

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARINDAN ÇOK OYUNCULU ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARA: SOSYAL GELİŞİM ALANLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME



MULTIPLAYER ONLINE GAMES FROM TRADITIONAL KIDS GAMES: AN EVALUATION ON SOCIAL DEVELOPMENT AREAS

Samet KILIÇ*

ÖZ: Geleneksel çocuk oyunları, grup içinde hareket edebilme, kazanma karşısındaki tavır ve kaybetme karşısındaki tutum geliştirme, birlikte iş bölümü yapabilme, iş birliği geliştirebilme, strateji kurabilme gibi sosyal gelişim işlevlerine sahiptir. Teknolojik gelişmelerle beraber ortaya çıkan dijital video oyunlarında aynı zeminde birlikte oynama imkânı ortadan kalmıştır. Fakat dijital ortamın sunmuş olduğu çevrimiçi özelliği ile belirli ölçüde birlikte oynayabilme imkânını doğurmuştur. Gelişen Teknoloji ile ortaya çıkan dijital video oyunları, çocuklardaki vakit geçirme, eğlence, dinlenme, öğrenme gibi ihtiyaçlarını karşılayan ürünlerdir. Teknolojik gelişmelerin yaşanmadığı dönemlerde geleneksel çocuk oyunları ile bu ihtiyaçlarını karşılayan çocuklar, teknoloji ile dijital oyunlarla vakit geçirmeye başlamıştır.

Bu çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının çocuklar üzerindeki sosyal gelişime olan katkıları belirlenmiş, gelişen teknoloji ile birlikte bireylerin kullanımına sunulan çok oyunculu çevrimiçi oyunlardaki sosyal gelişim alanları değerlendirilmiştir. Çalışmada “Counter-Strike: Global Offensive”, “Age of Empires II: Definitive Edition”, “eFootball PES 2021”, “Sea of Thieves”, “Need for Speed” gibi farklı türlerden 5 oyuna yer verilmiş ve bu oyunların bireylerdeki ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri, grupla iş yapma becerileri, duygulara yönelik beceriler, stres durumuyla başa çıkma becerileri, plan yapma ve problem çözme becerileri irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk oyunu, dijital oyun, sosyal gelişim, çok oyunculu oyun, çevrimiçi oyun.

ABSTRACT: Traditional children's games generally have social development functions such as being able to act in a group, attitude against winning, attitude against losing, division of labor together, developing cooperation, and strategizing, as children generally come together and play together. In digital games that emerged with technological developments, the opportunity to play together on the same ground has disappeared. However, the online opportunity offered by the digital environment has created the opportunity to play together to a certain extent. Mobile games that emerged with the developing technology are products that meet the needs of children such as spending time, entertainment, rest and learning. In times when technological developments were not experienced, children who met these needs with traditional children's games started to spend time with technology and digital games.

In this study, the contributions of traditional children's games to social development on children were determined, and social development areas in multiplayer online games offered to

* Dr. Öğretim Üyesi – Giresun Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Geleneksel Türk Müziği Bölümü / Giresun - drsametkilic@gmail.com (Orcid ID: 0000-0003-2918-9831)



individuals with developing technology were evaluated. In the study, 5 games from different genres such as Counter-Strike: Global Offensive, Age of Empires II: Definitive Edition, eFootball PES 2021, Sea of Thieves, Need for Speed were included, and these games' starting and maintaining relationships among individuals, group business skills, emotions. related skills, ability to cope with stress situation, planning and problem solving skills were examined.

Keywords: *Children's game, digital game, social development, multiplayer game, online game.*

1. Oyun Kavramı ve Geleneksel Çocuk Oyunları

Kelime anlamı olarak oyun; güzel vakit geçirmeye dayanan eğlence, sahne gösterilerinde sanatçının oynama biçimi, yarışma, hile, çeşitli spor müsabakalarında belirli sayının kazanılmasıyla elde edilen sonuç, entrika (URL-1) gibi geniş bir kavramsal çerçevede karşımıza çıkmaktadır. Oyun oynamak kavramı geniş anlamda değerlendirildiğinde çocuk-geç-yaşlı, kadın-erkek, idareci-tüccar, öğrenci-işsiz, zengin-fakir gibi toplumun bütün kesimlerini kapsayan ve güzel vakit geçirmeyi amaçlayan etkinliklerdir. Bu bağlamda oyun, çocuk oyunları gibi birçok etkinliği içine alan bir kavramdır (Özdemir, 2006: 21). Çocukların hoşça vakit geçirmek ve eğlenmek amacıyla oynadıkları oyunlara ise çocuk oyunları denilmektedir. Çocuk oyunları; çocukların fiziksel, psikolojik, sosyal gelişimleri adına önemli işlevleri üstlenmektedirler. Çocuk oyunları, içeriğinde birçok kültürel kodu taşıdığından halkbiliminin incelediği alanlardan biri olmuştur. Halkbilimi inceleme alanı itibarı ile değerlendirildiğinde oyun kavramı birçok şekilde tasnif edilmiş ve incelenmiştir. Bu tasniflerden bir tanesi Metin And'ın "Oyun ve Bütün-Türk Kültüründe Oyun Kavramı" adlı eserinde yer almaktadır. And (1974), oyunları "Anadolu Dramatik Oyunları" ve "Çocukların, Gençlerin, Yetişkinlerin Oyunları" olarak iki ana başlık altında değerlendirmiştir. Pertev Naili Boratav (1973) ise "Çocuklara Özgü Oyunlar", "Talih-Fal-Niyet Oyunları", "Beceri ve Güç Oyunları", "Zekâ Oyunları" ve "Katılımlı Oyunlar" başlıkları altında daha geniş kapsamlı bir tasnif etmiştir. Genel olarak tasnifler irdelendiğinde, kimi zaman oyunların yapısı, bağlamı, içeriği ve işlevi ön planda tutulmuş kimi zaman ise bu kriterlerden bazıları değerlendirilmiştir (Fedakar ve Korkutan, 2016: 367-368). Teknolojik gelişmelerle birlikte insan hayatındaki değişiklikler, teknolojik ürünleri kullanımının artması ile çocuk oyunlarının çocuklar arasındaki oynanma oranı düşmüş ve çocukların birçok gelişimine katkısı olan bu oyunların yerini dijital oyunlar almaya başlamıştır. Bu durumun çocuk gelişimine olumlu ve olumsuz katkılarının olduğu söylenebilir.

2. Sosyal Gelişim Kavramı ve Geleneksel Oyunlarda Sosyal Gelişim

Bireyin toplum içinde yer edinme, yaşlıları arasında grup yaşamını idâme ettirebilme, baskı ve zorluklara karşı davranışlar geliştirebilme, kültür içindeki diğer bireyler ile uyumlu yaşayabilme gibi özelliklerin ortaya konulması ve oluşturulması sürecine sosyalleşme denilmektedir. Bireylerde

sosyalleşme, içinde bulunduğu kültür ortamının kural ve değerlerine göre şekillenmektedir. Bireyin bu sosyalleşme süreci ise sosyal gelişim olarak adlandırılmaktadır (Mangır, 1993: 16). Genel olarak sosyal gelişim hemen her toplumda benzer evrelerde gerçekleşmektedir. Fakat toplumsal ve kültürel kurallar ışığında her toplumda farklı davranışlar ortaya çıkmaktadır. Sosyal gelişimin temellerinin atıldığı dönem ise çocukluk dönemleridir. İlk defa ailesi dışında farklı bireylerle bir arada yaşamaya başlayan çocuk sosyal yönden gelişmeye başlamaktadır. Çocuklarda sosyal gelişimin en önemli araçlarından birisi oyundur. Nitekim çocukluk çağındaki bir bireyin diğer bireylerle bir araya geldikleri ve etkileşim içerisinde oldukları en önemli ortamlar oyun ortamlarıdır.

