



Arařtırma Makalesi

Gönderim Tarihi: 02.07.2022

Kabul Tarihi: 26.07.2022

Yayın Tarihi: 20.12.2022

Yazıt Kùltür Bilimleri Dergisi, 2022, 2(2): 274-298

Research Article

Received Date: 02.07.2022

Accepted Date: 26.07.2022

Published Date: 20.12.2022

DOI Number: 10.29228/yazitdergisi.19

ÇEVİRİMİÇİ ÇOK OYUNCULU OYUNLARDA Z KUŞAĞININ OYNAMA PRATİKLERİ*

Multiplayer Online Games and Playing Practices of Gen Z

Özlem YUMRUKUZ*

ÖZ

Dijital oyunlara yönelik incelemeler farklı disiplin ve yaklaşımlarla birlikte ele alınmaktadır. Buna göre oyun inceleme yöntemlerinde metodolojik yönden birtakım farklılıklar oluşmaktadır. Bazı incelemeler oyun tasarımı alanında oyun odaklı bir yaklaşım benimsemektedirler. Oyuncu odaklı arařtırmalar etnografik ya da dijital medya alanında incelenmekte ve her biri psikoloji, felsefe ve sosyoloji gibi alanlardaki yöntemleri kullanmaktadır. Bu çalışmada oyuncu odaklı bir yaklaşım benimsenmiştir. Arařtırmanın konusu çevirim içi çok oyunculu oyunlardaki oyuncu deneyimlerinin oyun yapısı ile ilişkisidir. Arařtırmada MMOG (Massively Online Multiplayer Games-Kitlesele Katılımlı Çevirim İçi Çok oyunculu Oyunlar) türünün alt türü olan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena-Çevirim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunu) oyun kategorisindeki League of Legends oyunu seçilmiştir. Durumcu bir yaklaşım benimsenerek oyuncuların oynama deneyimlerinin oyun yapısı ile ilişkisinin oyuncu motivasyon ve ihtiyaç kuramları ışığında incelenerek oyun yapısının oyuncularla hangi deneyimsel süreçleri etkilediğinin analiz edilmesi amaçlanmıştır. Dijital oyunların günümüzde en çok ilgi gördüğü Z kuşığı oyuncularıyla bir inceleme yapılarak kuşığa özgü özellikler çerçevesinde oyun oynama pratikleri incelenmiştir. Oyuncu odaklı inceleme kapsamında yapılan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme ile benimsenen fenomenoloji yaklaşımıyla farklı sosyokùltürel çevrelerdeki oyuncuların motivasyon eğilimleri, deneyimleri ve davranış pratikleri oyun tasarımı çerçevesinde incelenmiştir. Z kuşığının oynama pratikleri çeşitli motivasyon ve ihtiyaç kuramları ışığında incelenmiştir. Arařtırmanın sonuçlarına göre oyuna özgü sosyal etkileşim alanında oyun yapısı oyuncu deneyim ve davranışlarını etkilemektedir.

Anahtar Sözcükler: oyun yapısı, Z kuşığı, oyun deneyimi, oyuncu motivasyonları, çevrimiçi oyunlar

ABSTRACT

Investigations on digital games are handled together with different disciplines and approaches. Accordingly, there are some methodological differences in game analysis methods. Some reviews take a game-oriented approach to game design. As for player-oriented

* Bu makale Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı doktora öğrencisi Özlem Yumrukuz tarafından, Filiz Aydoğan Boschele danışmanlığında yürütölen *Dijital Oyun Yapısı ve Z Kuşığının Oynama Pratikleri: League of Legends Örneđi* başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

* Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, İstanbul-Türkiye. E-posta: ozlem.yumrukuz@yandex.com. ORCID: 0000-0003-1736-3325.

research, it is studied in the field of ethnographic or digital media, and each uses methods from fields such as psychology, philosophy and sociology. In this study, a player-oriented approach was adopted. The subject of the research is the relationship between player experiences and behaviors in online multiplayer games and game structure. In the research, League of Legends game in the MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game category, which is a sub-genre of MMOG (Massively Online Multiplayer Games), was chosen. By adopting a situationist approach, it is aimed to analyze which elements of the game affect which experiential processes in the players by examining the relationship between the playing experiences of the players and the game structure in the light of player motivation and need theories. A study was made with the generation Z players, where digital games are the most popular today, and their game playing practices were examined within the framework of generation-specific features. With the phenomenology approach adopted by the semi-structured in-depth interview conducted within the scope of player-oriented analysis, the motivational tendencies, experiences and behavioral practices of the players in different sociocultural environments were examined within the framework of game design. The playing practices of the Z generation have been examined in the light of various motivation and need theories. According to the results of the research, game structure affects player experiences and behaviors in the field of game-specific social interaction.

Keywords: game structure, generation Z, in-game experience, player motivations, online games

Giriş

Dijital oyunlarla ilgili yapılan incelemeler oyun, oyuncu ya da oyunların reel hayattaki yansımaları üzerine yoğunlaşmıştır. Oyun odaklı inceleme alanında faaliyet gösteren durumcu yaklaşımlar ise oyuncuların oynama pratiklerini vurgulamaktadırlar. Bu nedenle oyun dünyasındaki sosyal etkileşimlerin anlaşılabilmesi için oyuncu deneyimlerine odaklanmak gerekmektedir (Ermi & Mäyrä, 2005: 90). Oyuncu deneyimini temel alan incelemeler oyunun oyuncular açısından nasıl bir işlevi olduğunu incelemektedir.

Oyuncu odaklı çalışmalar dijital oyun incelemeleri literatüründe anlatı ve ludoloji çalışmalarından sonra önem kazanmış ve birçok disiplinle iç içe bir şekilde incelenmeye devam etmektedir. Araştırmanın temel çıkış noktası oyuncuların oyuna motive olma boyutları ve ihtiyaç tatmini arayışları çerçevesinde oyun içindeki deneyimlerinin nasıl olduğu sorusuna göre şekillenmiştir. Bu suretle araştırmanın sosyal bilimler disiplinindeki psikoloji, sosyoloji ve felsefe gibi alanlarda incelenen dijital oyun olgusunu bütüncül bir şekilde ele almayı kolaylaştıracağı düşünülmüştür. Araştırmanın ana varsayımı “oyun dünyasında gerçekleşen oyuncu deneyimlerinin anlaşılabilmesi için oyun yapısı önemli bir değişkendir” önermesidir. Araştırma soruları ile hipotezler söz konusu bu çerçevede oluşturulmuştur.

Araştırmanın kuramsal çerçevesini Bilgisayar Aracılı İletişimi açıklayan İpuçlarının Filtrelendiği Kuram, Sosyal Bulunuşluk Kuramı, Sosyal Bilgi İşleme Kuramı, İhtiyaç ve Motivasyon Kuramları oluşturmaktadır. İnceleme için çevirim içi

çok oyunculu bir oyun tr olan MMOG'un (Massively Multi-Player Online Games-Kitlesel Katılımlı Çevirim İçi Oyunlar) bir alt çeşidi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena- Çevirim İçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunu) oyunlardan League of Legends oyunu (LoL) seçilmiştir. Bu oyunun seçilmesindeki neden Türkiye'de oldukça popüler bir şekilde oynanması ve e-spor, turnuvalar, yarışmalar gibi sosyokltrel etkileşimleri oluşturuvcu bir işleve sahip olmasıdır.

Jesper Juul'a göre oyuncuların oynama amaçları üç boyutludur. Birincisi hedefe yönelik, ikincisi deneyime yönelik, üçncs ise toplumsal merkezlidir (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 61). Oyuncuların oynama motivasyonları ise oyunun kuralları, nasıl sonuçlandığı, oyuncunun hedefleri, etkileşimsellik, oyun kurgusu ve grup yapısı açısından oyuncunun hangi unsura önem verdiğine göre değişmektedir.

Jon Dovey, Helen W. Kennedy, Katie Salen, Eric Zimmerman ve Henry Jenkins gibi hibrit bakış açısını benimseyenler ise oyunu bilgisayar aracılı iletişim biçimini gösteren kltrel bir olgu olarak ele almak gerektiğini ifade etmişlerdir (akt. Plessis, 2017: 89). Hibrit yaklaşım oyun bilimi ve anlatı bilimi gibi oyun inceleme yaklaşımlarının sosyokltrel açıdan boş bıraktığı alanı tamamlamaktadır. Bu araştırmada ise oyuncuların motive olma dinamikleri ve ihtiyaç yönelimlerine göre oyun yapısı incelenerek oynama deneyimlerine değinilmiş ve sosyokltrel bir bakış açısı benimsenmiştir.

