

Sanal topluluk platformu olarak Discord

Zeynep Özcan* & Sezgin Savaş**

Öz

Geçmişten bugüne teknoloji ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin etkilediği pek çok alan mevcuttur ve bu alanlardan biri de iletişimdir. Özellikle iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile bireylerin kurdukları kişilerarası iletişim de dönüşmüştür. İnternet teknolojisi ile temellenen yeni bir toplum yapısının oluştuğu bugünün ağ toplumlarında bireyler, söz konusu ağlar üzerinden zaman ve mekandan bağımsız bir biçimde birbirleriyle iletişimde bulunmaktadır. Ağ toplumunun bir sonucu olarak bireyler birbirleri ile sanal ortamlarda bir araya gelmekte ve sanal topluluklar oluşturmaktadırlar. Söz konusu sanal toplulukların oluşumunda çeşitli internet tabanlı platformlar kullanılmaktadır ve bu platformlardan biri de günümüzde popüler olan Discord uygulamasıdır. Başlangıçta bireylerin oyun toplulukları oluşturarak oyun esnasında birbirleri ile iletişimde bulunmaları amacıyla oluşturulan Discord, bugün pek çok amaç doğrultusunda çeşitli topluluklar tarafından da kullanılmaktadır. Söz konusu noktadan hareketle bu çalışma kapsamında, sanal topluluk platformu olarak Discord uygulamasına yönelik makale ve bildiri türündeki akademik yayınlara yönelik literatür taraması yapılmış ve literatürde konunun ele alınış biçimi ile ilgili bulgular ortaya koyularak literatürdeki boşluklar tespit edilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre literatürde Discord'a yönelik gerçekleştirilmiş çalışmalar eğitim ve öğretim, oyun toplulukları, ekip çalışmaları ve moderasyon olmak üzere dört başlık altında toplanmaktadır. Bununla birlikte Discord'un sosyal topluluk platformu olarak kişilerarası iletişim, kitle iletişimi, grup iletişimi gibi iletişim boyutlarıyla ele alınmadığına yönelik olarak literatürde bir boşluk olduğu da görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanal topluluk, Discord, dijital iletişim, sosyal medya, iletişim teknolojileri

Araştırma makalesi

Research article

Geliş - Submitted: 01/05/2021

Kabul - Accepted: 22/06/2021

Atıf – Reference: Özcan, Z. & Savaş, S. (2021). Sanal topluluk platformu olarak Discord. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 7, 120-132.

Discord as a virtual community platform

Abstract

There are many areas affected by the developments in technology and communication technologies from past to present, and one of these areas is communication. Especially with the developments in communication technologies, the interpersonal communication of individuals has also transformed. In today's network societies, where a new social structure based on internet technology is formed, individuals communicate with each other independently of time and place over these networks. As a result of the network society, individuals come together with each other in virtual environments and form virtual communities. Various internet-based platforms are used in the formation of these virtual communities, and one of these platforms is the popular Discord application today. Discord, which was originally created for individuals to communicate with each other during the game by creating game communities, is also used by various communities for many purposes today. From this point of view, within the scope of this study, a literature review has been made for academic publications in the type of articles and papers for the Discord application as a virtual community platform, and the gaps in the literature have been determined by revealing the findings about the way the subject was handled in the literature. According to the results of the study, the studies conducted for Discord in the literature are grouped under four headings: education and training, game communities, teamwork and moderation. However, it is also seen that there is a gap in the literature as Discord is not addressed as a social community platform with communication dimensions such as interpersonal communication, mass communication, group communication.

* Arş. Gör., İstanbul gelişim Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Reklamcılık Bölümü, E-posta: zozcan@gelisim.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-5490-4721

** Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul gelişim Üniversitesi, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, E-posta: ssavas@gelisim.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2141-1055

Keywords: Virtual community, Discord, digital communication, social media, communication technologies

Giriş

Teknolojik gelişmeler, dünyada pek çok alanda olduğu gibi iletişim alanında da birtakım gelişme ve değişimler meydana getirmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucu iletişim süreci zaman ve mekândan bağımsızlaşmıştır. Bu durumla birlikte sanal iletişim kavramının da önemli hale geldiği söylenebilmektedir. Bugünün toplumlarında bireyler, zaman ve mekândan bağımsız olarak birbirleri ile sanal ortamlar üzerinden bilgi, duygu ve düşüncelerini paylaşabilmekte ve etkileşimde bulunabilmektedirler. İnternet teknolojisi temelli olan ağ toplumunda bireyler bir araya gelerek sanal topluluklar da oluşturabilmektedirler. Sanal topluluklar, teknoloji aracılığıyla iletişim kuran gruplar biçiminde tanımlanabilmektedir. Bu iletişimin gerçekleştiği pek çok sanal platform bulunmaktadır. Söz konusu platformlardan biri de günümüzde popüler olan Discord uygulamasıdır.

Özgün özellikleri ile oyun topluluklarının oyun esnasında birbirleriyle iletişimde bulunabilmeleri amacıyla hizmete sunulan Discord, bugün eğitim ve öğretim faaliyetlerinde bulunulması, ekip çalışmalarının gerçekleştirilmesi gibi pek çok amaç doğrultusunda bireylerin birbirleriyle iletişimde bulunabilmeleri adına sanal topluluklar oluşturdukları bir platform haline almıştır. Bu bağlamda araştırmada Discord hakkında gerçekleştirilen çalışmaların yoğunlaştığı konuların saptanması ile literatürde konuya ilişkin nereye geldiği ve literatürdeki boşlukların tespiti amaçlanmıştır. Ulusal ve uluslararası bildiri ve makalelerin örneklem olarak ele alındığı çalışmada literatür taraması yapılarak konuya ilişkin yayınlanan eserler incelenmiş, analiz edilmiş ve özetlenmiştir.

Çalışma kapsamında, özellikle son yıllarda popülerleşen Discord uygulamasının sanal topluluk platformu olarak doğrudan ele alındığı akademik yayınlara (makale ve bildiri) ilişkin literatür taranmış ve literatürde konunun ele alınmış biçimi ile ilgili bulgular ortaya koyularak literatürdeki boşluklar tespit edilmiştir.

1. Teorik arka plan: Sanal topluluk platformu olarak Discord

Topluluk, bireylerin karşılıklı bir biçimde ya da herhangi bir ortak amaç doğrultusunda bir araya geldiği gruplardır (Rothaermela & Sugiyama, 2001, s. 298). Bir topluluğun oluşmasında topluluk hissinin önemi büyüktür. Topluluk hissi, topluluğun üyelerinin topluluğa aidiyeti, üyelerin topluluğa ve birbirlerine verdikleri öneme dair duygular, birlikteliğe ve bu birliktelikle de gereksinimlerin temin edileceğine ilişkin ortak güven duygusudur. Genel olarak topluluk olmaya ilişkin duygu; topluluğa aidiyeti ifade eden üyelik duygusu, üyelere gruba ve gruptan üyelere etki duygusu, topluluk üyelerinin bir bütün olarak birbirlerini desteklemesi ile oluşan bütünleşme ve gereksinimlerin karşılanması ve benzer geçmiş, ortak deneyimler, düşünce, inançlar neticesinde kolektif duygusal bağdır (McMillan & Chavis, 1986, s. 9-14).