Oyunlar, öz benliklerin gelişiminde ve sosyal yapılarının oluşumunda önemli ortamlardır. Çocuklar, kurdukları oyun ortamında kullandıkları ortak dil ve müşterek davranışlar ile birbirlerini yeterince tanımasalar bile sosyalleşme adına ciddi bir ortamın içinde yer almış olurlar. Ortaya çıkan sosyal gelişmeler ile vicdani değerlendirmeler yapabilme, arkadaşlık kavramını içselleştirebilme, karar verme, kendine güvenme, hoşgörülü olma, yardımlaşma gibi birçok kazanım elde etmiş olurlar (Genç, 2014: 382). Edindikleri bu kazanımlar onların hatalarındaki sosyalleşmeler için önemli sonuçlar doğuracaktır. Oyunda üstlenilen aile rolleri, aile bireylerinin davranışlarını anlama, sorumluk sahibi olma gibi davranışları pekiştirmektedir. Bunun yanında kişisel ve toplumsal alışkanlıkların edinimi, çeşitli meslek gruplarını tanıma ve rollerini öğrenme, birlikte hareket edebilme, iş birliği yapabilme ve yardımlaşma duygusunu hissedebilme, teşekkür etme, iltifat etme, sıra bekleme, dinleme, doğru ve yanlış davranışların farkına varabilme, yenilgiyi hazmedebilme, karar verme, verilen kararın uygulanması, kişisel veya toplumsal hakları koruma gibi birçok davranışın çocuklar tarafından öğrenildiği ortamlar oyun ortamlarıdır (Mangır, 1993: 16).

Geleneksel yaşantının hâkim olduğu dönemde toplumu oluşturan bireylerin sosyal gelişimlerinin temelinde oyunlar bulunmaktadır. Oyun çağına gelen çocuklar artık diğer bireylerle iletişim kurmaya başlar, geliştirdikleri ilişkiler üzerinden sosyal gelişimlerini devam ettirirler. Bu bağlamda oyunlar birer sosyal gelişim ortamlarıdır. Geleneksel çocuk oyunları birçok alanda çocukların gelişimini desteklemektedirler.

Teknolojik gelişmelerle birlikte insan hayatına birçok dijital materyaller girmiş ve geleneksel yöntemlerin çoğu insan hayatından uzaklaşmıştır. Bireyler geleneksel yöntemlerin yerine dijital ortamların sunduğu mecralarda vakit harcamaya başlamışlardır. Bu duruma en iyi örneklerden biri dijital video oyunlarıdır. Bireyin sosyal gelişimini büyük ölçüde sağlayan geleneksel oyunların yerini alan dijital video oyunları büyük ölçüde aynı katkıyı sunmayabilir. Bu makalede sadece dijital oyunların sosyal gelişime olan katkısı üzerinde durulmuştur. Zühal Çubukçu ve Mehmet Gültekin "İlköğretimde Öğrencilere Kazandırılması Gereken Sosyal

Beceriler” adlı çalışmalarında sosyal gelişimi “ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri”, “grupla iş yapma becerileri”, “duygulara yönelik beceriler”, “stres durumuyla başa çıkma becerileri”, “plan yapma ve problem çözme becerileri” ve “özdenetimini koruma becerileri” olarak altı alt başlıkta değerlendirmişlerdir (Çubukçu ve Gültekin, 2006: 37). Bu çalışmada yer alan oyunlar, bu altı alt başlık çerçevesinde değerlendirilecektir.

3. Dijital Video Oyunları ve Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar

Latince kökenli bir kavram olan ve “ciddi olmayan” anlamına gelen Ludoloji kelimesi “ludik” kelimesinden türemiştir (Yengin, 2010: 82). Zamanla Ludoloji kelimesi, dijital oyunları inceleyen bir bilim dalı haline gelmiştir. Bireylerin hoşça vakit geçirme ve eğlenme gibi bazı ihtiyaçlarını karşılayan geleneksel oyunlar zamanla farklı alanlarda yer almaya başlamıştır. Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren dünya üzerinde yaşanan teknolojik gelişmeler birçok alanda yeni içerikler üretilmesine neden olmuştur. Bu yeni içeriklerden biri de dijital oyunlardır. 90’lı yıllardan itibaren büyümeye başlayan oyun endüstrisi beraberinde yeni oyun türleri ve sürümleri ortaya koymanın yanı sıra farklı kullanım şekillerini de beraberinde getirmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Günümüz nesli için büyük bir eğlence aracı haline gelen dijital video oyunları, dijital çağın en önemli gelişmelerinin yaşandığı bir alan haline gelmiştir (Bozkurt, 2014: 1).

Teknolojik gelişmelerle birlikte geleneksel çocuk oyunları işlevsel olarak yerini dijital oyunlara bırakmıştır. Zamanla geleneksel çocuk oyunlarının birey üzerindeki gelişim alanları ve kültürel aktarımdaki rolü azalmaya başlamıştır. Her neslin bireyleri kendi kültürel tüketim, yaratım ve aktarım ortamlarını oluşturmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlar, günümüz bireylerinin kültürel tüketim, yaratım ve aktarım araçlarını içermektedir. Bu bağlamda geleneksel kültürün yeni nesle uygun şekilde dönüştürülmesi aktarım açısından önemlidir (Özdemir, 2017: 488).

Dijital video oyunları, çok geniş bir alanı kapsayan bir üst başlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital video oyunları konusunda farklı yönleriyle birkaç tasnifte bulunulmuştur. Bu tasniflerden biri, Yeliz Kuşay ve Zuhul Akbayır’ın (2015: 136) Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk: “Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma” adlı makalede yer almaktadır. Bu tasnife göre; çevrimdışı oyunlar (oyun konsolları veya bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlar), çevrimiçi oyunlar (bilgisayarlar veya cep telefonları aracılığıyla oynanan oyunlar) ve sosyal ağlar üzerinden oynanan oyunlar şeklindedir. Başka bir tasnifte ise dijital oyunları; oyuncu sayısı, ekonomik beklenti ve teknolojik altyapı açısından; PC oyunları, konsol oyunları, devasa çevrimiçi oyunlar, mobil oyunlar ve sosyal oyunlar olarak sınıflandırılmıştır (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020: 7). Türlerine göre yapılan başka bir tasnifte ise birinci şahıs nişancı (FPS), rol yapma oyunu (RPG), sıra tabanlı strateji (TBS), gerçek zamanlı strateji (RTS), spor oyunu, yarış oyunu, moba (Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası), aksiyon oyunu, üçüncü şahıs nişancı (TPS) (URL-2)

şeklinde. Bütün tasnifler ışığında dijital video oyunlarını çevrimiçi oyunlar ve çevrimdışı oyunlar olarak değerlendirmekte fayda olacaktır. Çevrimdışı oyunlar, çoklu ortam aygıtları olmaksızın kişinin bireysel olarak oynadığı oyunlardır. Çevrimiçi oyunlar ise, çoklu ortam aygıtları ile bir ya da birden fazla kişinin, genel ağa bağlanarak bilgisayar oyunları oynanması anlamına gelmektedir. Çevrimiçi oyunları ise tek oyunculu ve çok oyunculu (multiplayer) olarak iki alt kategoride değerlendirmek özellikle bireylerin gelişimlerini incelemek adına doğru olacaktır. Bu çalışmada bireylerin sosyal gelişimi incelendiğinden çok oyunculu (multiplayer) oyunlar belirlenmiş ve bu oyunlar üzerinden değerlendirmelerde bulunulmuştur.

4. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlarda Sosyal Gelişim Alanlarının Değerlendirilmesi

Türkiye’de en çok oynanan ve farklı tür ve konular referans alınarak beş oyun belirlenmiştir. Bu oyunlar, bireyde sosyal gelişimin etkilerini belirlemek açısından ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri, grupla iş yapma becerileri, duygulara yönelik beceriler, stres durumuyla başa çıkma becerileri, plan yapma ve problem çözme becerileri olarak beş alt kategoride değerlendirilmiştir.

4.1. Counter-Strike: Global Offensive (Aksiyon, savaş)



Fotoğraf 1- Counter-Strike: Global Offensive Oyunundan Bir Görsel (URL-3)

Counter-Strike, Valve adlı firma tarafından 1999 yılında piyasaya sürülen çevrimiçi bir aksiyon oyunudur. Günümüze dek birçok sürümü ortaya konulmuş ve oyun 25 milyonun üzerinde bir satış (URL-4) elde etmiş olan bu oyun, iki farklı oyuncu modu ile karşımıza çıkmaktadır. Birincisi sadece tek canlı oyuncu ve sistem tarafından rastgele atanan botlarla oynanan oyundur. İkincisi ise kendi arkadaşlarının veya canlı olarak bağlanmış oyuncuların bir araya gelmesiyle oluşan takım oyuncuları ile oynanan seçenektir. Oyun içerisinde iletişim, yazılı veya sesli olarak gerçekleştirilmektedir. Oyunda “Anti Teröristler” ve “Teröristler” olarak iki takım bulunmaktadır. Oyun genel olarak bu iki takımın kazanma mücadelesini içermektedir. Rakipler; av tüfekleri, keskin nişancı silahları, otomatik silahlar, el bombaları, tabancalar gibi birçok enstrüman ile birbirlerine üstünlük kurmaya çalışmaktadırlar. Takımlar, oyunu

kazanabilmek için çeşitli stratejiler geliştirmek, birlikte hareket etmek ve iletişim hâlinde olmak zorundadırlar.

4.1.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri

Counter-Strike oyunu, yapısı itibarıyla takım arkadaşları arasında iletişimin güçlü olmasını zorunlu kılmaktadır. Bundan dolayı takım arkadaşları ile öncelikle bir tanışmanın veya zaten tanışılıyorsa oyun ile ilgili çeşitli ön görüşmelerin yapılması oyunun kazanılması adına önemli görülmektedir. Takımın birer parçası olan oyuncular bu oyuna başlamadan genellikle bir ön görüşme yapıp çeşitli iletişim yöntemleri ortaya koymaktadırlar. Bunun yanında takım arkadaşlarının rastgele belirlendiği durumlarda ortak bir dilin kazanılması adına oyuncuların bir tanışma sürecinin olması ve iletişim biçiminin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu durum aslında bireyin toplum içerisinde diğer bireylerle ilişki kurması ve kurduğu ilişkiyi sağlıklı bir şekilde yürütebilmesi için zemin hazırlayacaktır.

4.1.2. Grupla İş Yapma Becerileri

Counter-Strike oyununda grup ile uyumlu bir biçimde çalışmak çok önemlidir. Oyunun kazanılabilmesi için çeşitli stratejilere ihtiyaç vardır. Bu stratejilerin içerisinde çeşitli iş bölümleri yer almaktadır. Örneğin, rakip takımın tuzak olarak kurduğu bir bombayı bir oyuncunun bulması ve zamanında imha etmesi önemli bir görevdir. Eğer bu görevi üstlenen oyuncu grup ile koordineli bir şekilde çalışmaz ise görevinde başarısız olacaktır ve sonuçta takımına zarar vererek yenilmelerine sebep olacaktır. Bir operasyon sırasında takım üyeleri, rakip takım oyuncularını doğru bir şekilde paylaşabilmeli, takım üyelerini kollayabilmeli ve bütün yaşananlardan haberdar olabilmelidir. Kısacası bu oyunda takımın kazanabilmesi grup olarak hareket edebilme faktörüne bağlıdır.

Birey; toplum içinde bir yer edinebilmek, diğer bireyler ile etkileşimde bulunabilmek ve toplumun kendinden beklentilerini yerine getirebilmek için sosyalleşme ihtiyaçlarını edinmelidir. Counter-Strike adlı oyuna baktığımızda bu oyunun; bireyde birlikte iş yapma, grup psikolojisine uyma, iş bölümü yapabilme, grup içinde verilen işi yerine getirebilme, grubun menfaatini düşünme, birlikte sevinme, birlikte üzülme, paylaşma gibi birçok davranışı kazandırdığı veya kazandırabileceği öngörülmektedir.

4.1.3. Duygulara Yönelik Beceriler

Counter-Strike, kazanma- kaybetme üzerine kurulu bir oyun olduğundan duyguların kontrolü çok önemlidir. Oyun sırasında takım arkadaşlarını yardım etme, koruma, kollama, uyarma, paylaşma ve oyun sonrasında kazanma ve kaybetmeye bağlı olarak ortaya çıkan duygular bireye gerçek hayatındaki sosyal gelişimleri için örnek teşkil etmektedir. Bu oyun bireyde, mermisi biten arkadaşına mermi vermek, yardımlaşma ve paylaşma duygusunu; rakibinin açık hedefi olan arkadaşını uyarmak, koruma, kollama duygusunu; oyunun kazanılması durumunda yaşanan

sevinç ve bu sevinci takım arkadaşlarıyla paylaşması mutluluk duygusunu veya oyunun kaybedilmesi durumunda üzüme ve hüzün duygusu paylaşımını; ortaya çıkaracaktır. Bu durumun bireyin sosyal gelişiminde etkili olacağı öngörülmektedir.

