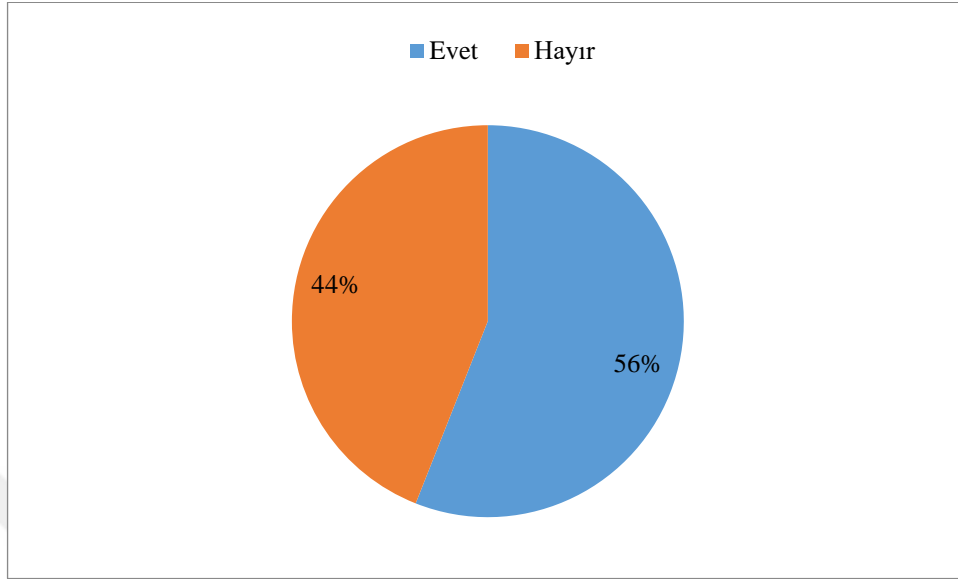
Katılımcıların %68'i e-spor dünyasında tanınmanın önemli olduğunu ifade ederken, %32'si ise önemli olmadığını vurgulamıştır. Bu verilere göre tanınırlığın önemine yapılan vurgu daha öndedir. Oyuncuların tanınırlıklarına oranlı bir takipçi kitlesi oluşuyor. Bu sayede hem ün hem de para kazanabiliyorlar. Bu iki kazanca öykünme durumu da söz konusudur. Bu konuda katılımcılar şunları belirtmektedir:

“E-sporcu olup aynı zamanda yayıncı olanlar var, bir canlı yayın açıyorlar elli bin kişi izliyor bazen. Bazılarının kitleleri çok sağlam, fazla izleniyor. Twitch'e girildiđi zaman en çok izlenen yayıncılar önerilerde çıkıyor. Türkiye'de en bilinen ve büyük yayın platformu en büyük yayıncılar orada.” (Katılımcı 14)

“E-sporcu olsaydım çok iyi olurdu. Önemli bir şey çünkü seni izliyorlar, takip ediyorlar hem oynayıp hem para kazanıyorsun.” (Katılımcı 7)

Belirli bir izleyici grubunun (ya da tek bir kişi dahi olsa da) kendisini gözlemlediđinin bilincinde olan oyuncu, kendi yararına olacak şekilde performanslarını şekillendirme eğilimindedir (Bullingham ve Vasconcelos, 2012: 1). E-sporun tanınırlık sağlamanın yanında diđer oyunculara rol model oluşturduđu da

bir gerçektir. Katılımcıların kendilerine rol model aldıkları oyuncu olup olmadığını öğrenmek amacıyla kapalı uçlu bir anket sorusu yöneltilmiştir.



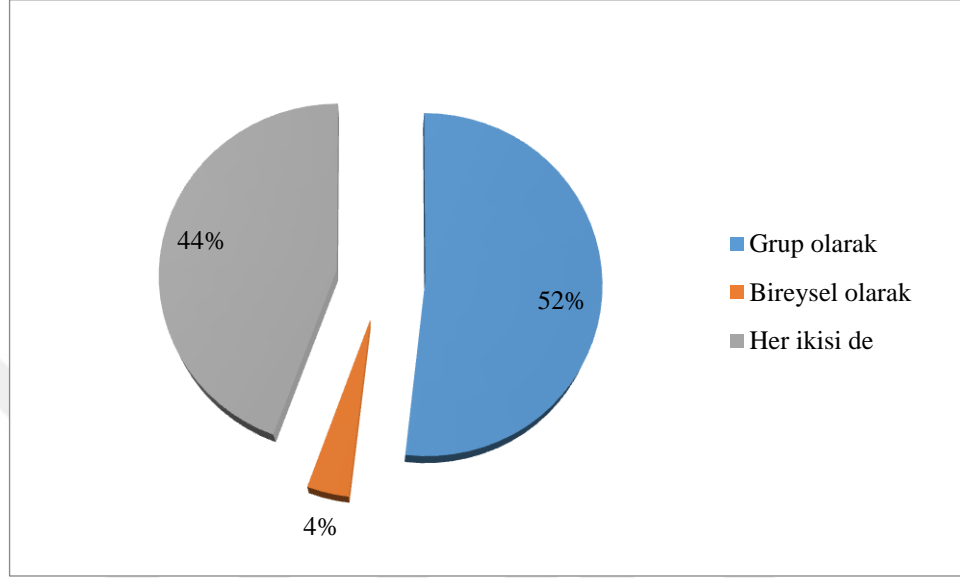
**Şekil 11:** Rol Model Alınan Oyuncu Olup Olmadığı

Katılımcıların %44'ü kendisine rol model olarak bir oyuncuyu örnek almaktadır. Geriye kalan %56 oranında katılımcının ise kendine bir rol modeli yoktur. E-spor bazı bilgisayar oyunlarının profesyonel liglere katılan profesyonel oyuncular ile oynanması olduğu için oyuncular da profesyonelleşmiştir. Bu nedenle oyuncular kendilerini daha fazla geliştirmek ve daha tanınır kılmak isteyebilirler. Evde oyun oynayan oyuncular, bazı profesyonel e-spor oyuncularını örnek almakta ve onların başarılarını takdir etmektedir. Katılımcı 1 şu cümleler ile kendini ifade etmektedir:

“Benim çok iyi oynadığım CS: GO oyununda örnek aldığım e-sporcu Xantares var. Çok iyi oyuncu diğerlerinden daha iyi vuruyor, hiç kaçırmıyor. Onun gibi olmak isterdim.” (Katılımcı 1)

Oyun, çocukların toplumsallaşmaları noktasında önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Oyun aracılığıyla yalnızca yetişkinler çocukları toplumsallaştırmamakta hem çocuklar hem de yetişkinler bildikleri, oynadıkları oyunlar aracılığıyla birbirlerini toplumsallaştırmaktadırlar (Cengiz, 1997: 59).

Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda oyuncu, oyun düzeninin teknik yapısı ve binlerce oyuncunun eş zamanlı etkileşimine olanak veren özellikleri nedeniyle diğer oyuncularla iletişim içerisinde olmak durumundadır. Dolayısıyla bu tür oyunlar kapsamlı bir sosyal deneyim alanına dönüşmektedirler (Delwiche, 2006: 161).



**Şekil 12:** Oyununuzu Grup Olarak Mı/Bireysel Olarak Mı Oynarsınız

Katılımcıların dijital oyunu bireysel mi yoksa grup olarak mı oynadığını tespit etmeye yönelik soru kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda, katılımcıların %52'si dijital oyunları "grup olarak" oynamayı tercih ederken %4'ü ise bireysel olarak oynamayı tercih etmektedirler. Her ikisini de tercih edenlerin oranı %44'tür.

Dijital oyunları grup olarak oynamak katılımcılar açısından daha zevkli ve keyifli olarak görülmektedir. Oyunu grupta birlikte oynamak, aynı zamanda takım olma anlamına da gelmektedir. Geleneksel oyunlara benzer şekilde dijital oyunlarda da grupça oynayıp takım arkadaşı olabilmek kazanmak için oldukça önemli bir faktördür. Rakip oyuncularla rekabet edebilmek için oyunu bireysel değil de iyi oynayanlarla birlikte oynamak kazanmak için belirleyicidir.

Bu açıdan katılımcı 10'un dijital oyunu grup halinde oynamaya dair görüşleri yukarıdaki ifadeleri destekler niteliktedir.



