

Araştırma Makalesi - Gönderim Tarihi: 9 Eylül 2019 - Kabul Tarihi: 15 Aralık 2019

Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma

Murat SAĞLAM¹
Füsun TOPSÜMER²

Öz

Günümüzde dijital oyun oynamanın eğlenceli bir serbest zaman etkinliği olduğu bilinmektedir. Bunun nedeni ise internet ve dijital oyun araçlarının bireyi çevrelemesi ve neredeyse bireyin altıncı bir duyu organı haline gelmesidir. Bu araştırmanın verileri, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde 22-23 Nisan 2019 tarihlerinde Atatürk Kültür Merkezinde düzenlenen Dördüncü Geleneksel E-Spor Turnuvasına katılan katılımcılar arasında tesadüfi olmayan örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yöntemiyle seçilen sekiz (4 erkek- 4 kadın) katılımcıyla yapılan odak grup görüşmesi vasıtasıyla toplanmıştır. Araştırmanın bulguları dört ana tema üzerine şekillenmiş olup, katılımcıların dijital oyun oynama nedenlerinin temelleri “modern bir uğraş” yani dijital oyun kültürü içerisinde yetişmiş olmaları birinci sırada gelmektedir. Elde edilen ikinci bulgu ise katılımcıların dijital oyunlara başlama nedeninin genel olarak “merak” olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada katılımcıların diğer oyun oynama nedenleri arasında kişisel rahatlama ve tatmin, sosyal ilişkiler ve güven temaları önemli bir oranda ortaya konmuştur. Ayrıca katılımcılar halen diğer insanlarla tanışmak, bir gruba ait olmak, liderlik etmek ve serbest zaman değerlendirme etkinliği gibi çeşitli nedenlerle dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, sosyal ilişkiler, serbest zaman, tatmin.

Atf: Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma”. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL) Aralık (32), s. 485-504

1 Tokat Gaziosmapaşa Üniversitesi, Erbaa Sosyal ve Beşerî Bilimler Fakültesi, İletişim Tasarımı ve Medya Bölümü, ORCID: 0000-0001-8036-7942

2 Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, ORCID: 0000-0002-6598-1466

A Qualitative Study on the Reasons of Digital Game Playing of University Students

Abstract

Today, playing a digital game is known to be a fun leisure activity. The reason for this is that the internet and digital gaming tools surround the individual and almost become the sixth sense organ of the individual. The data of this study were collected through the focus group interview with eight (4 male - 4 female) participants selected from the non-random sampling methods among the participants who participated in the Fourth Traditional E-Sports Tournament organized in Atatürk Culture Center on 22-23 April 2019 at Muğla Sıtkı Koçman University. The findings of the study are shaped on four main themes and the basics of the participants' reasons for playing digital games. "A modern occupation" in the digital game culture has grown in the first place. The second finding revealed that the reason for the participants to start digital games is a general "curiosity". In the study, it was revealed that participants significantly predicted the themes of personal relaxation and satisfaction, social relations and trust. Participants also stated that they still prefer to play digital games for various reasons, such as meeting other people, belonging to a group and leadership, and leisure activity.

Keywords: Digital game, social relations, leisure, satisfaction.

Giriş

Günümüzde dijital oyun teknolojilerinin her geçen gün ilerlemesi, düzensiz kentleşme ve oyun alanlarının bozulması gibi nedenlerden dolayı bireylerin eğlenme, serbest zaman değerlendirme, sosyalleşme gibi ihtiyaçları artık dijital ortamlar vasıtasıyla karşılanır duruma gelmiş ve dijital oyunlar bireylerin günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda "dijital oyunlar" kişisel bilgisayar ve oyun konsollarında "örneğin, Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Wii", tabletlerde "örneğin, İpad'ler", mobil cihazlarda "örneğin, akıllı telefonlarda" oynanan oyunları ifade eder. Bunun yanında sosyal medya uygulamaları da dijital oyunların tanıtımına yardımcı olmasının yanında sosyal medya uygulaması içerisinde bulunan diğer arkadaşların da oyun oynamalarına vesile olmuştur (Sağlam, 2019, s. 1). Bu durum, günümüzde bireylerin, internet, akıllı cep telefonları ve dijital oyun araçları gibi çeşitli teknolojik araçları benimseme ve bu araçlarda kendini ifade etme biçimleri haline gelmiştir. Bireylerin kendilerini ifade etme biçimleri olarak kullandığı bu yöntemler bireylerin yaşamına birçok yenilik getirmiş, bireylere sağlık hizmetlerinden eğitim biçimine, iletişim şeklienden sosyal yaşam ve eğlenceye kadar birçok temel yaşam alanını biçimlendirmekle birlikte bu temel yaşam alanlarından birisi olan oyunlarda benzer bir biçimde bu değişimden nasibini almıştır (Hazar, 2016, s.1). Bu durum içerisinde bulunduğumuz bilgi ve iletişim teknolojileri çağı, internet uygulamaları ve dijital oyunların bireylerin yaşamlarını bütünüyle kuşatmasıyla birlikte, bireylerin duygu, düşünce ve davranışlarını da şekillendirmiştir. Günümüzde bireylerin bilişsel ve duyuşsal gelişimi üzerinde son derece etkili olan dijital oyunlar, bireylerinin eğlenceli bir serbest zaman değerlendirme anlamında, geleneksel eğlence deneyimi ve oyun oynama alışkanlıklarını neredeyse

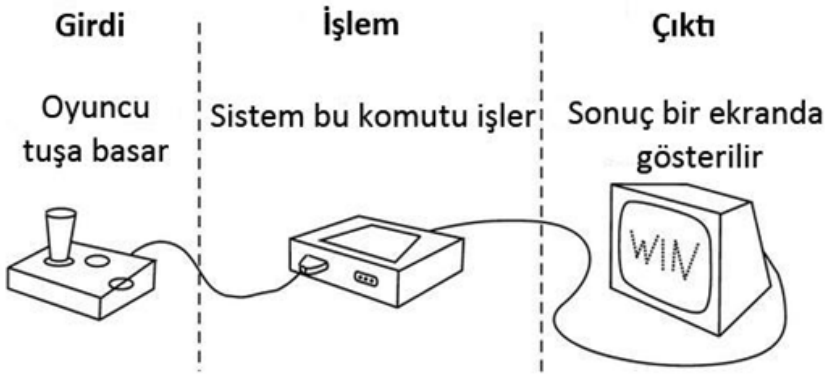
tamamen değiştirmiştir.

1. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyunlar kısaca, dijital oyun oynayan bireylerin birbirleriyle veya yapay zekâya karşı etkileşime girmesine imkân tanıyan yazılımlar olarak isimlendirilebilir (Sayın, 2016, s. 67). Frasca (2001, s. 168)'e göre dijital oyun, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay zekâya karşı) ya da karşılıklı (bir arkadaşıyla/tanıdığıyla) çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabilirdiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır. Deterding, Khaled, Nacke ve Dixon (2011, s. 8) ise dijital oyunu, teknolojik araçlar vasıtasıyla katılımcıların belirli görevleri ifa etme, sonuçlarına veya hedeflerine yönelik rekabet veya çekişme olarak tanımlamaktadır. Dijital oyunlar, dijital mantık üzerine yapay zekâ olarak geliştirilen dijital oyun araçları günümüzde bireylerin duyu organlarına hitap ederek, oyuncuların iletişim ve iş birliğine teşvik etmektedir (Fuchs, 2008, s. 2). Bireylerin dijital oyun araçları olan (gamepad, bilgisayar, mobil telefon, oyun konsolu... vb.) yeni teknolojik araçları kendi içerisinde iletişim ortamı oluşturması, bilgi temelinde kurulan bilgi toplumlarını, bilgi teknolojisinin içerisine alarak birey için her yerde ve her zaman aktif olma imkânı tanıdığı bilişim toplumlarına dönüştürmüştür (Sepetçi, 2017, s. 61). Bu dönüşüm bilim toplumları içerisinde sanal bilgi ağlarının sosyal yaşama nüfuz etmesine ve sosyal hayatın temelini oluşturan, ev hayatı, iş hayatı ve diğer birçok boş zaman etkinliklerinin gerçekleştirilmesine, bireysel ve sosyal hayata nüfuz eden, bireylerin sosyallik kavramını içerisinde barındıran ve bireylerin motivasyonunu arttıran unsurlardan daha fazla şey ifade etmektedir. Sucu (2012, s. 55) araştırmasında bireyler için bir sosyal aktivite haline gelen dijital oyunların bireyler arasında sosyal teması yok etmesine karşın uzaktaki dijital oyuncusuyla olan mesafeyi kısalttığına vurgu yapmaktadır. Bu durum bireylerin temel ihtiyacı olan iletişim sürecini gerçek mekânlardan ziyade sanal mekânlara taşımıştır. Lieberman vd. (2009)'a göre, dijital oyun materyallerinin gelişim göstermesi nedeniyle erişimi, ulaşımı ve taşınması kolaylaşmış araçlara dönüşmüş ve bundan dolayı dijital oyunlar küçük yaştan itibaren bireylerin zamanlarının büyük bir kısmını bu mecralarda harcadıkları aktivite halini almıştır. Ögel (2012, s. 49) bu durumu dijital oyunların bireylerin hayal dünyasına temas etmesine bağlamaktadır. Çünkü bireyler gerçek dünyada yapamadıkları birçok eylemi bu sanal dünyada yapmakta ve kendileri için imkânsız olan birçok hayal ögesini burada gerçekleştirebilecekleri bir ortam sunmaktadır. Bu ortamlar oyuncuların merakını ve heyecanını kamçılıyarak duygu ve düşüncelerini etkilemesi nedeniyle bireylere oyuna hâkim olarak kazanma şansı vermesi birey için bir haz kaynağı oluşturmaktadır.

