T.C.
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GAZETECİLİK BİLİM DALI

ÇEVRİMİÇİ ŞİDDET VE DİJİTAL OYUN PRATİKLERİ BAĞLAMINDA COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE ÖRNEĞİNİN ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tansu ÖZÇAM

KOCAELİ 2019

T.C.
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GAZETECİLİK BİLİM DALI

ÇEVRİMİÇİ ŞİDDET VE DİJİTAL OYUN PRATİKLERİ BAĞLAMINDA COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE ÖRNEĞİNİN ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tansu ÖZÇAM

Danışman: Prof. Dr. Emel Şerife BAŞTÜRK

KOCAELİ 2019

T.C.
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GAZETECİLİK BİLİM DALI

ÇEVRİMİÇİ ŞİDDET VE DİJİTAL OYUN PRATİKLERİ BAĞLAMINDA COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE ÖRNEĞİNİN ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: Tansu ÖZÇAM

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 20112019/29

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Emel Şerife BAŞTÜRK

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Göktürk YILDIZ

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Sinan AŞÇI

KOCAELİ 2019

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ v
ÖZET vi
ABSTRACT vii
KISALTMALAR..... viii
TABLOLAR.....x
ŞEKİLLER/GRAFİKLER x
RESİMLER x
GİRİŞ 1

BİRİNCİ BÖLÜM
1. AĞ TOPLUMU'NA GEÇİŞ SÜRECİ VE KAVRAMSAL BİR BAKIŞ

1.1. GELENEKSEL KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARINDAN AĞ TOPLUMUNA GEÇİŞ 5
1.2. DİJİTAL MEDYA VE AĞ TOPLUMU KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ ..9
1.2.1. Ağ Toplumu ve Gelişimi 9
1.2.2. Dijital Medya ve Özellikleri 12
1.2.3. Dünya'da ve Türkiye'de Dijital/Yeni Medya Kullanımına Yönelik İstatistiksel Veriler 15
1.3. AĞ TOPLUMUNDA DİJİTAL MEDYAYA YÖNELİK YAKLAŞIMLAR ...16
1.3.1. Dijital Medyaya Yönelik Olumlayıcı Yaklaşımlar 17
1.3.2. Dijital Medyaya Yönelik Eleştirel Yaklaşımlar 19
1.4. DİJİTAL MEDYADA RİSKLER 22
1.4.1. İnternet ve Oyun Bağımlılığı 22
1.4.2. Kişisel Verilerin Gizliliği ve Mahremiyet 25
1.4.3. Enformasyonun Yayılmasında Gerçeklik/Sahtelik Sorunsalı 26
1.4.4. Şiddet Kullanımı ve Siber Zorbalık 29
1.4.5. Pornografi ve Cinsel İçerikleri Paylaşımlar 33
1.5. ŞİDDETİN ÜRETİLDİĞİ VE YAYILDIĞI ORTAMLAR OLARAK DİJİTAL OYUNLAR 33

İKİNCİ BÖLÜM

2. AĞ TOPLUMUNDA DEĞİŞEN OYUN KAVRAMI VE YENİ İLETİŞİM ORTAMI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

2.1.İLETİŞİMDE OYUNBİLİM: LUDOLOJİ 36
2.1.1. Oyun Kavramı ve Oyuna Yönelik Tanımlamalar 36
2.1.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi 38
2.1.3. Oyunun Özellikleri 39
2.2.AĞ TOPLUMUNDA DİJİTAL OYUNLAR 41
2.2.1. Dijital Oyun Kavramı 41
2.2.2. Dijital Oyunların Dünya'da ve Türkiye'de Gelişimi 43
2.2.3. Dijital Oyunların Özellikleri ve Dijital Oyuncular 44
2.2.4. Dünyada ve Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Pazara Dair Veriler 48
2.2.5. Dijital Oyun Oynama Motivasyonları 49
2.2.6. Dijital Oyun Türleri 50
2.3. DİJİTAL OYUNLARIN ETKİLERİ 51
2.3.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri 51
2.3.1.1. Bilişsel ve Sosyal Beceri Gelişimi 52
2.3.1.2. Etkili Görsel Algılama 52
2.3.1.3. Motivasyona Yönelik Etki 52
2.3.1.4. Öğrenmeye Yönelik Etki 53
2.3.1.5. Şiddet Eğiliminin Azaltılmasına Yönelik Etki 55
2.3.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri 56
2.3.2.1. Oyun Bağımlılığı 56
2.3.2.2. Fiziksel, Psikolojik ve Psikososyal Etkiler 56
2.3.2.3. Şiddet Eğilimine Yönelik Etki 57
2.4. DİJİTAL OYUNLARDA YENİ BOYUT: E-SPOR ve E-SPOR'UN BİR PARÇASI OLARAK COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE OYUNU 59
2.4.1. E-Spor Kavramı ve Gelişimi 59
2.4.2. E-Spor Türleri 63
2.4.2.1. MOBA (Massively Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı) 63
2.4.2.2. FPS (First Person Shot – Birinci Kişi Atış Oyunları) 64

2.4.2.3. RTS (Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji) 64
2.4.2.4. Fighter (Dövüş) 65
2.4.2.5. Sports (Spor) 65
2.4.2.6. MMORPG (Masively Multiplayer Online Role Playing Game – Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) 66
2.4.3. E-Spor'a Yönelik İstatistiksel Veriler 66
2.4.4. E-Spor'un Olumlu ve Olumsuz Etkileri 67
2.4.5. E-Spor'un Bir Parçası Olarak Counter Strike Global Offensive Oyunu 69

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL OYUN PRATİKLERİ VE ÇEVRİMİÇİ ŞİDDET İLİŞKİSİNE YÖNELİK BİR ANALİZ: CS: GO ÖRNEĞİ

3.1.ARAŞTIRMANIN KONUSU 75
3.2.ARAŞTIRMANIN AMACI 75
3.3.ARAŞTIRMA SORULARI 76
3.4.ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ 77
3.5.ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI 77
3.6.ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ 78
3.7.ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ 78
3.8.ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI 80
3.9.ARAŞTIRMANIN BULGULARI 81
3.9.1. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: Katılımcılara Yönelik Demografik Bulgular 81
3.9.2. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Pratiklerine Yönelik Bulgular 82
3.9.3. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: Oyuncuların CSGO oyununu Tanımlama ve Oynama Biçimlerine Yönelik Bulgular 89
3.9.4. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: CS: GO Oyununun Şiddet Temelli Etkileşim Biçimlerine Yönelik Bulgular 99
3.10.ARAŞTIRMA BULGULARININ DEĞERLENDİRMESİ 101
SONUÇ 107
KAYNAKÇA 112
ÖZGEÇMİŞ 125

EK-1: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BULGULAR FORMU: OYUNCULARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA PRATİKLERİNE YÖNELİK BULGULAR 126

EK-2: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BULGULAR FORMU: OYUNCULARIN CS: GO OYUNUNU TANIMLAMA VE OYNAMA BİÇİMLERİNE YÖNELİK BULGULAR 134

EK-3: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BULGULAR FORMU: OYUNCULARIN CS: CSGO OYUNUNUN ŞİDDET TEMELLİ ETKİLEŞİM BİÇİMLERİNE YÖNELİK BULGULAR 147

ÖNSÖZ

2012 yılında başlayan lisans eğitimimi, yüksek lisans tezim ile taçlandırıyor olmak benim için tarifi olmayan bir mutluluk. Hayallerimin mesleğine giden bu yolda, bir mihenk taşı olacak olan bu tez yazım sürecinde yanımda olan, sevgisini ve yardımlarını esirgemeyen güzel insanlara tek tek teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

İlk olarak tezin danışmanlığını yürüten sevgili hocam ***Prof. Dr. Emel Şerife Baştürk'e*** engin bilgi birikimiyle beni aydınlatmasından ve tezime olan katkılarından dolayı teşekkür ederim. Tez jürimde yer alarak yorumlarıyla çalışmama katkıda bulunan değerli hocam ***Dr. Öğr. Üyesi Göktürk Yıldız ve Dr. Öğr. Üyesi Sinan Aşçı'ya*** en içten dileklerimle teşekkür ederim.

Yüksek Lisans sürecimin ilk durağı olan Gaziantep Üniversitesi, İletişim ve Toplumsal Dönüşüm Anabilim Dalı'nın değerli hocalarına; ***Prof. Dr. Mustafa Emre Köksalan'a, Doç.Dr. Gökhan Gökgöz'e*** ve ***Doç. Dr. Mesut Yücebaş' a*** ders sürecindeki katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Yüksek Lisansımın Gaziantep Üniversitesi'nden sonraki durağı olan Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesinde ise tez yazım süreci boyunca her daim yanımda olan, desteğini, sevgisini esirgemeyen sevgili hocam ***Doç, Dr. İhsan Karlı'ya***, hocalığının yanında bir anne şevkatiyle yaklaşan, güler yüzünü esirgemeyen, görüşleri ile her daim yolumu aydınlatan saygıdeğer hocam ***Doç. Dr. Gamze Yetkin Cılızoğlu ve sevgili eşi Tanju Cılızoğlu'na,*** ilk hoca olarak tanıdığım sonrasında ise bana dost, kardeş olan, yönlendirmeleriyle bu süreçte beni yalnız bırakmayan sevgili hocam ***Dr. Öğr. Üyesi Aysel Çetinkaya'ya,*** tezin araştırma bölümünde, fikirleriyle beni aydınlatan, yol gösteren sevgili hocam ***Dr. Zeynep Benan Dondurucu'ya***, en içten dileklerimle teşekkür ederim.

Tez sürecinde ben yalnız bırakmayan, ihtiyaç duyduğum her anda yanımda olan, katkı sağlayan; *Şehmuz Güler'e, Onur Yılmaztürk'e, Merve Koşun'a, Ayşe Büşra Yılmaz'a* teşekkür ederim. Bu sürecin en zor anlarında her daim yanımda olan sevgili aile büyüklerim ve manevi ailemin değerli üyeleri; *Sernur Kızık'a, Gökçe Gül'e, Tuğçe Gül'e* teşekkür ederim.

Son olarak bu süreçte tüm sitemlerime maruz kalan, her daim yanımda olmaya çalışan, kaynak kısmında elinden gelen desteği veren aynı akademik yolda yürüdüğüm, yol arkadaşım dediğim sevgili ***Öğr. Gör. Berkant Yılmaz'a*** en içten teşekkürlerimle…

Tansu ÖZÇAM 2019

ÖZET

Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere bağlı olarak toplumsal yaşamda birçok alışkanlık değişime uğramıştır. Bu alışkanlıklardan birisinin de oyunlar olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Oyunlar dijitalleşmiş ve bireylerin oyun oynama pratikleri de bu bağlamda farklı bir yöne evrilmiştir. Oyunun dijitalleşmesiyle oyun sektörü önemli bir endüstri haline gelmiştir. Ayrıca bireyler bu dijital oyunlar ile birlikte önemli ihtiyaçlarını giderebilmektedir. Bununla birlikte, dijital medya aynı zamanda çeşitli riskleri de bünyesinde barındırmaktadır. Bu risklerin başında ise şiddet olgusu ve şiddetin dijitalleşmesi gelmektedir. Bu çalışmada ise şiddet temelli bir e-Spor oyun türü olan Counter Strike Global Offensive üzerinden CSGO oyuncularının dijital oyun oynama pratikleri tespit edilmeye çalışılmıştır.

Counter Strike Global Offensive oyuncularının dijital oyun oynama pratiklerini belirlemek amacıyla derinlemesine görüşme yönteminden faydalanılmıştır. Bu amaç doğrultusunda 24 Eylül 2019-14 Ekim 2019 tarihleri arasında İstanbul, İzmir ve Ankara'da ikamet eden toplamda 12 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen araştırma sonucunda katılımcıların CS: GO'yu bir e-Spor türü olarak gördükleri; eğlence, deşarj olma, gündelik hayatın stresinden kaçış, kazanma güdüsü ve sosyalleşme amacıyla bu oyunu oynadıkları görülürken; bu oyun oynanırken şiddet gibi negatif eylemlere de başvurulduğu tespit edilmiştir. Şiddet olgusu dijitalleşme ile birlikte dijital oyunlar özelinde yapısal değişime uğramış ve yeni bir çevrimiçi şiddet biçimi karşımıza çıkmıştır. Bu noktada katılımcıların CS: GO oyununda psişik/kodlu ve araçsal şiddet türlerini uygulayarak çevrim içi şiddete başvurdukları elde edilen önemli bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır; Elde edilen bir diğer sonuç ise; katılımcıların dijital medya platformlarda oynadıkları oyunlarla ilgili içerik üretmedikleri yönündedir.

Anahtar kelimeler; Ağ Toplumu, Oyun, Dijital Oyun, Çevrimiçi Şiddet, Counter Strike Global Offensive.

ABSTRACT

Many habits have changed in social life due to the developments in information communication technologies. It would not be wrong to state that one of these habits is games. Games have been digitized and individuals' playing practices have evolved in a different direction. With the digitization of the game, the game industry has become an important industry. In addition, individuals can meet their life sustaining needs along with these digital games. However, digital media also includes various risks. One of these risks is the phenomenon of violence and the digitalization of violence. In this study, it is tried to determine the digital game practices of CSGO players through Counter-Strike Global Offensive which is a type of violence based eSport game.

The in-depth interview method was used to determine the digital gaming practices of Counter-Strike Global Offensive players. For this purpose, semi-structured interviews were conducted with a total of 12 people residing in Istanbul, Izmir and Ankara between 24 September 2019 and 14 October 2019.

According to the results of the research, participants considered CS: GO as an e-Sport type; entertainment, being discharged, escape from the stress of everyday life, motivation to win and socialization are seen to play this game; Negative actions such as violence were also resorted to. The phenomenon of violence has undergone a structural change in digital games and a new form of online violence has emerged. At this point, it is an important result that participants apply online violence by applying psychic / coded and instrumental violence types in CS: GO game; Another result obtained; participants do not produce content related to the games they play on digital media platforms.

Key Words: Network Society, Game, Digital Game, Online Violence, Counter Strike Global Offensive.

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

ARPANET: Advenced Research Projects Agency

BTK: Bilişim Teknolojileri Kurumu

CS: Counter Strike

GO: Global Offensive

CS: GO: Counter Strike Global Offensive

DM: Direct Message

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

ESL: Elektronik Spor Ligi

E-SPOR: Elektronik Spor

FPS: First Person Shooter – Birinci Kişi Atış Oyunları

HTML: Hipertext Markup Language

IeSF: Uluslararası eSpor Federasyonu

KİA: Kitle İletişim Araçları

MOBA: Massively Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı

MMORPG: Masively Multiplayer Online Role Playing Game – Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu

PC: Bilgisayar

RTS: Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji

SMS: Short Message Service

TC: Türkiye Cumhuriyeti

TCP/IP: Transmission Control Protocol/ Internet Protocol

TBD: Türkiye Bilişim Derneği

TDK: Türk Dil Kurumu

TÜDOF: Türkiye Dijital Oyun Federasyonu

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

TV: Televizyon

WWW: World Wide Web

TABLOLAR

Tablo 1: Dijital Oyunlar Alanında Yayınlanan Lisansüstü Tezlerin Dağılımı 1

Tablo 2: İnternet Bağımlılığının Belirtileri 23

Tablo 3: Katılımcıların Demografik Özellikleri 82

ŞEKİLLER/GRAFİKLER

Şekil/Grafik 1: İletişim Disiplininde Yayınlanan Doktora Tezlerinin Alanlara Göre Dağılımı.....1

Şekil/Grafik 2: İletişim Disiplininde Yayınlanan Yüksek Lisans Tezlerinin Alanlara Göre Dağılımı.....2

Şekil/Grafik 3: Türkiye'de İnternet Kullanımı (2013-2019).....16

RESİMLER

Resim 1: Dünya Geneli Dijital 2019 Raporu 15

Resim 2: Metin 2 Oyunu 57

Resim 3: Steam Uygulamasında En Çok Oyuncuya Sahip İlk 10 Dijital Oyun 74

GİRİŞ

Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere bağlı olarak toplumsal yaşamda birçok alışkanlık değişime uğramıştır. Bu alışkanlıklardan birisinin de oyunlar olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Oyunlar dijitalleşmiş ve bireylerin oyun oynama pratikleri de bu bağlamda farklı bir yöne evrilmiştir. Oyunun dijitalleşmesiyle oyun sektörü önemli bir endüstri haline gelmiştir. Aynı zamanda dijital oyunun yükselen trendi araştırmacıların ve akademinin de ilgisini çekmeye başlamıştır.

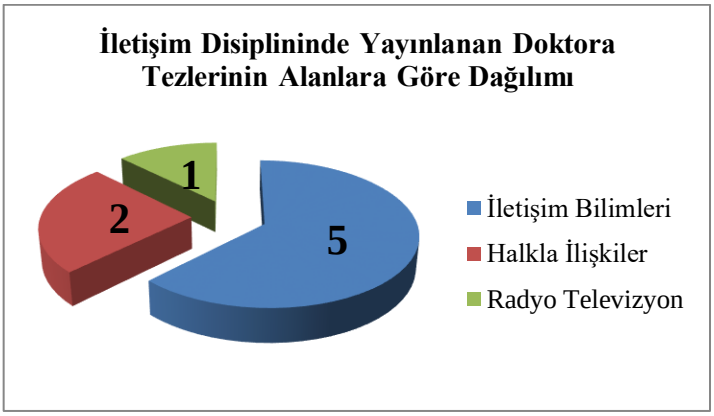
Ülkemizde, YÖK Ulusal Tez Merkezi web sitesi üzerinden "Dijital Oyunlar" anahtar kelimesi ile 1 Haziran 2019 tarihinde yapılan analizler sonucunda yüksek lisans, doktora, sanatta yeterlilik tez türlerinde yayınlanmış toplamda 20 adet lisansüstü teze ulaşılmıştır. Tıpta Uzmanlık, Diş Hekimliği Uzmanlık ve Tıpta Yan Dal Uzmanlık tez türlerinde ise herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

Tablo 1: Dijital Oyunlar Alanında Yayınlanan Lisansüstü Tezlerin Dağılımı

DİJİTAL OYUNLAR					
YÜKSEK LİSANS		**DOKTORA**		**SANATTA YETERLİLİK**	
İzinli	**İzinsiz**	**İzinli**	**İzinsiz**	**İzinli**	**İzinsiz**
10	**2**	6	1	1	-
12		**7**		**1**	
Toplam: 20					

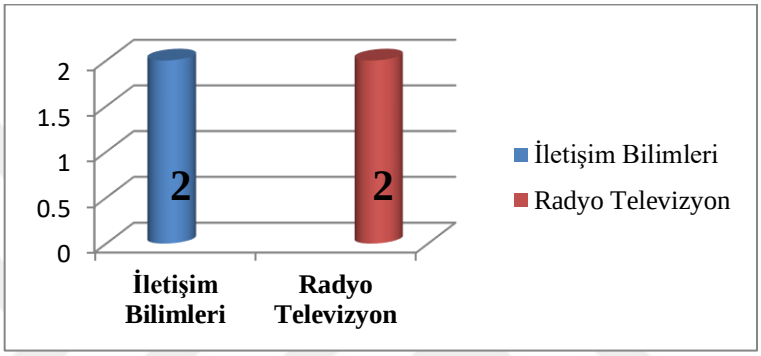
Kaynak: YÖK Ulusal Tez Merkezi

Grafik 1: İletişim Disiplininde Yayınlanan Doktora Tezlerinin Alanlara Göre Dağılımı



Doktora tez türünde ise (2010-2018) 7 tane çalışmaya ulaşılmış olup, bunların 6'sı erişime açık (izinli), 1'i ise erişime kapalıdır. Yayınlanan tezlerin yazıldıkları alanlar analiz edildiğinde İletişim alanında Dijital Oyunlarla ilgili olarak toplamda 7 adet (5 adet İletişim Bilimleri, 2 adet Halkla İlişkiler ve 1 adet Radyo-Televizyon) doktora tezi yayınlandığı sonucuna ulaşılmıştır. 7 adet doktora tezi tespit edilmesine rağmen, yukarıda ifade edilen alanlarda 8 adet doktora tezinin görünmesinin nedeni ise bir tezin birden fazla alanda yer almasıdır.

Grafik 2: İletişim Disiplininde Yayınlanan Yüksek Lisans Tezlerinin Alanlara Göre Dağılımı



Yapılan incelemeler sonucunda (*2010-2018*[1]) yılları arasında Yüksek Lisans tez türünde toplamda 12 tane çalışmaya ulaşılmış olup, bunların 10 tanesi erişime açık (izinli), 2 tanesi ise erişime kapalıdır. Yayınlanan tezlerin yazıldıkları alanlar analiz edildiğinde İletişim alanında Dijital Oyunlarla ilgili olarak toplamda 4 adet (2 adet İletişim Bilimleri, 2 adet Radyo-Televizyon) Yüksek Lisans tezi yayınlanmıştır. Sanatta Yeterlilik tez türünde yapılan incelemeler sonucunda da 1 adet (izinli) erişime açık teze ulaşılmıştır.

Tüm bunlardan yola çıkılarak Türkiye'de "Gazetecilik" anabilim dallarında "Dijital Oyunlar" alanında herhangi bir lisansüstü tez çalışması yapılmadığı görülmüştür. Yapılan bu tez çalışması gazetecilik lisansüstü programlarında bir ilk olması bakımdan önem arz etmektedir. Ayrıca araştırmanın yapıldığı tarihlerde YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde Counter Strike Global Offensive oyununa yönelik herhangi

[1] Ayrıca, 2019 yılında yayınlanan lisansüstü 1 adet teze rastlanılmış olup bu tez çalışma kapsamında incelenmeye alınmamıştır. Bunun nedeni ise bu tez çalışmasının 2019 yılı tamamlanmadan bitirilecek olmasından kaynaklanmaktadır. Buna ek olarak 2019 yılı henüz tamamlanmadığı için bütün bir yılı yansıtacak nitelikte olmamasından ötürü çalışma kapsamına dahil edilmemiştir.

bir araştırmanın bulunmaması da bu araştırmanın yapılmasında önemli güdüleyici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Akademik alanda durum böyleyken, gündelik hayatta da bireyler dijital oyunlar ile birlikte önemli ihtiyaçlarını (eğlence, stres atma, kaçış) giderebilmektedir. Bununla birlikte, dijital medya aynı zamanda çeşitli riskleri de bünyesinde barındırmaktadır. Bu risklerin başında ise şiddet olgusu ve şiddetin dijitalleşmesi gelmektedir. Bireyler çeşitli amaçlarla dijital ortamlarda oynanan oyunlarda şiddete başvurabilir, şiddeti normalleştirebilir, hatta yeniden üreterek yaygınlaştırabilmektedir. Bu çalışmada ise şiddet temelli bir e-Spor oyun türü olan Counter Strike Global Offensive üzerinden CSGO oyuncularının dijital oyun oynama pratikleri tespit edilmeye çalışılmıştır.

Bu kapsamda gerçekleştirilen tez çalışması üç bölümden oluşmakta olup, çalışmanın birinci bölümünde genel hatlarıyla "*Ağ Toplumu'na Geçiş Süreci ve Kavramsal Bakış*" başlığıyla ele alınmıştır. Yaşanan teknolojik gelişmeler, bireylerin hayatlarını kolaylaştırmakla birlikte; çevrimiçi ortamların barındırdığı riskler bireyleri olumsuz yönde de etkileyebilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde bireylerin karşı karşıya geldiği internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, gözetim, kişisel verilerin gizliliği ve mahremiyet, enformasyonun yayılmasında gerçeklik/sahtelik sorunsalı, şiddet ve siber zorbalık, pornografi ve cinsel içerikli paylaşımlar gibi çevrimiçi riskler irdelenmiş ve bu bölümde özellikle çalışmanın dayanak noktalarından biri olan şiddet ve çevrim içi şiddet olgusunun üzerinde durulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümü "*Ağ Toplumunda Değişen Oyun Kavramı ve Yeni İletişim Ortamı Olarak Dijital Oyunlar*" başlığıyla sınırlandırılmıştır. İlk olarak oyun çalışmalarını içerimleyen ve video oyunlarını inceleyen oyun bilimi (ludoloji) kavramı anlatılmış ve tarihsel dönemeçte oyunların gelenekselden dijitale dönüşüm süreci ele alınmıştır. Oyunların bu gelişim ve dönüşüm sürecini daha iyi anlayabilmek için dünyadan ve ülkemizden örneklere yer verilmiştir. Giderek büyük bir pazar haline gelen ve endüstrileşen dijital oyunlar ve eSpor'u yansıtan özellikler, pazar gelişimini yansıtan veriler ve dijital oyunlar/e-Spor'un bireyler üzerindeki

olumlu/olumsuz etkilerine yer verilmiş olup araştırmanın kapsamının odağını oluşturan, eSpor fenomeni içerisinde yer alan FPS (First Person Shooter – Birinci Kişi Atış Oyunları) oyun türü Counter Strike Global Offensive (CS: GO) oyunu bu bölümde genel hatlarıyla tanıtılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde ise *Dijital Oyun Pratikleri ve Çevrimiçi Şiddet İlişkisine Yönelik Bir Analiz: CS: GO Örneği* başlığı altında; Counter Strike Global Offensive oyununu oynayan katılımcılarla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış mülakat ile bu oyunun oynanma nedenleri, oyun oynama pratikleri, oyundaki şiddet algısı ve şiddetin çevrimiçi olarak üretimi araştırılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. AĞ TOPLUMU'NA GEÇİŞ SÜRECİ VE KAVRAMSAL BİR BAKIŞ

Ağ toplumuna geçiş süreci ve kavramsal bakış çerçevesinde şekillenen çalışmanın birinci bölümünde beş temel başlık yer almaktadır. İlk olarak kitle iletişim araçlarının gelenekselden yeniye geçiş süreci internet ve ağ toplumu bağlamında irdelenmiştir. Bu noktada geleneksel kitle iletişim araçlarının güçlü etkilerinden, izleyiciyi merkeze alan ve bireylerin medya ile ne yaptığına odaklanan ihtiyaç temelli kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına yer verilmiştir. Ayrıca gelenekselden yeniye geçiş sürecinde internetin rolüne ve geleneksel yeni iletişim teknolojileri arasındaki farka etkileşim temeli olarak yaklaşılmıştır. Birinci bölümün ikinci başlığında ise ağ toplumu ve yeni medya derinlemesine irdelenmiştir. Üçüncü kısımda ise ağ toplumunda yeni medyaya yönelik yaklaşımlara, olumlayıcı ve eleştirel perspektiften yer verilmiştir. Dördüncü kısımda ise dijital medyada riskler; internet bağımlılığı, enformasyonun yayılımda doğruluk/sahtelik, kişisel verilerin gizliliği ve mahremiyet, pornografik ve cinsel içerikli paylaşımlar ile şiddet ve siber zorbalık başlıkları altında irdelenmiştir. Birinci bölümün beşinci ve son kısmında şiddetin üretildiği bir alan olarak dijital oyunlara kısaca değinilmiştir.

1.1. GELENEKSEL KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARINDAN AĞ TOPLUMUNA ve YENİ MEDYAYA GEÇİŞ

Bilgisayar ve İnternet'in bireyin gündelik hayatının bir parçası haline gelmesi; iletişim araçlarının da "eski/geleneksel" ve "yeni" olarak ikili bir sınıflandırma içerisinde ele alınmasında etkili olmuştur. Geleneksel kitle iletişim araçlarını; gazeteler, radyo, televizyon, sinema vb. şeklinde ifade etmek mümkünken yeni iletişim araçlarını da, daha çok internetin gelişimine eş zamanlı olarak ortaya çıkan başta sosyal medya olmak üzere yeni medya uygulamaları ile tanımlamak mümkündür.

Geleneksel iletişim araçları bireylerin haberdar olmaları, bilgilendirilmelerinin yanı sıra, özellikle Sanayi Devrimi sonrasında köylerden kente göç eden kitlelerin ikna edilmeleri ve kontrol altında tutulmaları amacıyla da kullanılmaktaydı. Bu dönemde medyaya önemli anlamlar yüklenmiş ve bu dönem güçlü etkiler dönemi olarak kabul edilmiştir ve medyayı tüketen bireyler pasif konumda görülmüştür. Ana akım medya araştırmaları medyanın etkisinin sınırlı olduğunu (iki aşamalı akış kuramı) göstermiş daha ilerleyen araştırmalar da medyanın bireylere olan etkisini değil, bireylerin medya ile ne yaptığı üzerine odaklanmıştır (Özçetin, 2018: s. 113; Yaylagül, 2010: s. 70). Bunların başında ise "***kullanımlar ve doyumlar***" yaklaşımı gelmektedir.

Kullanımlar ve doyumlar, ***Elihu Katz*** tarafından geliştirilen, kişilerin medyayı nasıl kullandığını anlamaya çalışan psikolojik bir iletişim yaklaşımıdır (Papacharissi, 2009: s. 137). Yaklaşım, etki araştırmalarının medyanın insanlar üzerindeki etkisine odaklanan temel sorusunu: "*medya insanlara ne yapar*?" ters yüz ederek yerine, "*insanlar medya ile ne yapar*" sorusunu sormakta ve insanların medya tüketim alışkanlıklarına odaklanmaktadır (Özçetin, 2018: s. 113).

Kullanımlar doyumlar yaklaşımını iki dönemde incelemek mümkündür. Klasik dönem (1940'lı yıllar) ve modern dönem (1970'li dönemler) (McQuail ve Windahl, 1997: s. 154). Klasik dönemdeki araştırmalarda ev kadınlarının arkası yarın kuşaklarını nasıl tükettiğini, onlarla nasıl doyumlar sağladığını ve onların beklentilerini nasıl karşıladığına dair soruşturmalara yer verilir (Jensen ve Rosengren, 2005: s. 55). 1940'lı yıllarda Herzog'un radyo dinleyicileri üzerine yaptığı araştırmalar (özellikle bilgi yarışmaları ve pembe diziler) yaklaşımın temellerini oluşturmaktadır. Radyodaki bilgi yarışmalarını doyumlar açısından incelediği çalışmasında bu programların rekabet hissini yaşamak, eğitim ve öğrenme hazzı ve kendini tartma amacıyla izlendiğini ortaya koymuştur. 1970'li yıllarda Blumler ve Elihu Katz'ın öncülüğünde yapılan çalışmalar ise yaklaşımın modern dönemini oluşturmaktadır (Özçetin, 2018: s. 114).

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının en sık uygulandığı alanlardan biri televizyon izleyicileri oldu. Rubin (1983: s. 37), televizyon kullanımlarından kaynaklanan iki izleyici tipolojisinden bahsedilebileceğini söyler. Birincisi televizyonu eğlence ve tüketim amaçlı kullanırken, ikincisi bilgi edinme gayreti ile daha gerçekçi sebepler izlemektedir. Mutlu (1999: s. 81-85) ve Fiske (2003: 198-199) ise kullanımlar doyumlar kuramının televizyon izleme nedenleri olarak şunları sıralar:

- *Oyalanma, Kaçış:* Gündelik yaşamın rutininden ve sıkıcı rutinlerin dayattığı kısıtlamalardan uzaklaşma, sorunlardan, dertlerin insana yüklediği sıkıntılardan kaçma, duygusal boşalma, rahatlama.
- *Kişisel İlişkiler:* Can yoldaşlığı, ahbaplık, sosyalleşme
- *Kişisel Kimlik:* Kişisel referans, gerçekliğin araştırılması, değer pekiştirme
- *Gözetim Altına Alma:* Gündemde olup bitenleri takip etme, haberdar olma.

Özetle yaklaşım etki değil, izleyici odaklıdır. İzleyicinin medya ile ne yaptığı sorusundan hareket etmektedir. Bu çerçevede izleyicinin, kendi ihtiyaçları doğrultusunda, bu ihtiyaçları karşılamak amacıyla kendi seçtiği medyayı ve medyada yer alan içeriği kullandığını ifade etmektedir.

21. Yüzyılda kullanımlar ve doyumlar kuramı başlıklı makalesinde Thomas Ruggiero (2000: s. 21), özellikle yeni iletişim teknolojilerinin medya ekolojisini köklü bir şekilde dönüştürerek, kullanımlar ve doyumların daha da önem kazandığını ifade etmiştir. Ruggiero (2000), yeni iletişim teknolojilerinin, özellikle de internetin etkileşim ve kullanıcı türevli içerik üretme gibi özelliklerinin kullanımlar ve doyumlar tarafından benimsenen aktif kullanıcı paradigması içerisinden en iyi şekilde açıklanabileceğini vurgular.

Bu noktada dönüşen iletişim teknolojileri, bireylerin medya tüketim alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Yeni iletişim teknolojileri de bireylerin medyayı kullanma güdülerini ve medya ile hangi ihtiyaçlarını doyuma ulaştırdığını da

şekillendirmeye başlamıştır. Bu noktada hiç kuşku yok ki internet temelli ağ toplumunun gelişimini anlamak, bireylerin medya tüketim alışkanlıklarını anlamanın temel koşulu olacaktır.

Castells'e göre (2007: s. 486-487) yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren kapitalizmin içine düştüğü krizden çıkma çabaları, yeni iletişim teknolojilerinin de etkisiyle yeni bir enformasyona dayalı küresel bir ekonomik sistemi, sanal bir kültürü ve etkileşimsel olarak birbirine bağlı bir Ağ Toplumu yapısını meydana getirmiştir. Castells'in "Enformasyonalizm" olarak nitelendirdiği bu toplumsal yapı içerisinde bilgi, enformasyon ve teknoloji yeni bir kalkınma biçiminin yapı taşlarıdır.

Yeni iletişim teknolojileri, bilgisayar ya da mikroişlemci araçlarını kullanan kullanıcılar ve kullanıcı ile enformasyon arasında etkileşim olanağı sağlayan ya da bunu zorunlu kılan iletişim teknolojilerinin bütünü olarak tanımlanmaktadır (Timisi, 2003: s. 80). Dijital/yeni medyayı, gelenekselden ayıran en önemli özelliği etkileşimdir. Bireyler yeni iletişim ortamlarında birbirleri ile anında iletişime geçip eş zamanlı olarak etkileşim kurabilmektedirler. Burada çift yönlü iletişim söz konusudur. Birey pasif konumdan aktif konuma geçmiştir. İçeriklerin yeni iletişim ortamlarında yer almasıyla birlikte birey, gelen iletiye anında karşılık verebilmektedir.

Yeni medya araçlarını, geleneksel kitle iletişim araçlarından ayıran temel unsurlar ise; yeni medyanın geleneksel medyanın dijital temsiline dönüştürülebilmesi, metin/ses/görüntü gibi farklı verilerin bilgisayar gibi bir yeni medya aracında bir arada oynatılabilmesi, çok sayıda veriye hızlı ulaşım/depolama imkanı sağlaması, analog medya araçlarına kıyasla sayısallaşma temelli bilgi kaydı oluşabilmesi, dijital teknolojiler aracılığı ile görüntü ve kopyalama imkanlarının genişlemesi ve geleneksel medyanın sabitliğine karşı yeni medya platformlarının kullanıcı ile etkileşim yaratması olarak sıralanabilmektedir. Bu teknik özelliklere ek olarak; yeni medya katılımcı demokrasi pratiklerinin işlerlik kazanması, dezavantajlı gruplara alternatif temsil alanlarının yaratılması, zaman ve mekan sınırları olmadan iletişim kurulabilmesi sonucu sosyal ilişkilerin gelişimi, etkileşimselliğe bağlı olarak kullanıcının içerik üretim ve dağıtım pratiklerine aktif katılımı gibi nitelikleri ile de

geleneksel kitle iletişim araçlarından ayrılmaktadır (Binark ve Löker, 2011: s. 15; Jenkins, 2006: s. 3-4; Manovich, 2001: s. 50-55; Van Dijk, 2006: s. 3-8).

İnternet sadece bilgisayar ağlarının değil aynı zamanda milyonlarca insanın birbiri ile bağlantı içerisinde, veri alışverişinde bulunduğu ortamın adıdır. Kişiler kurdukları sosyal ağlarda anlık ileti, resim, video, müzik vb. birçok öğeyi paylaşabilmekte ve fikir alışverişi elde edebilmektedir (Akçay, 2011: ss. 142-143). İnsanlara anlık etkileşim sağlayan bu ağların birçoğuna (Facebook, Instagram, Twitter, Swarm vb.) ücretsiz erişilebilmektedir.

1.2. DİJİTAL MEDYA VE AĞ TOPLUMU KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

Çalışmanın bu kısmında ağ toplumunun ortaya çıkışı ve gelişimi ve buna zemin hazırlayan internetin gelişimine yer verilmiştir. Ayrıca dijital medya ve özellikleri, Dünya'da ve Türkiye'de dijital medya kullanımına yönelik istatistikler de çalışmanın bu kısmında irdelenen konular olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2.1. Ağ Toplumu ve Gelişimi

Castells (2013), *ağ toplumu*[2] kavramıyla enformasyon toplumu ve iletişim ağları arasındaki bağlantıyı açıklamaktadır. Aynı zamanda toplumu oluşturan bireylerin karakteristik yapılarında meydana gelen değişimleri, dünyayı anlama biçimlerini ve yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıktığını işaret etmektedir. Dijital iletişim teknolojisi toplumlar üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu etki, başka dinamikleri göz ardı ederek açıklanamaz (Güngör, 2016: s. 205-206). Castells

[2] Bilgi ve iletişim teknolojilerinde özellikle 1960'lı yıllarda yaşanan ilerlemelere bağlı olarak gerçekleşen sosyal dönüşüm süreci ve oluşan bu yeni toplumsal yapı alanyazında farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Bu dönüşüm süreci alanyazında Toffler'ın "Üçüncü Dalga", Bell'in "Sanayi Sonrası Toplum", Drucker'ın "Bilgi Toplumu", Masuda'nın "Enformasyon Toplumu", Brezinski'nin "Teknokratik Çağ", Castells'in "Ağ Toplumu" olarak isimlendirdiği yeni sosyal yapının oluşumunu ifade etmektedir. Bu oluşumu, sadece teknolojinin gelişimine indirgemek ve sanayileşme/modernleşme tartışmalarından bağımsız düşünmek mümkün değildir. Bu yeni toplumsal yapıya yönelik farklı kavramsallaştırmaların ortak noktasında ise; bilginin hakim olduğu bir toplumsal yapı bulunmaktadır (Geray, 2003: s. 133; Kumar, 1999: s. 193-194; Sayımer, 2008: s. 7-8; Törenli, 2004: s. 11).

(2013), "Ağ Toplumu, Enformasyon Çağı" adlı eserinde enformasyona dayalı toplumu şu şekilde nitelendirmektedir. *"Enfornasyona dayalı toplumun en önemli niteliklerinden biri bu toplumun yapısına işleyen ağ mantığıdır".* Enformasyon Çağı ile birlikte yeni bir toplumsal yapının ortaya çıktığını belirten Castells; yeni yapıyla birlikte kapitalist üretim biçiminin yeniden yapılandığını, sistemdeki yaşanan gelişmenin nedeninin ise enformasyonelleşme olduğunu göstermektedir. Castells, yaşanan gelişmelerin ve kapitalizmin yeniden yapılanmasının ağ toplumunu yarattığını, bu politikaların uygulanmasında ise yeni iletişim teknolojilerinin önemli bir role sahip olduğuna vurgu yapmıştır (Tutal, 2006: s. 57-58).

Ağ toplumu ile birlikte dünya kültürel ve toplumsal anlamda dönüşüm süreci yaşamıştır. Yeni iletişim teknolojileri ile enformasyonun kendisinden çok ulaşma hızının önem kazandığı, enformasyonun anındalık çerçevesinde üretilmesi, dağıtılması ve tüketilmesi beraberinde dijital enformasyon çağını getirmiştir. Bu çağda enformasyonun işlevi önem kazanmıştır.

Enformasyon toplumu, yeni iletişim teknolojilerin etkisi ve yayılımıyla doğru orantılı olarak şekillenir. Birey, yeni teknolojik araçlarla enformasyonu yeniden üretebilir, dağıtabilir ve dolaşım ağına sokabilir. Böylece yeni teknolojik araçlar enformasyon toplumunu etkileyebilir. Yeni iletişim teknolojilerinin, bilgiyi ağlar aracılığıyla enformasyon toplumuna aktardığını ve yeni bir toplum paradigmasının oluşmaya başladığını söyleyebiliriz.

Toplumun, teknolojik temelli şekillendiğini savunanların başında McLuhan gelmektedir. McLuhan içerikten ziyade aracın yani teknolojinin önemine vurgu yapmaktadır. Teknolojinin toplumun merkezinde olduğu, tüm dönüşümlerin ve değişimin motor gücünü oluşturduğu düşüncesi hakimdir (Güngör, 2016: s. 178). McLuhan, teknolojiyi insanın sosyal sinir sistemi ağına benzetmektedir. Bu ağ, yeni bir küresel bilincin, yeni enformasyon ve yaratıcılık algısıyla yeniden üretildiğini ve dünyanın çok merkezli küresel bir köye dönüştüğü tezidir.

Ağ toplumu, enformasyon toplumu, bilgi toplumu, post endüstriyel toplum vb adlarla isimlendirilen toplumsal yapının oluşmasında en önemli rol hiç kuşku yok ki internete aittir.

Ağların ağı olarak ifade edilen interneti, Timisi (2003: s. 121), fiziksel ya da elle tutulur bir araç olarak değil, birbirine bağlı sayısız küçük bilgisayar ağlarından meydana gelen büyük bir bilgisayar ağı şeklinde tanımlamaktadır. Lister ve arkadaşları da (2009: s. 164) interneti; "bağlantı ve sunucuların bir araya gelmesiyle oluşan bilgisayar ağları" şeklinde ifade etmektedir. İnterneti, bilgisayarlar arasında veri gönderip alınabilen bir sistem olarak da ifade etmek mümkündür.

İnternet günümüzde sohbet, veri paylaşımı, haberleşme, ticari faaliyetler vb. amaçlarla kullanılırken ilk ortaya çıkışında ise askeri ihtiyaçların giderilmesi amacı önemli rol oynamaktadır. ARPA (Advanced Research Projects Agency) NET, bilgisayar ağ sistemi Amerikan Askeri Karargahı Pentagon'da ilk olarak 1969 yılında kullanılmıştır. 1973 yılında ise ağ için protokol sisteminin geliştirilmesi amacıyla çalışmalar başlamış ve "İletim kontrol protokolü (TCP)" nün farklı alternatifleri geliştirilmiştir. 1980 yılına gelindiğinde ise TCP sabitlenerek ARPA'ya bağlı bilgisayarlar arasındaki iletişimi daha kolaylaştırmıştır. 1983 yılına gelindiğinde ise TCP/IP protokolü, "iletim kontrol protokolü/internet protokolü"ne geçiş yapılarak ARPA kullanımı standart hale getirmiştir (İspir, 2013: s. 11).

1990'lı yıllardan itibaren Amerika Birleşik Devletleri'nden başlayarak tüm dünyaya yayılan ve İnternet adını alan bu küresel ağ, kullanıcıların İnternet'e belirli sayfa adresleri (alan adı) aracılığıyla erişim sağlayarak diğer kullanıcılarla karşılıklı etkileşimde bulunabilmeleri amacıyla World Wide Web (WWW) olarak adlandırılan işleyişi geliştirilmiştir. Tim Berners-Lee tarafından geliştirilen WWW standartları sayesinde metin, ses, resim, görüntü gibi çeşitli formatları internet üzerinde barındırmak, almak ve göndermek olanaklı hâle gelmiş ve İnternet'in kitlesel bir iletişim ortamı hâline dönüşmesinin ilk adımları atılmıştır. Sözgelimi WWW, ilk olarak farklı üniversitelerde görev yapan fizikçiler ve dünyanın dört bir yanında araştırma enstitüleri arasındaki enformasyon paylaşımını geliştirip hızlandırmak için tasarlanmıştır; ağın internete dönüşmesi ise, 1995'te geniş kitlelerin kullanımına

açılmasıyla gerçekleşmiştir (Friedman, 2007: ss. 51-79; Perriault, 2016: s. 55; Polat, 2016: s. 410).

İnternet'in Türkiye'ye geliş süreci incelendiğinde ise; ilk geniş alan yapılanmasının EARN (European Academic and Research Network) ve BITNET (Because It's Time Network) kuruluşları ile bağlantı kuran TÜVEKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı) tarafından sağlandığı görülmektedir. Ancak, ilerleyen süre zarfında bu ağ kapasitesinin yetersiz kalması neticesinde 1991 yılında Ortadoğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) ve Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) tarafından ortaklaşa bir proje başlatılmıştır. 1996 yılında Türk Telekom'da TURNET'in faaliyete geçmesi ile erişim kanalları genişlemeye başlamıştır. 1999 yılında ise ticari ağ alt yapısında meydana gelen değişmelere bağlı olarak TURNET'in yerine TTNet isimli yeni bir işletme almıştır. Günümüzde ise internet erişiminin yaygınlığı; birçok özel servis sağlayıcısı tarafından sağlanan ağ olanakları ile artırılmıştır (Sayımer, 2008: s. 33-34).

1.2.2. Dijital Medya ve Özellikleri

Charles Ess (2014) "Digital Media Ethics" (Dijital Medya Etiği) adlı kitabında yeni iletişim ortamlarını dijital medya olarak adlandırmaktadır. Ess (2014: ss. 9-11), dijital medyayı küresel bir iletişim ortamı olarak görmektedir.

Dijital/Yeni medya kavramı, 1970'li yıllardan sonra enformasyon-işlem ve bilişim alanındaki gelişmelerin telekomünikasyon alanına uyarlanmasıyla şekillenmeye başlamıştır (Törenli, 2005: s. 87). Manovich (2001), dijital sürecin gerçeğin yeniden inşa edildiğini ve iletişim araçların bilgisayarların erişebileceği sayısal verilerle kodlanmasının medyanın yeni medya olduğunu belirtirken, Lister (2009) ise dijital medyanın yeni bir "tekno-kültürün" parçası olduğuna vurgu yapmıştır (Aktaran; Yengin, 2012: ss. 63-66).

Binark (2007), dijital medyayı geleneksel medyadan farklı olarak multimedya biçimselliğine sahip kitle iletişim araçlarının, anında karşılıklı etkileşim gerçekleştiği, dijital kod (sayısal) sistemine dayanan yeni bir kavram olarak

tanımlanmaktadır (Binark, 2007: ss. 5-6). Geray (2003: s. 20) ise yeni medyayı, kitle izleyicisini bireysel kullanıcı olarak da kapsayabilen, kullanıcıların içeriğe veya uygulamalara farklı zaman dilimlerinde ve etkileşim içinde erişebildikleri sistemler olarak tanımlamaktadır.

İletişim alanındaki teknolojilerin hızlı gelişimi, yeni özellikleri de beraberinde getirmiştir. Yeni medyayı gelenekselden ayıran, dijital olarak tanımlamamızı sağlayan özellikler; etkileşimli olması yani iki yönlü aktif iletişim, anındalık, küresellik, kolaylık, "kitlesel nitelikte çevrimiçi olması gibi karakteristikler şeklinde" sıralanabilir (Dedeoğlu, 2016: s. 35).

Rogers'a göre, yeni medyanın üç özelliği bulunmaktadır. Bunlar (Aktaran; Geray, 2003: ss. 18-19):

- **Etkileşim:** İletişim sürecinde kaynağın alıcı, alıcının da kaynak olabildiği durumdur.
- **Kitlesizleştirme:** Büyük bir kullanıcı grubu içinde her bireyle özel olarak mesaj alışverişi yapılabilmesine olanak tanımaktadır.
- **Eşzamansız olabilme:** Yeni iletişim teknolojileri, geleneksel iletişim teknolojilerinin aksine bireylere zaman sorunu olmaksızın mesaj gönderme ve almasına imkan sağlar. Böylelikle anındalık gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır.