4.1.4. Stresle Başa Çıkma Becerileri

Counter-Strike gibi aksiyon oyunlarında, oyuncuların sahip olması gereken en önemli özellikler arasında stres yönetimi vardır. Bu oyunda takımların, rakiplerini belli bir zaman içerisinde yenmeleri gerekir. Bunu gerçekleştirirken de hata yapma ihtimalleri yüksektir. Başka bir deyişle kazanmak için stresini iyi kontrol edebilmeli ve iyi yönetebilmelidir. Rakip takım oyuncusu ile çatışmaya giren oyuncu, doğru yere konuşlanması ve rakibine isabetli bir şekilde nişan alması gerekmektedir. Bu süreç içerisinde eğer stresi yönetemez ise oyun dışı edilecektir. Çünkü iki oyuncu da aynı şartlara sahiptir ve stresi doğru yönetebilen kazanacaktır. Başka bir örnekle değerlendirmek gerekirse; tuzaklanmış bir bombaya rast gelen oyuncu o bombanın patlaması için çok dikkatli hareket etmesi gerekmektedir. Aksi halde bomba patlayacak ve takımı kaybedecektir. Bu örnekler ışığında Counter-Strike oyunu oynayan oyuncunun, stres yönetimi ve stres durumu ile başa çıkma adına önemli bir gelişim sağladığı söylenebilir.

4.1.5. Plan Yapma ve Problem Çözme Becerileri

Takımların birbirlerini yenmesi üzerine kurgulanan Counter-Strike oyununda stratejiler, kazanmak için önemlidir. Takımlardan stratejisi daha güçlü olan oyunu kazanmaya daha yakındır. Bu denklemden hareketle takım oyuncuları oyuna başlamadan önce en uygun stratejiyi belirlemek için aralarında konuşurlar. Önden gitme, bomba imha işlemleriyle ilgilenme, dürbünlü silahı alıp yüksek bir yerden gözlem yapma, yönlendirme yapma gibi iş bölümleri paylaşılır, değerlendirilir ve bir yol haritası belirlenir. Bu durumda birey strateji geliştirme ve plan yapma konusunda bir gelişim sağlayacaktır. Bunun yanında oyun sırasında karşılaşılabilecek problemlere pratik çözümler üretme, inisiyatif alma gibi birçok davranış kazanımı söz konusu olacaktır.

4.2. Age of Empires II: Definitive Edition (Strateji, Savaş)



Fotoğraf 2- Age of Empires II: Definitive Edition Oyunundan Bir Görsel (URL-5)

90'lı yılların sonunda ilk versiyonunun kullanıcılara sunulduğu Age of Empires oyunu, zaman içinde yeni bölümler eklenerek son hâlini almıştır. İnsanlık tarihinde yer alan, çağlar boyunca dünyaya hükmetmeye çalışan 35 medeniyetin yer aldığı oyunda, kullanıcılar bir medeniyet belirleyerek çağlar boyunca kendi yeteneklerine göre gelişim sağlamaktadırlar. Oyun, belirli grup üyeleriyle kendi aralarında oynadığı gibi çevrimiçi olarak dünyanın farklı yerlerindeki oyuncular ile mücadeleyi de mümkün kılmaktadır. Gerçek zamanlı strateji oyunu olarak da adlandırılan bu oyunun temel amacı, kaynak toplamak, geliştirmek ve savaşları kazanmak için doğru stratejileri ortaya koymaktır. Temelde oyunculara standart bir topluluk verilir. Bu topluluk ile sizden bir medeniyet kurmak beklenir. Ekonomiyi geliştirmek, binalar inşa etmek, kara ve deniz savaşları için asker yetiştirmek gibi temel bazı faaliyetlere ihtiyaç duyulur. Bu oyun sırasında diğer çevrimiçi oyuncularla mutlaka ilişkiler kurulması gerekir.

4.2.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri

Age of Empires oyununun çok oyunculu modlarında bireyin yeni ilişkiler kurması ve kurdukları ilişkileri sağlıklı bir zeminde yürütmesi gerekmektedir. Oyunun tasarımı itibarıyla dost veya düşman, tanıdık veya tanımdık birçok yeni birey ile ilişki kurmaya müsait olması sosyal gelişimin ilk adımı olan ilişki başlatma ve sürdürme becerileri açısından önemli bir durumdur. Oyun ile birlikte özellikle ortak paydada yer alan ve oyunda çeşitli paylaşımları söz konusu olan bireylerin bu ilişkilerini oyun platformundan daha öteye taşıdığı, hatta dijital platformun dışında da devam ettirdiği gözlemlenmiştir.

4.2.2. Grupla İş Yapma Becerileri

Grup ile iş yapma becerilerinin gelişimi açısından Age of Empires oyunu önemli seçenekler sunmaktadır. Oyunun strateji temellerinde birlikte iş yapma ve çıkarların karşılıklı korunması gibi prensipler yer almaktadır. Oyunun farklı modlarında, farklı şekillerde karşımıza çıkan grupla iş yapma eyleminin, genel olarak değerlendirildiğinde sosyal gelişime fayda sağladığı gözlenmektedir. Gerek aynı takımın oyuncularının kendi aralarında yürüttükleri grup davranışları gerekse farklı takımların karşılıklı olarak yürüttükleri ilişkiler, bireyin sosyal hayatında gerekli olan grup içinde iş yapabilme davranışlarına etki etmektedir.

4.2.3 Duygulara Yönelik Beceriler

Age of Empires oyunu tarihi karakterlere ve olaylara yön vermek üzere ortaya konulmuş bir kurguya sahip olduğundan kullanıcıların duygusal yönlerinin ön plandadır. Özellikle her kullanıcının tarihte kendini ait hissettiği medeniyeti seçmesi ve bu medeniyete yön vermeye çalışması bunun en büyük kanıtıdır. Oyunun oynanışı sırasında duygulara yön verme, oyunun kazanılması adına önemli bir durumdur. Zira bir savaş sırasında verilecek yanlış bir karar veya duyguları kontrol edemeden alınmış bir karar

oyunun kaybedilmesine yol açabilir. Dolayısıyla oyuncular karar alma ve yönlendirme aşamasında duyguların kontrolünü doğru yönde kullanmalıdırlar. Bu durumun, bireyin duygularını kontrol etme ve yönlendirme becerilerini geliştirdiği söylenebilir.

Özellikle grup içerisinde duyguların yönetimi, sosyalleşme açısından önemli bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Çok oyunculu bir modda oynanan Age of Empires oyununda grup içerisinde oyuncuların tutumu, birlikte hareket etme esnasındaki duyguların yönetimi, iş bölümlerindeki takınılan tavırlar kazanma adına önemlidir. Bu tespitten yola çıkarak Age of Empires oyununda duyguların kontrolü ve duygulara yön verebilmenin, bireyin sosyal hayatına olumlu yönde etki edebileceği düşünülmektedir.

4.2.4. Stresle Başa Çıkma Becerileri

Stres kontrollü, bireyin sosyal hayatında ilişki kurma ve grup içinde ilişkilere yön vermede çok önemli bir etkidir. Çok oyunculu bütün dijital oyunlarda olduğu gibi Age of Empires oyununda da stres kontrolü, kazanmak için önemli bir gereksinimdir. Özellikle kazanma-kaybetme üzerine kurulmuş geleneksel çocuk oyunlarına bakıldığında aynı durumun varlığından söz edebiliriz. Her ne kadar dijital oyunlarda fiziksel birliktelik olmasa da yapılan iş, oluş ve sonuç bağlamındaki ortaklık bireydeki stres kontrolünün dijital oyunlarla da gelişebileceğini göstermektedir.