Djaouti vd., (2008, s. 2) araştırmasında dijital oyunları, oyuncuların birbiriyle etkileşim kurmasını sağlayan eğlence yazılımları olduğunu belirtmektedir. Dijital oyuncuların etkileşim kurmasını sağlayan bu yazılımlar üç başlık altında toplanmaktadır. Bunlardan birincisi "girdi", ikincisi "işlem" üçüncüsü ve son yapı ise "çıkıtı" olup "sonucu" oyunun sonucunu oyuncuya ulaştırıldığı nihai sistemdir. Birçok dijital oyun, diğer oyuncularla çevrimiçi ve çevrimdışı oynama yetenekleri içerir. Oyun oynayan bireyler, çevrimiçi oyunlarda arkadaşlarıyla ya da diğer oyuncularla üç şekilde oynayabilir:

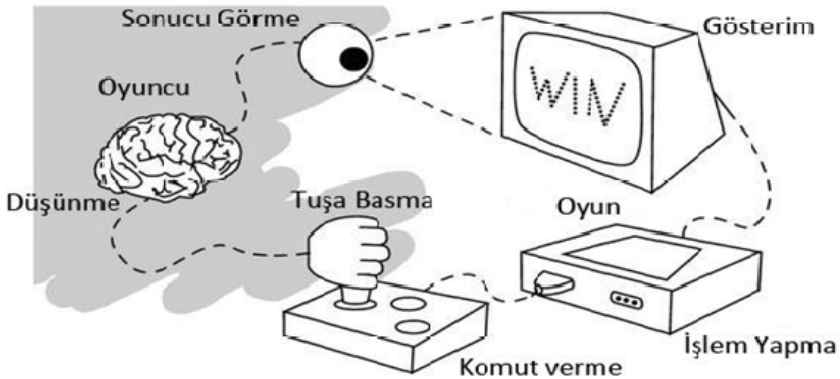
- a. Bir denetleyiciye bir konsola bağlanabilir.
- b. Oyuncular dijital oyun araçlarını yerel bir ağ (LAN) bağlantısı vasıtasıyla,
- c. Oyuncular dünyanın dört bir yanından çok sayıda oyuncu ile oynanan bir oyuna dâhil olabilirler.



Şekil 1: Dijital Oyunların Yapısal Parçaları

Kaynak: Djaouti, D.; Alvarez, J.; Jessel, J. P.; Methel, G. and Molinier, P. (2008), A Game Play Definition Through Videogame Classification, International Journal of Computer Games Technology, https://www.researchgate.net/publication/220061057_A_Gameplay_Definition_through_VideogameClassification 17 .01.2019.

Dijital oyunların etkileşim kurmasını sağlayan bu eğlence yazılımları her ne kadar üç temel parçadan oluşuyor gibi gözükse de şekil 2'de de görüldüğü üzere kendi içerisinde döngüsel bir yapıya sahiptir.



Şekil 2: Oyun ve Oyuncu Arasındaki Döngüsel Etkileşim

Kaynak: Djaouti, D.; Alvarez, J.; Jessel, J. P.; Methel, G. and Molinier, P. (2008), A Game Play Definition Through Videogame Classification, International Journal of Computer Games

Technology, https://www.researchgate.net/publication/220061057_A_Gameplay_Definition_through_VideogameClassification 17 .01.2019.

Jenkins (2006, s. 29) araştırmasında dijital oyun oynama ediminde yeni becerilerin kazanıldığı ve bu becerilerin yeniden yönlendirilmenin mümkün olduğu bir öğrenme yolu olduğunu belirtmektedir. Tüm bu süreç içerisinde dijital oyunların çeşitli sosyal becerilere katkısı vardır. Bu beceriler: bilişsel beceriler “algı sonuç çıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözümü”, toplumsal beceriler “perspektif kazanma, empati, etkileşim, işbirliği”, medya becerileri “aktif yeterlilik”, ilgili kişilik becerileri “kimliğin korunması, duygusal iç kontrol” duygusal-motor becerileridir (Sepetçi, 2017, s. 24-25).

2. Bireylerin Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Bireylerin oyun oynama nedenleri oyun oynama mekaniklerinin, bireyin mutluluğunu sağlayan temel faktörler ile örtüşmesidir. Tran ve Strutton (2013, s. 456)’a göre bireylerin dijital oyun oynama nedenleri “diğer oyuncularla iletişim kurmak, serbest zaman değerlendirmek/zaman öldürmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını gidererek” mutlu olmaktır. 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. Örneğin, oyun oynama sürecinde istediğin müziği dinlemek, oyun içerisinde mesaj yazmak, hatta müzik dinlerken birden fazla oyun oynamak, mesaj yazmak gibi. (Cardoso-Leite vd. 2016, s. 220). Tu, Yen, Montes ve Roberts (2015, s. 157)’e göre bireylerin dijital oyun oynama nedenlerine etki eden oyun mekaniğini aktif etmek için, oyundaki “veya herhangi bir oyun etkinliğini” daha ilgi çekici hale getirmek önemlidir. Bu durum oyunun ve oyuncuların evrimi ve kalıpların temeli olan etkili oyun dinamikleri, oyun mekaniği içerisinde hangi teşviklerin verilmesi gerektiğini düzenlerken, oyun dinamikleri “ne zaman ve nasıl” teşvikler sunulması gerektiğini tanımlar. Bu nedenle oyun mekaniği ve oyun dinamikleri birbirlerini tamamlamak ve geliştirmek için iç içe geçmiş durumdadır.

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; Sayın, 2016, s. 70).

- Oynarlarda, oyuncuların ulaşmak için çaba gösterdiği bir amacı bulunmaktadır
- Oynarlarda, 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. Bu işlemler tablo 1’de dijital oyun mekanizmaları başlığı altında incelenmiştir.

Tablo 1: Dijital Oyun Mekanizmaları

Meydan okuma	Oyun sisteminin oyuncuya seviye geçebilmesi veya oyunu kazanabilmesi için başarması gereken bazı amaçlar koymasısıdır.
Şans	Oyunda her şey beceriye bağlı değildir. Şans rastlantısallık unsurudur.
Yarışma	Oyuncular kazanmak için mücadele eder ve bir grup kazanırken diğeri yenilir.
İşbirliği	Oyuncular ortak bir amaca ulaşmak için birlikte çalışırlar.
Geri bildirim	Oyun oynayan bireylerin oyun içerisindeki durumunu gösterir.
Kaynak edinimi	Oyuncuların amaçlarına ulaşabilmek için yararlı ve toplanabilir öğeleri temin etmelerini ifade eder.
Ödüller	Bazı eylemler ve başarılar karşılığında verilir. Bu ödüller oyunun türüne göre değişiklik gösterir.
İşlemler	Oyuncular arası direkt veya arabulucularla yapılan alışveriş, takas.
Sıra	Değişken oyuncuların oyuna ardışık katılımını ifade eder.
Kazanma	Oyunu kazanma durumunu ifade eder.