Dijital/yeni medyanın özellikleri üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Lister, Manovich, McQuail bunlardan bazılarıdır. Manovich; sayısal temsile dikkat çekerken, McQuail etkileşimlilik (çift yönlü iletişim), Lister ise teknolojideki gelişimden dolayı dijitallik özelliklerine dikkat çekmektedirler. Çalışmaların ortak özellikleri; *hipermetinliksellik, etkileşimsellik ve dijitallik*'tir (Yengin, 2012: s. 126).

Dijitallik: Kavram olarak genellikle sayısal olarak ifade edilmektedir. Dijital; sayılardan meydana gelmektedir. Bilgisayarın sıfır ve birlerden oluşması bütün fiziksel niteliklerin de dönüşümünü elzem kılmaktadır. Analog olarak ifade edilen nesneler, bilgisayar aracılığı ile sıfır veya bir olarak ifade edilerek dönüşüm yaşamıştır. Bilgisayar ortamında ki şarkı, program, fotoğraf, video, dosya vb. artık

sayılarla ifade edilir hale gelerek dijitalleşmiştir. Manovich de yeni iletişim ortamlarının gelenekselden ayıran özelliği olarak sayısal temsilden ibaret olduğuna vurgu yapmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s. 38). Dijitallik özelliği ile verilere daha kolay ve hızlı bir şekilde ulaşmak mümkün hale gelmiştir.

Hipermetinsellik: İlk kez 1945 yılında Vateever Bush tarafından, enformasyona dayalı metinlerin birbirleri arasındaki bağlantıyı mekanik yapılar olarak ifade ederek bu yapılar içerisinde bireylerin/kullanıcıların dilediği şekilde bir metinden diğer metine geçişi olarak tanımlamıştır (Gülnar ve Balcı, 2011: s. 73). Binark ve Bayraktutan (2013: s. 20) ise ağlar üzerinden alternatif mecralara hızlı ve kolay erişim gerçekleşmesi olarak ifade etmektedir. Hipermetinsellik, okuyucunun iletiye/içeriğe ulaşmanın boyutlarını genişletmiştir. Okuma eylemi doğrudan olmaktan ziyade dolaylı bir şekilde gerçekleşmeye evrilmiştir. Bu noktada okuyucu veya izleyici ilgi alanına göre etken ve seçici olarak katılım gösterebilmektedir.

Etkileşimsellik: Yeni medya, yeni iletişim ortamı olarak kullanıcılara fırsatlar sunmaktadır. Kullanıcılara sunulan bu fırsatlar beraberinde etkileşimliliği getirmiştir. Yeni iletişim ortamlarını amaçları doğrultusunda yönlendirebilen kullanıcılar, içeriğe de müdahale edebilmektedir. Bu durum içeriği hem üreten, hem de tüketen kullanıcıları ortaya çıkarmaktadır. Etkileşim özelliğiyle birlikte pasif bir okuyucu veya izleyici yerini, iletişim sürecinde aktif bireylere bırakmıştır. Etkileşim, kullanıcıların içeriğe içerik eklemesini de olanak sağlamaktadır. Haber grupları ve forumlar bu duruma örnektir. Etkileşim, yer, zaman ve mekan fark etmeksizin anında iletişim kurabilme ve bu iletişimi devam ettirebilme hali olarak tanımlanmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s. 35).

Manovich (2001), yeni medyanın temel özelliklerini; dijital temsil, otomasyon, modülerlik, değişkenlik ve kod çevrim süreci şeklinde ifade etmektedir (Manovich, 2001: s. 19-45). Lister vd. (2009) ise yeni medyaya ilişkin temel kavramları dijitallik, etkileşimsellik, hipermetinsellik, bağlantılılık, sanallık ve simülasyon/benzeşme olarak öne sürmüştür (Lister vd. 2009: s. 13). Binark ve Löker (2011: s. 9) ise yeni medyanın özelliklerini genel olarak dijitallik, etkileşimsellik, multimedya

biçimselliği, kullanıcı türevli içerik üretimi, hipermetinsellik, yayılım ve sanallık olarak sıralamıştır.

1.2.3. Dünya'da ve Türkiye'de Dijital/Yeni Medya Kullanımına Yönelik İstatistiksel Veriler

We Are Social tarafından Ocak 2019 itibariyle yayınladığı 2019 yılı internet kullanım istatistiklerini içeren dijital rapora göre (www.wearesocial.com/us); Dünya'da 4 milyar 338 milyon internet, 5 milyar 112 milyon ise mobil internet kullanıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Dünyadaki 7,6 milyar nüfusun %45'inin (3 Milyar 484 Milyon) sosyal medya kullanıcısı ve de %42'sinin (3 milyar 256 milyon) dan fazla kişinin mobil sosyal medya kullanıcısı olduğu tespit edilmiştir.

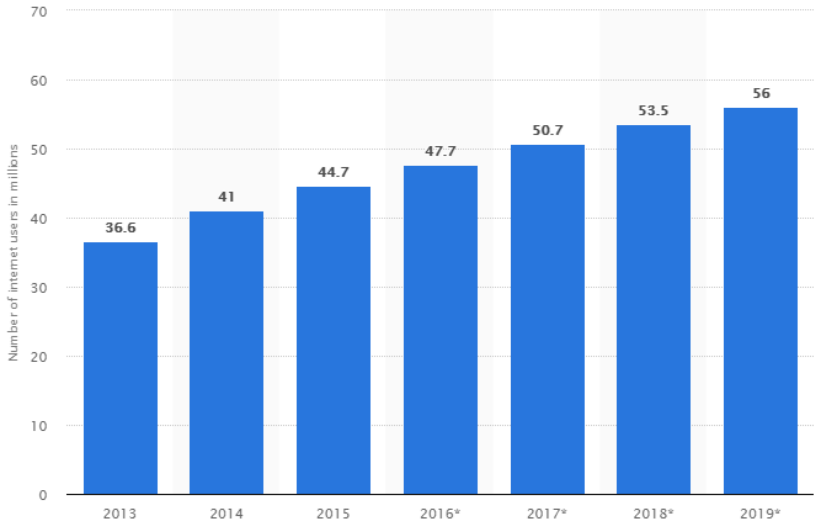
Resim 1: Dünya Geneli Dijital 2019 Raporu



Kaynak: (We Are Social, 2019).

We Are Social 2019 Raporundan yola çıkıldığında internet kullanıcı sayısı 2018 yılına göre %9.1 artış göstererek bir önceki yıla göre 367 milyon kişi artış sağlamıştır. Sosyal Medya kullanıcı sayısı 2018 yılına göre %9 artış göstererek bir önceki yıla göre 288 milyon kişi artış sağlamıştır. Mobil olarak sosyal medya kullanımı ise bir önceki yıla göre %10 artış sağlayarak 297 milyon kişi daha sosyal medyayı mobil olarak kullanmaya başlamıştır.

Grafik 3: Türkiye'de İnternet Kullanımı (2013-2019)



Kaynak: (Statisca, 2018).

Statisca tarafından gerçekleştirilen araştırma sonucuna göre ise, Türkiye'de internet kullanımın 2018 yılı itibariyle %53,5'lik orana ulaştığı (son 5 yılda %14,1'lik artış göstererek) sonucuna ulaşılmıştır. 2019 yılı itibariyle ise Türkiye'de %56 oranında internet kullanımı gerçekleşmektedir.

We Are Social 2019 dijital raporuna ise, Türkiye'de bireylerin günde ortalama 7 saat 15 dakika saatini bu platformda geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (We Are Social, 2019).

1.3. AĞ TOPLUMUNDA DİJİTAL MEDYAYA YÖNELİK YAKLAŞIMLAR

Dijital iletişim ve bilişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte konuya dair pek çok görüş ve düşünce ortaya konulmuştur. Bilgi toplumu odaklı kuramcılar da kendi içlerinde ikiye ayrılmaktadırlar. Bir kısmı bilginin dünyaya hakim olarak değiştirici bir etki yaratacağını ve buna paralel olarak toplumları, kültürleri dönüştüreceğine vurgu yaparken; bir kısmı da ne iletişim teknolojilerinin ne de bilginin tek başına dünyayı değiştirecek güce sahip olmadığı şeklinde eleştirel bir bakış açısıyla ifade edilmektedir. Toplumda var olan ekonomik, politik, iktidar ve güç ilişkilerinin de doğru analiz edilmesi gerektiğine de vurgu yaparlar (Güngör, 2016: s. 204).

Yukarıda da belirtildiği üzere yeni iletişim teknolojilerinin kavramsal çerçevesi ve özelliklerine yönelik görüşler; yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı imkanlar ve kültürel/toplumsal etkiler olmak üzerine iki temel yaklaşım üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu bölümde ise ağ toplumu (bilgi toplumu) kapsamında benimsenen olumlayıcı ve eleştirel yaklaşımlar ele alınarak öne sürülen görüşler irdelenecektir.

1.3.1. Dijital Medyaya Yönelik Olumlayıcı Yaklaşımlar

Yeni medyaya yönelik olumlayıcı/liberal görüş, yeni iletişim teknolojilerinin olumlu yanlarına odaklanmakta; teknolojinin bilgiye ulaşım ve paylaşım olasılıklarını yükselterek özgürleşme sağladığı savını benimsemektedir. Bu görüş içerisinde ise, yeni iletişim teknolojilerini sosyal, siyasal ve iktisadi gelişmelerle bağlantılı olarak ele alan teknolojinin belirleyiciliği (Teknolojik Determinist) yaklaşımından beslenen düşünceler ön plana çıkmaktadır. Teknolojik Determinizm yaklaşımı, toplumsal değişim sürecinde teknolojinin önemli bir payı olduğunu ileri sürmektedir (Sayımer, 2008: s. 15-25). Bu görüş, 1950'li ve 1960'lı yıllarda modernleşme yaklaşımı; 1970'lerde ve 1980'lerde küresel köy (Marshall McLuhan), 1990'larda ve 2000'lerde ise küresel kent tartışmalarının doğmasında belirleyici olmuştur. Ayrıca, Teknolojik Determinizm Yaklaşımı'na göre, 1990'lı yıllarda yeni iletişim teknolojileri ve internet'in bireyi Bilgi Toplumu'nun parçası yapacağını öne sürmüştür. Buna ek olarak teknolojinin ve bilginin ekonomiden politikaya, gündelik yaşamdan devletin işleyiş biçimlerine kadar pek çok alanda belirleyici olacağı yönündeki görüşlerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlamıştır. Bilgi/Enformasyon toplumuna yönelik olumlayıcı yaklaşımlar içerisinde Castells, Bell, Toffler, Masuda ve Meyrowitz gibi düşünürlerin görüşleri ön plana çıkmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 2010: s. 142; Kutlu, 2014: s. 24; Sayımer, 2008: s. 15-25; Yalçın, 2017: s. 94).

Castells'e göre (2007: s. 486-487) yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren kapitalizm'in içine düştüğü krizden çıkma çabaları, yeni iletişim teknolojilerinin de etkisiyle yeni bir enformasyona dayalı küresel bir ekonomik sistemi, sanal bir kültürü ve etkileşimsel olarak birbirine bağlı bir Ağ Toplumu yapısını meydana getirmiştir.

Castells'in "Enformasyonalizm" olarak nitelendirdiği bu toplumsal yapı içerisinde bilgi, enformasyon ve teknoloji yeni bir kalkınma biçiminin yapı taşlarıdır. Manuel Castells internet teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle ilgili olarak, ağ toplumunun sınırsız bir şekilde genişleyebileceğini ve bireylerin ağ çerçevesinde kolayca iletişim kurabileceğini ifade etmektedir (Castells, 2013: s. 623).

Enformasyona dayalı bu yeni toplum modelini Daniel Bell (1973), "Sanayi Sonrası Toplum" olarak ifade etmektedir. Sanayileşme sonrası ortaya çıkan bu yeni toplum modelinin bilgi temelinde örgütlenen yapıya sahip olduğunu belirten Bell (1973); bu toplum yapısı içerisinde mekan ve zaman sınırlamalarının bilgi ve enformasyonun işlenmesi ve dağılmasına bağlı olarak yaşanan devrim ile ortadan kaldırdığını ileri sürmektedir (Bell, 1973: s. 467).

Bu alanda çalışmaları ile ön plana çıkan diğer bir kuramcı olan Toffler'e göre (1996) insanlık tarihi; Tarım Devrimi Dalgası, Sanayi Devrimi Dalgası ve Sanayi Sonrası Dalga olmak üzere üç büyük değişim dalgası geçirmiştir. Bu dalgaların tamamı bir öncekine yönelik kültür ve uygarlıkları yok ederek yerine yenilerini koymuştur. Üçüncü Dalga Teorisi çerçevesinde düşünür, bu dönemin ekonomik üretim sisteminin bilgi kaynaklı yapısına vurgu yapmaktadır. Enformasyon Toplumu'na geçişin bilgi akışını arttıracağını, iletişimi kitlesel olmaktan çıkarıp özerkleştireceğini ileri sürmüştür (Aktaş, 2007: s. 185-186; Toffler, 1996: s. 27).

Enformasyon Toplumu ifadesini öne süren kuramcılardan bir diğer kuramcı Yoneji Masuda ise (1990: s. 114); bu yeni toplum yapısının Sanayi Toplumu'ndan farklılaşmasında enformatik değerlerin üretiminin rol oynadığını ileri sürmektedir. Enformasyon toplumuna olumlayıcı perspektiften bakan düşünür, Enformasyon Toplumu'nun yapı taşını oluşturan bilgisayar teknolojileri aracılığı ile bilgi üretiminin hız kazanacağını ve yurttaşların aktif katılımı ile demokrasinin gelişeceğini savunmaktadır (Geray, 2003: s. 121-122; Masuda, 1990: s. 114).

Meyrowitz ise (1985: s. 115-117) yeni iletişim teknolojilerinin yüz yüze iletişimden farklı bir toplumsallaşma biçimi yaratması, kamusallık anlayışını değiştirmesi ve sosyal kimlikleri yeniden biçimlendirmesi üzerine odaklanmıştır.

Meyrowitz; oluşan yeni toplumsal yapıda yeni iletişim teknolojilerinin kamusal katılım için sunduğu olanakların öneminin üzerinde durmuştur (Timisi, 2003: s. 15-16).

Yeni iletişim teknolojilerini olumlayan yaklaşımlar ve kuramcılara göre teknoloji, bilgiye ulaşım ve paylaşım olasılıklarını artırarak özgürleşme sağlamaktadır. Bilginin işlenmesi ve dağılması ile mekan ve zaman sınırlaması ortadan kalkmış ve bireyler temel üretim biçimi bilgi etrafında örgütlenmeye başlamıştır. Enformasyon Toplumu'na geçişin bilgi akışını arttıracağı ve iletişimi kitlesel olmaktan çıkarıp özerkleştireceği ön görülmektedir.

1.3.2. Dijital Medyaya Yönelik Eleştirel Yaklaşımlar

Yeni iletişim teknolojilerinin toplumsal dönüşüm yaratma potansiyeli alanyazında çok sayıda bilim insanı tarafında kabul görmekle birlikte; bu teknolojinin ardındaki iktidar sorunsalının göz ardı edilmesi sonucu oluşan determinist ve indirgemeci görüşler; eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda, yeni iletişim teknolojileri ve Enformasyon/Bilgi Toplumu'na yönelik eleştirel yaklaşımlar, kapitalist ekonomik sistemin teknolojik boyutta gelişiminin temelde bir ilerleme yaratmadığı görüşünü ileri sürmekte ve Gözetim/Denetim Toplumu pratikleri açısından yarattığı risklerin üzerinde durmaktadır (Kejanlıoğlu, 2004: s. 81 ve Sayımer, 2008: s. 15).

Chandler (1995), toplumsal değişim sürecinin teknoloji temelli olarak tek bir etmene bağlı olarak irdelenmesinin gerçekliği çarpıttığını ifade ederek, teknolojinin tüm çatışma ve eşitsizlikleri ortadan kaldırmadığına yönelik eleştirilerde bulunmuştur.

Ayrıca, alanyazında eleştirel yaklaşımlar arasında kültür/medya emperyalizmi temelli görüşler yer almakta olup; bu yaklaşım temelde; Amerikan kapitalizminin yayılması açısından Amerikan kitle kültürü, medya ürünleri ve teknolojinin transferini temele alan ve transfer edilen ekonomik/teknolojik araçların kültürel yapılardaki yıkıcı etkisini analiz eden bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımın önemli

temsilcilerinden Herbert Schiller (1991: s. 292), geleneksel kitle iletişim araçlarını merkeze alarak enformasyon akışındaki dengesizliğin üçüncü dünya ülkelerinin sömürülmesi için yarattığı bağımlığı irdelemektedir. Bu nedenle Schiller (1991: s. 292), Enformasyon Toplumu olgusunu ve yeni iletişim teknolojilerinin sağladığı olanakları serbest piyasa tüketiminin yeni arayışlarının bir uzantısı olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda düşünür; gelişmiş ülkelerin iktisadi sistemlerine enformasyonu eklemleyerek diğer ülkeleri enformasyon aktarımı açısından kendilerine bağımlı hale getirdiğini ve yeni bir toplumsal aşamaya geçilmediğini savunmaktadır (Adaklı, 2006: s. 24; Baran, 1992: s. 65; Erdoğan ve Alemdar, 2010: s. 381-385).

Literatürde Enformasyon/Bilgi Toplumu olgusuna yönelik eleştirel görüşler arasında öne çıkan bir diğer görüş ise "Gözetim Toplumu" yaklaşımlarıdır. İletişim teknolojilerinde yaşanan değişim ve gelişim, birey ve toplum düzeyinde bir dönüşüm başlatmıştır. Bu nedenle, Marshall McLuhan tarafından toplumla ilişkide belirleyici bir unsur, Frankfurt Okulu düşünürleri tarafından ise toplumu kontrol etmeye yarayan ideolojik araçların kaynağı olarak eleştirilen teknoloji, yeni bir dünya düzeninin yaratıcısıdır. Bu yeni düzenin en belirgin sonuçlarından birisiyse yaratmış olduğu gözetim olgusudur (Öztürk, 2019: s. 703).

Temel olarak görme ve izleme eylemlerini kapsayan fakat bu eylemler gerçekleştirilirken farklı araçlar kullanılarak yapılan gözetim, iki açıdan ele alınmaktadır. Birinci açıdan gözetim, insanların davranış biçimlerini kontrol etmek için kullanılan ve onlar hakkındaki bilginin toplanıp şifrelenip kodlandığı bir uygulama iken, ikincisi, insanların davranışlarının, onlar üzerinde baskı oluşturan ya da otoritesini kullanan diğer insanlar tarafından direkt izlenmesini içermektedir (Giddens, 2008: s. 24'den aktaran; Kalaman, 2019: s. 577).

David Lyon, gözetim toplumunu, özel hayata dair bütün detayların devamlı olarak sayısız şirket ve devlet organları tarafından elde edilmesi, depolanması ve işlenmesi şekilde tanımlamaktadır (Lyon, 2013: s. 11). Bu noktada enformasyonun bilgisayarlar/ ağlar aracılığıyla güçlenmesi; toplumsal iktidarların güç kazanmasına yol almıştır.

Gözetim odaklı yaklaşımların temeli "panoptikon" metaforu ile Bentham'ın görüşlerini sosyal bilimler perspektifiyle eklemleyerek; otorite, devlet ve devlet aygıtlarına yönelik çözümlemelerde bulunan Foucault'a kadar uzanmaktadır. Bentham'ın Yunanca, "pan" ve "optikon" kavramlarının bir bileşimi olarak ürettiği "panoptikon" ifadesi her yeri gören yer anlamına gelmekte olup; modern iktidar, güç ve gözetim ilişkilerinin bir analizini içermektedir (Bentham, 2008: s. 13). Foucault (2000: s. 237) ise; "panoptikon" kavramını mimari bir sistemden daha öte olarak; bireyin çeşitli mekanizmalarla ıslah edilmesi amacı güden bir iktidar biçimi ve toplumsal mekanizma olarak tanımlamıştır. Panoptikonda arzulanan durum, olabildiğince fazla nedenle gözetim altında olan kişinin her daim gözetlendiği kanısında olması yahut gözetlenip gözetlenmediğinden tam olarak emin olamaması dolayısıyla hep gözetlendiğini düşünmesidir (Bentham, 2008: s. 13). Foucault'ya göre (1992) Panoptikon, aslı itibariyle bir binayı ya da yapıyı temsil etmekten ziyade, bir denetim mekanizmasına işaret etmektedir (Dolgun, 2008: s. 105).

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte yepyeni bir yapı kazanan panoptikon içerisinde; ağa dahil olan bireyler enformasyonun bilgi ve nesnesi haline dönüşmektedir. Bu bağlamda, evrensel bir denetim mekanizması olarak internet; zaman ve mekanın sanal olarak görece ortadan kalkması ile bireyleri bedensiz bir enformasyona dönüştürmektedir. Böylece enformasyonun nesnesi haline gelen birey; kapatılmış olduğu sanal ortamda gündelik yaşamdan soyutlanmakta ve kendisi hakkında her türlü veriye ulaşılabilmesi sonucu güvenli bir gözetim altına alınmakta ve yönlendirilmektedir. Bauman'ın (2007) "Akışkan Gözetim Toplumu" olarak kavramsallaştırdığı bu yapı içerisinde birey internet kullanım pratikleri ile gönüllü olarak gözetim sürecinin bir parçası haline gelmektedir. Bu bağlamda, Lyon (2006: s. 60-64) yeni iletişim teknolojilerinin bilgi mahremiyetini sınırlandırmasının altını çizmekte olup; temelde hükümetler tarafından kullanılan gözetleme pratiklerinin tüm toplumsal rollerin bir parçası olarak ekonomi ve kültür içerisinde de yer aldığını vurgulamaktadır (Özçetin ve Özçetin, 2015: s. 21-22).

Tüm bunlardan yola çıkıldığında bilgi/enformasyon toplumu temelli olumlu görüşlerin; gözetim toplumu, kültürel emperyalizm ve teknolojik determinizm temelli eleştirildiği görülmektedir.

1.4. DİJİTAL MEDYADA RİSKLER

Bu bölümde yeni medyada karşılaşılabilecek risklerden bir kısmı; "internet bağımlılığı, enformasyonun yayılımda doğruluk/sahtelik, kişisel verilerin gizliliği ve mahremiyet, pornografik ve cinsel içerikli paylaşımlar ile şiddet ve siber zorbalık" başlıkları altında irdelenmiştir.

1.4.1. İnternet ve Oyun Bağımlılığı

İnternet, bir yandan insanlara çeşitli olanaklar tanırken, bir yandan da çeşitli olumsuz sonuçları da beraberinde getirmektedir. Bu olumsuzluklardan birisi de "bağımlılık" olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bağımlılık Egger ve Rauterberg'e göre (1996), bir madde ya da davranışı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanabilmektedir. Bireyler birçok maddeye (sigara, alkol, uyuşturucu) bağımlı olarak yaşamaktadır. Ancak bağımlılık sadece yukarıda belirtilen maddelerden ibaret değildir. Alkol, uyuşturucu sigara gibi maddelerin yanında fiziksel bir maddeye dayanmayan, davranış tabanlı bağımlılıklar da söz konusu olabilmektedir (Greenfield, 1999; Kim & Kim, 2002). Bunlara ise örnek olarak yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, cinsel temelli bağımlılıklar, alışveriş bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş, sosyal medya bağımlılığı ve internet bağımlılığı vb. gösterilebilir (Aktaran; Günüç ve Kayri, 2010: s. 220). We Are Social 2019 dijital raporuna ise, Türkiye'de bireylerin günde ortalama 7 saat 15 dakika saatini bu platformda geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (We Are Social, 2019).

Davranış temelli bağımlılıklar kapsamında irdelenen teknoloji bağımlılıklarında birey, pasif (örneğin televizyon) ya da aktif (örneğin bilgisayar oyunları) durumda olabilmektedir. Teknoloji araçlarının sahip olduğu ve etkileşim olanağı tanıyan ses, görüntü vb. etkiler bireylerin bağımlılık eğilimini arttırabilmektedir. Teknoloji bağımlılıkları denildiğinde medya bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, bilgisayar ve internet bağımlılığı gibi bağımlılıkları ifade etmek mümkündür. İnternet bağımlılığını, internette uzun vakit harcama ve interneti kullanmayı kontrol edememe şeklinde tanımlamak mümkündür (Günüç ve Kayri, 2010: s. 221).

İnternetin bağımlılık yapan bir araç olduğu görüşü, Goldberg'in 1996 yılında gerçekleştirdiği bir *çalışma*[3] ile ortaya atılmıştır. Bu kurama göre, internetin kişiye hoşlandığı türden iletişim deneyimleri sağlaması, bazı bireylerin çok fazla internet kullanmasına neden olmakta ve bu fazla kullanım da bağımlılık benzeri davranışlara yol açmaktadır (Goldberg, 2006'dan aktaran; Batıgün ve Kılıç, 2011: s. 3).

Kim ve Kim'e göre (2002: ss. 2-17), internet bağımlısı olan dijital medya kullanıcılarının, film-müzik siteleri, oyun siteleri, sohbet odaları, pornografik siteler, topluluk siteleri gibi sitelerde daha fazla zaman geçirdikleri, internet bağımlısı olmayan kullanıcıların ise daha çok haber, alış-veriş ve eğitim sitelerinde zaman geçirdikleri görülmektedir.

İnternet bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar sonucunda ortaya konulan internet bağımlılığının belirtileri Tablo 2'de ayrıntılı olarak gösterilmektedir:

Tablo 2: İnternet Bağımlılığının Belirtileri

Grup	Belirtiler
Davranışsal Etkiler	• Tolerans: Gözle görülür biçimde giderek artan miktarda çevrimiçi zaman geçirme ihtiyacı • Niyetlenildiğinden daha uzun ve daha sık internet kullanma • İnternetle bağlantılı etkinliklerde büyük miktarda zaman harcama • Kullanım düzeyi hakkında yalan söyleme • Zihnin süreli internetle meşgul olması • Problemlerden kaçış için internet kullanma • Muhtemelen internet kullanımından kaynaklanan sürekli bir fiziksel, toplumsal, mesleki ve psikolojik bir soruna sahip olduğunu bilmesine rağmen, kişinin internet kullanımını devam ettirmesi
Fiziksel ve Ruhsal Etkiler	• Geri Çekilme Belirtisi: İnternet kullanımının sonuçlarını endişe içinde karşılama, internet hakkında saplantılı düşüncelere kapılma • İnternet kullanımını kontrol etme veya azaltmak için sürekli arzu duymak • Kan basıncı, kalp dolaşım sistemi, stres, hatırlama zorlukları, konsantrasyon eksikliği, baş, mide ve kas ağrıları ile görme zayıflıklarındaki artış • Durgunluk, uykusuzluk, panik atak ve kızgınlık hallerindeki artış
Sosyal Etki	• İnternet kullanımı sebebiyle önemli sosyal, mesleki veya boş zaman etkinliklerinin terk edilmesi • İş yerinde artan bir gerilim ve rekabet sonucunda verimliliğin düşmesi • Çalışma günlerinin uzaması, boş zamanların azalması.

Kaynak: (Sally, 2006: s. 6'den Aktaran; Balcı ve Gülnar, 2009: s. 8).

[3] Türkçe'de çoğunlukla "internet bağımlılığı" olarak kullanılan bu kavram, uluslararası alanyazına ilk kez, Dr. Ivan Goldberg'in 1996 yılında göndermiş olduğu şaka amaçlı bir maille girmiştir (Goldberg, 1996).

Soule ve arkadaşlarına (2003: s. 65) göre 5 farklı internet bağımlılığı türü bulunmaktadır. Bunlar (Balcı ve Gülnar, 2009: s. 7):

- *Sanal Seks Bağımlılığı*: Yetişkinlere için tasarlanan sohbet odası ve sanal pornografi bağımlılığı olarak bilinmektedir.
- *Sanal İlişki/ Arkadaşlık Bağımlılığı*: Sohbet odaları ve sanal porno sitelerinde arkadaşlıklar edinme şeklinde gerçekleşmektedir.
- *İnternette Kumar Bağımlılığı:* Aşırı ölçüde kumar oynama, bahis sitelerinde bahis gerçekleştirme ve alış-veriş yapma şeklinde gerçekleşir.
- *İhtiyaç Dışı Bilgi Arama Bağımlılığı:* Amaç dışı interneti kullanarak gereğinden fazla web ortamlarında tarama yapma olarak bilinir.
- *Bilgisayar Bağımlılığı:* Aşırı derecede oyun oynama bağımlılığı şeklinde gerçekleşir.

Bayraktutan'a (2005) göre ise, birey sosyalleşme ihtiyacı nedeniyle de internet bağımlısı olabilmektedir. Bu ihtiyaç, gerçek yaşamda elde edilemeyen ya da sahip olunmayan sosyalleşmenin, sanal platformlarda karşılanmak istenmesi olarak düşünülebilir.

Teknoloji ve internet bağımlılığının bir başka boyutu da oyun bağımlılığı olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanların günlük hayatta daha kolay çevrimiçi hale gelmesi ve dijital oyunlara daha kolay ulaşabilmesi bağımlılık oranında da artışa neden olmuştur (Üçüncüoğlu, 2018: ss. 20-21). Bu gibi özellikleri ile bireylerin dijital oyunlara uzun süreler harcamalarına ve bu oyunlara bağlanmalarına neden olmaktadır.

2017 yılı itibariyle yapılan araştırmalara göre, Türkiye'de 12-18 yaş aralığındaki gençlerin %3.6'sının internet ve teknoloji bağımlısı olduğu, yüzde 22'ye yakın kısmının ise bağımlılık sınırında olduğu tespit edildi. Özellikle gençler ve çocuklar arasında oldukça yayın olan bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de artarak devam ederken oynanan oyunların genel olarak şiddet içerikli olduğu dikkat çekilmesi gereken önemli bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır (www.teknolojioku.com).

1.4.2. Kişisel Verilerin Gizliliği ve Mahremiyet

Dijital medya ortamları avantajlar sunmasının yanında dezavantajları da oldukça fazladır. İnternet'te dolaştığımız veya başka ağlar üzerinden veri gönderdiğimiz her an "*elektronik iz"* bırakırız. Bu durumda kişisel verilerin gizliliği, mahremiyet ve gözetlenme başta olmak üzere çeşitli sorunlar ile karşılaşılması mümkündür (Yılmaz ve Soydaş, 2017: s. 142).

Özellikle yeni medya ortamlarının birçoğunun ücretsiz olması, "bir ürüne ücret ödemiyorsanız, ürün sizsinizdir" sözünü bizlere hatırlatmaktadır (Yılmaz ve Soydaş, 2017: s. 142). Bu ortam ve platformlardan elde edilen verilerin birçoğu kişiselleştirilmiş reklam ve pazarlama faaliyetleri gibi masum şeyler için kullanılabilirken aynı zamanda gözetlenme, dolandırıcılık, istismar vb. olumsuz şeyler için de sıklıkla kullanılabilmektedir.

Örnek olarak sosyal medya içerik paylaşım sitelerinden Facebook uygulamasını ele alırsak bu uygulamayı mobil cihazlarına indirmek isteyen kullanıcılardan temel olarak üç tip erişim ve eylem izni talebinde bulunulmaktadır (Alikılıç vd., 2013: s. 50):

- ✓ *Temel bilgilere ulaşma isteği* (Ad, profil resmi, cinsiyet, ağlar, kullanıcı kimliği, arkadaş listesi, ve herkesle paylaşılan diğer her tür bilgiyi içerir)
- ✓ *E-posta gönderim izni* (Uygulama sahibi firmanın, kullanıcının e-posta adresine doğrudan posta gönderme izni isteği)
- ✓ *Duvara yazma izin isteği* (Uygulama sahibi firmanın kullanıcının duvarına durum mesajları, notlar, fotoğraflar ve videolar gönderme izin isteği)

Bu izinlerin birçoğu okunmaksızın kabul edilmekte, hatta uygulamalar tarafından talep edilen bu izin istekleri kullanıcıları kabul etmeye mecbur bırakmaktadır ki, bu izinleri kabul etmeyen kullanıcılar mobil cihazlarına bu tür uygulamaları indirememektedir. En nihayetinde gönüllü veya gönülsüz olarak bu izinleri vererek sosyal medya platformlarını veya uygulamaları mobil cihazlara

indirmek dolayımıyla kişisel verilerimizin gizliğini ortadan kaldırır ve mahremiyetimizi üçüncü kişi ve kurumların inisiyatifine bırakmış oluruz.

1.4.3. Enformasyonun Yayılmasında Gerçeklik/Sahtelik Sorunsalı

Yeni medya ortamları bilgiye erişim, örgütlenme, katılımcılık, kullanıcı türevli içerik vb avantajlar sağlamakla birlikte aynı zamanda kullanıcılar tarafından üretilen ve yeni medya ortamlarında dolaşıma sokulan içerikler olumsuz sonuçlara da yol açabilmektedir. İçerik olarak üretilen enformasyonun doğruluğu sorunsalı bu noktada karşımıza çıkmaktadır. Özellikle de gazetecilik alanında görülen bu sahte içerikler "örneğin yalan haber", kamuoyunun doğru bilgiyi almasını engellemekte, yalan/yanlış kurgusal içeriklerin dolaşıma sokulmasıyla kötü amaçlar doğrultusunda yönlendirilebilmektedir. Dolandırıcılık, sahte bağış kampanyaları, terörist faaliyetler, toplumu galeyana getirebilecek paylaşımları bu amaçlara örnek olarak göstermek mümkündür.

Günümüzün toplumsal ve siyasal yaşamında, yalan/sahte haber ve neden olduğu olumsuz sonuçlar etkisini gün geçtikçe hissettiren bir seviyeye yükseltmiştir. Günümüzde birçok kişi içinde bulunduğumuz zamanı post-truth (hakikat ötesi/doğruluk ötesi) bir dönem olarak adlandırmakta ve bireylerin 'gerçeğin' değerini kaybettiği bu zamanda yollarını çok daha kolay kaybedebilir hale geldiğini ifade etmişlerdir. 2016 yılında Birleşik Krallık'ın Avrupa Birliği'nden çıkmasını oylayan Brexit referandumu ile Donald Trump'ın 8 Kasım 2016'da kazandığı ABD Başkanlık seçimi sürecinde yaşanan gelişmeler bu döneme post-truth denilmesini açıklayan örneklerden ikisini oluşturmaktadır (Kavaklı, 2019: s. 663).

Bu noktada yalan/sahte haber ile gerçek haber, biçim ve içerik bakımından birbirlerinden ayrılmaktadır. Yalan/sahte haber özünde biçimsel olarak gerçek habere benzemektedir. Fakat içeriğindeki veriler yanlış, yalan ya da bağlamından çıkarılarak kullanılan ve dolayısıyla özünden tamamen bağımsız yeni bir bağlam oluşturulan içeriklerden oluşmaktadır (Şener, 2018: s. 359).

Yalan/sahte haberin son yıllarda gündeme gelmesinin nedenlerinden biri yukarıda belirtildiği gibi internet ve özellikle sosyal ağlarla birlikte enformasyon dolaşımının kolaylaşması ve hız kazanmış olmasıdır. Enformasyonun hızlı yayılıyor olması hem *karşılaşılan içeriği sorgulamaktan bireyleri uzaklaştırmakta*[4] hem de gerçek haberlere göre daha ilgi çekici içeriğe sahip olan yalan/ sahte haberlerin yaygınlaşmasını arttırmaktadır (Şener, 2018: s. 359). Hızlı bilgi akışı ile birlikte haber akışının hız kazanması haberciliğin en önemli başat özelliklerinden biri olan hızlı haber vermeyi daha da teşvik etmiştir. Hızın artışı haberin doğruluğu veya yanlışlığının araştırılmasını ikinci planda bırakmıştır. Öte yandan özellikle sosyal medya kullanıcılarının üretici haline gelmesi gerçeğe dayalı olmayan haberlerin üretimi ve dolaşıma sokulması sorunsalını ortaya çıkarmıştır (Şener, 2018: s. 357). Diğer yandan politik olarak yaşanan gelişmeler de yalan/sahte haber tartışmalarını giderek arttırmıştır. Farkas ve Schou'ya göre (2018: s. 298-300) yalan haber günümüzde siyasetçilerin rakiplerini itibarsızlaştırma amacıyla başvurdukları bir üstünlük/hegemonya kurma aracına dönüşmüştür. Bu rakipler doğrudan siyasal partiler, siyasal partilerin liderleri olabileceği gibi, siyasetçilerin kendi ideolojik görüşlerine karşıt olarak tanımladıkları söylemler üreten kurum ve kuruluşlar da olabilmektedir.

Siyasi kişiler de post truth çağında üretilen içeriklerden kimi fayda sağlarken kimi zaman da bu içeriklerin aleyhlerine işledikleri görülmüştür. Örneğin Donald Trump, kendi seçim kampanyasında sıkça olgusal gerçekliğe aykırı ve yanlış yönlendirici bir söylem ürettiği, bu haliyle hakikat ötesi tartışmalarının başlıca akademik malzemesine dönüştüğü halde, New York Times, CNN ve Buzzfeed News gibi ana akım haber kuruluşlarını yalan haber üreterek kendisini itibarsızlaştırmaya çalıştıkları iddiasıyla hedef tahtasına koymuştur (Taş ve Taş, 2018: s. 191).

Meselenin bütün bir enformasyon ekosistemiyle ilgili olduğunu söyleyen Claire Wardle ise (2017) "yalan haber" teriminin yetersiz kaldığını ifade etmiş, bunun yerine "misenformasyon" ve "dezenformasyon" terimlerinin kullanılmasını önermiştir. Wardle (2017) misenformasyon ile dezenformasyon arasında yaptığı

[4] Bu noktada dijital tembellik kavramı karşımıza çıkmakta ve dijital medya okuryazarlığı gün geçtikçe önem kazanmaktadır.

ayrımda, misenformasyonu yanlış bilginin "istenmeden paylaşılması", dezenformasyonu ise "sahte olduğu bilinen bilginin kasıtlı olarak yaratılması ve paylaşılması" olarak tanımlamıştır (Aktaran; Taş ve Taş, 2018: s. 195).

Yalan/sahte haber, dezenformasyon, misenformasyon, bilgi kirliği vb birçok isimle anılsa da bilgiye yönelik hakikat gerçekliği hakikat ötesi tartışmalarının merkezini oluşturmaktadır.

2016 yılında, bir önceki yıla göre kullanımı % 2000 artan ve Oxford Dictionary tarafından 2016 yılının kelimesi olarak seçilen post-truth kavramının hayatımızdaki yeri ve önemi giderek artmaktadır. Oxford Dictionary'in 2016 yılında "yılın kelimesi" olarak seçtiği hakikat-sonrası kavramını, "*nesnel olguların, kamuoyunu şekillendirmede daha az etkili olduğu, duygu ve kişisel inanca hitap ettiği durumlara işaret eden şartlar*" olarak tanımlanmaktadır (Şener, 2018: s. 360; Şimşek, 2018).

Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte analog yapı yerini kullanıcı türevli içeriklere bırakmış ve bu noktada sosyal medya platformları (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube vb.) aracılığıyla kullanıcılar içerikleri üretmeye, üretilen içerikleri tüketmeye başlamışlardır. Üretilen içerikler çok hızlı bir biçimde yaygınlaşmış ve geniş kitlelere ulaşmaya başlamıştır.

Bu noktada üretilen içerikler doğru olup kullanıcıları bilgilendireceği gibi yanlış olup manipüle de edebilmektedir. Bu bağlamda ise medya okuryazarlığı önem kazanmaktadır. İyi bir medya okuryazarı olmayan bireyler içerikleri sorgulamadan benimsemekte (dijital tembellik yaparak araştırmamakta) hatta içerikleri dolaşıma sokarak yeniden üretim gerçekleştirmektedir.

Tüm bunlardan yola çıkarak hakikat-sonrası kavramının özellikle 2016 yılı itibariyle önem kazanmasının ardından yalan haber, sahte haber, doğruluk kontrolü, doğruluk kontrol merkezleri gibi kavramlar da dünyada tartışılır hale gelmeye başlamıştır (Şener, 2018: s. 357). Bu noktada örneğin ülkemizde Teyit.org, Doğruluk Payı gibi dijital platformlar kurularak içeriklerin doğru olup olmadığı araştırılmaya başlanmıştır. Bu platformların sayısının artması önemli görülmekle birlikte bireysel

olarak da dijital medya okuryazarlığına sahip olmadan kesin çözüm sağlanması mümkün görülmemektedir.

1.4.4. Şiddet Kullanımı ve Siber Zorbalık

Şiddet, genel olarak incitme ya da taciz etmek amaçlı olarak fiziksel gücün kullanılması olarak tanımlanmakla birlikte ayrıca, "hiddetli duygu ya da onu ifade etme ya da yoğun kavgacı ya da kızgın ve sıklıkla yıkıcı hareket ya da güç" ya da "çarpıtma, ihlal etme ya da önemli konulara saygısızlık etme vasıtasıyla incitme" biçiminde de ifade edilmektedir (Çubukçu, 2012: s. 41).

"Saldırganlık, hâkim olmak, yenmek, yönetmek amacı ile güçlü, şiddetli, etkili bir hareket, fiil, işlem: bir işi bozma engelleme, boşa çıkarmaya karşı düşmanca, yaralayıcı, hırpalayıcı veya tahrip edici (yıkıcı, yok edici) amaç taşıyan bir davranıştır (Erten ve Ardalı, 1996: s. 143). Şiddet genel anlamda; başkasını öldürme, sakat bırakma ya da yaralama yoluyla zarar verilmesini kapsamaktadır. Kısacası insana fiziksel ve ruhsal zarar veren her edimi şiddet olarak değerlendirmek mümkündür (Özerkmen ve Gölbaşı, 2010: s. 26).

Şiddetin ortaya çıkmasında birçok neden bulunmakla birlikte, şiddetin özellikleri ve uygulanış biçimleri ve türleriyle ilgili olarak da çeşitlilik bulunmaktadır.

Şiddeti toplumun genelinde algılandığı gibi fiziksel zarar olarak tanımlamak oldukça sınırlı kalmaktadır. Uygulanışına göre şiddet; fiziksel, duygusal, ekonomik olarak gruplandırılabilir (Çubukçu, 2012: s. 42).

Ortaya çıkışında biyolojik, psikolojik, sosyal, gelişimsel birçok faktör bulunan şiddet olgusunun; fiziksel, sözel, ekonomik, cinsel ve duygusal şiddet olmak beş türü bulunmaktadır (Yöyen, 2017: s. 37).

Schwind'e göre (2003: s. 28) şiddet, bireysel ve yapısal olarak ikiye ayrılmakta olup, bireysel şiddet de kendi içinde fiziki ve psişik olarak ikiye ayrılmaktadır. Bireysel şiddet türlerinden ilki olan fiziki şiddet de kendi içinde; kişilere yönelik (Cinayet, Yaralama, Rehin alma, Tecavüz, Dayak vb.) ve mala yönelik (Zarar verme, Yakma vb.) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır ve temelinde güç ya da kuvvet bulunmaktadır. Kuvvetin ya da gücün aşırılığı şiddetin kaynağını oluşturmaktadır. Diğer bir bireysel şiddet bileşeni olan psişik şiddet ise ruhla ilgili olan ya da ruhi bir durumu ifade etmekte olup; şiddetle tehdit, küfür, ayrımcılık, hakaret, kötü muamele vb. eylemlerden meydana gelmektedir. Yapısal şiddet ise; Hiyerarşi kurma, emir verme, yoksun bırakma şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Aktaran; Yengin 2010: s. 64).

Günlük yaşamda gözlemlenen eski şiddet anlayışı devam ederken üzerine yeni iletişim ortamlarının ortaya çıkmasıyla şiddetinde boyutları genişlemekte ve artmaktadır. Yeni şiddet; sertlik, kaba davranış, fiziksel güç oluşturma gibi davranışları yeni iletişim ortamlarının bileşenleriyle birlikte kullanarak gerçekleştirilen etkileşimli faaliyetlerdir (Yengin, 2010: s. 131).

Yengin (2010) yeni iletişim ortamlarında, özellikle dijital oyunlarda şiddet türlerinin; "Kodlu şiddet, araçsal şiddet, fiziksel şiddet" olarak karşımıza çıktığını belirtmektedir (Yengin, 2010: s. 137-144):

> *Kodlu Şiddet:* Harf, şifre anlamına gelen kod kelimesi, insanların birbirleriyle ve toplumla kurmuş olduğu iletişimde önemli bir noktada yer almaktadır. İletişim sürecinde kaynaktan hedefe aktarılan ileti kodlardan oluşmaktadır. Sözü edilen kodlar ise, sözlü, sembolik, görsel, pornografik olarak kendi içinde salt sınıflara ayrılmaktadır. Sözlü olarak duygu ve düşüncelerin aktarımı dil ile gerçekleşmektedir. Özelikle argo kelimelerin kullanımı sözlü şiddetin dil ile gerçekleştiğini göstermektedir. Sembolik nitelikteki kodlu şiddette özellikle görsellik ön plandadır. Bir karakterin görüntüsü korkutucu öge olarak verilmesi de sembolik şiddete örnektir. Pornografik kodlu şiddet ise cinsel durumları ya da hareketleri temsil etmektedir.

Araçsal Şiddet: Araç kullanımıyla gerçekleşen araçsal şiddet türü, yeni ileti#im ortamlarında tasarlanmış simülasyonlarla ortam değiştirmektedir. Dijital oyun ortamında kullanılan araçlarla şiddet gerçekleşmektedir. Dijital oyunlarda araç kullanımıyla şiddet uygulamaları kullanıcılar tarafından tercih edilmektedir. Özellikle silah, tüfek kullanımıyla gerçekleştirilen şiddet türleri dijital oyunların önemli özelliklerindendir. Ancak bunlar dışında bıçak, kılıç, kırbaç, balta, zincir, mızrak, ok-yay, alev gibi araçların kullanımıyla şiddet, dijital oyunların genel akışı içerisinde kullanıcılar tarafından uygulanmaktadır.

Fiziksel Şiddet: Fiziksel nitelikte kendini gösteren eski şiddet yeni iletişim ortamlarının ortaya çıkması ile birlikte dönüşüme uğramış ve biçim değiştirmiştir. Günümüzde fiziksel şiddet özellikle yeni iletişim ortamlarında tasarlanan arayüzlerle aktarılmaktadır. Dijital oyunlar incelendiğinde, oyundaki karakterin karşısındakine şiddet uygulamak amacıyla el, kol, bacak ve kafasını kullandığı gözlemlenmektedir.

Bu noktada *çevrimiçi şiddeti*, bireylerin kendilerine veya başkalarına yönelik fiziksel, psikolojik, duygusal zarar veren faaliyetlerde bulunmak için çevrimiçi dijital cihazların veya hizmetlerin kullanılması şeklinde tanımlamak mümkündür (www.igi-global.com).

Hannah Arent'e (1997: s. 50-52) göre şiddet, kuvvete yakın araçsal bir faaliyet olarak görülmektedir. Bu durumda bir şeyin şiddet olarak nitelendirilmesi için iki temel öğenin varlığı zorunluluk teşkil etmektedir. Bunlardan birincisi, "güç bulundurma ya da zor potansiyeli", ikincisi ise "zorlama ya da zorbalık" olmaktadır. Birincisi potansiyel, ikincisi ise eyleme denk düşmektedir (Aktaran; Yengin, 2010: s. 60). Bu noktada sanal ortamda gerçekleştirilen şiddet eylemlerinin önemli bir bölümünü siber zorbalık olarak nitelendirmek mümkündür.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler (eğitim, eğlence, etkileşim), söz konusu fırsatların yanı sıra beraberinde bazı riskleri de barındırmaktadır. Bu risklerin ilk sıralarında "siber zorbalık" gelmektedir.