Sanal kavramı ise esasen köken olarak eski dönemlere dayanmaktadır. Fiziksel olarak var olmamakla ve gözlemlenememekle birlikte, etkisi anlaşılabilen durum veya olgulardır. Gerçekte fiziksel olarak mevcut değildir; ancak farkına varılabilmektedir. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile insan yaşamının önemli bir parçası haline gelen sanallık, fiziksel ortamdaki bağımsız olarak bireylerin bir araya gelmesini, dijital platformların oluşmasını mümkün kılmıştır (Yeygel Çakır, 2011, s. 274). Bu bağlamda iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile topluluklar sanal olarak, ağlar aracılığıyla birbirleri ile etkileşimde bulunarak da oluşmaya ve varlıklarını sürdürmeye başlamışlardır. Dijk (2018, s. 16-19), bugünün yeni iletişim teknolojileri ile zaman ve mekân ayırıtının daha farklı boyuta ulaştığını belirtmektedir. 21. yüzyılı “ağlar çağı” olarak tanımlayan Dijk (2018, s. 13), ağlar çağının internet teknolojisi temelli ortaya çıktığını ifade etmektedir. Ağların hâkim olduğu toplum yapısı ise ağ toplumu olarak nitelendirilmektedir. Ağ toplumunda bireyler, temel birimleri oluşturmaktadır ve birbirlerine ağlar ile bağlanmışlardır (Dijk, 2018, s. 41). Böylelikle

bireyler, birbirlerine ağlar ile bağlı oldukları bu düzende zaman ve mekândan bağımsız olarak sanal topluluklar oluşturmaktadırlar. Ağ teknolojisi ile dünyanın pek çok yerinden bireyler, coğrafi sınırları ve zaman sınırlamasını aşarak çeşitli ortak amaçlar veya ortak ilgiler neticesinde bir araya gelen insan grupları olarak sanal toplulukların oluşmasını sağlamıştır (Kozinets, 1999, s. 253).

Sanal topluluklar; teknolojinin aracı olarak kullanıldığı (Stolterman vd., 1999, s. 1-2) genellikle büyük gruplar arasındaki konuşmaları tanımlamak için kullanılmaktadır (Erickson, 1997, s. 13). Bu gruplar birbirleriyle yüz yüze değil, elektronik ortamda iletişimde bulunan gruplardır (Romm & Clarke, 1995, s. 261). İnsanların bir araya toplanmasıyla ilişkilidir. Sanal topluluklar, diğer insanlarla bağlantı kurmak için ilgi çekici bir ortam sağlamaktadır (Carver, 1999, s. 114). Sanal topluluklar, yeni bilgilerin ve iletişim teknolojilerinin kullanılması ile farklı toplumdaki bireylerin birbirleriyle etkileşimde bulunmasını, bilgi, duygu ve düşüncelerini paylaşmasını, deneyim veya ortak ilgi alanları neticesinde ortak bir alan oluşturulmasını mümkün kılmaktadır (Lea vd., 2006, s. 133). Biçimlendirilmiş ve dinamik bir ilişkiler ağına sahip olan sanal topluluklarda özelleştirilen ve ağ toplumunun bir getirisi olarak mekânsal açıdan dağınıklık gösteren birliktelikler söz konusu olmaktadır (Sicilia & Palazon, 2008, s. 257). Bu ortak alanlarda bireyler; sohbet etme, bilgi ve duygu alışverişi, arkadaşlıklar kurma, oyunlar oynama, ticaret yapma gibi pek çok faaliyette bulunmaktadır (Rheingold, 1993, s. 57). Yanıklar (2014, s. 169-170), sosyal ilişkide bulunma, coğrafi sınırlardan bağımsızlık, birden fazla toplulukta farklı kimliklerle bulunabilme, sınırlandırmanın bulunmaması, topluluğun sanal olması, sosyal bağlantıların bireylerin isteğiyle kurulması, demografik çeşitlilik, ilgi ve amaç heterojenliği, topluluk üyelik zamanı, toplumsal denetimsizlik, hiyerarşisizlik olmak üzere sanal toplulukların birtakım temel özelliklere sahip olduğunu belirtmiştir.

Literatürde sanal topluluklara ilişkin pek çok sınıflandırma bulunmaktadır. Söz konusu sınıflandırmalar, ele alınan disiplin neticesinde şekillenmiştir. Örneğin; sosyologlar sanal toplulukları etkileşim yapısına veya etkileşim konumuna göre sınıflandırmakta iken (Bagozzi & Dholakia, 2002), pazarlamacılar sanal toplulukları oluşum nedenlerine göre sınıflandırmışlardır. Bu doğrultuda Hagel ve Armstrong (1996, s. 134), sınıflandırma aşamasında ortak ilgi toplulukları, ilişki toplulukları, değişimlerin yaşandığı işlem toplulukları ve fantezi toplulukları başlıklarına odaklanmışlardır. Kozinets (2010, s. 86-87) ise sanal toplulukları bloglar, wikiler, işitsel ya da görsel siteler, sosyal ağ siteleri ve sosyal içerik toplayıcıları olarak ele almıştır.

Kökene, 1976 yılında uygulanan Elektronik Bilgi Değişim Sistemi'ne (EIES) kadar uzanan sanal topluluklar; ortak bir hedef veya ortak bir menfaat doğrultusunda sosyal etkileşimde bulunan bireylerden oluşan gruplardır (Balasubramanian & Mahajan, 2001, s. 105-108). Bireylerin internet tabanlı sanal ortamlarda bilgi veya duygularını paylaşabilecekleri üyeler olarak kaydolmaları ile oluşmaktadır (Lee vd., 2003, s. 48). Söz konusu sanal ortamlardan biri de Discord'tur. Oyuncular ve canlı yayıncılar arasında popüler olan Discord, kullanıcıların birbirleriyle mesajlaşmalarını sağlayan sesli sohbet uygulamasıdır (Lacher, 2018; Wulanjani, 2018, s. 116). Mayıs 2015'te piyasaya sürülen, DiscordInc. tarafından geliştirilen uygulama mobil cihazlar ve bilgisayarlar için platformlar arası kullanılabilir (Discord, t.y.). Discord, video oyun toplulukları için tasarlanan, tescilli ve ücretsiz bir İnternet Protokolü Üzerinden Ses (VoIP) uygulaması ve dijital platformdur. Windows, macOS, Android, iOS, Linux ve web tarayıcılarında çalışmaktadır. Sohbet kanalındaki kullanıcılar arasında metin, resim, video ve sesli iletişime olanak tanınmaktadır. Çok sayıda kullanıcının canlı tartışma ve bilgi alışverişinde bulunmasına imkan sunan genel bir anlık mesajlaşma servisi (Fonseca Cacho, 2020).

