



ARAŞTIRMA MAKALESİ | RESEARCH ARTICLE

DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜNDE SOSYALLEŞME PRATİKLERİ: KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI PERSPEKTİFİNDEN DISCORD SUNUCULARI İNCELEMESİ

Bilge ÇAĞLAR DEMİR

Dr. Öğr. Üyesi, Trabzon Üniversitesi, Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu,
Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı
bilgecaglardemir@trabzon.edu.tr

0000-0002-1754-2389

Atıf / Citation: Çağlar Demir, B. (2025). Dijital oyun kültüründe sosyalleşme pratikleri: Kullanımlar ve doyumlar kuramı perspektifinden discord sunucuları incelemesi. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, (İNİJOSS), 14(1), 28-50.

<https://doi.org/10.54282/inijoss.1646191>

Öz

İletişim, bireylerin psikolojik ihtiyaçlarını karşılamak ve çeşitli doyumlar elde etmek amacıyla kullandıkları dinamik bir süreçtir. Bu bağlamda Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı, bireylerin iletişim araçlarını bilgi almanın dışında, kişisel doyumlarını tatmin ettikleri bir süreç olarak ele almakta ve medya kullanımını bireysel ihtiyaçlar, beklentiler ve motivasyonlar doğrultusunda şekillenen aktif bir tercih süreci olarak değerlendirmektedir. Bu çerçevede dijital oyunlar, oyuncuların sosyalleşme, eğlence, rekabet ve kimlik inşası gibi psikolojik gereksinimlerini karşılamalarına olanak tanıyan önemli bir medya ortamı olarak öne çıkmaktadır. Dijital oyun platformlarından biri olan Discord ise; sesli, yazılı ve görsel etkileşim imkânı sunarak oyuncuların bir araya gelmesini, ortak ilgi alanları etrafında topluluklar oluşturmasını ve oyun deneyimlerini bireysel olduğu kadar kolektif bir hale getirmesini sağlayan bir araç olarak öne çıkmaktadır. Discord platformunda yer alan dijital oyun topluluklarının sosyalleşme pratiklerini incelemek amacıyla hazırlanan bu çalışmada, dijital oyun odaklı 6 farklı Discord sunucusu örneklem olarak belirlenmiş ve bu sunucularda kullanıcı etkileşimleri, iletişim biçimleri ile topluluk dinamikleri içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. İnceleme sonucunda, Discord sunucularının oyun kültürü bağlamında yalnızca oyun içi etkileşimi değil, aynı zamanda oyun dışı sosyal bağların gelişimini de desteklediği; kullanıcıların bu platformu eğlence, bilgi paylaşımı, arkadaş edinme, stres atma, toplulukla etkileşim, sosyal bağ kurma gibi farklı doyumlar sağlamak için aktif bir şekilde kullandıkları tespit edilmiştir. Çalışmada elde edilen bulgular, Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı perspektifinden dijital oyun kültürünün sosyalleşme süreçlerindeki rolünü anlamaya yönelik önemli veriler sunmakta ve bu yönüyle literatüre özgün bir katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, oyun kültürü, kullanımlar ve doyumlar, sosyalleşme, discord.

SOCIALIZATION PRACTICES IN DIGITAL GAME CULTURE: AN ANALYSIS OF DISCORD SERVERS FROM THE PERSPECTIVE OF USES AND GRATIFICATIONS THEORY

Abstract

Communication is a dynamic process that individuals use to meet their psychological needs and achieve various satisfactions. In this context, the Uses and Gratifications Approach considers media use as a process through which individuals satisfy their personal satisfactions in addition to receiving information and evaluates media use as an active preference process shaped by individual needs, expectations and motivations. In this context, digital games stand out as an important media environment that allows players to meet their psychological needs such as socialization, entertainment, competition and identity construction. Discord, one of the digital game platforms, is a tool that enables players to come together, form communities around common interests and make their gaming experiences collective as well as individual by offering audio, written and visual interaction. In this study, which was prepared to examine the socialization practices of digital game communities on the Discord platform, 6 different Discord servers focused on digital games were selected as a sample and user interactions, communication styles and community dynamics on these servers were analyzed by content analysis method. As a result of the analysis, it was determined that Discord servers support not only in-game interaction but also the development of social ties outside of the game in the context of game culture; users actively use this platform to provide different satisfactions such as entertainment, information sharing, making friends, relieving stress, interacting with the community, and establishing social ties. The findings obtained in the study provide important data to understand the role of digital game culture in socialization processes from the perspective of the Uses and Gratifications Approach and make a unique contribution to the literature in this respect.

Keywords: Digital game, game culture, uses and gratifications, socialization, discord.

GİRİŞ

Modern toplumda bireylerin çeşitli ihtiyaçlarını karşılayan araçlardan biri olan dijital oyunlar, eğlence amacıyla olduğu kadar, oyuncuların problem çözme becerilerini geliştirme, yaratıcılıklarını artırma ve sosyal bağlarını güçlendirme fırsatları da sunmaktadır (Gee, 2003: 21). Oyunların dinamik yapıları, oyunculara sürekli olarak yeni zorluklar sunarak onların beceri gelişimini teşvik ederken, aynı zamanda yeni sosyal deneyimlerin kapılarını da aralamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar, oyuncuların yalnızca oyun içi dünyalarda değil, aynı zamanda dijital platformlar üzerinde de bir araya gelmelerini sağlayan önemli sosyalleşme araçları olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunların bu çok boyutlu yapısı, son yıllarda oyunları sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçirerek, küresel çapta topluluklar oluşturan ve sosyal etkileşim imkânları sunan yeni bir alan yaratmıştır. Bu dönüşümde, oyunlar ve oyun içi iletişim platformları, oyuncuların hem oyun deneyimlerini paylaşımlarına hem de sosyal bağlar kurmalarına mümkün hale getirmiştir. Bu platformlar, oyunculara sadece sesli veya yazılı sohbet imkânı sunmakla kalmamakta, aynı zamanda özelleştirilmiş roller ve izinler aracılığıyla daha organizasyonlu bir topluluk yönetimi sağlayabilmektedir (Özcan ve Savaş, 2020: 121). Bu sayede, dijital oyunların sosyal yönü güçlendirilerek oyunculara daha derin bir etkileşim alanı sunulmaktadır.

2020 yılında yürütülen bir e-spor anketine göre, katılımcıların yaklaşık %61'i dijital oyun oynamaya olan yüksek eğilimlerinin, -özellikle e-spor ve çevrimiçi oyunların-, pandeminin mecbur bıraktığı sosyal mesafe kısıtlamalarına rağmen insanlarla etkileşim kurma imkânı tanınmasından kaynaklandığını belirtmiştir (Globe Newswire, 2021'den akt. Sepetçi, 2022). Bu bulgu, oyunların yalnızca eğlenceden ibaret olmayıp, aynı zamanda bireyler arasında sosyal

bağları kuvvetlendiren ve izolasyonu azaltan önemli bir etkileşim aracı olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

Dijital oyunların bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, oyunculara sosyal etkileşim ve topluluk oluşturma imkânı sunduğu bir dönemde, oyun içi iletişim platformları da önemli bir rol oynamaktadır. Bu platformlardan biri olan ve kullanıcılarına sesli, yazılı ve görüntülü iletişim kurma imkânı sunan Discord, son yıllarda dijital oyun kültürünün önemli bir parçası haline gelerek kullanıcılar arasında farklı karakteristik özelliklere sahip güçlü topluluklar oluşturma amacına hizmet etmektedir. Bu topluluklar, oyuncuların oyun deneyimlerini paylaşımlarının ötesinde, onlara aidiyet, sosyal destek, bilgi paylaşımı ve eğlence gibi psikolojik ihtiyaçlarını da karşılayabilecek bir ortam sunmaktadır. Bu bağlamda, Discord'un sosyalleşme ve topluluk oluşturma açısından dijital oyun kültüründeki rolü büyük bir önem taşımaktadır. Dijital oyun kültürünün sosyalleşme dinamikleri, "Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı" çerçevesinde incelenmeye değer bir konudur. Bu yaklaşım, bireylerin medya ve teknoloji kullanımındaki motivasyonlarını ve bu kullanımlardan sağladıkları doyumları anlamayı amaçlamaktadır. Bu çalışma, dijital oyunlar ve oyun platformları aracılığıyla oyuncuların nasıl etkileşimde bulunduklarını ve bu etkileşimlerin hangi psikolojik ihtiyaçlarını karşıladığını anlamayı hedeflemektedir. Araştırmada, bu toplulukların dinamiklerini anlamak için Discord sunucuları üzerinden içerik analizi gerçekleştirilmiştir. İçerik analizi ile oyuncuların hangi tür içeriklerle etkileşime girdiklerini, bu içeriklerin oyuncuların psikolojik ihtiyaçlarını hangi içeriklerle karşıladığını ve toplulukların nasıl bir sosyalleşme ortamı sunduğunu ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bu bağlamda içerik analizi, kullanıcılar tarafından üretilen yazılı içeriklerin sistematik biçimde incelenmesini sağlayarak, topluluk dinamiklerini ve oyuncuların etkileşimini anlamada etkili bir yöntem olması nedeniyle tercih edilmiştir. Daha önce yapılan araştırmalarda dijital oyunlardaki sosyalleşme pratiklerinin sunucular üzerinden değerlendirilmemiş olması, bu çalışmayı önemli kılmaktadır. Ayrıca bu çalışma ile dijital oyunlar ve oyun içi etkileşimler-oyun kültürü-konusundaki literatür eksikliklerinin giderilmesine katkıda bulunulacağı düşünülmektedir.

1. KULLANIMLAR VE DOYUMLAR YAKLAŞIMI

Kitle iletişim araçları, bireylerin çevrede olup bitenlerden haberdar olmasını, bilgi edinmesini ve boş zamanlarını değerlendirmesini sağlayan önemli platformlardır. Bu araçlar, aynı zamanda bireylerin toplumsal bağlarını güçlendiren, kültürel etkileşimlere zemin hazırlayan ve bireysel deneyimlerin paylaşılmasını kolaylaştıran unsurlar olarak işlev görmektedir. Bireyler, kitle iletişim araçlarını aracılığıyla ihtiyaçlarını karşılayarak, medyadan elde ettikleri doyumlarla psikolojik rahatlama yaşamakta ve gerginliklerini azaltmaktadır (Bayram, 2008: 322). Bu noktada, iletişimi psikolojik bir perspektiften ele alan kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, kitle iletişim araçlarını, bireylerin psikolojik ihtiyaçlarını karşılamak ve duygusal doyum sağlamak amacıyla nasıl kullandıklarını anlamaya yönelik bir çerçeve sunmaktadır. Geleneksel medya anlayışında pasif konumda olan izleyici, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımında aktif bir rol üstlenerek, sunulan içerikleri kendi amaçlarına göre seçmekte ve kullanmaktadır (McQuail 1994: 318). Bu bağlamda, izleyici artık sadece medya mesajlarını almakla kalmamakta, aynı zamanda kendi psikolojik ihtiyaçlarına ve doyum

arayışına göre içerikleri aktif bir şekilde seçip tüketerek etkileşime girmektedir. Elihu Katz'ın 1959 yılında yayınladığı makalesiyle ortaya çıkan bu yaklaşım, araştırma odağını “medyanın insanlara etkisi” yerine, “insanların medya ile nasıl bir etkileşim içinde olduğu” sorusuna kaydırarak araştırma perspektifinde önemli bir değişim yaratmıştır (Severin ve Tankard, 2001: 250; Rubin, 2002).