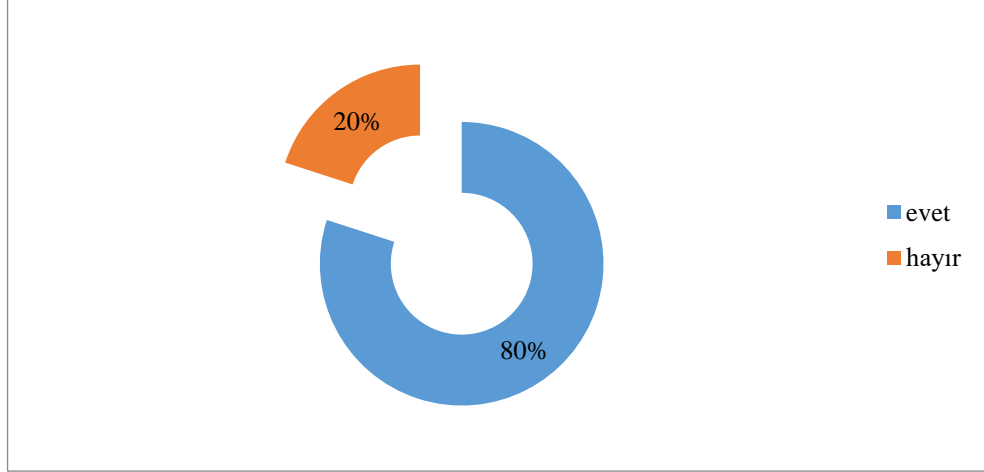
“Genellikle takım oyunu oynuyorum, takım oyununda rol çok önemli. Her oyunda farklı bir role bürünüyorum bazen savunma bazen de lider oluyorum. Her oyunda grubuna göre değişiyor. Gruba genellikle oyunu iyi oynadığımı düşündüğüm arkadaşlarımı davet ediyorum. Sonra rolleri dağıtıp oynuyoruz. Bildiğin arkadaşların olunca kazanma şansın daha yüksek oluyor.” (Katılımcı 10)

Dijital oyunlarda oyun içi sohbetlerin eklenmesiyle oyuncular oyun grubundaki arkadaşlarıyla işbirliği içerisinde olup, birlikte stratejiler planlayıp, gündelik hayat ve olaylarla ilgili sohbet edebilir duruma gelmişlerdir.

Oyun içerisinde yapılan sohbetler ses ve metin tabanlı olarak gerçekleştirilmektedir. Dijital oyuncular oyun aracılığıyla ekip arkadaşlarına ve rakiplerine sohbet bölümünden mesaj yazabilir veya sesli bir şekilde etkileşime geçebilir. Bazı oyunlarda oyuncular herkesle veya yalnızca bir oyuncu ile de konuşabilmektedir. Oyun içinde gerçekleşen sohbetler oyuncuların oyun deneyimini daha keyifli hale getirip olumlu anlamda katkı sunmaktadır.

“Oyundaki arkadaşlarımla bir şeyler paylaştığımda daha güzel oynuyorum. Oyunla birlikte sohbet daha zevkli. Oyunda takım arkadaşlarıma rakiplerin yerini söylüyorum, bazen tartışma da çıkabiliyor kötü oynadığımızda. Ama arkadaşlarımla bazen de o gün ne yaptığımızı konuşuyoruz. Telefonla da konuşabiliriz ama oyunla birlikte daha keyifli.” (Katılımcı 7)

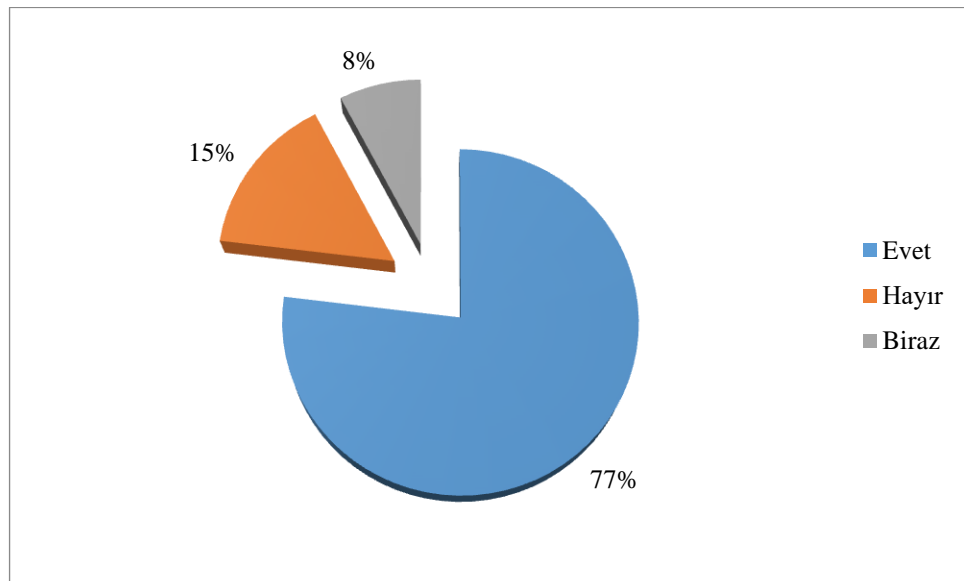
Katılımcının da ifade ettiği gibi oyunlarda diğer oyuncularla kurulan interaktif ilişki oyunu daha keyifli hale getirmektedir.



**Şekil 13:** Oyun İçerisinde Diğer Kullanıcılarla İnteraktif İlişki Kuruyor Musunuz?

Dijital oyunlar oyuncuları, aralarında kurulan sesli ve yazılı etkileşimlerle, zamanla daha sosyal bir hale getirmektedir. Oyuncular çevrimiçi oyunlarla birlikte diğer oyuncularla konuşup yazışabilmekte ve gerçek hayatta buluşabilmektedir. Bu da oyunların en önemli olumlu kazanımlarından biri olan sosyal ortam sağlama işlevine bir örnek oluşturur.

Oyun, çocukların toplumsallaşmaları noktasında önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Oyun aracılığıyla yalnızca yetişkinler çocukları toplumsallaştırmamakta hem çocuklar hem de yetişkinler bildikleri, oynadıkları oyunlar aracılığıyla birbirlerini toplumsallaştırmaktadırlar (Cengiz, 1997: 59).



**Şekil 14:** Dijital Oyun Oynamak Size Sosyal Bir Ortam Sağlıyor Mu?

Dijital oyunların oyunculara sosyal bir ortam sağlayıp sağlamadığını tespit etmek amacıyla sorulan soru kapsamında; verilen cevaplarda dijital oyunlar sosyal ortam sağlıyor diyenlerin oranı %77'dir. Dijital oyunlar sosyal ortam sağlamıyor diyenlerin oranı %15, biraz sağlıyor diyenlerin oranı ise %8'dir. Katılımcıların büyük çoğunluğu dijital oyunların sosyal ortam sağladığı konusunda hemfikirdir.

Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda oyuncu, oyun düzeninin teknik yapısı ve binlerce oyuncunun eş zamanlı etkileşimine olanak veren özellikleri nedeniyle diğer oyuncularla iletişim içerisinde olmak durumundadır. Dolayısıyla bu tür oyunlar kapsamlı bir sosyal deneyim alanına dönüşmektedirler (Delwiche, 2006: 161). Dijital oyunlar artık sosyalleşme deneyimini sanal mekâna taşımaktadır. Bunu destekleyen görüşe sahip olan katılımcılara göre:

“Artık arkadaşlarımla mahallede buluşamıyorum çünkü zamanım az. Hepsiyile oyunda akşam bir araya geliyoruz. Dışarı çıkma ihtiyacım hiç olmuyor.” (Katılımcı 7)

“Ben hayatı oyunlardan öğrendim. Epeyce para kazandım. Eve yeni taşındığımızda annemin aldığı stor perdeleri oyundan kazandığım parayla yaptırdım. Oyunda 3 ortaktık, birimiz para diğerimiz hesabın güvenliği, diğerimiz de oyundaki eşyaları satıyorduk. Oyundan tanıştığımız arkadaşlarla buluşmalar yapıyorduk. (Katılımcı 2)

Asosyal bir gençlik yaratıyor oluşundan, Şiddetin normalleşmesi noktasında etkili bir gücü olduğuna kadar çeşitli konularda dijital oyunlar hedef tahtasına koyulmaktadır (Liu ve Peng, 2009: 1306).

Ne var ki dijital oyun türlerine yönelik indirgemeci yaklaşımlar terk edilip, her bir türün kendine has anlatı ve oyun dünyası özelliklerine sahip olduğu gerçeği göze alındığında, peşin yargıların yanlış sonuçlara sebebiyet vereceği gerçeği öne çıkmaktadır (Ferguson, 2007: 314-315).

“Annem babam oyun oynamama laf söylüyor, sık sık tartışma çıkıyor bu konuda.” (Katılımcı 8)

Bazı dijital oyuncular oyunları daha bilinçli olarak oynamakta ve kendilerine verilen tepkilerin farkındadır.