Discord, başlangıçta oyun esnasında sohbet aracı olarak video oyun topluluklarının kullanmaları için tasarlanmış olmakla birlikte; artık çeşitli konulara sahip sunucuları da

kapsamaktadır (Jiang vd., 2019). Temelde metin tabanlı olmakla birlikte sesli ve görüntülü iletişim olanağı da sunmaktadır (Lacher & Biehl, 2019, s. 200). İçerisinde kullanıcılar tarafından çeşitli kaynaklar da paylaşılabilir (Wulanjani, 2018, s. 116). Kullanıcılar hesap oluşturarak platforma katılabilmektedirler. Kullanıcı adı oluşturabilmekte; profil resmi yükleyebilmekte ve Discord hesaplarını Facebook, Twitch, Twitter vb. diğer sosyal medya sitelerine bağlayabilmektedirler (Anderson, 2019, s. 3). Birden çok kullanıcı tarafından aynı anda kullanılabilen platformda kullanıcılar topluluk oluşturmaktadırlar. Platformdaki topluluklara sunucu adı verilmektedir (Jiang vd., 2019). Discord içerisinde yer alan kullanıcılar istedikleri kişileri içine dâhil edebilecekleri sunucular oluşturabilmektedirler. Sunucular, herhangi bir konuda herkes tarafından oluşturulabilmektedir. Çoklu oyuncuya sahip oyunlarda takım olarak ya da bireysel bağlamda oyuncular birbirleri ile iletişimde bulunabilmektedirler. Katılımcılar, birbirleri ile stratejileri tartışarak oyun içerisinde birbirlerini yönlendirebilmektedirler. Discord sunucuları, birkaç üyeden oluşan küçük arkadaş gruplarından yüz binlerce üyesi olan büyük topluluklara kadar çeşitli boyutlarda olabilmektedir. Sunucular kanal adı verilen ayrı sanal alanlardan oluşmaktadır. Kanallar; duyuru, konuya özel konuşma gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadırlar. Sunucu oluşturan kullanıcılar, söz konusu sunucu içerisinde yer alan diğer kullanıcılara farklı izinler verebilmektedirler. Bu izinler ile sunucu içerisinde yer alan diğer kullanıcıların farklı rolleri olabilmektedir. Rollerin getirdiği izinler doğrultusunda hiyerarşik bir denetim mekanizmasının olduğu da söylenebilmektedir. Roller olan kullanıcılar da rol sınırlılıkları bağlamında, birer moderatör olarak diğer kullanıcılara ilişkin izinlerde bulunabilmektedirler (Jiang vd., 2019). Bununla birlikte Discord uygulamasının kullanıcıların katılım ve dostluk kurma eğilimlerini arttırdığı söylenebilmektedir (Fonseca Cacho, 2020).

2. Araştırma

2.1. Araştırmanın amacı

Araştırmanın amacı, bir sanal topluluk platformu olarak Discord hakkında gerçekleştirilmiş çalışmaların literatürde hangi konular üzerinde yoğunlaştığını tespit ederek konu hakkında nereye gelindiği ve mevcut boşlukları tespit etmektir.

2.2. Araştırmanın evren ve örnekleme

Çalışmanın evrenini Discord hakkında yazılmış ulusal ve uluslararası tüm çalışmalar, örneklemini ise doğrudan Discord hakkında yazılmış olan ulusal ve uluslararası bildiri ve makaleler oluşturmaktadır. Örnekleme, içerisinde dolaylı olarak Discord'un yer aldığı çalışmalar inceleme harici tutulmuştur. İlgili çalışmalara erişebilme aşamasında Google arama motoru ve Google Scholar arama motorunda "Discord" kelimesi ile tarama gerçekleştirilmiştir. Tarama sonucu 100 makale/bildiri incelenmiş ve uygulamaya ilişkin başlığında Discord ifadesi geçen ve Discord'u çalışmanın temel ögesi olarak ele almış ulusal ve uluslararası bildiri ve makaleler çalışma kapsamında ele alınmıştır. Literatürde yer alan bildiri ve makaleler içerisinde Discord'a değinilen ya da Discord üzerinden farklı bir konuya ilişkin araştırmada bulunulan çalışmalar da mevcuttur. Literatür taramasında söz konusu çalışmalar harici tutulmuş; Discord'a değinmek yerine odak noktası olarak Discord'u konu alan, kısaca adına değinmek yerine Discord üzerine yoğunlaşan ve başlığında Discord uygulamasının yer aldığı çalışmalar ele alınmıştır.

2.3. Araştırmanın yöntemi

Çalışmada literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Literatür taraması, konu ile ilgili daha önce yayınlanmış eserlerin incelenmesi, özetlenmesi ve analiz edilmesini içermektedir. Literatür

taramasının amacı literatürde konu hakkında hangi noktaya gelindiğini tespit etme yoluyla literatürdeki boşlukları ortaya koymaktır (Demirci, 2014, s. 73). Bu çalışmada da söz konusu noktadan hareketle literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın yöntemine benzer olarak literatürde pek çok farklı çalışmanın olduğu görülmektedir (Yücel & Coşkun, 2018; Kuşluvan & Eren, 2011; Ertuğrul, 2019; Aydın vd., 2015).

2.4. Araştırmanın sınırlılıkları

Çalışmada sanal topluluk platformu olarak doğrudan Discord platformu üzerine yazılan Türkçe ve İngilizce olmak üzere 11.04.2021 tarihine kadar yayımlanmış çevrimiçi erişilebilir bildiri ve makaleler yer almaktadır. Discord platformu ile ilgili akademik niteliği olmayan yazılar, literatür taraması dışında tutulmuştur.

2.5. Bulgular

Yapılan literatür taraması neticesinde sanal topluluk platformu olarak doğrudan Discord'a yönelik 11 akademik yayın saptanmıştır. Söz konusu akademik yayınlardan üçü makale (araştırma makalesi) ve sekizi bildiridir. Bu yayınların içerisinde Türkçe akademik yayın (makale ve bildiri) bulunmamaktadır. Akademik yayınların tümünün İngilizce olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 1.

Sanal topluluk platformu olarak doğrudan Discord'a yönelik akademik yayınlar

Yazarı/Yazarları	Adı	Türü	Dili
Jiang vd. (2019)	Moderation Challenges in Voice-Based Online Communities on Discord	Makale	İngilizce
Wahyuningsih & Baidi (2021)	Scrutinizing the Potential Use of Discord Application as a Digital Platform Amidst Emergency Remote Learning	Makale	İngilizce
Ramadhan (2021)	Student's Response Toward Utilizing Discord Application as an Online Learning Media in Learning Speaking at Senior High School	Makale	İngilizce
Wulanjani (2018)	Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class	Bildiri	İngilizce
Lacher (2018)	Using Discord to Understand and Moderate Collaboration and Teamwork	Bildiri	İngilizce
Anderson (2019)	Discord and the Harbormen gaming community	Bildiri	İngilizce
Lacher & Biehl (2019)	Investigating Team Effectiveness Using Discord: A Case Study Using a Gaming Collaboration Tool for the CS Classroom	Bildiri	İngilizce
Mock (2019)	Experiences using Discord as Platform for Online Tutoring and Building a CS Community	Bildiri	İngilizce
Bernhardt (2020)	Discord's Impact on Online Gaming Communities	Bildiri	İngilizce
Fonseca Cacho (2020)	Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance	Bildiri	İngilizce
Schwartz (2021)	Using Discord to Facilitate Student Engagement	Bildiri	İngilizce

Sanal topluluk platformu olarak doğrudan Dicord'a yönelik akademik yayınlar, kendi içerisinde gruplandırılabilir. Söz konusu yayınların altısının eğitim ve öğretim, ikisinin

oyun toplulukları, ikisinin ekip çalışmaları ve birinin moderasyon konusu çerçevesinde Discord platformuna yönelik olduğu görülmektedir.