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı çerçevesinde, bireyler iletişim araçlarını, kendi ihtiyaç ve isteklerine göre kullanarak, bu kullanımlarından doyum elde etmektedir (Akçay, 2011: 157-158). Bu yaklaşımda; bireysel farklılıkların ve tercihlerin iletişim sürecine sosyal ve psikolojik açıdan nasıl yansıdığı; medya mesajlarının algılanmasında, kişilik, sosyal bağlam, motivasyon, hazır bulunuşluk, kültür, ekonomik durum, politik ve sosyal yapı gibi faktörler önemli bir rol oynamaktadır (Rubin, 2002: 538-539). Bazı insanların kitle iletişim araçlarından politik bilgi ihtiyacını sağlarken, diğerlerinin aktif olarak o içeriklerden kaçmasında bu faktörler rol oynamaktadır. Öte yandan, Gerçek yaşamlarında birçok engel ve imkânsızlıkla karşılaşan bireyler, ihtiyaçlarını kitle iletişim araçları üzerinden dolaylı yoldan karşılamayı seçebilmektedir. Bu tercihin yapay bir doyum sağladığının farkında olsalar bile, yine de bilinçli bir şekilde bu yolu izlemeyi sürdürebilirler (Güngör, 2013: 125). Katz, Blumler ve Gurevitch (1974: 510), kullanımlar ve doyumlar kuramının kapsamını şu şekilde tanımlamaktadır: (1) Toplumsal ve psikolojik temellere dayanan (2) ihtiyaçlar, (3) bireylerin beklentilerini oluşturur ve (4) bu beklentiler, kitle iletişim araçları ve diğer kaynaklarla (5) farklı medya kullanım alışkanlıkları veya faaliyetlere yol açar. Sonuç olarak, bu süreç (6) ihtiyaçların doyumunu sağlarken, (7) aynı zamanda beklenmeyen diğer sonuçları da ortaya çıkarmaktadır.

İlk olarak geleneksel medya döneminde ortaya çıkan kullanımlar ve doyumlar yaklaşımında, bireyler medya içeriklerini kişisel ilgi ve ihtiyaçlarına göre seçmekteydi; ancak bu içerikler genellikle tek yönlüydü, yani izleyiciler televizyon ve radyo gibi geleneksel araçlarla pasif bir şekilde etkileşimde bulunuyorlardı. 2000'li yıllara gelindiğinde ise, gelişen teknoloji ve çeşitlenen kitle iletişim araçları, izlerkitlenin yapısında önemli değişiklikler meydana getirmiş ve daha farklılaşmış bir izlerkitle profilinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yeni medya ve özellikle sosyal medya platformlarının ortaya çıkmasıyla bu platformlarda, daha önce geleneksel medya tarafından doyuma ulaştırılamayan ihtiyaçlar karşılanarak, bireylere yalnızca içerikleri izlemekle kalmayıp, aynı zamanda içeriklere aktif bir şekilde katılma, paylaşma ve etkileşimde bulunma imkânı sunulmuş bu da bireylerin medya tüketiminden elde ettikleri doyumları daha dinamik, etkileşimli bir hale getirmiştir.

Bireylerin tercih ettikleri medya içerikleri aracılığıyla ihtiyaçlarını karşılayıp doyuma ulaşma sürecine odaklanan kullanımlar ve doyumlar kuramının temel çerçevesi şu şekilde özetlenebilir:

- İzleyici aktif bir konumdadır: İzleyici, medya karşısında edilgen bir alıcı değil, bilinçli bir tercih yapandır. Medya içeriklerini seçme, izleme ve tüketme sürecinde aktif rol oynar.

- Medya içerikleri, bireylerin farklı ihtiyaçlarına hizmet eder: İzleyiciler, bireysel ihtiyaçlarını karşılamak için uygun medya içeriğini seçer. Aynı medya içeriği, farklı bireyler

tarafından farklı doyumlar sağlamak amacıyla tüketilebilir. Medya üreticileri, içeriğin bu şekilde farklı anlamlar kazanabileceğini her zaman öngöremeyebilir.

- Kitle iletişim araçları tek doyum aracı değildir: İnsanların ihtiyaçlarını karşılamada medya dışında başka araçlar ve aktiviteler de tercih edilebilir. Örneğin, tatil yapmak, spor yapmak ya da sosyal etkinliklere katılmak gibi faaliyetler de bireylerin doyum sağlamasında önemli bir rol oynar.

- Medya tüketimi bireysel farklılıklara bağlıdır: İzleyicilerin kişilik özellikleri, demografik durumları, sosyal bağları ve motivasyonları, medya içeriklerinden nasıl doyum sağladıklarını etkiler. Bu bireysel farklılıklar, medya kullanım kalıplarını çeşitlendirir.

- Medya, bireylerin sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılar: Kullanımlar ve doyumlar kuramına göre, medya yalnızca bilgi edinme değil; aynı zamanda eğlenme, sosyal etkileşim, gerilim azaltma ve kimlik oluşturma gibi ihtiyaçları karşılamak için de kullanılır (Fiske, 1996: 200).

2. DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ

Oyun oynama, insanlık tarihiyle paralel bir gelişim göstererek zaman ve mekân değiştikçe çeşitlenmiş ve bireylerin toplumsal hayatta kendilerini ifade etmeleri için önemli bir alan yaratmıştır. Tarihsel süreç içinde, eski Mısır'daki sıçrama oyunlarını gösteren duvar resimleri, Yunan çömleklerindeki tavla benzeri oyunlar ve Girit Uygarlığı'na ait bebekler ve minyatür ev eşyaları, oyunların erken örnekleri arasında yer almaktadır. Anadolu'da ise, Genç Hitit Dönemi'ne ait çocuk oyunlarına dair örnekler bulunmuştur (Yenğin, 2010: 86-87). Tarihsel süreçte farklı formlar ve anlamlar kazanarak varlığını sürdüren oyun olgusuna dair ilk kapsamlı araştırma Johan Huizinga'nın Homo Ludens kavramsallaştırmasıdır. Huizinga (2013), oyunun insan yaşamındaki temel rolünü göstermek amacıyla "oynayan insan" anlamına gelen "homo ludens" kavramını ortaya koymuştur. Ona göre, oyun, kültür ve toplumun oluşumunda merkezi bir rol oynamakta ve hatta kültürün şekillenmesinde birincil etken olarak öne çıkmaktadır. Huizinga, oyunun yalnızca eğlence amaçlı bir etkinlik olmadığını, aynı zamanda dil, sanat, hukuk, bilim ve hatta savaş gibi birçok kültürel ve toplumsal yapının temelinde yer aldığını savunmaktadır. Ona göre oyun, insanın düşünme, yaratıcılık ve sosyal etkileşim biçimlerini şekillendiren kurucu bir öğedir. Kültür, oyun içinde ve oyun aracılığıyla gelişir; bu nedenle Homo Ludens, insanın yalnızca rasyonel (Homo Sapiens) ya da çalışan (Homo Faber) bir varlık olmadığını, aynı zamanda oynayan bir varlık olduğunu ifade eder (Huizinga, 2013: 16-20). McLuhan (1964: 259); "Bir halkın oyunları onlar hakkında çok şey anlatır. Oyunlar, Disneyland gibi bir tür yapay cennet veya günlük hayatımızın anlamını yorumladığımız ve tamamladığımız bazı ütöpik vizyonlardır." McLuhan'ın bu ifadelerinden hareketle oyunlar, bireylerin toplumla ilişkilerini, arzularını ve korkularını yansıtan birer simülasyon olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda oyunlar, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde kimlik oluşturma, sosyal normları test etmenin ve toplumsal değişimi anlamının bir yolu haline gelmektedir.

Oyunla ilgili yapılan birçok tanım bulunmakla birlikte genel anlamıyla oyun, belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşen, oyunculara haz ve tatmin sağlayan, fiziksel ya da zihinsel beceriler gerektiren bir etkinlik olarak tanımlanabilir. Oyun, özgürce seçilen, belirsizlik ve kurallara

dayalı, gündelik yaşamdan farklı bir eylem biçimidir. (Caillois, 2001: 9-10). Costikyan oyunu; “oyuncuların belirli kurallar çerçevesinde belirli bir hedefe ulaşmak için karşılıklı etkileşimde bulunduğu, anlamlı bir seçim ve meydan okuma sürecidir” şeklinde tanımlamaktadır. Sutton-Smith’e (1997: 5) göre ise oyun, bireylerin hayal gücünü kullanarak katıldıkları, eğlence, öğrenme ve sosyal etkileşim gibi çeşitli amaçlara hizmet eden, yapılandırılmış ya da doğaçlama olabilen bir etkinliktir. Bu tanımlamalardan yola çıkarak oyunları, oyunculara yalnızca eğlence sunmanın ötesinde, onların sosyal ve bilişsel gelişimlerine de katkıda bulunan önemli araçlar olarak değerlendirmek mümkündür.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte oyun, dijital ortamda da kendine geniş bir yer bularak geleneksel oyun anlayışını dijitalleşen bir ekosisteme dönüştürmüştür. Dijital oyunlar; bilgisayarlar, oyun konsolları, mobil cihazlar ve sanal gerçeklik sistemleri gibi dijital platformlarda oynanan, görsel-işitsel öğelerle desteklenen etkileşimli oyun türleridir (Ryan, 2006: 24). Bu oyunlar, oyunculara daha geniş bir anlatı evreni sunarak katılım ve etkileşimi artırırken, aynı zamanda bireyler arası iletişimi ve topluluk oluşumlarını da desteklemektedir. Frasca (2001: 168) dijital oyunu; dijital yazılım üzerinde bir ya da daha fazla kişinin, oyun araçlarını kullanarak tek başına ya da çevrimiçi ağ üzerinden karşılıklı olarak fiziksel etkileşimde bulunabildiği bir eğlence etkinliği olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, dijital oyunların yalnızca bireysel eğlence değil, aynı zamanda oyuncular arasında iletişim ve sosyalleşme imkânı sunduğunu da vurgulamaktadır. Çevrimiçi oyunlar, oyunculara sanal ortamda birbirleriyle etkileşimde bulunma ve topluluklar oluşturma fırsatı tanırken, dijital oyunlar, sosyal bağların güçlenmesine ve kültürel paylaşımlarına olanak sağlamaktadır (Sherry vd., 2006: 408). Oyuncular, hiç bilmedikleri hiç tanımadıkları kişilerle oyunlar aracılığıyla etkileşimde bulunarak sanal dünyalarda sosyal bağlar kurabilmektedir. Bu etkileşimler, dijital oyunların sosyal bir platforma dönüşmesini sağlayarak, oyunculara ortak deneyimler paylaşma, stratejiler geliştirme ve karşılıklı olarak birbirlerine destek olma imkânı tanımaktadır.