Geleneksel *akran zorbalığının*[5] okul ortamından siber uzama taşınmasıyla ortaya çıkan siber zorbalık olgusu, geleneksel akran zorbalığından türeyen, ancak çeşitli yönlerden ondan farklılaşmış olan yeni bir zorbalık biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır (Akca vd., 2015: s. 72).

Siber zorbalık Patchin ve Hinduja'ya göre (2006: s. 152), *bir birey veya grubun diğerlerine yönelik elektronik ortamda (e-posta, anlık mesajlaşma, sms, sohbet odaları, bloglar, forumlar ve sosyal ağlar aracılığıyla) sürekli ve kasıtlı biçimde gerçekleştirdiği aşağılama, iftira, dedikodu, taciz, tehdit, utandırma, dışlama ve benzeri rahatsızlık verici eylemler* şeklinde tanımlanmaktadır (Aktaran; Akca vd., 2015: s. 73).

Siber zorbalık davranışı gerçekleştirildiğinde saldırgan ile zorbalıktan etkilenen kurban arasında kişisel bir temas bulunmamasına rağmen, saldırıya uğrayan kişi psikolojik zarar görmektedir. Bu noktada zorbalığa maruz kalan çocuklarda ve gençlerde depresyon, düşük benlik saygısı, korku, üzüntü, hayal kırıklığı, utanç v.b. gibi duygular yoğun olarak yaşanabilmektedir (Baker, 2007: s. 33).

Siber zorbalığın önlenmesi için hem de ailelere hem de okul personeline (İdareciler, müdür ve müdür yardımcıları, okul aile birliği ve öğretmenler) önemli sorumluluklar düşmektedir. Bu sorumlulukların başında çocukların daha etkin bilgi-iletişim teknolojilerini kullanabilmeleri için dijital okuryazarlık verilmesi gelmektedir. Ayrıca siber zorbalık ile karşılaşıldığında bunun aileler ve öğretmenler ile paylaşılması noktasında öğrenciler cesaretlendirilmelidir. Böylelikle zorbalıkla karşılaşan öğrencilerin bu durumu saklamalarının önüne geçmek mümkün hale gelebilir. İnternet ve bilgisayar teknolojilerini yasaklamak yerine, bu teknolojilerle

[5] Okul çağındaki öğrencileri kapsayan eğitim ve psikoloji odaklı çalışmalarda sıklıkla gündeme gelen akran zorbalığı sorunu, genel olarak güçlü olanın kendinden daha güçsüz ve savunmasız olana sürekli ve kasıtlı biçimde fiziksel, sözel ya da psikolojik olarak rahatsızlık vermesi şeklinde tanımlanabilir. Daha çok okul ortamındaki yüz yüze ilişkilerde görülen bu zorbalık türü, çeşitli fiziksel tacizlerin yanı sıra, tehdit etme, isim takma, alay etme, hakaret etme, aşağılama, iftira atma, kötü niyetli dedikodular yayma gibi sözel ya da sosyal ortamdan dışlama ve arkadaşlık ilişkilerini bozma gibi sosyal biçimlerde gerçekleşebilmektedir. Siber zorbalığın çeşitli yönlerden ondan farklılaştığı görülmektedir (Slonje vd., 2012: s. 28'den Aktaran; Akca vd., 2015: s. 74).

beraber yaşamayı öğrenebilmek de bu sorunun önüne geçilmesinde önemli bir çözüm olacaktır.

1.4.5. Pornografi ve Cinsel İçerikleri Paylaşımlar

Fiziksel yaptırımın olmadığı sanal ortam, nefret, aşağılama, hakaret etme, küfür, tehdit, sözlü ve cinsel içerikli taciz gibi birçok riskler barındırmaktadır (Karaduman, 2019: s. 693).

Oyunların genel akışında sözlü iletişim, içinde şiddeti barındırmaktadır. Dijital oyunlarda hem sembolik hem de pornografik iletiler kullanılmaktadır. Bu iletiler kullanıcılar tarafından gözlenmekte ve uygulanmaktadır. Pornografik kodlu şiddet ise cinsel durumları ya da hareketleri temsil etmektedir. Bilindiği gibi, görsel iletilerde dikkat çekiliciliği sağlamak amacıyla bireylerin temel güdülerine seslenen cinsellik ve seks öğeleri kullanılmaktadır (Yengin, 2010: s. 138-140).

1.5. ŞİDDETİN ÜRETİLDİĞİ VE YAYILDIĞI ORTAMLAR OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Oyun olgusu, gelişen teknoloji ile birlikte dönüşüm geçirmiş gelenekselden dijitale doğru bir geçiş yaşanmıştır. İkinci bölümde detaylıca bahsedilecek olan oyun kavramından kısaca bahsetmek gerekirse, özellikle teknolojinin gelişimiyle birlikte oyunun oynandığı mekanlarda ve zamanlarda farklılıklar yaşanmıştır. Geleneksel oyun sokaklarda ve parklarda oynanan bir oyun iken, dijital oyunlar internet kafe, ev gibi mekanlarda çevrimiçi/çevrimdışı oynanan oyunlar haline gelmiştir. Geleneksel oyunlarda (özellikle çocukların oynadığı) oyun belirli saatlerde oynanırdı fakat dijital oyunlar bilgisayar veya mobil cihazlardan oynandığı için belirli bir saat sınırı yoktur. Geleneksel oyun bir gerçeklik etrafında şekillenirken, dijital oyunlar ise kurgulanmış bir gerçeklikte, simülasyonlarla şekillenmektedir. Belirtilen özellikler *geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar arasındaki en belirgin farklardır*.

Geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar etkileşim, eğlence, rekabet, stres atma, boş zaman faaliyeti gibi noktalarda da benzer özellikler göstermektedir. Bireyler her iki oyunu da; boş zamanlarında eğlenmek, gündelik hayatın stresinden kaçmak, deşarj olmak, diğer arkadaşlarıyla etkileşim kurarak sosyalleşmek, kazanma arzusu temelli rekabet etmek amacıyla oynamaktadırlar.

Yukarıda da belirtildiği gibi yeni iletişim ortamları özellikle oyun kavramını ve ortamını yeniden güncellemektedir. Bilişim toplumunda bilginin dijital ortamlara aktarılması geleneksel oyunun da sıfır ve birlerle dijital alanlara dönüşmesine yol açmaktadır. Oyunların içerikleri arayüzlere göre tasarlanarak dijital oyunlar oluşturulmaktadır. Bu oyunlar; geleneksel oyunların özelliklerini dijital oyunlara aktarmaktadır (Yengin, 2010: s. 131).

Dijital oyunlar yukarıda da belirtildiği gibi bireylere birçok doyum sağlamakla beraber aynı zamanda bu platformların yapısından dolayı ve bireylerin bu platformları kullanma biçimlerine bağlı olarak birçok olumsuzluğu da bünyesinde barındırmaktadır. Bu olumsuzlukların başında da şiddet kullanımı gelmektedir.

Yeni iletişim ortamındaki şiddet kullanımı yeni şiddet olarak ifade edilmektedir. Eski şiddetin yeni şiddete dönüşümü şiddetin dijital dönüşümü olarak da ifade edilmektedir. Şiddet türleri kodlu, araçsal ve fiziksel olarak sınıflandırılmaktadır. Bu bağlamda, eski şiddet gerçek ortamda, yeni şiddet ise dijital ortamda gerçekleşmektedir ve eskinin yeniye dönüşümü dijital dönüşüm olarak ifade edilmektedir (Yengin, 2010: s. 133). Dijital oyunlar da özellikle şiddet uygulamalarını içermesi bakımından kullanıcılar tarafından tercih edilebilmektedir.

Oyunların boş vakitleri değerlendirmek, yeni arkadaşlar edinmek, arkadaşlarla paylaşımlarda bulunmak, sosyalleşmek gibi faydaları olduğu kadar çatışma ve şiddeti de ortaya çıkarmaktadır. Özellikle çok sayıda oyuncu ile oynanan oyunlarda amaç level (aşama) atlamaktır. Seviye atlamak ise çatışma ortamında gerçekleşmektedir. Oyunun ana mantığı çatışma üzerine kuruludur. Bu tarz oyunlarda oyuncular savaşarak kendilerini geliştirirler (Karahisar, 2014: s. 85).

İKİNCİ BÖLÜM

2. AĞ TOPLUMUNDA DEĞİŞEN OYUN KAVRAMI VE YENİ İLETİŞİM ORTAMI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Çalışmanın ikinci bölümü "*Ağ Toplumunda Değişen Oyun Kavramı ve Yeni İletişim Ortamı Olarak Dijital Oyunlar*" başlığıyla sınırlandırılmıştır. İlk olarak oyun çalışmalarını içerimleyen ve video oyunlarını inceleyen oyun bilimi (ludoloji) kavramı anlatılmıştır. Bu kavram altında; Oyun kavramı, Oyunun Tarihsel Gelişimi ve Özelliklerinden bahsedilmiştir.

Çalışmanın ana konusu olan dijital oyunlar "Ağ Toplumunda Dijital Oyunlar" başlığıyla ele alınarak; Dijital Oyun Kavramı, Dijital Oyunların Dünya'da ve Türkiye'de Gelişimi, Dijital Oyunların Özellikleri ve Dijital Oyuncular, Dünya'da ve Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Pazara Dair Veriler, Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ve Dijital Oyun Türleri anlatılmıştır. Dijital Oyunların popüler olmasının ve beğenilmesinin yanı sıra oyuncu üzerinde birçok etkiye sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle çalışma içerisinde Dijital Oyunların Etkileri başlığı içerisinde geniş bir şekilde yer verilmiştir.

Araştırmanın içersinde yer alan Counter Strike Global Offensive (CS: GO) oyunu, eSpor fenomeni içerisinde yer alan FPS (First Person Shot – Birinci Kişi Atış Oyunları) oyun türü içerisinde yer almaktadır. Bu nedenle çalışmanın anlaşılabilir olması sebebiyle "E- Spor ve E- Spor'un Bir Parçası Olarak CS: GO" başlığıyla; E-Spor Kavramı ve Gelişimi, E-Spor Türleri, E-Spor'a Yönelik İstatistiksel Veriler, E-Spor'un Olumlu ve Olumsuz Etkileri ve son olarak bir eSpor türü olarak Counter Strike Global Offensive oyununa yer verilmiştir.

2.1. İLETİŞİMDE OYUNBİLİM: LUDOLOJİ

Oyun, çeşitli disiplinlerin ilgi alanına girmekle birlikte, oyunların "ne olduğunu" tanımlayan araştırma alanı "Ludoloji (Oyun bilimi)" olarak karşımıza çıkmaktadır. Ludoloji, Latince kökenli olan "*ludik, ludus ve ludere*" kelimelerinden türetilen bir kelimedir ve özünde oyunları araştıran bilim dalıdır (Sağlam, 2019: s. 4).

Ludoloji (oyun bilim) kavramı ilk kez Gonzalo Frasca'nın (1999: s. 365-371) "*Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative*" adlı makalesinde kullanılmış ve kavram popülerleşerek kullanım alanı genişlemiştir. Ludoloji kelimesinin kökü Latince bir kelime olan ludik'ten gelmektedir. Ludik, 'ciddi olmayan' anlamındadır (Yengin, 2010: ss. 82-100).

Oyun, antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimlerine birçok disiplinin ilgi alanına girerken, ludoloji ise, bu disiplinlerarasılık içinde çalışan, çoğunlukla "video oyunlarını inceleyen" 'oyun çalışmaları' alanını içerimleyen disiplinin adıdır (Akbulut, 2009: s. 25).

2.1.1. Oyun Kavramı ve Oyuna Yönelik Tanımlamalar

Platon ve Aristotales'in de üzerinde yoğunlaştığı oyun olgusu üzerine en önemli ve kalıcı çalışmaların Huizinga ve Caillois'e ait olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca Gonzala, Zimmerman ve Juul'un çalışmaları da oyun kavramına ışık tutmakta ve kavramın günümüze uyarlanmasında önemli kaynaklar olmaktadır (Yengin, 2010: s. 89).

Platon oyunu, bir ruh ve beden durumuna sokmanın ortamı ve yurttaşın yaratılıştan eğilimli olduğu işlevi mükemmellik ereğine uygun olarak yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme süreci olarak görmektedir. Aristotales göre ise oyun; bir eylemin temsil aracılığıyla yeniden canlandırılarak sahneye konulmasıdır. Aristotales'e göre oyun, boş zamanın faydalı veya zararsız bir şekilde geçirilmesi için vardır. Aristo, oyunun bir tür "gevşeme" hali ve "zihni dağıtma" eylemi olduğu görüşünü benimsemiştir (Toker, 2005: ss. 8-14).

Oyun kavramı yukarıda da belirtildiği üzere uzun süredir tartışılan ve birçok araştırmacının üzerine yoğunlaştığı bir kavram olarak her geçen gün önemini artırmaktadır. Oyun kavramı denildiğinde ele alınış biçimi itibariyle Huizinga'nın "Homo Ludens" isimli eseri önemli bir referans kaynak teşkil etmektedir.

Huizinga'nın çalışması oyunu insan hayatının bir parçası olarak değil bizzat insanlık kültürünü ortaya çıkaran, kültürle birlikte gelişen ve modern çağ ile beraber artarak devam etmekte olan bir süreç olduğuna vurgu yapmaktadır (Sağlam, 2019: s. 4). Huizinga (1995: ss. 13-50) "Homo Ludens" isimli eserinde oyun oynama davranışının bireyin en temel özelliklerinden birisi olduğunu ifade ederek, "oyun" kavramını, "*özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen ve bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusunun eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyet*" olarak tanımlamaktadır.

Oyun kelimesi; İngilizce'de dilinde *play* ve *game* olmak üzere hem ismi hem de fiili karşılamaktadır. Play, "oynamak" fiiline denk düşerken, game ise "oyun" ismini karşılamak için kullanılmaktadır (Yengin, 2010: s. 82).

Türk Dil Kurumu (TDK) web sitesinde "oyun" kelimesine yönelik yapılan aramalar sonucunda kelimenin on farklı anlamı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu anlamlar (http://sozluk.gov.tr/):

- Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.
- Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi.
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü: Zeybek oyunu.
- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes.
- Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları.
- Şaşkınlık uyandırıcı hüner: Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.
- Kumar

- ❖ Spor: Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket.
- ❖ Spor: Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç.
- ❖ Hile, düzen, desise, entrika:

Eric Berne (1964: s. 44); 'Oyunlar, İnsanlar, Oynamak' (Games People Play) adlı çalışmasında oyunu, "sürekli gelişmekte olan bir dizi iyi belirtilmiş, tahmin edilebilir sonuçlardan oluşan olgu" olarak tanımlamaktadır. Aristotales'e göre oyun, boş zamanın faydalı ya da zararsız bir şekilde geçirilmesi için vardır. Oyunun bir tür "gevşeme" hali ve "zihni dağıtma" eylemi olduğunu savunmaktadır (Huizinga, 1995: s. 196).

Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerinin ötesinde ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur 'oynanmaktadır'. Bu bakımdan her oyunun bir anlama sahip olduğunu söylemek mümkündür (Binark ve Sütcü, 2008: ss. 42-43).

Brian Sutton-Smith (1999) ise, oyunun biçimsel olduğu kadar, biçimsel olmayan niteliklere de sahip olduğunu ifade ederek, oyunu "*bulanık bir kavramdır ve rüyaları, gündüz düşlerini, fanteziyi, imgelemi, yalnızca oynamayı, kurallı oyunları, sporları, festivalleri, sanal gerçekliği vb. kavramları kapsayan değişken kavramlar ailesini bünyesinde barındırmaktadır*" biçiminde tanımlamaktadır (aktaran; Akbulut, 2009: ss. 25-26).

2.1.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Bazı araştırmacılara göre insanın varoluşundan itibaren oyun var olmuştur ve insanlığın gelişmesiyle oyunlar da gelişmiştir. Toplumların kültürlerinin bu oyunlarla biçimlendiği görüşü hakimdir.

> Oyun kavramının kökenleri incelendiği zaman oyun kavramının ilk örnekleri insanoğlunun çevresinde gördüklerini taklit etmek için yaptıkları hareketler oluşturmaktadır. Daha sonra ise avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde avlanma sistemlerini hareketlerle ve seslerle anlatarak oyunların temelini atmışlardır. Bu avlanma hareketlerini izleyen küçük bireyler ise, büyüklerini taklit ederek kendi aralarında oyunlar oluşturmuşlar, bu oluşturdukları oyunları geliştirerek bugünkü oyunların oluşumuna zemin hazırlamışlardır. Günümüzde "taş ve sopalarla hedefi vurmak, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, saklandığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri" ilk insanların avlanma sürecinde gösterdiği davranışların benzerini oluşturmaktadır (Huizinga, 1995: s. 196).

Tarihsel kökeninde, antik site devletlerinde oyuna, bireysel ve toplumsal işlevler yüklenmiş ve insansal etkinlik alanı olarak kabul görmüştür. Bu bağlamda oyun, kamusal alan dışında özel toplumsal alan içinde gerçekleştirilen bir boş zaman etkinliği olarak değil, aksine etik ve politik anlam ve işleve sahip olan ve bu nedenle de toplumun müşterek alanında yer alan etkinlik olarak benimsenmiştir (Toker, 2005: ss. 8-14). Çünkü oyun, bir eylem ya da duyguyu, toplumun huzuruna çıkarmak, görünüşe çıkarmak ve bu sayede toplumun bu eylem ya da duyguyla karşılaşmasına olanak tanıyan bir etkinliktir (Toker, 2005: ss. 8-14).

Teknolojideki gelişmelere paralel olarak dijital oyunların da gelişme gösterdiğini söylemek mümkündür. Geçmiş dönemlerde televizyonlar ile birlikte kullanılan oyun konsollarıyla çok yüksek olmayan grafik özelliklere sahip oyunlar oynanırken, bilgisayarın gelişmesiyle bu konsolların yerini bilgisayarlara bırakmıştır (Kukul, 2013: ss. 23-24).

2.1.3. Oyunun Özellikleri

Oyuna yönelik tanımlamalar, oyunun sadece ne olduğu, ne olmadığıyla da karşımıza çıkmaktadır. Oyun antropolojisi üzerine çalışan Helen B. Schwartzman (1982: s. 1)'a göre oyun, "oyun iş değildir; oyun, gerçek değildir, oyun, ciddi değildir; oyun yalnızca çocuğa özgü bir olgu değildir, (yetişkinler de satranç, tavla, dama vb. gibi oyunları oynamaktadır). Bunun dışında oyun üretici bir süreç de değildir." Ancak bu, oyunun yapılaştırılmadığı anlamına gelmemektedir. Bu yönüyle

oyun, üretimden arta kalan bir zamanda bir serbest zaman faaliyeti olarak kendisini göstermektedir. John Roberts ve arkadaşları da (1959) benzer şekilde "Games in Culture" adlı çalışmasında oyunu bir serbest zaman etkinliği olarak tanımlamakta ve kurallı oyunu, "örgütlü", "iki ya da daha çok tarafın olduğu", "kazananı tanımlama ölçütünün bulunduğu" ve "kurallara dayalı anlaşma" olmak üzere dört farklı biçimde karakterize etmektedir (Schwartzman, 1982: ss. 1-197).

Bu yaklaşımdan yola çıkarak oyunun sadece çocuklara ait olan bir etkinlik değil aynı zamanda yetişkinlerin de faydalandığı bir faaliyet olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca oyun belirli kurallarının olduğunu, birden fazla tarafının belirli kurallarla oyunu oynadığı ve kazananın belirlenme ölçütlerinin bulunduğu bir serbest zaman faaliyeti olduğunu ifade etmek mümkündür.

Huizinga (1995) oyunun özelliklerini ise şu şekilde açıklamaktadır (Aktaran; Binark ve Sütcü, 2008: s. 42-44):

- Oyun gönüllü bir eylemdir; oyun bir görev değildir ve "boş zaman" içinde bu edim gerçekleştirilmektedir; oyun keyfe kederdir, diğer bir deyişle, oyundan zevk alındığı sürece oyun devam eder, ya da oyun ertelenebilir hatta iptal edilebilir; dolayısı ile oyun özgürlüktür; oyun gündelik ve gerçek yaşam değildir, oyuncuların "sadece –miş gibi yaptığı" zaman ve uzamdır. Bundan ötürü de oyunun gündelik ve gerçek olan yaşamdan farklı olarak belli bir süresi ve sınırlı olma özelliği vardır, yani "oyun başlar ve belli bir anda biter".

- Oyunun bir diğer özelliği de tekrarlanabilirliğidir. Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın mükemmel olması ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır.

- Oyun "gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm" akışı içinde oyuncuyu içeriğe dahil eder ve sonrasında serbest bırakır.

Oyun kavramı üzerine çalışmalar yapmış bir diğer önemli isim Caillois (2006: s. 128), ise bir etkinliği oyun olarak tanımlayan özellikleri aşağıda yer alan altı maddede sıralamaktadır:

1. *Özgürlük:* Oyun oynama edimi zorunluluk içermemektedir.
2. *Ayrışıklık*: Peşin olarak sabitlenmiş ve tanımlanmış, uzam ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır.
3. *Belirsizlik:* Sonucu önceden belirlenemeyen ve oyuncunun girişimine bırakılmış yeni keşifler için bir ölçüde serbestlik tanıyan bir süreç.
4. *Verimsizlik*: Oyuncularla mülk alışverişi dışında ne bir ürün, ne yeni bir çeşit öğe yaratan, oyunun başlangıcında hüküm süren bir durumda sonlanma.
5. *Kurallarla yönetilmek*: Olağan kuralları geçici olarak erteleyen uylaşımlar altında kurallarla yönetilmek.
6. *–Mış gibi yapmak veya inandırıcı kılmak*: Gerçek yaşama karşı olarak özgür bir gerçek; olmayanın ya da ikincil bir gerçekliğin özel bir farkındalığına eşlik eden –mış gibi yapmak

2.2. AĞ TOPLUMUNDA DİJİTAL OYUNLAR

Mul (2008: s. 93), "Bir oyunu bir anlatıdan ayıran şey, sonucun yazar değil oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesidir. Oyuncunun, diğer oyuncuların ve olayların birbirini ortaklaşa etkilemeleri anlamında oyun öncelikle interaktiftir" saptamasında bulunmaktadır. Bu noktada dijital oyunları ağ toplumu kapsamında değerlendirmek ve ele almak yanlış olmayacaktır.

2.2.1. Dijital Oyun Kavramı

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.

Dijital oyun dediğimiz olgu, fiziksellikten tamamen arınmış, yeni medyanın bütün özelliklerini yansıtan bireysel bir iletişim ortamını içerisinde barındırmaktadır. Bu yönüyle geleneksel oyun anlayışından ayrılan dijital oyunlar, tamamen sanal ortamda üretilmiş ve orada tüketilen bir ortama bürünmüştür (Abay Cansabuncu, 2013: s. 216; Akgöl, 2018: s. 45). Oyun oynama işlemi bilgisayarlarda, tabletlerde, konsollarda, mobil platformlarda çevrimiçi ve çevrimdışı olarak gerçekleşmektedir. Bu anlamıyla dijital oyunlar, yeni medya kültürü içerisinde tüketimi en fazla gerçekleşen iletişim ortamlarından birisi olmuştur.

1990'lı yılların başında bir çalışma aracı olan kişisel bilgisayarlar, yeni ve daha güçlü multimedya donanımının yanı sıra diğer herhangi bir sistemle rekabet edebilecek düzeyde olan oyunlar sayesinde hızlı bir şekilde bir eğlence platformu haline gelerek birçok insanın hayatında merkezi bir rol üstlenmeye başlamıştır. (Üçüncüoğlu, 2018: s. 16).

Dijital oyun kavramı kısaca, 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: s. 168).

Öngen (2014: s. 21) ise dijital oyunu, "oyuncunun elektronik bir sistem veya oyun araçlarıyla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığıyla" gösterilmesi olarak tanımlamaktadır.

Dijital oyun kavramsallaştırması ile *arcade (Atari)*[6] oyunların, PC oyunlarının, konsol oyunlarının, mobil oyunların farklı türleri ifade edilmektedir (Binark ve Sütcü, 2008: s. 3).

[6] Bazı Oyunlarda Arcade ve simülasyon seçenekleri vardır. Simülasyon seçilirse, oyun koşulları gerçek hayata daha yakın olur, Arcade'da ise oyun daha eğlenceli olması için hızlandırılmış ve basitleştirilmiştir (Barmanbek vd., 2009: s. 350).

2.2.2. Dijital Oyunların Dünya'da ve Türkiye'de Gelişimi

Dijital oyunların gelişim süreci bilgisayarların ortaya çıkışıyla başlamaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlarında ortaya çıkışı bilgisayarların ortaya çıkışıyla ve gelişim süreciyle eş değer olarak değerlendirilebilir. İlk dijital oyunun örneklerinin, İkinci Dünya Savaşı sırasında geliştirilen teknolojilere dayandığını ve ilk örneğinin 1948 yılında Thomas T. Goldsmith ve Settle Ray Mann tarafından üretilen ***"Cathode Ray Tube Amusement Device***" yani "katod ışın tüplü eğlence cihazı" dijital oyunların atası olarak kabul edildiğini belirtmektedir. Daha sonra ise "***Tennis for Two (iki kişilik tenis)***" 1958 yılında oluşturulmuş ve dijital ilk oyun olarak kayıtlara geçmiştir. İlk dijital oyun konsolu "***Brown Box"***un 1968 yılında piyasaya sürülmüştür (Malliet ve Meyer, 2005: s. 25; Sağlam, 2019: ss. 17-18).

İlk etkileşimli dijital oyunun ise Steven Russell ve arkadaşları tarafından Massachusetts Institute of Technology bünyesinde 1962 yılında geliştirilen ve iki kişi ile oynanabilen "***Spacewar"*** olduğu kabul edilmektedir (Binark ve Sütcü, 2008: s. 52). Bu oyun dijital programlanmış veri işlemcisi-1 "DEC PDR-1" isimli büyük boy araştırma bilgisayarlarının satışına ön ayak olmuş ve bu satışlar vasıtasıyla milyon dolarlık endüstriyel pazar oluşturmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2005: s. 1).

> 1990'lı yıllardan itibaren özellikle internet teknolojilerinde yaşanan atılımlar dijital oyunların gelişimini de etkilemiştir. Bu dönemden itibaren oyun materyallerinin hızla gelişmesi, ucuz, kesintisiz ve hızlı internet ortamlarının oluşması üç boyutlu grafik özelliklerin geliştirilmesi bilgisayarlara ve oyun materyallerine entegre edilmesi dijital oyunların kalitesinde artışa neden olmuştur. Bu dönemde örneğin, depolama için harici disk (flaş bellek, hard-disk ve CD-Rom) teknolojisinin gelişmesi, oyunların görsel ve işitsel özelliklerinin oyunla bütünleşmesini ve beşinci nesil oyun konsollarının gelişmesine katkıda bulunmuştur. Bu sayede SONY firması bu beşinci nesil konsolların ilk örneklerini 1994 yılında Japonya'da üreterek oyunları tüketicilere sunmuştur. *Beşinci nesil oyun konsollarının ilk örneği atari firmasının 1993 tarihinde "atari jaguar" adıyla piyasaya sürdüğü oyundur.* Daha sonra ise "Sony Playstation, PC-FX ve Saga Satürn" ismiyle Japonya'da yeni oyun konsolları üretilmiş ve piyasaya sürülmüştür. Bu konsollardan özellikle Sony Play Station 1 bütün diğer rakiplerini geride bırakarak büyük satış rakamlarına ulaşmıştır. Mobil telefon temelli dijital oyunlar ise özellikle Nokia'nın 1997 yılında çıkardığı "6110"

> isimli cep telefonu içinde yer alan "Snake" yılan oyunu ile başlamış ve çeşitlenerek devam etmiştir. Mobil oyunlar, platform olarak cep telefonları ve tabletler gibi kullanıcıların sürekli olarak yanlarında bulundurdukları cihazları hedef alan oyun türüdür. Sosyal medyanın yaygınlaşması ile birlikte ise "Farmville, sanal okey, Minecraft" gibi oyunlar dijital oyun sektörünü giderek etkileşimli bir hale getirmiştir (Sağlam, 2019: ss. 24-27).

Türkiye'de ise ilk üretim örnekleri 1970'li yılların sonundan itibaren görülmeye başlanan dijital oyunlar bilişim teknolojisinin gelişimine paralel olarak zaman içerisinde çeşitli firmalar ve yazılımcılar tarafından geliştirilmeye devam etmekte (Çoşkun ve Öztürk, 2016: ss. 679-680) olup, 13.06.2011 tarihinde Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde kurulan "Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF)"'un kurulmasıyla resmi bir kimlik kazanmıştır (Sağlam, 2019: s. 30).

Türkiye'de dijital oyunların tarihçesine lisans öğrencilerinin amatör olarak oyun yazma girişimleri veya tecimsel olmayan kişisel üretimlerle başlatmak mümkündür: Örneğin, Hakan Nehir, ***Koridor*** adlı ücretsiz olarak indirilip oynanan bir PC oyunu geliştirmiştir. Bir diğer oyun ***Pusu*** ise Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel tarafından geliştirilen FPS türündeki PC oyunu olup, üretim süreci Yoğurt Teknolojileri tarafından tamamlanmış, Aral İthalat tarafından Mayıs 2005'de yayınlanmış ve dağıtımı gerçekleşmiştir. Güz 2007'de ise yine FPS türünde PC oyunu olan ***Kabus*** 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: ss. 135-136).

2.2.3. Dijital Oyunların Özellikleri ve Dijital Oyuncular

Dijital oyunlar kompleks bir bütünlüğe sahiptir. Kullanıcı bütünleşmesi hızlı gelişmektedir. Dinamik bir yapıya sahip olan dijital oyunlarda bir standart söz konusu değildir. Kullanıcılar tarafından arayüzlerin tekrardan öğrenilmesi gerekmektedir. De Mul'e (2008: s. 93) göre, bir oyunu bir anlatıdan ayıran şey, sonucun yazar tarafından değil, oyuncunun eylemleri tarafından belirlenmesidir.

Oyuncunun, diğer oyuncuların ve olayların birbirini ortaklaşa etkilemeleri anlamında oyun öncelikle etkileşimlidir.

Yeni medyanın geleneksel medyadan farkını da düşündüğümüzde, geleneksel medya içeriğin kullanıcılar tarafından tüketildiği, yeni medya ise içeriğin kullanıcılar tarafından hem tüketildiği ama aynı zamanda üretildiği bir yapıya sahiptir ve etkileşimlilik esasına dayanır. Bu bakımdan dijital oyunların da içeriğin kullanıcılar tarafından şekillendirildiği etkileşimli ortamlar olduğunu söylemek mümkündür.

Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dahil etmesidir. Üstelik dijital oyun oynama ediminde, oyun ortamı ne olursa olsun, amatör oyuncular da giderek daha fazla "iş" yapmaktadır: örneğin, emus yapmak, mod yapmak oyunda yükselmek için kodları, çeşitli uzlaşımları ve hileleri öğrenmek, çevrimiçi cemaatlere katılmak, beta testlere katılmak yeni karakterler ve haritalar geliştirmek, machinima yapmak gibi (Kerr, 2006: s. 7).

Dijital oyunların farklılık yaratmasındaki önemli sebeplerden biri de oyunların etkileşimli bir yapıya sahip olmasıdır. Oyunlarda kullanıcı temsili önem arz etmektedir. 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 bağlı bir hale gelebilmektedir (Doğu, 2009: s. 255).

Dijital oyunların, geleneksel oyunlardan önemli bir farkı da oyun üretim sürecine ilişkin profesyonel yapılanmadır. Dijital oyunun kendisi meta değeri taşır, endüstriyel bir üretim süreci sonucu ortaya çıkmaktadır (Binark ve Sütcü, 2008: s. 49).

Lev Manovich (2001: s. 245), "The Language of New Media" adlı çalışmasında dijital oyunları yeni medya ürünü olarak, izleyici ve medya metni arasındaki etkileşimi yeniden tanımlayarak farklı bir etkileşimsellik kurduğuna vurgu yapmaktadır. Oyuncu/tüketici metnin tüketimi sürecinde, aracın kendi özelliğinden dolayı, yukarıda kısaca açıkladığımız "iş" üretimi üzerinden farklı bir biçimde etken

hale gelmektedir. Bu noktada yeni medya metinlerinin üretim ve tüketim sürecine ilişkin üç farklı düzeyini dijital oyun metni bağlamında kısaca açıklamak gerekirse: 1) tasarımcı veya yazar tarafından üretilen oyun metni, 2) oyuncuya/tüketiciye sunulan metin, 3) oyuncu tarafından zihinde yaratılan ve oynanan şekliyle metin (Binark ve Sütcü, 2008: s. 48).

Garris vd., (2002: ss. 441-467) bilgisayar oyunlarını yansıtan özellikleri şu şekilde tanımlamaktadırlar (aktaran; Bozkurt, 2013: s. 199):

- ***Fantezi:*** Oyuncuların hayal dünyasını süsleyen, gerçek hayatta görülmesi mümkün olmayan olaylar,
- ***Kurallar/Amaçlar:*** Oyunu başarıyla bitirmek için gerçekleştirilmesi beklenen görevler ve bunları tamamlamaya çalışırken uyulması gereken kaideler,
- ***Duyusal Uyaranlar:*** Gerçekten yaşamadığımız bir olayı yaşanmış gibi hissetmemizi sağlayan, duyu organlarımızı uyaran ses, görüntü, titreşim gibi uyarıcılar,
- ***Mücadele:*** Oyunun, tamamlamamızı istediği görevleri bitirme ve amaçlarına ulaşma isteği,
- ***Gizem:*** Oyunu oynayanların ilgisini canlı tutmak ve merakını artırmak için oyuna yerleştirilen bilinmeyen öğeler,
- ***Kontrol:*** Oyunda kullanılan karakterin ve gerçekleşen olayların kendi denetiminde olduğunu bilme.

Dijital oyunlara dahil olarak bu oyunları oynayan kişiler "oyuncu/lar" olarak ifade edilmektedir. Oyuncuları dijital oyunları rekabetçi ya da gündelik hayatta hobi olarak oynayan kişiler olarak tanımlamak mümkündür. Dijital oyunculuğu bir meslek olarak gören profesyonel oyuncular bireysel olarak veya takım halinde katıldıkları turnuvalarda derece elde etmek ve ödül kazanmak için mücadele etmektedirler. Bu oyuncuların her biri kendilerini yansıtan bir takma isme sahiptirler (Üçüncüoğlu, 2018: s. 37).

Oyuncular da oyun oynama biçimleri, süreleri ve beceri/uzmanlıkları bakımından kendi arasında çeşitli biçimlerde sınıflandırılmakta ve karakterize edilmektedirler.

Oyunculuktan oyun uzmanlığına giden yoldaki bu aşamaları kısaca incelemek gerekirse beş farklı kategoride değerlendirildikleri görülmektedir (Kaplan, 2009: ss. 226-227):

1. ***Oyuncu (Gamer)*** dijital oyun sektöründe dijital oyun oynamayı seven, bunu sosyal etkinliklerle kıyaslamayan, her oyunu oynayan, belli zamanları değerlendiren kişiler oyuncudur.
2. ***Pro-gamer (Oyun meraklısı)*** için oyun oynamak yine boş zamanların değerlendirdiği bir etkinliktir. Ama artık ilgisini çeken oyunları oynamaya başlar, daha seçici olur ve uzmanlaşır.
3. ***Hardcoregamer (Sıkı oyuncu)*** için oyun oynamak, boş zamanın ötesine geçer ve sosyal aktivite içinde özel bir yer kazanır. Bu oyuncular kesinlikle bir oyun türü seçer ve istikrarlı olarak o tipte oyunlar oynar. Seçtiği platformlar keskin çizgilerle ayrılır. Hardcore oyuncular özellikle MMO tarzı oyunlarda öne çıkar., hatta oyun dünyasında ünlenirler. Kutu oyunlar (boxgame) 2001 yılından beri çok fazla tercih edilmemektedir.
4. ***Game master (Oyun ustası)*** tasarlanan oyunlarda oyun uzmanlarının hatayı bulması kolay değildir, birçok hatayı oyuncular fark eder. Game master genellikle MMO tipi oyunlarda görev yapar. Kutu oyunlarda daha çok danışman (adsiver) konumundadırlar. MMO tipi oyunlarda çok daha fazla etkileşim olduğundan game master daha çok iş yapar. Bu nedenle bir MMO'da game master olmaması söz konusu değildir.
5. ***Game Expert (Oyun uzmanı),*** oyunla doğrudan ilgili olmayan bütün basamakları geçen, işe hakim konumdaki kişilerdir. Bu işi yürüten kişinin iyi seçilmesi, ürünün ne kadar sattığını doğru orantılı olarak etkiler. Oyun uzmanlığı, ulaşılacak en son noktadır; önemli olduğu kadar da takdir edilen bir konumdur.

2.2.4. Dünyada ve Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Pazara Dair Veriler

Oyunlar öncelikle oyun oynayan bireyleri eğlendirmek ve iyi zaman geçirmesi amacıyla ortaya çıkmasına rağmen zamanla ticarileşmiş ve bu amaçlar doğrultusunda gelişmiştir. Günümüzde dijital oyunlar milyarlarca oyuncu ve milyonlarca dolarlık bir sektör haline gelmiştir.

Hangi sınıflamaya dahil edilirse edilsin, başlangıçta çocuk kültürüyle birlikte düşünülen oyun, günümüz kapitalist üretim ve tüketim koşullarında bir serbest zaman etkinliği olarak görülmektedir. Serbest zamanı kar amacıyla kullanan kapitalist piyasa, bu bağlamda tüketimi artırmak amacıyla, açtığı oyun/eğlence merkezleriyle ve piyasaya sürdüğü oyunlarla (ve oyuncaklarla), oyunu da alınıp satılabilen bir metaya dönüştürmüştür (Akbulut, 2009: ss. 74-76).

Yukarıda bahsedilen bu durumun araştırma verilerine de yansıdığı görülmektedir. Superdata 2017 verilerine göre 2017 yılı dijital oyunların ve etkileşimli dijital medya için iyi bir yıl olduğunu göstermektedir. İlgili yılda ortaya çıkan yeni oyun platformları ve türleri, video oyun içeriğindeki gelişmeler ve sanal gerçeklik gibi yeni segmentlerin sürekli gelişim göstermesi ve büyümesi, herhangi bir yavaşlama belirtisi göstermeyen dinamik bir pazar oluşumunda etkili olmuştur. İnceleme raporunda dünyada her üç kişiden biri (2.5 milyar kişi) dijital platformlarında ücretsiz oyun oynamaktadır. Ücretsiz olarak oynanan oyunlar, dünya genelinde büyümesini devam ettirerek 82 milyar dolarlık büyüme ya da önceki yıla göre %89'luk bir artış göstermiştir. Oyun tüketicileri 2016 yılına göre 2017 yılında mobil oyunlara 14 milyar dolar daha fazla para harcamışlardır. E-Spor türündeki oyunlar 756 milyon dolarlık gelir elde etmiş ve 2018 yılında milyar dolarlık bir işletme haline gelmek için yeni bir yapılanmaya gideceklerini belirtmektedirler (www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/).

Türkiye Bilişim Derneği Aralık 2016 taslak planında da belirtildiği üzere günümüzde iki milyara yakın kişi dijital oyun oynamakta olup, oyun pazarının dijital ekonomi içerisindeki payı giderek artış göstermektedir. Oyun sektörü Türkiye'de

2015 yılında 61 milyar dolarlık ciro yaparak sadece PC tabanlı oyunlar 32 milyar dolar gelir oluşturdu. Pazarın Türkiye'deki büyüklüğü 2016 yılı için 464 milyon dolar olarak açıklandı. Her yıl yaklaşık %7 oranında büyüyen oyun sektörü Türkiye pazarında birkaç yıl içerisinde 2 milyar dolarlık bir hacme ulaşması beklenmektedir (TBD Bilişim, 2016: s. 5).

Superdata'nın (2017), dijital oyuna yönelik güncel verileri irdelendiğinde, dünya genelinde üç milyara yakın bireyin dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu rakam Türkiye'de ise otuz milyonu geçmektedir. Superdata 2017 verilerine göre Türkiye'de mobil oyunlarda kişi başına 38 dakika ile dünyada birinci sırada yer almaktadır. Dijital oyun sektörünün 400 milyonluk bir pazar payına sahip olduğu ve bu pazarın her geçen gün hızla büyüdüğü görülmektedir (Sağlam, 2019: s. 5).

2.2.5. Dijital Oyun Oynama Motivasyonları

Tran ve Strutton (2013: s. 456)'a göre bireylerin dijital oyun oynama nedenleri "diğer oyuncularla iletişim kurmak, boş zaman değerlendirmek/zaman öldürmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını gidererek" mutlu olmaktır. Ayrıca dijital oyun materyalinin çoklu görevlendirmesi de oyuncuların birden fazla medyaya ulaşılabilir olmasına imkân tanımakta, bu durum ise oyuncular tarafından birden fazla medya akışını eş zamanlı olarak kullanmasına yardımcı olmaktadır (Aktaran; Sağlam, 2019: s. 14).

Oyun oynama mekaniklerinin, oyuncuları kendilerine bağlamasının arkasında yatan nedenler ise bireylerin motivasyon ve arzu nesnelerinin bulunmasıyla ilişkilidir. Bu açıdan dikkate alındığında dijital oyunların "yapısal, içeriksel ve sosyalleşme" gibi güçlü motivasyon faktörleri faaliyet olarak ele alındığında dijital oyunların 4 temel belirleyicileri bulunmaktadır (Tran ve Strutton, 2013: s. 456'den aktaran; Sağlam, 2019: s. 14).

- Oyunlarda, oyuncuların ulaşmak için çaba gösterdiği bir amacı bulunmaktadır

- ❖ Oyunlarda, oyuncuların uyum göstermek zorunda oldukları kurallar vardır.
- ❖ Oyuncular, oyun oynama sürecinde karşılarına çıkan engellerle başa çıkmayı kendileri istemektedir.
- ❖ Oyuncular, oyun oynama sürecine ilişkin sürekli olumlu ya da olumsuz olarak geri bildirim vermektedirler.

Dijital oyunlar, bu oyunu oynayan bireylere haz sağladığına yönelik görüşler de mevcuttur. Dijital oyunların sağlamış olduğu haz, oyuncuların oyun oynama motivasyonun da oldukça belirleyici faktörlerden birisidir.

Mul (2008: s. 94), dijital oyunların oyuncuya haz veren yanını ise şu şekilde açıklamaktadır: "Belki bilgisayar oyununun popülerliği, oyuncuya bir ihtimal bol miktarda, interaktifliğe bağlı zevk sunması sayesindedir ve belki de "*bir şeye müdahale edebilmek modern insanın nihai zevkidir"* (Aktaran; Binark ve Sütcü, 2008: s. 49).

2.2.6. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunları kendi içerisinde sınıflamak mümkündür. Bu sınıflama oyunun amacına göre, oynanma şekline göre, oynayan kişi sayısına göre, oynandığı ortama göre değişmektedir. Kullanılan teknoloji göz önüne alındığında dijital oyunlar konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır (Kukul, 2013: s. 25).

Gelibolu'ya göre (2013: ss. 73-84) dijital oyun türlerini sekiz ana başlıkta sınıflandırmak mümkündür:

1) ***Aksiyon Oyunları*** (Salon Oyunları, Ateş Etme Oyunları, Dans-Müzik ve Ritim Oyunları, Dövüş Oyunları, Labirent Oyunları, Platform Oyunları, Spor Oyunları, Yarış Oyunları)
2) ***Macera Oyunları*** (Metin Tabanlı Macera Oyunları, Görsel Destekli Macera Oyunları, Görsel Romanlar)

3) ***Aksiyon-Macera Oyunları*** (God of War, Uncharted, The Legend of Zelda, Assassin's Creed, Grand Theft Auto, Hitman, Resident Evil)
4) ***Rol Oynama Oyunları*** (Batı Tarzı Rol Oynama Oyunları, Japon Tarzı Rol Oynama Oyunları, Fantastik Rol Oynama Oyunları, Sandbox Rol Oynama Oyunları, MMORPG-Massively Multiplayer Online Role Playing Game -, Roguelike Rol Oynama Oyunları, Aksiyon Rol Oynama Oyunları, Taktiksel/Stratejik Rol Oynama Oyunları)
5) ***Benzetişim Oyunları*** (Yapım ve Yönetim Benzetişimleri, Yaşam Benzetişimleri, Araç Benzetişimleri)
6) ***Strateji Oyunları*** (Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları, Sıralı Strateji Oyunları, Gerçek Zamanlı Taktik Oyunları, Sıralı Taktik Oyunları, Savaş Oyunları)
7) ***Tahta ve Kart Oyunları*** (Satranç, Dama, Tavla, Monopoly)
8) ***Yapboz / Zeka Oyunları*** (Tetris, Sokoban, Frozen Bubble)

2.3. DİJİTAL OYUNLARIN ETKİLERİ

Dijital oyunlar yapısı gereği hem olumlu özellikleri hem de riskleri bünyesinde bulundurmaktadır. Bu bölümde ise dijital oyunların sağladığı yararlar ve olumsuz etkilerine yer verilmiştir.

2.3.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Eğitimden sağlığa birçok alanda yardımcı bir araç olarak kullanılan dijital oyunlar özellikle doğru ve kontrollü kullanıldığında olumlu yönleriyle dikkat çekmektedir.

Bilgisayar oyunlarının sosyalliği azalttığı eleştirilerine karşılık oyun geliştiricileri oyunu oynayan çocuğun dünya üzerinde aynı oyunu oynayan çocuklarla birlikte oynayabilmelerine imkan sağlayarak çocuğun daha sosyal bir ortama dahil olmalarını sağladılar. Bu sayede çocuk hem tek başına oyun oynamamış oluyor, hem de başka kişilerle ortak paylaşımlarda bulunabiliyor (Kukul, 2013: s. 25).

Gee (2005)'e göre dijital oyunlar, oyuncuları sınırlı bir zaman içerisinde; sistemli düşünme, sıralı problemleri çözme, risk alma, keşfetme, farklı perspektiflerden düşünme, amaçları gözden geçirme gibi şeyleri gerçekleştirme noktasında oyuncuları güdülemektedir (Aktaran; Üçüncüoğlu, 2018: s. 21).

Dijital oyunların olumlu etkilerini; "Bilişsel Beceri Gelişimi" (Ocak, 2013), "Etkili Görsel Algılama" (Ocak, 2013), "Motivasyona Yönelik Etki" (Ocak, 2013), "Öğrenmeye Yönelik Etki" (Akbulut, 2009) ve "Şiddet Eğiliminin Azaltılmasına Yönelik Etki" (Huizinga, 2017) şeklinde beş başlıkta sınıflandırmak mümkündür.

2.3.1.1. Bilişsel ve Sosyal Beceri Gelişimi

Grennfield (1996), dijital bilgisayar oyunlarının sosyalleşme ve bilişsel gelişime olan etkisini incelediği çalışmasında, dijital bilgisayar oyunu oynayan çocukların, - yetişkinlerin uzun zamanda elde ettikleri gelişmeyi-, oyunlarda var olan düşünme ve karar verme becerilerini göstererek daha kısa sürede gösterdikleri sonucuna ulaşmıştır. Bilgisayar oyunlarında gösterilen beceriler, oynayanlarda diğer düşünme becerilerinin gelişmesine de olanak sağlamaktadır. Çünkü dijital oyun oynayıcıları direk olarak oyunun içinde istenen görevleri ve becerileri bitirerek göstermek zorunda kalmaktadırlar (Ocak, 2013: ss. 62-63).

2.3.1.2. Etkili Görsel Algılama

Dijital oyunlar bilgi, hatırlama, ezberleme vb. içeren ve (sebep-sonuç ilişkisi vb.) karmaşık problem çözme gerektiren durumlar ile gerçek dünyada gösterilmesi zor durumlarla ilgili yaratıcılığı arttırarak etkili görsel algılama sağlamaktadır. Aynı zamanda uygulamaya yönelik örneklerin verilmesine olanak sağlamaktadır (Ocak, 2013: s. 54).