Oyun ve Dijital Oyuna Genel Bakış

Oyunların tanımları ve işlevine yönelik görüşler farklılık göstermektedir. Örneğin Karl Groos (1899) oyunu bir alışkanlık Friedrich Schiller ve Herbert Spencer ise bir etkinlik olarak ifade etmişlerdir. S. Hall oyunu kltrel ve kalıtsal açıdan, F. Froebel eğitici özelliğine, göre J. Piaget bilişsel gelişim özelliğine, Vygotsky kurgusallığına, J. Bruner, S. Smilansky ve J. Singer yaratıcılığa ve Sutton-Smith ise oyun yapısına göre tanımlamıştır (Onur ve Güney, 2004: 7).

Hollandalı filozof Johan Huizinga (1872-1945) oyunu bir dış gerçeklik olarak tanımlamış ve oyunu diğer bütün olgulardan ayrı tutmuştur. Huizinga *Homo Ludens*'de (Oyuncu İnsan) oyunu "özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, biza-tihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış, hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet" olarak ifade etmiştir (2014: 50).

Medya ve iletişim alanında ise Marshall McLuhan oyunları toplumsal benliğin uzantıları olarak görmüştür (2000: 245). Farklı kltrlerde farklı oyun türleri olduğunu ve bunun belirli bir kltr yansıtan temel özellik olduğunu savunmuştur. Henry Jenkins'e göre de "oyunlar, bir önceki medyanın dijital çağa göre yeni ve dinamik bir sanat anlayışını temsil etmektedir. Oyunlar yeni deneyimler yaratırlar ve bilgisayar ekranını büyük ölçde erişilebilen bir uygulama ve yenilik alanına dönüştürrlr" (Jenkins, 2005: 177).

Jenkins *Fans, Games and Bloggers* (2006) kitabındaki “The War Between Effects and Meanings: Rethinking the Video Game Violence Debate” makalesinde oyunun ne olduėu oyunsal deneyim ve oyuncunun buna nasıl anlam verdiėine gre tanımlamıştır.

Bir oyunun etkisi az ok kasıtlı bir aba ile ve kendiliėinden ortaya ıkarken, anlam oyuncunun bilinli, szcklere aktardığı ve eleştirel olarak kontrol edilebilen aktif bir yorumlama stratejisi yoluyla oluşur. Yeni anlamlar önceden bildiklerimiz ve dşndklerimiz gre bir kalıba brnr ve her bir oyuncu oyunda farklı deneyimler yaşar ve oyunu buna gre yorumlar... Anlama yapılan bu trden bir vurgu oyuncunun oyunu reel hayat deneyimini farklılaştıran estetik gelenekler zerinde yeteneklerini geliştirmeye başladıkları durumları vurgular (Jenkins, 2006: 210).

Salen ve Zimmerman de oyunu oyuncunun kurallarla ve verisel olarak tanımlanabilen yzeyssel bir atışmayı deneyimledikleri bir sistem olarak dşnmştr (akt. Sezen, 2011: 121). Dolayısıyla oyunları, yalnızca tasarımsal ynyle deėil aynı zamanda sylemsel olarak da ele almak gerekmektedir.

evirimii ok Oyunculu Savaş Arenası Oyunu (MOBA)

evirim ii ok oyunculu savaş oyunları her oyuncunun belirli bir rolde farklı yetenekleri alarak gçlendirdikleri karakterlerle rakip takımlarla savaştığı oyunlardır. Her iki takım kendi slerindeki minyon adı verilen yapay birimler tarafından desteklenmektedir. Ma olarak adlandırılan her tur dşman kulesini yok etmeyi bařaran takım tarafından kazanılır.

MOBA oyunlar Blizzard’ın Gerek Zamanlı Strateji oyunu Star-Craft’ın modu Aeon of Strife 1998’de piyasaya srldkten sonra geliřtirilmiřtir. Sonraları Warcraft III’n (2002) Defence of Ancients (DOTA) modunun geliřtirilmesi ile DOTA Allstars adlı yeni bir srm ortaya ıkmıřtır. Sonraları cretli bir MOBA oyunu olarak piyasaya srlen Demigod (2009) ortaya ıkmıř ve cretsiz oynanabilen DOTA ile rekabet edemediėi iin League of Legends oyunu Riot Games tarafından cretsiz olarak piyasaya ıkmıřtır. Bundan sonra MOBA oyunlar oyuncu kitlesi iinde olduka popler olmaya bařlamıřtır.

League of Legends Oyunu

League of Legends oyuncuların řampiyon adını verdikleri karakterlerini kontrol ederek oynadıkları bir MOBA oyundur. Oyunda  veya beř oyuncudan oluşan iki takım birbirlerinin Nexus'unu yok etmek iin savaşırlar. Oyuncular minyonları, canavarları ve rakip takımının karakterlerini ldrerek ve karřı takımın kulelerini yok ederek karakterlerine yeni zellikler kazandırmaya alıřırlar. Ayrıca oyuncular savařırken hem deneyim puanı hem de belirli bir miktarlarda altın kazanırlar.

Oyunun dereceli olan modunda oyun sonucu bir sıralama sistemine kaydedilir. Oyunun ok oyunculu yapısı ve savaş mekaniėine gre yapay ve gerek nesne-

lerle (diđer oyuncularla) kurulan etkileşim MOBA oyuna özgdr ve taktiksel konular, toksik davranış, oynama deneyimi ve sosyal etkileşim pratiklerini ortaya ıkarır.

Bilgisayar Aracılı İletişim Biçimi Olarak Dijital Oyunlar

Video oyunları bilgisayar aracılı iletişimin bir örneğidir (Kwak el al., 2015: 1). Bu oyunlarda oyuncular arası iletişim sesli, yazılı sohbet veya görsel komutlarla kurulmaktadır (Manninen, 2003). Bilgisayar aracılı iletişimde iletişimin nasıl kurulduğu ile ilgili ise iki karşıt görüş vardır. İlk görüş "Toplumsal Bulunuşluk Kuramı" ve "İpuçlarının Filtrelendiği Yaklaşım" ikincisi ise Joseph Walther'ın (1992) "Sosyal Bilgi İşleme Kuramı"dır.

Toplumsal Bulunuşluk Kuramına göre iletişim aracı fiziksel görünt, mimikler ve yüz ifadesini yüz yüze iletişime göre daha sınırlı iletildiği için iletişim yeteri kadar kaliteli olamamaktadır. Benzer şekilde İpuçlarının Filtrelendiği Yaklaşım aracın iletişimde kısıtlayıcı rolüne vurgu yapmaktadır. Bilgisayar aracılı iletişimin yüz yüze iletişimdeki ile aynı etkiyi oluşturduğunu savunan Walther'ın Sosyal Bilgi İşleme Kuramı ise sanal ortamda kurulan iletişimin kişiler birbirlerini tanımsalar bile ok hızlı bir şekilde oluşabileceğini vurgulamaktadır.

Kuşakların Oyun Oynama Pratikleri

Oyun oynama kltr geleneksel, modern ve post-modern dönem olarak üç farklı döneme göre ele alınmaktadır (akt. Sezer ve Gültekin, 2020: 66). Toplumlar bu dönemlerin niteliklerine göre Boomers kuşağı, X, Y ve Z kuşağı olarak isimlendirilmiştir. Oyun oynama pratikleri kuşakların yaşam tarzlarının birbirinden farklılaştığı boyutlardan biridir. Köyden kente geçiş döneminde ailenin çekirdek aileye dönüşen yapısı ve kadının çalışma hayatına dahil olmasıyla çocukların oynama alışkanlıklarında deęişimler yaşanmıştır. Örneğin oyun zaman içinde açık alandan kapalı alanlara geçerek geleneksel grupla oynanan oyunlardan tek başına oynanan ve bilgisayar oyunlarına doğru önemli bir deęişim geçirmiştir (OKAUM, 2004).

Oyun oynama pratikleri kuşaklara göre farklılaşmaktadır. Bu deęişim oyunun nerede oynandığı, nasıl oynandığı ve ne tür bir oyun olduğuna göre kuşakların sosyal etkileşimleri kurma biçimlerini belirlemektedir. Örneğin X (1963-1981) kuşağı açık mekanlarda ve grup oyunlarını tercih ederken, Y (1980-1999) kuşağı kente göç ile birlikte fiziksel mekanları bırakarak iç mekanlarda oyun oynamaya başlamıştır. Z kuşağında ise özellikle mekân ve oyun türü tercihi kişilerin bireysel oynanarak sosyalleştikleri "bilgisayar oyunu oynamak" şeklinde ortaya çıkmıştır.