“Ya şimdi geçen sene 8. Sınıftım. Bu yüzden annem oyun oynamanın dozunu kaçırdığımda olumsuz tepkiler verebiliyordu ama hiçbir zaman yasak tarzı şeyler olmadı, olmaz da zaten. Ama genel olarak ailemde oyun oynamamla ilgili olumsuz tepki veren yok. Ekranaya yakından ve karanlıkta bakmam sıkıntı ediliyor sadece. Onda da haklılık payları var ki gözümü bozdum ☺”  
(Katılımcı 20)

Ailemden ve çevremden olumsuz dönüşler aldım. Bunlar ne bunlarla mı uğraşıyorsun dendi. Anlamlandıramadıkları için önyargılı yaklaştılar. Tepkileri bir yerden sonra ciddiye almadım.” (Katılımcı 2)

“Aşırıya kaçmasam bile bırakmam söyleniyor nedeni de ailemin bunu bir zaman kaybı olarak görmesi bana kalırsa abartılmadıkça eğlenceli bir aktivite.” (Katılımcı 3)

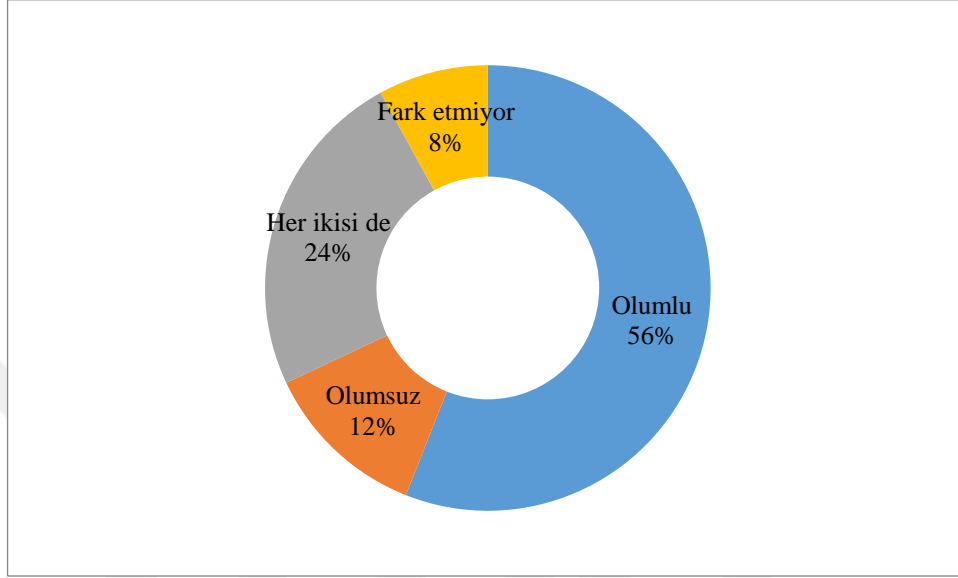
“Bazen şöyle şeyler olabiliyor: atıyorum okula gittiğim zaman gece geç saat oyun oynadığım zamanlarda annem bilgisayarın fişini çekmekle tehdit edebiliyor. O tür can sıkıntılarını yaşatabiliyor bazen.” (Katılımcı 20)

### **3.4. Oyuncuların Duygu Dünyası**

Teknolojik anlamda yaşanan gelişmeler, birçok alanda olduğu gibi bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Son zamanlarda, dijital oyunlar bireylerde eleştirel düşünme biçimini geliştirme ve öğrenmeyi aktif hale getirmektedir. Bunun yanı sıra, başta gençler olmak üzere oyun oynayan tüm bireyler için eğlenceli ve keyifli boş zaman değerlendirme aktivitesi olmuştur (Griffiths, 2010). Aktivitenin verdiği mutluluk ya da kazanma azmi oyuncuların duygu dünyalarını etkilemektedir. Bu duyguların olumlu etkisi olabileceği gibi olumsuz etkileri de olabilir.

Günümüzde eğitimcilerin ve dijital oyun oynayan oyuncuların ebeveynlerinin en büyük kaygısı dijital çağda doğmuş olan Z kuşağının internet kullanımı ve buna bağlı olarak dijital oyunların olumsuz etkileri ile ilgilidir. Dijital oyunların

içeriğindeki şiddete yönelik ilk tartışmalar 1976’da başlamış, 1980’lerden itibaren dijital oyunlar üzerine yapılan araştırmalarda oldukça önemli bir artış olmuştur (Aydoğdu, 2015). Bu konuda yapılan araştırmalar, dijital oyunların-internetin hem yararlı hem de zararlı etkilere sahip olduğunu öğrenmemizi sağlamıştır.



**Şekil 15:** Dijital Oyun Oynamanın Gündelik Hayatınıza Etkileri Nelerdir?

Dijital oyunların katılımcıların gündelik hayatlarını nasıl etkilediğine dair yöneltilen anket sorusuna verilen cevaplara göre, katılımcıların %56’sı dijital oyun oynamanın olumlu etkiye sahip olduğunu, %12’si dijital oyunların gündelik hayatını olumsuz etkilediğini ifade etmiştir. Katılımcıların %24’ü hem olumlu hem de olumsuz etkilediğini, %8’i ise dijital oyun oynamanın gündelik hayatlarında herhangi bir fark yaratmadığını ifade etmiştir (Şekil 15).

Dijital oyun dünyası katılımcıların kendilerini ifade ettikleri, diğer oyuncularla etkileşime geçtikleri, kültürel paylaşım yaptıkları, bilgi dolaşımını sağladıkları en yeni mecralardan biridir. Bu mecra, eğitimi, ticareti, iletişimi, kültürel etkileşimi ve bilgi paylaşımı açısından önemli bir işlevi yerine getirirken, oyun dışı gündelik hayattan da önemli izler taşımaktadır. Dijital oyunların kendilerine özgü bazı özellikler oyuncular için gündelik hayatlarına dair rol model oluşturmaktadır (Dağlı, 2011: 36).

Dijital oyunların gündelik hayata olumlu etkisinin gözlemlendiği bu bölümde öne çıkan önemli noktalar dijital oyun dünyasının sosyal ortam yaratması ve

oyuncunun stresten kurtulup rahatlamasına yardımcı olmasıdır. Oyuncular, oyun ortamıyla birlikte hayat alanlarının genişlediğini düşünerek oyunları her yönüyle deneyimlemektedirler. Katılımcılar dijital oyun oynamanın gündelik hayata olumlu etkileri konusunda şu görüşleri paylaşmışlardır:

“Olumlu, çünkü avantajı arkadaşlarımla vakit geçiriyorum, sorun çözme yeteneğimi ve detaylara dikkatimi geliştirdi.” (Katılımcı 11)

“Olumlu, çünkü tüm stresimi ve öfkemi atıyorum, Arkadaşlarımla konuşmak ve oyun hakkında konuşmak.” (Katılımcı 14)

“Kafamı rahatlattığı için oyun oynadıktan sonra daha rahat ders çalışırım.” (Katılımcı 20)

Dijital oyun oynayan katılımcıların ifadelerine göre oyun oynamak, onların gündelik hayatta stres atmalarına yardımcı olmakta, arkadaşları ile sohbet ortamı yaratmakta, sosyalleştirmekte, eğlendirmekte, rahatlatmaktadır. Buradan da anlaşıldığı üzere dijital oyunların olumlu özellikleri katılımcılar için motivasyon kaynağıdır.

Yukarıdaki ifadelerin aksine dijital oyunlarla ilgili olumsuz görüş bildiren katılımcılar da söz konusudur. Bu görüşlerden biri de katılımcı 15’e aittir:

“Olumsuz etkiliyor beni çünkü gözlerim bozuldu ve zaman yönetimi konusunda sorun yaşamaya başladım.” (Katılımcı 15)

Katılımcıların, oyunun gündelik hayata olumsuz etkileri noktasında öne çıkan görüşlerinden biri ise oyuna ayrılan zaman ile yakından ilişkilidir. Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda önemli bir motivasyonel faktör olan başarıya ulaşmanın en önemli gerekliliklerinden biri oyuna ayrılan zamanın niceliğidir (Ercansungur, 2018).

Dijital oyunların gündelik hayata etkilerine dair hem olumlu hem de olumsuz görüş bildiren katılımcılar vardır. Bu katılımcılara göre:

“Olumlu olarak stresimi atıyor, olumsuz ise ailemle ilişkiimi etkiliyor.” (Katılımcı 16)

“Eğlendirir, sınırlendirir zaman zaman.” (Katılımcı 22)

“Olumlu etkisi açık dünya oyunlarında diğer insanlarla sosyal ilişkilere girebiliyorsun, olumsuz tarafı gündelik hayattaki işlerin erteleniyor, aksıyor ve asosyalleşebiliyorsun.” (Katılımcı 19)

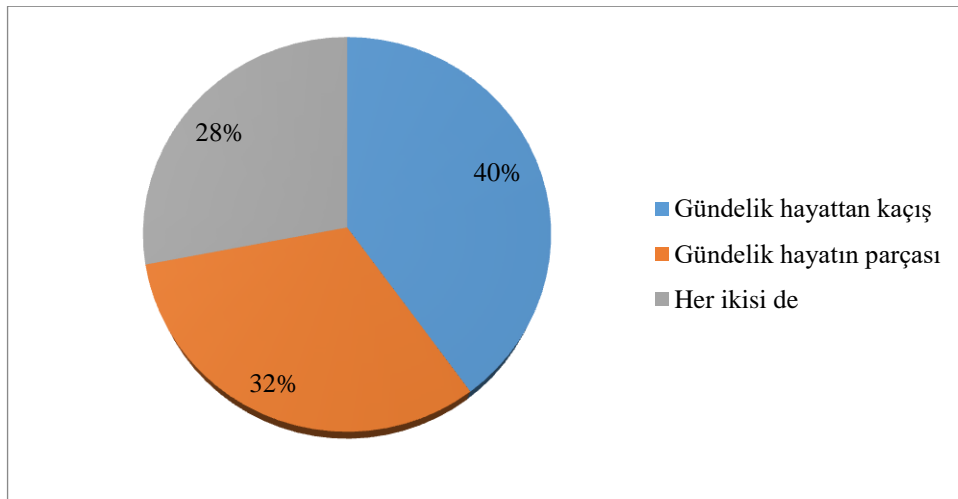
“Olumlu yanı vakit geçirmek, olumsuz yanı çok konuşulması.” (Katılımcı 13)

“Zevk alıyorum ama annem ve babam laf söylüyor, olumsuz eleştiride bulunuyor.” (Katılımcı 21)

Bazı katılımcıların ifadelerinde de görüldüğü gibi oyun oynamak, gündelik hayatlarına çok fazla etkiye bulunduğunu düşünmemektedir.