Tablo 2.

Eğitim ve öğretimde Discord'a yönelik akademik yayınlar

Türü	Yazarı/Yazarları	Adı	Dili
Bildiri	Wulanjani (2018)	Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class	İngilizce
Bildiri	Mock (2019)	Experiences using Discord as Platform for Online Tutoring and Building a CS Community	İngilizce
Bildiri	Fonseca Cacho (2020)	Using Discord to Impro and Student Communication, Engagement, and Performance	İngilizce
Bildiri	Schwartz (2021)	Using Discord to Facilitate Student Engagement	İngilizce
Makale	Wahyuningsih & Baidi (2021)	Scrutinizing the Potential Use of Discord Application as a Digital Platform Amidst Emergency Remote Learning	İngilizce
Makale	Ramadhan (2021)	Student's Response Toward Utilizing Discord Application as an Online Learning Media in Learning Speaking at Senior High School	İngilizce

Tablo 2 incelendiğinde “eğitim ve öğretimde kullanım” kategorisi kapsamında dört bildiri ve iki makale olmak üzere toplam altı yayın gerçekleştirildiği görülmektedir.

Wulanjani'nin (2018) çalışması göz önüne alındığında, ilgili çalışmanın sanal dinleme sınıflarında Discord kullanımına yönelik gerçekleştirildiği görülmektedir. Wulanjani (2018) çalışmasında, Discord'un geleneksel bir dinleme sınıfını sanal bir dinleme sınıfına dönüştürerek; monotonluktan çekiciliğe ve yüz yüze dinlemeden çevrimiçi uzaktan dinlemeye dönüştürmesini irdelemiştir. Araştırma bulgularına göre; öğrenciler Discord üzerinden gerçekleştirilen sanal dinleme derslerinde daha aktif, interaktif ve motive edilmiş olmaktadır. Yapılan anket ve görüşmelerin sonucunda öğrencilerin çoğu, uygulama üzerinden yapılan derse ilişkin olumlu yanıtlar ve geri bildirimler vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu daha önce Discord'u hiç kullanmamıştır; ancak Discord, dinleme sınıfına yeni bir teknoloji olarak girmiş ve geleneksel dinleme tarzına göre biraz zorlayıcı olmakla birlikte avantajlı da olmuştur. Pek çok araştırma sonucunda multimedya araçların etkili öğrenime katkıda bulunduğu da göz önüne alındığında, Discord'un sunduğu multimedya içerik çeşitli faydalar da sağlamaktadır. Uygulama, öğrencilere mekandan bağımsız olarak her yerde ders alabilme imkanı sunmaktadır; ancak bu hususta internet bağlantısı da oldukça önemli rol oynamaktadır. Wulanjani (2018), geleneksel dinleme sınıfının sanal bir dinleme sınıfına dönüşmesinde, dinlemeyi öğretmede Discord'un yeni bir soluk olabileceği kanısındadır.

Mock (2019), ele aldığı örneklem üzerinden çevrimiçi eğitimde bir platform olarak Discord kullanımını incelemiştir. Skype, Slack ve Team Speak gibi uygulamalara rakip bir uygulama olarak konumlandığı Discord'u öğrencilere çevrimiçi ders vermenin bir yolu olarak sunmuştur. Geçmişte kullanılan diğer çevrimiçi iletişim araçlarından çok daha yüksek bir katılımın elde edildiği araştırmada öğrencilerin uygulamayı sosyalleşmek, çalışma arkadaşları bulmak ve diğer topluluk oluşturma etkinlikleri için kullandığı ortaya çıkarılmıştır.

Ayrıca öğrencilerin olumlu deneyimler yaşadıklarını bildirdikleri çalışmada Mock (2019), gelecekteki öğretim sürecini daha da kolaylaştırabilmek adına uygulamaya bot (bilgisayar işlemlerini gerçekleştirebilen yazılımlar) ve web araçları eklemenin mümkün olduğunu belirtmiştir.

Fonseca Cacho (2020), öğrencilerle iletişimi, öğrencilerin katılımını ve performansını artırabilmek üzere Discord kullanımını irdelemiştir. İlgili çalışmaya göre Discord'u kullanarak öğretmenler ve öğretim asistanları öğrenciler ile etkileşimde bulunabilmekte, öğrencilere yardımcı olabilmektedirler. Ayrıca bir öğretmen gözetiminde öğrenciler, birbirleriyle de etkileşimde ve yardımlaşmada bulunabilmektedirler. Mesajların açık bir biçimde arşivlenebilmesi ile öğrenciler, sonradan söz konusu mesajları inceleyebilme imkanına sahip olmaktadır ve bu durum aynı soruların birden fazla öğrenci tarafından sorulmasının da önüne geçebilmektedir. Öğretmenler ve öğretim asistanları, hashtag'leri kullanarak kendilerine yöneltilen soruları daha pratik bir biçimde yanıtlayabilmektedirler. Fonseca Cacho (2018) Discord'u çok sayıda katılımcının canlı bir ortamda tartışmalarına ve hızlı bir biçimde bilgi alışverişinde bulunmalarına olanak sağlayan bir mesajlaşma sistemi olarak tanımlamıştır. Çalışmada, popüler sosyal medya sistemlerine ve oyun kültürüne benzemesi nedeniyle Discord'un bünyesine dahil olan herkesin katılımını arttırdığı ve birbirleriyle olan bağlarını güçlendirdiğini de belirtmiştir.

Schwartz (2021), uzaktan eğitime geçiş ile senkronizasyonu sağlamak adına Discord kullanımını öğrenciler açısından ele almıştır. Araştırma sonuçları, birçok öğrencinin hesabı olduğu için uygulamaya ilişkin deneyim sahibi olduklarından ve hesabı bulunmayan öğrenciler için de kullanımının kolay olmasından hareketle Discord uygulamasının eğitimde kullanılmasının öğrencilerde olumlu geribildirimler sağladığını açıklamaktadır. Araştırmada, uygulamanın eğitim alanında kullanımında; sınıflara özel sunucular oluşturulması, her hafta konusu için ayrı kanallar açılarak sohbet günlüklerine erişimin kolaylaştırılması, öğrencilerin sorular sorabileceği sunucular oluşturulması, eğitim esnasında görsel zenginlik oluşturulması (ders sunumu vb.), yazılı veya sesli sohbetin öğrencilere açık tutulması ve temel bir plan oluşturulması gibi stratejilerin verimi artıracığı ifade edilmiştir. Bununla birlikte araştırmada, uygulamanın öğrencilere faydalı olduğu, eğitime dâhil olmada teknik, pratiksel açıdan kolaylık sağladığı ve öğrencileri katılıma teşvik ettiği de savunulmuştur.