Kaynak: Öğüt ve Çobaner, (apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf, 28. 12. 2017).

Cook (2005)'e göre oyun mekanizmaları, "bir kullanıcıyı geri bildirim mekaniği aracılığıyla keşfedebilir ve olasılık alanlarının özelliklerini öğrenmesini kolaylaştıran ve teşvik eden kural tabanlı sistem/simülasyonlar" bütünüdür (<http://lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>, 01.02.2019). Sicart (2008) oyun mekanizmalarının resmi doğası üzerinde biraz daha detay sağlar. Oyun mekanizmalarının, oyunun belirli birleşenlerini, veri tasvirleri ve algoritmaları seviyesinde tanımlaması, oyun mekaniğini davranışlar ve oyuncuya bir oyun bağlamında tanınan kontrol mekanizmaları olarak tanımlamaktadır. Yani oyunların resmi, algoritmik unsurları ile oyuncular tarafından nasıl sunulduğu ve oynandığı ile ilişkileri hakkında bilgi sağlar (<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>, 01. 03. 2019). Elson, Breuer, Ivory ve Quandt (2014)'e göre oyun mekaniği aynı zamanda tüm "oyun kurallarını" kapsamakta olup oyunda ve oyunla etkileşim seçeneklerini tanımlar. Oyun mekanizması oyunun türüne göre bazı teknik özelliklerini, örneğin kullanıcı girdisine tepki olarak görsel, işitsel ve haptik ipuçlarıyla geri bildirim nasıl verildiğini içerir (<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12096/full>, 06.02.2019).

Tablo 2: Dijital Oyun Birleşenleri

Kazanımlar	Oyunda tanımlanmış hedefleri ifade eder.
Avatar	Oyuncunun oyun içerisindeki gösterimleridir.
Rozetler	Oyunun türüne göre elde edilen başarı durumunu gösteren sertifika görsel belgeler.
Hedefler	Bir sonraki seviyeye ulaşmak için aşılması gereken zorlu mücadelelerdir

Koleksiyonlar	Oyun içerisinde toplanıp biriktirilen rozetler gibi bir takım öğelerdir.
Savaş/Mücadele	Oyun içerisinde tanımlanmış kısa ömürlü mücadeleyi ifade eder.
Hediye Verme	Diğer oyuncularla sanal para gibi bazı kaynakları paylaşabilme imkânıdır.
Lider Cetveli	Oyuncuların skorlarına göre yerleştikleri listedir.
Düzey	Puanların birikimi için ödüllendirme sistemidir.
Puan	Tek bir eylem ya da eylem kombinasyonu karşılığında verilen sayısal değer.
Arayış	Oyuncunun üstesinden gelmesi için konmuş olan önceden tanımlı engellerdir.
Takımlar	Ortak bir hedefe yönelik olarak birlikte çalışan oyuncu grubuna verilen isimdir.
Sanal Eşyalar	Oyun içerisinde toplanan, kullanılan, değiş tokuş edilen sanal nesnelere dir.

Kaynak: Öğüt ve Çobaner, (apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific_Meetings_001.pdf, 28. 12. 2017).

Dijital oyun bileşenleri oyun oynamanın itici güçlerinden olup, oyun benzeri angajmanları ve eylemleri sürdürmek için oyun mekaniğinin kullanılmasıdır (Wuu, 2011. <http://lithosphere.lithium.com/t5/Lithium-s-View/Gamification-from-a-Company-of-Pro-Gamers/ba-p/19258>, 02.08.2018). Oyunun nitelikleri; oyun mekaniği, oyun dinamikleri, oyun tasarım ilkeleri, oyun psikolojisi, oyuncu yolculuğu, oyun komut dizisi ve hikâye anlatımı ve oyunların diğer yönlerini ifade eder. Oyun bileşenleri kendi içerisinde teşvik sistemleri, geri bildirimler ve makul öngörülebilir sonuçların oyuncunun davranışı, oyun sırasında nişan, etkileşim, rekabet, işbirliği, farkındalık üzerinde etkisi bulunmaktadır. Oyun mekaniğinin örnekleri puan, rozet, rütbe, seviye vs. bireyin oyun dinamiklerini algılayan hem geri çevirmeler hem de içe dönük oyuncuların eğlenceli olduğu sonucuna varmışlardır (Codish ve Ravid, 2014, s. 132-135). Oyun dinamikleri, dışsal güçler olarak, olumlu ve istenen öğrenme davranışlarını teşvik etmek, bireyi istenen davranışa motive etmek ve teşvik etmek için oyun içinde kritik tasarım stratejileri ve uyaranlar bulundurarak oyun dinamiğini hızlandırmaktadır (Attali ve Arielli-Attali, 2015, s. 57). Bu oyun dinamiği, oyuncular arasında bazı etkileşimler oluşturarak davranışı etkileyebilir ve işbirlikçi sosyalleşmeyi artırabilir. Bu teşvik unsurları oyuncuların sosyal etkileşimi, sosyal ilişki, işbirlikçi topluluk hissiyatları vb. ilişkilendirmek için tasarlanmıştır. Oyun içindeki ödülleri toplamak ve paylaşmak için, gruplar ortak hareket eder ve birlikte çalışırlar. Bireyler, bireysel ve grup olarak ödülleri kazanabilmek için bireysel ve işbirliğine dayalı hedeflere ulaşmak için aktif olarak katılmaya teşvik edildiğinde daha anlamlı olur ve ortak bir şeyler kazanmak kendilerine mutluluk verir (Tu, Yen, Montes ve Roberts, 2015, s. 156-161). Bu durum ise dijital oyunların oynanmasını teşvik ederek her geçen gün daha da fazla gelişmesine ve çeşitlenmesine vesile olmaktadır.

Bu gelişim ve çeşitlenme ise günümüzde dijital oyunların yaklaşık 50 milyar avroluk büyük bir endüstri haline gelmesine vesile olmuştur (ESA, 2018). Bu büyüme eğilimi her geçen gün teknolojinin de gelişimine paralel olarak (örneğin sanal gerçeklik,

arttırılmış gerçeklik gibi teknolojik altyapı ve donanımların sektöre dâhil olması) gelişim göstermesiyle birlikte önümüzdeki dönemde de gelişerek devam etmesi beklenmektedir. Dijital oyunlara yönelik bu kadar büyük yatırımların yapılmasının arz talep meselesi olduğu düşünüldüğünde, sektörün sorgulanması gereken önemli bir yönü ortaya çıkmaktadır. Bu yön bireylerin neden bu kadar çok dijital oyun oynadıkları konusudur. Literatürde cevap aramak amacıyla yapılan araştırmalarda şu bulgulara ulaşılmıştır.

- ✓ Merak: Oyun anlatısını ve oyun içeriğini keşfetmek için duyu, biliş ve cazibe uyandırması (Lieberman vd., 2009; Yee, 2006; Uysal 2005).
- ✓ Eğlence: Boş zaman değerlendirme ve hoş vakit geçirme (Griffiths, 2002; Tuğrul ve Diğerleri, 2014; Sweetser ve diğerleri, 2014; Sucu, 2012).
- ✓ Empati: Oyun oynama sürecinde hayali olarak oyun dünyasında yaşanan zihinsel karmaşıklık (Sepetçi, 2017; Green ve Mcneese, 2008; Sicart, 2008).
- ✓ Rekabet: Bir oyuncunun tüm birikimini kullanarak diğer oyuncuları yok etmek veya onlara üstünlük sağlamak için oluşturduğu çaba (Kirriemuir, 2002-2006; Sayın, 2016; Tran ve Strutton, 2013: Cook, 2005).
- ✓ Zorluklar ve beceriler: Oyuna ilişkin zorluklar ve oyuncuların becerilerine ilişkin zorluklar, canlandırıcı ve sürükleyici etki, (Cardoso-Leite ve diğerleri 2016; Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009; Kızılkaya, 2010).
- ✓ Konsantrasyon: Oyunun anlatımına ve içeriğine uzun vadeli konsantre olma yeteneği (Jull, 2011; Wu, 2011; Jonasson ve Thiborg, 2010)
- ✓ Kontrol: Oyun anlatısı üzerinde kontrol duygusu kullanabilme becerisi (Sağlam, 2019; Codish ve Ravid, 2014; Jonasson ve Thiborg, 2010).
- ✓ Anlamak ve haz: Oyunun hikâyesini ve içeriğini anlamak ve bundan haz duymak, canlandırıcı ve sürükleyici etki (Green ve Mcneese, 2008; Jull, 2011).
- ✓ Aşinalık: Oyunun hikâyesini bilme, aşına olma, dinlenme ve rutin hayatta değişiklik (Sağlam, 2019; Jull, 2011; Dondlinger, 2007; Doğu, 2006).
- ✓ Zamanı iyi değerlendirme, sosyal etkileşim, gerçek yaşamdan kaçma ve özgür olma (Jull, 2011; Yee, 2006).
- ✓ Durdur-devam et yöntemiyle istediğin kısma geri dönebilme, haz veren bir ortamda uzun süre durma ve odaklanma (Kirriemuir, 2002-2006; Aarseth, 2003; Yee, 2006).