“Oyunların bana etkisi ne olumlu ne olumsuz sadece arkadaş ediniyorum hepsi o kadar.” (Katılımcı 4)

Dijital oyun oynamanın gündelik hayata olumlu ve olumsuz etkileriyle birlikte gündelik hayatta ne ifade ettiği de önemlidir. Oyuna yüklenen anlamın niteliği gündelik hayattan kaçış ya da gündelik hayatın parçası olarak görülebilir. Bu iki anlayış da katılımcıların duygu dünyalarını etkilemekte ve şekillendirmektedir.



**Şekil 16:** Oyun Dünyası Sizce Gündelik Hayattan Bir Kaçış Mı Sunmakta Yoksa Gündelik Hayatınızın Bir Parçası Mıdır?

Katılımcılara dijital oyunların gündelik hayata ilişkin anlamının bir kaçış mı yoksa hayatın bir parçası mı olduğu sorulmuştur. Dijital oyunun gündelik hayattan kaçış sağladığını belirten katılımcıların oranı %40'tır. Oyunların hayatındaki

varlığını kabullenerek gündelik hayatın parçası olması gibi olumlu bir değerlendirme yapan katılımcıların oranı ise %32'dir. Ayrıca bu iki farklı değerlendirmeyi aynı anda kendine yakın hissederek "her ikisini" terci eden katılımcıların oranı da %28'dir. Bu oranlar birbirine yakındır.

İnternet kullanımının giderek yaygınlaşması beraberinde kullanım sorunlarını da ortaya çıkarmıştır. İnternetin çok fazla kullanımı internet bağımlılığını devamında da oyun bağımlılığını yaratmıştır. İnternet kullanımı yaygınlaşmaya ve kullanımıyla ilgili problemler ortaya çıkmaya başladıktan sonra, önce patolojik bilgisayar kullanımı, daha sonra internet bağımlılığı tanımlanmıştır (Goldberg, 1998). Dijital oyunlar içerisinde özellikle çevrimiçi oyunların son derece yaygın olması da dolaylı olarak internet bağımlılığı ile bağlantılıdır.

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından 2013 yılında çıkarılan Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) adlı kitabın üçüncü ek bölümünde internette oyun bozukluğu kavramından bahsedilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı Amerikan Psikiyatri Derneği tarafından tanımlanan bağımlılık türlerinden biri olmamasına rağmen, Dünya Sağlık Örgütü'ne ait tıbbi referans kitabı olan Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'nın 2018 yılı versiyonunda "bilgisayar oyunu bağımlılığı" adı altında bir bölüm eklenmiştir. Nitekim Türkiye'de yapılan dijital ya da çevrimiçi oyunlar ile ilgili yapılan çalışmalar da çoğunlukla bağımlık üzerindedir.

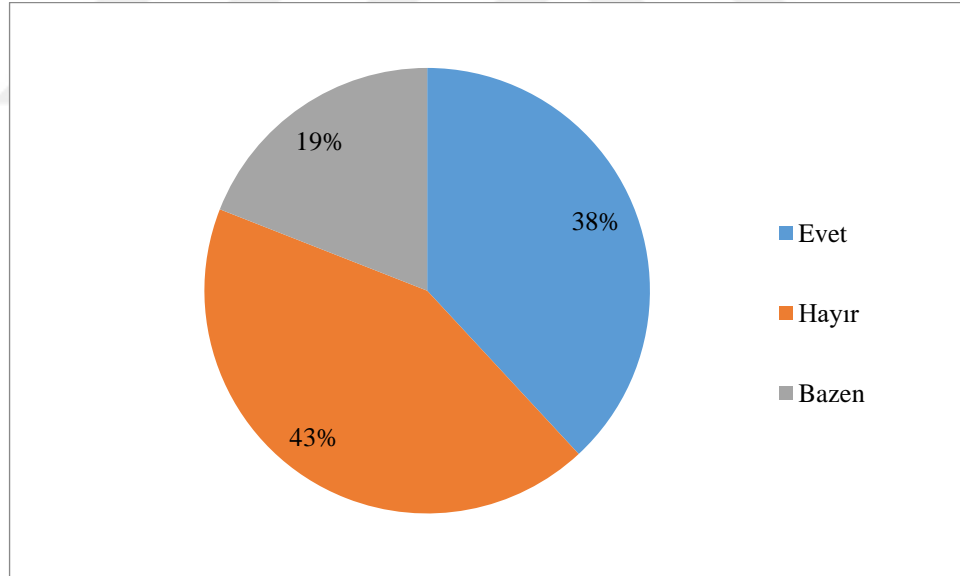
DSM' teki tanımlamada kişi aşağıdaki kriterlerden en az 5'ini veya daha fazlasını bir sene ve daha uzun sürede gösteriyorsa internet/video oyunu bağımlısı olarak nitelendirilmektedir (APA, 2013).

- Dijital oyunlarla ilgili aşırı düzeyde zihinsel uğraş sergilemek.
- Dijital oyunları oynamadığında yoksunluk belirtileri göstermek.
- Dijital oyunlara zamanla daha fazla bağlanmak ve zaman harcamak.
- Oyun oynamayı kontrol etmede sorun yaşamak.
- Dijital oyun oynama süresi ile ilgili çevresine yalan söylemek.
- Geçmişte keyif aldığı eğlence ve hobilerine karşı ilgisinin azalması.
- Psikososyal sorunlar yaşamasına rağmen oynamaya devam etme isteği.



- Kendini kötü hissettiğinde veya gündelik hayatta olumsuz bir durumla karşı karşıya kaldığında duygu durumunda hafifleme sağlayabilmek için oyun oynamak.
- Dijital oyunlar nedeniyle iş, ilişki, eğitim veya kariyerin olumsuz etkilenmesi.

Dijital oyun oynama isteği kişiler tarafından kontrol edilemiyor duygu, düşünce ve sosyal hayatta birtakım değişimlere neden oluyorsa bir problemden veya bağımlılıktan söz edilebilir (Griffiths ve Davies 2005, Ögel 2012, Young 2009). Bu görüşleri destekler nitelikte Lemmens ve arkadaşları (2009) dijital oyun bağımlılığını, “sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve komülsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” şeklinde tanımlamıştır. Bu nedenle katılımcıların kendilerini kontrol etmekte zorlandıkları anlar olup olmadığını anlamaya yönelik olarak kapalı uçlu “Hiç dijital oyun oynamak zorunda kaldığınız ya da bu yönde hissettiğiniz oldu mu?” sorusu yöneltilmiştir.



**Şekil 17:** Hiç Oynamak Zorunda Kaldığınız Ya Da Bu Yönde Hissettiğiniz Oldu Mu?

Alan yazında oyun bağımlılığının tanımlamalarına baktığımızda dijital oyun oynayan oyuncuların oynamak zorunda hissetmesi ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda çalışmaya katılan katılımcılara hiç oynamak zorunda hissettiniz mi sorusuna verilen cevaplar kapsamında: katılımcıların %43’ü oynamak zorunda kalmadığını, %38’i oynama zorunluluğu hissettiğini, %19’u ise bazen hissettiğini ifade etmiştir.

Çok kullanıcılı çevrimiçi oyunlarda oyuncular, diğer oyuncularla birlik içerisinde, yine diğer oyunculara karşı oynamaktadırlar. Bu durumun bir sonucu olarak bu tür dijital oyunlar, diğer oyun türlerine oranla daha yüksek bir bağlılık hissiyatıyla oynanmaktadır (Steinkuehler ve Williams, 2006: 885).

Çok kullanıcılı çevrimiçi oyun oyuncularını, oyun dünyasında başarılı olabilmek adına ciddi boyutlarda zaman harcamaktadırlar. Bu türde oyunların iletişimi gerekli kılmasının yanında, oyun mekaniği oyuncuyu düzenli olarak oynamaya ve oyun-içi belirli bir aktiviteyi tekrarlamaya zorunlu kılar (Consalvo, 2009: 413). Bu tekrarlar kontrol edilemediği durumda bağımlılık halini alır. Elbette tekrar sayısı artmasının bağımlılık görüntüsü çizdiği zamanlar da olabilir.

Dünyada ve Türkiye’de dijital oyun oynayanlara yönelik yaklaşımlardaki genel kanı, oyunları oynayanlar üzerinde hastalık derecesine varan bağımlılık yarattığı kanısındır. Medyada ve toplumda dijital oyunlarla ilgili olumsuz görüşler dile getirilmiştir.