Bir oyun araştırma kuruluşu olan Newzoo 2021 yılında kuşakların oynama pratikleri ile ilgili "Kuşaklar Dijital Oyunlarla Nasıl Etkileşime Geçer?" başlıklı bir araştırma yapmıştır (URL-1). Araştırmaya göre, 1. Oyun bütün kuşaklarda eğlence amaçlı oynanmaktadır. Z kuşağının %81'i oyun oynamakta ve oyun içinde sosyalleşmektedir. 2. Kuşaklar oyun yoluyla toplulukla etkileşim kurma, sosyalleşme, e-spor, oyunu seyretme ve oyunla ilgili içerikleri takip etmektedirler. 3. X kuşağı oyunu rahatlamak için oynamaktadır. Y ve Z kuşağı ise daha ok rekabet duygusu,

sosyalleşebilme, başarı ve gömlme hissi motivasyonu ile oynamaktadırlar. 4. Y ve Z kuşakları çevirim içi çok oyunculu oyunları tercih etmektedirler. X ve Boomers kuşağı ise oyunu rahatlatma amacıyla oynamaktadırlar ve tek oyunculu oyunları tercih etmektedirler. 5. Z kuşağı çoğunlukla özgr hissettikleri yaratıcılıklarını kullandıkları ve sosyalleşebildikleri oyunları tercih etmektedirler. Bu nedenle Sandbox, Battle Royale ve MOBA oyunlar Z kuşağında oldukça popülerdir. Y kuşağı ise strateji, rol yapma ve macera oyunlarını, X kuşağı bulmaca, silah ve spor oyunlarını, Boomers kuşağı ise bulmaca, eşleştirme ve masatst oyunlarını oynamaktadır.

Trkiye'ye özg Maya Vakfı'nın Smartlook Analytics laboratuvarı ile birlikte gerçekleştirmiş olduđu Z Kuşağı araştırmasının sonuçlarına gre oyun Z kuşağı için vazgeçilmez bir etkinliktir ve oyundaki yenilgi gerçk hayattaki başarısızlıktan daha etkilidir. Araştırmanın diğer bir bulgusu Z kuşağının fizyolojik, gvenlik ve sevgi ihtiyaçlarının %40-50 oranında saygı kazanmak ve kendilerini gerçkleştirme ihtiyaçlarının ise %20 oranında karşılanıyor olmasıdır.

Z kuşağının tipik özelliklerinin hem bireysel hem de sosyal olmaları, grsel olarak öğrenmeleri, realist olmaları, aynı anda birden çok işle uğraşabilmeleri ve rekabetçi olmalarıdır; rekabete önem vermeleri liderlik ynlerini n plana çıkarmaktadır (Sladek & Grabinger, 2014: 5). Bu bağlamda dijital oyunların Z kuşağı için vazgeçilmez olması ise şaşırtıcı değildir. Dijital oyunların tasarlanış biçimi, savaş mekanikleri ve simlasyon özelliği Z kuşağına oldukça ilgi çekici gelmektedir. Oyun fiziksel olarak yapılan bir aktivitenin tesinde Z kuşağının birtakım ihtiyaçlarını doyuma ulaştırmada başvurdukları alternatif bir yaşam tarzı olmuştur.

Dijital Oyun Literatrnde Motivasyon Araştırmaları ve İhtiyaç Ynelimleri

Motivasyon kişilere çeşitli ihtiyaçlarının tatminini sađlayan ve bu şekilde belirlenen hedefe taşıyan sreç olarak ifade edilmektedir (Varol ve Varol, 2018: 2). Motivasyon genel olarak kişinin doyumaya çalıştığı bir ihtiyaç drtsdr. Bundan dolayı motivasyon ve ihtiyaç kişiye fayda sađlayacak Őeye ynelmeyi ifade etmektedir.

Sz konusu araştırmalara gre Z kuşağının ihtiyaç arayışlarının nceki kuşaklara gre rahatlamak dıőında sosyalleşmek, başarılı olmak ve gmlme etkisi gibi nceki kuşaklarda pek rastlanmayan ihtiyaçlar olduđu belirtilmiőti. Z kuşağının hangi ihtiyaç ve motivasyonlarla oyun oynadıklarını ve ne tr deneyimler yaşadıklarının incelenmesi iin motivasyon ve ihtiyaç kuramları nemli bir kuramsal ve kavramsal çerçve sunmaktadır.

Dijital Oyunla İlgili Oyuncu Motivasyonları Araştırmaları

Motivasyon araştırmaları ile ilgili olan z-Yeterlik Kuramı, Kontrol Kuramı, Ykleme Kuramı ve Beklenti-Değer Kuramı gibi kuramlar kişinin başarılı olma beklentilerini gerçkleştirmeye çalıştıkları hedeflere gre açıklamaktadır (Kellar vd., 2005: 2). z-Belirlenim, Akış Kuramı ve Hedef kuramlarına gre motivasyon

gmlme hissi ile ilgili olan isel bir drtyle ortaya ıkmaktadır. Bu nedenle motivasyonu inceleyebilmek iin oyuncunun zihinsel ve psikolojik srelerine odaklanmak gerekmektedir.

Kellar vd.'ne gre oyuncuların motivasyon srelerini kontrol, baėlam, yetkinlik ve katılım olarak ifade etmiřtir (2005: 2). rneėin oyun oyunculara kiřisel iliřkiler ve arkadařlık iliřkileri kurma ve sosyalleřme imknı verir, isel motivasyonla oluřan zerklik hissini saėlar ve oyuncuya eylemleri yoluyla bařarı ve yetkinlik duygusunu hissettirir.

Sweetser ve Wyeth'e gre oyuna motive olma oyun yapısının eėlenceyi ne derece ortaya ıkarabildiėine baėlıdır (2004: 3). Motivasyon faktrleri oyun tasarımıнын oyuncuyu bir nedenle ekebilmesi ile ilgilidir. Bu nedenler oyuncuların harici zellikleriyle de doėrudan ilgilidir. Oyun tasarımıнын zellikleri ve oyuncu motivasyonu davranıřın ortaya ıkmasında birbiri ile baėlantıdadır.

Oynamaya motive olma dinamikleri oyuncu tipleri ve kiřilik trleri gibi faktrler aısından incelenmektedir. rneėin Bateman ve ark. oyuncu stilleri ile ilgili "Demografik Oyun Tasarımı 1" modelini Myers-Briggs Tip Kiřilik Testine gre inceleyerek oyuncuları kiřilik trne gre sınıflandırmıřtır (Bateman et al., 2012: 2). Peever vd. "Beř Faktrl Kiřilik Testini" eřitli oyun trlerini oynayan oyunculara uygulayarak oyun tr ve kiřilik zelliėi arasındaki iliřkiyi incelemiřlerdir (2012: 2). Bu arařtırmalar oyuncuların deėiřmez zellikteki bazı kiřilik trleri ile oyun tr tercihleri arasında baėlantı olduėunu bulmuřtur.

Richard Bartle (1996) ise oyuncu tr ve motive olma dinamikleri ile ilgili daha kapsamlı bir arařtırma yapmıřtır. Bartle MUD'larda (Multi User Dungeon) oyuncu tr ile oyuncular arasındaki etkileřimleri incelemiřtir (Aarseth, 2003: 3). Benzer bir hareket noktasından yola ıkan Nick Yee Bartle'in metodunu geliřtirmiř ve oynama motivasyonlarını oyuncu trne gre sınıflandırmak yerine oyuncuların oyun iinde sergiledikleri davranıřlara odaklanmıřtır. Nick Yee "Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMOPRGs" bařlıklı arařtırmasında MMOPRG oyunlardaki oyunsal deneyimin boyutlarını incelemiřtir (URL-2). Bu boyutları oynama motivasyonları baėlamında iliřki, gmlme, rahatsızlık, bařarı ve liderlik olarak beř kategoride aıklamıřtır.

ıracak ve Erol oyun tr tercihinin cinsiyet faktrne gre inceleyerek cinsiyetin nemli bir deėiřken olarak kabul etmiřlerdir. Arařtırmanın sonucuna gre cinsiyet faktr oyuncu deneyimlerini etkilemektedir. rneėin bulgular aksiyon, strateji ve macera oyunları erkek oyuncular tarafından, puzzle ve aksiyon oyunları ise kız oyuncular tarafından tercih edildiėini gstermiřtir (2020: 196). Bununla birlikte oyuncu deneyimlerinin detaylı bir Őekilde anlařılabilmesi iin motive olma dinamiklerinin demografik deėiřkenlerin tesinde incelenmesi gerekmektedir (akt., Kahn et al., 2015: 355).