2.3.1.3. Motivasyona Yönelik Etki

Dijital oyunların göze çarpan olumlu etkilerinden birisi de oyuncuları motive etmesi, kendine bağlaması ve devamlılık sağlamasıdır.

Dijital oyunlar yoğun şekilde işlenmiş işitsel, görsel, taktiksel ve zihinsel öğeleri bünyesinde barındırmaktadır. Dijital oyunların bu özellikleri oyuncuyu kendisine çekmektedir. Dijital oyunlarda, oyuncuya sağlanan ortam (grafik, film, arayüz vb. öğelerle) oyuncunun motivasyonunu sağlayabilmektedir (Ocak, 2013: s. 57).

Dijital oyunlar benzersiz bir eğlence biçimidir, çünkü oyuncuları oyunun senaryosunun bir parçası olmaya teşvik ederler. Dijital oyun oynayan bireylerin; oyun oynamayan bireylere göre daha mutlu olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü dijital oyun oynamak, bireyler için stres giderici, haz verici ve rahat bir ortam sağlamaktadır (Sağlam, 2019: s. II).

Dijital oyunlar, oyuncuların sosyal aktivitelerde yer almasını ve öz saygıyı arttırmalarını sağlayarak oyuncuların üzerinde duygusal etki oluştururlar. Oynama duygusu, oyuncular üzerinde oluşturulan kontrollü ve güvenli ortamlarda farklı etki oluşturur. Dijital oyunlar aynı zamanda, bireylerin güven duygusunu arttırır. Verilen görevi başarma ile gelen güven duygusu bireye verilen geri dönütlerle zirveye çıkar (Ocak, 2013: s. 55).

2.3.1.4. Öğrenmeye Yönelik Etki

Zor olan konu alanlarının kolaylaştırılmasından, sosyal becerilerin artırılmasına, insan yönetiminden karışık finansal konuların anlaşılmasına kadar birçok konuda bilgisayar temelli dijital oyunlar başlıca öğrenme aracı olarak önemli bir role sahip olmuştur.

Dijital oyunların eğitsel potansiyeli üzerinde çalışan araştırmacılar, bu alanın öğrenme için yeni bir medya ortamı sunduğunu üzerinde durmaktadırlar. Dijital oyunlar ile, ”öğrenmeyi sosyal bir etkinliğe katılım olarak anlama ve eğitimcilerin oyun oynamayı sosyal pratiğe katılım aracına dönüştürme önerilmektedir (Akbulut, 2009: ss. 72-73).

Özellikle, öğretim olarak zorlanılan, çarpım tablosu, yazma kelime öğrenimi, dil öğrenimi, telaffuz, formüller ve kurallar vb. konularda öğrencilerin yaşadıkları problemlere ve belli bir süre sonra can sıkıcı hale gelen yerlerde bilgisayar oyunları farklı bakış açısı sağlamaktadır. Özet olarak dijital oyunlar (Ocak, 2013: s. 59):

- Sıkıcı, çok teknik ve anlaşılması soyut olan konu ve materyallerin anlaşılmasında,
- Konu alanı olarak gerçekten öğrenilmesi zor olan yerlerde,
- Zor ve karmaşık görevlerde ve uzmanlık isteyen konularda,
- Anlama sürecinin uzun zaman aldığı ve karmaşık olduğu yerlerde,
- Analiz ve sentez gerektiren yerlerde,
- Strateji geliştirilmesi gereken ve değerlendirme sürecinin yoğun olduğu yerlerde yaygın ve etkili şekilde kullanılmaktadır.

Prensky (2001)'e göre dijital oyunlar, farklı alan ve disiplinlerde alternatif öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyunlarının farklı alanlarda öğrenme aracı olarak kullanımına örnek şunları söylemek mümkündür (Prensky, 2001'den aktaran; Ocak, 2013: s. 58):

- Okul öncesi eğitimi alan çocukların alfabeyi ve okuma yazmayı öğrenmelerinde dijital oyunlara başvurulmaktadır.
- Lise öğrencilerinin oynadıkları çevrimiçi multiplayer oyunlar, çocukların birbirleri ile olan etkileşimini ve iletişimini kuvvetlendirmektedir.
- Mühendisler, tüketici odaklı dijital oyunlar oynayarak bilgisayar destekli tasarım teknolojilerini öğrenmektedirler.
- *Askeri alanda*[7], aday olan kişiler bilgisayar oyunu benzeri simülatörlerde gerçek savaş eğitimi almaktadırlar (tank sürme, helikopter ve savaş uçağı kullanma)

[7] Örneğin; Amerikan Savunma Bakanlığı'nın İleri Araştırma Proje Ajansı 1980'li yıllarda o dönem dijital oyun endüstrisinde söz sahibi olan Atari firmasını tank sürücüleri için bir eğitim simülatörü olan Battlezone'u geliştirmesi için görevlendirmişti (Kerr, 2006: s. 137).

Yukarıda yer alan örneklerin yanı sıra ehliyet almadan önce kurs eğitiminden geçen bireyler, dijital oyun temelli araç simülasyonlarında pratik yaparak gerçek trafiğe hazırlık yapmakta, araç mekanizmasını tanımakta ve hata oranlarını en aza indirmektedir.

2.3.1.5. Şiddet Eğiliminin Azaltılmasına Yönelik Etki

> Oyunun biyolojik işlevini tanımlamaya yönelik çok sayıdaki girişim birbirlerinden oldukça farklılaşır. Kimileri oyunun kökeninin ve temelinin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır; veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefsine hakim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkınlıkta aramaktadırlar. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Örn: adam öldürmek) (Huizinga, 2017: ss. 18-19).

Şiddet içerikli oyunların olumsuz anlamda etkileri bulunsa da özellikle ruh hali sorunları için, olumsuz durumları hafifletmek ve zararlı ruh hallerini onarmak için stratejiler sağladığını ifade eden araştırmacıların sayısı da az değildir (Bowman ve Tamborini, 2012). Şiddet içerikli dijital oyunlar üzerine çalışma gerçekleştiren; Ferguson ve Rueda (2010), şiddet içeren video oyunlarının depresyon ve düşmanca duyguları azalttığını ifade etmişlerdir (Aktaran; Üçüncüoğlu, 2018: ss. 22).

2.3.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumsuz etkilerini üç temel kategoride sınflandırmak mümkündür. Bu olumsuz etkiler, oyun bağımlılığı, fiziksel, psikolojik ve psikososyal etkiler ile şiddet eğiliminin artırılması şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

2.3.2.1. Oyun Bağımlılığı

İnsanların günlük hayatta daha kolay çevrimiçi hale gelmesi ve dijital oyunlara daha kolay ulaşabilmesi bağımlılık oranında da artışa neden olmuştur (Üçüncüoğlu, 2018: ss. 20-21).

Dijital oyunların tasarım özellikleri itibariyle eğlence ve heyecan üzerine şekillendiğini söylemek mümkündür. Oyunlarda kullanılan fantezi öğeleri de oyunu oynayanların hayal gücünü beslemektedir. Bilgisayar oyunları kullanıcılarına daha önce yaşamadığı deneyimleri sunabilir, onları karşılaşması mümkün olmayan durumlar ve nesnelerle etkileşime sokabilirler. Ayrıca dijital oyunlar, pek çok duyu organına hitap ederler. Bu gibi özellikleri ile bireylerin dijital oyunlara uzun süreler harcamalarına ve bu oyunlara bağlanmalarına neden olmaktadır (Bozkurt, 2013: s. 199).

2.3.2.2. Fiziksel, Psikolojik ve Psikososyal Etkiler

Dijital oyun bağımlılığı insanlar üzerinde özellikle psikososyal anlamda olumsuz etkilere yol açmaktadır. Griffiths, Kuss ve King (2012) tarafından gerçekleştirilen araştırmalar sonucunda dijital oyunların insanlar üzerinde aşağıda yer alan olumsuz etkilere yol açtığı görülmüştür (Aktaran; Üçüncüoğlu, 2018: ss. 20-21):

- İş, eğitim, hobiler, sosyalleşme, partner / aile ile zaman geçirme ve uykuyu feda etme,
- Artan stres,
- Gerçek yaşam ilişkilerinin yok olması
- Psikososyal anlamda iyi oluşun azlığı ve yalnızlık,
- Daha zayıf sosyal beceriler,

- Akademik başarıda azalma,
- Artan dikkatsizlik,
- Saldırgan davranışlar,
- Sözel bellek performansında azalma,
- Bilişsel anlamda uyumsuzluk,
- İntihar düşüncesi (bknz. Metin 2 oyunu)

Resim 2: Metin 2 Oyunu



Kaynak: https://www.sabah.com.tr/yasam/2017/08/08/metin2-oynayan-o-cocuk-neden-intihar-etti (Erişim Tarihi: 15.06.2019).

Yukarıda yer alan haber görsellerinde de olduğu gibi bazı dijital oyunlar, oyuncuları olumsuz etkileyebilmekte hatta bu durum hayatlarını son vermelerine bile yol açabilmektedir. Örneğin Mavi Balina oyunu oyunculardan 50 gün boyunca giderek korkunç hale gelen 50 görevi yerine getirmelerini istemektedir. Kendini sakatlayabilecek görevlerden korku filmlerini izlemeye kadar sıra dışı şeyler oyunculardan talep edilebilmektedir. Bu noktada gerek ailelerin gerekse eğitim kurumlarının yeni medya okuryazarlığına sahip olması ve bunları oyunu oynayan genç bireylere aktarması önem arz etmektedir.

2.3.2.3. Şiddet Eğilimine Yönelik Etki

Oyunlar, bir boş zaman değerlendirme aracı olarak, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlevleri yerine getirirken aynı zamanda içeriğinde şiddet öğeleri de barındırarak, şiddeti normalleştirebilmektedir.

Şiddet günümüzde toplumların hemen her kesimi üzerinde farklı şekillerde olumsuz tesirler meydana getirmektedir. Bilgisayar ve internet teknolojilerindeki gelişmeler ve bu teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte geleneksel medyadaki şiddet sanal dünyaya da taşınmıştır. Şiddet ve cinsel içerikli programlar ister televizyonda olduğu gibi pasif tüketici olarak isterse de video oyunları gibi aktif tüketici olarak maruz kalmanın çocuklar ve genç bireylerde şiddet, saldırganlık, içe kapanma, yabancılaşma, aşırı düzeyde psikolojik ve duygusal uyarılmışlık gibi etkilere neden olduğu görülmektedir (Dolu vd., 2010: s. 55).

"Şiddet içerikli video oyunları" kavramı; içerisinde yer alan karakterlerin kendilerine ve/veya diğer öğelere bilerek ve isteyerek fiziksel ve psikolojik zarar verici nitelikte gerçek veya muhtemel (tehdit içeriği dâhil) davranışlar sergiledikleri video oyunları olarak tanımlanmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001: ss. 353-359).

Video oyunları ilk olarak 1970'lerin sonlarında ortaya çıkmışsa da şiddet içerikli video oyunları ancak 1990'larda Mortal Kombat, Street Fighter, Wolfenstein gibi sakatlama, yaralama veya öldürme odaklı oyunlarla yaygınlaşmaya başlamıştır (Walsh, 1999'dan aktaran; Dolu vd., 2010: s. 56).

"Şiddet içerikli oyunlar, gelişim aşamasındaki kişiliğe zarar verirken, doğru ile yanlışı ayırt edemeyen çocuk ve gençler için oldukça tehlikeli durumlar oluşturabilmektedir. Bazı bilgisayar oyunları ile gençler, oyun üreticisinin bilinçli tercihi ile ruh sağlıkları bozulmak suretiyle, intihara yönlendirilebilmektedir. Oyun kılıfı altında kendileri hakkındaki kişisel bilgileri phishing yoluyla çalınan gençler tehdit, şantaj ve siber zorbalık yoluyla tuzağa düşürülerek, intihara sürüklenebiliyorlar. Yapılan araştırmalar şiddet içeren dijital oyunların; yalnızlık, depresyon, saldırganlık, şiddet eğilimi, olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat sorunları, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma gibi psikososyal problemlerle ilişkili olduğunu göstermiştir (https://www.timeturk.com/btk-dan-dijital-oyun-uyarisi/haber-710765).

2.4. DİJİTAL OYUNLARDA YENİ BOYUT: E-SPOR ve E-SPOR'UN BİR PARÇASI OLARAK COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE OYUNU

İlk rekabetçi dijital oyun turnuvasının 1970'li yıllara kadar uzandığı bilinse de e-spor son dönemde popüler hale gelmiştir. 2010'lu yıllarda büyük bir takipçi kitlesine ulaşan e-spor başlı başına bir endüstri haline gelmeye başlamıştır. Bu bölümde ise popüler bir dijital oyun türünden olan e-Spor kavramı ve gelişimi, e-Spor Türleri, E-Spor'a yönelik istatistiksel veriler ve e-Spor'un oyuncular üzerinde olumlu/olumsuz etkileri ele alınarak kavrama yönelik detaylı incelemelere yer verilmiştir.

2.4.1. E-Spor Kavramı ve Gelişimi

Farklı araçlarla oynanan video oyunlarının, mesafe tanımaksızın oyuncular arasında karşılıklı olarak oynanabilir hale gelmesi ve bu karşılaşmaların çok büyük kalabalıklar önünde oynanabilmesi sayesinde dijital oyunlar, bir spor türü olma yönünde evrilmeye başlamıştır.

Zihinsel ve fiziksel bir aktivite olarak değerlendirilen espor, 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).

Elektronik Spor (e-spor), sporun yeni formu olarak ifade edilen ve Bilgisayar/Konsol/Mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrimdışı, bireysel ve/veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan olarak tanımlanmaktadır (EKAGM, 2018: s. 6).

E-Spor kavramı, literatürde elektronik oyun (electronic game), siber oyun (cybergame), bilgisayar oyunu (computer game), çevrim içi oyun (online game), video oyunu (video game), sanal oyun (virtual game), oyun sporları (game sports), elektronik spor (electronic sports) vb. olmak üzere farklı biçimlerde ifade edilse de e-

Spor (elektronik spor) kavramı daha yaygın kullanımdan dolayı tercih edilmektedir. E-Spor, "*dünyanın bir ucundan diğerine iki insanın internet aracılığıyla ya da dünyanın her yerinden gelen insanların büyük organizasyonlar ile buluşup oyun oynayabilecekleri, hem fiziksel hem de zihinsel olarak çoğu sporun gerektirdiğinden çok daha fazlasını kapsayan bir spordur*" şeklinde tanımlamaktadır (Argan vd., 2006: s. 3).

Uluslararası eSpor Federasyonu IeSF (2017) ise eSpor'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: s. 24).

E-spor'un spor olup olmadığına yönelik tartışmalar da yaşanmaktadır. E-spor kendini spor olarak kabul ettirme noktasında ülkeden ülkeye farklılık göstermektedir. Örneğin İngiltere'de e-spor; "e-spor, tıpkı satranç ve briç gibi oyundur" şeklinde kabul görürken, Amerika Birleşik Devletleri ise e-spor oyuncularını resmi atlet olarak kabul etmektedir. Rekabet, takımlar, taraftarlar, salonlar, ürünler vb. unsurları bünyesinde barındırması, E-spor'un bir spor olarak görülmesini sağlamaktadır (www.britishesports.org).

Dijital oyunlardan bazılarının e-Spor olarak görülmesinde, e-Sporun gönüllülük esasına dayalı motivasyonu kendinden olan bir oyunu içermesi, oyunun süresi, belirli oyuncu sayısı gibi kurallarının olması, b*u oyunların rekabet esasına dayalı olması,*[8] oyunlarda şans yerine uzmanlığın ön plana çıkması, lig usulü takımlar oluşturabilmeleri, izleyici/fun kitlesine sahip olması, oyuncularda hızlı düşünme, ani doğru karar verebilmeleri, stratejik hamleler yapma gibi zihinleri aktif olarak yönlendirmesi gibi özellikler önemli rol oynamaktadır (Özkurt, 2019: s. 43).

[8] E-Sporun kendine özgü bir takım ayırt edici özellikleri bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi, e-sporun doğası gereği "*Rekabet ve kazanma arzusu*" nu bünyesinde barındırmasıdır. Örneğin Minecraft oyunu, popüler oyun olsa da kazananın ve kaybedenin belirlenememesi nedeni ile e-Spor olarak oyunu olarak görülmemektedir (Özkurt, 2019: ss. 20-21).

Dünya üzerinde birçok dijital oyun bulunmasın rağmen eğer bunlar profesyonel ligler altında, rekabete dayalı değilse e-spor olarak kabul edilmemektedir. Yukarıda yapılan literatürsel tanımlamalar ışığında, dijital bir oyuna e-spor denebilmesi için o oyunun mutlaka belli bir çatı altında, belirli kurallar çerçevesinde oynanması gerekmektedir.

E-Spor'un gelişimini 1972 yılından günümüze kadar geçen zamanda üç ayrı süreçte irdelemek mümkündür (EKAGM, 2018: ss. 10-11):

- **1972-1989 Dönemi:** E-spor kavramının temelini oluşturan rekabetçi oyunculuk, video oyunların çıkışından bu yana var olan bir durumdur. İlk video oyun turnuvası 1980 yılında Atari tarafından düzenlenen Space Invaders Turnuvası olarak kabul edilmektedir. Bu turnuvaya ABD'den ortalama 10 bin civarında katılım sağlanmıştır. Bu turnuvanın ardından Nintendo, Atari, Blockbuster gibi video oyun sektörünün öncüleri e-spor'unda temellerini atmışlardır.
- **1990-1999 Dönemi:** 90'lı yıllar ile birlikte bilgisayar oyunlarının yükselişi ve internet ağının yaygınlaşması ile birlikte gerçek anlamda e-spor mücadeleleri de yapılmaya başlanmıştr. *1997 yılında, 2.000 katılımcı ile düzenlenen "Quake" turnuvası ilk gerçek e-spor etkinliği olarak kabul edilmektedir.* 90'ların sonunda StarCraft: BroodWar ile strateji oyunları e-spor'a giriş yapmıştır.
- **2000 ve Sonrası:** Milenyal kuşak, dijital yerli, sosyal medya, yayın platformları gibi hızına hala yetişmekte zorlandığımız teknolojik gelişmeler e-spor'da da etkisini göstermiştir. E-spor bugün 380 milyon izleyicisi ve milyonlarca dolarlık geliri ile kendi ekosistemini oluşturmuştur.

E-sporların gelişimini genel olarak özetlemek gerekirse; başlangıç olarak, Amerika ve Avrupa'da 1993'te internet ortamında oynanmaya başlayan müsabakaya dayalı olarak oynanan birinci şahıs nişancı Doom oyununu ve 1996'da piyasaya sürülen Quake oyununu göstermek mümkündür. 1999 yılına gelindiğinde ise, oyun

üreticisi Valve şirketi, birinci şahıs nişancı oyunu olan "Counter Strike" oyununu piyasaya sürmüştür. 2000'li yıllara gelindiğinde ise, ABD, Batı ve Güney Kore'de "Elektronik Spor Ligi" (ESL) müsabakalarının yapılmasını sağlamış, 2002 yılında da "Major League Gaming" müsabakaları organize edilmiştir. 2008 yılında Güney Kore merkezli, Uluslararası e-Spor Federasyonu (International e-Sports Federation-IeSF) kurulmuş ve bu gelişme e-Spor'un bir spor dalı olduğunun tescillenmesinde önemli bir adım olmuştur. Böylelikle e-Sporun uluslararası kurumsallaşma süreci tamamlanmıştır (Özkurt, 2019: s. 18).

Güney Kore, e-Spor alanında fazlasıyla öncü bir ülkedir. World Cyber Games adı verilen ve 2013 yılına kadar devam eden, bir dönem e-Sporun olimpiyatları olabileceği dahi söylenen organizasyon da Asya ülkesi öncülüğünde gerçekleşmiştir (Üçüncüoğlu ve Çakır, 2017: s. 37).

E-Spor Turnuvaları hem geleneksel medyada hem de gelişen bilgi iletişim teknolojileri ile birlikte internet platformlarında, sosyal medya ortamlarında yayınlanabilmektedir.

E-Spor turnuvaları, *Twitch*[9], Azubu, Youtube ve Dailymotion gibi sosyal medya platformlarında yayınlanabilmektedir. Bu platformlar arasında en popüler yayın platformu ise Twitch isimli video akış sitesi göze çarpmaktadır. Twitch, kullanıcılarına kendi kanallarını açma, profillerini oluşturma ve yayın yapma fırsatı veren, aynı zamanda kullanıcılarına dijital oyun yarışmaları izleyebilme, yayıncılarla etkileşime girme ve yayın yapma olanağı sağlayan, genel itibariyle e-Spor ve dijital oyun odaklı canlı video akış platformudur. 2011 yılında kurulan Twitch, aynı yıl içerisinde Amazon firması tarafından 970 milyon dolara satın alınmıştır. E-spor yayınlarına yönelik istatistiki veriler incelendiğinde ise, 2017 yılında günlük 15 milyon farklı benzersiz kişiye ulaşan Twitch üzerinden yapılan yayınların izlenme

[9] Kullanıcıların tamamen ücretsiz olarak girebildikleri internet sitesinde herhangi bir kayıt zorunluluğu da bulunmamaktadır. Twitch'in özel olarak oluşturduğu Twitch uygulaması da telefonlarda ve konsollarda kullanılabilmektedir. Twitch, Twitter ve Instagram gibi diğer sosyal medya uygulamalarıyla da bağlantılı haldedir. Birçok popüler Twitch kullanıcısı aynı oranda bu iki mecrada da aktif olarak yer almaktadır. Twtich'in de kendine has bir zaman tüneli vardır ve üye olanlar birbirlerine özel mesaj gönderip, özel konuşma odalarında birbirleriyle iletişim kurabilmektedir (Akgöl, 2018: s. 66).

süresi 355 milyar dakika olarak ölçülmüş, e-Spor canlı yayın içinde gösterim saatleri 959,3 milyon saate, kayıttan yayın gösterim saatleri ise 3.561,8 milyon saate ulaşmıştır (Özkurt, 2019: ss. 21-22; Üçüncüoğlu, 2018: s. 36-37). Tüm bunların yanı sıra Twitch aynı zamanda oyunculara ve takımlara kendi ürettikleri içerikler sayesinde maddi getiri elde etme olanağı da vermektedir.

2.4.2. E-Spor Türleri

E-Spor türleri kendi arasında özelliklerine göre farklı biçimlerde sınıflandırılsa da genel olarak altı başlık altında özetlemek mümkündür. Bu bölümde ele alınacak olan altı oyun türü; MOBA (Massively Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı), FPS (First Person Shot – Birinci Kişi Atış Oyunları), RTS (Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji), Fighter (Dövüş), Sports (Spor) ve MMORPG (Masively Multiplayer Online Role Playing Game – Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.4.2.1. MOBA (Massively Online Battle Arena-Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Alanı)

Genellikle beş kişiden oluşan iki rakip takımın, üç anayoldan oluşan bir harita üzerinde birbirlerinin enerji kaynaklarını yok etmeye çalıştığı bir oyun türüdür (EKAGM, 2018: s. 9).

Real-time strateji oyun türünün bir alt kolu olarak ortaya çıkmış olan bu türde, temel de bir amaç ve yok edilecek bir yer için bir takım oluşturulmaktadır. Bu oluşturulan takım içinde her kişi bir karakteri kontrol ederek, doğrudan takımın stratejisine etki edecek şekilde, oyun becerilerini kullanmaktadır. 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: s. 33).

Özkurt (2019: ss. 24-25)'a göre, League of Legends ve DOTA gibi popüler oyunların her türlü bilgisayarda çalışabilmesi, takım olarak oynanması ve hızlı bir ritimde oynanması MOBA oyun türünün yayılmasını kolaylaştırmıştır. Özellikle Riot

Games'in 2012'de ülkemizde açtığı ofisi ve yaptığı yatırımlar, elektronik sporların ülkemizde çok daha hızlı bir şekilde yerleşmesini sağlamıştır.

2.4.2.2. FPS (First Person Shooter – Birinci Kişi Atış Oyunları)

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: ss. 23-24).

Oyuncunun oyun dünyasını ateşli silahlar kullanan kahramanın gözünden gördüğü oyun türü olarak karakterize edilmektedir. Ekranın altında sabit olarak tutulan silah, koridorlarda bekleyen düşmanlar, sağlığı geliştirici ilk yardım çantaları, özel anahtarlarla açılan kapılar oyunu yansıtan genel özelliklerindendir. Belli bir hedefi, kişileri ya da şeyleri yok etmek amaçlı olarak yola çıkan karakterler bu süreçte takım oyunu oynayarak, en son kalan olmaya çabalamaktadırlar. İlk örnekleri arasında Doom, Wolfenstein, Call of Duty oyunlarını söylemek mümkündür (Barmanbek vd., 2009: s. 354; Yazıcı, 2018: s. 35). Counter Strike, Overwatch, Quake, CrossFire, Zula oyunlarının da bu türe ait olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.

Oyuncu, dijital oyun ortamını sanal karakterin gözünden görmektedir. Refleks, hızlı karar verme, takım yönetimi gibi özellikler bu türdeki oyunlarda başarı için gereklidir (EKAGM, 2018: s. 9).

2.4.2.3. RTS (Real Time Strategy – Gerçek Zamanlı Strateji)

Temelde RTS bir harita üzerinde, eş zamanlı olarak inşa edilen mekanlar, topluluklar, ordular içeren, medeniyet ilerlemesini konu edinen oyunlardır. Düşmanlardan korunmayı, toprak genişletmeyi ve en önemlisi de yüksek kıvraklıkla yapay zekâya ya da karşı oyunculara karşı strateji geliştirmeyi gerektirmektedir.

Başarı amacıyla kullanılan strateji, kıt kaynakları idame ettirebilme ve doğru kararlar alarak bir alanı inşa etme odağında ilerlemektedir. Bu hem yaratıcılık, düşünme, hem de çok farklı açıdan perspektif yakalama becerilerini de geliştiren şartlar anlamına gelmektedir. Real-Time önemli özelliklerinden biri, her bir oyuncunun eş zamanlı başlayarak, gelişimini aynı süreç içerisinde sağlamaları gerektiği anlamını taşımaktadır (Yazıcı, 2018: s. 34).

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. Örn, Starcraft II, Age of Empires, Rome Total War) (EKAGM, 2018: s. 9; Özkurt, 2019: s. 24).

2.4.2.4. Fighter (Dövüş)

Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden, seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karakterlere üstün gelmeye çalıştığı bir oyundur. Genellikle bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynandığını söylemek mümkündür (EKAGM, 2018: s. 9).

Ağırlıklı olarak bireysel oynanan oyunlar olup oyuncuların yaş ortalamaları 13-18 arasındadır. Oyuncu belli bir dövüş disiplinini temsil eden seçtiği sanal karakterler ile diğer oyuncuların seçtiği diğer sanal karaktere üstün gelmeye çalışır. Yaygın olarak bir oyuncuya karşı bir oyuncu şeklinde oynanmaktadır (Örn: Street Fighter, Tekken Tag Tournament vb.) (Özkurt, 2019: s. 23).

2.4.2.5. Sports (Spor)

Geleneksel spor dallarının, sanal ortama uyarlanmış halleridir. Futbol, basketbol, tenis gibi spor alanları, ünlü oyun firmalarının ilgili spor dallarının federasyonlarıyla yaptığı lisans anlaşmaları, bu dallarda faaliyet gösteren ünlü takımların ya da sporcuların gerçekçi özellik ve nitelikleriyle birlikte sanal ortama taşınmasını sağlamıştır (Özkurt, 2018: s. 24). Örneğin oyuncu FIFA oyununda

Fenerbahçe, Beşiktaş ya da Galatasaray takımlarını güncel kadrolarıyla seçebilmektedir.

2.4.2.6. MMORPG (Masively Multiplayer Online Role Playing Game – Çok Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

Kitlesel/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: s. 359).

Devasa çevrimiçi oyunlara özel olarak vurgu yapmak gerekmektedir. MMORPG olarak da anılan devasa çevrimiçi oyunlar, Türkiye'de özellikle İnternet kafelerde oynanan en popüler oyun türlerinden biridir. Bu oyunlar düzey (level) atlama sistemi nedeniyle, oyuncuların bilgisayar başında en çok zaman geçirdikleri oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar başında uzun saatlerin geçirilmesi, bu tür oyunların ana akım medyada olumsuz bir şekilde yer almasına neden olmaktadır (Binark vd., 2009: s. 213).

2.4.3. E-Spor'a Yönelik İstatistiksel Veriler

E-spor; yayın gelirleri, *ürün satışları*[10], bilet gelirleri, reklam anlaşmaları ve sponsorluklar gibi gelir kalemlerine sahiptir. Espor sektörünün çok canlı bir yapıya sahip olması bu alanı çekici kılan bir diğer faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Akgöl, 2018: s. 60).

Dünya'da ve Türkiye'de e-spora yönelik, gelirler, marka yatırımları, taraftar sayısı, izleyici kitlesi gibi değişkenleri kapsayan araştırma sonuçlarına göre şu istatistiki verilere ulaşılmıştır (EKAGM, 2018: ss. 31-50):

[10] Espor arenasında kullanılan araç gereçler, oyuncuların kimliklerinin ve temsiliyetlerinin belirlenmesi bakımından oldukça yüksek bir öneme sahiptir. Oyuncuların giymiş oldukları forma, takmış oldukları kulaklık, kullandıkları mousepad gibi espor araçları oyuncuların kimliklerinin inşası görevindedir. Espor takımı taraftarları bunları edinerek hem kulüplerine destek olabilir hem de takımlarıyla arasındaki bağı güçlendirebilir (Akgöl, 2018: s. 64).

- Küresel *e-spor gelirlerinin*, 2018 yılı sonunda %38.2 artışla 906 milyon $'a ulaşacağı, buna göre Kuzey Amerika'da gelirlerin 345 milyon dolar ve Çin'de 164 milyon dolar olacağı öngörülmektedir.
- Markaların, e-spor endüstrisine 694 milyon dolar (e-spor gelirlerinin %77'si) *yatırım* yapması planlanırken, bu rakamın 2021 yılına kadar 1, milyar dolara yükselmesi ve toplam e-spor gelirlerinin %84'ünü oluşturması bekleniyor.
- 2018 yılı sonunda dünya genelindeki e-spor *taraftar sayısının* 165 milyona ulaşması ve yıllık %15,2'lik bir artış olması öngörülüyor. 2017'de 4,58 dolar olan e-spor taraftarları başı küresel ortalama yıllık gelir %20'lik bir artışla 2018 yılı sonunda 5,49 dolar olacaktır.
- E-spor'un *izleyici kitlesi* daha çok dijital yerli olarak ifade edebileceğimiz gençlerden (21-35 yaş), Y/Z kuşaklarından oluşmaktadır. Cinsiyet faktörü göz önüne alındığında ise erkeklerin (%71 oranla) kadınlara oranla daha çok e-spor'u takip ettiği görülmektedir.
- Dijital oyunlar piyasasında Dünya'da 18. sırada yer alan *Türkiye'de* toplamda E-spor taraftarları sayısı 4 milyona ulaşmıştır. Türkiye'de dijital oyunlardan elde edilen toplam gelir 878,8 milyon dolardır. Türk oyuncu kitlesinin %56'sı erkeklerden %44'ü kadınlardan oluşmaktadır. Ülkemizde 15 binin üzerinde amatör e-spor takımı bulunmakla birlikte, bu takımlarda oyun oynayanların sayısı 60 bini aşmış durumdadır.

2.4.4. E-Spor'un Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Her spor dalının kendi içinde fayda ve zararları bulunabilmektedir. Ülkemiz mobil cihaz, bilgisayar ve oyun konsolu kullanımında ve bu cihazları kullanmaya başlama yaşı noktasında dünyada ilk sıralarda yer almaktadır. Ayrıca bilgisayar başında vakit geçirme konusunda ilk sırada yer almaktadır (www.guvenliweb.org.tr). Bu durum ise hem olumlu hem de olumsuz sonuçları beraberinde getirmektedir.

Her spor dalının; sportif bir yaşam, vakit geçirmek, sosyalleşmek, amatör veya profesyonel sporcu olmak gibi yapılma nedenleri vardır. Bu noktada e-spor faaliyetlerinin olumlu etkilerini BTK'ya göre (2017) şu şekilde ifade etmek ve özetlemek mümkündür:

- Eğitim materyali olarak kullanılabilmektedir
- Yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlayabilmektedir
- Strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirmesine katkıda bulunabilmektedir
- El-göz-zihin koordinasyonunu sağlamaya katkı sunabilmektedir.
- Motor becerilerin gelişimine olanak tanıyabilmektedir
- Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmektedir
- Fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılabilmektedir
- Teknolojik bilgi ve dijital becerinin artmasına katkıda bulunabilmektedir (BTK, 2017).

E-spor'un, yukarıda da belirtildiği gibi birçok farklı alanda bireylere olumlu etkilerde bulunduğu görülmektedir. E-spor her ne kadar olumlu katkılar sağlasa da platformların yapısı, oynayan bireylerin oyuna yüklediği anlam ve bireylerin sahip olduğu beceri düzeyleri vb değişkenler bu sporun olumsuz etkiler yol açmasına da sebep olabilmektedir.

Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü tarafından yayınlanan E-Spor Raporu'na göre e-spor'un olumsuz etkilerini şu şekilde sıralamak mümkündür (ÇHGM, 2017: s. 6; EKAGM, 2018: ss. 21; Özkurt, 2019: ss. 46-47):

- Bireylerin e-Spor türü oyunları oynadıklarında dopamin salgısındaki anormalliğin tepkide zayıflığa ve uyuşukluğa neden olma ve e-Spor türü oyunların başında geçirilen zamandan dolayı birey fiziksel egzersizlerden uzaklaşmakla, yeme alışkanlığında değişeme ve kilo problemleri gibi sağlık problemlerine sebep olabilmektedir.

- ❖ Sigara ve uyuşturucu bağımlılığında beynin gösterdiği fizyolojik değişiklikler E-Spor türü oyunlar için de aynı şekilde aktif olmaktadır. Bu yüzden dijital oyun bağımlılığı tıbbi olarak tanımlanmıştır.
- ❖ Oyuna son verme kararsızlığı, uyku düzeninin bozulması gibi belirtiler
- ❖ Dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine sebep olması
- ❖ Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları
- ❖ Asosyalleşme ve aile içi iletişimi azaltması
- ❖ Sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük
- ❖ Şiddet unsurları içerebilmesi nedeniyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması
- ❖ Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi
- ❖ Bağımlılık, obezite, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine sebep olması
- ❖ Çocukların çevrimiçi tehditlere açık hale gelmesi vb.

2.4.5. E-Spor'un Bir Parçası Olarak Counter Strike Global Offensive Oyunu

FPS (First Person Shooter) oyun türü içerisinde yer alan Counter Strike Global Offensive (CS: GO) oyunu Counter Strike evreninin son halkasını oluşturmaktadır. CS: GO oyununu anlatmadan önce tarihçesinden bahsetmek oyunun daha anlaşılır kılmasını sağlayacaktır. CS: GO versiyonuna gelene kadar; Counter Strike (CS), CS Beta Dönemi, CS Retail Dönemi (1,0), CS Condition Zero, CS Source gibi modlarla tarihsel olarak oyun sektörü içerinde yer almıştır. Son olarak da CS: GO oyun dünyasında kendini göstermiştir.

Counter Strike (Karşı-Saldırı) oyunu Half-Life oyununun üzerindeki çalışmalar sonucu bir mod olarak ortaya 1999 yılında beta olarak sonrasında 2000 yıllarında ortaya çıkmıştır (www.onedio.com). Vietnamlı amatör bir yazılım geliştiricisi olan Le, Action Quake II isimli oyunun web sitesi sorumlusu Cliffe ile birlikte 1999 yılında gayri resmi olarak oyun modunu ürettiler. Kısa bir sürede büyük başarı elde eden bu oyun, Valve şirketinin yöneticilerinin dikkatini çekti. Valve şirketi Le ve

Cliffe'yi bünyesine katarak 2000 yılında Counter Strike oyununun fikri mülkiyet hakları kendilerine ait olarak ilk resmi oyunu piyasa sürmüşlerdir (Özenç ve Keskin, 2019: ss. 11-12).

Counter Strike ana hatlarıyla, bir rehine grubunu kaçıran ve/veya bir mekanı bombalama amacı güden terörist zihniyetli bir eylem grubu (Terrorists) ile, onlara engel olmaya, bombayı etkisiz hale getirip rehineleri kurtarmaya çalışan anti-terörist güvenlik güçleri (CT/ Counter-Terrorists) arasındaki skirmish (karakol) usulü çatışmayı konu edinen bir oyundur. FPS türü bir oynanışla her iki tarafta da mücadele edebilme fırsatı bulunmaktadır. Yani bu modda isteyenler teröristlerin tarafında yer alabildiği gibi, isteyenler de anti teröristlerin takımında yer alabilmektedir. Ayrıca çoklu oyuncu (multiplayer) türünde yaratıldığı için, CS oyunu yapay zekaya karşı değil, bu ortamda bir araya gelen gerçek kişilere karşı oynanmaktadır (Özenç ve Keskin, 2019: ss. 13-14).

Counter Strike'ta taraflardan biri kazanınca sıfırdan yeni bir tura/raunda geçilerek tüm savaş yeniden başlamaktadır. Kimin kimi öldürdüğü oyunun sağ üst köşesinde anlık bir biçimde gösterilmektedir. Kafadan isabet eden atışlarda ise öldürme eylemi ayrı bir görselle belli edilmektedir. Bu husus oyun içerisinde ***headshot (kafadan vurmak)*** terimini kazandırmıştır. Oyunda oyuncunun oynadığı elde ve toplamda kaç adet rakibini öldürebildiğini görmesini sağlayan istatistiklerin varlığı da oyuncuların bu oyundaki ustalık seviyelerini görmelerine yardımcı olmaktadır (Özenç ve Keskin, 2019: ss. 14-15).

Counter Strike Global Offensive ise, Valve ve Hidden Path Entertainment'ın iş birliğiyle resmi bir oyuna dönüştürülerek, Windows, OS X, Xbox ve PS3 platformları için aynı anda 21 Ağustos 2012 yılında piyasaya çıkmıştır. Linux versiyonu ise 2014 sonbaharında oyuncularla buluşmuştur. Serinin önceki oyunları gibi Global Offensive, görev tabanlı birçok oyunculu birinci şahıs nişancı oyunudur. CS: GO eski CS'lerdeki gibi bomba kurma/imha etme, rehine kurtarma/ bombalama ve rakibi öldürme görevlerinin yanı sıra, her biri birbirinden karakteristik ve farklı oynanışı barındıran sekiz ayrı oyun modunu da barındırmaktadır. 10'dan fazla oyun modu ve 34 adet silah barındıran CS: GO "Operasyon" adı altında büyük

güncellemeler yaparak yeni haritalar ve düzeltmeler ile oyunu canlı tutmaktadır. CS: GO'nun bir diğer özelliği ise, insanlara hem Valve'nin server'larında (sunucu) hem de isterlerse kendi kuracakları server'larda karşılaşabilme ve yine kendi ürettikleri haritalarda oynayabilme fırsatını tanımıştır (Özenç ve Keskin, 2019: ss. 46-47; Tamir, 2019: s. 48; www.onedio.com).

CS: GO'da güncel olarak yer alan resmi haritalar 5 farklı türe ayrılmaktadır. Bunlar (Özenç ve Keskin, 2019: s. 54):

- ✓ **Bomb Defusal (Bomba Savunması):** Dust II, Cache, Cobblestone, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass, Train, Canals
- ✓ **Hostage Rescue (Rehine Kurtarma):** Assault, Italy, Office
- ✓ **Arsenal (Cephanelik):** -
- ✓ **Arms Race (Silahlanma Yarışı):** Baggage, Lake, Monastery, Safehouse, Shoots, St.Marc
- ✓ **Demolition (Yıkım):** Bank, Lake, Safehouse, Shortdust, St. Marc, Sugarcane

CS: GO oyununda kullanılan haritalar da eski CS'lere nazaran bir hayli profesyonel dokunuşlardan geçmiş; özellikle bombaların bir hayli popülerlik kazandığı CS: GO'da, insanlar Mirage ve DustII gibi haritalara rağbet etmeye başlamıştır.

Takımlar maçların bir yarısını CT (counter-terrorists/anti terörist), diğer yarısını da T (terrorists/terörist) olarak oynamakla yükümlüydü; T'lerin Molotov kokteyl ve 30 saniyede patlayacak bombaları haritada gerekli yere koyarak (bomba imha edilmedikçe) raunt kazanma avantajı, CT'lerin daha gelişmiş zırh/miğfer, incendiary grenade ve tüm spiner tüfeklerini kullanma şansı ile dengeleniyordu. Maçların devre sistemi de yine şu şekildeydi: 2 takımın toplam galibiyet sayısı 15'e varınca ilk yarı tamamlanıyordu; galibiyet sayısı 16'ya ulaşan takım da maçı kazanıyordu (Özenç ve Keskin, 2019: s. 49).

CS: GO'da silahlar konusunda da bazı temel değişikliklere gidilmiştir ve silahların nişan alma ve isabet oranı çok daha hassaslaşmış ve pek çok haritada, atış yaparken menzile göre eğim ve açı hesaplamanın önemi artmıştır. Özellikle seri ateş açmak eskisine nazaran çok daha az isabetle sonuçlandığı için, nişangâhı ayarlamak eskisinden daha profesyonel bir çaba gerektirmeye başlamıştır. CT (counter terrorists/ anti terörist) ile T (terrorists/ teröristlerin) silahları 7 kategoriden oluşmaktadır. Bunlar (Özenç ve Keskin, 2019: s. 48-50):

- ✓ **Pistol (Tabanca):** *T (Terrorists/Terörist):* Glock-18, P250, Desert Eagle, Dual Beretta, Tec-9, CZ75 Auto, R8 Revolver; *CT (Counter Terrorists/Anti Terörist):* P2000, USP-S, P250, Desert Eagle, Dual Beretta, Five-SeveN, CZ75 Auto, R8 Revolver
- ✓ **Shotgun (Pompalı Tüfek):** *T (Terrorists/Terörist):* Nova, XM1014, Sawed-Off; *CT (Counter Terrorists/Anti Terörist):* Nova, XM1014, MAG-7
- ✓ **Submachine (Makinalı):** *T (Terrorists/Terörist):* MAC-10, MP7, MP5SD, UMP-45, PP-Bizon, P90, MP5; *CT (Counter Terrorists/Anti Terörist):* MP9, MP7, MP5SD, UMP-45, PP-Bizon, P90, MP5
- ✓ **Rifle (Tüfek):** *T (Terrorists/Terörist):* Galil AR, AK47, SSG 08, SG 553, AWP, G3SG1; CT *(Counter Terrorists/Anti Terörist):* FAMAS, M4A4, M4A1-S, SSG 08, AUG, AWP, SCAR-20
- ✓ **Machine Gun (Makinalı Tüfek):** *T (Terrorists/Terörist):* M249, Negev; *CT (Counter Terrorists/Anti Terörist):* M249, Negev
- ✓ **Grenade (El bombası):** *T (Terrorists/Terörist):* Molotov, Decoy Gr., HE Gr., Flashbang, Smoke Gr.; *CT (Counter Terrorists/Anti Terörist):* Incendiary, Decoy Gr., HE Gr., Flashbang, Smoke Gr.
- ✓ **Equipment (Ekipman):** T (Terrorists/Terörist): Kevlar Vest, Kevlar + Helmet, Zeus x27, C4; CT (Counter Terrorists/Anti Terörist): Kevlar Vest, Kevlar + Helmet, Zeus x27, Defuse Kit, Rescue Kit.

Bu oyun eski serilerinden farklı olarak online alışverişe sahip olarak geliştirilmiştir. Serinin önceki oyunlarında (Counter Strike Source, Counter Strike 1.6 gibi) böyle bir alışveriş olanağı yer almamaktaydı, bu yüzden oyunda sanal eşya diye bir şey söz konusu değildi. Fakat piyasaya sürülen CS: GO oyununda, envanter

kısmında sağ üstte “marketplace” (pazar) yazan bir buton bulunmaktadır ve tıklandığında birçok sanal eşyanın “itemin” burada satıldığı görülmektedir. Şunu da belirtmek gerekir ki, bu oyun *Steam*[11] adı verilen ve bilgisayarda internetin olmasını gerektiren ayrı bir program ile açılmaktadır (Tamir, 2019: s. 48).

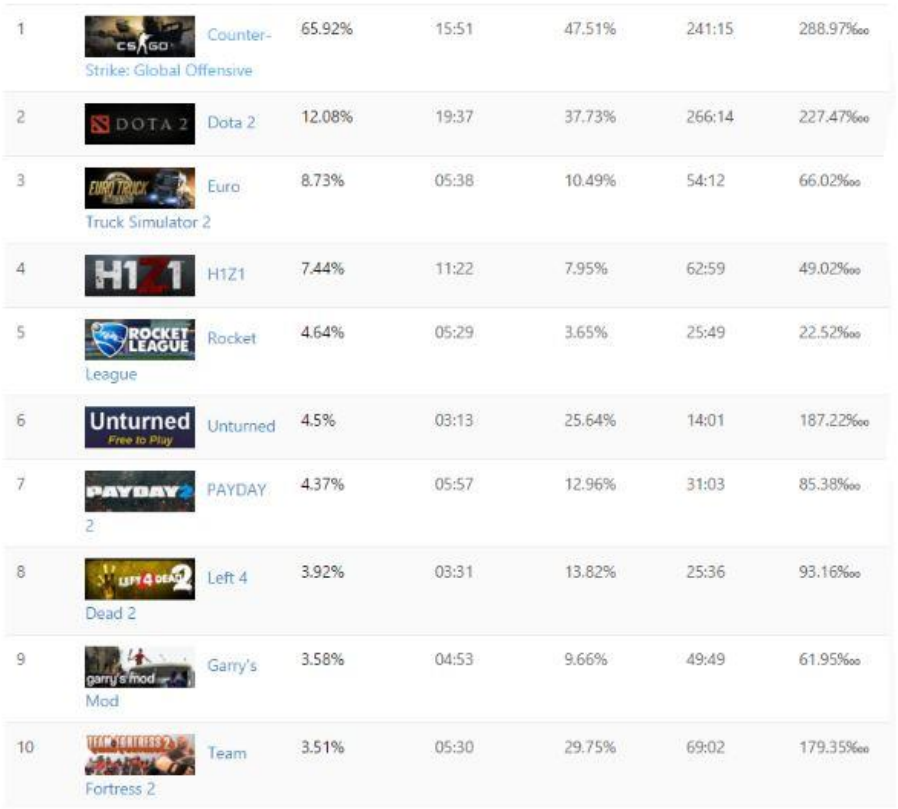
CS: GO'nun yedi yıl önce Ağustos 2012'de piyasaya sürülmesine rağmen, oyun hala çevrimiçi olarak çok popülerdir. Ocak 2019 itibariyle, Counter-Strike, 20 milyondan fazla aylık aktif kullanıcıya sahiptir, bu rakam Mayıs 2016'ya göre kıyaslandığında ise iki kat arttığı görülmektedir (Statisca, 2019).

2017 yılı itibariyle ülkemizde en çok oynanan bilgisayar oyunları listesinin ikinci sırasında Counter Strike Global Offensive adlı oyun bulunurken, oyunu Türkiye’de yaklaşık 2.7 milyon kişinin oynadığı saptandı (www.teknolojioku.com).

Türk oyuncuya sahip olan oyunun ***Steam verilerine göre*** Türk kullanıcılar arasında %47.51 gibi dev bir oranla kütüphanesinde bulunan CS, açık ara farkla ***birinci sırada*** bulunmaktadır (www.webtekno.com).