Genellikle dijital oyunlar ve oyuncular söz konusu olduğunda ilk akla gelen konulardan birisi bağımlılıktır. Literatürün değerlendirildiği bölümde belirtildiği gibi yapılan çalışmalar dijital oyun ve bağımlılık arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir (Bölüm 1.2). Eğitim Bilimleri alanında oyun bağımlılığı çalışmalarında ergenlik (Taş, 2019; Dursun ve Çapan, 2018) ve lise (Göldağ, 2018; Taş vd., 2014) gibi belli dönemlere özgü çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmaların yoğunlaştığı alanlardan anlaşıldığı gibi dijital oyunların gençleri oyun bağımlısı hale getirebilmektedir. Katılımcı 2 dijital oyunun hayatının çok önemli bir parçası olduğunu belirtmektedir:

“Ben anaokulundan beri çevrimiçi oyun oynuyorum, o zaman babam ilk bilgisayarımızı almıştı o günden beri oynuyorum. Oyun oynamadığım gün yok. CS: GO’da iki bin saatin üzerinde oynamışlığım vardır. Sabah kalkar kalkmaz oyun oynamaya başlıyorum. Günde 7-8 saat hatta daha fazla. Oynamadığım zaman hayatımda boşluk hissediyorum oyun benim hayatımın ayrılmaz parçası ben dijital oynasız yapamam”. (Katılımcı 1)

"Oyun bağımlılık derecesine gelebiliyor. Benim oynadığım zaman 8-9 saat bilgisayar başında geçiriyordum. Parmaklarımın şiştiğini hatırlıyorum. İşaret parmağım mouse ile temas etmekten şişiyordu." (Katılımcı 2)

Ancak katılımcıların hayatlarının belli döneminde bağımlılık yaşadığı olsa da bu hayat tarzının benimsenmesi genel bir durum değildir. Hatta dijital oyun ile bağımlılık arasında doğrudan ilişki olduğuna dair genellemeler çok yapılırsa da aksi de mümkündür. Örneklem grubunu oluşturan katılımcıların büyük çoğunluğu ısrarla bağımlı olmadığını ifade etmektedir.

"Oyun oynamak vakit geçirmek çok güzel ama fazla oynayıp bağımlı olursan hayattaki her şeyden soyutlanırsın. Ne zaman oynayacağımı ben belirliyorum, oynamam gerektiğini düşünüp bilgisayar başına geçmeyi düşünmüyorum." (Katılımcı 1)

"Bu konunun tamamen bireysel sorulduğunu düşünmekteyim. Kendini sınırlamayı bilen insan oyuna bağımlı değildir çoğunlukla. Ben kendimi sınırlamayı bildiğimden kendimi hiçbir oyuna bağımlı hale getirmediğim. Burada ailelere büyük derecede rol oynuyor. Çocuklarını küçüklükten beri sınırlayarak oynamalarına izin vermeleri gerekiyor." (Katılımcı 9)

"Benim aşırı bağımlılığım olmadı, Naruto hariç. Oyunda da öyleydi. Evet, kabul çok fazla oynadığım zamanlar oluyordu ama bağımlılık bir şey yaparken kendinizi durduramadığınızda sürekli onu istediğinizde oluyor. Benimki böyle bir durum değildi. Ben oyunu canım sıkıldığı zaman oynamam. Oyunu canım çektiği zaman oynarım. Bazen şöyle şeyler olabiliyor: atıyorum okula gittiğim zaman gece geç saat oyun oynadığım zamanlarda annem bilgisayarın fişini çekmekle tehdit edebiliyor. O tür can sıkıntılarını yaşanabiliyor bazen." (Katılımcı 14)

"Kendini sınırlamayı bilen insan oyuna bağımlı değildir çoğu zaman. Ben kendimi sınırlamayı bildiğimden hiçbir oyuna bağımlı hale gelmedim. Bence aileler çocuklarına sınırlama getirerek oynamalarına izin verirlerse bağımlılığı engellemiş olurlar." (Katılımcı 9)

Katılımcıların oyun bağımlılığı konusundaki değerlendirmeleri kendilerini sınırlandırabildikleri, oyuna olan kişisel mesafesini çizebildikleri ve gerektiğinde oyundan uzaklaşabilecekleri şeklindedir. Bu tür yaklaşımlar bağımlı olmadan da dijital oyun oynayabildiklerini göstermektedir.

Dijital oyun oynama motivasyonları arasında da bulunan “can sıkıntısı” konusu katılımcıları oyuna yönlendiren faktörlerden biridir. Ancak mutluluk, neşe gibi duyguların yanı sıra can sıkıntısı da bireyin duygu dünyası içinde yer alan bir özelliğe sahiptir. Katılımcıların hissettiği sıkıntı duygusu oyunla çözülebilmektedir. Bu nedenle dijital oyun ve can sıkıntısı arasındaki bağlantı hakkında katılımcıların görüşleri alınmıştır. Bu kapsamda katılımcıların düşünceleri aşağıdaki gibidir:

“Oyun oynamadığım zaman boşluk hissediyorum, eksik hissediyorum oynamam lazım dediğim oluyor. Bir nevi can sıkıntımı çözüyor.” (Katılımcı 8)

“Boş zaman vakit geçirmek için eğlenceli araç, sıkça oynuyorum. Rahatlamama yardımcı oluyor. Can sıkıntısına birebir.” (Katılımcı 2)

“Ben oyunu genelde can sıkıntısından oynarım ama ben bu oyun işlerine çok erken başladığım için eskiden çok sinirlenirdim gıcık olurdu ama büyüdükçe oyun olduğunu anımsayıp hiç sinirlenmiyorum.” (Katılımcı 13)

“Günlük hayatta ne kadar sıkılıyorsak oyunlarda da o kadar eğleniyoruz. Yoğun bir sınav döneminden sonra oyun oynamayı tercih ediyorum. Ancak sınav aralarında çalışmamayı tercih ediyorum konsantre olabilmek için.” (Katılımcı 9)

Gündelik hayatta oyun oynamaktan daha iyi bir seçeneği olmayan katılımcılar olduğu gibi gününü daha güzel hale getirmeye çalışan katılımcılar da bulunmaktadır. Bu bakımdan can sıkıntısı ve oyun arasındaki ilişki oldukça önemlidir. Hissedilen duygunun can sıkıntısı gibi olumsuz olduğu durumlarda bu duygunun pozitif hale dönmesinde de oyunun rolü büyüktür. Nitekim katılımcıların oyunu hayatlarının bir parçası haline getirmesinde bu durumun etkisi tespit edilmiştir. Can sıkıntısı boyutundan rahatlama hissine ulaşılması bu deneyimin

yaşanmasını da daha anlamlı hale getirmektedir. Bir diğer deyişle katılımcıların duygu dünyası içinde inşa edilen sanal mekânda can sıkıntısının payı bulunmaktadır. Ayrıca dijital oyun sayesinde yaratılan duygusal dönüşüm bireyi farklı bir doyuma ulaştırabilir.

Dijital oyunların en önemli işlevlerinden biri de stres atmadır. Oyunlar sayesinde bireyler gündelik hayatlarındaki streslerini atabilmektedir. Bir nevi sorun çözümüne katkı sağladığı düşünülebilir. Katılımcılar oyun oynarken gündelik yaşamın sınırlamalarından, soruların verdiği sıkıntılardan kurtulabilmektedir. Böylelikle bireysel kimlik ve gözetim ihtiyaçları doyuma ulaşmaktadır (Fiske, 2003: 198-99).

Bugün çocuk yaştakilerden, gençlerden, yetişkinlere kadar en çok karşılaşılan sorunların başında stresin geliyor olması oyunları daha da çekici hale getirmektedir. Özellikle çalışma evrenini oluşturan lise çağındaki yaş grubunun stres seviyesinin oldukça yüksek olduğu gözlemlerimiz arasındadır. Bu açıdan dijital oyunlar oyuncuların gündelik hayatlarındaki sorunlarını çözmelerine yardımcı olmaktadır.

“Oyun benim gündelik hayatımın bir parçası. Ne zaman canım sıkılsa kendimi odamda bilgisayarımın başında oyun oynarken bulurum. Tek kelimeyle ifade edecek olursam oyun benim psikoloğum.” (Katılımcı 8)

“Gerçek hayatta yapamadığımız şeyler oyunla yapmaya çalışıyoruz. Gerçek hayattaki başarısızlık oyundaki başarı ile telafi edilmeye çalışılıyor.” (Katılımcı 2)

Katılımcıların oyun oynarken stresten kurtulmaları çok önemli bulgulardan biri olsa da bu konuda birbirinden son derece farklı yorumlar gelmiştir. Bunlar arasında oyunun strese sebep olduğuna dair olumsuz ifadeler de yer almaktadır. Buna yönelik katılımcılardan ikisinin ifadesi aşağıdadır.

“Oyunda genelde sinirli taraf ben oluyorum. Oyun oynarken stresim artıyor. Hele de bi kaybedersek takıma sinirleniyorum.” (Katılımcı 1)

“Stres atmak için oyuna girmem, bazen oyuna girdiimde daha çok streslenebiliyorum çünkü. Arkadaşlarımla girdiimde stres atmak için girebiliyorum ama tek başıma stres atmak için girmem.” (Katılımcı 20)



## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### SONUÇ

Bu çalışmada, orta öğrenim çağındaki gençlerin dijital oyunlara yönelik algılarının sanal ve gerçek mekân ilişkisi içinde ölçülmesine odaklanılmıştır. Teknolojinin hızla yaygınlaşması, bilgisayar, tablet ve mobil cihazları daha erişilir hale getirmiş ve gündelik yaşam pratiklerinin değişimine neden olmuştur. Dijital oyunlar, bu değişime neden olan en önemli faktörlerden biri olması ve bireyi gerçekte yaşadığı mekândan izafi (göreceli) olarak uzaklaştıran farklı bir sanal mekân inşasına olanak sağlaması nedeniyle özellikle de çevrimiçi özellikte olan dijital oyunlar çalışma kapsamında değerlendirilmiştir.