Age of Empires oyununda oyuncuların birlikte iş yaparken veya karşılıklı olarak mücadelesinde yaşayacakları problemler karşısında tutum ve davranışları zaman içinde olumlu yönde gelişecektir. Bir stres karşısında oyuncunun takındığı tutum sonucunda kaybetme söz konusu olmuş ise oyuncu bir sonraki aynı sahnede bu problemi için adına farklı tutum ve davranışlar deneyecek ve problemi aşmaya çalışacaktır. Zira bu tutumu değiştirmez veya geliştiremezse bölümü geçemeyecektir. Bu durum bireyin grup içinde stres kontrolünü geliştirmesine vesile olacaktır.

4.2.5. Plan Yapma ve Problem Çözme Becerileri

Özellikle strateji oyunlarında plan yapmak önemli bir kazanma enstrümanıdır. Age of Empires oyununda oyuncular buldukları bölüm itibarıyla katıldıkları bir savaşta veya geliştirdikleri bir alanda belirli bir stratejiye sahip olmak ve bu stratejiye uygun tavır ve davranışlar sergilemek zorundadırlar. Aynı medeniyetin mensupları olarak, başka bir deyişle aynı takıma mensup oyuncular olarak, belirlenen stratejilere uygun davranışlar sergilerler. Bu stratejiler belirlenirken de ortak akıl kullanılmaktadır. Bunun yanında oyuncular oyun esnasında karşılaştıkları sorunlara alternatif çözüm yolları geliştirmek zorunda kalacaklardır. Örneğin bir medeniyete savaş açılmış ve bu savaşta bir oyuncunun görevi doğu bölgesinden rakibin topraklarına girmektir. Rakip medeniyetin beklenmedik şekilde giriş yollarını kapatması veya engel olması durumunda bölgede görevli oyuncunun o anda yeni bir çözüm üretebilmesi ve çok zaman geçmeden takımına gereken desteği vermesi gerekmektedir. Aksi halde kısa süre sonra

rakip, kendilerine üstünlük kuracaktır. Oyuncunun problemi çözememesi durumunda büyük ihtimalle oyun kaybedilecektir. Fakat Dijital oyunların sunduğu özelliklerden biri olan tekrar oynama, kaydetme veya yenileme gibi özellikler sayesinde o sahne tekrar denenebilecektir. Bu durumda oyuncu yaptığı hatayı telafi edebilecek ve problem çözme becerisini geliştirebilecektir.

4.3. eFootball PES 2021 (Spor)



Fotoğraf 3- eFootball PES 2021 Oyunundan Bir Görsel (URL-6)

PES Productions tarafından geliştirilen, yayımcılığını Konami'nin üstlendiği bir futbol simülasyon video oyunudur (URL-7). Dünyada bulunan birçok ligin, ligdeki takımların ve bu takımlarda oynayan oyuncuların bulunduğu bir oyun olan eFootball PES 2021, her geçen gün kullanıcı sayısını arttırmaktadır. Hemen hemen her yıl güncellenerek karşımıza çıkan oyunda, takımlardaki yıl içerisinde gerçekleşen değişiklikleri ve liglerdeki değişimleri güncelleyerek kullanıcıların hizmetine sunmaktadır. Oyunun çeşitli modları bulunmaktadır. Kullanıcının karşısında canlı bir kullanıcı olmadan robot ile oynadığı oyun, kullanıcının karşısına aynı sunucudan bağlanmış kendi arkadaşı ile oynadığı oyun, kullanıcın ağ üzerinden rastgele eşleştirilen oyuncu ile oynadığı oyun gibi birçok farklı modda oynanabilmektedir. Oyunun temel mantığı kazanmaktır. Kazanmak için ihtiyaç duyulan kurallar aslında gerçek futbol kurallarından farksızdır. Büyük ölçüde oyunu popüler kılan bu gerçekliğidir. Oyunlar görünürde 90 dakika olduğu gibi kullanıcılar bu dakikayı kendi tercihlerine göre belirleyebilmektedir. Yeni belirlenen süre 90 dakika üzerinden hızlandırılarak sunulmaktadır.

Geleneksel çocuk oyunları arasında top ile oynanan ve kazanma-kaybetme üzerinde kurulu birçok oyun bulunmaktadır. Futbol oyunu da uzun zamandır Anadolu'da çocuklar tarafından oynanan bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Fiziksel olarak oynanan bu futbol oyununun bireylerin sosyal gelişimine etkilerinden hepsini dijital oyun olan eFootball PES 2021'de göremesek de büyük oranda gelişime katkı sağladığı söylenebilir.

4.3.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri

Oynanış şekilleri itibarıyla değerlendirildiğinde eFootball PES oyununda farklı bireylerle yeni ilişkiler kurma ve bu ilişkileri sürdürme durumu diğer çok oyunculu oyunlara göre düşüktür. Bunun temel nedeni eFootball PES oyunun kurallarının hemen hemen herkes tarafından biliniyor olması ve kazanma-kaybetme ihtimalinin bireysel tutumların sonucunda gerçekleşmesidir. Bu yönüyle yeni ilişkilerin başlatılması ve bu ilişkilerin sürdürülmesi çok mümkün değildir.

4.3.2. Grupla İş Yapma Becerileri

Sadece bazı modlarında grup ile iş yapmayı mümkün kılan eFootball PES oyunu, genellikle bireysel mücadele üzerine kurulmuştur. Bireysel mücadelelerde ise grup ile iş yapma eyleminin olmaması bu alandaki sosyal gelişime doğrudan katkı sunmamaktadır. Fakat eFootball PES oyununun bir takımı birden fazla kullanıcı tarafından yönetildiği modları mevcuttur. Bu kullanımlarda bireyler takımı belli başlı görev dağılımları ile birlikte yönetirler. Bu yönetim şeklinde grup ile birlikte hareket edebilme, ortak karar verebilme, gruba katkı sağlayabilme gibi sosyal gelişime etki edebilecek davranışların varlığı söz konusudur.

4.3.3. Duygulara Yönelik Beceriler

Kazanma-kaybetme üzerine kurulu oyunlarda duyguların kontrolü çok önemlidir. eFootball PES oyununda oyun esnasında oyuncularının duygularını kontrol etmesi, gol yedikleri zaman durumu kurtaracak motivasyonu elde edebilmesi, takım oyununun rakipten geride kalması durumunda kazanma motivasyonunun diri kalmasını sağlayacak tutumların ortaya konulması gibi birçok duygunun gelişimine ortam hazırlayacak durumların varlığından söz edebiliriz. Bu makalede bahsi geçen bütün oyunlarda olduğu gibi eFootball PES oyununda da bireyin kazanması durumunda takındığı tavır ile kaybettiğinde takınılan tavır zaman içinde olumlu yönde gelişmektedir.