[11] Steam (Türkçe anlamı: Buhar), Valve Corporation tarafından geliştirilen bir dijital dağıtım platformudur ve dijital hak yönetimi, çok oyunculu oyun, video yayınlama ve sosyal iletişim ağı gibi hizmetler sunmaktadır. Pek çok oyun, eklenti paketi ve oyunlar ile ilgili programların satışı Steam üzerinden yapılmakta ve bu sayede bilgisayara direkt çevrimiçi olarak indirilebilmektedir (Tamir, 2019: s. 48).

Resim 3: Steam Uygulamasında En Çok Oyuncuya Sahip İlk 10 Dijital Oyun



1	Counter-Strike: Global Offensive	65.92%	15:51	47.51%	241:15	288.97‰
2	Dota 2	12.08%	19:37	37.73%	266:14	227.47‰
3	Euro Truck Simulator 2	8.73%	05:38	10.49%	54:12	66.02‰
4	H1Z1	7.44%	11:22	7.95%	62:59	49.02‰
5	Rocket League	4.64%	05:29	3.65%	25:49	22.52‰
6	Unturned	4.5%	03:13	25.64%	14:01	187.22‰
7	PAYDAY 2	4.37%	05:57	12.96%	31:03	85.38‰
8	Left 4 Dead 2	3.92%	03:31	13.82%	25:36	93.16‰
9	Garry's Mod	3.58%	04:53	9.66%	49:49	61.95‰
10	Team Fortress 2	3.51%	05:30	29.75%	69:02	179.35‰

Kaynak: https://www.webtekno.com/oyun/turk-steam-hesabi-sahibi-kullanicilarin-50-si-cs-go-oynuyor-h13282.html

Tüm kapsamı ile CS: GO, 2015 yılında oyunseverler tarafından "Yılın eSpor Oyunu" ödülüne layık görüldü; 2017'de Golden Joystick Awards'da "Yılın eSpor Oyunu" ve 17. Geleneksel National Academy of Video Game Trade Reviewers Awards'da "Yılın eSpor Oyunu" ödüllerini kazanmıştır (Özenç ve Keskin, 2019: ss. 59-60).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. DİJİTAL OYUN PRATİKLERİ VE ÇEVRİMİÇİ ŞİDDET İLİŞKİSİNE YÖNELİK BİR ANALİZ: CS: GO ÖRNEĞİ

Bu araştırma bir dijital oyun olarak CS: GO'da; oyuncuların şiddet pratikleri uyguladığı savı üzerine temellenmiş olup; çalışmada CSGO oynayan oyuncuların oyun oynama pratikleri, oyunda kullandıkları şiddet araçları/biçimleri ve şiddeti yeniden üretim biçimleri incelenmiştir.

3.1. ARAŞTIRMANIN KONUSU

Dijital oyunlar içerisinde özel bir tür olan FPS (First Person Shooter) oyunları, oyunu kullanıcının bir avatar olmadan doğrudan göz teması ile dahil olarak oynamasına izin veren özel bir çevrimiçi oyun türüdür. Bu oyun türlerinin büyük bir kısmı şiddet içeriklidir. FPS oyunlarının, dijital olarak yeniden üretebilecek şiddet öğeleri içermesi bu çalışmanın temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu çalışma içerisinde, oyuncuların bir FPS eSpor türü olan CSGO oyunu oynama pratikleri çerçevesinde oyunu oynama ve şiddet öğelerini algılama biçimleri incelenmiştir.

Bu tez çalışması üç bölümden oluşmakta olup, çalışmanın birinci bölümünde genel hatlarıyla "Ağ Toplumu'na Geçiş Süreci ve Kavramsal Bakış" başlığıyla ele alınmıştır. Çalışmanın ikinci bölümü "Ağ Toplumunda Değişen Oyun Kavramı ve Yeni İletişim Ortamı Olarak Dijital Oyunlar" başlığıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise dijital oyun pratikleri ve çevrimiçi şiddet ilişkisi derinlemesine mülakat yöntemiyle incelenmiştir.

3.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın temel amacı, CSGO oyuncularının oyun oynama pratiklerini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda araştırma, aşağıda belirtilen dört temel amaca sahiptir:

- Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların dijital oyun oynama pratiklerini ortaya koymak/belirlemek
- Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların, oyunda kullandığı fiziksel, kodlu ve araçsal şiddet biçimlerini ortaya koymak/belirlemek
- Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların oyunu oynama amaçlarını belirlemek
- Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların CSGO oyunu ile bağlantılı olarak içerik üretim pratiklerini ve oyun içerisinde yer alan şiddetin yeniden üretim biçimini belirlemek

3.3. ARAŞTIRMA SORULARI

Belirlenen amaçlar doğrultusunda aşağıda yer alan şu araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1) Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar, demografik özelliklerine göre nasıl bir dağılım göstermektedir? Oyuncuların demografik özellikleri arasında farklılık ya da benzerlikler var mıdır?
2) Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar oyunu nasıl tanımlamaktadır? Katılımcıların, oyun oynama motivasyonlarına etki eden faktörler nelerdir? Katılımcıların, oyun oynama amaçları nelerdir?
3) Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların oyun oynama pratikleri nasıldır? Oyun oynama sıklığı/oyun oynanan mekan, grup/bireysel oyun oynama pratikleri arasında farklılıklar bulunmakta mıdır? Eğer, bulunuyorsa bu farklılıklar nelerdir?
4) Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar; oyun içerisinde hangi fiziksel ve sözel şiddet biçimlerini kullanmaktadır?
5) Araştırma grubunu oluşturan katılımcılar, CSGO oyunu ile bağlantılı olarak çevrimiçi şiddet üretimi gerçekleştirmekte midir? Eğer, gerçekleştiriyorlarsa, hangi sosyal medya platformlarında çevrimiçi şiddet üretilmektedir?

3.4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

YÖK Ulusal Tez Merkezi web sitesi üzerinden "Dijital Oyunlar" anahtar kelimesi ile 1 Haziran 2019 tarihinde yapılan analizler sonucunda yüksek lisans, doktora, sanatta yeterlilik tez türlerinde yayınlanmış toplamda 20 teze ulaşılmıştır. Tıpta Uzmanlık, Diş Hekimliği Uzmanlık ve Tıpta Yan Dal Uzmanlık tez türlerinde ise herhangi bir veriye rastlanmamıştır.

Yayınlanan doktora tezlerinin yazıldıkları alanlar analiz edildiğinde İletişim alanında Dijital Oyunlarla ilgili olarak toplamda 7 adet (5 adet İletişim Bilimleri, 2 adet Halkla İlişkiler ve 1 adet Radyo-Televizyon) doktora tezi yayınlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan incelemeler sonucunda (2010-2018) yılları arasında Yüksek Lisans tez türünde toplamda 12 tane çalışmaya ulaşılmış olup, bunların 10 tanesi erişime açık (izinli), 2 tanesi ise erişime kapalıdır. Yayınlanan tezlerin yazıldıkları alanlar analiz edildiğinde İletişim alanında Dijital Oyunlarla ilgili olarak toplamda 4 adet (2 adet İletişim Bilimleri, 2 adet Radyo-Televizyon) Yüksek Lisans tezi yayınlanmıştır.

Tüm bunlardan yola çıkılarak Türkiye'de "Gazetecilik" ana bilim dallarında "Dijital Oyunlar" alanında herhangi bir lisansüstü tez çalışması yapılmadığı görülmüştür. Yapılan bu tez çalışması gazetecilik lisansüstü programlarında bir ilk olması bakımdan önem arz etmektedir. Ayrıca araştırmanın yapıldığı tarihlerde YÖK Ulusal Merkezi'nde Counter Strike Global Offensive oyununa yönelik herhangi bir araştırmanın bulunmaması da çalışmayı önemli kılmaktadır.

3.5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Dijital oyunlar, alan yazında e-spor oyunları olarak altı temel kategoride sınıflandırılmaktadır. Bu çalışma da FPS oyun türü ile sınırlandırılmış olup; bu sınırlandırmanın temel nedeni, *FPS oyunları arasında şiddet içerikli bir oyun olarak CSGO'nun dünyada Steam üzerinde en çok indirilen ikinci oyun* olmasıdır.

Araştırmanın, görüşmeleri 24 Eylül 2019-14 Ekim 2019 tarihleri arasında gerçekleştirilmiş olup; bu tarihler çalışmanın "zaman" sınırlılığını oluşturmaktadır.

3.6. ARAŞTIRMA EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Türkiye'de dijital oyun oynama pratiklerinin giderek yükselişi ve çevrimiçi dijital şiddetin üretimi ve yayılımı için taşıdığı potansiyel temel alınarak; bu çalışmada çevrimiçi savaş oyunu olarak CSGO oyunu analiz edilmiştir. CSGO oyunun tercih edilmesinin temel nedenleri, bu oyunun Steam üzerinden tüm dünyada ücretsiz indirilebilmesi, şiddet öğeleri içermesi ve kullanım düzeyinin istatistiki olarak yüksek olmasıdır.

Araştırmanın evreni, Türkiye'de CSGO oynayan tüm dijital oyun kullanıcıları oluşturmaktadır. Ancak, bu kullanıcılara ulaşmanın zaman ve maliyet kısıtlılıkları temel alınarak araştırma grubu nüfus yoğunluğu en çok olan ilk 3 şehir (İstanbul, Ankara ve İzmir) ve 12 katılımcı ile sınırlandırılarak örneklem belirlenmiştir.

Araştırma grubunun belirlenmesinde, amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Anlamlı ve derin veriler vereceği düşünülen bir CS GO oyuncusu ile görüşme gerçekleştirilmiş olup, ardından görüşme gerçekleştirilen kişinin yönlendirdiği kişiler ile (kartopu örneklemi benimsenerek) görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu kişilerin araştırma örneklemine dahil edilmesinin temel nedeni, örnekleme ulaşma güçlüğüne bağlı olarak bir oyuncudan diğerine erişimin kolay olmasının yanı sıra; bu oyuncuların oyun oynama becerileri ve pratiklerinin profesyonel düzeyde olmasıdır.

3.7. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmanın yöntemi olarak, CSGO oyuncularının dijital oyun oynama pratiklerini belirlemek amacıyla derinlemesine görüşme yönteminden faydalanılmıştır. Bu amaç doğrultusunda 24 Eylül 2019-14 Ekim 2019 tarihleri arasında İstanbul, İzmir ve Ankara'da ikamet eden toplamda 12 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Bir araştırma tekniği olarak derinlemesine görüşme/mülakat, “iki veya daha fazla sayıda insan arasında belli bir amaç etrafında yapılan tartışmalardır” (Altunışık, vd., 2005, s. 82). Görüşme/mülakat, "önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci" olarak ifade edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 119).

Alanyazında yaygın olarak 3 tür mülakat sınıflaması söz konusudur. Bunlar, "biçimsel/yapılandırılmış", "yarı biçimsel/yarı yapılandırılmış" ve "biçimsel olmayan/yapılandırılmamış" şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Altunışık, vd., 2005, ss. 83-84). Bu çalışma kapsamında kullanılan yarı-yapılandırılmış (biçimsel) mülakat tekniğinde; mülakatı gerçekleştirecek olan kişi önceden bir yol haritasına sahiptir ve önceden belirlenen soruları katılımcılara yönelterek konunun değişik boyutlarını ortaya çıkarmaya çalışır.

Toplam dört bölümden oluşan derinlemesine görüşme formunun birinci bölümünde katılımcıların demografik özelliklerini belirleme amacıyla ikamet ettikleri şehir, yaş, gelir durumu, cinsiyet, medeni durum, meslek ve eğitim durumlarına yönelik temel kriterler incelenmiştir. Görüşme formunun ikinci kısmında ise; oyuncuların CSGO oynama pratiklerini belirleme amacıyla, günlük/haftalık/aylık oynama süreleri, oyun oynanan mekan, bireysel/grup olarak oyunu oynama kriterleri analiz edilmiştir. Görüşme formunun üçüncü bölümünde, kullanıcıların oyunu tanımlama ve oynama biçimlerini belirleme amacıyla, oyunu oynama amaçları, oyunu oynama motivasyonları/nedenleri; oyunda kullandıkları fiziksel/sözel şiddet biçimleri (kullanılan haritalar/silahlar/küfür etme/aşağılama) gibi temel kriterler incelenmiştir. Formun son kısmında ise; CSGO oyununa bağlı olarak oyuncuların yeni medyada çevrimiçi şiddeti yeniden dolaşıma sokma pratiklerinin analiz edilmesi amacıyla oyunun sosyal medya platformlarında paylaşımı, canlı olarak yayınlanması; oyunla ilgili sözlük/forum gibi sosyal medya biçimlerinde içerik üretilme süreci analiz edilmiştir.

3.8. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI

Derinlemesine görüşmeler; örneklem olarak belirlenen illerdeki CS: GO oyuncuları ile yüz yüze (İstanbul) ve telefon ile (Ankara, İzmir) gerçekleştirilmiştir.

Görüşmeler katılımcıların önceden randevu verdikleri gün ve saatlerde gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerden önce katılımcılar görüşmenin ortalama kaç dakika süreceği, görüşmenin kaç bölümden ve kaç sorudan oluştuğu ve hangi amaç kapsamında görüşmenin gerçekleştirildiği hususunda bilgilendirilmişlerdir.

Görüşmelerde veri kaydı amacıyla, not alma tekniğinin yanı sıra, ses kayıt cihazı da kullanılmıştır. Katılımcılar elde edilen ses kayıtlarının 3. kişi ve kurumlarla ticari amaçlar (katılımcı kimlik bilgilerinin teşhir edilecek şekilde) ile paylaşılmayacağı, kayıtların sadece akademik araştırmanın deşifresi kapsamında kullanılacağı hususunda bilgilendirilmişlerdir ve katılımcıların onayları alınarak kayıtlar gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerde, araştırmacı moderatör görevini icra etmiştir. Mülakat sonucunda ulaşılan verilerin deşifresi gerçekleştirilmiş; Microsoft Word programı kullanılarak yazılı metin haline getirilmiştir. Araştırmanın veri toplama sürecinin sonunda, güvenilirliğin sağlanması amacıyla katılımcıların soru formunun bütün bölümlerine sözlü olarak verdiği yanıtlar olduğu gibi bulgular kısmına aktarılmıştır. Bu aktarım işleminin ardından, soru formunun ana bölümleri altında yer alan cevaplar; araştırmacı tarafından araştırma amaçlarına bağlı olarak yorumlanmıştır.

Çalışmanın geçerliliği için, ulaşılan bulguların bütünde anlamlılık ve tutarlılık taşıması gerekliliğinden hareketle, sorulan soruların alanyazın taraması ve oyunun özellikleri ile uyumlu olmasına dikkat gösterilmiştir.

3.9. ARAŞTIRMANIN BULGULARI

3.9.1. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: Katılımcılara Yönelik Demografik Bulgular

Tablo 3: Katılımcıların Demografik Özellikleri

	Cinsiyet	**Yaş**	**Eğitim**	**Meslek Durumu**	**Gelir Durumu**	**Medeni Durum**	**Yaşadığı Şehir**
K-1	Erkek	29	Lisans Mezunu	Dış Ticaret, Oyun Yapımcılığı	6.000 TL	Bekar	İstanbul
K-2	Erkek	30	Doktora Yapıyor (Öğrenci)	Görüntü Yönetmeni ve Öğretim Görevlisi	3000 TL	Bekar	İstanbul
K-3	Erkek	26	Lisans Mezunu	Mühendis	6500 TL	Bekar	Ankara
K-4	Erkek	29	Lisans Mezunu	Mühendis (Otomotiv)	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İzmir
K-5	Kadın	25	Lisans (Öğrenci)	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Bekar	Ankara
K-6	Erkek	27	Lisans Mezunu	Jeofizik Mühendisi	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İstanbul
K-7	Kadın	32	Yüksek Lisans Mezunu	Grafik Tasarımcı	2500 TL	Evli	Ankara
K-8	Erkek	26	Doktora Yapıyor (Öğrenci)	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İzmir
K-9	Kadın	24	Yüksek Lisans Yapıyor (Öğrenci)	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İzmir
K-10	Erkek	33	Lisans Mezunu	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Evli	Ankara
K-11	Kadın	21	Lisans (Öğrenci)	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İzmir
K-12	Erkek	19	Lisans (Öğrenci)	Öğrenci	Belirtmek İstemiyor	Bekar	İstanbul

Demografik bulgular değerlendirildiğinde; 12 katılımcının eşit sayıda İstanbul (4), Ankara (4) ve İzmir'de (4) ikamet ettiği görülmektedir. 8 katılımcı ile erkekler kadınlara göre daha yoğun katılım göstermiştir. Eğitim durumları göz önünde bulundurulduğunda katılımcıların büyük bir bölümünün (8 katılımcı) lisans mezunu olduğu görülmektedir. Katılımcıların yarısı bir işte çalışırken diğer yarısı çalışmadıklarını (öğrenci oldukları için) beyan etmiştir. Katılımcıların büyük bir bölümü gelir durumunu beyan etmezken, medeni duruma yönelik dağılım incelendiğinde katılımcıların büyük bir bölümü (10 katılımcı) bekar olduklarını ifade etmişlerdir.

3.9.2. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Pratiklerine Yönelik Bulgular

Bu bölümde oyuncuların dijital oyun pratiklerini tespit edebilmek amacıyla katılımcılara sekiz (8) adet soru yöneltilmiştir. (Not: Görüşme soruları ve katılımcıların cevapları EK-1'de; *Derinlemesine Görüşme Soruları Ve Katılımcı Deşifrelerini İçeren Bulgular Formu: Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Pratiklerine Yönelik Bulgular* başlığıyla yer almaktadır.)

Bu bölümün ***ilk sorusunda*** katılımcıların CS: GO oyunuyla nasıl tanıştığı belirlenmeye çalışılmış ve katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda CS: GO oyununun genel olarak ilk çıktığı dönemlerden itibaren (2012) oynandığı, ama ilk olarak oyunun eski versiyonu olan Counter Strike'ın ***2000'li yıllarda*** oynandığı görülmektedir. Counter Strike ve CS: GO oyununun oynanmasında en çok ***ağabey ve arkadaş faktörü'nün*** etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyunların oynandığı mekansal uzamlar incelendiğinde ise CS: GO oyunu en çok ***evlerde*** oynanırken Counter Strike oyunu ise en çok ***internet kafelerde*** oyunun oynandığı görülmektedir.

Ayrıca 3 Nolu katılımcının oyuna yönelik oynama pratiği ile ilgili olarak ifadesi, *oyunun ilk oynanma dönemlerini yansıtması* yansıtması bakımından önemlidir.

> ***K3:*** *Ben bu oyunla CSGO'dan çok önce 2003 falandı CS1.3 ile bu oyunla tanıştım. Hemen her versiyonunu oynadım.* Hala da şirkette öğlen aralarında oynamaya devam ediyoruz.

Katılımcıların oyun hesabında gerçek kimliklerini mi yoksa takma kimlik mi kullandıklarını tespit etmeye çalışan ***ikinci soru*** kapsamında, katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; oyuncuların oyunda kendi isimleri yerine genellikle takma ad ***"nick name***" kullandıkları görülmektedir. Katılımcılar, büyük çoğunluk kullandığı için nick name kullandıklarını ifade etmektedir. Nick name kullanmak bir "***sanal dünya adeti***", ***"oyunun kültürü"*** olarak görülmekte, takma ad kullanımı bir ***"dijital kimlik", "oyun kimliği"*** oluşturma aracı olarak kabul edilmektedir. Bu durum literatürde de belirtildiği üzere, bize *yeni medyanın kimlik/profil oluşturma özelliğini* göstermektedir.

Yeni medya ortamları bireylere kendilerine ait profil oluşturma, geliştirme, güncelleme gibi imkanlar tanıyarak dijital ortamlarda kimliklerini oluşturmayı olanaklı kılmaktadır. Ve yeni medyanın (dijital oyunlar özelinde) 1 Nolu katılımcının da belirttiği üzere kendine has dinamikleri vardır.

> ***K1:*** *Takma isim kullanıyorum. Sanal dünyada geçmişten gelen bir adettir aslında bu. Orada kendinize yeni bir kimlik vermiş olursunuz. Ben de bunca yıldır hep takma isim kullandım oyunlarda hiçbir zaman kendi ismimi kullanmadım.*

Nick name kullanımını en çok kadın oyuncular tercih ederken, erkek oyuncular daha az tercih etmektedir. Kadın katılımcılar genellikle cinsiyetten kaynaklı endişelerden ötürü kendi isimlerini kullanmadıklarını ifade etmektedir. Bu durum bize yeni medya ortamlarında yaşabilecek olası siber zorbalık, şiddet, cinsellik, pornografi vb tehditlerden ötürü kadınların kendi kimliklerini gizlediklerini göstermektedir. 5 Nolu katılımcının görüşleri bu savı destekler niteliktedir.

> ***K5:*** *Takma isim kullanıyorum. Aslında şöyle oluyor steam üzerinden oynadığım için zaten steam ismim çıkıyor. Steam üzerinde de takma adım yani kendi adımı kullanmadım. Ya zaten dediğim gibi steam ile ortak olduğu için steam adım görünüyor ama* ***kendi adımı kullanmamamın nedeni biraz da kadın olmam yani kadın olduğumun görünmesini istemiyorum.*** *O yüzden.*

CSGO oyununun hangi teknolojik araçlarla oynandığını tespit etmeye yönelik ***üçüncü soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; oyuncuların oyun oynarken en çok *masaüstü bilgisayar ve dizüstü bilgisayarı* tercih ettikleri görülmektedir. Mobil cihazlar ise tercih edilmemektedir. Bunun nedeni ise oyunun mobil cihazlar tarafından desteklenmemesi ve mobil cihazların ekranlarının masaüstü bilgisayar ve dizüstü bilgisayarlara göre daha küçük ve işlevsiz olmasıdır.

CS: GO oyununun günde/haftada ortalama ne kadar süre oynandığını ve katılımcıların bu oyunu hafta içi mi/ hafta sonu mu oynadıklarını tespit etmeye yönelik ***dördüncü soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; çalışan ve okula giden oyuncuların en çok hafta sonu, çalışmayan oyuncuların ise en çok hafta içi CS: GO oyununu oynadıkları sonucuna ulaşılmaktadır.

İş ve okul gibi değişkenler bireylerin zamanlarının büyük bölümünü çalışma yaşamı ve eğitim yaşamı doğrultusunda geçirdikleri yerler oldukları için, oyuncuların hafta içi ve hafta sonu bu oyunu oynama pratiğini şekillendirmektedir. Değişkenlik göstermekle birlikte katılımcılar *günde ortalama 4 saat* CS: GO oyununu oynamaktadır. Bu durum ise çalışmanın literatür kısmında da belirtildiği üzere bir ***"****aşırı teknoloji kullanımı****"*** olarak nitelendirilebilir.

Yukarıda da belirtildiği gibi bu oyun genellikle okul ve çalışma yaşamı dışında kalan ***boş zamanlarda oynanan bir eğlence, deşarj olma aracı*** olarak görülmektedir. 10 Nolu katılımcının görüşleri de bu savı destekler niteliktedir.

> ***K10:*** *Ya haftalık 6 saat falan çok aşırı oyun takıntım olmadığı için haftalık 6 saat diyebiliriz. Hafta sonu oynardım çok, çünkü okul vardı zamandan dolayı hafta sonu diğer arkadaşlarla müsait oluyordu. Hafta içi olduğunda da genelde akşamları olur.*

CS: GO oyununun *boş zamanlarda oynanan bir eğlence, deşarj olma aracı* olarak görülmesini *kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı* ile açıklamak mümkündür. Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı ile bireyler medyayı kullanarak; Oyalanma (Gündelik yaşamın sınırlamalarından kaçış, Sorunların verdiği sıkıntılardan kaçış, Duygusal boşalma), bireysel ilişkiler, bireysel kimlik ve gözetim ihtiyaçlarını

doyuma ulaştırmaktadırlar (Fiske, 2003: s. 198-199). Dijital oyunlar da bir medya olduğu kabul edilirse, katılımcıların oyunu boş zamanlarda oynanan bir eğlence ve deşarj olma aracı olarak görülmesi, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının "oyalanma" kategorisinde yer alan "duygusal boşalma" ile yakından ilişkilidir.

CS: GO oyunun oynandığı mekanları tespit etmek amacıyla yöneltilen ***beşinci soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; oyuncular CS: GO oyununu en çok ***"internet kafe"*** ve ***"ev"*** ortamlarında oynamaktadır. Bu durum "oyun" olgusunun değişerek "fiziksel mekan" uzamında oynanan hareketlilikten, "sanal mekan" uzamında oynanan sabitliğe dönüştüğünü göstermektedir. Sokaklarda oynanan ***geleneksel oyun*** dönüşerek, daha kapalı mekanlarda bilgisayar karşısında oynanan ***dijital oyuna*** evrilmiştir. 6-10 ve 11 Nolu katılımcıların görüşleri bu savı destekler niteliktedir.

> ***K6:*** *Genellikle evimde oynuyorum. Eski dönemlerde yani öğrencilik zamanlarımda internet kafelerde de oynamışlığım vardır.*
>
> ***K10:*** *Yani toplu oynanması güzel olduğu için daha çok internet kafelerde oynardık.*
>
> ***K11:*** *Genel olarak evde oynarız. Dışarıda oynamayız. Sonuçta 21 yaşına geldiğimiz için ☺*

Ayrıca bu dijital oyunların internet kafelerde oynanmasının nedeni olarak; dönemim koşulları nedeniyle ***teknolojik sahiplik*** veya ***arkadaş etkisi***nden söz etmek mümkündür. Teknolojik sahipliğin az olması internet kafeleri tercih edilir kılmıştır. Fakat zamanla birlikte teknolojik sahipliğin artması ve oyuncuların yaşça büyümeleri, bu oyunu evlerde oynamaları şeklinde değişiklik göstermiştir.

CS: GO oyununun bireysel mi veya grup olarak mı oynandığını tespit etmeye yönelik ***altıncı soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; oyuncular CS: GO oyununu en çok ***"grup halinde"*** oynamayı tercih ederken en az ise bireysel olarak oynamayı tercih etmektedirler. CS: GO oyununu grup olarak oynamak katılımcılar tarafından ***daha eğlenceli ve zevkli*** olarak görülmektedir.

Oyunu grup halinde oynamak, aynı zamanda ***takım olmak*** anlamına da gelmekte ve takım olmak da önemli bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır. Tıpkı geleneksel oyunda olduğu gibi dijital oyunda da ***rekabet ve kazanmak*** önem taşımaktadır. Bu noktada ***doğru grup ile oynamak ve takım arkadaşı olabilmek*** kazanmaya giden yolda önemli tercihtir. Rakiplerle rekabet ederek kazanmak temel amaç olduğundan oyunu bireysel oynamak yerine grup halinde oynamak ve oyunu iyi oynayan kişilerle takım olmak kazanmak için oldukça belirleyicidir.

Bu noktada 4 Nolu ve 11 Nolu katılımcıların CS: GO oyununu grup halinde oynamayla ilgili görüşleri yukarıda ifade edilen savları destekler niteliktedir.

> ***K4:*** *Günümüz şartlarında bireysel oynamak tercih edilebilecek bir şey değil çünkü yani takım arkadaşlarınızı iyi seçmeniz lazım takım oyunlarını bilen arkadaşlarınızla oynamanız lazım. Ben profesyonel olarak yapmıyorum. Herhangi bir gelirim yok bu işten fakat ama öbür türlü olunca da keyfi kaçıyor. Tabi ki belli rolleri bilen oyuna vakıf konsantre olabilen disiplinli arkadaşlarla oynamanız lazım ki oynadığınıza değsin.*

> ***K11:*** *Grup olarak oynuyorum genelde arkadaşlarımla kız arkadaşlarım ya da erkek arkadaşlarımla. Bir şeyler paylaşınca daha zevkli oluyor. Sohbet olarak aynı zamanda oyunla birlikte daha zevkli yürüyor. Yani biz birbirimize adamların yerlerini söylüyoruz. Ölenler arasında ya da hayatta olanlar arasında yani şurada işte mesela diyelim ki kaldırımdan gidiyor şu tarafta sağda ya da solda senin anlayacağın şekilde konuşuyoruz. Ağza alınmayacak şeyler söyleyebiliyoruz. Küfür edebiliyoruz. Sinirlendiğimizde mesela inanmayacaksınız ama dünyanın en kibar insanı bile olsan o sözleri söyleyebiliyorsun. Biz kızlar arasında bile onu yapıyoruz.*

11 Nolu katılımcının bu ifadesi aynı zamanda CS: GO dijital oyununda ***sözlü şiddet, hakaret*** öğelerini de kullandıklarını göstermekte, bu oyun grup halinde oynandığında olası başarısızlık ve sinirlenmelerde ***küfür gibi olumsuz söylemlerin*** de kullanıldığını ifade edilmektedir. Bu ise birinci bölümde belirtilen ***kodlu şiddet veya psişik şiddet*** türüne örnek teşkil etmektedir (Yengin, 2010: s. 64). Bireysel bir şiddet bileşeni olan *Psişik (kodlu) şiddet* ise ruhla ilgili olan ya da ruhi bir durumu ifade etmekte olup; şiddetle tehdit, küfür, ayrımcılık, hakaret, kötü muamele vb. eylemlerden meydana gelmektedir.

Katılımcıların CS: GO oyununda en uzun ne kadar süre harcadıklarını (aşırı teknoloji kullanımı) belirlemeyi amaçlayan ***yedinci soru*** bağlamında, katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; (4. Soruyu da destekler şekilde) katılımcılar en uzun 13-15 saat CS: GO oyununda kaldığını ifade etmişlerdir.

Bu durum her ne kadar bağımlılık gibi görülüp, bağımlılıkla karıştırılsa da, literatürde bağımlılık ile ilgili çok çeşitli görüşler bulunmakla birlikte katılımcıların görüşlerini oyun bağımlılığı olarak nitelendirmek mümkün görünmemektedir. Bu durumu daha çok teknolojinin aşırı kullanımıyla ifade etmek mümkündür. Hatta bir kadın katılımcının (K11) 24 saat/1 gün bile oyunda kaldığını ifade etmesi ***aşırı teknoloji kullanımını*** yansıtır niteliktedir.

> ***K11:*** *Yani en uzun 1 gün bile kaldığımı hatırlıyorum ☺Aşırı sarıyor.*

Katılımcıların CS: GO oyununu oynamadıkları zaman kendilerini nasıl hissettiklerini ve oyundan en uzun süre ayrı kalma zamanlarını tespit etmeye çalışan ***sekizinci soru*** kapsamında; Katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; katılımcılar en çok 1-2 sene, en az ise 2-3 gün CS: GO oyunundan ayrı kaldığını ifade etmişlerdir. Katılımcıların bir kısmı kendilerini oyun bağımlısı olarak görmedikleri için oyundan ayrı kalmalarının hayatında bir şey değiştirmediğini ifade ederken bir kısmı ise oyundan ayrı kalınca ***"stres atamadıklarını", "oyuna özlem duyduklarını", "canlarının sıkıldığını" ve "hamladıklarını"*** *(bireyler uzun süre egzersiz yapmadıklarında, tıpkı geleneksel oyun ve sporlarda olduğu gibi dijital oyunlarda da hamlarlar ve bazı pratikleri yaparken zorlanırlar. Dijital oyunlarda da uzun süre oyunlardan ayrı kalan bireyler bu noktada oyun becerilerinde eksilmeler yaşamaktadır)* belirtmişlerdir. 5 ve 9 Nolu katılımcıların görüşleri bu bağımlılıkları yansıtır niteliktedir.

> ***K5:*** *Şuan en uzun ayrı kaldığım zaman zaten 1 sene oynamadım. Önceden olsa sürekli dediğim arkadaşlar sürekli çalışıyordu işten gelmelerini bekliyordum. Baya şey yapıyordum darlıyordum yani çok. Çünkü grup halinde girdiğinizde baya bir zevkli oluyor. O yüzden sürekli onlar çalıştığı için uyumak zorunda oluyorlardı. Ben yine de devam edelim falan diye zorluyordum. Ama şuan 1 senedir oynamıyorum. Baya uzun süredir.*

> ***K9:*** *Valla hiç düşünmemiştim bunu ama canım oynamak istiyordu sıkılıyordum hadi gideyim oyunu arıyordum. En uzun ne kadar süre en fazla 2-3 gündür.*

Ayrıca, ***Geleneksel sporlarda ve oyunlarda*** uzun süre spor yapılmadığında veya spora/oyuna ara verildiğinde vücut hamlar ve antrenman yapması gerekir. ***Bu durum bir e-spor türü olarak CS: GO oyunu için de geçerlidir***. Oyundan ayrı kalınca hamladığını ifade eden 4 Nolu katılımcı aynı zamanda ***CS: GO oyununun bir e-spor oyun türü*** olduğunu ifade etmektedir. Bu da bize dijital oyunlara farklı bir perspektiften bakılması gerektiğini bize göstermektedir. Kısacası bir spor dalı olarak görülmelidir.

> ***K4:*** *Oyundan en uzun süre ne kadar ayrı kaldım bir 60 gün falan ayrı kalmışım olmam lazım 2 ay kadar. Onda da iş yoğunluğu, gerek o günün şartlarında farklı yoğunluklar ayrı kaldım. Hissiyat olarak hamladığımı hissettim başladığımda yani bugün 2 gün daha oynamasanız hatta oyundan önce yani komplike bir maçtan* ***önce şunla yani herhangi bir death maç ya da arkadaşlarınızla gaza gelip oynamazsanız ısınmazsanız yine bir böyle adaptasyonda zorlanabiliyorsunuz.*** *Bu bakımdan CS: GO'ya bir bakıma spor gözüyle bakabiliriz.*

Ek olarak, katılımcıların birçoğu oyunu eğlenceli/keyifli vakit geçirebilmek amacıyla oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum ise bireylerin medya tüketim davranışlarını açıklayan *Kullanımlar ve Doyumlar* kuramına götürmektedir. Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı ile bireyler medyayı kullanarak; Oyalanma, bireysel ilişkiler, bireysel kimlik ve gözetim ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmaktadırlar (Fiske, 2003: s. 198-199). Dijital oyunlar da bir medya olduğu kabul edilirse, katılımcıların oyunu boş zamanlarda oynanan bir eğlence ve deşarj olma aracı olarak görülmesi, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının "oyalanma" kategorisinde yer alan "duygusal boşalma" ile yakından ilişkilidir. Katılımcılar CS: GO dijital oyununu eğlence ihtiyacını karşılamak amacıyla oynamaktadır. 7 Nolu katılımcının görüşleri bu savı destekler niteliktedir.

> ***K7:*** *Yani bu oyunu oynamam gerekiyor diye bir bağımlılığım yok. Keyifli vakit geçirebilmek için oyunu oynuyorum. Yani boş kaldığım veya yapacak herhangi başka bir şeyim olmadığı zaman direkt açıp oynayabilirim. En uzun yani en uzun kaldığım 1 hafta 2 hafta oynamadığım olmuştur.*

3.9.3. Oyuncuların CSGO oyununu Tanımlama ve Oynama Biçimlerine Yönelik Sorular

Bu bölümde oyuncuların dijital oyun pratiklerini tespit edebilmek amacıyla katılımcılara on (10) adet soru yöneltilmiştir. (Not: Görüşme soruları ve katılımcıların cevapları EK-2'de; *Derinlemesine Görüşme Soruları Ve Katılımcı Deşifrelerini İçeren Bulgular Formu: Oyuncuların Cs: Go Oyununu Tanımlama Ve Oynama Biçimlerine Yönelik Bulgular* başlığıyla yer almaktadır.)

Katılımcıların CS: GO oyununu nasıl tanımladıklarına yönelik ***birinci soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; CS: GO oyunu oyuncular için; ***FPS'nin atası, "CS: GO online, hayat offline", eğlence, rekabet, strateji, hile*** gibi kavramlarla anılmakta ve tanımlanmaktadır. Bu kavramlar arasından özellikle ***"eğlence"*** ve ***"rekabet"*** ön plana çıkmaktadır. CS: GO oyunu genellikle rekabete dayalı eğlenmek için oynanan bir oyun olarak görülmektedir. Bu durum çalışmanın *birinci bölümünde* belirtilen "***kullanımlar doyumlar***" yaklaşımıyla yakından ilişkilidir.

Mutlu'ya (1999: s. 81-85) göre, bireyler medyayı kullanarak; *Oyalanma, Kaçış (*Gündelik yaşamın rutininden ve sıkıcı rutinlerin dayattığı kısıtlamalardan uzaklaşma, duygusal boşalma, rahatlama), *Kişisel İlişkiler* (Can yoldaşlığı, ahbaplık, sosyalleşme), *Kişisel Kimlik* (Kişisel referans, gerçekliğin araştırılması, değer pekiştirme) ve *Gözetim Altına Alma* (Gündemde olup bitenleri takip etme, haberdar olma) gibi ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmaktadır. Dijital oyunlar da bir medya olduğu kabul edilirse, katılımcıların oyunu bir eğlence aracı olarak görmesi, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının "oyalanma" kategorisinde yer alan "duygusal boşalma" ile yakından ilişkilidir.

Ayrıca *ikinci bölümde oyunun özellikleri* kısmında belirtilen "***rekabete dayalılık***" yaklaşımıyla da ilişkilidir. Oyunların nihai amacı, sonunda bir kazananın olması ve rakiplere karşı oynanması nedeniyle rekabet unsurunu içinde barındırmaktadır. Bu durum dijital oyunlar için de geçerlidir. 1 ve 8 Nolu katılımcıların görüşleri de rekabet ve eğlence odaklılığı örneklemektedir.

> ***K1:*** *Genelde şöyle bir şey var. Sadece CSGO üzerine söylemem de buna bazı oyunlarda söyleriz. İşte bir terimdir. CSGO online hayat offline gibi kullanılan bir cümle*

> ***K8:*** *Arkadaşlarla keyifli hem de böyle rekabete dayalı zaman geçirmeyi sağlayan bir oyun*

CS: GO oyununun neden oynandığını tespit etmeye yönelik ***ikinci soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; katılımcılar CS: GO oyununu; *Eğlence, zaman geçirmek, deşarj olmak, stres atmak, okul stresi atmak arkadaşlarla oyun içerisinde sohbet edilebilmesi, arkadaşlarla sohbet ederken bir aktivite yapmak, sinir atabilmek, oyunun kısa sürmesi (20 dakika-oyun içi özgürlüğünün olması), gerçek yaşamdan kaçış* gibi nedenlerle oynamaktadır.

Katılımcıların oyunu bir eğlence, zaman geçirmek, deşarj olmak, stres atma aracı olarak görmesi, *kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının* "oyalanma" kategorisinde yer alan "duygusal boşalma" ile "gündelik yaşamın rutininden ve sıkıcı rutinlerin dayattığı kısıtlamalardan uzaklaşma" yakından ilişkilidir. Arkadaşlarla oyun içerisinde sohbet edilebilmesi, arkadaşlarla sohbet ederken bir aktivite yapmak ise kullanımlar doyumlar yaklaşımının "*Kişisel İlişkiler"* (Can yoldaşlığı, ahbaplık, sosyalleşme) kategorisiyle (Mutlu, 1999: s. 81-85) yakından ilişkilidir. Dijital oyun platformunda arkadaşlarla gerçekleştirilen sohbet ise yeni medyanın "etkileşim" özelliği ile açıklanmaktadır.

3 ve 11 Nolu katılımcıların görüşleri de yukarıda ifade edilen bu nedenleri doğrular niteliktedir. Ayrıca 11 Nolu katılımcının görüşleri, oyuncuların oyunda birinci bölümde de belirtildiği üzere "***şiddet ve siber zorbalık***" eğiliminde olabileceğini göstermektedir.

> ***K3:*** *Bilgisayar oyunlarını yaşadığım gerçeklikten uzaklaşmak için oynuyorum. Ve oyun oynadığım zamanlarda hiçbir şey düşünmem kendime yarattığım boş zamanları dış dünyadan kendimi soyutlamak adına değerlendirmek için CSGO oynarım.*

> ***K11:*** *Havalanan insanları ezmeyi seviyorum. Oyun başladığında genelde çoğu CS oyuncusunda rütbemiz yüksek olduğu için havalanarak sizi bitiririz. Sizi yeneceğiz diye cümlelerle başlıyorlar. Bu da benim hoşuma gidiyor. Ayrıca deşarj olmak, stres atmak diyebilirim. Başka bir şeye sinirlenip oyunda sinirini atabiliyorsun. Adam öldürme amacıyla değil sinir atma amacıyla*

CS: GO oyununun diğer oyun türlerinden farkını tespit etmeye yönelik ***üçüncü soru*** kapsamında, CS: GO oyunu, katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda; *e-spor türü olması*, *FPS (First Person Shooter), anlık olarak oynanıp çıkılabilen bir oyun/kısa zamanda birçok oyun oynayıp çıkılabilme olanağı, gerçeğe yakın olması, diyalog olanağı sunması, köklü bir geçmişe sahip bir oyun olması* bakımından diğer oyunlardan farklılık göstermektedir.

CS: GO oyununun e-spor türü olarak ifade edilmesi, ikinci bölümde de belirtildiği üzere bu oyunun bir spor olarak görülmesi anlamına gelmektedir. Anlık olarak oynanıp çıkılabilen bir oyun olması ise oyun içi özgürlük kapsamında değerlendirilebilir. Oyunun diyalog olanağı sunması yeni medyanın kullanıcılar arasında sohbet etme, yorum yapabilme başta olmak üzere etkileşim kurmasına olanak tanıması özelliğine vurgu yapmaktadır.

1 Nolu katılımcının görüşleri, CS: GO oyunun bir e-spor ve FPS oyun türü olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

> ***K1:*** *Öncelikle CS: GO bir e-spor türüdür ve uluslararası düzeylerde turnuvaların düzenlendiği bir oyundur. Bu diğer oyunlardan ayrılmasını sağlıyor bence. CS GO şimdi First Person Shooter dediğimiz oyun. FPS Birinci Gözden Şahıs bir oyun. Taktiksel ve stratejik bir oyun aynı zamanda arkadaşlarınla sessiz iletişim kurarak oynaman gereken bir oyun mesela bunun muadili olarak Reymond Sixks'i örnek verebilirim. Reymond Sixksten daha hızlı daha akıcı bir oyun mesela o oyunu oynadığınız zaman gireyim birkaç dakika oynayayım çıkayım diyemezsin ama CSGO da girip 5-10 dk bile oynayıp birkaç adam vurup çıkabilirsin o tarz bir oyun.*

4 Nolu katılımcının görüşleri ise, *CS: GO oyunun bir FPS oyun türü olduğunu ve diğer oyunlara göre daha seri, daha anında tepkiler verilen bir oyun olduğunu* göstermesi bakımından önemlidir.

> ***K4:*** *Yani çocukluk yaşlarımdan beri bilgisayarla başka platformlarda oyun oynarken genelde FPS tercih ederdim. FPS'yi sevdim. FPS olması büyük bir artı diyebilirim. Herkesin tercihi farklıdır. İnsanlar yani oynayanlar farklı bir şekilde çeşitlendirebilir ama FPS oluşu çok keyif aldığım bir oyun modeli, tipi, türüdür diyebilirim. FPS oluşu ve yani oyun niteliklerinin diğer oyunlara göre daha seri daha hızlı anlık tepkiler verebildiğimiz bir oyun olduğu.*

10 Nolu katılımcının görüşleri, CS: GO oyununun anındalık ve etkileşim özelliğine işaret ederken, aynı zamanda psişik/kodlu şiddet kapsamında değerlendirilen sözlü şiddet ve hakaret gibi olumsuz içeriklerin de üretildiği bir oyun olduğunu göstermektedir.

> ***K10:*** *Anlık oynanıyor yani bir Klash of Klans gibi diğer strateji oyunları gibi oynadım bekleyeyim biraz daha değil anlık oynanıyor. Başka sürekli diyalog içerisindesin oyuncularla mikrofonla ya da klavyede. Bu diyalog içerisinde birbirimize argo ya da küfür etmişliğimiz de vardır.*

Katılımcıların CS: GO oyununda şiddet içeren hangi eylemleri gerçekleştirdiğini tespit etmeye yönelik ***dördüncü soru*** kapsamında; katılımcılar tarafından elde edilen veriler doğrultusunda CS: GO oyunu, başlı başına bir şiddet oyunu olarak nitelendirilmekte ve ***oyuncular oyunda gerçekleştirilen rakip öldürme, yaralama gibi eylemleri şiddet unsuru olarak nitelendirmemektedir***.

Oyuna yönelik şiddet unsurları; ***ateş etme, adam öldürme, rakibi tarama, bomba kurma, şarjör boşaltma, sis bombası atma, rakibi bıçaklama, molotof atma, birbirlerine sövmek*** şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Katılımcılar bu eylemleri ***deşarj olmak ve rahatlamak*** amacıyla gerçekleştirdiklerini ifade etmektedirler. Yukarıda ifade edilen, "ateş etme, adam öldürme, rakibi tarama, bomba kurma, şarjör boşaltma, sis bombası atma, rakibi bıçaklama, molotof atma" temel olarak fiziksel zarar verme amacı taşıdığı için "***fiziksel şiddet***" türünde değerlendirilmektedir fakat katılımcılar oyunun şiddet temalı olduğunu belirterek, kişisel olarak *fiziksel şiddet kullanma amaçlarının olmadıklarını* ifade etmişlerdir. Oyuncuların "birbirlerine sövmeleri" sözlü argo ifadeler içerdiği için "***psişik/kodlu şiddet"*** türünde değerlendirilmektedir. Katılımcıların gerçekleştirmiş oldukları bu fiziksel ve psişik/kodlu şiddet eylemlerini deşarj olmak ve rahatlamak amacıyla

gerçekleştirmeleri "*duygusal boşalma*" özelliği taşıması bakımından *kullanımlar doyumlar* yaklaşımı ile ilişkilendirmek mümkündür.

Oyun silahla oynanan şiddet temelli bir oyun olduğu için, katılımcılar ***silahla birini vurmak yerine bıçakla birini vurmayı şiddet unsuru*** olarak nitelendirmektedir. Bu noktada "***bıçak"*** aletine ***araçsal şiddet*** anlamı yüklenmiştir. 1 ve 10 Nolu katılımcıların görüşleri bu savı destekler niteliktedir.

> ***K10:*** *Bana göre bıçakla saldırı olayı daha şiddete yönelik görünüyor. İşte bomba atmak, silahla vurmak ben genelde sniperla oynardım. O çok böyle şiddete yönelik görünmüyordu ama bıçakla öldürmek şiddete yönelik görünüyordu.*

> ***K1:*** *AK47 ile keleşle baya bir seri olarak taradığım olur böyle hani şimdi adamı öldüremeyecek olsam bile bütün şarjörü boşalttığım olur bazen. Hani gelişi güzel bir şekilde. Rahatlıyorum ve deşarj ediyor ya da böyle kendi takım arkadaşlarım ölmeyeceğini yaralanmayacağını bile bile sürekli üst üste bıçakladığım olur. Hani bir kan efekti çıkıyor ve ses çıkıyor böyle. Başka bomba kuruyorum.*

Yukarıda da belirtildiği gibi bıçak bir şiddet aracı olarak görülmektedir. Ayrıca oyuna yönelik ***çevrimiçi şiddet*** içeren terimlerden biri de ***"head shot"*** olarak karşımıza çıkmaktadır. Head shot, rakibi kafasından silahla vurarak etkisiz hale getirmek olarak tanımlanmaktadır. Bu bakımdan headshot ile rakibi öldürmeyi, ***çevrimiçi şiddet***in içinde ifade etmemiz mümkündür. 7 Nolu katılımcı ise rakibi kafasından vurarak etkisiz hale getirmeyi ***keyifli bulduğunu*** ifade ederken şu görüşleri beyan etmektedir.