Dijital oyunda oldukça aktif olunan 13-18 yaş aralığındaki oyuncular araştırma kapsamına alınmıştır. Bu kişilerin dijital oyun ve mekânın farklı boyutlarına ilişkin görüşleri alınmıştır. Buna göre oynanan oyunların çok çeşitli türde olup araştırma bulguları on üç farklı türde oyuna dayanarak açıklanmaktadır. En fazla birinci şahıs bakış açısı oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunu ve hayatta kalma oyunları oynanmaktadır. Birinci şahıs bakış açısı türündeki oyunlar hem bireysel hem de takım olarak oynanabilen, dijital oyun ortamını sanal karakterin gözünden görebilmesine imkân veren bir tür olması nedeniyle yoğun olarak tercih edilmektedir. Ayrıca oynanan oyunlar hem grafik hem de fiziksel etkileşimiyle oyunculara iyi bir akış deneyimini sunmaktadır.

Çalışmada dijital oyun oynama motivasyonları kendini gerçekleştirme, duygusal doyum ve dengeleme olarak gruplandırılmıştır. Oyuncuların oynama motivasyonlarında, oyunun gerçeküstü bir dünya sunması, onların doğaüstü güç ve yeteneklere ulaşmasını sağlaması ve gerçek yaşamda başaramayacağı birçok şeyi başarmasına yardımcı olmasından dolayı birçok işlevi aynı anda yerine getirmektedir. Oyuncuları dijital oyunlara çeken etmenler oyunların sunduğu bilinmezlik, merak ve heyecan duygusudur. Sürekli aşamaları geçmeye çalışmaya yönelik senaryolar oyuncuyu bir görevi tamamlamaya, mükemmele ulaşmaya itmektedir.

Dijital oyun oynamaya ayrılan sürenin en az birkaç yıl olması göze çarpan detaylardandır. Bu çalışmada yaş aralığı 13 ile 18 olan kişilerin, 2 ile 10 yıldır dijital

oyun dünyasında fiili olarak bulunması, oyuna ayırdıkları sürenin hayatlarında çok ciddi boyutta olduğunu düşündürmektedir. Oyuncular hafta içi oyun oynamaya ayırdıkları süreyi kısıtlarken hafta sonunda bu süreyi arttırmaktadırlar.

Dijital oyun oynayan bireyler için sanal ve gerçek arasındaki ayırım giderek flulaşsa da, oyun dünyası sanal bir ortam olarak görülmektedir. Çalışmada oyuncular sanal dünyada güvenliklerini sağlayamadıkları takdirde gerçek dünyadaki gibi maddi ve manevi zarara uğrayabileceklerini düşünmektedirler. Kimliklerini ve siber güvenliği korumak için farklı kullanıcı isimleri (nick name) ile oyunlara giriş yapmaktadırlar. Takma ad kullanmak sanal dünyada dijital kimliği ifade etmektedir. Bu açıdan oyuncular için yeni bir kimlik oluşturmak dijital oyun dünyasında oldukça önemlidir. Ayrıca kişisel güvenliklerini korumak adına gerçek hayata dair bilgilerini çok fazla paylaşma eğilimi göstermemektedirler.

Oyuncular oyun mekânı olarak daha çok kendilerine ait odayı tercih etmektedirler. Bunun nedeni mekânı bireysel özelliklerine göre kurgulama istekleridir. Özellikle oyun oynamada tercih edilen mekânlar yalnız kalıp rahat edebilecekleri, dikkat dağıtıcı TV ve diğer cihazlardan uzak, loş ışıklı, sessiz bir ortamdır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte tercih edilen ev ortamında dijital oyun oynama olanağı elde edilmiş ve oyuncuların oyunlara girdikleri cihazların sayısı da artmıştır. Ancak oyuncular en çok bilgisayarı ve mobil cihazları tercih etmektedir. Bunun yanı sıra az da olsa hem teknoloji yetersizliği hem de bağlantının güçlü olduğu oyun kafeleri tercih edilmektedir.

Dijital oyunların bireye sunduğu katkılar da mevcuttur. Örneğin oyun içindeki haritalar oyunculara gündelik hayatta yer-yön kazandırma konusunda yardımcı olmaktadır. Gelişen grafiklerle birlikte sanal mekânlar gerçek mekânlara yaklaştığı için oyuncular gitmediği mekânlara aşına hissetmektedir. Bazı sanal mekânlar gerçek hayatta da olduğu için kullanılan haritalarda sanal mekânlar gerçek hayatla iç içe geçmiştir.

Dijital oyunlar oyuncuların toplumsallaşmasında önemli rol oynamaktadır. Çalışmada oyuncular oyun platformu aracılığıyla iletişime geçip sosyalleşmektedir. Bunu yaparken de çeşitli sohbet kanallarını ve metin tabanlı iletişimi kullanmaktadırlar. Ayrıca oyunların sosyal hayatı etkileyen sonuçlarından biri de



oyuncuların dięer oyuncularla oyun dıřı zamanda da iletiřim kurmalarındır. Grřtklerinde ise daha ok gndelik hayat hakkında konuřulmaktadır. Bu da oyuncuların sosyal kimlik kazanmasına yardımcı olmaktadır. Katılımcıların dięer oyuncularla grřmeye devam ettirmesi iletiřimi gçlendirmektedir.

Toplumsal cinsiyet rolleri bakımından erkek egemenlięindeki dijital oyun dnyası kadınları dıřlamakta ve tekileřtirmektedir. alıřmadaki kadın katılımcılar oyun platformlarında cinsiyet ayrımcılıęına eřitli řekillerde maruz kalmıřlardır. Bunun yanı sıra, erkek oyuncular ise kadınlara ynelik cinsiyet eřitsizlięin farkındadır.

alıřmada oyuncular e-sporu oyunculuęun zirvesi olarak grmektedir. E-spor dijital oyun dnyasında tanınır olmak bakımından son derece nemlidir. Bu sebeple e-spor dnyasının bir parası olmak hem maddi hem de manevi olarak tatmin edicidir. Nitekim oyuncular da kendilerini geliřtirip daha iyi oynamak istemekte ve kendilerine e-spor oyuncularını rnek almaktadır. Bu aıdan deęerlendirildięinde e-sporun desteklenmesi ve oyuncuların teřvik edilmesi gerekliliktir.

Oyuncular evrimii oyunların eř zamanlı oynamaya elveriřli teknik yapısından dolayı dięer oyuncularla etkileřim ierisinde grup olarak oynamaktadır. Dijital oyunları grup olarak oynamak oyuncular iin daha keyiflidir. Oyunu grup olarak oynamak aynı zamanda takımın kazanması anlamına da gelir. Bu da daha iyi oyuncularla oynama fırsatı yakalamak demektir.

Dijital oyunlarda iletiřim iin pek ok alternatif vardır. Oyuncular takım arkadaşlarıyla etkileřime geebilmek iin genellikle ses ve metin tabanlı iletiřimi tercih etmektedir. Dijital oyunların nemli kazanımlarından biri sosyal ortam saęlama iřlevi gstermesidir.

Gnmzde eęitimcilerin ve dijital oyun oynayan oyuncuların ebeveynlerinin en byk kaygısı dijital aęda doęmuř olan Z kuřaęının internet kullanımı ve buna baęlı olarak dijital oyunların olumsuz etkileri ile ilgilidir. alıřmada oyuncular dijital oyunların kendilerini ve gndelik hayatlarını olumlu etkiledięini ifade etmiřtir. Dijital oyunlarla birlikte kendilerini daha iyi ifade ettiklerini, gnn stresini orada attıklarını, daha sosyal hale geldiklerini belirtmiřlerdir. Dijital oyunların gndelik

hayata etkisi konusunda az da olsa olumsuz yanlarından bahseden oyuncular zaman yönetimini olumsuz etkilediğini belirtmişlerdir.

Bu çalışmada oyuncular dijital oyunları gündelik hayattan kaçış olarak görmektedirler. Onlar için oyun gündelik hayatın dışına çıkıp farklı bir zamana ve mekâna geçmek gibidir.

Günümüzde dijital oyunlarla ilgili en çok üzerinde durulan konu bağımlılıktır. Ancak çalışmadaki katılımcılar oyunlarda fazla zaman geçirildiğinde bağımlılık yarattığının farkında ve o nedenle oyunlara ayırdıkları zamanı daha iyi yönetmektedirler. Katılımcıların birçoğu kendini oyun oynamak zorunda hissetmemektedir. Buna rağmen bu çalışmaya katılan oyuncular hayatlarının belli döneminde bağımlılık yaşasa da bu hayat tarzının benimsenmesi genel bir durum olmamıştır. Dijital oyun ile bağımlılık arasında doğrudan ilişki olduğuna dair genellemeler çok yapılsa da aksi de mümkündür. Bu çalışmanın önemli sonuçlarından bir diğeri katılımcıların geneli ısrarla bağımlı olmadığını ifade etmeleri ve fen lisesi öğrencisi oldukları için hâlihazırdaki akademik başarıları da bu ifadelerini desteklemektedir. Dijital oyun oynayanlar kendilerini süre konusunda sınırlandırabildikleri, oyuna olan kişisel mesafesini çizebildikleri ve gerektiğinde oyundan uzaklaşabildikleri takdirde bağımlı olmadan da dijital oyun oynayabilirler.