3. Araştırma

3.1. Araştırmanın Amacı

Bu nitel araştırmanın amacı, üniversite öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerini araştırmak ve dijital oyunlar üzerine bir takım sonuçlar ortaya koymaktır. Bu araştırma, bireylerin dijital oyun oynama nedenine ilişkin 8 üniversite (4 kadın - 4 erkek) öğrencisinin dijital oyunları nasıl algıladığı ve algılarının oyun oynama nedenleri üzerindeki etkileri hakkında fikir vermeyi amaçlamaktadır.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma verileri nitel araştırma yöntemlerinden birisi olan odak (fokus) grup yöntemiyle toplanmıştır. Nitel araştırma; belirlenen bir konu hakkında katılımcıların bakış açıları, yaşantıları, deneyimleri, eğilimleri, fikirleri, duyguları, tutum ve alışkanlıkları doğal ortamında bütüncül ve gerçekçi bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma tasarımı olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 45).

Araştırmada durum çalışması deseni benimsenmiş olup, araştırmacının bir durumu, sıklıkla da bir programı, olayı, eylemi, süreci ya da bir veya daha fazla bireyi derinlemesine analiz ettiği bir araştırma desenidir (Creswell, 2014, s. 183). Çünkü üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerini tek bir değişkenle açıklanmasının mümkün olmamasından dolayı bütünsel ele alınması gereken bir konudur. Dolayısıyla bireylerin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin duygu ve düşüncelerinin tam olarak anlamak için derinlemesine incelenmesi odak grup yöntemiyle “daha ayrıntılı ve samimi bir ortam oluşturmasından dolayı” tercih edilmiştir.

Bireylerin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin literatür göz önüne alınarak hazırlanan sorular aşağıda sunulmuştur.

Soru 1: Dijital oyun kavramı size ne anlam ifade etmektedir?

Soru 2: Sizi dijital oyun oynamaya iten sebep/ler nelerdir?

Soru 3: Bireyleri dijital oyun oynamaya iten nedenlerini birkaç kelimeyle açıklayabilir misiniz?

Dijital oyunlar, bireylerin hayatına yansımaları nedeniyle akademik dünyanın merakını üzerine çeken ve araştırmalara sıklıkla konu olan bir kavramdır. Konuyla ilgili yapılan çalışmalar çoğunlukla oyun bağımlılığının bireyler üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Özellikle bireyin dijital oyun oynama nedeni bağlamında bireyleri dijital oyun oynamaya iten sebepler kendi içerisinde çeşitlilik göstermektedir. Ancak “insan hayatındaki sınırsız sayıdaki değişkenler bireyleri neden dijital oyun oynamaya itmektir?” sorusuna halen geçerli bir yanıt bulunamadığı çeşitli araştırmalarda karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama anlamında, hangi değişkenlerin var olduğu ve bu değişkenlerin etki düzeylerinin ortaya konulması gerekli görülmektedir. Bu araştırmada da, literatürde yer alan olası değişkenler ile bireylerin dijital oyun oynamasına neden olan değişkenler açıklanmaya çalışılacaktır. Bu bakımdan literatüre katkıda bulunacağı ve uygulama boyutunda da dijital oyun oynayan bireylere ve bireylerin çevresine yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan veri toplama aracı, araştırmacı tarafından geliştirilen ve üç sorudan oluşan yarı yapılandırılmış soru formu aracılığı ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesidir. Bu yöntemin tercih edilmesinin nedeni, konuşmayı temel alarak, katılımcıların duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ortaya çıkarma yönünden güçlü olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 147). Bu bağlamda yarı yapılandırılmış görüşme soruları, araştırmacı tarafından hazırlanan sorulara göre başlayan görüşmede

araştırmacının görüşme sürecinde ilave sorular sorma hakkına sahip olduğu yöntemdir. Yani araştırmacı görüşme sürecinde gerekli gördüğü durumlarda ilave soru sorma veya soru sormama hakkına sahiptir (Karasar, 2004, s. 165). Yarı yapılandırılmış görüşmede sorular esnek olup, genellikle her katılımcıdan spesifik veriler toplanır. Anket yönteminde olduğu gibi önceden belirlenmiş soru ifadeleri ve soru yanıtları yoktur (Merriam, 2015, s. 87). Bu araştırmada veriler odak grup görüşmesi için hazırlanan yarı yapılandırılmış soru formları vasıtasıyla Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde 22-23 Nisan 2019 tarihlerinde Atatürk Kültür Merkezi B salonunda düzenlenen “Dördüncü Geleneksel E-Spor Turnuvasına” katılan 8 tane katılımcıyla gerçekleştirilen odak grup görüşmesi vasıtasıyla toplanmıştır.

3.4. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Veriler betimsel analize tabi tutulmuştur. Betimsel analizde görüşme sonucunda elde edilen verilerin, yapılan araştırmalar çerçevesinde yorumlanması ve açıklanması söz konusudur. Böylelikle ulaşılan sonuçlar, okuyucular tarafından anlaşılabilen ya da kullanılabilir bir yapıya sahip olmaktadır (Bat, 2012, s. 242). Bu araştırmada, odak grup görüşmesi yapılan dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenleri 4 tema üzerinden saptanmıştır. Bazı hususlara yönelik olarak katılımcıların dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin algıları incelenmiştir. Alıntılarla birlikte, elde edilen her bir tema alt temayla detaylandırılarak analiz kapsamında elde edilen bulgular sonuç bölümünde değerlendirilmiştir.

Verilerin analizinde nitel araştırmaların doğasına uygun olan “betimsel ve içerik analizi” yöntemleri kullanılmıştır. Bilindiği üzere betimsel analizde amaç, ortaya çıkan temalara göre şekillenir ve yorumlanır. Betimsel analizde görüşme yapılan ya da gözlemlenilen bireylerin duygu ve düşüncelerini gerçekçi bir şekilde yansıtmak amacıyla “alıntılama” yöntemine sıklıkla başvurulur. Amaç elde edilen sonuçları yorumlanmış ve düzenlenmiş bir biçimde okuyucuya iletmektir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 256).

Görüşme yapılan katılımcılar, cinsiyetlerine göre erkekler (E1, E2, E3) kadınlar ise (E4, K1, K2, K3, K4) olarak kodlanmıştır.

3.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Türkiye’de dijital oyun oynayan bireyler araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmada tesadüfi olmayan örnekleme yöntemlerinin bir türü olan ve araştırmacının ana kütle içinden örneği kendisinin seçtiği “kolayda örnekleme” yöntemi tercih edilmiştir.

3.6. Araştırmanın Bulguları

Katılımcıların dijital oyun oynamaya ilişkin görüşleri ve dijital oyun oynamaya ilişkin algıları, bunun yanında dijital oyun ortamında elde ettikleri haz ve neşe, odak grup görüşmesinde sorulmuş ve katılımcıların yanıtları sistematik bir şekilde düzenlenmiştir.

Tablo 3: Verilerin Analizi Sonucu Oluşan Tema ve Alt Temalar

Tema	Alt Tema
Sosyal İlişkiler	Algılama becerileri Heyecan Keyif İyimserlik Esnek olma İletişim becerisi Mutlu olma
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Pozitif-negatif duygulanım Stres azaltımı Huzur Tutku Mantık Hayal gücü Zekâ Rahatlama
Güven	Arkadaşlık ilişkileri Aile ilişkileri Bağımlılık Oyalanmak Yeterli doyum elde edememek Motivasyonun artması İlgi Duyulan etkinlikler
Modern bir uğraş	Eğlenceli bir yaşam aktivitesi Dijital kültür içinde büyüme/yetişme Dijital oyun ile etkileşim

Yukarıdaki tablo 3’de de belirtildiği üzere bu araştırmada dört ana temaya ulaşılmış ve ulaşılan temaların alt boyutları belirtilmiştir. Araştırmada katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri arasında öne çıkan iki tema “modern bir uğraş” ve “kişisel rahatlama ve tatmin”dir. Bundan sonra gelen temalar ise “sosyal ilişkiler” ve “güven” alt boyutları takip etmektedir.