Dijital oyunlar, farklı sosyo-demografik özelliklere sahip oyuncuları bir araya getiren sanal gruplar oluşturmakta ve etkileşimli yapılarıyla diğer eğlence biçimlerinden ayrılmaktadır. Oyuncular, eğlenme, rekabet etme, prestij kazanma ve sanal dünyada kontrol sağlama gibi motivasyonlarla oyunlara yönelmekte ve oyun grupları içinde veya gruplar arasında etkileşimde bulunmaktadır. Bu süreçte bireyler, oyunlarını iletişimsel eylem aracılığıyla gerçekleştirmekte ve oyun içi kararlarıyla süreci şekillendirebilmektedirler (Boyalı ve Aktaş, 2023: 237). Bu etkileşim ağı, oyuncuların sanal dünyalarda sosyalleşmesini sağlayarak, çevrimdışı sosyal ilişkilerini de etkileyen bir deneyim sunmaktadır. Dijital oyun platformları, oyuncuların çevrimdışı oldukları süre boyunca da oyunla bağlantılarını sürdürerek takım çalışması, stratejik planlama gibi etkinliklere katılmalarını sağlarken, oyun dışı sohbetler, tartışmalar, film, dizi, müzik önerileri gibi forumlar aracılığıyla sosyalleşmelerini desteklemektedir. Özellikle çok oyunculu dijital oyunlar, bireylerin ortak hedefler doğrultusunda iş birliği yapmasına, sosyal roller üstlenmesine ve dijital topluluklara aidiyet hissetmesine olanak tanımaktadır (Ducheneaut vd., 2006: 281). İğit (2019: 45)’in, “Günümüzde kişi olarak beliren ve kültürlenmiş insanın dijitalleşmesi ile birlikte girdiği etkileşimler ve onlar üzerinden inşa edilen benlikleri sosyalleşmenin boyutunu, yönünü değiştirmiş, dönüştürmüştür” ifadesinden yola çıkarak, dijital oyun kültüründe önemli değişkenlerinden birinin oyuncunun sosyalleşme biçimlerinde

büründüğü yeni kimlik ya da rol olduğu söylenebilir. Oyuncu, oyun esnasında birden çok kimliğe bürünebilir. 10 saniye önce asker, 10 saniye sonra komutan olabilir. Dijital oyun kültürünün bu sürece en büyük katkısı ise, her iki rol arasındaki dönüşümü anlık olarak gerçekleştirebilmesidir (Altunay ve Güntürk, 2023:12). Bu noktada, dijital oyunların oyunculara sunduğu kimlik esnekliği, geleneksel sosyalleşme biçimlerinden farklı olarak bireyin kendini farklı roller ve senaryolar içinde deneyimleyebilmesidir. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda (MMORPG, FPS, MOBA vb.), oyuncular sadece oyun içi karakterleri aracılığıyla değil, oyun toplulukları içindeki etkileşimleriyle de kimliklerini şekillendirebilmekte ve yeniden inşa edebilmektedirler (Gee, 2003: 21). Bu bağlamda, oyuncunun sanal dünyada üstlendiği roller, çevrimdışı kimliğiyle örtüşebileceği gibi, ona alternatif bir sosyal varlık alanı da sunabilmektedir.

Çok oyunculu çevrimiçi oyunların yapısı, oyuncuları görevleri tamamlamak için birlikte çalışmaya ve bu süreçte diğer oyuncularla sosyalleşmeye teşvik etmektedir. Dijital oyun toplulukları içinde şekillenen alt kültürün bir diğer ögesi, oyunun oynanış tarzı, oyun sırasında verilen mücadele ve oyuncular arasındaki grup içi etkileşimdir. Dijital oyunların etrafında gelişen bu etkileşim, oyuncuları kimlikler, değerler ve pratiklerle bağlayarak teşvik edici bir rol üstlenmektedir. Bu etkileşimler, farklı ve daha derin sosyal ilişkilerin oluşmasına zemin hazırlayarak dijital oyunların toplumsal bağ kurma aracı olarak kullanılmasına olanak tanımaktadır (Sepetçi, 2022). Örneğin, X bir oyunda bir takım kurarak birlikte rakip takıma karşı oynayan oyuncular, gerçekleştirdikleri mücadele sonunda birlikte zafer kazanmanın ya da kaybetmenin getirdiği duygusal paylaşımlar yoluyla daha derin ve anlamlı sosyal bağlar kurabilmekte, oyunun kritiğini çevrimiçi sohbet ya da sesli sohbet odalarına katılarak yapabilmektedir. Özellikle pandemi döneminde sıklıkla şahit olunan dijital oyun oynama, sosyalleşme ihtiyacını karşılamak adına önemli bir rol üstlenerek oyunları yalnızca eğlence aracı olmanın ötesine geçirdi ve sanal dünyada yeni arkadaşlıklar kurma, eski dostlarla iletişimde kalma ve sosyal gruplar oluşturma fırsatı sundu (Ballard ve Spencer, 2023). Ayrıca, oyunlarda geçirilen zaman, bireylerin sosyal ihtiyaçlarını karşılamalarına da yardımcı oldu. Bu dönemde çevrimiçi oyunlar, insanlara daha önce fiziksel ortamda gerçekleştirdikleri sosyal etkileşimleri sanal ortamda sürdürme imkânı vererek yalnızlıklarını azaltabilecekleri bir araç olarak konumlandı (Osorio ve Patricio, 2023: 2). Pandemi döneminde yalnızlık ve sosyal yalıtılma gibi duygularla başa çıkmak isteyen bireyler, dijital oyunlar aracılığıyla topluluklar oluşturarak hem eğlenceli vakit geçirmiş hem de sanal topluluklar içinde sosyal bağlarını kurmuştur.

3. Discord' a Genel Bir Bakış

Discord, 2015 yılında geliştirilmiş, öncelikli olarak oyuncular için tasarlanmış, ancak zamanla farklı topluluklar tarafından da benimsenmiş bir çevrimiçi iletişim platformudur. Aylık 150 milyondan fazla aktif kullanıcıya sahip olan Discord; ses, video ve metin tabanlı iletişim özellikleri sunarak kullanıcıların bireysel veya topluluk düzeyinde etkileşime geçmesini sağlamaktadır (Atherton, 2023: 1). Başlangıçta oyun topluluklarının bir araya gelerek koordinasyon sağlaması amacıyla geliştirilmiş olsa da, günümüzde eğitim gruplarından profesyonel ekip çalışmasına kadar geniş bir kullanım alanına sahiptir (Özcan ve Savaş, 2020: 129). Platformun en temel yapı taşı "sunucular"dır. Sunucular, belirli bir konu veya topluluk etrafında organize edilen dijital alanlardır. Belirli kurallara ve yönetim yapısına sahip olan

sunucular, içinde çeşitli metin ve sesli kanallar ve alt kanalları barındırarak üyeler arası etkileşimi desteklemektedir. Bu kanallar, kullanıcıların ilgi alanlarına göre spesifik konularda olabilmektedir. Örneğin, bir anime oyun sunucusunda, oyunla ilgili paylaşımların yanı sıra, üyelerin oyun karakterlerini çizerek bu çizimler etrafında sohbet ettiği veya ödevlerini paylaşarak hem sohbet edip hem de birbirlerine destek olabilecekleri çeşitli kanallar da yer alabilir. Ayrıca Discord'un sunduğu botlar sayesinde moderasyon, müzik yayını, oyun entegrasyonu ve farklı otomasyon süreçleri kolayca yönetilebilmektedir ([URL-1](#)). Bunun yanı sıra, bu botlar anket düzenleme, etkinlik planlama ve kullanıcı etkileşimini artırma gibi işlevler de sunarak sunucu yönetimini daha verimli hale getirebilmektedir. Özellikle büyük topluluklarda, botlar sayesinde mesaj filtreleme, otomatik yanıt sistemleri ve kullanıcı seviyelendirme gibi özellikler devreye girerek yönetici yükü önemli ölçüde hafifletilmektedir.

Discord'un en dikkat çekici özelliklerinden biri, senkron ve asenkron iletişimi bir araya getirmesidir. Kullanıcılar anlık sesli veya görüntülü görüşmeler yapabileceği gibi, forum benzeri yapılar veya uzun vadeli sohbet kanalları aracılığıyla tartışmalara katılabilmektedir (Lacher ve Biehl, 2019: 200). Yukarıda da değinildiği gibi özelleştirilebilir roller ve izinler sayesinde, kullanıcılar sunucularda farklı yetkilere sahip olabilir, böylece topluluk yönetimi ve içerik paylaşımı daha organize bir şekilde gerçekleştirilebilir. Son yıllarda, Discord özellikle dijital oyun kültürü içinde bir sosyalleşme ve topluluk oluşturma aracı olarak önemli bir yer edinmiş ve oyun meraklıları için bir araya gelme, iletişim kurma ve deneyim paylaşma platformu olarak hızla popülerlik kazanmıştır.