Dijital oyun, bireylerin gündelik hayatta hissettiği sıkıntıyı çözmeye yardımcı olmuştur. Can sıkıntısından, rahatlama hissine ulaşılması oyun oynamayı daha anlamlı hale getirmektedir. Bir diğeri deyişle katılımcıların duygu dünyası içinde inşa edilen sanal mekân can sıkıntısının çözüldüğü mekâna ev sahipliği yapmaktadır. Ayrıca dijital oyun sayesinde yaratılan duygusal dönüşüm bireyi farklı bir doyuma ulaştırabilir.

Dijital oyunların en önemli işlevlerinden biri de stres atmayı sağlamasıdır. Oyunlar sayesinde bireyler gündelik hayatlarındaki streslerini atabilmektedir. Dijital oyunlar, gündelik yaşamın sınırlamalarından, sorunların verdiği sıkıntılardan kurtarmakta ve bir nevi sorun çözümüne katkı sunmaktadır. Bugün çocuk yaştakilerden gençlere, gençlerden yetişkinlere kadar en çok karşılaşılan sorunların başında stresin geliyor olması oyunları daha da çekici hale getirmektedir.

Lise çağındaki gençlerin bir önceki kuşağa göre gündelik yaşamını sürdürme pratikleri de köklü değişime uğramıştır. Ancak sanal mekân ve gerçek mekân iç içe geçerek yeni bir sosyo-mekân pratiğine dönüşmüştür.



## KAYNAKÇA

- Ak E (2006) Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekân Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekân Tanımları (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Akgöl O (2018) Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de e-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc.
- Aydoğdu K İ (2015) Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8(36):806-818.
- Barmanbek B, Fidaner, I B (2009). Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner (Edited By). Dijital Oyun Rehberi (349-367). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark M (2009) Dijital oyun rehberi. Oyun tasarımı, türler ve oyuncu. İstanbul: Kalkedon.
- Binark M, Bayraktutan-Sütçü G (2009) “Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği”, İçinde. M., Binark G, Bayraktutan-Sütçü I, B Fidaner (Ed.) *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, (275-312) İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bozkurt A (2014) Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, 5(1), 1-21, Erişim Tarihi: 28.11.2021, [https://www.academia.edu/5767136/Homo\\_Ludens\\_Dijital\\_Oyunlar\\_ve\\_E%C4%9Fitim](https://www.academia.edu/5767136/Homo_Ludens_Dijital_Oyunlar_ve_E%C4%9Fitim).

- Bulut E (2015) Playboring İn The Tester Pit: The Convergence Of Precarity And The Degradation Of Fun İn Video Game Testing, *Television & New Media*, 16(3), 240- 258.
- Calleja G (2011) *In-Game: From Immersion To Incorporation*, USA: MIT Press, 73-74.
- Cansabuncu A İ (2013). Türkiye'de Yeni Medya Yayıncılığı ve Yeni Medya Ürünlerinden Bir Örnek: Magazin Tablet Dergisi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Cengiz S (1997) “Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliği Üzerine”, *Folklor/Edebiyat Dergisi*, Sayı 11 (53-64).
- Cole H, Griffiths M D (2007) “Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers”. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Consalvo M (2009) “There Is No Magic Circle.” *Games And Culture*, 4(4), 408-417.
- Corliss J (2011) “Introduction: The Social Science Study Of Video Games”. *Games And Culture*, 6 (1), 3-16.
- Çalışkanol C (2020). Dijital oyunların ve e-sporun coğrafi açıdan değerlendirilmesi- İstanbul örneği. Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- Dağlı Ö (2011). Bir iletişim biçimi olarak reklam ve dijital oyunlar ilişkisi: Görsel retorik ve söylem analizi çerçevesinde değerlendirme. G. T. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa, bizimkinde oyna*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Darby J (2009) *Going To War: Creating Computer War Games*. Canada: Course Technology Ptr Cengage Learning.
- Delwiche A (2006) “Massively Multiplayer Online Games (Mmos) in The New Media Classroom.” *Educational Technology & Society*, 9(3), 160-172.

- Demirbař Y (2019) Dijital Oyun Arařtırmalarında Biçimsel Analiz Ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi , (12) , 15-32.
- Despain W (2009) Writing for video game genres: from FPS to RPG, Massachuttes, A K Peters.
- Dođu B (2009) “Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları”, Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 247-273.
- Ellerbrok A (2011). Playful Biometrics: Controversial Technology Through The Lens Of Play. *The Sociological Quarterly*, 52:528–547.
- Ercansungur D O (2018) Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Oyunların Oyuncularının Gündelik Hayat Pratikleri: Tribal Wars Örneđi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, İzmir.
- Ferguson C J (2007) “The Good, The Bad And The Ugly: A Meta-Analytic Review Of Positive And Negative Effects Of Violent Video Games”. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.
- Frasca Gonzalo (2001) “Rethinking Agency and Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising”, *Digital Creativity*, 12(3): 167-174.
- Griffiths M D, Davies, M N O (2005) Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, S.359–368.
- Griffiths M D (2010) Aloma: Revista De Psicologia [Computer Game Playing And Social Skills: A Pilot Study]. *Ciències Del'educació Í De L'esport*, 27: 301-310.
- Griffiths M D (2010) The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.

Goldberg L R (1990) An alternative “description of personality”: The big-five factor structure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59(6), 1216-1229.

Goldberg LR (1992) The development of markers for the big-five factor structure. *Psychological Assessment*, 4: 26-42.

Goffman E (2014b), *Damga: Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*,  
Ankara: Heretik Yayınları.

Goffman E (2015) *Tımarhaneler: Akıl Hastalarının ve Kapatılmış Diğer Kişilerin Toplumsal Durumu Üzerine Denemeler*, Ankara: Heretik Yayınları.

Goldberg I (1998) Goldberg's message 1996, Internet Addiction Support Group, Is There Truth in Jest? John Suler's The Psychology of Cyberspace. This article created August 1996, revised. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>. Erişim Tarihi: 28.11.2021.

Göktepe B I (2013) Gerçek Mekân, Sanal Mekân ve Kurumsal Kimlik İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari Tasarım Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Güneş A (2016) ‘Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar’, *Dijital/Sayısal Kültür*, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, 367-375.

Henning B, Vorderer P (2001) Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition. *Journal of Communication*, 51(1), 100–120.

Huizinga J (2015) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Jull J (2011) *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.

- Karaduman M, Acıyan E P (2020) Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar Ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22 (1) , 453-472.
- Kemiksiz C R (2019) Çevrimiçi bağımlılığın habitatu: Çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı ilişkisi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı.
- Kukul V (2013) “Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar, Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama”. Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama. Ankara: PEGEM Akademi, Ankara: PEGEM Akademi 20-34.
- Koçyiğit S, Tuğluk M N, Kök M (2007) “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun/Play As Educational Activity İn The Child's Development Process.” Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (16), 324- 342.
- Lemmens Js, Valkenburg Pm, Peter J (2009) Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. Media Psychol, 12(Suppl.1): 77-95.
- Lemmens J, Valkenburg P, Peter, J (2011) Psychosocial Causes And Consequences Of Pathological Gaming. Computers İn Human Behavior, 27(1), 144–152.
- Liu M, Peng W (2009) “Cognitive And Psychological Predictors Of The Negative Outcomes Associated With Playing Mmogs (Massively Multiplayer Online Games).” *Computers İn Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- O'Hagan M, Carmen M (2013) Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Ögel K (2012) İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak Ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.



- Öngen Y (2014) Kişilerarası İletişim Açısından Sanal Gerçeklik Olarak Bilgisayar Oyunları: World of Warcraft örneği, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Özçam T (2019) Çevrimiçi şiddet ve dijital oyun pratikleri bağlamında counter strike global offensive örneğinin analizi. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, Gazetecilik Bilim Dalı, Kocaeli.
- Özkurt A (2019) E-Sporun Türkiye'de Spor Yönetimi Ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Özsoy, S, Kalafat Ç Ö (2018) “Sanal Ortamda Sporun Yeni Formu: E-Sports” Journal of Social and Humanities Science Research. 2018, Vol:5 / Issue:31 4776- 4784.
- Sağlam M (2019) Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Singh S (2013) “Why People Play Massively Multiplayer Online Games?”. *International Journal Of E-Education, E-Business, E-Management And E-Learning*, 3(1), 7.
- Steinkuehler C A, Williams D (2006) “Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games As “Third Places”. *Journal Of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.
- Şenol E (2020) Samsun İlinin Metropol İlçeleri Arasında, Demografik Ve Kültürel Özelliklere Göre Mekânsal Ayrışma. *International Journal Of Geography And Geography Education* , (41) , 177-198.
- Tran Gina A, Strutton D (2013) “What Factors Affect Consumer Acceptance Of In-Game Advertisements?”. *Journal Of Advertising Research*. December: 455-469.
- Tümertekin E, Özgüç N (2015) Ekonomik Coğrafya-Küreselleşme Ve Kalkınma, Çantay Kitabevi, İstanbul.

Varol S F (2012) Kitle İletişim Araçlarındaki Eğlence İçeriklerine İlişkin Kuramsal Yaklaşımlar Hakkında Bir Değerlendirme. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 2012/II, 43, 141-161.

Vorderer P (2001) It's All Entertainment, Sure. But What Exactly Is Entertainment? Communication Research, Media Psychology, And The Explanation Of Entertainment Experiences. Poetics, 29, 247-261.