3.7. Sosyal İlişkiler Temasına İlişkin Görüşler

Bu temaya ait alt bulgular algılama becerileri, iyimserlik, esnek olma ve iletişim becerileri olma şeklinde gerçekleşmiştir. Alt temalar, oyun oynayan diğer oyuncular ile konuşmak ve etkileşimde bulunmak, oyun oynama sürecinde oluşan haz ve akış, yani bireyin zaman mefhumunu kaybederek zamanın nasıl ilerlediğinin farkına varmadığı eğlenceli bir etkinlik olması bireylerin dijital oyun oynama sebeplerinin önemli bir parçasıdır. Katılımcıların belirttiği, dijital oyun oynama sürecinde ortaya çıkan zorluklarla mücadele hissi, hedef odaklı olma ve bireyin kazanmak için nasıl bir performans sergilediğine dair net ipuçları sunan bir etkinlik sistemidir. Bu etkinlik sistemi içerisinde konsantrasyon o kadar fazladır ki birey alakasız şeyleri düşünmeye veya sorunlar için endişelenmeye vakit bulunmaz. Çünkü oyun oynama durumu bir konuda akış içinde olma yani tamamen meşgul olma ve tamamen faaliyetlere dalma fırsatı verme, zaman

algısını kaybederek sınırsız enerji hissettiğiniz bir aktiviteye bu kadar dalmış olmaktır.

Katılımcılar kendini ifade etme, diğer bireylerle konuşma, arkadaşlarla ve diğer bireylerle eğlenceli bir vakit geçirme, kendini gösterme, beğenilme ve ilgi odağı olma fırsatı bulma konusunda tatmin, neşe ve iyi hislerin diğer birçok tanımlayıcısı gibi olumlu duyguları hissetme fırsatı bulmak ve bu fırsatı değerlendirme deneyimi yaşamak olarak isimlendirilebilir.

K1: *“Dijital oyun oynama sürecinde oluşan iletişim bence gerçek yaşamdan daha samimi geliyor. Çünkü gerçek yaşamdaki resmiyet bir şekilde ortadan kalkıyor ve herkes kendi gerçek kişiliğiyle oynuyor. İstisnalar dışında, yalansız, yansız ve çikarsız...”*

E3: *“Dijital oyun oynama nedenim içinde bulunduğum stres ve sıkıntıdan kurtulmak, Muğla’ya Adıyaman’dan geldim ve burada hiç arkadaş edinemedim. İçinde bulunduğum yalnızlık duygusundan dijital oyunlar vasıtasıyla kurtuluyorum. Yani bir çeşit en samimi arkadaşın gibi ve sadece sen istediğin zaman seni rahatsız ediyor”.*

E2: *“Arkadaşa katılıyorum aslında. Oyunu istediğin yerden ve istediğin zaman oynayabiliyorsun. Canın mı sıkıldı ya da oynamak mı istemiyorsun kapat ve işlerini hallet. Ama gerçek yaşamdaki eğlenceler böylemi, grupça bir etkinlikte bulunsanız ve mutlu olmasanız değiştiremiyorsunuz. Sanal dünya ise bu konuda oldukça esnek”.*

K3: *“Ben dijital oyun ortamı içerisinde büyüdüm yani. Annem ve babam çalışıyorlardı. Dolayısıyla küçük yaşlardan itibaren ben oyun oynamaya başladım ve o günden beri oynuyorum. Benim için eğlenceli bir uğraş ve hiç bitmiyor ve çeşitlilik çok fazla, ayrıca dijital oyunlar benim en yakın arkadaşım olduğu gibi dijital oyunlar aracılığıyla da birçok arkadaş edindim”.*

K4: *“Benim dijital oyun oynama nedenim aslında meraklı. Özellikle lisede arkadaşlarım elbise giydirme oyunları oynarlar ve kendi aralarında bu konu üzerine konuşurlardı. Zamanla bende oynamaya başladım ve gerçekten eğlenceli bir aktivite. Hem okulda arkadaşlarla konuşacak bir konunuz oluyor hem de görsel tasarım yeteneğiniz gelişiyor”*

E2: *“Benimki de meraklı aslında. Lisedeyken arkadaşlarım internet kafe, atari ve playstation salonlarına giderlerdi. Zamanla bende gitmeye başladım ve oyun ortamı beni gerçekten etkiledi. Zamanla bende oynamaya başladım ve iyi ki başlamışım diyorum, çünkü bütün sinir stresimi orada atabiliyorum”.*

K2: *“Ben kendime ait bir dünyam olsun istiyorum, içerisini sadece benim şekillendirebildiğim. Gerçek dünyada bunu bulmam imkânsız, ancak sanal dünya bu tür ortamlara imkân veriyor. Ayrıca oyunlarda ki çeşitlilikte oyunculara çeşitli oyun türleri arasında seçim yapmasına olanak verir. Bu durum ise sizi hiç sıkmadan devasa bir dünya içerisinde hareket etmenize imkân verir, düşünün hiç yerinizden kalkmadan ortaçağ dünyasında elflerle birlikte karanlık güçlere karşı savaşabiliyorken, aynı anda uzay teknolojileriyle de dünyayı kurtarabiliyoruz ve kahraman oluyorsunuz. Size bu hazzı kimse veremez”.*

E3: *dijital oyun oynama sürecinde insanlarla bir şeyler paylaşıyorsun ve oyun oynama sürecinde bir etkileşim oluyor, dolayısıyla diğer oyuncularla sanal da olsa birlikte bir et-*

kinlik yapılması insana mutluluk veriyor. Mesela ben oyundaki rolümü iyi yaparsam ve başarı kazanırsam diğer arkadaşlar tebrik ediyorlar, birbirimize yardım ediyoruz yani. Bu durumda insana mutluluk veriyor.

K3: "aynen arkadaşına katılıyorum. Mesela canınız sıkkın, moraliniz bozuk ve ortam değiştirmek istiyorsunuz ve yapmanız gereken kulaklığınızı takıp dijital oyun dünyasına adım atmanız, hepsi bu kadar. Gerisi kendiliğinden gelir".

3.8. Kişisel Rahatlama ve Tatmin Teması

Dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama sürecinde yaşadıkları pozitif ve negatif duygu, stres azaltımı, huzur, tutku, mutlu olma ve rahatlama alt temalarından oluşan bu ana temada; bireylerin oyun oynama sürecinde yaşadıkları pozitif duyguları hissetme olarak görülmüş ve bu duyguları uzun süre yaşama isteği ise tatmin olma duygusu ile ilişkilendirilmiştir. Kişisel rahatlama ve tatmin duygusuna ilişkin katılımcıların görüşleri kendi içerisinde farklılık göstermektedir.

K3: " Dijital oyun oynama benim için önemli bir mutluluk kaynağıdır. Çünkü sizi bulduğunuz sıkıcı ortamdaki kurtarıp, her şeyin efendisi olduğunuz size ait sanal bir dünyaya bırakıyor. Bu sanal dünya içinde istediğiniz her şeyi bulabilirsiniz ve dolayısıyla size kimlik, aidiyet ve etkileşim gibi pozitif duygu sağlar. Dolayısıyla da sizi negatif duygulardan uzaklaştırması ve size hayatı eğlenceli kılan heyecan, tutku, huzur gibi duyguları hissettirir".

K1: oyun oynamak ve diğer insanlarla bir şeyler yapmak hoşuma gidiyor, ben oynuyorum, oyun içinde bana yardım ediyorlar, bazen de ben onlara yardım ediyorum, bu da içinde bulunduğum stres ve sıkıntıyı biran olsun unutmaya ve eğlenceli vakit geçirmeme yardımcı oluyor. Ayrıca bir gruba ait olmakta bireyi iyi hissettiriyor".