4. ARAŞTIRMANIN TASARIMI VE YÖNTEMİ

Çalışmada sosyal bilimler alanında sıklıkla başvurulmuş yöntemlerden biri olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, görsel, sözel veya yazılı materyallerin içeriğinde yer alan eğilimleri ortaya çıkarmak, iletişim kaynaklarını karşılaştırmak ve mesajlarda bulunan tema ve alt temaları tespit etmek gibi alanlarda etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır (Akdenizli, 2012: 33). Çalışmada, dijital oyunlardaki sosyalleşme pratiklerini kapsamlı bir şekilde anlamak amacıyla nicel ve nitel içerik analizine başvurulmuştur. Nicel içerik analizi, yazılı materyallerin sistematik şekilde sayısal verilere dökülerek ölçülmesini ve karşılaştırılmasını amaçlayan bir yöntemdir. Bu yöntem, belirli kavramların ya da içeriklerin sıklığını sayarak anlamlı bulgular ortaya koymayı sağlamaktadır (Krippendorff, 2018: 22). Nitel içerik analizi ise, verilerin anlamını, temalarını ve alt temalarını keşfetmek için kullanılmaktadır. Bu yöntem, metinlerin derinlemesine analiz edilmesini sağlayarak, sayısal verilere dayalı gözlemler ve sonuçlar sunmaktadır (Bengtsson, 2016: 124). Bu iki yöntemin bir arada kullanılması, çalışmanın daha kapsamlı ve dengeli bir şekilde sonuçlar ortaya koymasına olanak tanımaktadır. Çalışmada nicel içerik analizi ile sunuculardaki kanalların sayısı, etkileşim sıklıkları ve çeşitli aktivitelerin sıklığı sayısal olarak ortaya koyulurken, nitel içerik analizi ile bu aktivitelerin arkasındaki anlamları ve sosyal bağlar üzerindeki etkilerinin anlaşılması hedeflenmiştir. Bu kapsamda, Discord sunucularındaki sohbet kanallarındaki formal ve informal yazışmaların analizi, kullanıcıların sosyal etkileşimde nasıl bir dil kullandığını, hangi tür içeriklerin daha fazla yer bulduğunu incelemeye olanak sağlamıştır. Aynı şekilde, sunucularda yer alan etkinlikler, yarışmalar, tebrik, kutlama mesajları ve diğer aktiviteler ile sosyal bağların nasıl güçlendirildiği nicel verilerle

ortaya koyulmuş ve bu veriler nitel olarak temalar altında yorumlanmıştır. Sunucularda yer alan büyük miktarda veri, zaman açısından sınırlı bir çerçevede inceleme yapılmasını zorunlu kılmıştır. Bu da araştırmanın kısıtlılığını oluşturmaktadır. Bu kapsamda analiz sürecini daha yönetilebilir hale getirebilmek amacıyla 08.02.2025 - 17.02.2025 tarihleri arasında Discord platformu üzerinden “Oyun” filtrelemesi ile ulaşılan sunucular arasından inceleme gerçekleştirilmiştir. Araştırma evreni Discord platformundaki tüm oyun sunucuları iken, araştırmanın örnekleme ise rastgele seçilen 6 oyun sunucusundan oluşmaktadır. Dijital oyun topluluklarının temsil gücünü sağlamak ve elde edilen bulguların genellenebilirliğini artırmak amacıyla rastgele örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Oluşturulan kodlama cetveli ile örneklem olarak seçilen oyun sunucularının içerikleri çeşitli parametreler doğrultusunda analiz edilmiştir. Çalışmada, kodlama cetveli araştırmanın özgün hedefleri ve kuramsal çerçevesine dayalı olarak araştırmacı tarafından oluşturulan kategoriler etrafında şekillenmiştir. Bu süreçte, Discord platformu üzerinde yer alan sosyalleşme pratiklerinden ve kullanımlar ve doyumlar teorisinin temel ilkelerinden faydalanılmıştır. Kodlama cetveli, (çalışma amaçları göz önünde bulundurularak) belirli temaların, alt temaların ve bu temaların içeriğini tanımlayan açıklamaların yer aldığı bir formata dönüştürülmüştür. Bu şekilde, verilerin tutarlı ve geçerli bir şekilde analiz edilmesi sağlanmış, her bir kategori ve alt kategori net bir biçimde tanımlanmıştır. İçerikler incelenirken, belirlenen tarih aralığında sunucuların “sohbet/genel sohbet/geyik” gibi kanallarından yalnızca birinin sohbet içerikleri analiz edilmiş, her bir yazışma ayrı bir girdi olarak değerlendirilerek toplamda incelenen veri sayısı hesaplanmıştır. Verilerin analizi için Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 26.0 programı kullanılarak tüm değişkenlerin frekans analizi yapılmış, sayı ve yüzdelik oranlar tablolarla gösterilmiştir. Veri analizi sürecinde, geçerlilik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla birbirinden bağımsız doktora düzeyinde iki farklı araştırmacı tarafından kodlama yapılmış ve Cohen's Kappa uyumluluk testi sonuçlarına göre iki araştırmacı arasında %96 uyum tespit edilmiştir. Bu da, veri kodlama sürecinin güvenilirliğini ve yapılan analizlerin geçerliliğini destekler niteliktedir.

4.1 Araştırma Soruları

Bu araştırma kapsamında, dijital oyun kültüründe sosyalleşme pratiklerini kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı çerçevesinde incelemek amacıyla aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

- 1.Discord sunucuları, dijital oyun kültüründe nasıl bir sosyalleşme alanı sunmaktadır?
- 2.Discord sunucularında etkileşim ve topluluk dinamikleri nasıldır?
- 3.Discord sunucularında kullanılan iletişim biçimleri (metin, sesli, görsel) ve türleri (formal, informal) nelerdir?
- 4.Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı bağlamında oyuncular, Discord platformunu hangi ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla kullanmaktadır?

4.2 Bulgular

Bu bölümde 08.02.2025 - 17.02.2025 tarihleri arasında Discord platformu üzerinden incelenen oyun sunucularıyla ilgili verilerden elde edilen bulgular yer almaktadır.

Tablo.1. Sunucu Üye İstatistikleri: Toplam ve Çevrimiçi Üye Sayı

	Toplam Üye Sayısı	Sunucularda 10 günlük ortalama Çevrim içi üye sayısı ¹	Sunucularda 10 günlük toplam incelenen veri sayısı ²
Sunucu 1	2.777	406	36
Sunucu 2	1.675	58	371
Sunucu 3	4.536	487	18
Sunucu 4	5.013	183	710
Sunucu 5	8.514	216	314
Sunucu 6	4.822	156	768

Tablo 1’de örneklem olarak seçilen 6 sunucunun toplam üye sayısı ve belirlenen tarih aralıklarında ortalama çevrimiçi üye sayısı bilgisi yer almaktadır. Buna göre; Sunucu 5; 8.514 ile en fazla üyeye sahipken, çevrimiçi üye sayısının en fazla Sunucu 3’e ait olduğu görülmektedir. Benzer şekilde Sunucu 1, Sunucu 4, Sunucu 5 ve Sunucu 6’dan daha az üye sayısına sahip olmasına karşın çevrimiçi üye sayısı daha fazladır. Bu durum, sunucu büyüklüğü ile çevrimiçi üyelik sayısının her zaman doğru orantılı olmadığına işaret etmektedir. Tabloya göre; 08.02.2025-17.02.2025 tarihleri arasında 6 sunucu arasında en aktif olan sunucuların sırasıyla Sunucu 6, Sunucu 4 ve Sunucu 2 olduğu görülmektedir. En yüksek çevrimiçi üye sayısına sahip olan Sunucu 3’ün ise yalnızca 18 adet yazışma sayısının olması dikkat çekmektedir. Bu da, sunucuların büyüklüğüyle çevrimiçi üye sayısının doğru orantılı olmadığını göstermektedir. Sunucu büyüklüğünün, çevrimiçi etkileşim veya üyelik sayısını tek başına belirlemediği, kullanıcıların aktiflik oranlarını etkileyen başka faktörlerin (sunucu içeriği, etkileşim biçimi, katılım teşvikleri gibi) olduğuna işaret etmektedir.

Tablo.2. Sunucu Kanallarının Detayları

	Ana Kanal Sayısı	Kanalların Alt kanalları	Toplam Kanal Sayısı
Sunucu 1	9	34	43
Sunucu 2	12	50	62
Sunucu 3	6	21	27
Sunucu 4	9	31	40
Sunucu 5	6	15	21
Sunucu 6	6	36	42

Tablo 2’ye göre; sunucuların toplam kanal sayıları ile alt kanal sayıları arasında önemli farklılıklar gözlemlenmektedir. Örneğin, Sunucu 2, 12 ana kanala sahipken, bu kanalların altında 62 alt kanal bulunmaktadır. Bu, her bir ana kanalın oldukça fazla alt kanala sahip olduğunu ve dolayısıyla sunucunun içerik çeşitliliğinin yüksek olduğunu göstermektedir. Diğer yandan, Sunucu 6, sadece 6 ana kanala sahip olsa da, 36 alt kanal ile dikkat çekmektedir. Bu durum, alt

¹ 08.02.2025 - 17.02.2025 tarihleri arasında her akşam saat 21.00’de Discord platformuna girilerek, örneklem olarak seçilen sunuculardaki çevrimiçi üye sayıları not edilmiş ve bu veriler üzerinden ortalama çevrimiçi üye sayısı hesaplanmıştır.

² Sunucuların “sohbet/genel sohbet/geyik” gibi kanallarından yalnızca birinin belirlenen tarih aralığındaki sohbet içerikleri sayısı.

kanalların yoğunluklu olarak kullanıldığı ve ana kanalların çok sayıda içeriği kapsadığını göstermektedir.

Tablo 3. Sunucularda Kullanılan İletişim Tarzı (Dil Kullanımı)

	Formal İletişim Tarzı		Informal İletişim Tarzı			
	N	%	N	%	Toplam	%
Sunucu 1	5	13,8	31	86,1	36	100
Sunucu 2	6	1,6	365	98,3	371	100
Sunucu 3	-	-	18	100	18	100
Sunucu 4	22	3,1	688	96,9	710	100
Sunucu 5	4	1,2	310	98,7	314	100
Sunucu 6	27	3,5	741	61,3	768	100

Tablo 3'te sunucularda kullanılan iletişim tarzıyla ilgili veriler yer almaktadır. Veriler belirlenen tarih aralığında sunucuların sohbet/genel sohbet/geyik gibi kanallarında yer alan yazışma girdilerinden (üyeler arasındaki etkileşimlerden) elde edilmiştir. Sunucular arasında hakim olan iletişim şeklinin informal iletişim şekli olduğu görülmektedir. Sunucuların bu iletişim tarzlarını tercih etmelerinin sebebi; resmi iletişim tarzında daha ciddi ve düzenli bir ortam yaratılırken, gayri resmi iletişim tarzının ise üyeler arasında daha rahat, samimi ve özgür bir etkileşim alanı sunmasından kaynaklı olduğu söylenebilir.