Wahyuningsih ve Baidi (2021), Discord uygulamasını COVID-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim açısından ele almışlardır. Adı geçen yazarlar eğitimcilerin salgın nedeniyle öğretme ve öğrenme süreçlerinde yaşadıkları zorluklar karşısında yardımcı bir araç olarak Discord uygulamasını incelemişlerdir. Bu kapsamda ilkökul öğrencilerine yönelik bir örneklem üzerinden araştırmada buldukları çalışmalarında; avantajlar ve zorluklar olmak üzere iki ana temada bulgulara ulaşmışlardır. Elde edilen verilere göre Discord kullanımının avantajları; farklı araçlar üzerinden kolay erişim ve video yükleme, katılım, canlı sunum gibi çeşitli özelliklerin bulunması, iletişim aracı olarak kullanılabilmesi ile eğitimciler ve öğrenciler arasında yüz yüze görüşmeler de duygusal bir ilişki oluşumunu sağlaması, sınıf ortamı dışında da iletişimde bulunulabilmesi, etkileşimli bir ortam oluşturulması, eğitimlerde öğrencilerin dinlemelerinin denetlenebilmesi, eğlenceli ve interaktif bir ortam sağlaması biçiminde belirlenmiştir. Discord kullanımının zorlukları ise; öğretmenlerin ve öğrencilerin uygulamaya aşına olmaması nedeniyle kullanımda tereddüt etmeleri (araştırmanın ilerleyen sürecinde aşinalık artmıştır), internet bağlantısı sorunu yaşayan öğrencilerin eğitime erişimde sorun yaşamaları, kendi dijital cihazlarına sahip olmayan öğrencilerin söz konusu cihazları ailenin diğer üyeleri ile paylaşıyor olması olarak öne çıkmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, COVID-19 salgını nedeniyle insan yaşamının dijitalleşme eğilimiyle karşılaştığı süreçte, bazı zorluklar yaşanmış olmasına rağmen Discord kullanımı ilkökul öğrencilerine yönelik eğitim sürecinde başarılı bir şekilde kullanılmıştır. Wahyuningsih ve Baidi (2021), çevrimiçi öğrenmenin etkinliğini artırmada uygulamanın faydalı olabileceği sonucuna ulaşmışlardır.

Discord, COVID-19 salgını sürecinde ilkökul eğitiminde yardımcı bir uygulama olmuştur. Ancak uygulamanın bilinmemesi, internet bağlantısı ve dijital cihazların kullanılmasında yaşanan sorunlar da yaşanabilecek muhtemel zorluklardır.

Ramadhan (2021), lise öğrencilerinin İngilizce konuşmayı öğrenmelerinde çevrimiçi öğrenme ortamı olarak Discord kullanımını incelemiştir. Araştırmacılar ele aldıkları örneklem ile lise öğrencilerinin eğitiminde çevrimiçi öğrenme ortamı olarak Discord'un etkinliğini ve İngilizce öğrenmede Discord uygulamasının kullanımını araştırmıştır. Araştırmada, ücretsiz ve depolama alanı düşük olduğu için erişimi ve karmaşık bir yapıda da olmadığı için kullanımı kolay olan uygulamanın etkileşimli bir ortam sunduğu saptanmıştır. Sonuçlara göre, Discord uygulaması; metin tabanlı ve sesli sohbet, ödev yükleyebilme gibi özellikleri ile uzaktan eğitimi destekleyebilecek potansiyelindedir. Uygulamada öğrenmeye ilişkin medyanın kullanımı da eğitim sürecini destekleyici bir başka özelliktir. Öğrencilerin çevrimiçi ortamda daha etkileşimli ve motive olmuş bir biçimde iletişimde bulunmalarını sağlamak üzere İngilizce konuşma becerilerini edinmede ve çevrimiçi eğitimde alternatif bir platformdur. Araştırma sonucunda Discord uygulamasının öğrencilerin İngilizce öğrenme motivasyonlarını artırıcı nitelikte olduğu ve konuşma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Ramadhan (2021), uygulamanın etkili ve pratik bir biçimde öğrenmede kolaylık sağladığını, birçok faydasının ve avantajının olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 3.

Oyun topluluklarında Discord'a yönelik akademik yayımlar

Türü	Yazarı/Yazarları	Adı	Dili
Bildiri	Anderson (2019)	Discord and the Harbormen Gaming Community	İngilizce
Bildiri	Bernhardt (2020)	Discord's Impact on Online Gaming Communities	İngilizce

Tablo 3 incelendiğinde “oyun topluluklarında kullanım” kategorisi kapsamında iki bildirinin yayımlandığı görülmektedir.

Anderson (2019), çalışmasında Discord'un çevrimiçi oyun topluluklarını nasıl şekillendirdiğini anlamayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda araştırmacı, oyun toplulukları içerisinde kültürün nasıl oluşturulduğunu ve bu tarz platformların kullanımının söz konusu toplulukları nasıl etkilediğini incelemiştir. Ele aldığı örneklem üzerinden değerlerin ve inançların güçlendirilmesinde Discord'un önemli olduğunu ve veri topladığı kullanıcıların benzer uygulamalar ile karşılaştırdıklarında Discord'u birbirleriyle iletişimde bulunma aracı olarak en iyi platform olarak kabul ettiklerini saptamıştır. Platformun kullanım kolaylığına sahip olduğu ve etkileşimde bulunma noktasında rahat bir ortam sunduğu da ulaşılan diğer bulgular arasındadır. Anderson (2019), kodların çevrimiçi oyun topluluklarındaki önemi ve rolü üzerinde durarak Discord'un oyuncular açısından yararlı bir araç olduğunu savunmuştur.

Bernhardt (2020), Discord'un bireylerin birbirleriyle bağlantı kurmalarını kolaylaştıran ve kullanımı kolay bir sohbet sistemine sahip bir platform olarak oyuncuların topluluklar oluşturmalarına yardımcı olduğunu savunmuştur. Bernhardt'a (2020) göre Discord, kullanımı kolay bir uygulamadır. Aynı zamanda kullanıcıların ortak ilgi alanlarına sahip diğer kullanıcılarla kolayca bağlantı kurmasına, kendi sunucularını oluşturmasına ve aynı anda birkaç toplulukla etkileşim kurmasına izin vererek, oyuncular arasında yeni çevrimiçi topluluklar oluşturmaya yardımcı olan bir platformdur.

Tablo 4.

Ekip çalışmasında Discord'a yönelik akademik yayınlar

Türü	Yazarı/Yazarları	Adı	Dili
Bildiri	Lacher (2018)	Using Discord to Understand and Moderate Collaboration and Teamwork	İngilizce
Bildiri	Lacher & Biehl (2019)	Investigating Team Effectiveness Using Discord: A Case Study Using a Gaming Collaboration Tool for the CS Classroom	İngilizce

Tablo 4 incelendiğinde “ekip çalışmasında kullanım” kategorisi kapsamında iki bildirinin yayınlandığı görülmektedir.