Motivasyon arařtırmalarındaki odak nokta eėlencenin ortaya ıkma dinamiklerinin psikolojik sreler, cinsiyet, oyuncu tipleri ve kiřilik zellikleri aısından ele

alınmasıdır. Bu tr arařtırmalarda belirli bir davranıřı gstermeye ynelik motivasyonlar btnyle incelenmemektedir (Feng et al., 2007). Oyuncu motivasyonu arařtırmalarının birçoęu ise oyunların ierięine odaklanmaktadırlar (akt. Arbeau et al., 2020: 1). Oysa oyuncuların deneyimleri birbirinden farklılařmaktadır ve bunun arkaplanındaki ihtiya tatminini tek bir bakıř aısıyla anlamak mmkn deęildir (Poeller et al., 2021: 2). Buradan hareketle oyuncu deneyimleri oyuncuların hangi tr ihtiyalarını karřılamak zere ve oyuna nasıl motive oldukları ile doęrudan ilgili olan sresel bir durumu ifade etmektedir. Bu sre oyun tr-kiřilik faktr iliřkisi ya da cinsiyet deęiřkeninin tesinde oyunsal deneyimi ortaya ıkaran oyun arayz tasarımı ile ilgilidir. Bu nedenle arařtırmanın temel varsayımı olan yapı-deneyim iliřkisi oyun yapısının Z kuřaęının oynama deneyimlerini etkileme boyutları zerinden eřitli ihtiya ve motivasyon kuramları baz alınarak incelenmiřtir.

İhtiya Kuramları ve Dijital Oyun Oyuncularının İhtiya Ynelimleri

Henry Murray, Abraham Harold Maslow ve David Clarence McClelland kiřilerin doyurulması gereken belirli ihtiyalarının olduęuna ynelik eřitli teoriler ortaya atmıřlardır. rneęin Murray (1938) birincil ihtiyaları biyolojik taleplere dayanan drtler, ikincil ihtiyaları ise psikolojik kaynaklı, bilin dıřı ve kiřinin kimlięini ifade eden ihtiyalar olarak dřnmřtir. Murray herhangi bir motivasyonun belirli bir ihtiyatan kaynaklanabildięini ve davranıřa neden olan drtnn birden fazla boyutta (20 boyutta) olduęunu belirlemiřtir (Karadoęan, 2015: 187).

Bu temel ihtiyalar duruma gre daha belirgin hale gelebilir ve belirli bir davranıřın ortaya ıkmasını tetikleyebilir. Maslow'a gre ihtiyaların hiyerarřik zemini vardır; bir ihtiya karřılanmadan bir sonraki ihtiya giderilememektedir. Bununla birlikte Murray'e gre ihtiyalar sonradan ęrenilmiřtir ve ortama gre deęiřebilmektedir. D. C. McClelland (2010) Murray'in kategorileri ile baęlantılı olarak g, bařarı ve baęlanma ihtiyacından bahsetmiřtir. Ayrıca Cohen, Stotland ve Wolfe (Cohen et al., 1955: 293) bireyin davranıřlarını dřnme ihtiyacı, Zuckerman ise duygusal (sensual) ihtiyalar erevesinde aıklamıřtır (1994: 30).

Bařarı İhtiyacı: Bařarı ihtiyacı zoru bařarmak adına ciddi anlamda bir aba sarf etmek anlamına gelmektedir.

İliřki Kurma İhtiyacı: İliřki kurma samimi ve olumlu bir iliřki kurmaya ynelik ihtiya arayıřıdır (Zimbardo & Formica, 1963: 144) ve bu duygusal iliřkileri kurma ve pekiřtirme abası anlamına gelmektedir (Byrne, 1961: 662).

G İhtiyacı: McClelland'in kuramına gre bařkaları zerinde otorite kazanmak iin ortaya ıkan isel drt g ihtiyaı ile ilgilidir. G ihtiyaı bir kiřinin istedięi Őeyi elde etmek amacıyla karřı tarafı baskı altına aldıęı durumları aıklamaktadır (Chusmir & Parker, 1984: 764).

Bilgi İhtiyacı: Murray'e gre insanlar iinde buldukları kořullarla ilgili her zaman ęrenme gds beslerler.

Düşünme İhtiyacı: Düşünme ihtiyacı motivasyon ile ilgilidir (Bolat ve Antalya, 2017: 86). Cacioppo vd.'ye göre düşünme ihtiyacı kişinin çaba sarf etmesi gereken durumlara girişme ve bunu isteyerek yapma eğiliminin içsel bir motivasyonla ortaya çıkması ve zihinsel becerilerini kullanabilmesi anlamına gelmektedir (1996: 197).

Duyusal İhtiyaç: Duyusal ihtiyaçlar bir nesneden alınan dokunsal, işitsel, koku ve görsel hazlardır (Bostan, 2009: 12). Bu hazlar oyun dünyasının oyuncunun farklı duyularına hitap etmesiyle ortaya çıkmaktadır. Oyundaki ses, görsel öğeler ve hareket etme hissi oyuncu deneyimine etki etmektedir.

Dolayısıyla oyunda ihtiyaç tatmini hem bireysel hem de toplumsal motive olma dinamikleri ile ilgilidir. Buradan hareketle oyun oyuncunun beklentilerine göre fayda sağlama amaçlı yöneldiği sosyal bir aktivitedir. Oyun mekanik kuralardan ziyade uzlaşya dayanan çeşitli sosyal etkileşimler yoluyla üretilen kendine has sistemi olan bir eğlencedir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırma oyuncu odaklı bir yaklaşımı benimseyerek oyun yapısının oyuncu ihtiyaçlarını tatmin etmesi üzerinden oyunsal deneyime açıklık getirmeyi amaçlamaktadır. Bu çerçevede oyuncuların kişilik özellikleri, cinsiyet faktörü ve zihinsel süreçler gibi değişkenler üzerinden oyunsal deneyimin boyutlarına odaklanmak yerine görece dinamik bir yapıda olan ihtiyaç yönelimlerinin incelenerek oyunsal deneyimin doğası analiz edilmiştir. Araştırma bu nedenle oyunculardaki motive olma dinamiklerinin farklı ihtiyaçlarla oluşabilmesi ve buna bağlı olarak deneyimlerini farklılaştırması açısından motivasyon incelemelerinin kapsamını genişletmeyi hedeflemiştir.

Araştırmanın Kapsamı, Evren- Örneklem ve Yöntemi

MOBA oyunları oynayan oyuncular araştırmanın evrenini, araştırmanın örneklemini ise League of Legends (LoL) oyuncuları oluşturmaktadır. Nitel yöntemle özgü etnografik temelli metodolojinin benimsendiği araştırmada bu oyunu oynayan 20 oyuncu ile yarı yapılandırılmış bir görüşme yapılmıştır. Oyuncularla yapılan görüşmeler 2021 yılının ekim, kasım ve aralık aylarında uygulanmış ve ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Etik kurallar gereğince görüşmelere başlanmadan önce oyunculardan onanmış rızaları alınmış ve bilgileri anonim tutulmuştur. Oyuncuların kişisel bilgilerini ortaya çıkarma riski taşıyabilecek bulgulara anonimlik adına araştırmada yer verilmemiştir.

Derinlemesine görüşme soruları Yee'nin (2009) "Motivations for Play in Online Games" ve "Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMOPRG's" adlı çalışmasındaki soruların araştırmanın kapsamı ile ilgili bir kısmından ve Bhrühlmann vd.'nin (2020) "Motivational Profiling of League of Legends Players" çalışmasındaki motivasyon değişkenlerinin araştırmanın kapsamına uyan maddelerinden oluşturulmuştur.

Yarı yapılandırılmış görüşmede betimsel analiz ile içerik analizi kullanılmıştır. Oyuncuların ifadelerindeki temalar ve kavramlar ortaya çıkarılarak gruplaştırılmıştır. Fenomenoloji bu anlamlandırma süreci için uygun bir yöntem olarak başvurulmuştur. Fenomenolojik yaklaşımda önceden bir varsayımda bulunmak yerine var olan bir olay tanımlanır (Husserl, 1970). Bundan dolayı fenomenolojide araştırılması gereken fenomen ile ilgili sorular bulunmalıdır. Araştırmanın kapsamını oluşturan oyun yapısı-oynama deneyimleri ilişkisinin analizine yönelik araştırma sorusu; "Farklı motivasyonlara sahip oyuncular oyunu nasıl deneyimlemektedir?" şeklindedir.

Araştırmanın temel varsayımına göre belirlenen alt hipotezler ise şu şekildedir: 1. MOBA oyunlarda oyuncuların olumsuz deneyim ve davranış gösterirler. 2. MOBA oyunlarda oyuncular olumlu deneyim ve davranış gösterirler. 3. MOBA oyunlar oyuncuların ilişki kurma ihtiyaçlarını karşılama larında işlevseldir. 4. MOBA oyunda oyunsal deneyim karşılık beklentisi üzerinden oluşmaktadır. 5. MOBA oyun yapısı yüzeysel etkileşimler ortaya çıkarır.