Uzun A (2007) "Samsun İlinin Başlıca Coğrafi Özellikleri", C. Yılmaz (Ed.), Geçmişten Geleceğe Samsun 2. Samsun: Samsun Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Eğitim Hizmetleri Daire Başkanlığı Yay. (269-293).

Üçüncüoğlu M, Çakır V O (2017) Modern Spor Kulüplerinin e-spor Faaliyetlerine İlgili Gösterme Nedenleri Üzerine Bir Araştırma. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi, 4(2), 34-47.

Yee N (2006) "Motivations For Play In Online Games". *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *American Journal Of Family Therapy*, 37(5), 355-372.

## İNTERNET KAYNAKLARI

<https://turk-internet.com/kabus-22-artik-vestel-satis-noktalari-8217-nda/>

TDK (Türk Dil Kurumu Sözlükleri), (2021), Güncel Türkçe Sözlük, Erişim: <https://sozluk.gov.tr/>.

Eğitim Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü. (2018). E-spor raporu. Ankara: Gençlik ve Spor Bakanlığı.

[https://dsy.usom.gov.tr/usom/19/02/190211084239\\_Cevrimici%20oyunlar.Pdf](https://dsy.usom.gov.tr/usom/19/02/190211084239_Cevrimici%20oyunlar.Pdf)

<https://www.fanatik.com.tr/e-spor-nedir-nasil-oyunlari-1281425>

<https://www.tdk.gov.tr/tdk/kurumsal/yazim-kilavuzu/>

<https://www.Guvenlioyna.Org.Tr/Blog-Detay/Dijital-Oyunlarda-Guvenlik>

Yoğun, Y. (2019, 22 Temmuz). Dijital Oyunlarda Güvenlik (Blog Yazısı) Erişim Adresi: <https://www.Guvenlioyna.Org.Tr/Blog-Detay/Dijital-Oyunlarda-Guvenlik>

<https://www.Jbklutse.Com/New-Fps-First-Person-Shooter-Games-Coming-In-2020/>

<https://www.Gtainside.Com/En/Sanandreas/Mods/65879-Gta-V-Loading-Screens/>

<https://www.Redbull.Com/Tr-Tr/Tum-Zamanlarin-En-Iyi-Rol-Yapma-Oyunlari>

<https://Xboxplay.Games/F1-2021/-How-To-Simulate-Practice-Sessions-19251>

<https://www.Playstation.Com/Tr-Tr/Games/Red-Dead-Redemption-2/>

<https://www.4kpromedy.Com.Tr/E-Spor-Studyo-Kurulumu/>

E. Bulut, Eşitsizliğin Oyunu, Fener Dergi, Koç Üniv. Sayı 12. 2018.

<https://www.Yesilay.Org.Tr/Tr/Makaleler/Dijital-Oyun-Nasil-E-Spor-Oldu>

<https://iesf.org/>

[https://dsy.usom.gov.tr/usom/19/02/190211084239\\_Cevrimici%20Oyunlar.pdf](https://dsy.usom.gov.tr/usom/19/02/190211084239_Cevrimici%20Oyunlar.pdf)

[https://www.academia.edu/35442715/Dijital\\_Oyunlarda\\_Toplumsal\\_Cinsiyet](https://www.academia.edu/35442715/Dijital_Oyunlarda_Toplumsal_Cinsiyet)

Orta Karadeniz Kalkınma Ajansı (OKA). (2019). Samsun ili mevcut durum raporu 2019. Erişim: 20 Mayıs 2020, <https://www.oka.org.tr/assets/upload/dosyalar/samsun-ili-mevcut-durum-raporu-2019.pdf>.

(<https://biruni.tuik.gov.tr/medas/?kn=95&locale=tr>)

[https://samsun.tarimorman.gov.tr/Belgeler/Yayinlar/Faaliyet\\_raporlarimiz/2019\\_yili\\_faaliyet\\_raporu.pdf](https://samsun.tarimorman.gov.tr/Belgeler/Yayinlar/Faaliyet_raporlarimiz/2019_yili_faaliyet_raporu.pdf)

([datareportal.com/reports/?tag=Global+Overview](https://datareportal.com/reports/?tag=Global+Overview) Erişim 15.12.2021).

## **EKLER**

### **GÖRÜŞME FORMU**

#### **A. Demografik Özellikler**

1. Cinsiyet:
2. Yaş:
3. Yaşadığı Yer:
4. Öğrenim Durumu:
5. Meslek:

#### **B. Oyun Türü:**

6. Ne tür dijital oyunlar oynuyorsunuz?

#### **C. Oyun Oynama Motivasyonu:**

7. Dijital oyunları tercih etmenizdeki sebep nedir?
8. Sizi bu oyunu oynamaya motive eden şey nedir?
9. Oyun oynamadaki temel hedefiniz nedir?

#### **D. Oyun Oynama Süresi:**

10. Kaç yıldır çok kullanıcıli çevrimiçi türünde oyunlar oynuyorsunuz?
11. Gün içerisinde kaç saatinizi çevrimiçi dijital oyunlara ayırıyorsunuz?
12. Okula gitmediğin(çalışmadığın) veya tatil döneminde günde kaç saat oyun oynuyorsun?

### **E. Oyun Deneyimi:**

13. Oyunda sizi keyiflendiren şeyler nelerdir?
14. Oyunda sizi hırslandıran, öfkeliendiren şeyler nelerdir?
15. Bir oyunu sevip sevmediğimize nasıl karar veriyorsunuz? Etkileyen faktörler nelerdir?
16. Oynadığımız (.....) oyunu nasıl bir oyun deneyimi sunmaktadır?

### **F. Gerçek Mekân-Sanal Mekân**

17. Dijital oyunu hangi mekânlarda oynarsınız?
18. Bilgisayar oyunları oynadığınız ortamı anlatır mısınız?
19. Sınırsız paranız olsaydı, nasıl bir oyun ortamı kurardınız?
20. Oynularda hangi haritaları kullanıyorsunuz? Neden?
21. Oyundaki haritalar gündelik hayatta yer yön bulmaya yardımcı oluyor mu?
22. Oyunda dolaştığınız mekâna gerçek hayatta gitseniz aşına hisseder misiniz?
23. Sizce oyun dünyasını ne kadar sanal ne kadar gerçek?
24. Gerçek mekânla, oyun mekânı arasındaki farklar nelerdir?
25. Oyun oynarken gerçek mekândan tamamen koparak oyun içinde hissettiğiniz oluyor mu?
26. Daha fazla oyunun içinde hissetmek için neler yapıyorsunuz/ne gibi yöntemler deniyorsunuz?
27. (Cevap evetse) Buna neden ihtiyaç duyuyorsunuz?

28. Bir oyundan Őu aıllardan ne beklersiniz?

o Grsel İerik

o Mzik ve Sesler

o Yazılım

o Kontroller

29. Oyun dnyasına farklı takma adlarla mı giriŐ yaparsınız yoksa kendi adınızı kullanmayı mı tercih edersiniz?

30. Gerek hayatınıza dair bilgileri ne sıklıkta oyun dnyasında paylaŐırsınız?

31. Dijital Oyun oynamanın gndelik hayatınıza etkileri nelerdir? (Olumlu, Olumsuz vs)

32. Oyun ii karakterinizin, sizin gerekte kim olduėunuzu temsil ettiėini dŐnyor musunuz?

### **G. Oyuncuların Sosyo-Meknsallığı**

33. Oyununuzu grup olarak mı/bireysel olarak mı oynarsınız?

34. Oyun ierisinde diėer kullanıcılarla interaktif iliŐki kuruyor musunuz?

35. Dijital oyun dnyasında tanınır olmak nemli midir?

36. Dijital Oyun oynamak size sosyal bir ortam saėlıyor mu?

37. Katılacaėımız grubu belirlerken nelere dikkat edersiniz, genelde rolnz ne olur?

38. Oyunda tanıştıėımız kiŐilere yakınlık hissediyor musunuz?

39. evrimii Oyun platformları aracılıėıyla tanıştıėınız ve gerek yaŐamınızda iletiŐiminizi srdrdėnz kiŐiler var mı?

40. Eėer grŐyorsanız; gndelik hayatla mı oyunla mı ilgili grŐyorsunuz?

### **H. Oyuncuların Duygu Dnyası**

41. Kendinize rol model olarak aldıėınız bir oyuncu oldu mu?

- 41.a. Olduysa ne gibi özellikleri size çekici gelmiştir?
42. Hiç oynamak zorunda kaldığınız ya da bu yönde hissettiğiniz oldu mu?
43. Oyun içi sergilediğiniz tutumları ciddiyetle mi ele alıyorsunuz?
44. Oyun dünyası size gündelik hayattan bir kaçış mı sunmakta yoksa gündelik hayatınızın bir parçası mıdır?
45. Oyun içerisinde kazandığınız başarı ile gerçek hayatta kazandığınız başarının yarattığı duygular nelerdir?
46. Oyun mekânları size neler hissettiriyor?
47. Oyunu oynamadığınızda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?
- 47.a. Oyundan en uzun ne kadar süre ayrı kaldınız?
48. Çevrimiçi oyun sizin için ne ifade etmektedir, hayatınızdaki yeri nedir?
49. Oyununu bir kelime veya cümle tanımlar mısınız?
50. Eklemek istediğiniz bir şey var mı?