> ***K7:*** *Öldürmek gibi ☺ Oyun öldürme üzerine dayalı olduğu için ☺ Ya genelde bu oyunu oynayanlar içinde headshot diye bir şey var böyle kafadan vurma durumu yani normalde oyunu oynarken farklı bir silahla işte taramalı var bıçak var vs. Birden fazla kez öldürebilme yani karşıdakini öldürebilmek için birden fazla kez vurmanız gerekiyor. Ama uzun namlulu varsa eğer tek atışta headshot kafasına atılan tek atışla direkt vurabiliyorsunuz. O da hem ekstra yani uğraşmıyorsun hem de yani tırnak içinde söylüyorum keyifli oluyor tabi kafadan vurmak düşünce açısından keyifli olamayabiliyor ama oyun diye düşündüğünde bu durum keyifli oluyor bu yüzden yani o headshot durumunu söyleyebilirim.*

Katılımcıların oyunda karakter olarak terörist/anti-terörist karakterinden hangisini tercih ettiğini nedenleriyle beraber belirlemeye çalışan ***beşinci soru*** kapsamında; elde edilen bulgular doğrultusunda CS: GO oyununun yapısı gereği ilk 15 dakika terörist seçiliyorsa diğer 15 dakikası antiterörist veya bunun tam tersi seçimler şeklinde oyun devam etmektedir. Katılımcılar büyük çoğunlukta terörist olmayı tercih etmekte, anti-terörist tercih eden katılımcı sayısı oldukça düşüktür. Bu noktada katılımcıların terörist karakterini tercih etmelerinde en çok; ***oyuncuların silah avantajı, kamuflaj, haritada üstünlük, seviye yükselmede daha avantaj sağlaması*** gibi değişkenler etkili olmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde de belirtildiği gibi oyunlar, sonunda kazananın olduğu, mücadele gerektiren rekabetçi bir yapıya sahiptir. Dijital oyunlar da bu noktada rekabetçi özellikler taşımaktadır. *Karakter seçimi konusunda da rekabet üstünlüğünü sağlayabilmek de oyunu kazanma noktasında önemli bir faktördür.* Bu noktada 8 No'lu katılımcının neden terörist karakterini seçtiğine yönelik görüşleri durumu özetler niteliktedir.

> ***K8:*** *Genelde oynadığımızda haritalarda anti terörist seçiyordum. Çünkü o daha avantajlı gibi. Oyunda rekabetçi modu vardır. O rekabetçi modu içerisinde seviye işte dünya çapındaki insanlarla oynarsanız seviye kazanmaya çalışırsın. Birde hani işte seviye yükseltmek, başka insanlarla daha iyi rekabet edebilmek için haritada en avantajlı taraf hangisiyse onu seçmeye çalışıyorduk. O olmaya daha çok bekliyorduk. O yüzden hani o nedenle hani oynadığımız haritaları anti terörist daha avantajlı olduğu için*

Terörist karakterinden farklı olarak, Anti-terörist karakterini seçen katılımcılar için bu tercihlerinde etkili olan faktörler; ***düşmanı yok etmek algısı, teröriste yönelik olumsuz kodlama*** şeklinde karşımıza çıkmaktadır. 2 ve 10 Nolu katılımcının görüşleri de durumu yansıtır niteliktedir.

> ***K2:*** *Anti-terörist olmayı seviyorum her zaman. Birincisi kullanmış olduğum silah kombinasyonu anti teröristlerde bir de şey olarak da sempati olarak da zaten anti terörist işte özel kuvvetlere sempati olarak da bunu düşünebilirsiniz. Düşmanı yenmek, düşmanı yok etmek aslında düşman kültürünü aslında hani size tam anlamıyla veren anti terörist timleri oluyor aslında.*

> ***K10:*** *Anti-terörist. Ne bileyim teröristle ilgili böyle bir içimizde artık algı mı uyandırdı diyelim duygusal yani olumsuzu çağrıştırıyor.*

Oyuncuların bir şiddet aracı olarak hangi silahları tercih ettiklerini ve bu silahları tercih etmede hangi faktörlerin etkili olduğunu tespit etmeye yönelik ***altıncı soru*** kapsamında; bu soruda katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır; katılımcılar en çok ***AK47, AWP, Sniper, M4 A1, Taramalı Silahlar, AVP gibi silahları*** tercih etmektedir. Katılımcıların bu tercihlerinde; ***silahların kullanım kolaylığı, hızı (tek atışta rakibi öldürme), rakibe verdiği hasar etkisi, tek atış ya da taramalı olması*** gibi nedenler etkili olmaktadır. 1 Nolu ve 10 Nolu katılımcıların görüşleri silah tercihlerinde etkili olan görüşleri "çevrimiçi şiddet" özelinde özetler niteliktedir.

> ***K1:*** *AK47, AVP, FİFESEVEN, Mesela AVP'nin özelliği şu tek mermide rakibini öldürebiliyorsun. Artı olarak dürbünü var. Uzun mesafe silahı yani AVP ile çok kısa süre içerisinde rakip takımın bütün oyuncularını öldürebilme ihtimalin var. AK47 ise çok güçlü bir silah, hasar oranı yüksek o yüzden genelde o silahı tercih ediyorum.*

> ***K10:*** *Daha çok sniper kullanıyorum. 5 1 vardı ağır makinalı onu kullanırdım. Onla böyle kullanması hoşuma giderdi. Daha çok sniper onun şeylerini bilmiyorum onun keskin nişancı silahını kullanırdım. Silahlara olan ilgimden dolayı biraz daha keskin nişancı böyle hem çok fazla hareket ettirmiyor seni çünkü benim biraz başım dönerdi. Direkt pusuya yatıp uzaktan ateş etmesi daha çok hoşuma giderdi. Gerçek hayatı sanalda yaşama isteği yani gerçek hayatta silah kullanamayacağı için oyunda kullanmak.*

10 nolu katılımcının, "Gerçek hayatı sanalda yaşama isteği yani gerçek hayatta silah kullanamayacağı için oyunda kullanmak" ifadesi ikinci bölümde 2.3.1.5. nolu "*Şiddet Eğiliminin Azaltılmasına Yönelik Etki*[12]" başlığında da belirtildiği gibi ***şiddetin gerçek yaşamda azaltılmasına*** yol açmaktadır. Bireyler gündelik yaşamda uygulayamayacağı şiddeti sanal ortamda gidererek kendilerini arındırmaktadırlar.

[12] Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Örn: adam öldürmek) (Huizinga, 2017: ss. 18-19).

Katılımcıların oyunda bulunan haritaların hangilerinde oyun oynadıklarını nedenleriyle birlikte belirlemeye yönelik ***yedinci soru*** kapsamında; katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda, CS: GO oyunun en çok ***Dust II, Mirage, Inferno, Italy*** gibi haritalarda oynandığına yönelik cevaplar vermiştir. Bu cevaplar arasında en öne çıkan harita ise ***Dust II*** şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcıların harita tercihini etkileyen faktörler ise; ***haritanın genel bir kesim tarafından kullanılıyor olması, oyuncunun alışkanlığı, bildiği ve ezberlediği harita olması, haritanın strateji ve taktik geliştirmedeki önemi*** (kamufle olma, düşmanın çıkacağı yeri veya saklanabileceği yerleri bilme, kazanma konusunda sağladığı avantajlar) şeklinde sıralanmaktadır. Harita kullanımı yansıtan görüşlere yönelik 1 Nolu katılımcı şunları ifade etmektedir.

> ***K1:*** *Dust II en çok kullandığım harita. Genelde çoğu oyuncu bu haritayı kullanır zaten. Taktiksel açıdan bana daha yatkın gibi geliyor bir de daha çok ezbere bildiğim bir harita hani düşman nereden gelebilir nerde sote atıyor olabilir. Dust II de daha çok biliyorum. Genelde oynarken mikrofon kullanırız. Sesli iletişim. Strateji her zaman yapıyoruz. Yani mesela düşmana saldıracağımız zaman beşimiz tek bir yerden hızlıca girdiğimizde oluyor ya da bekleyelim diyip düşmanı üzerimize gelmesini beklediğimizde oluyor. Sesli iletişim çok kullandığımız bir şey. Bomba kullanımlarında da mesela aynı şekilde flaş bombası var mesela rakibin gözünü kör ettiğin bomba bir arkadaşımıza diyoruz ki mesela sen işte şuraya bomba at. O atıyor bomba patlamadan kısa bir süre önce bizde çıkıyoruz düşman kör olduğu anda vuruyoruz.*

Oyunda şiddet kullanımının katılımcıları motive edip/etmediğini belirlemeye yönelik ***sekizinci soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda, oyunda şiddet kullanımı katılımcıların bir kısmını motive ederken bir kısmını ise motive etmemektedir. Şiddet kullanımının motive etmediğini söyleyen katılımcılar; ***bu oyunun şiddet temelli olduğunu ve gerçek olmadığını öne sürmekte ve şiddetin sadece deşarj olma/eğlence aracı*** olduğunu ifade etmektedirler. Ayrıca bu ***katılımcıları motive eden şey "kazanma" duygusu ve isteğidir.*** Şiddet kazanma yolunda kullanılan bir araçtır. Bu noktada oyun kazanmak şiddeti anlamlı kılmaktadır. Çalışmanın ikinci bölümünde de belirtildiği gibi *geleneksel ve dijital*

oyunda rekabet unsurunu desteklemesi bakımından katılımcıların 7 Nolu katılımcının görüşleri önemlidir.

> ***K7:*** *Motive ediyor mu? ☺ Yok yani ekstradan şiddet kullanmak motive etmiyor tabi ama oyunun yani öyle arkadaşlarla oynanıyorsa oyun ekstradan işte yani o vurma durumu yani kazanma en son işte teröristler kazandı diyor ya da anti teröristler kazandı diyor coşkuyla yani keyifli oluyor ekstra o şiddet çok benim için çok fazla bir şey ifade etmiyor diyebilirim. Arkadaşlarla beraber olma durumunda coşkulu olabiliyor. Kazanmak için şiddet bir araç haline gelmiş olabilir. Öldürme kısmı keyifli değil kazanma kısmı keyifli ama kazanman için de öldürmen gerekiyor.*

Oyunda şiddet kullanımının kendilerini motive ettiğini söyleyen katılımcılar ise, şiddete daha çok; ***deşarj olma, stres atma, rahatlama*** gibi anlamlar yüklemektedir. Bu durumu daha önce de ifade edildiği gibi "*duygusal boşalma*" özellikleri taşıması bakımından *kullanımlar doyumlar* yaklaşımı ile ilişkilendirmek mümkündür.

5 ve 11 No'lu katılımcıların görüşleri bu savı destekler niteliktedir.

> ***K5:*** *Şahsen evet ediyor. Yani şöyle tabiî ki böyle bir şeyi şiddet yanlısı değilim ama normalde tercihim yani hatta kesinlikle sevmem ama normalde şey olan yani gerçek hayatta anormal olan bir şey orada gayet normal geldiği için stres atıyordum hani gün içinde sinirlenirsem vs ya da direkt giriyordum zaten. Hatta hani deşarj oluyordum benim için öyle bilmiyorum başkaları için.*

> ***K11:*** *Etmez olur mu ☺ Yani şiddet kullanınca böyle rahatlıyorum. Böyle sadist gibi görünebilir ama.*

Katılımcıları CS: GO oyununda keyiflendiren şeylerin neler olduğunu tespit etmeye yönelik ***dokuzuncu soru*** kapsamında; katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda oyuncuları CS: GO oyununda en çok keyiflendiren şeylerin; ***arkadaşlarla birlikte oynamak, oyun içinde organize olmak ve birlikte hareket etmek, bomba kullanmak (bomba ile rakipten aynı anda birden fazla kişiyi etkisiz hale getirmek), rehine kurtarmak, rakip takımının bütün oyuncularını aynı anda vurmak*** (Eys olarak isimlendiriliyor), ***takım olarak galibiyet sağlamak*** (ve de takımda ilk 3'e girmek. Çünkü bu rütbe kazanmayı sağlıyor) olduğu görülmektedir.

Katılımcıları keyiflendiren unsurlardan, "arkadaşlarla birlikte oynamak, oyun içinde organize olmak ve birlikte hareket etmek" değişkenlerini *kullanımlar doyumlar* yaklaşımının "*Kişisel İlişkiler*" (Can yoldaşlığı, ahbaplık, sosyalleşme) kategorisiyle (Mutlu, 1999: s. 81-85) boyutuyla ilişkilendirmek mümkündür. Bu noktada kişisel ilişkiler katılımcıları keyiflendirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Katılımcıları keyiflendiren unsurlardan, "bomba kullanmak (bomba ile rakipten aynı anda birden fazla kişiyi etkisiz hale getirmek)", "rakip takımının bütün oyuncularını aynı anda vurmak" ise, "*fiziksel ve araçsal şiddet*" ile ilişkilendirilir. Bu noktada fiziksel ve araçsal şiddet kullanımının katılımcıları keyiflendirdiğini söylemek de yanlış olmayacaktır.

Bunlardan özellikle "***takım halinde galip gelebilmek***" ön plana çıkmakta ve bu, dijital oyunun ***"rekabetçi"*** yanını ortaya koyması bakımından önem taşımaktadır. 3 Nolu katılımcının görüşleri de bu savı destekler niteliktedir.

> ***K3:*** *Takımca galibiyet sağlamak bunun yanında da takımımda ilk üçe girerek maçı tamamlayabilmek. İlk üçe girme isteği de oyunda kazanabildiğimiz rütbeler var. Bu rütbelere erişebilmek için belirli bir boyuta ulaşman gerekiyor.*

Katılımcıları CS: GO oyununda hırslandıran ve öfkelendiren şeylerin neler olduğunu tespit etmeye yönelik ***onuncu soru*** kapsamında, katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda oyuncuları CS: GO oyununda öfkelendiren şeyler; ***birlikte hareket edememek, kaybetmek*** (öldürülmek, özellikle oyunun hemen başında öldürülmek), ***oyuncunun kendi beceri veya beceriksizliği, hile yapan insanlar, oyunu kendileri kadar iyi oynamayan takım arkadaşları, üst üste birkaç el adam vuramamak, rakibin güçlü olması ve ırkçılık***.

Katılımcıları öfkelendiren bu nedenlerin birçoğu şiddet unsuru içermekle beraber özellikle ***"ırkçılık"*** eylemi, ***nefret söylemi bakımından önemli psişik/kodlu şiddet aracı olarak görülmektedir***. 2 Nolu katılımcının ifadeleri oyunda yer alan şiddet öğelerinden "ırkçılık" ile ilgili durumu yansıtması bakımından önemlidir.

> ***K2:*** *Irkçılar. Tamamiyle yani ben bazen denk geldiğim zaman Rusların serverlarına denk geliyorum. Rusların oyununa denk geliyorum. Ya da işte bir Danimarkalıların oyununa denk gelmiştim. Orda ilk girdiğim zaman Türk olduğumu anlayanlar kebap kebap Allahuekber diye beni işte baya kızdırmışlardı. İkinci mapte işte Milita mapiyle girmiştim. Milita mapide rehine kurtarma bölümü militayla girmiştim. Officede birinci olarak çıkmıştım. Hani şey olarak oyun birincisi olarak çıkmıştım. Mesela beni baya hırslandırmıştı. Hırsın sonucunda başarı elde etmiş oldum.*

3.9.4. Counter Strike Oyununa Yönelik Derinlemesine Görüşme Bulguları: CSGO Oyununun Şiddet Temelli Etkileşim Biçimlerine Yönelik Bulgular

Bu bölümde oyuncuların dijital oyun pratiklerini tespit edebilmek amacıyla katılımcılara dört (4) adet soru yöneltilmiştir. (Not: Görüşme soruları ve katılımcıların cevapları EK-3'te; *Derinlemesine Görüşme Soruları Ve Katılımcı Deşifrelerini İçeren Bulgular Formu: CSGO Oyununun Şiddet Temelli Etkileşim Biçimlerine Yönelik Bulgular* başlığıyla yer almaktadır.)

Katılımcıların oynadıkları CS: GO oyununu herhangi bir sosyal medya platformunda canlı olarak yayınlayıp/yayınlamadıklarını tespit etmeye çalışan ***birinci soru*** kapsamında, katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda ***katılımcıların büyük bir bölümü oynadıkları oyunu yeni medya ortamlarında yayınlamadıklarını*** ifade etmiştir.

Sadece 2 katılımcı geçmiş dönemde oyunlarını YouTube ve Instagramda yayınladıklarını belirtmiş bunu ***eğlence*** amacıyla yaptıklarını beyan etmişlerdir (1 ve 2 nolu katılımcılar). Bu durum ise *kullanımlar doyumlar* yaklaşımının "oyalanma" kategorisinde yer alan "*duygusal boşalma*" unsuru ile yakından ilişkilidir.

Katılımcıların oyunları dijital platformlarda yayınlamamaları yayıncılığın henüz çok gelişmediğini göstermektedir. Fakat oyuncuların ticari amaçlarla bu oyunu oynamaması da yayıncılığın gelişmemesinde önemli bir faktör olarak görülebilir.

Bir katılımcı ise (K-12) oyunu canlı yayınlamadığını fakat turnuvaları izleyerek bir şeyler öğrenmeye ve kendisini geliştirmeye çalıştığını ifade etmiştir. Bu durum ise kullanımlar doyumlar yaklaşımının *Gözetim Altına Alma* kategorisi içinde yer alan, "*Gündemde olup bitenleri takip etme, haberdar olma*" özelliği ile yakından ilişkili olup, *katılımcının bu medyayı kullanım amacının bilgilenme ihtiyacını doyuma ulaştırmak* olduğunu söylemek mümkündür. Katılımcının görüşü ise şu şekildedir.

> ***K12:*** *Ben paylaşmıyorum ama turnuvaları izliyorum. Turnuvadaki insanlar profesyonel olduğu için onlardan bir şeyler kaparsam daha verimli oynayabilirim. En azından daha fazla kazanabilirim diye izliyorum.*

Katılımcıların oyunla ilgili herhangi bir forum ya da sözlükte içerik üretip üretmediğini tespit etmeye yönelik ***ikinci soru*** kapsamında; Derinlemesine mülakata katılan ***katılımcıların neredeyse tamamına yakını bir sözlük veya forumda içerik üretmemektedir.*** Bu durum oyun dışında içerik üretiminin yeterince yaygın olmadığını göstermektedir.

Sadece iki katılımcı (K1 ve K2) forum veya sözlüklerde içerik ürettiğini belirtmiş ve ***bu içeriklerin en çok taktiksel, stratejik bilgi, veri paylaşımı ile ilgili*** olduğunu ifade etmişlerdir.

> ***K1:*** *Ekşi sözlükte oyunla ilgili yazdığım oluyor bazen oyunla ilgili güncellemeler yazdığım da oluyor. Bazen taktiksel stratejik bazı bilgiler paylaştığım da oluyor.*

> ***K2:*** *Lise döneminde biz yapmıştık bunu lise döneminde arkadaşımın kurmuş olduğu bir online bir platform vardı yani bir klan konseptinde orda işte veri paylaşıyorduk. İşte takımlarla alakalı işte taktiklerle alakalı yani o dönemden beri yani şey yapmamıştım.*

Bir önceki soruyu (2. Soru) destekler şekilde sözlük/forumlarda üretilen içeriklere yapılan geri dönüşleri belirlemeye yönelik ***üçüncü soru*** kapsamında; bu soruya cevap veren 2 katılımcının ifadesine göre; ***geri dönüşler aldıklarını, bu geri dönüşlerin tamamının olumlu olduğunu ve en çok taktiksel paylaşımlardan dolayı***

teşekkür etme şeklinde gerçekleştiğini belirtmişlerdir. Bu durumu, yeni medyanın sunduğu *etkileşim* olanağı kapsamında değerlendirmek mümkündür. Yeni medya kullanıcılara, kullanıcı türevli içerikler üretme, içeriği dolaşıma sokma ve var olan içerik ve içerik üreticisiyle zaman/mekan sınırı olmaksızın iletişim kurarak etkileşim gerçekleştirme imkanı tanımaktadır.

Katılımcıların birlikte oyun oynadığı oyuncularla oyun dışında da görüşüp görüşmediğini ve görüşüyorlarsa gündelik hayattan mı yoksa oyunla ilgili mi konuştuklarını belirlemeye yönelik ***dördüncü ve son soru kapsamında;*** katılımcıların verdikleri cevaplar bize, ***katılımcıların birçoğunun birlikte oyun oynadığı bireylerle oyun dışında da görüştüklerini, görüştükleri zaman ise en çok gündelik hayattan konuştuklarını, oyundan ise daha az konuştuklarını*** göstermektedir.

3.10. ARAŞTIRMA BULGULARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Bu bölümde tez çalışmasının beş (5) araştırma sorusuna elde edilen bulgular doğrultusunda yanıtlar aranmış ve bulgular genel hatlarıyla değerlendirilmiştir.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların, demografik özelliklerine göre nasıl bir dağılım gösterdiğini, Oyuncuların demografik özellikleri arasında farklılık ya da benzerlikler olup olmadığını belirlemeye çalışan ***ilk araştırma sorusu*** doğrultusunda, *demografik bulgular değerlendirildiğinde;* görüşme gerçekleştirilen katılımcıların cinsiyet değişkeni esas alındığında erkekler kadınlara göre daha yoğun katılım göstermiştir. Bunun nedeni olarak erkek oyuncuların kadınlara göre daha çok bu oyunu oynaması düşünülebilir. Eğitim durumları göz önünde bulundurulduğunda katılımcıların büyük bir bölümünün lisans mezunu olduğu görülmektedir. Bunun nedeni ise, kartopu örneklem yoluyla katılımcıların yönlendirildiği kişilerin görüşme gerçekleştirilen kişilerin arkadaşları olması ve benzer sosyo-ekonomik yapıya sahip olmasıdır. Aynı zamanda bu durum katılımcıların yüksek eğitim düzeyine sahip olduğunu gösterir niteliktedir. Katılımcıların büyük bir bölümünün gelir durumunu beyan etmemesi ve yine katılımcıların büyük bir bölümünün medeni durumlarının bekar olması katılımcıların öğrenci olması ile yakından ilişkilidir.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların oyunu nasıl tanımladığını, katılımcıların, oyun oynama motivasyonlarına etki eden faktörler neler olduğunu, katılımcıların, oyun oynama amaçlarının neler olduğunu belirlemeye çalışan ***ikinci araştırma sorusu*** doğrultusunda;

- CS: GO oyunu oyuncular için; bir *e-Spor oyunu, FPS'nin atası, "CS: GO online, hayat offline", eğlence, rekabet, strateji, hile* gibi kavramlarla tanımlanmaktadır.
- Bu oyun genellikle okul ve çalışma yaşamı dışında kalan *boş zamanlarda oynanan bir eğlence, deşarj olma aracı* olarak görülmektedir. Bu kavramlar arasından özellikle "eğlence" ve "rekabet" ön plana çıkmaktadır. CS: GO oyununun *eğlence, zaman geçirmek, deşarj olmak, stres atmak ve gerçek yaşamdan kaçış* amaçlarıyla oynanmasını çalışmanın birinci bölümünde belirtilen "*kullanımlar doyumlar*" yaklaşımının "duygusal boşalma" ve "gündelik yaşamın stresinden uzaklaşma" boyutlarıyla ilişkilendirmek mümkündür. Oyunun *arkadaşlarla oyun içerisinde sohbet edilebilmesi ve, arkadaşlarla sohbet ederken bir aktivite yapmak* amaçlarıyla oynanması ise yine kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının "bireysel ilişkiler" kategorisinde yer alan arkadaşlık etmek ve sosyalleşmek unsurlarıyla ilişkilendirmek mümkündür. Dijital oyunlar da bilgisayar teknolojileri temelli bir medya olduğuna göre bireylerin, CS: GO oyunu özelinde dijital oyunları tüketerek *eğlence, kaçış ve sosyalleşme* ihtiyaçlarını doyuma ulaştırdıkları yönünde bir değerlendirme yapmak yanlış olmayacaktır.
- CS: GO oyunu ayrıca *rekabete dayalı* bir oyun olarak görülmektedir. Bunun nedenini ise geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital oyunda da bir rakibin olması ve rakibe karşı, kazanmak amacıyla oyunun oynanması ile ilişkilendirmek mümkündür.

- *Ayrıca oyunun kısa sürmesi (20 dakika),* de oyunun oynanma nedenleri arasında yer alırken bu durumu ise oyunun uzun zamanlarla oyuncuları

sınırlamadığı ve oyunculara oyun içi özgürlük sunduklarını göstermiştir.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların *oyun oynama pratikleri nasıl olduğunu, oyun oynama sıklığı/oyun oynanan mekan, grup/bireysel oyun oynama pratikleri arasında farklılıklar bulunup bulunmadığını, Eğer, bulunuyorsa bu farklılıkların neler olduğunu* belirlemeye çalışan ***üçüncü araştırma sorusu*** doğrultusunda;

- CS: GO oyununun genel olarak ilk çıktığı dönemlerden itibaren (2012) oynandığı, ama ilk olarak oyunun eski versiyonu olan Counter Strike'ın *2000'li yıllarda* oynandığı görülmektedir. Bu noktada oyunun köklü bir geçmişinin olduğu ve ilk çıktığı andan itibaren oynandığı değerlendirmesinde bulunulabilir.
- Bu oyunlar daha çok *ağabey ve arkadaş faktörü* ile teşvik edilmektedir. Bu bağlamda aile ve yakın çevre unsurunun önemli etkileyici olduğu değerlendirilmesinde bulunulabilir.
- Oyunların oynandığı *mekansal uzamlar* incelendiğinde ise daha çok *internet kafelerde* oyunun oynandığı, ilerleyen zamanlarda ise *evlerde* oynandığı görülmektedir. Bu durumu ise bilgisayar teknolojilerinin gelişip yaygınlaşmasıyla beraber teknolojik sahipliğin artması ile ilişkilendirmek mümkündür. Ayrıca akran faktörü etkisinden dolayı oyunun okullardan arta kalan zamanlarda internet kafede oynanan bir oyun kültürüne sahip olduğu değerlendirmesinde de bulunulabilir.
- Katılımcıların oyun oynarken genellikle *masaüstü bilgisayar ve dizüstü bilgisayarı* tercih ettikleri görülmektedir. Teknolojik kolaylık ve oyun alt yapısına müsait olmasından ötürü bu cihazların tercih edildiği değerlendirmesinde bulunulabilir.
- Katılımcıların oyunda kendi isimleri yerine genellikle takma ad *"nick name*" kullandıkları görülmektedir. Nick name kullanmak bir "*sanal dünya adeti*", *"oyunun kültürü"* olarak görülmektedir. Takma ad kullanımı bir *"dijital kimlik", "oyun kimliği"* oluşturma aracı olarak kabul edilmektedir. Bu durumu, *yeni medyanın kimlik/profil oluşturma*

özelliği kapsamında değerlendirmek mümkündür. Ayrıca kadın oyuncuların nick name kullanımını erkeklere göre daha çok tercih etmesini, maruz kaldıkları olumsuz içerikler ile yakından ilişkili olduğunu söylemek yanlış bir ifade olmayacaktır.

- Katılımcılar *günde ortalama 4 saat* CS: GO oyununu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, *katılımcılar en uzun 13-15 saat CS: GO oyununda kaldığını* ifade etmişlerdir. Bu durumu ise "*aşırı teknoloji kullanımı*" kapsamında değerlendirmek mümkündür. Benzer şekilde, *katılımcıların ortalama 2-3 gün CS: GO oyunundan ayrı kaldığı* ve oyundan ayrı kaldıklarında *"stres atamadıkları", "oyuna özlem duydukları", "canlarının sıkıldığı" ve "hamladıkları*[13]*"* sonucuna ulaşılmıştır.
- Oyuncular CS: GO oyununu bireysel oynamak yerine genelde *"grup halinde"* oynamayı tercih etmektedirler. Grup olarak oynamak katılımcılar tarafından *daha eğlenceli ve zevkli* olarak görülmektedir. Aynı zamanda *takım olmak* da önemli bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır. Tıpkı geleneksel oyunda olduğu gibi dijital oyunda da *rekabet ve kazanmak* önem taşımaktadır. Bu noktada *doğru grup ile oynamak ve takım arkadaşı olabilmek* kazanmaya giden yolda önemli tercihtir.
- Katılımcılar *terörist karakterini,* anti-terörist karakterine göre daha çok tercih etmekte, bunun ardında yatan motivasyon ise, *silahların daha kaliteli olması* dolayımıyla kazanmaya ulaşmadaki etkisidir. Oyunda en çok AK47, AWP, Sniper, M4A1 silahları tercih edilmektedir. Oyunda ise en çok tercih edilen haritanın Dust II olduğu görülmüştür. Bunun ardında yatan neden ise kamufle olabilmek, strateji geliştirebilmek ve kazanmaktır. Bu ise oyunda "rekabet" unsurunu yansıtır niteliktedir.

[13] ***Geleneksel sporlarda ve oyunlarda*** uzun süre spor yapılmadığında veya spora/oyuna ara verildiğinde vücut hamlar ve antrenman yapması gerekir. ***Bu durum bir e-spor türü olarak CS: GO oyunu için de geçerlidir***.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların; *oyun içerisinde hangi fiziksel ve sözel şiddet biçimlerini kullandığını* tespit etmeye yönelik ***dördüncü araştırma sorusu*** doğrultusunda;

- CS: GO dijital oyununda *sözlü şiddet, hakaret, birbirine sövme* öğelerinin de kullanıldığı, oyun grup halinde oynandığında olası başarısızlık ve sinirlenmelerde *küfür gibi olumsuz söylemlerin* de kullanıldığı ifade edilmektedir. Bu eylemlerin birinci bölümde belirtilen *kodlu şiddet veya psişik şiddet* türüyle yakından ilişkili olduğu değerlendirmesinde bulunulabilir.
- Katılımcılar oyunda gerçekleştirilen *rakibi tarama, rakip öldürme, yaralama, "head shot"*. (Head shot, rakibi kafasından silahla vurarak etkisiz hale getirmek olarak nitelendirilen oyun terimlerinden biridir) gibi şiddet temelli eylemleri gerçekleştirmektedirler. Bu eylemleri *çevrimiçi şiddet* kapsamında değerlendirmek mümkündür. Ayrıca katılımcılar oyuna yönelik; *ateş etme, adam öldürme, rakibi tarama, bomba kurma, şarjör boşaltma, sis bombası atma, rakibi bıçaklama, molotof atma,* gibi şiddet temelli eylemleri de gerçekleştirmektedirler. Bu eylemleri ise *araçsal şiddet* kapsamında değerlendirme mümkündür. Katılımcılar bu eylemleri *deşarj olmak ve rahatlamak* amacıyla gerçekleştirdiklerini ifade etmektedirler. Bu amaçları ise kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının "duygusal boşalma" kategorisi kapsamında değerlendirmek mümkündür.
- Oyun silahla oynanan şiddet temelli bir oyun olduğu için, katılımcılar *silahla birini vurmak yerine bıçakla birini vurmayı şiddet unsuru* olarak nitelendirmektedir. Bu noktada "*bıçak" aletine araçsal şiddet anlamı* yüklenmiştir. Ayrıca oyun esnasında oyuncuların birbirleriyle ve rakiple dalga geçmesi ve onları aşağılaması ise "*siber zorbalık*" eğiliminde olabileceklerini de göstermektedir.
- Katılımcılardan elde edilen görüşler doğrultusunda oyunda şiddet kullanımı katılımcıların bir kısmını motive ederken bir kısmını ise motive etmemektedir. Şiddet kullanımının motive etmediğini söyleyen katılımcılar; *bu oyunun şiddet temelli olduğunu ve gerçek olmadığını*

öne sürmekte ve şiddetin sadece deşarj olma/eğlence aracı olduğunu ifade etmektedirler. Ayrıca bu *katılımcıları motive eden şey "kazanma" duygusu ve isteğidir.* Şiddet kazanma yolunda kullanılan bir araçtır.

- Oyuncuları CS: GO oyununda öfkelendiren şeylerin; *birlikte hareket edememek, kaybetmek (öldürülmek, özellikle oyunun hemen başında öldürülmek), oyuncunun kendi beceri veya beceriksizliği, hile yapan insanlar, oyunu kendileri kadar iyi oynamayan takım arkadaşları, üst üste birkaç el adam vuramamak, rakibin güçlü olması ve ırkçılık* olduğu görülmektedir. Katılımcıları öfkelendiren bu nedenlerin birçoğu şiddet içermekle beraber özellikle "ırkçılık", nefret söylemi bakımından önemli sözlü, psişik, kodlu şiddet aracı kapsamında değerlendirmek mümkündür.

Araştırma grubunu oluşturan katılımcıların, CS: GO oyunu ile bağlantılı olarak çevrimiçi şiddet üretimi gerçekleştirip gerçekleştirmediğini, eğer, gerçekleştiriyorlarsa, hangi sosyal medya platformlarında çevrimiçi şiddetin üretildiğini tespit etmeye yönelik ***beşinci araştırma sorusu*** doğrultusunda;

- *Katılımcıların büyük bir bölümü oynadıkları oyunu yeni medya ortamlarında yayınlamadıkları* sonucuna ulaşılmıştır. Sadece 2 katılımcı daha önce oyunlarını YouTube ve Instagram'da yayınladıklarını belirtmiş bunu *eğlence* amacıyla yaptıklarını beyan etmişlerdir. Bu durumu yayıncılığın henüz çok gelişmediği şeklinde değerlendirmek mümkündür. Oyuncuların ticari amaçlarla bu oyunu oynamaması da yayıncılığın gelişmemesinde etkili olduğu düşünülmektedir.
- *Katılımcıların neredeyse tamamına yakını bir sözlük veya forumda içerik üretmediği* görülmüştür. İçerik üretimi yaygın olmamakla beraber, forum veya sözlüklerde içerik ürettiğini belirten bir katılımcı *bu içeriklerin daha çok taktiksel, stratejik bilgi, veri paylaşımı ile ilgili* olduğunu ifade etmiştir. Bu durum ise kullanımlar doyumlar yaklaşımının "gözetleme" boyutu içinde yer alan, "*haberdar olma, bilgi alma/verme*" amacı kapsamında değerlendirilebilir.

- Son olarak ise *katılımcıların birçoğunun birlikte oyun oynadığı bireylerle oyun dışında da görüştüklerini, görüştükleri sonucuna ulaşılmış olması,* dijital oyunların *sosyalleşme aracı olarak* değerlendirilmesini mümkün kılmaktadır.

SONUÇ

Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere bağlı olarak toplumsal yaşamda birçok alışkanlık değişime uğramıştır. Bu alışkanlıklardan birisinin de oyunlar olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Oyunlar dijitalleşmiş ve bireylerin oyun oynama pratikleri de bu bağlamda farklı bir yöne evrilmiştir. Oyunun dijitalleşmesiyle oyun sektörü önemli bir endüstri haline gelmiştir. Ayrıca bireyler bu dijital oyunlar ile birlikte önemli ihtiyaçlarını giderebilmektedir.

Ağ toplumunda dijital medya, dijital oyunlar özelinde konuşulduğunda bireylerin birçok ihtiyaçlarını gidermekte, bireyler bu medyaları kullanarak bazı ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmaktadırlar. Teknolojinin sunmuş olduğu bu fırsatlar olumlayıcı perspektiften bakan ağ toplumu kuramcıları tarafından da destek görmektedir. Teknolojiye ve ağ toplumuna eleştirel perspektiften bakan kuramcılar ise teknolojiye olumsuz bir anlam yüklemekte ve ağ toplumunu oluşturan teknolojiyi kültürel emperyalizm, hegemonya aracı olarak görmektedir.

Bilgisayar teknolojileri ve ağ toplumunun temelini oluşturan internet teknolojileri hem olumlu hem de olumsuz özellikleri/riskleri bünyesinde barındırmaktadır. Ağ toplumunda bilgiye erişim ile birlikte; öğrenme, katılımcılık, etkileşim vb olumlu faydalar elde edilmekle birlikte, dijital medya aynı zamanda çeşitli riskleri (cinsel içerikli paylaşımlar ve pornografi, internet/oyun bağımlılığı, enformasyonun yaylımında gerçeklik sorunsalı, kişisel verilerin gizliliği ve mahremiyet, şiddet ve siber zorbalık vb.) de bünyesinde barındırmaktadır. Bu risklerin başında ise şiddet olgusu ve şiddetin dijitalleşmesi gelmektedir. Bireyler geleneksel şiddetin dijitalleşmesiyle birlikte fiziksel, kodlu/psişik ve araçsal şiddet

gibi şiddet türlerini dijital oyunlar başta olmak üzere dijital platformlarda da sergiler hale gelmiştir. Bireyler çeşitli ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmak amacıyla medyayı kullanmaktadır. Dijital oyunları da bir medya olarak değerlendirirsek bireyler deşarj olma, eğlenme, sosyalleşme, gündelik yaşamın stresinden uzaklaşma gibi ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmak amacıyla dijital oyunları oynamakta, fakat bu oyunları oynarken aynı zamanda şiddete de siber uzamda başvurabilmektedir.

Tüm bunlardan yola çıkılarak Counter Strike Global Offensive oyunu özelinde bireylerin bu oyunu oynama pratikleri ve şiddet algılama/kullanma ve üretim biçimlerini tespit edebilmek önemli bir sorunsal olarak görülerek bu tez çalışması gerçekleştirilmiştir.

Bu tez çalışması üç bölümden oluşmakta olup, çalışmanın birinci bölümünde genel hatlarıyla "Ağ Toplumu'na Geçiş Süreci ve Kavramsal Bakış" başlığıyla ele alınmıştır. Çalışmanın ikinci bölümü "Ağ Toplumunda Değişen Oyun Kavramı ve Yeni İletişim Ortamı Olarak Dijital Oyunlar" başlığıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise *Dijital Oyun Pratikleri ve Çevrimiçi Şiddet İlişkisine Yönelik Bir Analiz: CS: GO Örneği* başlığı altında; oyuncularının dijital oyun oynama pratiklerini belirlemek amacıyla Counter Strike Global Offensive oyununu oynayan katılımcılarla 24 Eylül 2019-14 Ekim 2019 tarihleri arasında İstanbul, İzmir ve Ankara'da ikamet eden toplamda 12 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış mülakat ile bu oyunun oynanma nedenleri, oyun oynama pratikleri, oyundaki şiddet algısı ve şiddetin çevrimiçi olarak üretimi araştırılmıştır.

Katz'ın kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına göre bireyler medyayı oyalanma, kaçış, kişisel ilişkiler, kişisel kimlik ve gözetim altına alma amaçlarıyla kullanırlar. Gerçekleştirilen araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda katılımcıların CS: GO'yu bir *e-Spor türü olarak gördükleri; eğlence, deşarj olma, gündelik hayatın stresinden kaçış, gerçek yaşamda gerçekleştiremeyecekleri eylemlerin gerçekleştirerek rahatlamak, boş zaman değerlendirmek, kazanma güdüsü ve sosyalleşme amacıyla bu oyunu oynadıkları* tespit edilmiştir. Bu durum bireylerin dijital oyunları belli amaçlar ve ihtiyaçlar doğrultusunda *kullandıklarını* ve bazı

ihtiyaçlarını *doyuma ulaştırdıklarını* göstermektedir. Araştırma sonuçları bu bağlamda birinci bölümde bahsedilen *kullanımlar ve doyumlar yaklaşımının ifade ettiği amaçlarla örtüşmektedir.*

Huizinga (2017) oyunun özelliklerini tanımlarken Aristo'nun da görüşünü benimseyerek oyunun bir boş zaman aktivitesi olduğu, rekabet ve ucunda kazanmanın olduğu (bu noktada taktik ve stratejilerin geliştirildiği) bir gerilim içerdiğini ve hazza dayalı olduğu ifadesinde bulunmuştur. Bu noktada çalışma sonucunda CS: GO oyununun neden oynandığına yönelik elde edilen bulgular (boş zaman aktivitesi, eğlence, haz alma, kazanma arzusu, stres atma) Huizinga'nın görüşlerini destekler niteliktedir.

Ayrıca Huizinga'nın (2017: ss. 18-19) da ifade ettiği gibi oyunlar gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasını sağlamaktadır. Bu noktada da yukarı da belirtildiği gibi oyuncular gündelik gerçekleştirilmesi mümkün olmayan ve kanunlarla kısıtlanan; bir kişiyi öldürmek, yaralamak ve zarar vermek gibi eylemleri dijital oyunlarda yaratılan kurmaca aracılığıyla gerçekleştirerek kendilerini dizginleyebilmektedir. Bu durum oyunun olumlu bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada elde edilen sonuçlardan biri de katılımcıların CS: GO *oyununda çok fazla vakit geçirdikleri, oyundan uzun süre ayrı kalamadıkları hatta bazı zamanlar günde 14-15 saat oyun oynadıkları* gerçeğidir. Bu sonuçlar bize katılımcıların "*aşırı teknoloji kullanımı*" gerçekleştirdiklerini göstermektedir. Ayrıca katılımcılar bu oyunları daha çok *internet kafe ve evlerde* bilgisayarların başında oynadıkları ulaşılan bir diğer sonuç olmakla birlikte bu durum bize *oyununun mekansal ve zamansal uzamında değişiklik olduğunu* ve sokaklardan sanala, gelenekselden dijitale doğru bir evrilmenin yaşandığını göstermektedir.

Bir başka sonuç ise bize, katılımcıların oyunda adam öldürmeyi bir şiddet unsuru görmemekle (oyunun yapısından dolayı) birlikte; bıçaklama, bomba kurma, "headshot (kafadan adam vurmak)" gibi *çevrimiçi şiddet*; rakiple alay

etmek/edilmek, ırkçılığa maruz kalmak (siber zorbalık), küfür etmek, sövmek gibi *psişik/kodlu şiddet* ve oyun ekipmanlarıyla rakibi etkisiz hale getirmek (bıçaklamak, silahla rakibi taramak) gibi *araçsal şiddet* öğelerine başvurduklarını göstermiştir. Bu ise bize yeni bir şiddet kategorisi, yani ***çevrimiçi şiddet kategorisinin*** oluştuğunu göstermektedir. Dijital medya ile birlikte şiddetin uygulanış biçimi yapısal değişiklik göstermiş, gündelik yaşamda uygulanan geleneksel şiddet çevrimiçi şiddet olarak kendisini göstermeye başlamıştır. Ayrıca bireylerin şiddeti algılama biçimi değişmiştir.

Katılımcılar ateşli silahlar kullanarak rakibi uzaktan ateş etmek yoluyla öldürmeyi tam olarak şiddet şeklinde tanımlamazken, bıçak veya çakı gibi araçlar kullanarak rakibe fiziksel temas içerecek biçimde saldırmayı şiddet olarak değerlendirmişlerdir. Bununla birlikte argo kelimeler kullanmak, rakiple ya da takım arkadaşı ile dalga geçmek ve küfür etmek gibi davranışları da sözel şiddet olarak gördüklerini belirtmişlerdir.

Katılımcıların, *dijital medya platformlarda oynadıkları oyunlarla ilgili içerik üretmedikleri ve oyun ile ilgili olarak paylaşımlarda bulunmadıkları* dolayısıyla *şiddeti çevrimiçi platformlarda yeniden üretmedikleri* gibi temel sonuçlara ulaşılmıştır. Bu sonuçların ortaya çıkmasında ise görüşme gerçekleştirilen katılımcıların ticari amaçlarla bu oyunu oynamamasının etkili olduğu düşünülmektedir.

Literatür ve alan araştırması bize "dijital oyun" alanının ağ toplumunun yaygınlaştığını da düşündüğümüzde gün geçtikçe daha da cazibe merkezi olacağını göstermektedir. Özel sektörde önemli bir endüstri haline gelen eSpor ve dijital oyunlar akademik anlamda da yeni araştırmalara kapı aralayacağı hiç kuşkusuz önemli gerçekliktir. Bu noktada Counter Strike GO muadili şiddet içerikli oyunların oynanma pratikleri, eSpor oyun yapımcıları ve oyun şirketleri, oyuncuların ve oyun üreticilerinin rekabet, şiddet, toplumsal cinsiyet yaklaşımları, farklı oyun türlerinin oynanma motivasyonları ve oyun pratikleri gibi alanlarda yapılacak yeni araştırmalar alana önemli katkılar sağlayacaktır.

Dijital oyunlarda Şiddet algılarına ilişkin farklı parametre ve değişkenler üzerinden başka araştırmaların gerçekleştirilmesi alana katkı sağlayacak ve diğer çalışmalarla birlikte daha kapsamlı sonuçlara ulaşılmasını sağlayacaktır.

Örneğin, dijital oyunlarda bireyler oyun içi satın almalar gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca oyun oynamak için oyuna özel aksesuarlara da ciddi anlamda talepler bulunmaktadır. Bu noktada dijital oyun ve tüketim temelli araştırmalar gerçekleştirilebilir. Dijital oyunları oynayan bireyler uzun zaman dilimlerinde bu oyunları oynadığı düşünüldüğünde, aşırı teknoloji kullanımı ve bağımlılık ile ilgili motivasyon araştırmalarının gerçekleştirilmesi alana katkı sağlayacaktır. Ayrıca bireylerin dijital oyunlarda uzun süre vakit geçirmesi aynı zamanda bireylerin gündemden uzaklaşarak apolitikleşmesi olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Bu bağlamda ideoloji ve dijital oyun temelli araştırmaların yapılması da faydalı görülmektedir. CS: GO ve benzeri oyunlarda kültürel temelli araştırmalar yapılarak toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl inşa edildiği (oyun karakterleri, semboller, söylem vb. aracılığıyla), yaygınlaştırıldığı ve yeniden üretildiğini ortaya koyabilmek de yeni araştırmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır.

KAYNAKÇA

Akbulut, Hasan (2009). "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü".Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner,Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s. 25-82.

Akca, Baştürk Emel, İdil Sayımer ve Seda Ergül (2015). "Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımları ve Siber Zorbalık Deneyimleri: Ankara Örneği". Global Media Journal TR, 5 (10): s. 71-86.

Akçay, Habibe (2011). "Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Bağlamında Sosyal Medya Kullanımı: Gümüşhane Üniversitesi Üzerine Bir Araştırma". İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 33: s. 137-162.

Akgöl, Oğuzcan (2018). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye'de Espor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Aktaş, Celalettin (2007). "Enformasyon Toplumu Bağlamında Türkiye". Selçuk İletişim Dergisi, 4(4): s. 181-193.

Alikılıç, Özlem vd. (2013). "Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Çerçevesinde Facebook Uygulamalarının İncelenmesi: Yaşar Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma". İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 37:s.40-67.

Altunışık, Remzi,Recai Çoşkun,Serkan Bayraktaroğlu ve Engin Yıldırım (2005). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı. 4. Baskı. Sakarya: Sakarya Kitabevi.

Anderson, Craig A. ve Brad J. Bushman (2001). "Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review Of The Scientific Literature". Psychological Science, 12: s. 353-359.

Argan, Metin, Alper Özer ve Erkan Akın (2006). "Elektronik Spor: Türkiye'deki Siber Sporcuların Tutum ve Davranışları". Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi. 1 (2): s. 1-11.

Arent, Hannah (1997). Şiddet Üzerine. İstanbul: İletişim Yayınları.

Baker Erdur, Özgür ve Fatma Kavşut (2007). "Akran Zorbalığının Yeni Yüzü: Siber Zorbalık Cyber Bullying: A New Face of Peer Bullying". Eurasian Journal of Educational Research, 27: s. 31-42.

Balcı, Şükrü ve Birol Gülnar(2009). "Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı Ve İnternet Bağımlılarının Profili", Selçuk İletişim Dergisi, 6(1): s. 5-22.

Baran Görgün, Aylin (1992). "Sanayi Sonrası Enformasyon Toplumu Üzerine Tartışmalar". Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 9 (1,2): s.53-69.