Katılımcılar film izlemek gibi pasif bir eylemden ziyade, kendilerinde aktif oldukları dijital oyun ortamlarında ister yalnız, isterse de diğer oyuncularla, amaçlarına ulaştıklarında bir başarı hissi elde etmektedirler. Bu durumu katılımcı E3: zorlu hedeflere ulaşma konusunda duyduğu memnuniyeti, oyuncular arasında gerçekleşen etkileşimi ve oyunlardan elde edilen adrenalini şu şekilde tarif etmektedir:

E3: "Eğlenceli, eğleniyorum, bir şeyler başarmaktan zevk alıyorum, zorlu bir görev, tatmin edici, özellikle daha zor oyunlarla, yeni aşamalardan geçiyorsunuz, sonuna kadar gelmek, oyunu anlamak güzel. İyi hissetmenin düşmanınız yenmek anlamına geldiği, futbol, basketbol, araba yarışı gibi oyunlar vardır. Özellikle bazı oyunlarda kazanmanın, rakibi zayıflatma süreci içerisinde gülmenin, eğlenmenin ve birilerini kızdırmanın sağladığı haz, gerçek yaşamda asla bulamazsınız".

Katılımcıların ortak görüşü, dijital dünya dışındaki eğlence etkinliklerinin dijital tabanlı eğlence yerine daha az erişilebilir olduğunu ve değerinin de dijital tabanlı eğlence sunumuyla farklılaştığını göstermektedir. Katılımcılardan E3: bu konuda dijital oyun etkinliklerinin geleneksel eğlence aktivitelerinden nasıl ayrıldığını şu şekilde ifade belirtiyor: "Dijital oyun ve eğlence alanının büyük bir avantajı erişim kolaylığı, elimizin altında, kolayca erişilebilir, böyle tanımlayabiliriz. Bu anlamda, geleneksel eğlence türlerinden farklı olarak "devam ediyor". Mesela geleneksel eğlence türlerinde parka

gitmek istersem, bir palto giymek, evi terk etmek, otobüse binmek veya yürümek zorunda kalıyorum. Yani anlatmak istediğim dijital oyun ve eğlencesi gibi değil, zaman, maliyet ve eğlence grubuna katılım göstermeyi içerir. Ancak dijital oyun ve eğlencede ise bilgisayarlı açmanız veya oyun cihazınızı bir ekrana bağlamanız ve elinize çay veya kahvenizi alarak uygun bir ortamda oturmanız yeterli, erişilebilirlik önemli bir faktör olduğunu vurgulamaktadır.

Dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin katılımcıların görüş birliği içinde oldukları diğer bir konuda para ve zaman maliyetindeki arz talep yetersizliği de bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendirmektedir. Bu konuda K3: daha önce sahip olduğum boş zamanda çok para harcadığımı, şimdi ise daha az paraya mutluluk elde edebildiklerine vurgu yapmışlardır.

K3: *Diyor ki: "Üzgünüm, dijital oyun ve eğlence sistemine katılmadan önce yapmak istediğim eğlence faaliyetlerine para yetiremiyordum, şimdi ise çok az paraya eğlenme, haz alma ve rahatlama hislerinin hepsine sahibim. Bu konuda E2: ise "Çok kolay, bir yerden başka bir yere eğlenmek için hareket etmek zorunda değilsiniz, bu da size zaman sağlar ve siz bu zamanı da eğlenmek için kullanabilirsiniz". E1: "Her şeye erişebildiğinizi hissediyorsunuz hem de yer ve zaman mefhumu olmadan".*

3.9. Güven Alt Boyutu

Dijital oyun oynayan bireylerin oyun oynama sürecinde ya oyun içi ya da oyun oynayan diğer oyuncularla yaşadıkları arkadaşlık ilişkileri, aile ilişkileri ve oyun motivasyonları alt temalarından oluşan bu ana temada, bireylerin oyuna ve oyun oynayan diğer bireylere karşı hissettikleri duygulara odaklanmıştır. Burada ortaya çıkan alt tema genel olarak dijital oyunlara yönelik "negatif algı" kategorisidir. Günümüzde oyuncular dijital oyunlara yönelik genellikle olumsuz ön yargıları devam etmektedir.

E1: *"Dijital oyunlar bence oyunun durumuna bağlı olarak güzel fakat oyun içinde kötü niyetli olanların oyuncuları olumsuz etkilediğine inanıyorum".*

K3: *"Aynen arkadaşta katılıyorum, mesele bazı oyuncular oyun oynarken çok sabırsız ve saygısız olurlar. Oyun oynayan diğer bireylere, oyun araçlarına vb. şeylere çok küfür ediyor, otomatik olarak sizde ona küfür etmeye başlıyorsunuz ve saygısızlaşıyorsunuz, yani bu bütün oyunlar ve oyuncular için geçerli değil, sadece istisnalar.*

K4: *"Özellikle dil gelişimini olumsuz etkiliyor, mesela ben bazı olumsuz argo kelimeleri ve küfürleri burada öğrendim. Yani burası sanal bir dünya ve burasında kendine göre kültürü var. Gerçek dünyada her şeyin tozpembe olmadığı gibi sanal dünyada da tozpembe değil.*

Dijital oyunlar üzerine yapılan eleştiriler genelde oyun bağımlılıkları ve oyunda çok fazla zaman geçirmeyle ilgili bir durum. Ama günümüzde bireylerin eğlence anlamında vakit geçirecekleri çok fazla yer, mekân ve ortamın bulunmadığına vurgu yapmışlardır.

E4: *"Sizleri bilmem ama ben büyük şehirde büyüdüğüm için sokak kültürü nedir bilmiyorum, genelde hayatım hep okul, kurs ve ev üçgeninde geçti. Dolayısıyla kendime ait olan ve kendimi en mutlu hissettim alan dijital oyun dünyası. Gerçi bazı olumsuz*

tarafları var, mesela bilgisayar masasında çok oturunca belim ağrıyor ancak aynı durum sınıfta ders dinlerken de geçerli (gülüştüler)”.

K3: “Biz ilkokuldayken sokaklarda top oynuyorduk iyi biliyorum, ancak zamanla mahallede arabalar çoğaldı, oyun parkları kalktı veya ücretli oldu. Ve nasıl olduğunu tam hatırlamıyorum ama internet cafe çalgınlığı başladı. Hepimiz internet kafeye gider “counter strike” oynardık. Arkadaşlığımız samimiydi. Yani aslında sistem bizi oraya itti biliyor musunuz, Durum şimdide aynı aslında mesela 10 arkadaş halı saha için aynı saate toplanamıyoruz. Bırakın halı sahayı cafelerde okey oynamak için bile çoğu zaman dördüncü arkadaş bulamıyoruz. Ama sanal dünyada bu arayışa gerek kalmıyor, ancak kişisel bilgilerimizi çaldıklarını falan söylüyorlar. Beni endişendiren kısım orası. Gerçi bu sadece oyun içi değil kullandığımız sosyal medya uygulaması, internet bankacılığı ve diğer birçok uygulamadan da yapabilirler bunu”.

E3: “Dijital oyunların olumsuz taraflarına ilişkin birçok şey söylenebilir, ancak bana göre en tehlikelisi çevrimiçi oyunlarda karşımıza çıkan virüslerdir, bu virüsler gerçek hayattaki dolandırıcılar gibi... Sadece buna dikkat edilse bana göre dijital oyunların olumsuz bir taraflarını görmedim”.

E1: “Aynen bende arkadaşla katılıyorum, birçok dijital oyun oynadım ama son günlerde mavi balina diye bir oyun çıkmış ve insanları intihara sürüklüyor, bende aradım ama bulamadım demek ki bir virüs o”. Çünkü bir oyun olsa gerçek yaşamda bir değeri olur, bir yapımcısı ve erişim yolu olur. Hiç olmasa satın almak istesek bir fiyatı olur, Ama bu mavi balina oyunu bence bir virüs”.

Diğer katılımcılarda bu konuda aynı görüş birliği içerisinde oldular. Zaten Milli Eğitim Bakanı sayın Prof. Dr. Ziya Selçuk’un 10.04.2019 tarihli sabah gazetesine verdiği demeçte “mavi balina ve momo gibi dijital oyun tabir edilen yazılımların aslında dijital bir oyun olmadığını belirterek, bunların çeşitli kişilerin, kuruluşların gençler ve çocuklar üzerinde uyguladığı siber saldırı çeşidi olduğuna” vurgu yapmışlardır.