Tablo 4. Sunuculardaki Formal ve Informal İletişimin Tematik Dağılımı

Tema	Alt Kategoriler	Örnek Mesajlar	İletişim Türü
Topluluk Yönetimi ve Organizasyon	Bilgilendirme	"Yeni etkinlik için kayıtlar açıldı."	Formal
	İş birliği	"Sevgili üyelerimiz, Turnuvaya katılacak ekipler listesini güncellenmiştir."	Formal
	Moderasyon	"Lütfen sunucu kurallarına dikkat edelim."	Formal
Sosyal Bağ Kurma ve Destek	Yardımlaşma	"dostlar, bu görevi nasıl geçiyorsunuz? İsyaaan, çok zorlandım."	Informal
	Oyun içi bağ kurma	"Harika bir maçı millet, tekrar oynayalım"	Informal
	Motivasyon ve destek	"Bu oyun seni üzmesin kral, sen harikaydın"	Informal
Gündelik Eğlence ve Mizah	Gündelik sohbet	"Bugün sınavın vardı, inşallah iyi geçmiştir"	Informal
	Mizah ve eğlence	"Bu karakter tam benlik, aynı ben 😊"	Informal
	Kültürel paylaşım	"Bu diziyi izlediniz mi? Çok sürükleyici, tavsiyemdir"	Informal
Bilgi ve Deneyim Paylaşımı	Strateji ve taktik	"Bu boss'u kesmek için önce zırhı kırmalısınız."	Formal
	Teknik destek	"Sesli kanala bağlanamıyorum, bilen yardımcı olabilir mi lütfen?"	Formal
	Oyun haberleri	"Yeni güncellemede büyük değişiklikler var."	Formal

Tablo 4'te, Discord sunucularındaki sohbet kanallarında formal ve informal mesajların sayısal dağılımı verilmiş, informal iletişimin daha baskın olduğu görülmüştür. Tablo 4'te, incelenen 6 Discord sunucusundaki sohbet kanallarında gerçekleşen yazışmaların formal ve informal iletişim açısından nasıl dağıldığını bütüncül bir çerçevede ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Sunucular arasında farklılıklar bulunmakla birlikte, genel eğilimleri anlamak

amacıyla veriler birleştirilerek ortak bir analiz yapılmıştır. Formal yazışmalar, daha çok kurallı dil yapıları, bilgi aktarımı ve yönlendirme içeren mesajlardan oluşurken; informal yazışmalar gündelik dilin kullanıldığı, mizah içeren veya samimi ifadelerle desteklenen mesajlardan oluşmaktadır. Formal yazışmaların büyük ölçüde; topluluk yönetimi, organizasyon ve bilgi paylaşımı içerdiği; moderasyon mesajları, etkinlik duyuruları ve strateji önerilerinin bu kategoriye girdiği belirlenmiştir. Informal yazışmalar ise üyeler arasında sosyal bağ kurma, mizahi etkileşim ve gündelik sohbetler etrafında şekillenmekte olup, oyun dışı konuların da sıkça konuşulduğu gözlemlenmiştir. Discord'un anonim veya yarı-anonim yapısı, üyelerin kendilerini özgürce ifade etmelerine ve daha samimi iletişim kurmalarına olanak tanımakta, bu da topluluk içinde aidiyet duygusunu güçlendirmektedir. Bu bütünleştirici analiz ile Discord sunucularında sosyalleşme pratiklerinin genel bir çerçevesinin sunulması amaçlanmıştır.

Tablo 5. Sunucu İçeriklerinde Emoji Kullanımı

	İçeriklerde Emoji Kullanılmıştır		İçeriklerde Emoji Kullanılmamıştır		Toplam
	N	%	N	%	
Sunucu 1	20	55,5	16	44,4	36
Sunucu 2	87	23,1	289	76,8	376
Sunucu 3	6	33,3	12	66,6	18
Sunucu 4	134	18,8	576	81,1	710
Sunucu 5	10	3,1	304	96,8	314
Sunucu 6	438	57	330	42,9	768

Sunucu içeriklerinde emoji kullanımı tablosuna bakıldığında, tüm sunucularda emoji kullanımının olduğu görülmektedir. Günlük sohbetler ve mizah içeren informal yazışmaların büyük bir kısmında emoji kullanımının daha yaygın olduğu tespit edilmiştir. Bu, Discord sohbetlerinde samimiyeti artıran ve yazılı iletişime duygu ekleyen önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir. Bu durumun; emojilerin, üyeler arasında daha hızlı ve etkili bir iletişim sağlamak, duygusal ifadeleri güçlendirmek ve genel olarak daha samimi bir ortam yaratmak amacıyla tercih edildiği söylenebilir. Sunucularda emoji kullanımı, topluluk üyelerinin kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlayarak, iletişimi daha interaktif ve sosyal kılabilir. Duyuru ve moderasyon mesajlarını içeren formal yazışmalarda ise emojilerin çok nadir kullanıldığı görülmüştür.

Tablo 6. Kimlik Paylaşımı: Kullanıcıların Gerçek Kimliklerini Paylaşma Durumu

	İçeriklerde Kullanıcılar Gerçek İsimlerini Paylaşmaktadır		İçeriklerde Kullanıcılar Gerçek İsimlerini Paylaşmamaktadır		Toplam
	N	%	N	%	
Sunucu 1	-	-	36	100	36
Sunucu 2	12	3,1	364	96,8	376
Sunucu 3	-	-	18	100	18
Sunucu 4	2	0,2	708	99,7	710
Sunucu 5	-	-	314	100	314
Sunucu 6	6	0,7	762	99,2	768

Tablo 6’da sunucuların “sohbet” kanalında, üyelerin gerçek isimlerini paylaşma durumu yer almaktadır. Tablo 6’ya göre; Sunucu 2, Sunucu 4 ve Sunucu 6’da kullanıcıların gerçek isimlerini paylaştığı yazışmaların olduğu görülmektedir. Bu durum, bu sunucularda üyelerin kendilerini daha açık bir şekilde ifade etmeyi tercih ettiklerini ve topluluk içindeki güven duygusunun daha güçlü olduğunu düşündürmektedir. Öte yandan, Sunucu 1, Sunucu 3, Sunucu 5’te kullanıcılar gerçek isimlerini paylaşmamaktadır. Bu sunucularda daha anonim bir ortamın tercih edildiğini veya üyelerin kişisel bilgilerini paylaşmak konusunda daha temkinli olduklarını göstermektedir. Anonimlik, bazı kullanıcılar için daha rahat bir iletişim ortamı sağlarken; kimi üyeler açısından ise güvenlik ve mahremiyetin öncelikli olduğunu gösteren bir tercih biçimi olarak değerlendirilebilir.

Tablo 7. Sunucularda Topluluk içi Etkileşimi Teşvik Eden Kanalların Durumu (Tebrik, Kutlama, Yarışma, Çekiliş vb.)

Sunucular	Toplam Kanal Sayısı	Topluluk içi Etkileşimi Teşvik Eden Kanal Sayısı		Kanal İsimleri
		N	%	
Sunucu 1	43	8	18,6	Duyurular, gelen-giden, günlük, etkinlik, twitch, çekiliş, rehber, yarışma.
Sunucu 2	62	16	25,8	Lider tablosu, boost, duyurular, çekilişler, çekiliş, turnuvalar, anketler, hoşgeldiniz, turnuva, etkinlik, rol alma, pro-rol alma, booster ayrıcalıkları, level sistemi, bot-komut, destek.
Sunucu 3	27	9	33,3	Duyurular, etkinlikler, gelenler, oyuncu-anketi, bot-komut, destek-ticket, rehber, hile-bildirme, çekiliş.
Sunucu 4	40	16	40	Oyun duyuruları, discord duyuruları, güncelleme notları, seviye-başarı, hikâyeler, karşılama, etkinlik-link, etkinlik, çekilişler, sevgililer günü çekilişi, geri bildirim 1, geri bildirim 2, geribildirim 3, destek-ticket, bug-bildirme, destek.
Sunucu 5	21	10	47,6	Destek, çekiliş, topluluk sunucuları, valm-indir, bot-komut, lider tablosu, duyurular, kutlama, oyun-haberleri, sunucu-haberleri.
Sunucu 6	42	13	31	Duyurular, etkinlikler, güncellemeler, kurallar, bilgilendirme, web-blog, çekiliş, oylama, etkinlikler-yarışmalar, discord-vip rolü, bot-komut, rank, yardım merkezi.

Tablo 7’de sunucuların üyeler arasında tebrik, kutlama, hoşgeldiniz, karşılama, yarışma, çekiliş gibi isimlerle açılmış kanal sayısı ve kanal isimleri bilgileri bulunmaktadır. Sunucuların hepsinde çalışmanın kısıtlılığı da olan “sohbet” kanallarında da zaman zaman benzer topluluk içi ve motivasyonel etkileşim yazışmalarının yer aldığı görülmüş ancak bu tabloda yalnızca bu içeriklerle (tebrik, kutlama vb.) açılan kanal sayısına odaklanılmıştır. Tabloda yer alan veriler değerlendirildiğinde, tüm sunucularda üyelerin katılımını artırmak ve topluluk etkileşimini güçlendirmek amacıyla anket, yarışma, çekiliş ve kutlama gibi eğlenceli ve motive edici etkinliklerin düzenlendiği görülmektedir. Motivasyonel ve teşvik edici etkileşim; üyelerin hedeflerine ulaşmaları için birbirlerine yardımcı olma ve cesaret verme amacı taşıyan paylaşımlar ve sunucuların etkin yönetim ve iletişim stratejileriyle gerçekleşmekte, bu tür etkileşimler, topluluğun bağlılık duygusunu güçlendirebilmekte ve üyelerin daha aktif katılımını teşvik edebilmektedir. Ayrıca bu tür etkinlikler, üyeler arasında rekabetçi bir ortam yaratarak sunucunun genel dinamizmini de artırabilmektedir.