Barmanbek, Burak, Işık Barış Fidaner ve Merlin'n Kazanı (2009). "Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü", Şu Kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü, Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s.350-366.

Bauman, Zygmunt (2007). Akışkan Modernite. (Çev: Sinan Okan Çavuş). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Bayraktutan, Fezade (2005). Aile İçi İlişkiler Açısından İnternet Kullanımı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bell, Daniel (1973). The Coming Of Post-Industrial Society: A Venture Of Social Forecasting. New York: Basic Books.

Bentham, Jeremy (2008). Panoptikon ya da Gözetim-Evi. Şu kitapta: Ed. Barış Çoban ve Zeynep Özarslan. Panoptikon: Gözün İktidarı. İstanbul: Su Yayınları. s. 9-75.

Berne, Eric (1964). Games People Play: The Psychology of Human Relationships. London: Penguin Books.

Binark, Mutlu (2009). “Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi”. Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli

Bayraktutan Sütcü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s. 125-169.

Binark, Mutlu, Günseli Bayraktutan Sütçü ve Fatma Buçakcı (2009). “İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi”. Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s.188-224.

Binark, Mutlu ve KorayLöker (2011). Sivil Toplum Örgütleri İçin Bilişim Rehberi. Ankara: Sivil Toplum Geliştirme Merkezi Yayını.

Binark, Mutlu ve Günseli Bayraktutan (2013). Yeni Medya ve Etik. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bozkurt, F. Ömer (2013). “Eğitsel Dijital Oyun Örnekleri, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirmesi ve Eğitimde Kullanılabilme Potansiyeli”. Şu kitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama. Ankara: PEGEM Akademi, s. 198-214.

Caillois, Roger (2006). “The Definition of Play and The Classification of Games”. Şu kitapta: Ed. Katie Salen ve Eric Zimmerman. The Game Desing Reader: A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, s. 122-155.

Cansabuncu, A. İ. (2013). Türkiye'de Yeni Medya Yayıncılığı ve Yeni Medya Ürünlerinden Bir Örnek: Magazin Tablet Dergisi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Castells, Manuel (2007). Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür, Cilt-3 Binyılın Sonu. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Castells, Manuel (2013). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür – Ağ Toplumunu Yükselişi. (Çev. Ebru Kılıç). İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Coşkun, Engin ve Mesude Canan Öztürk (2016). "Steam Dünyası: Dijital Oyun Bloglarına Yönelik Bir Değerlendirme", Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 4(2): 676-702.

Çubukçu, Zühal (2012). "İlköğretim Okul Yöneticilerinin Şiddet Türlerine Yönelik Görüşleri ve Şiddetle Başa Çıkma Yöntemleri". Educational Administration: Theory and Practice, 18(1): 37-64.

Dedeoğlu, Gözde (2016). Teknoloji, İletişim, Yeni Medya ve Etik. İstanbul: Sentez Yayıncılık.

De Mul, Jos (2008). Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk. (Çev. Ali Özdamar). İstanbul: Kitap Yayınları.

Doğu, Burak (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, s. 247-273.

Dolu, Osman, Hasan Büker ve Şener Uludağ (2010). "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme", Adli Bilimler Dergisi, 9(4): 54-75.

Dolgun, Uğur (2008). Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu: Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri. Ankara: Ötüken Neşriyat.

Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü (2018). E-Spor Raporu, Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni, Sayı: 5.

Erdoğan, İrfan ve Korkmaz Alemdar (2010). Öteki Kuram: Kitle İletişimine Yaklaşımların Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirilmesi. Ankara: Erk Yayınları.

Erten, Yavuz ve Cahit Ardalı(1996). "Saldırganlık, Şiddet ve Terörün Psikososyal Yapıları", Cogito,6: s. 51-65.

Ess, Charles (2014). Digital Media Ethics. Cambridge UK: Polity Press.

Farkas, Johan ve Jannick Schou (2018). "Fake News as a Floating Signifier: Hegemony, Antagonism and the Politics of Falsehood". Javnost-The Public, 25(3): s. 298-314.

Fiske, John (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş. (Çev. Süleyman İrvan). İstanbul: Bilim Ve Sanat Yayınları.

Foucault, Michel (1992). Hapishanenin Doğuşu. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Foucault, Michel (2000). Büyük Kapatılma. (Çev: Işık Ergüden ve Funda Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Frasca, Gonzalo (2001). "Rethinking Agency and Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising", Digital Creativity, 12(3): s.167-174.

Friedman, Thomas L. (2007). The World is Flat; A Brief History of the Twenty-first Century, USA: Picador.

Gelibolu, F. Mehmet (2013). "Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirmesi ve Eğitimde Kullanılabilme Potansiyeli", Şu kitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama. Ankara: PEGEM Akademi, s. 70-104.

Geray, Haluk (2003). İletişim ve Teknoloji: Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Giddens, Anthony (2008). Ulus Devlet ve Şiddet. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Greenfield, Patricia M. (1996). Mindand Media: The Effects Of Television, Video Games, And Computers. Harvard: Harvard University Press.

Gülnar, Birol ve Şükrü Balcı (2011). Yeni Medya ve Kültürleşen Toplum. Konya: Literatürk Yayınları.

Güngör, Nazife (2016). İletişim Kuramlar Yaklaşımlar. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Günüç, Selim ve Murat Kayri (2010). “”Türkiye’de İnternet Bağımlılık Profili ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalışması, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education), 39: s. 220-232.

Huizinga, Johan (1995). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, Johan (2017). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İspir, Burçin (2013). “Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi”, Şu kitapta: Ed. Mesude Canan Öztürk. Dijital İletişim ve Yeni Medya. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Jensen, Klaus Bruhn ve Karl Erik Rosengren (2005). “Five Traditions in Search of the Audience”. Şu kitapta: Ed. Els de Bens, Peter Golding ve Denis McQuail. Communication Theory and Research. London: Sage Publication. s. 53-70

Kalaman, Sefer (2019). “”Yeni Medya ve Dijital Gözetim: Türkiye’deki Sosyal Medya Kullanıcıları Üzerine Bir Araştırma, Yönetim ve Ekonomi Dergisi, 26(2): s.575-594.

Kaplan, Y. Murat (2009). “Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer”. Şu kitapta: Ed. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, s. 226-229.

Karaduman, Sibel (2019). “Yeni Medya Okuryazarlığı: Yeni Beceriler/Olanaklar/Riskler”. Erciyes İletişim Dergisi, 6 (1): s. 683-700.

Karahisar, Tüba (2014). “İnternette Çocukları Bekleyen Riskler ve Medya Okuryazarlığı”. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 4(4): s. 82-95.

Kavaklı, Nurhan (2019). “Yalan Haberle Mücadele ve İnternet Teyit/Doğrulama Platformları”. Erciyes İletişim Dergisi, 6(1): s. 663-682.

Kejanlıoğlu, Beybin (2004). Türkiye’de Medyanın Dönüşümü. Ankara: İmge Kitabevi.

Kerr, Aphra (2006). The Business and Culture of Digital Games: Gamework Gameplay. London: Sage Publication.

Kim, Sunwoo ve Rando Kim (2002). "A Study of Internet Addiction: Status, Causes, and Remedies- Focusing on the Alienation Factor", International Journal of Human Ecology, 3(1): s. 1-19.

Kukul, Volkan (2013). "Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar, Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama". Şu kitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama. Ankara: PEGEM Akademi, Ankara: PEGEM Akademi, s. 20-34.

Kumar, Krishan (1999). Sanayi Sonrası Toplumdan Post-Modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları. (Çev. Mehmet Küçük) Ankara: Dost Kitabevi.

Kutlu, Ö. Tezcan (2014). Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Yeni Gazeteci Kimliği, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir.

Lister, Martin vd. (2009). New Media: A Critical Introduction. London: Routledge.

Lyon, David (2006). Gözetlenen Toplum. (Çev. Gözde Soykan). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Lyon, David. (2013). Gözetim Çalışmaları. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Malliet, Steven ve Meyer de Gust (2005). "The History of The Video Game". Şu kitapta: Ed. Joost Raessens and Jeffrey Goldstein Handbook of Computer Game Studies. Cambridge and London: MIT Press, s. 23-45.

Manovich, Lev (2001). The Language of New Media. Massachusetts: MIT Press.

Masuda, Yoneji (1990). Managing in the Information Society: Releasing Synergy Japanese Style. Oxford: Wiley- Blackwell Press.

McQuail, Dennis ve Windahl, Sven (1997). Kitle İletişim Modelleri. (Çev: Konca Yumlu) Ankara: İmge Yayınları.

Meyrowitz, Joshua (1985). No Sense of Place. New York: Oxford University Press.

Mutlu, Erol (1999). Televizyon ve Toplum. Ankara: TRT Yayınları.

Ocak, A. Mehmet (2013). "Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı". Şu kitapta: Ed. Mehmet Akif Ocak. Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama. Ankara: PEGEM Akademi, s. 50-67.

Öngen, Yasemin (2014). Kişilerarası İletişim Açısından Sanal Gerçeklik Olarak Bilgisayar Oyunları: World of Warcraft Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Özçetin, Deniz ve Burak Özçetin (2015)." Polis ve Sosyal Medya: Türkiye'de İl Emniyet Müdürlüklerinin Twitter Kullanımı", Folklor ve Edebiyat Dergisi, 21 (83): s. 19-48.

Özçetin, Burak (2018). Kitle İletişim Kuramları (Kavramlar, Okullar, Modeller), İstanbul: İletişim Yayınları.

Özenç, E. Orhan ve Hasan Keskin (2019). Türkiye'de E-Spor ve Counter Strike. İstanbul: Profil Kitap.

Özerkmen, Necmettin ve Haydar Gölbaşı (2010). "Toplumsal Bir Olgu Olarak Şiddet", SBArD, 15: s. 23-37.

Özkurt, Ayhan (2019). E-Sporun Türkiye'de Spor Yönetimi ve Kulüpleşme Yönünden Gelişiminin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Öztürk, D. İlknur (2019). "Panoptikon 2.0: Alternatif Medya ve Karşı Gözetim". Erciyes İletişim Dergisi, 6(1): s.701-712.

Papacharissi, Zizi (2009). "Uses and Gratifications". Şu kitapta: Ed. Don W. Stacks ve Michael B. Salwen. An Integrated Approach to Communication Theory and Research. New York: Routledge, s. 132-157.

Perriault, Jacques (2016). İletişim Bilimlerinin Unutulmuş Kökenleri. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Polat, H. İsmail (2016). "Dijital-Siber-Sosyal; Yeni Bir Medyadan Yeni Bir Yaşam Alanına Dönüşüm", TRT Akademi (Dijital Medya Sayısı), 1(2):s. 408-424.

Prensky, Marc (2001). Digital Game-based Learning. McGrawHill- New York.

Roberts, M. John, Malcolm J. Arth ve Robert R. Bush (1959). "Games in Culture", American Anthropologist, 61(4): 597-605.

Ruggiero, Thomas E. (2000). "Uses and Gratifications Theory in The 21st Century", Mass Communication and Society, 3(1): s. 3-37.

Sağlam, Murat (2019). Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Sally, Law Pui Man (2006). Prediction of Internet Addiction for Undergraduates in Hong Kong. Baptist University, UMI Dissertation Information Service, Hong Kong.

Sayımer, İdil (2008). Sanal Ortamda Halkla İlişkiler. İstanbul: Beta Basım Yayın.

Şener, K., Nihal (2018). "Doğruluk Kontrol Merkezi" ve "Yalan Haber" Kavramlarına İlişkin İçeriklerin Medyada Yansımasının Araştırılması". Akdeniz İletişim Dergisi, (AKİL) Kasım (30): s. 355-373.

Şimşek, Volkan (2018). "Post-Truth ve Yeni Medya: Sosyal Medya Grupları Üzerinden Bir İnceleme". Global Media Journal TR Edition, 8(16). http://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/sites/default/files/ogrenci_calismasi_volkan_simsek.pdf. Erişim Tarihi: 03.04. 2019.

Tamir, Aykut (2019). Meta Fetişizmi Bağlamında Bilgisayar Oyunları: Counter-Strike: Global Offensive Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Taş, Oğuzhan ve Taş, Tuğba (2018). "Post-Hakikat Çağında Sosyal Medyada Yalan Haber ve Suriyeli Mülteciler Sorunu". Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, (29): s. 183-208.

Timisi, Nilüfer (2003). Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi. Ankara: Dost Yayınevi.

Toffler, Alvin (1996). Üçüncü Dalga. (Çev. Ali Seden). İstanbul: Altın Kitaplar.

Toker, Nilgün (2005). "Oyuna Girme-Oyunu Seyretme: Platon'a Karşı Aristotales", Toplum ve Bilim, 103: s. 7-20.

Törenli, Nurcan (2004). Enformasyon Toplumu ve Küreselleşme Sürecinde Türkiye. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Törenli, Nurcan (2005). Yeni Medya, Yeni İletişim Ortamı, Ankara: Bilim ve Sanat.

Tutal, Nilgün (2006). Küreselleşme İletişim Kültürlerarasılık. İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Van Dijk, Jan (2006). The Network Society: Social Aspects of New Media (Second edition). London: Sage Publications.

Yalçın, Nergiz (2017). "Enformasyon Toplumu Bağlamında Teknolojik Distopya Üzerine Bir Çalışma: Mr. Robot Örneği", Yeni Medya Elektronik Dergi, 1(1): s. 93-101.

Yaylagül, Levent (2010). Kitle İletişim Kuramları. Ankara: Dipnot Yayınları

Yazıcı, T. Zümrüt (2018). Yeni Bir Dünya: E-Spor ve Futbol Kitlelerinin Karşılaştırması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Lisansüstü Programlar Enstitüsü, İstanbul.

Yılmaz, Erdal ve Kürşat Çağıltay (2005). History of Digital Games in Turkey, Proceedings of DİGRA Conference.https://www.academia.edu/302326/History_of_Digital_Games_In_Turkey/ Erişim Tarihi: 02.02. 2019.

Yengin, Deniz (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yengin, Deniz (2012). Yeni Medya ve …, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

Yengin, Deniz ve Tamer Bayrak (2018). Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik. İstanbul: CB Matbaacılık.

Yıldırım, Ali ve Hasan Şimşek (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. 7. Baskı, Ankara: Şeçkin Yayınevi.

Yılmaz, Berkant ve Nurgül Soydaş (2017). "Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı ve Kişisel Verilerin Gizliliği Bağlamında Akıllı Telefon Uygulamaları Kullanım Pratikleri", (Ed.) İdil Sayımer, Perrin Öğün Emre, Tuğrul Çomu. Yeni Medya Çalışmaları 3. Ulusal Kongresi, Ankara. s.136-152.

Yöyen, G. Elif (2017). "Şiddet Türleri ve Kişilik Özellikleri". Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi, 1(1): 35-50.

Wardle, C. Margaret (2017). "Fake News. It's complicated." First Draft. https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79. Erişim Tarihi: 21. 09. 2019.

İnternet Kaynakları

Aydoğmuş, Ayşe (2019). Türkiye'de en çok hangi oyunlar oynanıyor?. https://www.teknolojioku.com/oyun/turkiyede-en-cok-hangi-oyunlar-oynaniyor-5a28fce018e540630d1e14da. Erişim Tarihi: 11.10.2019.

Aykanat, Aydoğan (2016). Türk Steam Kullanıcıların %50'si CS: GO Oynuyor!", https://www.webtekno.com/oyun/turk-steam-hesabi-sahibi-kullanicilarin-50-si-cs-go-oynuyor-h13282.html. Erişim Tarihi: 11.10.2019.

Aykut, Kaan (2018). Efsane Counter-Strike Serisinin Dünden Bugüne Duygulandıran Gelişimi." https://onedio.com/haber/efsane-counter-strike-serisinin-dunden-bugune-duygulandiran-gelisimi-824897, Erişim Tarihi: 11.10.2019.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) (2017). Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu. http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/. Erişim Tarihi: 13.07.2019.

British Esports Association (2017). “Esports: The World Of Competitive Gaming”, http://www.britishesports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf, Erişim Tarihi: 09.07.2019.

Chandler, Daniel (1995). Technological or Media Determinism. http://www.aber.ac.uk/media/Documents/tecdet/tdet01.html. Erişim Tarihi: 01.10.2019.

ÇHGM (2017). Dijital Dünyada Rekabet, e-Spor ve Topluluk Yönetimi Çalıştayı Sonuç Raporu. http://cocukvebilgiguvenligihaftasi.com/bilimsel-program/calistaylar/. Erişim Tarihi: 13.07.2019.

Goldberg, Ivan (1996). Goldberg's Message. http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html. Erişim Tarihi: 08.08.2019.

IGI Global (2019). “What is Online Violence” https://www.igi-global.com/dictionary/online-violence/44330. Erişim Tarihi: 22.11.2019.

Jenkins, Henry vd. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. MacArthur Foundation. https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF. Erişim Tarihi: 12. 09. 2019.

Statista (2019). Counter-Strike'nin aylık en yüksek eşzamanlı oyuncusu: Global Offensive (CS: GO), Eylül 2019'dan bu yana dünya çapındaki Steam'de (1.000'lerde). https://www.statista.com/statistics/808630/csgo-number-players-steam/. Erişim Tarihi: 15. 09. 2019.

Statista (2018). Number of internet users in Turkey from 2013 to 2019 (in millions). https://www.statista.com/statistics/369725/internet-users-turkey/ Erişim Tarihi: 03.08.2019.

Super Data (2018). Market Brief — 2018 Digital Games & Interactive Entertainment Industry Year In Review. www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/. Erişim Tarihi: 04.07.2019.

Türkiye Bilişim Derneği (2016). Türkiye Bilişim Derneği 2016 Değerlendirme Raporu. http://www.tbd.org.tr/wp-content/uploads/2016/12/TBD-Bilisim-2016-Degerlendirme-Raporu.pdf. Erişim Tarihi: 04.07.2019.

Türk Dil Kurumu (2019). http://sozluk.gov.tr/, Erişim Tarihi: 02.07.2019.

We Are Social (2019). "Digital in 2019". https://wearesocial.com/global-digital-report-2019 Erişim Tarihi: 18.11.2019.

ÖZGEÇMİŞ

09 Ekim 1993'de İstanbul/Kadıköy'de doğdu. 2016 yılında Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü'nde lisans eğitimini tamamlayan Özçam, bu süre zarfında (2015-2016) İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü'nde Farabi programı kapsamında da eğitim almıştır.

2017 yılında Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim ve Toplumsal Dönüşüm Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans eğitimine başlayan Özçam, yine aynı yıl yatay geçiş programıyla birlikte Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı'na geçiş yapmıştır.

EK 1: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BULGULAR FORMU: OYUNCULARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA PRATİKLERİNE YÖNELİK BULGULAR

Soru 1: CSGO oyunu ile nasıl tanıştınız ve oynamaya nasıl başladınız?

K1: *CSGO ile yanlış hatırlamıyorsam 1999 sonunda tanıştım. İlk abimlerle internet kafede oynamaya başlamıştık. Daha sonra evde oynamaya devam ettim. Bir dönem CS için harita yapımını falan da yaptım. Yıllarca oynadım daha sonra ara vermiştim. İşte CSGO çıktıktan sonra onu oynamaya başladım. Şimdi uzunca bir süredir de oyunu oynuyorum. Abimler oynuyordu sürekli bahsederlerdi bana ben de merak ediyordum yaşım da küçük olduğu için gittim baya da hoşuma gitti. İlk zamanlar izliyordum. Sonra ben de oynamaya başladım.*

K2: *Oyun ile nasıl tanıştık. Oyun ile 2000'li yılların başlarında bir arkadaşımın vesilesiyle tanışmış oldum. Serkan Çelik adında bir arkadaşımın vesilesiyle tanışmış olduk. İşte internet kafe kültürüyle aslında başladı. Counter Strike işte liseden çıkıp okuldan çıkıp oyun oynuyorduk. İşte öyle öyle aslında oyunla tanışmış olduk.*

K3: *Ben bu oyunla CSGO'dan çok önce 2003 falandı CS1.3 ile bu oyunla tanıştım. Hemen her versiyonunu oynadım. Hala da şirkette öğlen aralarında oynamaya devam ediyoruz.*

K4: *Yani bu Global Offensive versiyonunu çıktığından beri oynuyorum. 2012'den beri ama Counterla Hife Life'ın o zaman tekiydi yamasıydı o zamandan beri tanışıklığım var. O zamanlar Türkiye'de internet kafeler revaştaydı. İşte arkadaşlarla toplanıp gidiyorduk. Hife Life oynuyorduk. Sonra Counter Strike çıktı. Bir girelim bakalım deneyelim dedik sonra bağımlısı olduk çıkamadık.*

K5: *CS GO oyunu ile 2017 yılında başladım. Arkadaşımın teşvik etmesiyle toplamda 1 sene falan oynadım sanırım. Sonrasında bıraktım. Bırakmak zorunda kaldım daha doğrusu*

K6: *CS: GO zaten yeni bir oyun. CS ile lise dönemlerinde tanıştım. Ancak CS:GO yeni sürümleriyle üniversite döneminde tanıştım. Yaklaşık bir 5 yıllık tanışmışlığımız var. Oyun kendini geliştiren bir oyun sürekli biz eski sürümlerini oynarken CS:GO olarak kendini geliştirdi ve bizde yeni sürümlerden devam ettik.*

K7: *Arkadaşım vasıtasıyla tanıştım. Yani tam olarak söyleyemeyebilirim zamanını. Arkadaşım daha önce yani Counter Strike oynuyordum. Onun vasıtasıyla tanıştım.*

K8: *Counter Strike oyunu ilk ben bilgisayarımı 2002 yılında almıştım. İlk o zaman oynadım. Ama işte CS:GO'yu da 2012 yılıydı sanırım yazın olması lazım. Öğrenciydim lisanstaydım o zaman arkadaşlarımın hani işte bak yeni oyunu çıktı Counter Strike'in dediğinde öyle öğrendik. Satın aldık Steam üzerinden oynamaya başladık hep beraber.*

K9: *Lise2-3 yılları olması lazım CS 1.6 ile tanıştım. 1 yıl düzenli olarak kız arkadaşımla oynadım. Her gün düzenli olarak giriyorduk. IP adresleri var. İnternetten buluyorduk. Sevdiğimiz bölümlere ben genelde AWP severdim silah oynardık ve kimse kız olduğumuza inanmazdı. Söylerdik gülerlerdi yazışmalarda. Yani aslında kuzenimle benim erkek kuzenim var benden büyük onunla ben küçükken internet kafeye giderdim. Oyun oynardık. Ordan göre göre ben de inceledim. Bilgisayarıma indirdim. Sonra kız arkadaşım da bunu sevdi lisedeki o şekilde beraber oynamaya başladık.*

K10: *2006 yılında CS ile tanıştım. Arkadaş ortamıyla buluştuk oyunla sonra ev ortamında oynamaya başladım. İnternet cafede oynamıştık arkadaşlarla bu şekilde*

K11: *Yani aslında ilk başta bir ağabeylerimiz ablalarımız vardır ya benim de öyle bir tanışmam oldu abim vesilesiyle sonra kendi başıma oynamaya başladım işte bu da 5-6 sene gibi oldu. Counter Strike 1.6 versiyonundan beri oynuyordum. Sonrasında CS:GO'ya geçtim. Yeni versiyonu göze daha hoş geliyor ☺*

K12: *2017'de tanıştım. 2 sene oldu. Bir arkadaşımın önerisi üzerine denk geldim. Denemek istemiştim bende bu şekilde tanıştım.*

Soru 2: Oyun hesabınızda gerçek kimliğinizi mi/ takma isminizi mi kullanıyorsunuz?

K1: *Takma isim kullanıyorum. Sanal dünyada geçmişten gelen bir adettir aslında bu. Orada kendinize yeni bir kimlik vermiş olursunuz. Ben de bunca yıldır hep takma isim kullandım oyunlarda hiçbir zaman kendi ismimi kullanmadım.*

K2: *Nick kullanıyorum. Sebep oyun kültürü gereği dünya üzerinde herkes bu şekilde oyunda yer alıyor.*

K3: *İkisini de kullanıyorum. Bu konuda belirli bir ayrımım yok.*

K4: *Ben nickname kullanıyorum. Gerçek adım değil. Yani yalnızca bilgisayar oynarken kullanıyorum. Veri güvenliği ile ilgili herhangi bir endişem yok. Yalnızca bir alışkanlık nickname kullanmak.*

K5: *Takma isim kullanıyorum. Aslında şöyle oluyor steam üzerinden oynadığım için zaten steam ismim çıkıyor. Steam üzerinde de takma adım yani kendi adımı kullanmadım. Ya zaten dediğim gibi steam ile ortak olduğu için steam adım görünüyor ama kendi adımı kullanmamamın nedeni biraz da kadın olmam yani kadın olduğumun görünmesini istemiyorum. O yüzden*

K6: *Ben de herkes gibi takma ismim nicknamemi kullanıyorum. Çünkü genel olarak bu şekilde kullanılıyor. İlk oynadığım dönemlerde insanlar lakaplarını kullanırlardı. Şuan için hani belki nickname kişiliğini kapatmak ya da yeni bir karakter oluşturmak için olabilir ama benim için sıradan bir şey.*

K7: *Takma isim kullanıyorum. Birincisi kadın olmam olabilir yani olabilir değil kadın olmam. İkincisi gerçek sanal dünyada gerçek kimliğime ihtiyaç olmadığını düşünüyorum.*

K8: *Takma isim kullanıyorum. Yani orda bireysel olarak varlık gösterdiğimi düşünmüyorum hani orda oyun oynuyorsunuz sonuçta ve herkes hani insanların yani nickleri üzerinden tanımak değil de sonuçta oyunu kazanan kişiyi orda bireysel olarak varlık göstermem gerektiğini düşünmedim. 2003 yılında ilk oynamaya başladığımda da nick kullanıyordum hiçbir zaman kendi adımı kullanmadım. Bu oyunu oynayan insanlar ağabeylerimizden falan gördüğümüz üzere onlarda nick kullanırdı. Böyle gelenek gibi. Geçmişten bugüne sirayet etmiş gibi. Belki dijital bir kimlik veya oyun kimliği olarak adlandırılabilir nickname ama ben dijital kimlik olarak kullanmıyorum. Kafama göre değiştirdiğim oluyor. İşte mesela en basit bir örnek vereyim. Vedat Miloru çok severim. Espirisini yaparım. Profil resmimi Vedat Milor yapıp milleti güldürmüşlüğüm de oldu. Sonra işte bir dizi karakterinden etkilenirsiniz o dizi karakterini koyarsınız. Hani bunu bir kimlik olarak kullanıp her oyunda ayrı işte kullanıp kimlik olarak kullanan arkadaşlarım da var tabi. Kendi adıma böyle bir durum olmadı.*

K9: *Nicknamemi kullanıyordum. Herkes öyle kullanıyordu. Biz de öyle kullandık. Kimse kadın olduğumuza inanmıyordu kadın olmamızla ilgili bir çekincemiz olmadı.*

K10: *Nickname kullanıyordum. Ama şuan hatırlamıyorum nicknamemi. O seneler çok revaşta olan bir oyundu. Diğer oyunlara göre çok böyle ilgi çeken, birde erkekler arasında silah zaten çocukluktan gelme böyle çocuklarında ellerine silah tutuşturmaktan gelme bir heves vardı ve bunu o sıralar bilgisayar dijital ortamda tatmin oluyorduk açıkçası oynama isteği duyuyorduk. Ve maçlar müsabakalar oluyordu onlarla eğleniyorduk. Güzel vakitler geçiriyorduk. Çoğunluk ilk başlarda biz sağdan soldan duydukta başladık. Çoğu kişilerde gördüğümüz kadarıyla değişik nickler kullanıldığı için gerçek kimliklerini kullanmadıkları için biz de öyle devam ettik.*

K11: *Takma ismimi yani nicknamemi kullandım hep. Sonuçta yüz yüze tanımadığım insanlar yani yakından tanıyanlar zaten kim olduğumu bilir. Zaten ben yöneticilikte yaptım 1.6'da yani çoğu kişi tanıyor beni hiç öyle kadın olduğumdan vs bir çekincem olmadı. Sanal ortam olduğu için hep bir maskenin arkasında duruyoruz.*

K12: *Takma hesapta var. Bazı yerlerde kendimden bilgilerde var. Karışık yani nicknamemi tercih etmemin nedeni sonuçta global bir oyun hani refleks olarak insan bir takma isim kullanmak istiyor o şekil. Ayrıca size oyuncu kimliği kazandırabiliyor.*

Soru 3: CSGO oyununu genelde hangi teknolojik araçla oynarsınız?

K1: *Bilgisayarla oynarım.*

K2: *Bilgisayarla oynuyorum.*

K3: *Bilgisayarla oynarım. (Dizüstü)*

K4: *Bilgisayarla oynarım (masaüstü)*

K5: *Dizüstü oyun bilgisayarım var. Onunla oynuyorum.*

K6: *Dizüstü bilgisayarımla oynuyorum şuan ekstra bir cihaz kullanmıyorum.*

K7:*Bilgisayarla oynuyorum. Telefon veya daha küçük olan ekrana sahip olan araçları çok tercih etmemeye çalışıyorum. (Dizüstü)*

K8: *Zaten bilgisayar platformunda CS:GO var sanırım sadece o platformda oynarım. Dizüstü ile*

K9: *Bilgisayarla masaüstü bilgisayarla.*

K10: *Bilgisayar. Masaüstü ile*

K11: *Masaüstü bilgisayarla*

K12: *Masaüstü bilgisayarla*

Soru 4: CS: GO'yu genelde günlük/haftalık olarak ortalama saat oynarsınız? (Hafta içi mi hafta sonu mu daha çok bu oyunda süre geçirirsiniz? Bunun nedeni?)

K1: *Şimdi bu değişiyor. Kimi zaman günde 4-5 saat oynadığım oluyor. Yani üst üste birkaç gün oynadığım oluyor. Bazen belki 2-3 ay da ara verdiğim oluyor.*

K2: *Yani günlük bazda hani gün aşırı olarak da yani düşünürsek eğer haftada tahminim bir 10 saate tekabül edebilir o da haftalık olarak.*

K3: *Haftalık olarak 8 saat. Hafta içi sonu fark etmiyor.*

K4: *Günde atıyorum rekabetçi bir maç olarak hesap edersek 3-4 maç oyunun kendi serverlarından hem de face üzerinden 3-4 maç oynuyorum. Saat olarak tekabül edersek ortalama 3-4 saat oynuyorum. O iş durumuna yoğunluğuna göre şehir dışında olmaya göre değişiyor. Ama genellikle hafta içi oluyor.*

K5: *Günde kaç saat oynadığım değişiyor güne göre ama toplamda 261 saat oynadım yani ama günde 4-5 saat oynuyordum. Çoğunlukla hafta sonu, okul olduğu için*

K6: *Haftada ortalama 4-5 saat oynuyorum. İş dolayısıyla hafta sonları oynamak durumunda kalıyorum. Fırsatım olsa hafta içi de oynamayı tercih ederim.*

K7: *Ortalama yani günde 2 saat diyebilirim. Ama her gün olmayabilir ama günde 2 saat olabilir. Çalıştığım için hafta sonu daha çok süre geçiriyorum.*

K8: *Yani 2012-2015 arasında her gün neredeyse 3-4 saat oynadım. Yani lisanstan mezun olana kadar. Ama Doktoraya başladığımdan beri hiç oynamadım. Hafta içi oynarım. Yani üniversite koşullarını düşününce hafta sonuna nazaran hafta içi daha boş gibiydi. Hafta sonu daha çok sosyalleşme olarak düşünebiliriz. O yüzden hafta içi olarak derslerden vakit kaldığı için düşünebiliriz.*

K9: *4 saat oynamışlığım vardır günlük. Hafta içi oynarım. Okuldan geldiğimde ödevleri bitiriyorduk. Akşamları 9-10 gibi giriyordum. 12-1'e kadar.*

K10: *Ya haftalık 6 saat falan çok aşırı oyun takıntım olmadığı için haftalık 6 saat diyebiliriz. Hafta sonu oynardım çok, çünkü okul vardı zamandan dolayı hafta sonu diğer arkadaşlarla müsait oluyordu. Hafta içi olduğunda da genelde akşamları olur.*

K11: *Yani haftalık olarak ortalama belki bir 15 saat olabilir. Hafta içi oynarım. Kafamın daha rahat olması gerek.*

K12: *Oyunun kendi sisteminde sayacı var. Haftada bazen 52 saate çıkabiliyor. Ama normalde günde 1-2 maç oynayıp kapatmayı tercih ediyorum. Bir iki maç ise 1.5 saate denk geliyor denilebilir. Hafta sonu oynarım. Okuldan sonra oturup ödev yapmak varken oyuna oturamam o yüzden hafta sonu tercih ediyorum.*

Soru 5: CS: GO oyununu hangi mekanlarda oynarsınız?

K1: *Oyunu hep evimde oynarım.*

K2: *İlk etapta yani ilk başladığım dönemde internet kafede oynuyordum. O da işte lise dönemindeydi. İşte şimdi ise uzun yıllardır evimde oynuyorum.*

K3: *Evimde ya da dışarıda internet kafede arkadaşlarımla oynayabildiğim yerlerden.*

K4: *Kendi odamda oynuyorum.*

K5: *Evde oynarım. İnternet kafeye gitmedim henüz*

K6: *Genellikle evimde oynuyorum. Eski dönemlerde yani öğrencilik zamanlarımda internet kafelerde de oynamışlığım vardır.*

K7: *Evde oynuyorum.*

K8: *Ev*

K9: *Odamda oynuyordum bilgisayarda bir de internet kafeye giderdim.*

K10: *Yani toplu oynanması güzel olduğu için daha çok internet kafelerde oynardık.*

K11: *Genel olarak evde oynarız. Dışarıda oynamayız. Sonuçta 21 yaşına geldiğimiz için ☺*

K12: *Ev ya da internet kafe ikisinden birinde oynuyorum.*

Soru 6: CSGO oyununu grup olarak mı/bireysel olarak mı oynarsınız?

K1: *Genelde grup olarak oynuyorum. Tek oynadığım da oluyor. Grup oynadığımda oluyor. Arkadaşlarımla giriyoruz. Bazen tanımadığım insanlarla da oynuyorum grup halinde.*

K2: *Bazen arkadaşlarla anlaştığımız zaman mesela gecenin 11 inde 12 sinde çıkıp toplanıp herhangi bir internet kafeye gidip grup olarak oynadığımız dönemler oldu ama genel itibariyle şu dönemde işte yaklaşık 1 yıldır falan bireysel olarak oynuyorum.*

K3: *Bireysel ve grup her ikisi de oluyor. Zaten online bir oyun olduğu için arkadaşlarım olduğunda arkadaşlarımla oynamak onlarla olmadığımda da bireysel başka tanımadığım insanlarla oynamak şeklinde oynuyorum.*

K4: *Günümüz şartlarında bireysel oynamak tercih edilebilecek bir şey değil çünkü yani takım arkadaşlarınızı iyi seçmeniz lazım takım oyunlarını bilen arkadaşlarınızla oynamanız lazım. Ben profesyonel olarak yapmıyorum. Herhangi bir gelirim yok bu işten fakat ama öbür türlü olunca da keyfi kaçıyor. Tabi ki belli rolleri bilen oyuna vakıf konsantre olabilen disiplinli arkadaşlarla oynamanız lazım ki oynadığınıza değsin.*

K5: *Grup olarak girmeyi tercih ediyorum. Çünkü tek girdiğinde çok fazla zevk almıyorum. O yüzden arkadaşlarımla grup olarak giriyorum.*

K6: *Yani böyle bir genelleme yapamıyorum grup olarak katıldığım süreçler de var. Bireysel oynadığım süreçler de var. Ama her iki şekilde de oynuyorum. Grup ortamında daha eğlenceli olduğunu söyleyebilirim.*

K7: *Yani arkadaşları her dakika daim yanımda olmadığı için ya da aynı anda müsait olmadığımız için genelde ben tek başıma oynuyorum ama yanıma yandaş bulduğum zaman da grup olarak oynadığım oluyor.*

K8: *Grup olarak genelde*

K9: *Şimdi bir kız arkadaşımla giriyorum. Onunla aynı grupta oluyorduk hep. Başka ikimiz vardık. Başka kimseyle yakınlığım tanıdıklığım yoktu.*

K10: *Grup olarak oynamayı tercih ederim.*

K11: *Grup olarak oynuyorum genelde arkadaşlarımla kız arkadaşlarım ya da erkek arkadaşlarımla. Bir şeyler paylaşınca daha zevkli oluyor. Sohbet olarak aynı zamanda oyunla birlikte daha zevkli yürüyor. Yani biz birbirimize adamların yerlerini söylüyoruz. Ölenler arasında ya da hayatta olanlar arasında yani şurada işte mesela diyelim ki kaldırımdan gidiyor şu tarafta sağda ya da solda senin*

anlayacağın şekilde konuşuyoruz. Sinirlendiğimizde mesela inanmayacaksınız ama dünyanın en kibar insanı bile olsan onu yapıyorsun. Biz kızlar arasında bile onu yapıyoruz (Biçıs)

K12: *Grup olarak oynamayı tercih ederim.*

Soru 7: Oyunda en uzun kalma süreniz ne kadar?

K1: *En uzun kalma sürem muhtemelen 6-7 saattir.*

K2: *Bir 13-14 saati görmüşümdür. Level atlama durumları var rank kastığım dönemdi.*

K3: *En uzun 4 saat oynamışımdır.*

K4: *5-6 maçtır herhalde yani 5-6 saatir bu zamana kadar.*

K5: *Hafta sonu sanırım yani bir 8-9 saat oynadığım oldu.*

K6: *hımm güzel soru bir 15 saat kalmışımdır.*

K7: *Yani 4 saat olmuştur. 3-4 saat*

K8: *Oyunda en uzun kalma sürem 13 saat falan olabilir.*

K9: *4 saat yani evet en çok o kadar oynadım.*

K10: *Şuan hatırlamıyorum yani ama 4 saati bulmuştur. Çünkü zaman hızlı akıyor oyunda ☺*

K11: *Yani en uzun 1 gün bile kaldığımı hatırlıyorum ☺Aşırı sarıyor.*

K12: *6.5 saat*

Soru 8: Bu oyunu oynamadığınızda kendinizi nasıl hissediyorsunuz ve bu oyundan en uzun ne kadar süre ayrı kaldınız?

K1: *En fazla 1- 2 ay ayrı kaldım. Oyun oynamadığım zaman gündelik hayatın koşuşturmasında oyunu unutsam da boş zaman bulduğumda oynamak aklıma gelebiliyor. Genellikle canım sıkılıyor diyebilirim oyunu oynamadığımda.*

K2: *Bugüne kadar oyundan en fazla 3-4 gün ayrı kalmışlığım var. Oyunu oynamadığım zaman bir şeylerde eksiklik var gibi hissediyorum. Sanki bir boşlukta olursunuz ya, öyle bir şey işte. Oyun oynayacağım anı hayal ederim genelde.*

K3: *3-4 ay uzak kaldım. Oynamadığımda stres atamıyorum.*

K4: *Oyundan en uzun süre ne kadar ayrı kaldım bir 60 gün falan ayrı kalmışım olmam lazım 2 ay kadar. Onda da iş yoğunluğu, gerek o günün şartlarında farklı yoğunluklar ayrı kaldım. Hissiyat*

olarak hamladığımı hissettim başladığımda yani bugün 2 gün daha oynamasanız hatta oyundan önce yani komplike bir maçtan önce şunla yani herhangi bir death maç ya da arkadaşlarınızla gaza gelip oynamazsanız ısınmazsanız yine bir böyle adaptasyonda zorlanabiliyorsunuz.

K5: *Şuan en uzun ayrı kaldığım zaman zaten 1 sene oynamadım. Önceden olsa sürekli dediğim arkadaşlar sürekli çalışıyordu işten gelmelerini bekliyordum. Baya şey yapıyordum darlıyordum yani çok. Çünkü grup halinde girdiğinizde baya bir zevkli oluyor. O yüzden sürekli onlar çalıştığı için uyumak zorunda oluyorlardı. Ben yine de devam edelim falan diye zorluyordum. Ama şuan 1 senedir oynamıyorum. Baya uzun süredir.*

K6: *Yani çok bir eksikliğini hissetmiyorum açıkçası yani gün içindeki yoğun tempolardan aklıma gelmediği de oluyor bazen hafta sonu farklı işlerim olduğunda direkt onlara yönelebiliyorum. Tamamen eğlence ve hobi amaçlı oynuyorum. Yani en uzun 2 ay kadar süre ayrı kalmışlığım oldu.*

K7: *Yani bu oyunu oynamam gerekiyor diye bir bağımlılığım yok. Keyifli vakit geçirebilmek için oyunu oynuyorum. Yani boş kaldığım veya yapacak herhangi başka bir şeyim olmadığı zaman direkt açıp oynayabilirim. En uzun yani en uzun kaldığım 1 hafta 2 hafta oynamadığım olmuştur.*

K8: *Yani çok büyük bir nasıl hissediyorum düşüneyim. Yani böyle oynamalıyım hemen gibi bir durum bende olmadı hiç dediğim gibi grup olarak oynadığımız için oyunu o arkadaşlarla birlikte oynamak 13 saatte işte hep beraber bir eve toplanıp işte birlikteyken o işin esasında oyun boyutundan çok birlikte bir faaliyet gösteriyor olma boyutu önemliydi. Onun dışında öyle işte bugün oyun oynamadım. Oyuna girmeliyim durumu hiç olmadı. Bu oyundan en uzun 2.5 yıl ayrı kaldığım oldu.*

K9: *Valla hiç düşünmemiştim bunu ama canım oynamak istiyordu sıkılıyordum hadi gideyim oyunu arıyordum. En uzun ne kadar süre en fazla 2-3 gündür.*

K10: *Orta dönemlerde bir işte hafta sonu gelse de oynasam hani bir yapacak bir şey olmadığı gibi geliyordu. İlk başlarda bu kadar takıntı değildi ama orta zamanlarda daha çok oynayayım hafta sonu gelsin arkadaşlarla buluşayım oynayayım vakit geçirmek için hani oyuna bir takıntım yoktu. Ama oynama isteği duyuyordum. En uzun 15 gün falan*

K11: *Ya özlem içerisinde hissediyorum. O oyunu oynamam lazım diye. 2 ay kalmışımdır.*

K12: *Sadece bir eğlence aracı o kadar önemli bir şey değil benim için o yüzden oynamadıysam bir sebebi vardır. Düşmüyorum üzerine. Sadece 4-5 ay kullanmamıştım. O da bilgisayarım bozulduğu içindi.*

EK 2: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BULGULAR FORMU: OYUNCULARIN CS: GO OYUNUNU TANIMLAMA VE OYNAMA BİÇİMLERİNE YÖNELİK BULGULAR

Soru 1: CSGO oyununu bir kelime veya cümle tanımlar mısınız?

K1: *Genelde şöyle bir şey var. Sadece CSGO üzerine söylemem de buna bazı oyunlarda söyleriz. İşte bir terimdir. CSGO online hayat offline gibi kullanılan bir cümle*

K2: *Ya tamamiyle bir deşarj aracı tam anlamıyla bunu söyleyebilirim.*

K3: *Çocukluğumdan beri sürdürdüğüm keyifli (sevimli) şeylerden birtanesi*

K4: *Bana göre FPS'nin atasıdır.*

K5: *Şuanda çok zevkli gelmiyor ama yani nasıl söylesem kısa süreli hikayeli bir oyun olmadığı için, o oyunları da oynuyorum. Yani şöyle söyleyeyim CSGO denilince akla oyundaki hile geliyor. İşte o yüzden bıraktım. Çok fazla şey olduğu için yani şuanda sevmiyorum. Onu söylemeye çalışıyorum. Çok fazla hile kullanıldığı için bıraktım zaten ben eskisi kadar şey gelmiyor çekici gelmiyor. Kısa süreli oynanacak güzel oyunlardan biri aslında ama dediğim gibi bazı şeyler hile falan çıktığı zaman çok fazla zevk vermiyor aslında*

K6: *Eğlence*

K7: *Eğlence*

K8: *Arkadaşlarla keyifli hem de böyle rekabete dayalı zaman geçirmeyi sağlayan bir oyun*

K9: *Eğlence*

K10: *Eğlence*

K11: *Benim için hırs rekabet hırs*

K12: *Strateji*

Soru 2: CSGO oyununu neden oynuyorsunuz?

K1: *Ben oyunları genelde eğlence açısından oynarım. CSGO yu da o yüzden oynuyorum. Yani arkadaşlarımla oyun içerisinde sohbet ediyorum. Onun dışında işte bir dijital oyun oynamak mutluluk veriyor. Zevk veriyor bana. Ama daha çokta CSGO oynama sebebim. Arkadaşlarımla sohbet ederken bir aktivite yapmak. Ayrıca canım sıkıldığımda girerim. Bir yarım saat oynarım, çıkarım.*

K2: *Yani birincisi vakit boş vakti birazcık daha değerlendirme açısından hani birazcık daha kafa dağıtmak açısından hani birazcık daha günlük rutinden ya da haftalık o rutinden stresten kurtulma açısından CS yani counter strike global offensive tam anlamıyla bir ilaç oluyor aslında*

K3: *Bilgisayar oyunlarını yaşadığım gerçeklikten uzaklaşmak için oynuyorum. Ve oyun oynadığım zamanlarda hiçbir şey düşünmem kendime yarattığım boş zamanları dış dünyadan kendimi soyutlamak adına değerlendirmek için CSGO oynarım.*

K4: *Yalnızca keyif için herhangi bir ticari kaygım beklentim ya da kariyer planım yok bunlarla ilgili*

K5: *Neden oynuyordum. Çünkü dediğim gibi hani uzun soluklu bir oyun değil hani girip 20 dk 20 saat vs girip zamanını doldurabiliyordun. Ve grup arkadaşlarınla oynayabileceğin güzel oyunlardan biri ben hani kısa sürdüğü için seviyordum yani oynama sebebim bu. Ayrıca grupla bir aktivite ve boş zaman etkinliği de denilebilir.*

K6: *Bu oyunu boş vakitlerimi değerlendirmek, kendimce eğlenmek, ne bileyim oyun oynamak için*

K7: *Keyifli vakit geçirebilmek için*

K8: *Yani dediğim gibi grup olarak oynadığımız için bütün arkadaşlarla birlikte bir faaliyet gösteriyor olmanın karşılığı esasında. Bir nevi oyun aracılığıyla internet ortamında zaman geçirebiliyor olmak*

K9: *Kız arkadaşımla oyunu eğlenceli buluyoruz. Zaman geçirmek için özellikle okul stresini atmak için, kafa dağıtmak için.*

K10: *Yani silahlara olan biraz ilgim var o yüzden olabilir.*

K11: *Havalanan insanları ezmeyi seviyorum. Oyun başladığında genelde çoğu CS oyuncusunda rütbemiz yüksek olduğu için havalanarak sizi bitiririz. Sizi yeneceğiz diye cümlelerle başlıyorlar. Bu da benim hoşuma gidiyor. Ayrıca deşarj olmak, stres atmak diyebilirim. Başka bir şeye sinirlenip oyunda sinirini atabiliyorsun. Adam öldürme amacıyla değil sinir atma amacıyla*

K12: *Zaman geçirmek için.*

Soru 3: CSGO oyunun diğer oyun türlerinden farkı nedir?