3.10. Modern Bir Uğraş

Eğlenceli bir yaşam aktivitesi olması, dijital kültür içinde büyüme ve yetişme ve dijital oyun ile etkileşim alt temalarından oluşan bu ana temada, bireylerin büyüme döneminde genel olarak dijital oyun araçlarının gelişimiyle paralel büyüdüklerini ve mecburen de boş zamanlarında bu araçları kullandıklarını belirtmişlerdir.

K1: “Günümüzde dijital oyun oynamak popüler bir boş zaman aktivitesi, herkes oynuyor, dolayısıyla bu akıma biz de uyduk”.

K2: “Eskiden dijital oyunlara her yerden ulaşamıyorduk mesela, ama artık günümüzde cep telefonumuza kadar girdi. Dolayısıyla biz oynamasak bile arkadaşlarımız oynuyor, konuşmalar oyun çerçevesinde şekilleniyor, dolayısıyla bende oynuyorum. Çünkü günümüz teknoloji çağı ve eğer teknolojiye ayak uydurmazsak yalnız kalıyoruz”.

E5: “Yani biz dijital teknolojilerle büyüdük ve dijital teknolojilerle belki gereğinden fazla haşır neşir olduk. Oyun oynamak ve oyun oynama nedeni pek çok açıdan tartışılabilir. Ancak, günümüzde sokaklar eski sokaklar değil, arkadaşlarda eski arkadaş değil”.

K2: “Aynen arkadaşşıma katılıyorum mesela ben ilkokuldayken mahalle aralarında oyun oynuyorduk, işte futbol, körebe, sek sek gibi. Ancak günümüzde mahalle aralarında bırakın top oynamayı yürüyecek yer bile olmuyor çoğu zaman. Bundan dolayı bireyler eğlenceli vakit geçirecekleri yeni mekânlar arıyorlar, bu mekânı da size dijital oyun ortamları sağlıyor.

K1: “evet burada bende arkadaşlara katılıyorum, yani günümüzde bireylerin boş zaman değerlendirme aktiviteleri tamamen değişti. Mesela ben eskiden okul çıkışı arkadaşlarla kafelere gidelim, konuşalım, eğlenelim gibi konuşuyorduk ancak belirli bir süre sonra konuşacak konu bulmakta zorlandık. Ancak, ne zaman atari salonlarıyla tanıştık, boş zamanlarımız daha eğlenceli geçmeye başladı. Arkadaşlarla rekabet, birlikte yapılan oyun etkinlikleri günümüzde bile hala unutamadığımız anılar, yani kafeler falan sıkıcıydı hani. Orada ne konuşuyorduk hiçbirini hatırlamıyorum ama ortaokul ve lise dönemlerinde arkadaşlarla oynadığımız oyunları ve geçirilen eğlenceli zamanları hala unutamıyorum”.

E1: “Bana Göre bizim kültürümüz daha çok televizyon ve bilgisayar/internet vasıtasıyla şekillendi. Ve biz bu kültürle büyüdük ve geliştik. Dolayısıyla eğlenme faaliyeti olarak ilk çağlarda oynanan oyunları oynayamayız. Yani ben bireylerin dijital oyun oynama nedenlerini aslında zamanın ruhu olarak algılıyorum”.

K2: aynen arkadaşşıya katılıyorum. Yani bizim yetişme dönemimizde ve günlük eğlence biçimimiz televizyon, bilgisayar ve internet üçlüsü etrafında şekillendi. Yani bizim yetiştiğimiz kültürdeki insanlara boş zamanınızı nasıl değerlendiriyorsunuz diye sorarsanız size ya televizyon izliyorum, ya bilgisayar oyunu oynuyorum diyecektir.

E3: bu konuda arkadaşlara bende katılıyorum ve bende bu dijital oyun kültürü içinde büyüdüm yani, dolayısıyla, aslında biz bu kültürde yetiştiğimiz o yüzden neden dijital oyun oynuyoruz sorusu aslında içinde yetiştiğimiz kültürle ilgili olan bir şey. Ben kısaca bu kültür içerisinde doğduğum ve büyüdüğüm için dijital oyun oynuyorum. Bu kültürde doğmasam dijital oyunu nereden bilebilirim ki?.

Odak grup görüşmesinde elde edilen diğer bir bulgu ise dijital oyunların günümüzde mükemmel bir iş fırsatı olduğu yönündedir. Bu sebeple araştırmada K2: isimli katılımcı çok yakından tanıdığı bir arkadaşının neden dijital oyun oynadığını şu şekilde aktarmaktadır.

K2: “Günlük yaşamda duyarız işte, dijital oyunlar bağımlılık yaratıyor falan. Ancak bazı oyuncular da ayakta tutuyor. Benim anlatacağım olay sınıfımızdaki bir arkadaşla ilgili. Arkadaşımız Konya'nın bir köyünden Antalya'ya geliyor. Ancak arkadaşımız Konya şivesiyle konuştuğu için herkes dalga geçmeye başladılar. Lakap taktılar. Sınıfta hoca ayağa kaldırdığı zaman güldüler, konuşturmadılar. Hatta hocalar bile sınıfın en arka sırasına tek başına oturttu, dört yıl boyunca sınıfta selam verecek bir arkadaşşı bile yoktu. Neyse, bu arkadaş kimsenin ne dediğine aldırmaksızın boş vakitlerinde internette oyun oynuyordu. Ve zaman içerisinde derslerini aksatmadan oyunları sadece tüketmekten ziyade artık yazılım kısmıyla da ilgilenmeye başladı. Lise sondayken herkes okul bitiyor ne yapacağız derken kimsenin arkadaş olarak bile kabul etmediği bu kişiyi Kanadalı bir oyun şirketi bütün eğitim masraflarını karşılamak ve 10.000

dolarlık maaşla yurt dışına götürmüştü. Sınıftaki hepimiz ağzımız açık kalmıştık. Yani oyunlar aslında iyi değerlendirilirse mükemmel bir iş fırsatı. Zaten biliyorsunuz çok büyük bir sektör”.

Bu konuda diğer bir katılımcı ise kendisinin bilgisayar mühendisliği öğrencisi olduğunu ve bu mesleği seçmesinin sebebini dijital oyunlar olduğuna vurgu yapmıştır.

E2: “uzun zaman dijital oyun oynadım ve bu süreçte dijital oyunlara ilişkin bazı hileler öğrendim. Mesela bazı oyunlarda bir kod yazıyorsunuz ve oyunda ölmüyorsunuz veya oyun içi ne kadar para harcarsanız harcayın oyundaki sanal paranız, tokeniniz, krediniz hiç bitmiyor. Ve ben bu kodları merak ederek öğrenmeye başladım. Lisede ise kararımı vermiştim yazılımcı olacaktım ve şimdide bilgisayar mühendisliği 4. Sınıftayım. Görüştüğüm birkaç tane oyun yazılım şirketi var, okulumun bitmesini bekliyorum, çünkü bana göre yazılım geleceğin mesleklerinden birisi.

Sonuç

Araştırmanın bulgularına baktığımızda katılımcılar dijital oyun kültürü içerisinde büyüdükleri için dijital oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca dijital oyun oynamaya başlamaya sevk eden en önemli sebebin ise “merak” olduğu ortaya konmuştur. Bunun yanında katılımcılar dijital oyun oynama edimine ilişkin eleştirel ve kültürel kaygılarını da ifade etmektedirler. Bir yandan en büyük endişe konusu, medyada sıkça sözü edilen ve oyucuları intihara sürükleyen “mavi balina ve momo” gibi oyunlar olmasına rağmen katılımcılar bunların dijital bir oyun türü olmayıp, kötü amaçlı kişiler tarafından geliştirilen (virüs) yazılımları olduğuna da vurgu yapmış olmalarıdır.

Araştırmada elde edilen ikinci bulgu ise dijital oyun oynamanın “modern bir uğraş” olarak görülmesidir. Gerçekten de günümüzde eğlence denildiği Horzum vd. (2008) ifadesiyle “Bilgisayar, internet ve oyun evden işe, eğlenceden günlük hayata ve paylaşımına, eğitimden boş zaman değerlendirmeye kadar kısacası insan hayatının her aşamasında yer almakta”, olup günümüzde bireyi her yönüyle kuşatmış bulunmaktadır. Bu nedenle de bireyler her ne kadar dijital kültürden kaçınmaya çalışırlarsa çalışsınlar, dijital kültür, bireyleri bir şekilde içine çekmektedir. Katılımcılarda bu konuda görüş birliği içerisinde olmuşlardır.