Tablo.8 Sunucularda Topluluk içi Etkileşimi Teşvik Eden Kanalların Tematik Dağılımı

Topluluk İçi Etkileşim ve Teşvik Temaları	Örnek Mesajlar	Kullanım Amacı
Bireysel Başarı Tebrikleri	"Harika iş çıkardın! 🎉"	Üyelerin başarılarını takdir etme
Oyunda Elde Edilen Başarılar	"Tebrikler, oyunda 3. Seviyeye ulaştın"	Oyunda kazanılan ödülleri veya başarıları kutlama
Doğum Günü ve Özel Gün Kutlamaları	"İyi ki doğdun! 🎂"	Topluluk üyelerinin kişisel günlerini önemseme
Hoşgeldiniz Tebrikleri	"Aramıza hoş geldin! Umarım burada harika vakit geçirirsin".	Sunucuya yeni katılan üyeleri karşılamak için gönderilen mesajlar
Rekabet Odaklı Etkileşimler	"Liderlik tablosunda yükselmeye devam 🏆"	Oyuncuların birbirleriyle yarışmasını teşvik etme ve rekabeti artırma
Ödül ve Teşvik Odaklı Etkileşimler	"Sürpriz ödüller için yorum yapmayı unutma"	Katılımı artırmak ve topluluk içi etkileşimi teşvik etme
Bilgilendirme ve Destek Etkileşimleri	"Sorularınız için destek ekibimize ulaşabilirsiniz"	Topluluk üyelerinin sorunlarını çözmeye ve bilgilendirme sağlama
Topluluk Geri Bildirim Etkileşimleri	"Sunucu hakkındaki fikirlerinizi bizimle paylaşın"	Topluluğun geri bildirim vermesini sağlama ve etkileşimi artırma

Tablo 8; 6 Discord sunucusundaki motivasyonel etkileşim türlerini bütüncül bir yaklaşımla analiz ederek oluşturulmuştur. Veriler, farklı sunuculardaki ortak etkileşim pratiklerini temel alarak bireysel başarı tebrikleri, oyun içi başarı kutlamaları, özel gün kutlamaları, hoşgeldiniz tebrikleri, rekabet odaklı etkileşimler, ödül ve teşvik odaklı etkileşimler olmak üzere 8 ana başlık altında kategorize edilmiştir. Bunlar, topluluk içindeki sosyal bağların güçlendirilmesine katkıda bulunarak yeni üyelerin daha hızlı adapte olmalarına yardımcı olmaktadır. Bunun yanı sıra, yüksek etkileşim oranına sahip sunucularda, oyun içi başarıların kutlanması ve özel günlerin hatırlanması, topluluk aidiyetini pekiştiren önemli pratikler olarak öne çıkmaktadır. Daha az motivasyonel etkileşim bulunan sunucularda ise iletişimin daha resmi ve mekanik olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar, motivasyonel etkileşimin dijital oyun topluluklarının sürdürülebilirliği açısından önemli bir unsur olduğunu göstermektedir.

Tablo 9. Sunuculardaki Sosyalleşme Odaklı Kanalların Durumu

Sunucular	Toplam Kanal Sayısı	Sosyal Aktiviteler ile ilgili Kanal sayısı ³	
		N	%
Sunucu 1	43	29	67,44
Sunucu 2	62	36	58
Sunucu 3	27	15	55,5
Sunucu 4	40	22	55
Sunucu 5	21	7	33,3
Sunucu 6	42	28	66,6

Tablo 9'da sunucularda sosyalleşme odaklı açılan kanal sayısı bilgileri yer almaktadır. Her bir sunucunun sosyalleşme odaklı kanal sayısına büyük oranda yer verdiği ve kanal sayısının yarısı ya da yarısından fazlası kadar sosyal aktivitelerle ilgili kanalı olduğu görülmektedir. Tabloya göre; Sunucu 1 (%67,44), Sunucu 6 (%66,6), Sunucu 2 (%58), Sunucu 3 (%55,5) ve Sunucu 4 (%55) yüksek oranda sosyalleşmeye yönelik kanallara yer vermektedir. Bu da,

³ Sunucularda müzik, ses ve video gibi kanalların altında, müzik odası 1, müzik odası 2, müzik odası 3 gibi alt kanallar bulunmaktadır. Bu kanallar tek tek sayılarak başlığa dahil edilmiştir.

sunucuların topluluk etkileşimine ve etkinliklere verdiği önemin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Tablo 10. Sunucuların Sosyalleşme Odaklı Kanalları ve Doyum Kategorileri Tablosu

Çalışma kapsamında incelenen 6 sunucudan elde edilen bulguların daha etkili ve odaklı bir şekilde sunulabilmesi amacıyla sosyalleşme ile doğrudan bağlantılı olan (örneğin sunucu 1'de sosyal aktivelerle ilgili toplam kanal sayısı 29 iken tabloda doğrudan bağlantılı olan 5 kanala yer verilmiştir) kanallar bu tabloda paylaşılmıştır.

Sunucular	Kanal Adı/Alt Kanal	Kullanım Amacı	Olası Sağlanan Doyum	Etkinlik Türü
Sunucu 1	Sosyal Tesis -Geyik-sohbet	Sosyal Etkileşim: Günlük sohbet etme, eğlenme, stres atma, topluluk içinde aktif olma, sosyal bağ kurma	Sosyal aidiyet, eğlence, stres azaltma, yalnızlık hissini giderme	Yazılı/Görsel/Sesli
	Sosyal Tesis - Görsel-Video Paylaşımı	Yaratıcı içerik paylaşma, mizah yapma, duygularını ifade etme, toplulukla etkileşime girme	Takdir edilme, kendini ifade etme, ilgi görme, eğlenme	Yazılı/Görsel/Video
	Sosyal Tesis -Link Paylaşımları	Güncel içerikleri paylaşma, bilgi aktarma, tartışma başlatma, içerik önerme	Bilgilendirme, merak giderme, entelektüel tatmin, keşfetme	Yazılı/Görsel/Video
	Sosyal Tesis -İstek-Öneri	Sunucunun gelişimine katkıda bulunma, yeni fikirler paylaşma, topluluk ihtiyaçlarını dile getirme	Katılım hissi, aidiyet duygusu, topluluk tarafından önemsenme	Yazılı/Görsel
	Sosyal Tesis -Şikâyet	Olumsuz durumları bildirme, topluluk düzenini sağlama, geri bildirim verme	Güvenli bir ortam hissi, topluluk düzeninin sağlanması, rahatlama	Yazılı/Görsel
Sunucu 2	Metin Kanalları -Sohbet	Genel sohbet ve etkileşim	Sosyal bağ kurma, aidiyet hissi, yalnızlık giderme, duygusal destek	Yazılı/Görsel
	Metin Kanalları -Global-Chat	Oyunu oynayan diğer ülkelerin kullanıcılarıyla sohbet etme	Küresel etkileşim, yeni insanlarla tanışma, geniş sosyal ağ kurma	Yazılı/Görsel/Video
	Metin Kanalları -Meme ⁴	Eğlenceli paylaşımlar ve mizah	Gülme, rahatlama, mizahi içerik tüketimi, stres azaltma	Yazılı/Görsel/Video
	Metin Kanalları -Yapay zeka çizim	AI destekli sanat yaratımı ve paylaşımı	Yaratıcılık doyum, sanatsal ifade, görsel estetik zevki	Yazılı/Görsel
	Metin Kanalları -Özlü Söz	İlham verici ve düşündürücü paylaşımlar	Düşünsel doyum, motivasyon, anlam arayışı, kişisel gelişim	Yazılı/Görsel
	Metin Kanalları -Tavsiye	Oyun veya genel yaşamla ilgili tavsiyeler almak/vermek	Bilgi edinme, rehberlik, güven duygusu, problemleri çözme	Yazılı/Görsel
	Metin Kanalları -YKS 2025	Sınav hakkında bilgi ve deneyim paylaşımı	Sınav kaygısını paylaşma, moral bulma, sosyal destek, ortak hedefler	Yazılı/Görsel
	Oyun Davet -Oyuncu arama	-Oyun oynamak için diğer oyuncularını aramak, grup kurmak	-Oyun oynama isteği, sosyal bağ kurma, takım ruhu, eğlence	Yazılı/Görsel
	Oyun Davet -Arkadaş ekleme -Etkinlik Davet	-Oyuncular arasında arkadaş ekleyerek oyun oynamak - Oyun içi etkinliklere katılım çağrısı	-Sosyal bağlantılar kurma, arkadaş edinme - Etkinliklere katılma heyecanı, toplulukla etkileşim, eğlence	Yazılı/Görsel

⁴ Meme; kullanıcılar arasında paylaşılan mizahi veya eğlenceli görseller, videolar, metinler veya şarkılardır. Bu memeler, popüler kültür referansları, internet esprileri veya toplulukla ilgili komik içeriklerdir. Genellikle, Discord'daki "Meme" kanalları, üyelerin eğlenmesi ve gülmesi için bu tür içerikleri paylaştığı yerlerdir.

	Oyunlar Hakkında -Oyun Sohbet Odaları	Oyun içerisindeki klanlara özel sohbet etme	Oyun bilgisi paylaşımı, oyun stratejileri, eğlenceli arkadaş sohbeti	Yazılı/Görsel/Video
	Oyun -Kelime oyunu -Adam asmaca -Cortexle sohbet	-Klasik oyunlar oynayarak sohbet etme -Yapay zeka ile sohbet etme	-Eğlence, düşünsel doyum, rekabet -Zihinsel doyum, entelektüel etkileşim, yapay zeka ile eğlence	Yazılı/Görsel
	Sesli Odalar -Sesli 1 -Sesli 2 -Sesli 3 -Hayatı Sorgulama Odası	-Sesli sohbet, grup konuşmaları, sesli oyun -Hayatın anlamı üzerine konuşmalar	-Sosyal bağ kurma, eğlenceli etkileşim, rahatlama, grup aidiyeti -Düşünsel doyum, anlam arayışı, ruhsal rahatlama, felsefi düşünceler	Yazılı/Sesli
	Müzik Odaları -Müzik -Müzik 2 -Müzik 3	Müzik dinleme ve paylaşma	-Duygusal rahatlama, toplulukla müzik dinleme, müzikle bağ kurma, rahatlama	Yazılı/Sesli
Sunucu 3	Genel -Genel -Kelime Oyunu -Görseller -Videonu Paylaş -Takım Arama	-Toplantılar, sohbetler, duyurular, genel etkileşim -Kelime oyunu oynayarak eğlenme -Görseller, sanat ve fotoğraf paylaşımı -Kullanıcıların oyun içi ya da sosyal medya platformlarında beğendikleri videolarını paylaşması -Oyun oynayacak takım arayışı	-Sosyal bağ kurma, aidiyet hissi, güncel bilgiler edinme -Zihinsel doyum, eğlence, kelime dağarcığını geliştirme, rekabet -Estetik doyum, yaratıcılık, sanatla etkileşim -Kişisel paylaşım, yaratıcı ifade, toplulukla etkileşim -Takım ruhu, grup oluşturma, sosyal bağ kurma	Yazılı/Görsel/Video
	Topluluk -İçerik Paylaşım -Çizgi-Roman -Fan-Art-Kanalı -İstek-Öneri -Discord Öneri	-Genel içerik paylaşımı, fikir alışverişi -oyunla ya da genel günlük konularla ilgili çizgi roman oluşturma ve paylaşma -Oyunlar, karakterler veya fandomlara ⁵ ait fan art paylaşımı -Kullanıcıların istek ve önerilerini iletmesi	-Bilgi paylaşımı, içerik yaratma, toplulukla etkileşim -Yaratıcılık doyum, görsel ifade, sanatsal üretim -Sanatsal doyum, yaratıcı ifade, fandomla bağ kurma -Katılım, görüş paylaşma, toplulukla etkileşim	Yazılı/Görsel/Video
	Ses Kanalları -Sohbet Odası 1 -Sohbet Odası 2 -Sohbet Odası 3	Sesli sohbet yapmak, grup konuşmaları, sesli oyun	Sosyal bağ kurma, rahatlama, etkileşim, kendini ifade etme	Yazılı/Sesli
	Genel -Sohbet -Medya -Takım ara -İçeriğini paylaş -Fan-art	-Genel sohbet, etkileşim, gündelik konuşmalar -Oyun içi fotoğraf paylaşımları -Oyun oynayacak takım arayışı -Oyuncuların oyun içi konulu video paylaşımı ve vidolara emojilerle tepki vermesi -Oyuncuların kendi yaptığı çizimleri paylaşımı	-Sosyal bağ kurma, aidiyet hissi, yalnızlık giderme, duygusal destek -Görsel estetik, eğlence, yaratıcı içerik tüketimi -Takım oluşturma, grup ruhu, oyun oynama isteği -Yaratıcı ifade, kişisel içerik paylaşımı, toplulukla etkileşim -Sanatsal doyum,	Yazılı/Görsel/Video