K1: *Öncelikle CS: GO bir e-spor türüdür ve uluslararası düzeylerde turnuvaların düzenlendiği bir oyundur. Bu diğer oyunlardan ayrılmasını sağlıyor bence. CS GO şimdi First Person Shooter dediğimiz oyun. FPS Birinci Gözden Şahıs bir oyun. Taktiksel ve stratejik bir oyun aynı zamanda arkadaşlarınla sessiz iletişim kurarak oynaman gereken bir oyun mesela bunun muadili olarak Reymond Sixks'i örnek verebilirim. Reymond Sixksten daha hızlı daha akıcı bir oyun mesela o oyunu oynadığınız zaman gireyim birkaç dakika oynayayım çıkayım diyemezsin ama CSGO da girip 5-10 dk bile oynayıp birkaç adam vurup çıkabilirsin o tarz bir oyun.*

K2: *Yani türev olarak şöyle söyleyeyim. Counter Strike benim tanışmış olduğum ilk pc oyunu tabiri caizse yani Half Life ile birlikte takım bazlı olan ilk oyun yani ilk başta Counter Strike a lise dönemi fazla kanım ısınmamıştı daha çok ben GTA tarzı oyunları işte ya da işte nasıl belirteyim size Lead For Speed işte araba yarışı oyunları ben daha çok seviyorum daha bireysel oyunları seviyordum offline dediğimiz oyunları seviyordum. Ama Counter Strike'ın takım bilinci ile birlikte kanım daha fazla yatmaya başladı.*

K3: *Daha kopmak bir oyun olması kopmak bir oyun derken şöyle tanımlasam bence öyle daha iyi olur. Oynayabilecek yarım saatin varsa bir maç ortalama 8 ila 12 dk arasında sürer. Kısa zamanda kısa boş zamanları doldurmak için ben CSGO oynayabilirim. Bu yüzden ilk tercih sebebimdir.*

K4: *Yani çocukluk yaşlarımdan beri bilgisayarla başka platformlarda oyun oynarken genelde FPS tercih ederdim. FPS'yi sevdim. FPS olması büyük bir artı diyebilirim. Herkesin tercihi farklıdır. İnsanlar yani oynayanlar farklı bir şekilde çeşitlendirebilir ama FPS oluşu çok keyif aldığım bir oyun modeli, tipi, türüdür diyebilirim. FPS oluşu ve yani oyun niteliklerinin diğer oyunlara göre daha seri daha hızlı anlık tepkiler verebildiğimiz bir oyun olduğu.*

K5: *Diğer türlerden farkı zaten bir sürü oyun çeşidi var da CS: GO ya benzeyen oyunlar içinde mi? FPS oyun olduğu için sanırım daha çok ya benim için klasik bir oyun olduğu için eskiden de oynuyordum yani sanırım 15 yaşımdan beri liseden beri hani biraz da klasikleştiği için diğer oyunlardan daha güzel geliyor bana onun dışında ben bilmiyorum şuanda.*

K6: *CS: GO oyunu bir FPS oyunu. FPS oyunlarının farklılıkları hem kısa zamanda birçok oyun oynayabiliyorsunuz. Birçok oyun imkanı tanıyor size hem de arkadaşlarınızla ortak ağda paylaşımda bulunabiliyorsunuz. En çok ortak stratejiler belirleyip ortak bir şeyler başarmaya teşvik ediyor.*

K7: *Diğer türlerden farkı yani CS: GO'yla ilişkilendirilebilir mi bilmiyorum ama şey yani Counter Strike başından beri ne ise şu anda da öyle devam ediyor. Yani ben işte küçüklüğümde ne bileyim 10 yıl önce de aynı şeyi oynuyordum. Şimdi de aynı şeyi oynuyorum daha gelişmiş haliyle yani benim için ekstra bir artı avantaj diye düşünüyorum hala bırakmadıysam bu oyunu ya diğerlerinde mesela çok oynamıyorum veya bırakmışımdır. Bu benim için bir avantaj diye düşünüyorum. Diğer oyunlardan farklı olarak yani grafikleri güzel ve yani kötü bir bilgisayarda rahat bir şekilde böyle çok kasmadan çalışabiliyor ekstradan öyle bir avantaj olduğunu düşünüyorum. Hani benzer grafiklere sahip böyle sağlam bir oyunu çalıştırmak istediğinde her bilgisayarda yükleyemezsin o oyunu öyle bir avantajı olabilir. Onun haricinde işte eskiden de vardı şimdi de var.*

K8: *Diğer türlerden farkı yani bu bilgisayar dünyasında FPS yani birinci gözden oyuncuyu yönlendirip oynadığın savaş oyunlarında ilk ve en efsane oyunlardan ilki belki ilk değildir ama o tarzın en iyisidir. Öyle olunca birde şey bir marka haline gelmişliği var. O yüzden hani onu tercih ediyorduk. Farkı oydu. Özellikle çocukluğumuzdan beri alışık olduğumuz oyun.*

K9: *Şimdi bu CS çok eski bir oyun köklü bir oyun diyelim. Eskilerden geldi bugüne onun etkisi bence çok tanınmışlığı, sevilmişliği. Sürekli kendini yenileyip güncelleyerek günümüze gelmiş. Çocukluğumuzdan kalma bir şey var ondan*

K10: *Anlık oynanıyor yani bir Klash of Klans gibi diğer strateji oyunları gibi oynadım bekleyeyim biraz daha değil anlık oynanıyor. Başka sürekli diyalog içerisindesin oyuncularla mikrofonla ya da klavyede. Bu diyalog içerisinde birbirimize argo ya da küfür etmişliğimiz de vardır.*

K11: *Mazisi var ☺Alışılmış olması.*

K12: *Daha gerçeğe yakın olması. Biraz daha klasik olması abartısız olması benim oynama sebebim zaten*

Soru 4: CSGO oyununda şiddet içeren hangi eylemleri gerçekleştiriyorsunuz?

K1: *AK47 ile keleşle baya bir seri olarak taradığım olur böyle hani şimdi adamı öldüremeyecek olsam bile bütün şarjörü boşalttığım olur bazen. Hani gelişi güzel bir şekilde. Rahatlıyorum ve deşarj ediyor ya da böyle kendi takım arkadaşlarım ölmeyeceğini yaralanmayacağını bile bile sürekli üst üste bıçakladığım olur. Hani bir kan efekti çıkıyor ve ses çıkıyor böyle. Başka bomba kuruyorum.*

K2: *Hangi birini sayayım (Gülüyor) Ya birinci olarak şeyi çok seviyorum ben bıçak kullanmayı çok seviyorum oyun içerisinde, bomba kullanmayı da çok seviyorum. Hani onlar benim mesela çok sevmiş olduğum şiddet eylemleri olarak söyleyebiliriz. Başka işte silahlar konusunda mesela şey kullanırım M4 A1 dediğimiz bir model var kold/ cold olarak geçiyor oyunda susturuculu silah susturuculu tüfek onla hani çok seri bir şekilde oynuyorum onun haricinde zaten yapmış olduğum şiddet eğilimleri içerisinde sevmiş olduğum şeyler bunlar*

K3: *Rakibi öldürmek, sis bombası atmak, ateş etmek ve buna benzer şeyler.*

K4: *Oyun olduğu için şiddetle mukayese edebileceğimi düşünmüyorum. Şiddet algısı öznel bir durum takdir edersiniz ki fakat nihayetinde bu bir oyun herhangi bir yerinde şiddet içerdiğini düşünmüyorum. Bıçak biraz daha efektif geliyor o açıdan bakarsanız. Biraz daha şiddet içeriyor öyle izah edeyim.*

K5: *Oyun şiddet üzerine kurulu yani kendi arkadaşlarıma vurma oluyordu tabiî ki yendiğimiz oyunlarda yapıyordum bunu, kritik oyunlarda yapmıyordum. Ama zaten şiddet hepsini içeriyor. Yani Molotof ve sis bombası atma, AK47 ile rakibi tarama veya bıçaklamak buna benzer şeyler.*

K6: *Oyunun içeriğinde tamamı şiddet olduğunu düşünürsek ateşli silah kullanma, bomba atma, yaralama, adam öldürme gibi oyunun gereği bunları gerçekleştiriyorum.*

K7: *Öldürmek gibi ☺ Oyun öldürme üzerine dayalı olduğu için ☺ Ya genelde bu oyunu oynayanlar içinde headshot diye bir şey var böyle kafadan vurma durumu yani normalde oyunu oynarken farklı bir silahla işte taramalı var bıçak var vs. Birden fazla kez öldürebilme yani karşıdakini öldürebilmek için birden fazla kez vurmanız gerekiyor. Ama uzun namlulu varsa eğer tek atışta headshot kafasına atılan tek atışla direkt vurabiliyorsunuz. O da hem ekstra yani uğraşmıyorsun hem de yani tırnak içinde söylüyorum keyifli oluyor tabi kafadan vurmak düşünce açısından keyifli olamayabiliyor ama oyun diye düşündüğünde bu durum keyifli oluyor bu yüzden yani o headshot durumunu söyleyebilirim.*

K8: *Zaten oyunun mantığı First Person Shoting hani rakip oyuncuları vuruyorsunuz. Bomba kuruyorsunuz. El bombası gibi bombalar kullanıyorsunuz. Bıçak kullanıyorsunuz. Genel olarak savaş simülasyon diyebileceğimiz bir çok şeyi gerçekleştiriyorsunuz.*

K9: *Adam vurmak. Birde bıçak oynuyorduk genelde herksin bıçak aldığı oyunlar vardı. Kimsenin silah alması yasaktı. Bıçakla herkes birbirini öldürmeye çalışıyordu. Bomba atmak.*

K10: *Bana göre bıçakla saldırı olayı daha şiddete yönelik görünüyor. İşte bomba atmak, silahla vurmak ben genelde sniperla oynardım. O çok böyle şiddete yönelik görünmüyordu ama bıçakla öldürmek şiddete yönelik görünüyordu.*

K11: *Oyun tamamen şiddet içeriyor ama benim en çok şiddet olarak görebileceğim böyle kafadan vurunca tak diye ses geliyor adamın kafasından o benim için şiddet oluyor. Headshot deniyor buna.*

K12: *Tek başıma girdiysem grup yoksa o anda Rus arkadaşlar giriyor bazen kavga edebiliyoruz. Birbirimize sövebiliyoruz. Ya da şiddet içerikli olarak direkt oyunun kendisi şiddet zaten savaş silah vs.*

Soru 5: Oyunda terörist mi/anti terörist mi olmayı tercih ediyorsunuz? Neden?

K1: *Ben genelde terörist olmayı tercih ediyorum. Birinci sebebi silah tercihi çünkü her iki takımda da farklı silahlar var. Yani mesela teröristlerde AK47 silahı var. En sevdiğim bu silah olduğu için terör oluyorum daha çok. Bunun dışında karakterlerin görünümü biraz önemli mesela eski CS serilerinde çok beğendiğim bir dış görünüşü olan bir karakter vardı kar maskeli genelde onu alırdım. Onu severdim.*

K2: *Anti-terörist olmayı seviyorum her zaman. Birincisi kullanmış olduğum silah kombinasyonu anti teröristlerde bir de şey olarak da sempati olarak da zaten anti terörist işte özel kuvvetlere sempati olarak da bunu düşünebilirsiniz. Düşmanı yenmek, düşmanı yok etmek aslında düşman kültürünü aslında hani size tam anlamıyla veren anti terörist timleri oluyor aslında*

K3: *Boş olan yani sayıyı dengelemek için takım seçerim. Belirli bir kriterim yok.*

K4: *Casual girmiyorum yani günlük oyun tarzı şeylere girmiyorum. Hem sohbet edip hem oynadığım için her iki tarafta da oyun gereği maçın iki 15-15 olan iki tarafta da olan iki tarafta da oynuyorum. Mecburen ikisinde de oluyoruz. Hem terörist hem anti terörist*

K5: *Terörist olmayı tercih ediyordum. Çünkü onların silahları daha çok seviyorum. Onların kullandığı onlara ait özel silahlar var onları daha çok sevdiğim için terörist olmayı daha çok seviyorum ve seçiyordum. Ayrıca teröristlerin silahlarını daha iyi kullanıyordum. Aslında herkesin değişiyor. Ben daha iyi kullanıyordum o yüzden genellikle terörist seçiyordum.*

K6: *Genellikle anti-terörist olmayı tercih ediyorum. Bana göre daha avantajlı olduğunu düşünüyorum oyun içerisinde bu sebepten dolayı. Avantaj farkı silahları farklı silahları tercih edebiliyorsunuz iki grupta da anti-teröristlerin silahları benim için daha kullanışlı geliyor. Kişinin aslında kendi kafasında oluşturduğu taktiğe göre kullandığı silah cinsi de değişiyor bu sebeple de seçimi değişiyor.*

K7: *Yani kesinlikle terörist olurum veya her daim anti-terörist olurum gibi bir durumum yok. İlk böyle oturuşumda genel olarak anti-teröristleri seçmişimdir. Şey olarak yani sitil olarak giydikleri kıyafet vb olarak anti-teröristler biraz daha şey yüzüne maske takıyorlar biraz oyunsal bir durum aslında yüzüne maske takıyorlar o maskeler işte beyaz oluyor oyun içerisinde beyaz olan çok fazla bir şey yok. Daha böyle net görülebilir olanlar o durumdan dolayı birde ekstradan kamuflaşları anti- teröristlerin biraz daha böyle koyu renk olduğu için daha yani kamufle edilebilir daha görülebilir durumları biraz bir tık daha iyi olduğunu düşünüyorum o yüzden ben genelde genel demiyeyim ötekilerini de seçebilirim. Ama ilk oturduğumda anti-teröristleri seçerim.*

K8: *Bu esasında CS:GO'da bir tercih değil. Oyun sistematiğinde ilk 15 rauntta terörist, sonraki 15 raunt anti terörist ya da ilk 15 raunt anti-terörist, son 15 raunt terörist oluyorsunuz. Ama bu işin biraz strateji boyutu var oyunda işte her haritada seçtiğiniz takımın pozisyonu bazen avantaj bazen de dezavantaj olabiliyor. Genelde oynadığımızda haritalarda anti terörist seçiyordum. Çünkü o daha avantajlı gibi. Burada işte ben teröre karşıyım veya terörist işte vs öyle ruh hali veya mantalitesiyle hiç şey yapmadım. Oyunda rekabetçi modu vardır. O rekabetçi modu içerisinde seviye işte dünya çapındaki insanlarla oynarsanız seviye kazanmaya çalışırsın. Birde hani işte seviye yükseltmek, başka insanlarla daha iyi rekabet edebilmek için haritada en avantajlı taraf hangisiyse onu seçmeye çalışıyorduk. O olmaya daha çok bekliyorduk. O yüzden hani o nedenle hani oynadığımız haritaları anti terörist daha avantajlı olduğu için*

K9: *Valla onu IP adresiyle girdiğimizde direkt atıyorlardı bizi, biz bilmiyorduk. Çokta umrumuzda değildi. Biz hani arkadaşımla aynı grupta olalım yeterdi. Ama anti-terörist hoşuma gidiyordu. Oradaki tipler daha hoştu. Giydikleri kıyafetler bakımından.*

K10: *Anti-terörist. Ne bileyim teröristle ilgili böyle bir içimizde artık algı mı uyandırdı diyelim duygusal yani olumsuzu çağrıştırıyor.*

K11: *Genelde terörist. Daha hızlı shotlayabiliyorsun yerimde duramadığım için ☺*

K12: *Terörist olmayı tercih ederim. Silah seçenekleri bana daha uygun olduğu için.*

Soru 6: Oyunda hangi silahları kullanıyorsunuz? Neden

K1: *AK47, AVP, FİFESEVEN (yazılışına bak doğru olmaya bilir), Mesela AVP'nin özelliği şu tek mermide rakibini öldürebiliyorsun. Artı olarak dürbünü var. Uzun mesafe silahı yani AVP ile çok kısa süre içerisinde rakip takımın bütün oyuncularını öldürebilme ihtimalin var. AK47 ise çok güçlü bir silah, hasar oranı yüksek o yüzden genelde o silahı tercih ediyorum.*

K2: *M4 A1 cold/kold dediğimiz silah ya da işte Fife seven ve bomba serisi işte flaş bengi flaş bombayı çok kullanıyorum. Hani kör edip direkt mekana dalma konusunda cold/kold öyle bir silah hani direkt olarak mekana daldığınızda seri olarak hani sekmeden karşınızdaki düşmanları öldürüyorsunuz. Tarıyorsunuz Allah ne verdiyse*

K3: *AK47, COLD (yazılışına bak) yani birinci tercihim bunlar olur. Küçükken CS dediğimizde herkesin kullandığı silahlar onlar olurdu. Bana da bu öğretildi. Devamında da silah özelliklerinden dolayı tercih ettim, menzil, geri tepme, etkinlik vs.*

K4: *Genelde M4 AK 47 çok fazla AP oynayamıyorum. Yani genelde M4, AK 47. Yani bunların kabiliyeti güzel …… dediğimiz olay güzel yani mesafe meyç güzel alıştığınız zaman aslında kendinizi adapte ettiğiniz zaman diğer silahlara gerek kalmıyor. O yüzden tüfekle oynuyorum.*

K5: *Çoğunlukla AK47 var onu kullanıyordum. Ve sniper ikisini çoğunlukla kullanmaya çalışıyordum. Zaten şöyle oluyor oyun mesela sen terörist oynadıktan sonra karşı teröriste dönüyorsun yani ikisiyle de oynuyorsun ama ben daha çok AK47 seviyordum kullanıyordum. Sanırım onunla alıştım.. Çünkü ilk başta onunla sürekli oynarken onunla alıştım. Çünkü hepsinin farklı bir şeyi sitili var. O yüzden ona alıştığım için onunla daha iyi oynuyordum. Daha iyi oynadığım silahı almayı tercih ediyordum.*

K6: *Oyunda genellikle uzun menzilli silahları kullanıyorum. AWP cinsi bunu kullanmam sebebim oyunu kazanma isteği çünkü oyunda birbirimizi vurmamız gerekiyor bu şekilde oyunu kazanmak için bu sebeple ☺*

K7: *Yani random'da seçme durumu yani bu anti terörist GO'da otomatik seçme durumu var yani elinize otomatik silah gelebiliyor. Onu seçtiğinizde o oyun modunu seçtiğinizde yani siz özellikle tercih etmediğiniz sürece bazen işte sniper geliyor bazen taramalı geliyor. Yani sizin bağımsız olarak gelebiliyor. Rendım durumunu seçtiğinizde ama ben özellikle seçeceksem tabi taramalıyı tercih ediyorum. Pek yani daha kullanımı benim için daha kolay çok profesyonel değilim bu oyunda da o yüzden de kullanımı benim için daha kolay. Taramalının farklı farklı çeşitleri var. İşte dürbünü olan var. Dürbünü olmayan var. Daha seri olan var. Daha az seri olan var. Yani şimdi bir isim söyleyemem genelde numaralı var her birinin taramalılar dörtlü olması gerekiyor yanılmıyorsam eğer. Birde şöyle bir şey var. Her biri silahları yani ezberliyorlar. Şimdi bende bilmiyorum. Direkt ne seçeyim diye bakmıyorlar. Bir kısa yol var. Bilgisayarın kendi üzerinde direkt o kısa yoldan işte*

diyelim ki işte ben şuan sallıyorum. Ctrl 4-3-2'ye basınca direkt o silaha sahip oluyorsun. Yani oturup ta o silaha basayım alayım göreyim seçeyim diye yapmıyorsun. Direkt kısa yoldan 4 ile başlıyor diye hatırlıyorum.

K8: *Yani en fazla tercih ettiğim silah M4A1. Anti teröristlerin bu anti terörist oynadığım için taramalı otomatik silahı işte susturucu falan gibi özellikleri var o yüzden oynarken daha avantajlı kullanmak*

K9: *Ben en çok AWP kullanırım. Direkt tek atış ve çok eğlenceli. Hani böyle taramalı gibi değil AWP de sürekli kaçmanız lazım falan hareket etmeniz lazım. Dürbünü var yakınlaştırma direkt kafadan headshot diye bir kelime var. O oldukça zevkli.*

K10: *Daha çok sniper kullanıyorum. 5 1 vardı ağır makinalı onu kullanırdım. Onla böyle kullanması hoşuma giderdi. Daha çok sniper onun şeylerini bilmiyorum onun keskin nişancı silahını kullanırdım. Silahlara olan ilgimden dolayı biraz daha keskin nişancı böyle hem çok fazla hareket ettirmiyor seni çünkü benim biraz başım dönerdi. Direkt pusuya yatıp uzaktan ateş etmesi daha çok hoşuma giderdi. Gerçek hayatı sanalda yaşama isteği yani gerçek hayatta silah kullanamayacağı için oyunda kullanmak*

K11: *Çoğunlukla AWP'yi kullanıyorum. Onunla daha seri atışlar yapabiliyorum.*

K12: *AK47'yi bolca kullanıyorum. Her silahın geri tepme oranı var. Kendime en uygun olanlar da ondan bende onları tercih etmeye çalışıyorum.*

Soru 7: Oyunda hangi haritaları kullanıyorsunuz? Neden?

K1: *Dust II en çok kullandığım harita. Genelde çoğu oyuncu bu haritayı kullanır zaten. Taktiksel açıdan bana daha yatkın gibi geliyor bir de daha çok ezbere bildiğim bir harita hani düşman nereden gelebilir nerde sote atıyor olabilir. Dust II de daha çok biliyorum. Genelde oynarken mikrofon kullanırız. Sesli iletişim. Strateji her zaman yapıyoruz. Yani mesela düşmana saldıracağımız zaman beşimiz tek bir yerden hızlıca girdiğimizde oluyor ya da bekleyelim diyip düşmanı üzerimize gelmesini beklediğimizde oluyor. Sesli iletişim çok kullandığımız bir şey. Bomba kullanımlarında da mesela aynı şekilde flaş bombası var mesela rakibin gözünü kör ettiğin bomba bir arkadaşımıza diyoruz ki mesela sen işte şuraya bomba at. O atıyor bomba patlamadan kısa bir süre önce bizde çıkıyoruz düşman kör olduğu anda vuruyoruz.*

K2: *Ben genellikle rehine haritalarını çok seviyorum. Mesela karşı takımda 5 oyuncu olduğu zaman hani bizde mesela 2 oyuncu kaldığı zaman hani ben direkt olarak rehinelere gidiyorum. Yani Office bölümünü çok seviyorum. Çünkü Office bölümündeki bölüm içerisinde farklı bölümler var. Mesela diğer takım koridor içerisinde çatışırken işte siz arka cam içersine girip o koridora daha kestirme alandan çıkıp rehineyi alıp çıkabiliyorsunuz. Ya da Italy bölümünde de iki ayrımdan çıktıktan sonra sol taraftan çıkıp rehineyi alıp ben direkt olarak geliyorum. Asolt (yazılışına bak) bölümünü de*

seviyorum. Asoltu mesela genelde terörist takımları çok severler ben mesela counter olarak çok seviyorum asolt bölümünü

K3: *En sevdiğim harita Dust II. Nedeni alışkanlık*

K4: *O anki işte ……. İçin konuşuyorum. Bildiğiniz gibi dört …… web sitesi oyunun ayrı serverları var. Officel maç making kendi serverları var. Onun üzerinden oynadığım zaman zaten herkes oynayıp geliyor maplere şu mapte daha çok oynuyorum diyemem ama hakim olduğum sevdiğim mapler Mirage ……ro., DustII. Tercih etme sebebim hakim olmam ve daha çok bilmem. Yalnızca çok bilmemden kaynaklı*

K5: *DustII, Mirage zaten bunlar şey haritalardır yani herkesin çoğu oyuncunun girdiği haritalardır. Tercih etme nedeni daha ezberlediğim haritalardı. Saklanabilecekleri ya da adamların çıkabileceği olabileceği yerleri daha çok tahmin ediyordum o yüzden onları tercih ediyordum.*

K6: *Genellikle DustII'de oynuyorum. O da haritaya hakim olduğumdan dolayı daha iyi taktikler geliştirebilmek amaçlı bildiğim haritada oynuyorum sürekli. Uzun menzilli silahlar kullanıyorum dedim demin diğer maplerde uzun menzilli silah dezavantajken benim söylediğim DustII'de bir avantaja dönüştüğü için taktiksel bir map harita seçimi*

K7: *DustII kullanıyorum. Bir de Mirage'yi de oynamışımdır. Nerden çıkarsam nereye girerim. Nerden işte nerden saklanırsam biraz kamufle olurum gibi detaylarını da az çok biliyorum. O yüzden de daha çok onları seçmeye çalışıyorum.*

K8: *DustII, Inferno, Mirage şuan için aklıma gelenler bunlar. Ya genelde hani daha kolay maç bilmeyen veya çoğu insanın seçip oynamak istediği haritalar daha çabuk oyun kuruyorsunuz. Bu saydığım haritalarda en çabuk rakip oyuncu bulup oyuna başlayabileceğimiz haritalar. Zaten DustII oyunun klasiğidir. İlk çıktığı zaman, ben 2003'de tanıştım ama ilk çıktığı zamandan beri oynanan haritası*

K9: *Oyunda harita DustII kullanıyorum. Orada daha çok oyun kurup strateji gerçekleştirebiliyorsunuz.*

K10: *DustII kullanmayı tercih ediyorum. Yani ilk zamanlar onunla başladım hani daha onda rahat ediyordum. O yüzden*

K11: *Çeyç (yazılışına bak) DustII ağırlıklı kullanıyorum. DustII'yi 1.6'dan beri oynuyorum. Çeyçde iyi oynadığım için*

K12: *DustII, Mirage oynuyorum. Office oynuyorum. Bu kadar. Haritaların nasıl söyleyeyim size stratejik noktalarına alışkın olduğum için, rahat oynayabildiğim için kendimi o haritalarda rakiplerden üstün gördüğüm için orada oynuyorum ki daha çok kazanma şansım olsun.*

Soru 8: Oyunda şiddet kullanımı sizi motive ediyor mu?

K1: *Şiddet kullanımı yani çok motive ettiğini söyleyemem ama bir deşarj oluyor yani ateş etmek ya da dediğim gibi kendi takımınızdaki birisini işte bıçaklamak. (Neden peki takım arkadaşını bıçaklamak) Şimdi şöyle kendi takım arkadaşını bıçakladığında ölmüyor. Bu sadece şey özellikle bunu çok eğlence modunda yaparız. Sadece bu yani bıçağın girip çıkması işte oradan ses çıkıyor, kanlar çıkıyor. Deşarj gibi bir şey küçük bir keyif belki. Ama ölecek olsa mesela rekabetçi moda yaralanma ve ölme gibi bir durum var. Orada yapmıyoruz bunu.*

K2: *Yani asli olarak şöyle söyleyeyim. Yani şiddet kullanımı amaca ulaştığı zaman net bir şekilde size şey vermiş oluyor hani amacınıza ulaşma aracı sunuyor. Bu da nasıl oluyor. Hani kullandığınız zaman silahta mesela karşı tarafta 5 kişi varsa hani 2 sini 3 ünü aldıysanız ya da rehine kurtardığınız zaman hani direkt olarak size şeyi vermiş oluyor şiddeti anlamlandırmış oluyorsunuz. Oyunu kazanmış oluyorsunuz. Böyle dolaylı bir yolu var aslında*

K3: *Oyunda şiddet kullanımı değil de birinci olma hissiyatı beni mutlu ediyor. Yani kazanma hırsı beni motive ediyor.*

K4: *Hayatımın hiçbir bölümünde bilinçli bir şekilde şiddetle bir ilgim olmadı. Oyunda da yaptığım şeyin yani şiddetle mukayese edilmesini pek gerçekçi bulmuyorum. Sonuçta bir oyun yani şiddetle bir motivasyon yok. Kendi hayatımdan örnek vereceksek silahlara da ilgi duyuyorum. Ama hiçbir zaman hiçbir canlıya bir zarar verme niyetinde olmadım. Öyle izah edeyim.*

K5: *Şahsen evet ediyor. Yani şöyle tabiî ki böyle bir şeyi şiddet yanlısı değilim ama normalde tercihim yani hatta kesinlikle sevmem ama normalde şey olan yani gerçek hayatta anormal olan bir şey orada gayet normal geldiği için stres atıyordum hani gün içinde sinirlenirsem vs ya da direkt giriyordum zaten. Hatta hani deşarj oluyordum benim için öyle bilmiyorum başkaları için*

K6: *Aslında ekstra bir motivasyon sağlamıyor ama yani sonuçta oyunu kazanmak için uyguladığımız şiddet oyunu kazandırdığımız zaman motivasyona dönüyor ☺*

K7: *Motive ediyor mu? ☺ Yok yani ekstradan şiddet kullanmak motive etmiyor tabi ama oyunun yani öyle arkadaşlarla oynanıyorsa oyun ekstradan işte yani o vurma durumu yani kazanma en son işte teröristler kazandı diyor ya da anti teröristler kazandı diyor coşkuyla yani keyifli oluyor ekstra o şiddet çok benim için çok fazla bir şey ifade etmiyor diyebilirim. Arkadaşlarla beraber olma durumunda coşkulu olabiliyor. Kazanmak için şiddet bir araç haline gelmiş olabilir. Öldürme kısmı keyifli değil kazanma kısmı keyifli ama kazanman için de öldürmen gerekiyor.*

K8: *Yok öyle bir durum yok.*

K9: *Valla şiddet değil de kazanma ediyor. Onun sıralaması var hani kazanmak için şiddet araç gibi düşünülebilir.*

K10: *Hayır ben sadece silah kullanmayı sevdiğim için şiddete yönelik olarak görmüyorum. Sadece o bıçaklı saldırılar biraz daha gerçekçi geliyordu. Diğeri şiddetle alakalı görmüyordum.*

K11: *Etmez olur mu ☺ Yani şiddet kullanınca böyle rahatlıyorum. Böyle sadist gibi görünebilir ama*

K12: *Orasını hiç düşünmemiştim ☺ oyundaki şiddetle gerçek hayattaki şiddet bir diyemem öyle görmüyorum. Şiddet benim için oyunda bir araç şiddet kullanımı beni motive etmiyor.*

Soru 9: CSGO oyununda sizi keyiflendiren şeyler nelerdir?

K1: *Benim için oyunlardaki en keyif verici şeylerden birisi arkadaşlarımla oynamak. Yani arkadaşlarla bir aktivite yapmak. Tanıdığım insanlarla CSGO da ne var yıllardır oynadığım bir oyun yani 20 senedir oynuyorum. Ama hiç bıkmadım. Yani bir 20 sene daha oynarım. Mesela AVP ile birilerini vurmak rakip takımın hatta bütün oyuncularını vurmak büyük zevk veriyor. Eys deniyor zaten buna hani 5 rakip oluyor. 5 oyuncuyu da vurursan eys atmış oluyorsun. Bu çok büyük bir zevk veriyor çünkü yani başarı gibi bir şey hatta oyundaki en büyük başarı diyebilirim. Ya da rakip takıma hiç sayı vermeden bir oyunu kazanmak bu da tabi büyük bir başarı bunlar büyük zevk veriyor.*

K2: *Yani oyun içerisinde işte dediğim gibi rehine kurtarma aktivitesi beni keyiflendiren şeylerden bir tanesi çünkü dolaylı olarak kimseyi vurmasanız bile hani vurulmasanız bile direkt olarak bir sayı alabiliyorsunuz. Yani takımınıza bir sayı kazandırabiliyorsunuz Ama mesela aynı şekilde bombaları kullanıp bombalarla mesela karşı takımdan düşmanlardan birkaç kişi almak mesela beni keyiflendiriyor. Çünkü bomba kullanmayı ben seviyorum oyun içerisinde. Karşı takımın rehinelerini kurtarmak aslında beni daha çok mutlu ediyor. Keyiflendiriyor. Kurtarmak. Çünkü ben daha çok rehine maplerini kullandığım için o benim için bir artı sağlamış oluyor.*

K3: *Takımca galibiyet sağlamak bunun yanında da takımımda ilk üçe girerek maçı tamamlayabilmek. İlk üçe girme isteği de oyunda kazanabildiğimiz rütbeler var. Bu rütbelere erişebilmek için belirli bir boyuta ulaşman gerekiyor.*

K4: *Bir arada olmak diyebilirim. Takım arkadaşlarımla beraber bir şeyler yapmak onlarla olmak işte kazanmak kaybetmekten ziyade birlikte bir şeyler yapmak birlikte keyfi paylaşmak katlandırmak. Sosyal olarak geçirilen zaman da boş zaman aktivitesidir en nihayetinde ama oyunla beraber olduğu zaman tabi daha nitelikli bir aktivite oluyor. Paylaşım oluyor. Anlık paylaşım oluyor. Sonuçta kalabalık olarak konuşuyorsunuz refleks saniye dahi çok önemli oyunda yani keyif aktivitesi*

K5: *Keyiflendiren şeyler yani normalde bazılarını sinirlendirir bu ama arkadaşlarım hata yaptığında falan benim baya tabiî ki şöyle ben çok fazla şey oynamıyorum hani arkadaşlarımla falan tartışmam yapamadıklarını ya da hata yaptıklarında vs da ..... oynadığım için ben onunla eğleniyordum hatta üzerine dalga falan geçiyorduk uzun bir süre bundan eğleniyordum.*

K6: *Yani oyun içerisinde çok fazla insan katletme diyeceğim ama o şekilde gerçekleştiği için oyun fazla skor yapma ve oyunu kazanmak bizi keyiflendiriyor.*

K7: *Yani arkadaşlarım tanıdıklarım vs. varsa o şey durumu da oluyor. İşte özellikle yani 2-3 kişi veya daha fazla kişiyseniz işte birisi arkanı kolluyor. Silah durumuna göre sniper varsa elinde arkaya geçersin sen kollarsın. O şey durumu güzel mesela böyle bir organize oluyorsun birlikte hareket etme duygusu*

K8: *Oyunun içerisinde şey bu işte oyun 30 raunt üzerinden oynanır. İki takım vardır. 16 raunta kazanan işte %50'nin üzerine çıkan kazanan taraf olur. O oyunda da şey vardır. İşte yere düştüğünde ya da belli bir seviyede come back işte geri dönüş muhabbeti vardır. İşte o geri dönüşü sağlamak yani yer düştükten sonra geriden gelip kazabilmek genelde en keyif aldığım olmuştur.*

K9: *Bir arkadaşımla oynamam bir kız arkadaşımla, İkincisi zaman geçirmek, bir şeyi başarıyorum hissi olabilir.*

K10: *Oyunu kazanmak. Vurulmadan daha uzun süreli oynayabilmek.*

K11: *İşte arkadaş ortamı sohbeti sonrasında yenmek başka keyiflendiren şey bazen adamı silahla öldürmen gerekirken işte böyle pusu kurupta bıçaklamak gibi ☺*

K12: *Tek başıma kaldığım zaman karşı takımı tek başıma yok ettiğim zaman kaybetmemiz gerekirken kazanmış oluyorum bu beni mutlu ediyor.*

Soru 10: CSGO oyununda sizi hırslandıran, öfkelendiren şeyler nelerdir?

K1: *O çok oluyor yani mesela üst üste birkaç el hiç adam vuramadığım zaman bu beni çok hırslandırır. Yani böyle kendime gelmem gerektiğini düşünürüm. Niye vuramıyorum çünkü kimi zaman belki her el 3-4 adam vururken bazen 5-6 el üst üste adam vuramadığım oluyor. Bu da beni biraz motivasyonumu düşürüyor, hırslandırıyor beni. Yani vuramayınca hani işi zirvede bırakmak deyimi vardır ya vurayım öyle çıkayım vuramadan çıkmayayım diyorum. Çok oluyor öyle daha iyi oynamaya başladığım zamanda tamam diyorum artık işin zirvesindeyim o zaman çıkıyorum bırakıyorum.*

K2: *Irkçılar. Tamamiyle yani ben bazen denk geldiğim zaman Rusların sörvırlarına denk geliyorum. Rusların oyununa denk geliyorum. Ya da işte bir Danimarkalıların oyununa denk gelmiştim. Orda ilk girdiğim zaman Türk olduğumu anlayanlar kebap kebap Allahuekber diye beni işte baya kızdırmışlardı. İkinci mapte işte Milita mapiyle girmiştim. Milita mapide rehine kurtarma bölümü militayla girmiştim. Officede birinci olarak çıkmıştım. Hani şey olarak oyun birincisi olarak çıkmıştım. Mesela beni baya hırslandırmıştı. Hırsın sonucunda başarı elde etmiş oldum.*

K3: *Hırslandıran ve öfkelendiren şeyler aslında temel olarak iki şey var. Birincisi oyunu oynamayı benim kadar iyi bilmeyen takım arkadaşlarım. İkincisi de hile yapan insanlar. Gerek kendi takımımda*

gerek karşı takımda. Hile ise düşmanı hiç görmeden direkt vurabilmek büyük bir hile yaptığının göstergesidir. Ya da nerde karşına ne çıkacağını bilerek oyunu oynamak hani bunu bir tecrübe ile yakalamak var birde hile yaptığın zaman orda hile olduğunu bildiğin zaman yapabilmek var büyük ihtimalle bu şekilde yapabiliyor.

K4: *Kendi kabiliyetleri ya da kabiliyetsizliklerim beni hırslandırıyor. Ya tamamen kendi kendimle çekişiyorum oyunda. Yani aslında o anki dikkat dağınıklığından dolayı kendime kızdığım zaman oluyor. Dikkatsiz olduğumdan ya da yeri gelir yaptığım hatalardan dolayı öldüğümde hırslanma oluyor. Yani tamamen kendi içsel çekişmem diyebilirim oyunla alakalı.*

K5: *Oyunda hırslandıran şey aslında kendim hata yaparsam baya bir öfkeleniyordum. Hırslanıyordum. Benim yüzümden yenilirsek vs o zaman*

K6: *Takım arkadaşlarımın sıkıntılı olması yani iyi oyun oynayamamaları seni de takım olarak geri çekmeleri geriye düşürmeleri beni öfkelendiren şeylerdir.*

K7: *Yani öfke doğru bir kelime olmaya bilir ama yani öldürülünce hoş olmuyor. Mesela başka farklı oyunlarda öldürülünce ya kişiyi beklemen gerekir ya böyle ne bileyim 1 dk veya 2 dk öldürülünce seni oyundan atar bunda öyle bir durum yok ya tekrar canlanıyorsun. Canlanma durumu sürekli var ya o yüzden öldürülme çok böyle bir anlam ifade etmiyor. Yani daha çok öldürme yani benim düşüncem. Öldürsen de çok öldürdüğün takdirde ölmüş olmanın bir önemi yok oyunda. Anlık olarak durumu yaşıyorum. Oyunu yaşıyorum. Eğlenme durumunu yaşıyorum.*

K8: *Yani hırslandıran ya da öfkelendiren şeyler genelde şey Ruslar vs. hile kullanma eğilimleri vardır. Onların hileleri ile karşı karşıya geldiğim zaman oyunun keyfi çok kaçar. Onu söyleyebilirim.*

K9: *Hiç öfkelenmedim. Yani o kadar değil hırslandığım bir üst seviyeye yani rauntu kazanmak için hırslanmışımdır.*

K10: *Oyuna başlar başlamaz vuruluyor olman karşı tarafın güçlü olması ve oyunda aktif olarak görev alamama yani oyuna başladın vuruldun. Başladın vuruldun bu öfkelendiriyordu beni*

K11: *Yani karşı takımın çok özgüvenli olması sonra ne olabilir hileler ☺*

K12: *Takım içi iletişimsizlik beni öfkelendirir. Birlikte hareket edememe*

EK 3: DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME SORULARI VE KATILIMCI DEŞİFRELERİNİ İÇEREN BUKGUKAR FORMU: DEMOGRAFİK BULGULAR: CS: GO OYUNUNUN ŞİDDET TEMELLİ ETKİLEŞİM BİÇİMLERİNE YÖNELİK BULGULAR

Soru 1: Oynadığınız oyunu herhangi bir sosyal medya platformunda canlı olarak yayınlıyor musunuz? Yayınlıyorsanız hangi platforma yayınlıyorsunuz?

K1: *Canlı yayınladığım oldu. YouTube'de yayınlıyordum. Hani online olarak arkadaşlarla oynarken hem komik sohbetler muhabbetler gerçekleştiriyorduk hem de bir yandan oyunumuzu oynuyorduk izleyenler de oluyordu bunu canlı olarak güzel keyifli oluyor canlı yayınlamak. Eğlence amaçlı yayınlıyordum.*

K2: *Yani Instagramda daha önce bir canlı yayın açmıştım. İlk dönemlerde CSGO rekabetçi modunda birkaç deneme yaptığım zaman arkadaşlarla bir en azından bir online platform olmuştu. O konuda bir paylaşım olmuştu ama direkt olarak oynamış olduğum oyunu online platformlarda paylaşmıyorum.*

K3: *Hayır yayınlamıyorum.*

K4: *Yayınlamıyorum.*

K5: *Yok hiç yayın yapmadım. Ya da paylaşmadım. Sadece arkadaşlarımla sesli konuştuğumuz yer var orada.*

K6: *Yoo hayır hiçbir sosyal medya platformunda paylaşmadım. Canlı olarak da yayında bulunmadım.*

K7: *Hayır paylaşmam. Hayır onu da yayınlamam. Paylaşanlardan da hiç hoşlanmam.*

K8: *Yok öyle bir şey yapmadım hiç.*

K9: *Hayır*

K10: *Hayır*

K11: *Hayır*

K12: *Ben paylaşmıyorum ama turnuvaları izliyorum. Turnuvadaki insanlar profesyonel olduğu için onlardan bir şeyler kaparsam daha verimli oynayabilirim. En azından daha fazla kazanabilirim diye izliyorum.*

Soru 2: Oyunla ilgili herhangi bir forum ya da sözlükte içerik üretiyor musunuz? Eğer üretiyorsanız hangi platformlarda üretiyorsunuz?

K1: *Ekşi sözlükte oyunla ilgili yazdığım oluyor bazen oyunla ilgili güncellemeler yazdığım da oluyor. Bazen taktiksel stratejik bazı bilgiler paylaştığım da oluyor.*

K2: *Lise döneminde biz yapmıştık bunu lise döneminde arkadaşımın kurmuş olduğu bir online bir platform vardı yani bir klan konseptinde orda işte veri paylaşıyorduk. İşte takımlarla alakalı işte taktiklerle alakalı yani o dönemden beri yani şey yapmamıştım.*

K3: *Hayır bunu da yapmıyorum.*

K4: *Hayır yok herhangi bir içerik üretmiyorum. Yalnızca beni oyuncu olarak değerlendirebilirsiniz.*

K5: *Yok hayır onu da yapmadım. Sadece oynadım. Başka bir şey yapmadım.*

K6: *Yok herhangi bir forum ya da sözlükte kullanmıyorum.*

K7: *Yok hayır üretmiyorum.*

K8: *Onu da yapmadım. Steam forumlarında hani bir sorun olduğunda oyunu bu platformdan oynadığınız için orada bir soru sorduğum ya da cevap aldığım olmuştur. Ama böyle paylaşım yapayım ya da herhangi bir başlık açayım yaşamadım. Hiç yapmadım.*

K9: *Hayır*

K10: *Hiç öyle sayfalara girip yazmadım. Bir iki araştırma yapmışlığım vardır. Nedir ne değildir hani işte hangi silah daha iyi kullanılıyor araştırma yaptım ama yazı olarak bir şey paylaşmadım.*

K11: *Hayır*

K12: *Hayır*

Soru 3: Eğer yukarıdaki platformlardan herhangi birinde içerik üretiyorsanız; nasıl geri dönüşler alıyorsunuz? Olumlu ya da olumsuz örnekler verebilir misiniz?

K1: *Genelde olumlu dönüşler alıyorum. Mesela ekşi sözlükte yazdığım bir entrich için bana mesaj atanlar olabiliyor. Yani işte yazdığım taktik için teşekkür ediyorlar ya da onlar da aynı taktiği uyguladıklarını söylüyorlar onun üzerine bir sohbet dönüyor. Olumsuz bir dönüş aldığım şuana kadar olmadı*

K2: *Tabi yani şöyle söyleyeyim mesela arkadaşımın yapmış olduğu haritaları biz internet kafelerde yüklediğimiz zaman hani direkt olarak kişilerin oradaki reaksiyonlarını görüyorduk. Yani ilk elden*

aslında oyunculara ulaşma konusunda yapmış olduğumuz hani oyun konusunda bize bilgi veriyordu aslında bir yarar sağlıyordu.

K3: -

K4: -

K5: -

K6: -

K7:-

K8: -

K9: -

K10:-

K11:-

K12:-

4) Tanıdığınız oyuncularla gerçek hayatta görüşüyor musunuz? Eğer görüşüyorsanız; gündelik hayatla ilgili mi oyunla ilgili mi görüşüyorsunuz?

K1: *Görüştüğüm çok insan var öyle hani online dünyada tanışıp da gerçek hayatta konuştuğum oyun üzerine konuştuğumuz da oluyor tabi ama daha çok gündelik hayat üzerinden*

K2: *Evet. Ya şöyle söyleyeyim oyunculardan bir tanesi benim berberim. Direkt olarak bunu belirtebilirim. Oyunu yani tabiri caizse oyuna beni bulaştıran kişi benim çocukluk arkadaşım. Liseden arkadaşım. İnternet kafe kültürüyle birlikte kendi o lokal mahalle kültürümüzdeki arkadaşlarımızla zaten sürekli oynuyoruz ya şöyle söyleyeyim çocukluk arkadaşlarım zaten grup oyunlarında olmuş olduğumuz takımlar şöyle söyleyeyim uluslararası oyunlar olmadığı sürece online oyunlar olmadığı sürece takım oyunlarındaki bütün herkes benim direkt olarak hayatımda olan insanlar. Yani onlarla gündelik hayattan %90 sa oyun belki %10 diyebiliriz.*

K3: *Görüştüğüm insanlar oldu. Ama şuan sürekli görüştüğüm birisi yok. Görüştüğümde de daha çok gündelik hayatla ilgili muhabbet ettik.*

K4: *Görüşüyorum. Yani daha çok gündelik hayatla ilgili konuşuyoruz ama oyunda bunun içinde büyük bir yeri var.*

K5: *Evet görüşüyorum. Ya şimdi oyundan tanıştığım arkadaşlarımla evet oyunla ilgili konuşuyorsun. Mesela oyun içinde yaptığın bir hareketle ilgili konuşuluyor baya bir öyle yani oyun üzerine dönüyor. Çok fazla ve çeşit oyun oynadığım için daha çok oyun üzerine dönüyor muhabbet.*

K6: *Evet hemen hepsiyle görüşüyorum. Yani kendi takımımda olanlarla en azından. ☺ Çoğunluğu gündelik hayat oluyor ama oyunda içinde yer alıyor. Yer almama gibi bir durum yok. Çünkü paylaştığınız bir sosyal platform.*

K7: *Yani sadece oyunda tanıştığım kişilerle çok fazla görüşmüyorum ama görüştüğüm var. İşte 100 kişiyle 500 kişiyle tesadüfen oynadıysam her seferinde aynı denk geldiğimde arkadaş olduğum birkaç kişi var mesela gerçek hayatta görüştüğüm. Ama bir elin parmağını geçmez. Gündelik hayatla oyunla ilgili yani oyunda tanıştığımız arkadaşımız aynı kişiler varsa oyun hakkında belki olabilir ama genel olarak gündelik hayat.*

K8: *Evet görüşüyorum. Hepsi çok yakın arkadaşlarım. Yani daha çok gündelik hayatla ilgili konuşuyoruz. İşte o dediğim gibi enstantane muhabbetler olunca arada oyunun da muhabbeti olur. Ama 10'da 1'lik gibi diyebilirim.*

K9: *Sevgilim var ☺görüştüğüm oyuncu evet görüşüyorum. Gündelik hayatla ilgili konuşuruz.*

K10: *Görüşüyorum. Yani şuanda oyunla ilgili konuşmuyorum ama buluştuğumuz zamanlar çoğunlukla oyunla ilgili konuşuyorduk.*

K11: *Evet görüşüyorum. Yani hatta bir tanesi oyundan tanıştığım ve 6 senedir arkadaşım. Hem günlük hayatla ilgili hem oyunla yani her ikisi de daha çok sırdaş dost arkadaştan öte olduk.*

K12: *Evet görüşüyorum. Daha çok gündelik hayatla alakalı.*