Araştırmada üçüncü bulgu ise “sosyal ilişkiler” temasıdır. Bu temada katılımcıların bazı oyun gruplarında dijital oyun oynama sürecinde oluşan etkileşimi gerçek yaşamda oluşan etkileşimden daha samimi ve güvenilir buldukları sonucu elde edilmiştir.

Çalışmanın dördüncü teması olan “kişisel rahatlama” ve “tatmin” temasında ise bireylerin dijital oyun oynama sürecinde oluşan ruh halini etkileme “olumlu-olumsuz duygulanım, bir sonuç elde etme ve rahatlama” olarak bildirmişlerdir. Oyunda geçmeniz gereken bir bölüm, atlamanız gereken bir seviye, öldürmeniz gereken bir adam veya başarmanız gereken bir kariyer vardır, sabahlara kadar uğraşır, bölümü geçer, adamı öldürür ve kariyerinizi tamamlar mutlu olursunuz.

Araştırmada elde edilen diğer bir bulgu ise dijital oyun oynamanın bireylerin meslek seçimlerine de etkisi olduğudur. Bunu “K2” ve “E2” kodlu katılımcılarının verdiği örnekler de göstermektedir ki katılımcılar belirli bir süre sonucunda dijital oyunların yazılım

ve programlarına ilgi duyarak bu alanla ilgili eğitim almaya ve bu alanı kendilerine meslek edinmeye başlamaktadırlar. Bunun yanında dijital oyunların genelde yabancı dilde olması nedeniyle oyun oynayan bireylerin yabancı dil öğrenimini kolaylaştırdığı yönünde görüş hâkimdir.

Sonuç olarak katılımcılar dijital oyun oynama nedenlerinin temelinde dijital oyunların “modern bir uğraş” ve “eğlence alanı” olmasından dolayı oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca oyunlarla ilk tanışmada ise genelde “merak” ön planda olup, zaman içerisinde diğer oyuncularla etkileşim kurarak sosyal ilişkilerini geliştirdikleri de gözlenmiştir. Bütün bu süreçler sonucunda yaşadıkları bütün hislerin toplamı ise “kişisel rahatlatma” ve “tatmin” temasını oluşturmuş ve oyun içinde kendilerine verilen çeşitli görevleri yerine getirdikleri için de rahatlamış, mutluluk hissetmiş ve tatmin elde etmişlerdir.

Kaynakça

- Aarseth, E.; Smedstad S. M. ve Sunnana, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games, *Digra 2003 Conference Proceedings*, Utrecht University, s. 48-53.
- Attali, Y. and Arieli-Attali, M. (2015). Gamification In Assessment: Do Points Affect Test Performance?, *Computers and Education*, 83, s. 57–63.
- Bat, M. (2012). Dijital Platformda Sosyal Medyanın Stratejik Kurumsal İletişime Etkisi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler Anabilim Dalı Doktora Tezi, İzmir
- Binark, M. ve Sütçü Bayraktutan G. (2008), Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalışmayı ve Paneli, Genel Değerlendirmeler, İstanbul.
- Cardoso-Leite, P.; Kludt, R.; Vignola, G.; Ma, W. J.; Green, C. and Bavelier, D. (2016). Technology Consumption And Cognitive Control: Contrasting Action Video Game Experience With Media Multitasking. *Attention, perception and psychophysics*, 78(1), s. 218–241.
- Codish, D. and Ravid, G. (2014). Academic Course Gamification: The Art Of Perceived Playfulness, *Interdisciplinary. Journal of E-Learning and Learning Objects*, 10, s.131–151.
- Cook, D. (2006). What are game mechanics?, *lostgarden.com*, <http://lostgarden.com/2006/10/what-are-gamemechanics.html> adresinden alınmıştır. Erişim tarihi: 01.02.2019.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma Yaklaşımının Seçimi: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları Araştırma Deseni*. Demir, S.B. (Çev. Ed.). Eğiten Yayınları, Ankara.
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. and Dixon, D. (2011). Gamification: Toward A Definition, <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-NackeDixon.pdf>. Adresinden alınmıştır. Erişim tarihi: 01.02.2018.
- Djaouti, D.; Alvarez, J.; Jessel, J. P.; Methel, G. and Molinier, P. (2008). A Game Play Definition Through Videogame Classification, *International Journal of Computer Games Technology*. https://www.researchgate.net/publication/220061057_A_Gameplay_Definition_through_VideogameClassification Adresinden edinilmiştir. Erişim Tarihi: 17.01.2019.
- Doğu, B. (2006). Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Yüksek Lisans Tezi.

- Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4, s. 21-31.
- Elson, M.; Breuer, J.; Ivory, J. D. and Quandt, T. (2014). More Than Stories With Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games, *Journal Commun*, 64, s. 521–542.
- Entertainment Software Association (ESA), (2017). 2017 Bilgisayar ve Video Oyun Endüstrisi Hakkında Temel Bilgiler, <http://www.theesa.com/about-esa/esa-annual-report> adresinden edinilmiştir. Erişim Tarihi: 11.01.2019.
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, *Digital Creativity*, 12(3), s. 167-174.
- Fuchs, C. (2008). *Internet and Society-Social Theory in the Information Age*. Routledge: New York.
- Green, M. E. and McNeese, M. N. (2008). Factors That Predict Digital Game Play, *Howard Journal of Communications*, 19(3), s. 258-272.
- Griffiths, M. D. (2002). The Educational of Videogames, *Education and Health*, 20(3), s. 47-51.
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi.
- Horzum, M. B.; Ayas, M. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 3(30), s. 76-88.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York University Press.
- Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010). Electronic Sport And Its Impact On Future Sport. *Sport In Society*, 13(2), s. 287-299.
- Jull, J. (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu, Sakarya Üniversitesi Uluslararası Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, Sakarya.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar Oyunlarında İdeoloji Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies, D-Lib Magazine, 8(2), <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>, adresinden edinilmiştir. Erişim Tarihi: 08.01.2018).
- Kirriemuir, J. (2006). *A History of Digital Games In Jason Rutter and Jo Bryce Eds*, Understanding Digital Games, London: Sage, s. 21-35.
- Lieberman, D. A.; Fisk, M. C. and Biely, E. (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design, *Computers in the Schools*, 26(4), s. 299-313.

- Merriam S. B. (2015). Nitel Araştırma Desen ve Uygulamaları için bir Rehber (Ed. Turan, S.), Nobel Yayınları, Ankara.
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başetmek. İstanbul. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öğüt, P. ve Çobaner, A. A. Apbs.mersin.edu.tr/files/pelinogut/Scientific _Meetings_001pdf, adresinden edinilmiştir. Erişim Tarihi: 28. 12. 2017.
- Sağlam, M. (2019). Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi.
- Sayın, M. E. D. (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Sepetci, T. (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics, *The International Journal of Computer Game Research*, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> adresinden edinilmiştir. Erişim tarihi 01.03. 2019.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Değiştirmesi: Smeet Oyunu Örneği, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, s. 55-88.
- Sweetser, P. And Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model For Evaluating Player Enjoyment İn Games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), s. 2-24.
- Tran, G. A. and Strutton, D. (2013). What Factors Affect Consumer Acceptance of İn-Game Advertisements?, Chick "Like" to Manage Digital Content For Players, *Journal Of Advertising Research*, 53(4), s. 455-469.
- Tu, C. H.; Yen, C.J.; Laura S. M. and Gayle A. R. (2015). Gaming Personality And Game Dynamics İn Online Discussion İnstructions, *Educational Media International*, 52(3), s.155-172.
- Tuğrul, B.; Ertürk, H. G.; Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi, *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, s.1-16.
- Uysal, A. (2005). Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Wuu, M. (2011). Gamification From a Company of Pro Gamers, <https://community.lithium.com/t5/Science-of-Social-Blog/Gamification-from-a-Company-of-Pro-Gamers/ba-p/19258>, adresinden edinilmiştir. Erişim tarihi: 02.08.2018).
- Yee, N. (2006). Motivations for Playing Online Games, *Cyberpsychology and Behaviour*, 9(6), s. 772-775.
- Yıldırım, A.ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 9. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.