⁵ Fandom; belirli bir medya, karakter veya popüler kültür öğesini seven ve buna ilgi duyan kişilerin oluşturduğu topluluktur. Bu topluluk, içerik üretir, tartışmalar yapar ve etkinlikler düzenler.

Sunucu 4			yaratıcı ifade, fandomla bağ kurma	
	Discord Etkinlikleri -Etkinlikler -Caps yarışması	-Sunucu içindeki etkinlikleri duyurmak ve katılmak -Mizahi caps (görsel üzerine yazılan esprili yazılar) yarışması	-Etkinliklere katılım, toplulukla etkileşim, heyecan -Eğlence, yaratıcı mizah, rekabet	Yazılı/Görsel/Video
	Eğlence -Kelime Oyunu	Kelime oyunları oynayarak eğlenme	Zihinsel doyum, eğlence, rekabet	Yazılı/Görsel
	Espor Tr -Espor Sohbet	Espor ve oyun hakkında sohbet etme	Espor bilgisi paylaşımı, strateji oluşturma, eğlence	Yazılı/Görsel
	Destek -Destek -Oyun Öneri	-Yardım ve destek talepleri -Oyun önerileri ve tavsiyeleri paylaşmak	-Sorun çözme, destek sağlama, bilgi edinme -Yeni oyunlar keşfetme, oyun önerileri almak	Yazılı/Görsel
	Ses Kanalları -2 kişilik -3 kişilik -5 kişilik	İki/üç/beş kişi arasında sesli sohbet yapmak	Sosyal bağ kurma, özel sohbet, daha samimi etkileşim, grup sohbeti	Yazılı/Sesli
Sunucu 5	Genel -Sohbet -Medya -Oyuncu bul -English Chat	-Genel sohbet, etkileşim, gündelik konuşmalar -Fotoğraf, video, gibi medya paylaşımları -Oyun oynayacak oyuncu arama -İngilizce sohbet ve etkileşim	-Sosyal bağ kurma, aidiyet hissi, yalnızlık giderme, duygusal destek -Görsel estetik, eğlence, yaratıcı içerik tüketimi, beğenilme - Takım oluşturma, grup ruhu, oyun oynama isteği - Dil becerilerini geliştirme, küresel etkileşim, yeni arkadaşlar edinme	Yazılı/Görsel/Video
	Toplu Yayın Kanalı -Ses odaları	- Sesli sohbet yapmak, oyun oynarken grup içi iletişim sağlamak	Sosyal bağ kurma, eğlence, rahatlatma, grup aidiyeti	Yazılı/Sesli
Sunucu 6	Metinler -Sohbet -Resimli sohbet -Öneri-Fikir -Video yayın	-Günlük konuşmalar, mizah, sosyal bağ kurma, eğlenceli içerik paylaşımı -Görsel içerik paylaşımı, duygularını ifade etme, etkileşim artırma -Fikir paylaşımı, tartışma başlatma, yeni perspektifler kazanma -Paylaşılan videolar üzerinden sohbet etme, eğlenme	-Sosyal aidiyet, eğlence, yalnızlık hissini giderme -Kendini ifade etme, ilgi görme, toplulukla etkileşim -Entelektüel tatmin, yaratıcılığı teşvik, takdir edilme -Eğlence, sosyal etkileşim, bilgi edinme	Yazılı/Görsel/Video
	Forum -Eleştiri -Ders Forumu	-Fikir ve içeriklere eleştirel bakış sunma, tartışma yürütme - Akademik destek, bilgi paylaşımı, öğrenme sürecine katkı sağlama	Bilgi edinme, problem çözme, topluluk desteği	Yazılı
	Sesli Sohbet -Sohbet 1 -Sohbet 2 -Sohbet 3 -Özel Sohbet 1 -Özel Sohbet 2 -Özel Sohbet 3	-Sesli iletişim kurma, gerçek zamanlı konuşmalar yapma -Özel konular hakkında konuşmalar	-Sosyal bağ kurma, samimi iletişim, eğlenme -Güvenli alan yaratma, bireysel etkileşim	Sesli
	Müzik -Müzik Öneri	Müzik paylaşımı, topluluk içinde önerilerde bulunma	Eğlence, merak giderme, keşfetme	Yazılı/Görsel/Video

Tablo 11’de yer alan veriler incelendiğinde; sunucuların üyelerine sosyalleşmek ve kişisel doyum sağlamak amacıyla çeşitli aktiviteler sunduğu görülmektedir. Bu aktiviteler, sosyal etkileşimi teşvik ederken, aynı zamanda üyelerin kendilerini ifade etmeleri ve grup aidiyeti duygusu geliştirmeleri için fırsat sunmaktadır. Yazılı, görsel, video ya da sesli kanallar aracılığıyla kullanıcılara çeşitli etkileşim imkânları sunarak, sunucu kanalları üyelerinin farklı ihtiyaç ve tercihlerine hitap etmeyi amaçlamaktadır. Bu çeşitlilik, üyelerin sosyal etkileşimde bulunurken farklı medya türlerini kullanabilmelerine olanak tanımakta ve topluluk dinamiğini

güçlendirebilmektedir. Sunucularda yer alan sohbet kanalları, medya paylaşım alanları, oyun odaları, ders notları, sınav odaları ve etkinlikler, üyelerin eğlenmelerine ve stres atmalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, bilgi alışverişi ve destek temelli kanalların da üyelere arasında sosyal etkileşimi artırarak topluluk bağlarını güçlendirdiği söylenebilir.

Sonuç ve Değerlendirme

Dijital oyunlar, oyuncuya bambaşka bir dünyanın kapılarını aralayarak, içinde çeşitli dinamikler ve karakteristikler barındıran bir evren sunmaktadır (Ünal ve Zaim, 2023: 107). Bu sanal evrende, oyuncular yalnızca bireysel deneyimlerini değil, aynı zamanda diğer oyuncularla etkileşimde bulunarak kolektif bir deneyim de yaşamaktadır. Bu bağlamda, Discord sunucuları dijital oyun dünyasında sosyal bağların kurulmasına katkı sağlayan güçlü etkileşim alanlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sunucularda yer alan farklı kanallar ve aktiviteler, bireylerin oyun deneyimlerinin ötesine geçerek, daha kapsamlı bir dijital sosyalleşme deneyimi sunmaktadır.

Bu çalışmada, dijital oyunların sosyal etkileşim alanları olarak Discord sunucularındaki sosyalleşme pratikleri bütüncül bir yaklaşımla incelenmiştir. Çalışmada yer alan veriler, Discord sunucularında farklı sosyal etkileşim türlerinin ve eğlenceli etkinliklerin üyeler arasında sosyal bağlar kurma, rahatlama, eğlence sağlama ve kişisel doyum elde etme gibi işlevler üstlendiğini göstermektedir. Sunucularda yer alan çeşitli metin kanalları, sesli odalar, etkinlikler ve oyun odaları, üyelerin birbirleriyle etkileşime geçmelerini sağlayarak topluluk aidiyeti duygusunu pekiştirmektedir. Özellikle sohbet kanalları, medya paylaşım alanları ve etkinlikler, üyelerin hem eğlenceli vakit geçirmelerine hem de oyunla ilgili bilgi paylaşımı yapmalarına olanak tanıdığını göstermektedir. Sosyal etkileşim ve kişisel doyum sağlayan bu kanallar, topluluk üyelerinin kendilerini ifade etmelerine ve başkalarıyla ortak ilgi alanları doğrultusunda bağ kurmalarına yardımcı olmakta, sunucularda yer alan çeşitli sosyal aktiviteler (örneğin, etkinlikler, yarışmalar ve çekilişler) katılımcıların toplulukla etkileşime girmelerini teşvik etmekte ve bu aktiviteler üyeler arasında daha sıkı bir bağ oluşmasına katkı sağlayabilmektedir. Ayrıca, farklı iletişim tarzlarının benimsenmesi, bazı sunucularda özgür ve samimi bir etkileşim ortamı oluştururken; bazı sunucularda ise daha kuralcı ve resmi bir iletişim yapısının tercih edilmesine yol açmaktadır. Özellikle üyelerin gerçek kimliklerini genellikle paylaşmamaları, sosyal etkileşimin daha kolay, doğal ve açık bir şekilde gerçekleşmesini sağlayabilmektedir. İncelenen sunucular dikkate alındığında da Discord'un sunduğu farklı kanal ve etkinlikler aracılığıyla üyelerin kendi ilgi ve ihtiyaçlarına uygun ortamlarda sosyalleşme imkânı bulduğu görülmektedir.