Lacher (2018), iş birliğinin ve takım çalışmasının yönetilmesinde Discord kullanımını incelemiştir. İlgili çalışmada, Discord'un faydaları; eğitimcilerin sunucuları oluşturmalarında ve katılımcıları eklemelerinde kolaylık sağlama, ılımlı katılım ve iş birliği ortamı sunma, moderasyon açısından işlevsellik, zamanı belirli sohbet günlüğü oluşturma, çeşitli formatlardaki içeriklerin paylaşımına izin verme, kullanıcı dostu olma, kullanıcıların aşına olması, özel görevler için bot'lar oluşturulabilme şeklinde sıralanmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre Discord'un etkili bir biçimde kullanılabilmesi için bot'lar kullanılarak katılımın ve iş birliğinin izlenmesinin otomatikleştirilmesi, katılımcıların etkileşim sayılarının gözlemlenmesi, karşılaştırmalarda bulunulması, araştırmaların yapılması, mesajlarda duyarlılık analizinin gerçekleştirilmesi ve memnuniyet ölçümleri gerçekleştirilmesi önermiştir.

Lacher ve Biehl (2019), Discord kullanımını ekip etkinliği açısından ele almışlardır. Söz konusu çalışmada, veri toplanılan bireylerden elde edilen bulgulara göre Discord, ekip projelerinde pek çok açıdan yararlıdır. Discord, ekip üyelerinin birbirleri ile iletişim kurmalarına, iş birliği yapmalarına ve görevlerini gerçekleştirmelerine yardımcı olmaktadır. Discord'un konuşma kayıtlarını tutma imkânı ile zaman kazanımı elde edilmektedir. Araştırma sonuçlarına göre, araştırmalarda sanal ortamlardaki ekip üyeleri arasında kopukluk riskinin yüksek olduğu gösterilmekle birlikte; Discord'ta kimin bağlı olduğu görülebilmektedir ve bireylerin, diğerlerinin iletişim, iş birliği açısından uygun olduğunu bilmeleri güven oluşumuna katkı sağlamaktadır. Discord, ekip süreçlerinde beyin fırtınası, katkıda bulunma, diğerlerine yardımcı olma, dinleme gibi konularda yüksek oranda katkıya; sunum yapma, yazma süreçlerinde ise daha az oranda katkıya sahiptir. Ayrıca grup içi ekipler, grup dışı ekiplere göre daha sorunsuz çalışma eğilimindedirler. Etkileşim tamponu görevi de gören Discord, bu görev ile kullanıcıların içeriklerini yayınlamak için düşünmelerine ve bilgileri değerlendirip yanıt vermelerine daha çok zaman ayırmalarına ve böylelikle olumsuz etkilerin önlenmesine imkân tanımaktadır. Discord, grupların birbirleri ile etkileşimlerini kolaylaştırmada oldukça etkilidir ve kullanımı, içerisinde iletişimde bulunulması kolay olmaktadır. Uygulama, tüm cihazlarda da kullanılabilir. Dosya paylaşımı, söz etme, yönlendirme ve reaksiyon özellikleri de faydalı olmaktadır. Discord'un, alternatif uygulamalar ile karşılaştırıldığında ise diğerlerine göre avantajlı olduğu belirtilmektedir. Araştırma sonuçlarına göre Discord uygulamasına yönelik yaşanan zorluklar ise; materyallerin ve konuşmaların düzenlenmesi için klasörlerin oluşturulması konusundadır. Discord; ücretsiz sürümünde 8 MB'den küçük dosyaların, resimlerin, bağlantıların ya da diğer medyaların paylaşımına olanak sunmaktadır. Ancak büyük boyuttaki dosyalar için ücretli sürümü olan Nitro'ya yükseltilmesi ya da başka bir paylaşım yöntemi kullanılması ya da söz konusu dosyaların sıkıştırılması gerekmektedir. Araştırmaya katılan bireyler tarafından belge oluşturma sürecinde metinlerin doğru yazım ve dilbilgisi açısından kontrol edilmesi de beklenmiştir. Araştırma kapsamında öğrencilerin Discord'un bir ekip projesi için kullanımının iyi bir fikir olmadığını düşündükleri saptanmıştır. Bununla birlikte bireylere Discord'u ilerleyen süreçte kullanıp kullanmayacakları sorulduğunda ise

çoğunluklu cevap kullanacaklarına ilişkin olmuştur. Lacher ve Biehl (2019), yaptıkları araştırma neticesinde iletişim ve iş birliği aracı olarak Discord'un çok iyi çalıştığını ve gelecekteki ekip projeleri için yüksek potansiyele sahip olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca Discord'un nasıl kullanılacağı konusunda katılımcıların eğitimine daha fazla zaman ayrılması gerektiği sonucuna da ulaşmışlardır. Çeşitli iyileştirmeler için bot'lar oluşturulabileceğini ifade etmişlerdir. Discord'un araştırma kapsamında ele aldıkları ekiplerde (bilgisayar bilimi sınıfında) iletişim ve iş birliği noktasında önemli bir araç potansiyeline sahip olduğunu vurgulamışlardır.

Tablo 5.

Moderasyonda Discord'a yönelik akademik yayınlar

Türü	Yazarı/Yazarları	Adı	Dili
Makale	Jiang vd. (2019)	Moderation Challenges in Voice-Based Online Communities on Discord	İngilizce

Tablo 5 incelendiğinde “moderasyon” kategorisi kapsamında bir adet makalenin yayınlandığı görülmektedir.

Jiang ve arkadaşları (2019), Discord'da yer alan moderatörlerin ses temelli çevrimiçi topluluklarda moderasyon zorluklarını araştırmışlardır. Araştırmacılar, moderatörlerin içerikleri kaldırabildiğini, düzenleyebildiğini, açıklamalar ekleyebildiğini belirtmekle birlikte çevrimiçi topluluklarda moderasyonun yaygın olmasına rağmen teknolojideki değişikliklerin varsayımları bozabildiğini ve bu eylemleri geçersiz kılarak moderasyon anlayışına zıtlık oluşturabildiğini belirtmişlerdir. Moderatörlerin kuralları uygulamakta zorlandıklarını; olası kural ihlalinde de ayrıca zorluk yaşadıklarını gözlemlemişlerdir. Çalışma sonuçlarına göre sesleri kayıt altına alma, bir çözümdür; ancak ses ve kimliklerin ilişkilendirilmesi sorun oluşturabildiği için sadece ses kaydı da yeterli değildir. Ses kayıtlarına yönelik platform politikalarının moderatörleri yasal sonuçlara maruz bırakabileceğine de dikkat edilmelidir. Bununla birlikte çalışmada, platform tasarımcılarının ve yöneticilerinin teknolojik alt yapılar içerisinde bir araya gelen bireylerden oluşan topluluklar üzerindeki etkilerini dikkatlice düşünmeleri ve moderatörlere yeterli destek sağlayan, onları teknolojinin neden olabileceği beklenmedik zararlardan koruyan teknoloji ve politikalar geliştirmesi gerekliliği vurgulanmıştır.