Araştırma Modeli

Oyunculardaki ihtiyaç tatmini (güç ihtiyacı, başarı ihtiyacı, ilişki kurma ihtiyacı, bilgi ihtiyacı, düşünme ihtiyacı ve duyu sal ihtiyacı) sözü edilen kuramc uların ihtiyaç kavramsallaştırmaları çerçevesinde incelenmiştir. Duyusal ihtiyaçlar ise Bostan'ın Birinci Şahıs Nişancı (FPS) oyunlara özgü yaptığı çalışmasından hareketle araştırmada kullanılmıştır (2009: 12).

Bunun yanı sıra Yee, Kellar vd., Sweetser ve Wyeth, Deci ve Ryan, Fuster gibi kuramc uların modelleri esas alınarak motivasyon sınıfları bireysel, toplumsal ve oyun odaklı olarak üç boyutta belirlenmiştir. Oyuncular oyunda en çok eğlendikleri, oyundaki en önemli şeyin ne olduğu ve oyunu neden oynadıklarına yönelik sorulara verdikleri cevaplara göre söz konusu motivasyon sınıflarına ayrılmışlardır. Bu şekildeki bir sınıflamada çok oyunculu yapı, savaş mekaniği ve etkileşimli yapı temel alınmıştır. Belirli bir motivasyonu ortaya çıkarabilecek ihtiyaç yönelimleri eşleştirildikten sonra çalışmanın temel sorunsalı olan yapı-oynama deneyimleri ilişkisi ortaya konulmuştur.

Motivasyon Faktörleri	Oyuncu Motivasyonları					Oyuncu İhtiyaçları
	Deci ve Ryan	Kellar vd.	Sweetser ve Wyeth	Yee	Fuster	
Bireysel	Özerklik Yetkinlik	Kontrol Yetkinlik	Kontrol Oyuncu Yetenekleri	Başarı	Başarı	Güç, Başarı, Bilgi, Düşünme
Toplumsal	İlişkili Olma	Bağlam	Sosyal Etkileşim	Sosyalleşme	Sosyalleşme	İlişki Kurma

Oyun		Katılım	Gmlme	Gmlme	Soyut- lama	Duyusal
------	--	---------	---------	---------	----------------	---------

Tablo 1. Oyuncu Motivasyonlarının İhtiyaç Trleri ile Eşleřtirilmesi

Oyuncular “gçl olma, hırs, rahatsızlık verme, gven duymama, kısıtlı etki- leřim, bilinçli negatif davranıř” sergileyenler ile “seviye ykseltmek, karaktere ye- tenek kazandırmak, bařarılı olma, bařı çekme, grupta bilinme ve yalnızca oyunsal deneyime odaklanmak” gibi cmleleri ifade edenler bireysel odaklı motivasyona gre, “arkadařlık iin oyuna girme, sohbet, yeni dostluklar edinmenin nemli ol- ması” gibi cmleler ve bunları ima edici yorum yapanlar toplumsal odaklı moti- vasyon kategorisine gre, “avatarla baė ve zdeřim kuran, haritanın keřfi ve oyun metasını takip eden, oyun dıřı eklentileri (hikayeleri) ile ilgili olan, gerek hayattan kamak iin, bařka bir evrendeymiř gibi hisseden, grsel tasarımlara ilgi duyan oyuncular” ise oyun odaklı motivasyona kategorisine gre sınıflandırılmıřtır.

MOBA oyunun belirlenen  farklı yapısına baėlı olarak oyun mekaniklerini, kurallarını ve karakterleri ėrenme motivasyonu bilgi edinme ihtiyacıyla, rakip zerinde gçl olma, baskı kurma, saldırganlařma, ikna etme, ynlendirme, lider- lik yapma, tacizden kaınma ve rekabet etme gibi motivasyonların g ihtiyacıyla, hedefe ulařma, seviye atlama, zgr ve baėımsız olma, karakteri glendirme, stra- teji geliřtirme motivasyonunun bařarı ihtiyacıyla, iřbirliėi yapma, ait olma, sohbet etme ve arkadařlık kurma gibi motivasyonların iliřki kurma ihtiyacıyla, grsel ve iřitsel olarak zenginleřtirilmiř oyun dnyasını keřfetme, gmlme, kontrol hissi ve eėlence motivasyonunun duyusal ihtiyalarla ve oyunun “taktiksel savař” zelli- ġinin de dřnme ihtiyacıyla iliřkili olduėu varsayılmıřtır.

Bulgular

Katılımcıların anonimliėi iin cinsiyetlerini belirten adlandırma yapılmıřtır. Erkek oyuncular E, kızlar oyuncular ise K ile belirtilmiřtir. Oyuncuların oyuna bař- lama yařı ortalama 15'tir. İncelenen oyunu ise yaklaşık 2-3 yıldır oynadıkları grl- mektedir. Oyuncuların oyun oynama sreleri haftada ortalama 19 saattir. Oyuncu- ların 18'i erkek, 2'si ise kız oyuncu olup yař aralıėı 13-18'dir.

Cinsiyet	Yař	Oyuna Bařlama Yařı	Oynama Sresi/hafta/saat	Eėitim
E1g	15	13	30	Lise
E2g	15	13	40	Lise
E3t	15	14	10	Lise
E4t	15	13	10	Lise
E5g	15	14	35	Lise

K6t	16	11	28	Lise
E7b	18	12	56	Lise
K8b	17	15	5	Lise
E9t	16	9	11	Lise
E10t	16	15	21	Lise
E11b	16	14	21	Lise
E12g	16	14	3	Lise
E13b	15	10	9	Lise
E14g	16	9	3	Lise
E15t	16	14	28	Lise
E16b	16	8	2	Lise
E17b	15	6	3	Lise
E18t	14	10	21	Lise
E19t	13	12	3	Lise
E20t	17	9	24	Lise

Tablo 2. Katılımcıların Demografik Özellikleri ve Oyuna Ayırdıkları Zamana Yönelik Bulgular

Motivasyon ve ihtiyaç yönelimleri ile ilgili temel varsayımlara göre oyuncular verdikleri cevaplara göre söz konusu motivasyon kategorilerine göre sınıflandırılmışlardır. Toplumsal odaklı olanlar "t" ile gösterilmiştir. Bireysel motivasyonlu oyuncuların ise başarı ve güç olarak iki ayrı ihtiyaç yönelimleri vardır. Bireysel odaklı olanlardan başarı ihtiyacı olan oyuncular "b" harfi, güç ihtiyacı olanlar ise "g" ile belirtilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre oyuncuların 9 oyuncu toplumsal odaklı 11 oyuncu ise bireysel motivasyon odaklıdır. Oyun odaklı motivasyona sahip oyuncu olmamakla birlikte bazı oyuncuların oyun odaklı motivasyonunun olduğu görlmştr.

Başarı odaklı oyuncular grupta öne çıkma, sportmenlik sergileyenler, başarıya odaklanan ve olumsuz davranıştan uzak duran oyunculardır (6 oyuncu). Güçlü

olma motivasyonu olanlar ise ben merkezci, rahatsız veren, baskıcı ve olumsuz davranıřtan kaınmayan oyunculardır (5 oyuncu). Bireysel motivasyonlu oyuncuların avatarla yoęun etkileřimlerinin olduęu ve dięer oyuncularla daha az iletiřim kurdukları gzlenmiřtir. Dolayısıyla yalnızca oynamaya odaklanmaktadırlar ve oyuncu kimliklerini n plana ıkarmaya alıřmaktadırlar.

Oyun odaklı motivasyonu yksek olanların oyunu gerek hayattan kamak amalı oynadıkları gzlenmiřtir. Aynı zamanda bu oyuncular iin oyunun kurgusal dnyası ile etkileřime gemek her Őeyden daha ok eęlencelidir. Bu kategorideki oyuncular aile, okul ve arkadař evrelerinde birtakım problemler yařadıklarının dile getirmiřlerdir. Oyuncuların motive olma dinamikleri belirli bir ihtiyaın tatmin edilmesine gre oyunsal deneyimlerinin boyutlarının nasıl olduęuna gre incelenmiřtir. Buna gre elde edilen verilerin analizi keřif, liderlik, iř birlięi, sosyalleřme ve karřılık beklentisi kavramları erevesinde analiz edilmiřtir.

Arařtırma Verilerinin Analizi

Keřif Deneyimi

Oyuncuların oyunda yařadıkları keřif deneyimi motivasyon ynelimlerine gre bařka bir deyiřle ihtiya tatminlerine gre farklılařmıřtır. Keřif deneyimi yeni oyuncular tanımak, oyun kuralları ile ilgili bilgi edinmek, taktiksel konuları ęrenmek ya da oyun dnyasını keřif Őeklinde yařanmaktadır.