Çalışmada elde edilen bulgular, dijital oyun topluluklarının yalnızca oyun oynama amacını taşımadığını, aynı zamanda üyelerin psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını da karşıladığını ortaya koymaktadır. Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı (Katz, Blumler ve Gurevitch, 1973) perspektifinden bakıldığında, Discord sunucularında sosyalleşme pratiklerinin, bireylerin farklı doyumlar elde etmelerine olanak tanıdığı görülmektedir. Özellikle oyun dışı sosyal etkileşim alanlarının (sohbet, medya paylaşımı, ödev desteği, film/dizi/müzik önerisi, etkinlikler vb.) önemli rol oynadığı, oyuncuların bu platformlar üzerinden stres atma, yeni arkadaşlar edinme ve kendilerini ifade etme fırsatları bularak farklı ihtiyaçlarını karşıladıkları görülmektedir. Ayrıca, bu platformlar, oyuncuların günlük yaşamda karşılaştıkları zorluklarla başa çıkmalarına

yardımcı olan duygusal destek ağları oluşturmalarına (YKS 2025, ödev paylaşımı, discorda söz bırak, günün sorusu vb. kanallar) da imkân tanımaktadır. Bu tür etkileşimler, bireylerin yalnızca oyun oynarken değil, aynı zamanda sosyalleşme süreçlerinde de kendilerini daha güvende hissetmelerine katkıda bulunmakta; böylece topluluk aidiyeti duygusunu da güçlendirmektedir. Oyun dışı bu tür sosyal alanlar, oyuncuların karşılıklı anlayış ve destek buldukları, sosyal becerilerini geliştirdikleri ve kişisel olarak büyüdükları alanlar haline gelmektedir.

Sonuç olarak, Discord gibi platformlar dijital oyun topluluklarında sosyalleşme pratiklerinin önemli birer aracı olmakta ve üyelerin çeşitli ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde şekillenmektedir. Bu çalışma, dijital oyunların sosyal bağlar kurma ve bireylerin kişisel ihtiyaçlarını karşılama açısından potansiyelini gözler önüne sermektedir. Çalışma yalnızca Discord platformu üzerindeki sosyalleşme pratiklerine odaklanmış ve belirli tarih aralığındaki veriler analiz edilmiştir. Gelecekte yapılacak çalışmalarda; Discord dışındaki diğer dijital oyun platformları (örneğin, Steam, Xbox Live, PlayStation Network) üzerindeki sosyalleşme pratikleri içerik analizi, anket ya da görüşme yöntemleri ile incelenerek karşılaştırmalar yapılabilir. Bu tür karşılaştırmalar, platformların sosyal etkileşim süreçlerindeki benzerlikler ve farklılıkları belirleyerek, dijital oyunlardaki sosyalleşme kültürünün evrimini daha geniş bir perspektiften anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Extended Abstract

Today, digital communication environments are radically transforming the way individuals meet their psychological and social needs. Communication has become a phenomenon that plays an active role in the process of creating a social identity, participating in communities and obtaining different satisfactions. This process, which is shaped by the dynamics of the digital age, also affects individuals' media usage habits and popularizes the use of new media platforms as well as traditional media tools. In this context, the Uses and Gratifications Approach provides a framework for understanding how individuals choose media tools, for what purposes they use them, and what psychological or social satisfactions they obtain as a result of this usage process. This theory, which has important implications for traditional media use, also offers a valuable perspective for the study of digital gaming platforms and online communities.

Digital games not only offer players an individualized experience, but also provide opportunities for social interaction and community building. Through these platforms, players can meet their basic psychological needs such as socialization, competition, entertainment and identity construction. Gaming environments have become more interactive, especially with the development of the internet, and have come to the fore as tools that strengthen social bonds between players. Discord, which has become increasingly popular in recent years, draws attention as a platform that allows players to come together and offers audio, written and visual interaction. Discord is positioned as a social space that allows individuals to form communities around common interests and collectivize their gaming experiences. This platform not only provides its users with in-game communication opportunities, but also plays an active role in out-of-game socialization and community building processes.

This study aims to examine the socialization practices of digital game communities on the Discord platform from the perspective of the Uses and Gratifications Approach. Content analysis, which offers the opportunity to obtain both quantitative and qualitative data, was used as the research method and six different digital game-oriented Discord servers selected by random sampling method were analyzed within the scope of the study. The selected servers were analyzed based on elements such as active user interactions, channel structures, content sharing and community dynamics. In addition, the chat channels, information sharing sections and entertainment-oriented content on the servers were also analyzed, and the interaction patterns and motivations of users on the platform were discussed in detail.

The findings show that Discord servers not only support in-game interaction but also create spaces for socializing outside of the game. Players actively use the platform not only to share game strategies, build teams, organize in-game events and prepare for competitive environments, but also to discuss topics related to their daily lives, share their artistic works, and even seek academic support. It was found that participants actively used Discord to achieve different satisfactions such as entertainment, information sharing, community interaction and social bonding. Moreover, in certain gaming communities, identity building and solidarity based on shared interests were also observed to be prominent. For example, in Discord servers dedicated to a specific game, users not only talk about game content, but also share personal experiences and form deeper bonds with each other.

As a result, platforms such as Discord are becoming important tools for socialization practices in digital gaming communities and are shaped to meet the various needs of members. Digital game communities allow individuals to experience different processes such as identity construction, social bonding, and information sharing. Additionally, these communities serve as dynamic environments where users can engage in collaborative activities, form long-term friendships, and develop a sense of belonging. This study contributes to explaining how such platforms affect individuals' personal and social satisfaction by revealing the impact of digital games on social bonding processes and the formation of online communities. Furthermore, understanding the role of these platforms in fostering communication and cooperation among players offers valuable insights into the evolving nature of digital interaction and virtual socialization.

Future studies may examine how similar socializing practices occur on other digital gaming platforms other than Discord (e.g. Steam, Xbox Live, PlayStation Network). By using methods such as surveys and in-depth interviews, more comprehensive results can be obtained by comparing the ways in which gamers interact on different platforms. By identifying similarities and differences in the social interaction processes of platforms, such comparisons will provide a broader perspective on how the socialization culture of digital gaming communities has evolved over time. Furthermore, more in-depth analyses of the digital gaming ecosystem can be conducted by examining how the technical and social opportunities offered by platforms shape individuals' media usage habits. Future studies will contribute to show that digital gaming communities are not only entertainment-oriented, but also fulfill important functions such as identity construction, social support mechanisms and solidarity.

Çıkar Çatışması Bildirimi/ Conflict of Interest Statement:

Yazar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve yayımlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir. / The authors declared no potential conflict of interest regarding the research, authorship, and publication of this article.

Destek/Finansman Bilgileri/ Support Financing Information:

Yazar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve yayımlanması için herhangi bir finansal destek almamıştır. / The authors have received no financial support for the research, authorship, and publication of this article.

Etik Kurul Kararı/ Ethics Committee Decision: Bu çalışma için etik kurul izni gerekmemektedir. / Ethics committee permission is not required for this study.

Yazar Katkı Oranı/ Author Contribution Rate: Çalışma tek yazarlıdır. / The study has a single author.

Kaynakça

- Akçay, H. (2011). Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Bağlamında Sosyal Medya Kullanımı: Gümüşhane Üniversitesi Üzerine Bir Araştırma. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 35, 157-158.
- Akdenizli, B. (2012). Gazete haberciliğinde içerik çözümleme yöntem ve tekniği: Sunum ve temsil üzerine bir uygulama ve değerlendirme. Ö. Güllüoğlu (Ed.), *İletişim bilimlerinde araştırma yöntemleri yazılı metin çözümleme* (s. 133-163). Ankara: Ütopya.
- Altunay, A. ve Güntürkün, E. (2023). Dijital Oyun Kültürü Üzerine. İçinde *Dijital Oyun Kültürü*, (ss. 1-23), D. Alper Altunay (Editör), Ankara: Nobel Yayın.
- Atherton, A. (2023). *The Rise of Virtual Communities*. Apress.
- Ballard ME, Spencer MT. (2023). Importance of Social Videogaming for Connection with Others During the COVID-19 Pandemic. *Games Cult. Mar*;18(2), 251-264. doi: 10.1177/15554120221090982. PMID: 38603156; PMCID: PMC9047596.
- Bayram, F. (2008). Gazete Okurlarının Okuma Motivasyonları ve Doyumları Üzerine Bir Kullanımlar ve Doyumlar Araştırması, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 321-336.
- Bengtsson, M. (2016). How to plan and perform a qualitative study using content analysis, *NursingPlus Open*, Volume 2, p. 8-14, <https://doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001>.
- Boyalı, U., ve Aktaş, C. (2023). Dijital Oyun ve Sosyal Etkileşim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Minneapolis, USA: University of Illinois Press.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., and Moore, R. J. (2006). "Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 281-290.

- Fiske, J. (1996). İletişim çalışmalarına giriş. Süleyman İrvan (çev.). Ankara: Ark Yayınları.
- Frasca, G. (2001). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and (Narrative) Stories. *Game Studies*, 1(1), 168-175.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- Güngör, N. (2013). İletişim kuram ve yaklaşımlar. (2. Baskı). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul Ayrıntı Yayınları.
- İğit, A. (2019). Dijital oyunlar aracılığıyla empatik iletişim inşası. Sakarya üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü, (Doktora Tezi)
- Lacher, L. L. & Biehl, C. (2019). Investigating team effectiveness using Discord: A case study using a gaming collaboration tool for the CS classroom. In International Conference Frontiers in Education 2019: CS and CE,15(1), 199-204.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Krippendorff, K. (2018). Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.). Sage Publications.https://www.daneshnamehicsa.ir/userfiles/files/1/9-%20Content%20Analysis_%20An%20Introduction%20to%20Its%20Methodology.pdf
- McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. McGraw-Hill, New York.
- McQuail, D. (1994). Mass Communication Theory: An Introduction, London: Sage Publications.
- Osorio, L. F., & Saavedra, P. (2025). Loneliness among gamers: Social-psychological factors that could heighten the sense of loneliness among online gamers in a post-pandemic context. https://doi.org/10.31234/osf.io/t9wxj_v1
- Özcan, Z. ve Savaş, S. (2020). Sanal topluluk platformu olarak Discord. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 7, 120-132.
- Rubin, A. M. (2002). The Uses and Gratifications Perspective of Media Effects. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (pp. 525-548). Lawrence Erlbaum Associates.
- Ryan, M.-L. (2006). Avatars of Story. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2001). Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media (5th ed.). Addison-Wesley.

Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. A. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, 399-423. Routledge.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, USA: Harvard University Press.

Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

Sepetçi, T. (2022). Dijital Oyun Kültürü ve Sosyal Etkileşim. <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyun-kulturu-ve-sosyal-etkilesim> E.T.:10.02.2025

URL-1:

<https://forum.donanimhaber.com/discord-da-yeni-cikan-muzik-botlari-ve-moderasyon-botlari--156021933> E.T.: 08.02.2025