Sonuç

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, bireylerin birbirleriyle iletişim süreçlerini değiştirmiştir. Zaman ve mekân ayırmanın teknolojik gelişmeler ile ortadan kalkmasıyla birlikte ağ toplumu için bir zemin oluşmuş ve söz konusu toplum içerisinde de bireylerin sanal topluluklar oluşturma eğilimleri ortaya çıkmıştır. Bireylerin bilgi, duygu ve düşüncelerini paylaştıkları dijital ortamlar olarak da tanımlanabilecek olan sanal topluluklar, toplu iletişimlerde önemli bir role sahiptir. Bulunan yerden ve zamandan bağımsız olarak çeşitli amaçlar doğrultusunda sosyalleşmenin mümkün olduğu bu toplulukların yer aldığı platformlardan biri de bugün popülerliği giderek artan Discord platformudur.

Discord, başlangıçta oyun topluluklarının oyun esnasında birbirleriyle iletişimde bulunmaları için oluşturulmuş olmakla birlikte; ilerleyen süreçte çeşitli amaçlar doğrultusunda da kullanılmaya başlanan bir sanal topluluk platformudur. Platformda, yazılı, sesli ve görüntülü sohbet edebilme imkanı bulunmaktadır. Kullanıcılar, platformun özelliklerini kullanarak birbirleriyle bilgi, duygu ve düşüncelerini paylaşmakta; belirli bir amaç üzere bir araya gelen sanal topluluklar oluşturmaktadırlar.

Bu çalışmada yapılan literatür taramasında ulaşılan akademik yayınlarda, sanal topluluk platformu olarak Discord'a yönelik dört konu üzerine çalışılmıştır. Bu konuları; eğitim ve

öğretim, oyun toplulukları, ekip çalışması ve moderasyon üzerine Discord kullanımları şeklinde gruplandırmak mümkündür. (1) Discord'un eğitim ve öğretimde kullanımına yönelik akademik yayınlarda birtakım olumlu sonuçlar ortaya konulmaktadır. Bu olumlu sonuçlar; etkileşimli olma, motive etme, katılımı artırma ve bağları güçlendirme, sosyalleşmeyi ve duygusal bağ kurmayı sağlama, bilgi alışverişinde hızlı ve pratiklik yaratma, çeşitli formatlarda içeriklerle zenginleşme, kullanım ve erişimi kolaylığı, eğlenceli ve canlı bir ders ortamı oluşturarak etkinliği ve verimliliği artırma, eğitim ve öğretime yardımcı olma gibi konular üzerine yoğunlaşmaktadır. Platformun eğitim ve öğretim konusunda yarattığı olumsuz sonuçları ise; dijital cihazlara erişim ve internet bağlantısı sorunlarının derse katılıma engel oluşturması ile platformun katılımcılar tarafından bilinmemesi şeklinde sıralanmaktadır. (2) Discord'un eğitim ve öğretimde kullanımına yönelik akademik yayınlar göz önüne alındığında ilgili platformun oyun topluluklarında kullanımının katılımcılarda değerleri ve inançları güçlendirme ve katılımcıların birbirleri ile iletişimde bulunmalarında yardımcı olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda Discord'un kullanımı kolay ve rahat bir etkileşim ortamı sağladığı söylenebilmektedir. Discord, kullanıcıların birbirleriyle bağlantı kurmalarına ve yeni çevrimiçi oyun toplulukları oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. (3) Ekip çalışmalarında Discord kullanımına yönelik yapılan akademik çalışmalarda ise Discord; katılımı, iş birliğinde, etkileşimde, çeşitli formatlarda içerik paylaşımında, katılımcılar arasında güven oluşumunda olumlu yönde etkiye sahiptir. Platform, tüm cihazlarda kullanılabilmesi ve özgün özelliklere sahip olması gibi nedenler doğrultusunda genel olarak iletişimde bulunmayı kolaylaştırmaktadır. Platformun kullanımı noktasında katılımcıların eğitilmesi de olumlu sonuçlar almada önem arz etmektedir. Ayrıca bot'lar oluşturularak iyileştirmelerde de bulunulması fayda sağlamaktadır. Bununla birlikte, ilgili yayınlarda platformda büyük boyutlu dosyaların paylaşımında sorun yaşanabildiği de belirtilmektedir. Bu doğrultuda, sunum yapmada ve yazma süreçlerinde platformun katkısının düşük olduğu belirlenmiştir. (4) Discord'un moderasyona yönelik kullanımında ise yaygın moderasyon sağlamakla birlikte, moderatörlerin kuralların uygulanmasında zorlanması ve olumsuz yasal sonuçlara neden olabilme gibi olumsuz sonuçları bulunmaktadır. Bu bağlamda moderatörleri koruyacak teknoloji ve politikalar geliştirilmesi önem arz etmektedir.

Sanal topluluk platformu olarak doğrudan Discord'a yönelik mevcut akademik yayınlar incelendiğinde platformun etkileşimli, sosyal, eğlenceli ve katılımcı; kullanımı kolay, hızlı ve pratik; özellik açısından zengin bir ortam sunarak kullanılan amaç doğrultusunda olumlu yönde katkı sağladığı ve destekleyici, yardımcı bir platform olarak kullanılabilmesi sonuçlarına ulaşmıştır. Platform, yeni sanal topluluklar oluşturulmasında da yardımcı olmaktadır. Ancak platformun bilinmemesi, internet bağlantısı ve teknolojik cihaz erişiminde katılımcıların sorun yaşayarak topluluklara dâhil olamamaları gibi olumsuz durumlar da söz konusu olabilmektedir. Olası olumsuzlukları yaşamamak adına teknik ve politik düzenlemelerde bulunulması, bot'ların oluşturulması ile iyileştirmelerde bulunulması gibi düzeltici ve geliştirici öneriler mevcuttur.

İncelenen akademik yayınlardan hareketle genel olarak Discord'un kullanılan amaç doğrultusunda olumlu yönde pek çok katkısının ve avantajının söz konusu olduğu; ancak kullanılan amaç doğrultusunda platformda birtakım sorunların da yaşanabileceği ve bu sorunların yaşanmaması ya da düzeltilebilmesi adına birtakım iyileştirmelerde, geliştirmelerde de bulunulabileceği söylenebilmektedir.