4.3.4. Stresle Başa Çıkma Becerileri

Sosyal hayat bireylere çoğu zaman stresle mücadele ortamları sunar. Birey bu durumu zamanla stres ile karşı karşıya kalarak öğrenir. eFootball PES oyununda da kurgu itibarıyla stres ortamları fazladır. Belli bir süre içerisinde belirlenen kurallar çerçevesinde kazanılması gereken bir maç söz konusudur. Bu durumda oyuncular süreci iyi yönetmek zorundadırlar. Galibiyet sevincine ulaşılabilmesi adına her bir dakikayı iyi değerlendirmeleri gerekmektedir. Oyun başladıktan sonra takımın öne geçmesi durumunda skorun korunması için son dakikaya kadar büyük bir stres söz konusu olur. Diğer taraftan maç başladıktan sonra rakibin öne geçmesi durumunda son dakikaya kadar durumu geri çevirebilmek adına yaşanan bir stres vardır. Eğer beraberlikle süren bir maç ise, karşılıklı olarak oyuncular üstünlük kurma adına bir stresin odağındadırlar. Bu tip stres

ortamında daha kontrollü olan oyuncu durumu lehine sonuçlandırabilecektir. Stres yönetimini kaybeden oyuncu, farklı maçlar oynadıkça yeni çözümler getirerek zaafını kontrol altına alabilecektir. Dolayısıyla eFootball PES oyununda bireylerin, sosyal gelişimleri adına stres durumları ile başa çıkma becerilerini geliştirdiklerini söyleyebiliriz.

4.3.5. Plan Yapma ve Problem Çözme Becerileri

Futbol, temelde yetenek işi olarak gözüke de bu oyunda strateji ve plan yapmanın da önemi büyüktür. eFootball PES oyununda maçlar başlamadan önce takımların taktikleri belirlenir ve takımda oynayacak oyuncular seçilir. Bu durum bir taktik planının oluşturulduğu bölümdür. Burada kurulan taktik, takımın ve rakip takımın güçlü-zayıf yönlerine göre belirlenir. Burada stratejinin doğru kurulması maçın kazanılması adına önemlidir. Başka bir ifadeyle içinde bulunulan durumun doğru analiz edilmesi ve bu analizin maça doğru şekilde yansıtılması gerekmektedir. Bunun yanında maç sırasında da taktiksel müdahalelere ihtiyaç duyulmaktadır. Maçın başında kurulan taktiksel yapıda, karşı takımın tavrına göre değişikliklere gitmek gerekebilir. Bu durumda da problem çözme adına oyuncunun yeni stratejiler belirlemesi veya mevcut stratejiler üzerinden değişiklikler yapılması şarttır. Diğer taraftan beklenen üstünlüğün kurulamaması veya rakibin üstünlük kurması durumunda oyunu tekrar lehe dönüştürmek için çeşitli oyuncu değişiklikleri ve taktiksel düzenlemeye ihtiyaç duyulabilir.

Oyucuların maçı kazanabilmek adına stratejiler üretmesi, maç içinde beklenmedik durumlarda farklı çözüm yolları üretmesi önemli bir adımdır. Bu durumu sosyal gelişim açısından değerlendirdiğimizde, bireylerin bu stratejik planları ve problem durumunda yeni çözüm yolları arayışı, plan yapma ve problem çözme becerilerinin gelişmesinde etkili olacağı söylenebilir.

4.4. Sea of Thieves (Macera)



Fotoğraf 4- Sea of Thieves Oyunundan Bir Görsel (URL-8)

Sea of Thieves, birinci şahıs bakış açısıyla oynanan, korsan temalı ve çok oyunculu bir aksiyon-macera oyunudur. Oyun, İngiliz video oyun geliştirme stüdyosu Rare tarafından geliştirilmiştir (URL-9). Bir grup

oyuncunun farklı roller üstlenerek açık denizde dünyayı dolaşması, keşfetmesi ve savaşlar yapması üzerine kurulu olan oyunda birçok yeni macera bulunmaktadır. Oyuna yeni başlayan bir oyuncu sıradan bir korsan olabileceği gibi arkadaşlarıyla grup oluşturarak kalabalık mürettebatlı bir gemide yolculuğa da çıkabilmektedir. Oyun esnasında çeşitli görevler tamamlayarak para kazanmanız gerekmektedir. Kazanılan para ile oyun esnasında gerekli olan malzemeleri edinmenize fırsat veriliyor. Temelde sistem tarafından verilen görevleri yerine getirerek çeşitli maceralara sürüklenmeniz ve denizlerde hakimiyet mücadelesi vermeniz istenmektedir. Oyunda yer alan bazı eylemlerin bireyin sosyal gelişimine olan etkilerinin değerlendirilmesi şöyledir:

4.4.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri

Oyun; kurgusu itibarıyla yeni oyuncularla tanışmaya, yeni ilişkiler kurmaya ve bu ilişkileri sürdürmeye uygun değildir. Genellikle ortak ağ üzerinden kendi arkadaşlarıyla oynayabildiğin veya bilgisayara karşı oynadığın bir oyundur. Farklı kullanıcılar olsa da bir ilişki kurmaya müsait bir yapıda değildir. Bu açıdan değerlendirildiğinde bireyin sosyal gelişiminde yeni bir ilişki başlatma ve bu ilişkiyi sürdürme becerisini geliştirmeye yardımcı olduğu söylenemez.

4.4.2. Grupla İş Yapma Becerileri

Sea of Thieves oyunu, bireyin grup ile iş yapma becerilerini geliştirmeye çok uygun bir oyundur. Nitekim oyunda birey, verilen görevleri yerine getirebilmek, oyunun diğer bölümlerine ulaşabilmek için grup ile ortak işler yapabilmeli ve gruba ayak uydurulmalıdır. Bir saldırı sırasında oyuncu, kendisine verilen görevi en iyi şekilde yapması gerekliliğinin yanında grubun diğer üyeleri ile de temas hâline olmalı, onlara da yardımcı olmaya çalışmalıdır. Sonuç olarak grup üyelerinden bir kişinin yaptığı hata, o bölümün kaybedilmesine neden olabilmektedir. Bu oyunun, bireylerin sosyal yaşamında grup ile iş yapma becerilerine yönelik olumlu katkılar yaptığı söylenebilir.

4.4.3. Duygulara Yönelik Beceriler

Oyunda duyguların önemi kuşkusuz önemlidir. Sea of Thieves oyununda oyuncuların duygularının devrede olduğu ve duygularının gelişmesini sağlayıcı durumların varlığı söz konusudur. Verilen görevi icra esnasındaki faaliyetlerin, bireyin duygusal yapısına uygun olan bir stratejiye kayması, karar vermede yaşanan duygusal durumlar gibi birçok yönden oyunun kazanımı konusunda zorluklar yaşanabilir. Fakat oyuncu denemeyen yolculuğuyla kazanma adına doğru duygusal davranışı edinecek ve bu yönde bir gelişim sağlayabilecektir. Burada şunu da söylemek gerekir, bu tür oyunlarda kazanılan her duygusal davranışlar bireyin sosyal hayatına olumlu yönde katkı sunmamaktadır. Sunulan katkı büyük ölçüde oyunu kurgulayanların belirlediği sınırlarda seyretmektedir.