“Oyun dnyasını keřfetmek n planda ryadayımıř gibi hissediyorum.” (E7b).

“Eřya kaynak altın vs. biriktirmek ok nemli hořuma gidiyor.” (K8b).

“Oyunun baya geniř bi hikayesi var filmleri var takip ediyorum.” (E11b).

Oyun odaklı motivasyona sahip oyuncular oyun dnyasındaki harita, oyun ii unsurlar ve avatarla olan etkileřimlerinden haz duymaktadırlar. Ayrıca oyun dnyasını keřif amacıyla hikye, dizi ve filmler gibi oyunla ilgili dıř eklentileri takip etmektedirler. Bu etkileřim iinde duyuusal ihtiyaların tatmini iřitsel, grsel, dokunsal (gmlme etkisi) deneyimler yoluyla saęlanmaktadır.

Keřif deneyimi bireysel motivasyonlu oyunculara oyun mekaniklerini, metasını ve stratejileri ęrenme eęilimiyle bilgi ihtiyaının tatmini iin yařanmaktadır.

“Mekanikleri ęrenmek benim iin ok nemli. Seviye atlamama yardımcı oluyor. Smurfn item bilgisi sonsuzdur. Mekanikleri ęrenmek iin hibir zaman yardım almadım. Oynaya oynaya ok kariyere geldim.” (E7b).

“LoL'n karakteri hikayeleri ve haritaların hikayeleri onları okumak hořuma gidiyor, bilgi edinmek... Her yeni Őey ıkarttıęında okumaya alıřıyorum, yama notları geliyor. Bir bakma iinde bulunduęumu dřnyorum.” (E16b).

Toplumsal odaklı oyuncular ise keřfi oyunda yeni oyuncular tanımak ve oyun hikayesini ęrenmek iin yapmaktadırlar.

“Sadece keřfetmekten de hořlanıyorum daha ok karakter hikayeleri oluyor, film de ıkarmıřlardı. Onları izlemek gzel oluyor beni motive ediyor.” (E20t).

“Oyun mekanikleri, kuralları, oyun hakkında bilgili olmak nemli. Karakter videolarını, daha ok profesyonel oynayanları izlerim. Karakter metalarını takip ediyorum, evet.” (E15t).

Bu durumun oyuna motive edici bir etki yarattığını ifade etmişlerdir.

“Karakterin zelliklerini ve oyuna yeni gelmiş bir şeylerin eklentilerini keşfetmeyi seviyorum. Hikâye sayesinde hangisi hangisini yenebilir kafanda kuruyorsun. Hikâye beni oyuna baęlıyor.” (E3t).

“Karakteri zmek haritada gezmek ok hořuma gidiyor, asıl oynamam iin belirleyici deęil, daha ok sosyalleřme tanınmadığımız insanlarla konuřuyorsunuz, her karakterin bir hikayesi var filmi ıktı.” (E10t).

Bireysel, toplumsal ve oyun odaklı oyuncularadaki ğrenme arayışı farklı deneyimsel sreer iinde gerekleřmektedir. Keřif deneyiminin oyun ii ve oyun dıřı sosyal etkileřimi saęlayan nemli bir unsur olduęu grlmřtr.

Oyuncuların sz konusu sosyal etkileřim pratikleri ok oyunculu yapının bir boyutu olan oyundaki iletiřim sistemleri yoluyla saęlanmaktadır. Bu yapıya gre oyuncuların olumsuz (hipotez 1) ve olumlu deneyim ve davranıř sergilemeleri (hipotez 2) test edilmiřtir. Buna gre toplumsal motivasyonlu oyuncular oyundaki yazılı ve sesli sohbet sistemlerinin oyuna motive ettiğini ve olumlu deneyimler yařadıklarını ifade etmişlerdir. Oyuncular iin tanıdıkları arkadařlarıyla oynamak, yeni kiřiler tanımak, bir gruba ait olma duygusunu hissetmek yařadıkları nemli deneyimlerdir. rneęin;

“Ordan tanıştığım gerek hayatta buluřup grřtğm birok arkadařım var, yeni şeyler ğreniyorum. Yařıtlarımla konuřuyorum gerek hayatta buluřuyoruz.” (E3t).

“Arkadařlarımla arıyorum eęlenmek amacım. Arkadařlarımla oynamayı sevdiğim iin takımla oynamayı seviyorum.” (E18t).

“Zaten beř altı senelik arkadařlarım oynuyorum yeni kiřilerle oynamıyorum...Bazen ise takımda deęiřiklik yapıyoruz oyuncuların oynama tarzını bilmediğim zaman bu duyguları hissetmiyorum.” (E3t).

“Arkadařlarla oynadıktan sonra dlle ilgilenmiyorum.” (E4t).

“Benim iin kazanmak ok da nemli deęil, arkadařlarım iin oynuyorum.” (K6t).

Oyundaki sohbet sistemlerinin yanında oynama sırasında ve oyun dıřında kullanılan Discord platformunun ve WhatsApp gruplarının iletiřim sistemlerinin eřitlendirilmesi ve oyuna motive olma boyutunda nemli deęiřken olduęu gzlenmiřtir.

“WhatsApp, Discord'ta gruplar var LoL hakkında her şey konuřuyoruz” (E7b).

“Zaten oyun oynamadığım zaman oęunlukla Discord'tayım.” (E16b).

“Discord'da gruplarımız var. Sesli olarak iletiřime geiyoruz. Hem sohbet edip oyun hakkında konuřmak hořuma gidiyor, motive ediyor. Szl iletiřim ile oyunu oynamaktan zevk almamı saęlıyor.” (K8b).

Oyun ii ve oyunla btnleřtirilmiř iletifim sistemleri benzer ilgi alanları olan oyuncularını bir araya getirmektedir. Bu sistemler ođunlukla oyunla eř zamanlı olarak kullanılmaktadır ve gerek ortamda olduđu gibi yakın iliřkiler kurulmasında ve iletilerin istenilen tonda aktarılmasında nemli bir iřleve sahiptir. Toplumsal motivasyonlu oyuncular gz nne alındıđında oyuna motive olma aısından iletifim sistemleri bu oyuncular arasında grece olumlu deneyim ve davranıřların yařanmasına etki etmektedir. Dolayısıyla hipotez 2 toplumsal odaklı oyuncular aısından dođrulanmıřtır.

Ancak bu oyuncular iletifim sistemlerini ođunlukla kendi tanındıkları arkadařlar arasında kullanmaktadırlar. Deneyimlerin olumlu bir atmosferde yařanması daha ok duygusal ađrılıklı iletifim kurmalarına etki etmiřtir. Dolayısıyla bu noktada nemli olan yz yz iletifimdeki etkinin aracı etkisinden ziyade iletifimin byk lde nceden tanıřıklık durumu ile ilgili olan gven hissini kurulmasına bađlı olduđu sonucu kmıřtır. Sosyal bilgi iřleme kuramının ne srdđnn aksine aracı etkisi tek bařına otantik bir iletifim ortamının yaratılmasında etkili olmamaktadır. İletifim aracının yanı sıra oyun dıřı sosyal bađlamların oyun ii etkileřimleri etkilemesi oyuna zg sosyal iliřkilerin kurulmasında gz ardı edilmemesi gereken nemli bir faktrdr. Bu dođrultuda toplumsal motivasyonlu oyuncular da gzlenen iliřki kurma ihtiyaının oyun ortamındaki tatmini mevcut iliřkilerin srdrlmesi ve daha da glendirilmesi boyutundadır.

İletifim sistemlerini toplumsal odaklı oyunculara gre daha kısıtlı kullanan ve sohbet sistemlerini kullandıkları zaman genellikle olumsuz deneyimler yařayan ve aynı zamanda da olumsuz davranıřlar gsterenlerin bireysel odaklı oyuncular olduđu ortaya kmıřtır. Bu oyuncular oyunda ađrılıklı olarak saldırgan dil, kfr, argo, taciz, tahrik davranıřları gstermektedirler. Bireysel oyuncular olumsuz deneyimler yařama konusunda bařarı ve gl olma motivasyonu ile hareket etmelerine gre birbirlerinden ayrılmıřlardır. Toksik davranıřlar gl olma motivasyonu olanlarda herhangi kt bir karřılık bulmasalar dahi ok sık gsterilirken, bařarı odaklılarda yalnızca rakip oyuncuya karřılık vermek iin bařvurulmuřtur.