Çalışma kapsamında yapılan literatür taramasında gözlemlenen bir diğer bulgu ise; sanal topluluk platformu olarak doğrudan Discord'a ilişkin Türkçe makale ve bildiri bulunmamasıdır. Bu durum, platforma ilişkin iki akademik yayın türündeki Türkçe literatürde bir boşluk olduğunu göstermektedir. Söz konusu boşluğu kapatmak üzere gerçekleştirilecek araştırmalara odaklanılması gerektiği söylenebilmektedir. Bununla birlikte, sosyal topluluk platformu olarak Discord'a yönelik mevcut akademik yayınlarda eğitim ve öğretim, ekip çalışması, moderasyon ve oyun topluluğu başlıklarının öne çıktığı gözlenmektedir. Söz konusu

doğrultuda literatüre katkı sağlamak adına kişilerarası iletişim, kitle iletişimi, grup iletişimi gibi iletişim boyutlarına ve sosyoloji, psikoloji gibi çeşitli bilim alanlarıyla gerçekleştirilecek disiplinler arası çalışmalara odaklanmanın faydalı olacağı belirtilebilir.

Kaynakça

- Anderson, M. (2019). Discord and the Harbormen gaming community. Erişim adresi (16 Nisan 2021): <https://mayajanae.com/wp-content/uploads/2020/01/Discord-and-the-Harbormen-Gaming-Community.pdf>
- Aydın, A. E., Marangoz, M. & Fırat, A. (2015). Tüketim kültürü çalışmaları üzerine bir literatür taraması. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 23-40.
- Bagozzi, R. P. & Dholakia, U. M. (2002). Intentional social action in virtual communities. *Journal of Interactive Marketing*, 16(2), 2-21.
- Bernhardt, A. (2020). Discord's impact on online gaming communities [Öz]. *Debating Communities and Networks Conference 11*, 11-29. Erişim adresi (12 Nisan 2021): <http://networkconference.netstudies.org/2020Curtin/2020/05/29/discords-impact-on-online-gaming-communities/>
- Carver, C. (1999). Building a virtual community for a tele-learning environment. *IEEE Communications Magazine*, 37(3), 114-118.
- Demirci, A. (2014). Literatür taraması. Y. Arı & İ. Kaya (Ed.), *Coğrafya araştırma yöntemleri* (s. 73-108) içinde. Balıkesir: Coğrafyacılar Derneği.
- Discord. (t.y.). Discord application. Erişim adresi (11 Nisan 2021): <https://discord.com/>
- Ertuğrul, M. (2019). Kapsamlı gelirin değer ilişkisine yönelik uluslararası literatür taraması. *Mali Çözüm*, 29(155), 55-80.
- Erickson, T. (1997). Social interaction on the net: Virtual community as participatory genre. R. H. Sprague (Ed.), *Proceedings of the Thirtieth Hawaii International Conference on System Sciences* (s. 13-21) içinde. Los Alamitos, California: IEEE Computer Society Press.
- Fonseca Cacho, J. (2020). Using Discord to improve student communication, engagement, and performance [Öz]. *UNLV Best Teaching Practices Expo*, 95-95. Las Vegas: University of Nevada. Erişim adresi (12 Nisan 2021): https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo/95
- Hagel, J. & Armstrong, A. G. (1996). The real value of online communities. *Harvard Business Review*, 74(3), 134-141.
- Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R. & Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on discord. A. Lampinen, D. Gergle & D. A. Shamma (Ed.), *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 3(CSCW)* (s. 1-23) içinde. New York: Association for Computing Machinery.
- Kozinets, R. V. (1999). E-tribalized marketing? The strategic implications of virtual communities of consumption. *European Management Journal*, 17(3), 252-264.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. London: Sage Publications Ltd.
- Kuşlivan, S. & Eren, D. (2011). İş görenlerin kişilik özelliği olarak hizmet verme yatkınlığı ve ölçümü: Bir literatür taraması. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 22(2), 139-153.
- Lee, F. S., Vogel, D. & Limayem, M. (2003). Virtual community informatics: A review and research agenda. *Journal of Information Technology Theory and Application (JITTA)*, 5(1), 47-61.
- Lacher, L. (2018). Using Discord to understand and moderate collaboration and teamwork [Öz]. T. Barnes & D. Garcia (Ed.), *Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (s. 1107-1107) içinde. New York: Association for Computing Machinery.

- Lacher, L. L. & Biehl, C. (2019). Investigating team effectiveness using Discord: A case study using a gaming collaboration tool for the CS classroom. *In International Conference Frontiers in Education 2019: CS and CE*, 15(1), 199-204.
- Lea, B. R., Yu, W. B., Maguluru, N. & Nichols, M. (2006). Enhancing business networks using social network based virtual communities. *Industrial Management & Data Systems*, 106(1), 121-138.
- McMillan, D. W. & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology*, 14, 6-23.
- Mock, K. (2019). Experiences using Discord as platform for online tutoring and building a CS community [Öz]. E. K. Hawthorne & M. A. P. Quinones (Ed.), *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (s. 1284-1284). New York: Association for Computing Machinery.
- Ramadhan, A. (2021). Student's response toward utilizing discord application as an online learning media in learning speaking at senior high school. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 5(1), 42-47.
- Rheingold, H. (1993). A slice of life in my virtual community. L. M. Harasim (Ed.), *Global networks: Computers and international communication* (s. 57-80) içinde. Cambridge: The MIT Press.
- Romm, C. & Clarke, R. J. (1995). Virtual community research themes: A preliminary draft for a comprehensive model. *6th Australasian Conference On Information Systems*, September, 26-29, Perth, Curtin University.
- Rothaermel, F. & Sugiyama, S. (2001). Virtual internet communities and commercial success: Individual and community-level theories grounded in the atypical case of timezone.com. *Journal of Management*, 27(3), 297-312.
- Schwartz, D. (2021). Using Discord to facilitate student engagement [Öz]. *UNLV Best Teaching Practices Expo*, 122-122, Las Vegas: University of Nevada. Erişim adresi (12 Nisan 2021): https://digitalscholarship.unlv.edu/btp_expo/122.
- Sicilia, M. & Palazon, M. (2008). Brand communities on the internet: A case study of Coca-Cola's Spanish virtual community. *Corporate Communications: An International Journal*, 1(3), 55- 270.
- Sridhar Balasubramanian, V. M. (2001). The economic leverage of the virtual community. *International Journal of Electronic Commerce*, 5(3), 103-138.
- Stolterman, E., Agren, P. O. & Croon, A. (2000). Virtual communities: Why and how they are studied. Erişim adresi (29 Nisan 2021): <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download>.
- Wulanjani, A. N. (2018). Discord application: Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class. D. Mulyadi, H. D. Santoso, T. D. Wijayatiningsih, D. Hardiyanti, Y. M. Ocktarani, S. Aimah, M. Ifadah, R. Budiastuti & Y. Nugraheni (Ed.), *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings* (s. 115-119) içinde. Central Jawa: Faculty of Foreign Language and Culture, Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Wahyuningsih, E. & Baidi, B. (2021). Scrutinizing the potential use of Discord application as a digital platform amidst emergency remote learning. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*, 1(1), 9-18.
- Van Dijk, J. (2018). *Ağ toplumu* (Ö. Sakin, Çev.). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Yanıklar, C. (2014). Sanal topluluklar ve geleneksel topluluklar arasındaki farklılıkların sosyolojik bir analizi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 17(1), 158-190.
- Yücel, A. & Coşkun, P. (2018). Nöropazarlama literatür incelemesi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(2), 157-177.