4.4.4. Stresle Başa Çıkma Becerileri

Çoğu dijital video oyununda olduğu gibi Sea of Thieves oyununda da belirli bir sürede verilen görevleri yerine getirmek oyunculara stres sebebi olabilmektedir. Bu stresi en aza indirmek ve kontrol altında tutabilmek için oyuncular farklı yöntemler denemektedirler. Sözelimi, oyunda ateş topları ile ilgili görevlendirilmiş bir oyuncu bir savaş anında bu topları zamanında ve doğru yerde kullanmalı ve takımının kazanmasına katkı yapmalıdır. Bu zor görev, eğer oyuncunun ilk deneyimi ise stresi yönetemeyerek muhtemelen başarısız olacaktır. Fakat deneme-yanılma yolu ile birkaç deneyim sayesinde kendine bir teknik geliştirebilecek ve stresini kontrol ederek beklenen sonuca ulaşabilecektir. Bu durum büyük ölçüde dijital ortamın sunduğu bir imkândır. Sınırsız sayıda deneme imkânı veren dijital ortamların, bireyin stres kontrollerine yönelik olumlu katkılar sunduğunu söyleyebiliriz.

4.4.5. Plan Yapma ve Problem Çözme Becerileri

İstenilen görevin yerine getirildiği bu tip oyunlarda, genel stratejilerin oyuncular tarafından kurulması söz konusu değildir. Çünkü oyunun senaryosu gereği kazanmanın anahtarı olan bir veya birkaç strateji zaten bellidir. Oyuncu belli olan stratejiyi bulmak, bu strateji çerçevesinde ilerlerken karşılaştığı problemlere çözüm üretmek ve sonunda zafere ulaşmakla görevlidir. Bu durumda belli olan stratejilerin uygulanmasında, oyuncuların plan yapması ve yapılan plan doğrultusunda ilerlemenin belli ölçüde sosyal gelişime katkı sunacağı öngörülebilir. Bunun yanında oyun sırasında karşılaşılabilecek problemler karşısında çözüm üretmesi ve nihayetinde zafere ulaşması yine sosyal gelişim açısından önemlidir.

4.5. Need for Speed (Yarış)



Fotoğraf 5- Need for Speed Oyunundan Bir Görsel (URL-10)

Kanada merkezli EA Black Box şirketi ve İngiltere merkezli Criterion Games şirketi tarafından geliştirilen Need for Speed, araba yarışlarından oluşan bir video oyun serisidir (URL-11). Oyun temelde iki ana moddan oluşmaktadır. Birinci modda tek kişinin bireysel bir kariyer oluşturması yer alır. Diğeri ise çok oyunculu olarak yarışların düzenlendiği multiplayer

modudur. Oyuna başlarken oyunculara standart bir araba verilir. Oyuncu verilen yarışları kazandıkça para kazanmaya başlar ve kazandığı para ile daha iyi araba alabilmekte, aldığı arabaya düzenleme(modifiye) yapabilmektedir.

4.5.1. İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Becerileri

EFootball PES 2021 ve Sea of Thieves oyunlarında olduğu gibi Need for Speed oyununda da oyuncuların yeni bir ilişki başlatması ve bu ilişkilerini sürdürmesi söz konusu değildir. Bunu yapabilecek ortam bu tür oyunlarda bulunmamaktadır. Daha sanal seviyelerde ilişkilerin varlığı söz konusu olsa da bu ilişkilerin sosyal hayata bir katkısı olacağı düşünülemez.

4.5.2 Grupla İş Yapma Becerileri

Need for Speed oyununda gerek bireysel mücadelenin verildiği modda gerekse çok oyunculu modda bireyin sosyal gelişimi adına grup ile iş yapma becerisinin gelişmesi büyük oranda söz konusu değildir. Nitekim çok oyunculu modda yine iki canlı oyuncu karşılıklı olarak mücadele etmektedir. Yine bir bireysellik söz konusudur.

4.5.3. Duygulara Yönelik Beceriler

Bireysel mücadelenin önemli olduğu Need for Speed oyununda oyuncularının duygularına yön vermesi ve duygularını kontrol etmesi, kazanma adına önemlidir. Gerek oyun sırasında meydana gelen durumlar karşısında bireyin duygusal tutumu, gerekse yarış sonrasında kazanmaya veya kaybetmeye verilen tepkiler sosyal gelişimi etkileyici fonksiyondadır. Oyuncunun kazandığında yaşadığı sevinç duygusunun kontrollü kadar, kaybettiğinde yaşadığı üzüntü duygusunun kontrollü de önemlidir. Oyuncular, dijital ortamın verdiği bir özellik olarak sınırsız sayıda aynı yarış yapabilmektelerdir. Dolayısıyla bu kazanma ve kaybetme duygusunun kontrolü büyük ölçüde ilerleyen deneyimlerde düzelecektir. Belli ölçüde de bu durum bireyin sosyal hayatına yansıtacağı öngörülebilir. Bunun yanında yarış esnasında oyuncunun rakibi karşısında geriye düşmesi durumunda yaşanan moral bozukluğu duygusunun hızlıca telafisi ve yarış kazanma adına mücadeleye devam edilmesi önemli bir husustur. Oyuncular deneyimledikçe bu durumu aşarak duygularına yön verme becerilerini geliştireceklerdir.

4.5.4. Stresle Başa Çıkma Becerileri

Çoğu dijital oyunda olduğu gibi Need for Speed oyununda da belli bir sürede belli bir hedefe ulaşmak, kazanmak adına gereklidir. Bu durum, oyuncuların stres ile baş başa kalmalarına sebep olacaktır. Oyuncuların ilk deneyimleri, büyük ölçüde başarısızlıklarla sonuçlanacaktır. Fakat deneyimler arttıkça stres kontrolü ile birlikte bu durumu lehlerine çevrilebilmektedir. Nihayetinde bireylerin gerçek hayattaki sosyal

ilişkilerinde yaşadıkları stres durumlarının, alacakları tavırlara ve yapacakları mücadelelere olumlu katkı sağlayacağını söyleyebiliriz.

4.5.5. Plan Yapma ve Problem Çözme Becerileri

Makalede incelenen diğer oyunlarda strateji kurma ve plan yapma, Need for Speed oyununa göre daha önemliydi. Bu tarz yarış oyunlarında daha çok standart stratejiler söz konusudur. Oyuncular belli bir güzergahı belli bir sürede bitirmek zorundadırlar. Başka bir deyişle belli bir güzergahta bitiş çizgisine rakibinden daha önce varmak zorundadırlar. Bu durumda haritayı iyi kullanmak, frenleri iyi ayarlamak, yarış esnasında rotayı bozmadan rakibe zarar vermek, gazı yerli yerinde kullanmak, kısaltmalı yolları iyi tespit edebilmek gibi temel bazı ipuçları söz konusudur. Bu ipuçları doğru uygulandığında kazanmak, beklenen bir sonuç olacaktır. Oyun sırasında oyuncuların, beklenmedik durumlarla karşılaşmalarında ise panik yapmadan çözüm yolları üretebilmeleri ve hızlı bir şekilde odaklanabilmeleri önemlidir. Oyuncular büyük oranda deneyimleyerek problem çözme becerilerini geliştirmektedirler. Bu gelişmelerin de bireyin sosyal hayatındaki plan yapma ve problem çözme becerilerine olumlu yönde etki edeceği düşünülmektedir.