Bu bađlamda oyundaki iletifim sistemlerinin kaliteli olup olmamasından ziyade, kaba ve saldırganca ifade tarzlarının ok rahat bir biimde ortaya kmasına aracın anonimlik zelliđi etki etmiřtir. Bu etki oyuncunun gerek kimliđinin saklanması ya da rahata ve sınırsızca dıřa vurulması gibi farklı boyutlar alabilmektedir.

“Sadece oyuna zg olarak insanların belirli davranıřları sergilediklerini dřnyorum, ben de onlardan biriyim. Yapılan bir davranıřa gerek hayattaki gibi tepki vermem. Her Őeyin sanal olmasından dolayı daha rahat hissediyorum. Oyunda geek kimliklerin gsterildiđini dřnmyorum.” (E3t).

Bireysel motivasyonlu oyuncular da diđer oyuncularla etkileřim daha az gerekleřmektedir. Bunun olası nedeni oyuncun esas hedefinin oyunu kazanmak olmasıdır. zellikle gl olma motivasyonu olanlar E5g, E11g, E12g diđer oyuncularla sohbeta girdiklerinde byk lde kfrettiklerini ve iletifim sistemlerinin

dođal olarak olumsuz davranıřlara yol atıđını ifade etmiřlerdir. Bundan dolayı olabildiđince sohbet sistemlerini kullanmamaktadırlar.

“Güçlü olmak benim için çok önemli. Bütün oyunlarda benim için en önemli řey bařarmak bazen bu yüzden bařkalarını rahatsız ediyorum. Kasıtlı yapıyorum.” (E5g).

“Oyunda olumsuz davranıř sergiliyorum, argo, kasıtlı kıřkırtma yapıyorum, olumsuz daha çok sergiliyorum. Chatı aıp onları kıřkırtacak kelimeleri söylemekten, bařkalarını ezmek, onları öldürmek, yenmek karakteri öldürmek bunları yapıp güçlenmek zevk veren řeyler” (E12g).

Sohbet sistemlerinin iletiřimin yüz yüze iletiřimdeki etkiyi ortaya ıkarmaması oyuncuların bu sistemleri kullanmaya istekli olmamaları ile ilgilidir. Buna göre iletiřim sistemlerinin oyuncuların olumsuz davranıř göstermelerine etki etmesi bağlamında hipotez 1 bireysel motivasyonlu oyunculara dođrulanmıřtır. Bununla birlikte olumsuz deneyim ve davranıřların aracı etkisine bađlı olmasının ne boyutta olduđunun aıklanması gerekmektedir. Bu etki iletiřim sistemlerinin görece az tercih edilmesi, oyuncunun güç veya bařarı ihtiyacıyla oyuna motive olması ve anonimlikler. Dolayısıyla bilgisayar aracılı iletiřim kuramlarının öne sürdüđünün aksine salt iletiřim aracının yapısal özelliklerine odaklanmak oyun dıřı sosyal bağlamın oyun içi sosyal etkileřimleri etkilemesi boyutunda sınırlı bir bakıř aısı sunmaktadır.

Liderlik Deneyimi

Temel amaları arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamak olan toplumsal motivasyonlu oyuncularda liderlik ön plana ıkmamıřtır. Liderlik duygusu bireysel motivasyonlu oyuncularda belirgin olarak gözlenmiřtir. Bireysel oyuncuların temel amaları sıralamada yükselmektir ve bunun için grup arkadaşları ile belirli ölçüde etkileřim kurmaktadır. Sosyal etkileřimlerinin önemli boyutlarından biri ise grup içinde liderliđi deneyimlemeleridir. Bu deneyim sadakat, yardımlařma, sportmenlik, iř birliđi gibi davranıřların oyuna özgü yüzeysel bir biçimde göstermelerinde etkili olmaktadır. Özellikle ait olma ve güven duygusu sınırlı ve arasal etkileřime bađlı hissedilmektedir.

Bireysel odaklılar kendilerini otorite olarak görmelerine de bađlı olarak olumsuz bir durumla karřılařtıklarında arkadaşlarını takımdan atma ya da susturma gibi davranıřları sergileyebilmektedirler. Bu tür bir karřılık bařarı odaklı oyuncularda yođun olarak ortaya ıkmıřtır.

“Takımda olumsuz davranıř sergilemiyorum. Çok küfrediyorlar, yapılırsa ben de karřılık veriyorum.” (E11b).

“Chat üzerinden eđer karřı takımdan konuřan varsa rahatsız edici konuřuyorum ama adam bana bi anda yükseldiyse ben de onu sinir ediyorum. Ana göre deđiřiyor.” (E16b).

Liderlik sosyal etkileřimin ayrılmaz bir parası olduđu için sportmence oynamayı etkilemektedir. Bir smurf oyuncu olan E7b'de bařarma duygusu liderlik etme

motivasyonunu pekiştirmektedir. Oyuncunun diđer oyuncularla olan sosyal etkileşimi ise olumlu bir deneyim içinde gerçekleşmektedir. Oyuncu bu deneyimini sohbet, zafer, keşif, yardımlaşma, cesaretli olma ve tecrübeli hissetme çerçevesinde ifade etmiştir.

“İleri seviyede smurf oyuncuyum. Kendimi tecrübeli ve başarılı ve hissediyorum. Yardımlaşmak, sohbet etmek en başta olan şey, tanımak güzel, keşfetmek... Sohbet ederek oynamak aşırı motive ediyor beni. Oyundan en büyük beklentim rank atlamak. Oyunda yardım etmem en büyük şey, herhangi bir konuda hızlı koşarım, kötü oynayan birini motive ederim, takım lideri olarak takıma verdiğim bilgiler, stratejiler.” (E7b).

Sonuçta liderlik bireysel ve toplumsal olmak üzere iki farklı boyutta deneyimlenmektedir. Liderlik grup içinde tanınmak açısından önemli bir deneyim olarak algılanmaktadır. Dolayısıyla liderlik duygusu dışsal bir motivasyon kaynağına göre oluşmaktadır.

“Ekip içinde taktikleri sen belirlediğin zaman çok güzel oluyor o nedenle ekip içinde tanınmak hoşuma gidiyor. Kendimi özgüvende hissettiriyor. Hırslı hissediyorum. Lider olmak istiyorum.” (E5g).

“En önemli şey takım. Kendi başıma bütün takımı taşımak, liderlik yani. Eğer takımla girdiysem diđerleri yokmuş gibi oynuyorum. Ben sıralama Türkiye’de kasıyorum. Başarı duygusunu hissediyorum.” (E11b).

Diđer taraftan bazı oyuncular da başarı duygusu gruba karşı hissedilmemektedir, bundan dolayı liderlik deneyimi ait olma, güven ve grup içinde tanınma gibi boyutlarda ortaya çıkmamaktadır. Bunun arkasındaki neden oyuncunun oyuna nasıl bir anlam yüklediğidir. Oyuncunun özgüven hissetmesi kendisini belirli bir eşikte de olsa başarılı hissetmesine bağlı olarak ortaya çıkmıştır.

“Grupta tanınmak çok önemli değil, zaten kendim bişeyleri başarınca kendimi iyi hissediyorum, liderlik hissetmeme gerek kalmıyor.” (K8b).

“Liderlik, şöyle söyleyim: oynadığım maçlara göre, ben oyundaki çoğu karakteri zaten biliyorum, o yüzden pek önemli değil.” (E16b).

Başarılı olma eşliğinin görece yüksek olduğu bazı oyuncular da ise özgüven duygusu doygunluğa ulaştığı için takımdan ayrılaşmışlardır. Bu oyuncular böyle bir durumda gruplarına herhangi bir aidiyet ya da güven hissetmemektedirler.

“Takımı zaten ben kurdum o yüzden çok da dışlanmış gibi değil, zaten takımın bir parçasıyım o kesin bi şey. Oyunu da ben kurdum takımı da ben topladım. Takımda ait olma duygusu hissetmeme gerek kalmıyor takıma zaten ben liderlik yapıyorum.” (E16b).

Başarı motivasyonu olanlar grubu toparlama, yardım etme ve iş birliği yaparak olumlu deneyim yaşamaktadırlar. Güç ihtiyacı olanlarda ise liderlik deneyimini çoğunlukla teke tek maçlarda tek bir oyuncu üzerinde yenme ve rahatsız etme şeklinde “üstünlük sağlayarak” tecrübe edilmektedir.

İş Birliği

İř birlięi MOBA oyunlardaki takım yapısından dolayı olması gereken bir sosyal etkileřim biçimidir. Takım oyununda oyuncuların mecburen iř birlięi yapmaları gerekmektedir. Bireysel motivasyonlu oyuncular da iř birlięi oyunla ilgili taktiksel konular etrafında yapılmaktadır ve arkadaşlık ilişkisine dayanmamaktadır. Bireysel başarının ön planda olması hiyerarşik bir zeminde ve araçsal olarak gerçekteleşmiştir.