5. Sonuç ve Öneriler

Geleneksel çocuk oyunları, bireyin çocukluk çağında diğer bireylerle ilişkiler kurmaya başladığı ve çeşitli gelişimlerinin desteklendiği ortamlardır. Teknolojik gelişmelerin yaşanmadığı dönemlerde bireylerin fiziksel, zihinsel, psikolojik ve sosyal anlamda gelişimlerine katkı sunan önemli alanlardan birisi geleneksel çocuk oyunlarıydı. Bireylerin diğer bireylerle ilişki kurdukları, bu ilişkiyi geliştirme ve sürdürme adına yeni davranışlar kazandıkları, toplum içerisinde yaşayabilme davranışlarını geliştirdikleri, psikolojik kazanımlar sağladıkları ve psikomotor beceriler geliştirdikleri ortamlar sağlayan geleneksel çocuk oyunları, teknolojik gelişmeler ve kentleşme ile birlikte daha az icra edilir olmuştur. Gelişen teknoloji ve beraberinde ortaya çıkan yeni enstrümanlar, insanların eğlenme ve hoş vakit geçirme ihtiyaçları için daha cazip hâle gelmeye başlamıştır. 20. yüzyılın sonlarına doğru geliştirilmeye başlanan ve 21. yüzyıl ile birlikte kullanımı yaygınlaşan dijital video oyunları, hemen hemen her yaştaki bireyin hayatında yer etmiştir. Özellikle çocuk ve genç nüfus için eğlence aracı durumuna gelmiştir. Günümüze geldiğinde ise bu alanın büyük bir endüstri haline geldiğini gerek kullanıcı gerek üretici anlamında ilerlediğini söylemek mümkündür. Dijital video oyunlarının bireyleri fiziksel olarak aynı ortama getirememesi, sanal bir çerçeveden etkileşimi sağlaması ve yapay bir zeminde var olması, bireye katkısının geleneksel çocuk oyunlarından daha az olduğunu göstermektedir. Hatta dijital oyunların bireyde yarattığı zararları konu alan birçok bilimsel çalışma da mevcuttur. Fakat bu oyunların, sadece zararlarını değerlendirmek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Bu çalışmada çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynayan

bireylerin sosyal gelişimine dair değerlendirilmelerde bulunulmuş ve birtakım sonuçlara varılmıştır.

Counter-Strike: Global Offensive (Aksiyon, savaş), Age of Empires II: Definitive Edition (Strateji, Savaş), eFootball PES 2021 (Spor), Sea of Thieves (Macera), Need for Speed (Yarış) oyunları, ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri, grupla iş yapma becerileri, duygulara yönelik beceriler, stres durumuyla başa çıkma becerileri, plan yapma ve problem çözme becerileri açısından değerlendirilmiştir. Özellikle aynı anda birbirini tanımayan oyuncuların birlikte oynadıkları oyunlarda sosyal gelişimin önemli ölçüde gelişebileceği saptanmıştır. Counter-Strike, Age of Empires, gibi strateji üzerine kurulu ve takım oyunlarına dayalı oyunlarda yeni ilişkiler kurma, başlatma ve sürdürme, grup ile birlikte iş yapabilme, duygulara yön verebilme, stres ile başa çıkma, plan kurma ve problem durumu ile başa çıkma gibi birçok sosyal gelişimi destekleyen davranışın gelişebileceği gözlemlenmiştir. Sea of Thieves (Macera) gibi oyununda ise grup ile iş yapma, duygulara yön verme, stres ile başa çıkabilme, plan yapma ve problem çözme becerilerinin gelişebileceği değerlendirilirken oyunun yapısı itibarıyla yeni ilişkiler kurma ve bu ilişkileri sürdürme durumundan pek söz edilememektedir. Bunun yanında eFootball PES 2021 (Spor), Need for Speed (Yarış) gibi daha bireysel mücadele gerektiren oyunlarda sadece duygulara yön verme, stres ile mücadele edebilme, plan yapma ve problem çözme becerilerinin gelişebileceği ön görülmüştür. Yeni ilişkiler başlatma ve bu ilişkilerin sürdürülmesi, grup ile iş yapma gibi daha çok birlikte harekete etmeye yönelik becerinin gelişemeyeceği düşünülmektedir.

Sonuç olarak, çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda bireylerin gelişimlerine katkı sunabileceği özellikler bulunmaktadır. Teknolojik gelişmeler sonucunda hayatımıza giren dijital materyallerin zararlı yönlerinin olduğu gibi faydalı yönlerinin olabileceğini de değerlendirmek gerekir. Dijital materyaller üzerine çalışma yapılırken bu materyallerin, faydalı veya zararlı olarak ayırt edilmeden bütün yönleriyle ele alınması daha sağlıklı bir yaklaşım olacaktır.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- And, M. (1974). *Oyun ve bugün - Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat.
- Boratav, P. N. (1973). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Gerçek.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1).
- Büyükbaykal, C. İ. - Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9.
- Fedakar, P. - Korkutan, S. Ş. (2016). Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının yapısal analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (Ek1), 366-374.

- Genç S, (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (1), 380-392.
- Irmak, A. Y. - Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Kuşay, Y. - Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk - Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23), 135-154.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları I- II*, Ankara: Akçağ.
- Özdemir, N. (2017). *Kültür bilimi ve yönetimi*. Ankara: Grafiker.
- Yeğin D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Elektronik Kaynaklar

- URL-1: GTS “Güncel Türkçe Sözlük”. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim: 12.12.2020).
- URL-2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu (Erişim: 15.12.2020).
- URL-3: “Counter-Strike: Global Offensive Oyunundan Bir Görsel”.
https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/?l=turkish&t=1433660400 (Erişim: 10.12.2020)
- URL-4:
https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/?l=turkish&t=1433660400 (Erişim: 11.12.2020)
- URL-5: “Age of Empires II: Definitive Edition Oyunundan Bir Görsel”.
https://store.steampowered.com/app/813780/Age_of_Empires_II_Definitive_Edition/ (Erişim: 12.12.2020)
- URL-6: “eFootball PES 2021 Oyunundan Bir Görsel”.
https://store.steampowered.com/app/1259970/eFootball_PES_2021_SEAS_ON_UPDATE/ (Erişim: 21.11.2020)
- URL-7: https://tr.wikipedia.org/wiki/EFootball_Pro_Evolution_Soccer_2020 (Erişim: 22.11.2020)
- URL-8: “Sea of Thieves Oyunundan Bir Görsel”.
https://store.steampowered.com/app/1172620/Sea_of_Thieves/?l=turkish (Erişim: 24.12.2020)
- URL-9: https://tr.wikipedia.org/wiki/Sea_of_Thieves (Erişim: 28.12.2020)
- URL-10: “Need for Speed Oyunundan Bir Görsel”.
https://store.steampowered.com/app/1262540/Need_for_Speed/ (Erişim: 30.12.2020)
- URL-11: https://tr.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed (Erişim: 22.11.2020)

“İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of “Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)”:

İzinler ve Etik Kurul Belgesi/Permissions and Ethics Committee Certificate: Makale konusu ve kapsamı etik kurul onay belgesi gerektirmemektedir. / The subject and scope of the article do not require an ethics committee approval.

Çıkar Çatışması Beyanı/ Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.