"Oyunda mecburen iř birlięi yapıyorum." (E1g).

"Oyunda birbirine güvenmezsen olmaz, onlarla yapmayı en çok sevdiğim şey...ekibin dağılmaması için iř birlięi yapmak." (E5g).

"Oyunu kazanmak için sürekli iř birlięi yapmak." (E16b).

"Takım içinde başkalarına yardımcı oluyorum çünkü iř birlięi gerekiyor." (E4t).

Toplumsal motive olanlarda ise iř birlięi sadece tanıdık arkadaşlar arasında gerçekteleşmektedir. Bu durum gruplar arasında bir klikleşme etkisi doğurmuştur. Oyun odaklı oyuncular için ise sosyal etkileřim sınırlı ölçüde gerçekteleşmektedir. Buradan hareketle oyuncunun hedefleri gerçekteleştirebilmek için araçsal ve yüzey-sel etkileřimler kurması bakımından hipotez 5 yalnızca bireysel odaklı oyuncular için doğrulanmıştır.

Sosyalleşme Deneyimi

Oyunun bir sosyalleşme platformu olarak sosyal etkileřimde nasıl bir işleve sahip olduęu (Hipotez 3-MOBA oyunlar oyuncuların ilişki kurma ihtiyaçlarının tatmini için işlevseldir) test edilmiştir. Buna göre oyuncular oyunu yalnızca oynamak için değil aynı zamanda sosyalleşmek, iletişim kurmak veya mevcut arkadaşlıklarını pekiştirmek amacıyla oynamaktadırlar. Örneęin;

"Daha çok arkadaşlarla bir araya gelmek için oynuyorum." (E18t).

"Arkadaşlarla buluşmak mümkün olmuyor arkadaşların toplandıęı eğlendięi bir yer o nedenle önemli arkadaşlarla sürekli buluşsak ihtiyaç duymazdım." (E20t).

"En çok sevdiğim şey birlikte oyun oynamak, paylaşmaktan ve yeni insanları da tanımaktan hoşlanıyorum." (E10t).

"Tanıdık arkadaşlarla oynuyorum. Sohbet etmek hoşuma gidiyor. Yeni insanlar tanımak güzel tercih ederim." (E18t).

Oyunun bir iletişim mecrası olarak işlevselleşmesi toplumsal odaklı oyuncular açısından doğrulanmıştır.

Karşılık Beklentisi

Sosyal etkileřimde oyunun araçsallaştırılması ile ilgili ortaya atılan MOBA oyuncularının oyunsal deneyiminin karşılık beklentisine baęlı olduęu hipotezi (Hipotez 4) test edilmiştir. Oyunun oyuncu açısından anlamı ve oynama nedenlerine göre oyunla kurulan ilişkinin boyutları araştırılmıştır. Öncelikle oyuncuların birbirlerinden herhangi bir karşılık beklentilerinin olup olmadığı incelenmiş ve neredeyse hepsinin herhangi bir davranışı karşılık beklentisi içinde yapmadıkları gözlenmiştir.

Verilere göre karşılık beklentisi oyunda hissedilen eğlencenin nasıl ortaya çıktığına göre oluşmuştur. Oyuncuların oyundan beklentileri toplumsal motivasyonlar için özellikle ilişki kurma, ilişkiyi devam ettirme, hikâyeyi öğrenme ve rahatlamadır.

“Arkadaşlarla oynadıktan sonra ödülle ilgilenmiyorum.” (E4t).

“Sohbet etmek, arkadaşlarla oynamaktan keyif alıyorum.” (E9t).

“Temel amacın, sosyalleşiyorsun; daha çok sosyalleşme.” (E10t).

“Arkadaşlarla bir araya gelmek için oynuyorum.” (E15t).

Bireysel oyuncuların kurdukları karşılık ilişkisi görevlerin tamamlanmasının ötesine geçmemiştir. Bu oyuncularda oyundan beklenen fayda “ligde yükselme ve seviye atlamak” olan bireysel başarıdır. Oyun odaklı oyuncularda ise oyundan alınan fayda dış dünyadaki sorunlardan kaçma ve rahatlamaya yönelik ihtiyacın giderilmesine bağlıdır. Motive olma dinamiklerine göre oyuncuların belirli ihtiyaçları tatmin edilmediğinde oyun sıkıcı ya da itici gelmektedir. Oyuncular bazen arkadaşları olmadığında oyuna hiç girmediklerini hatta oyunun arkadaşları olmadığında hiçbir anlamının olmadığını belirtmişlerdir. Bazı oyuncular ise eğer herhangi bir sorun yaşamıyorlarsa rahatlama ihtiyacı hissetmediklerinden oyunu tercih etmemektedirler. Bazılarının ise ligde yeterince yükseldikleri için başarı duygusu doyunluğa ulaştığından oyunu oynamamaktadırlar. Bu nedenle oyun oyuncularının ihtiyaç tatmininde belirli bir fayda sağlamak adına yöneldikleri bir araç olarak işlevselleşmiştir. Bu fayda oyunla kurulan ilişkinin boyutlarını açıklamaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın konusuna göre seçilen örneklem Z kuşağı oyuncularından oluşmaktadır. Örneklemin seçilmesinde benimsenen kartopu yöntemi yoluyla ulaşılan oyuncular kendileriyle benzer yaştadır. Dolayısıyla görüşmeye katılanlar 13-18 yaş aralığındaki oyunculardan oluşmaktadır. Bu yaşın üzerindeki bazı oyuncular ve bazı kız oyuncular çalışmaya katılmak istememişlerdir. Dolayısıyla oyuncuların büyük bir çoğunluğunu erkek oyuncudur (18 kişi). Bu yöntemde cinsiyet farkları eşit olmadığından cinsiyete göre net bir inceleme yapılmamıştır. Bazı oyuncuların yüz yüze görüşme yapma konusunda isteksiz olmalarından dolayı görüşmeler zoom platformu üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Sonuç

Bu araştırmadaki temel amaç günümüzde özellikle Z kuşağı gençlerinin gündelik hayatlarında önemli bir yeri olan dijital oyun oynama pratiklerini incelemektir. Z kuşağının oynama pratikleri oyun yapısı bağlamında incelenmiştir. Bunun nedeni oyun oynamanın toplumsal, bireysel ve iletişimsel yönünün oyun yapısına göre anlaşılabilmesi varsayımdır. Bu doğrultuda seçilen MOBA oyunlarının oyuncular arasında ne tür deneyim ve davranışları ortaya çıkardığına yönelik araştırma sorusu sorulmuş ve buna cevap aranmıştır. Oyun yapısı çok oyunculu yapı, savaş mekanı ve etkileşimli yapı olarak incelenmiştir.

MOBA oyunların oyuncu deneyimlerini etkileme boyutları strateji geliştirme, toksik davranış yönelimleri ve bilgi paylaşma gibi pratikler yoluyla gerçekleşmektedir. Oyuncuların oyunda en çok avatarla, gerçek oyuncularla ve oyun içindeki yapay nesnelere etkileşim kurmalarına göre motive olma dinamikleri ve ihtiyaç yönelimleri belirlenmiş ve oyun yapısına göre yaşadıkları deneyimlerin farklılaştığı bulgulanmıştır. Test edilen hipotezler oyun yapısının oyuncu deneyimlerini etkileme boyutları açısından doğrulanmıştır. Oyuncuların ihtiyaç tatminine göre oyuna motive olmaları iş birliği, sosyalleşme, karşılık beklentisi, liderlik gibi deneyimleri yaşamalarını etkilemiştir. Bulgular iletişim kuramalarının varsayımlarının iletişimin otantikliğinin salt aracı etkisine indirgenmemesi yönünde genişletilmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Buradaki en önemli bulgu iletişimin kaliteli olmasını oyun dışı bağlamları etkiliyor olmasıdır.

Oyuncuların oyun sistemindeki metin tabanlı iletişim üzerinden birbirleriyle sürekli iletişim halinde oldukları gözlenmiştir. Oyuncular sosyo-duygusal ya da görev odaklı yönelimlerle sosyal etkileşimlerini kurmaktadır. Bunlara yön veren ise oyuncuların oyuna motive olma dinamiklerini ortaya çıkaran ihtiyaç faktörleridir. Yapılan inceleme oyuncuların oyuna bireysel ve toplumsal beklentiler çerçevesinde motive olduklarını göstermektedir. Oyun odaklı motivasyonu yüksek olanların ise oyunu gerçek hayattan kaçma ve rahatlama amaçlı ile oynadıkları bulgulanmıştır. Oyuncuların bu yönelimleri deneyimlerini farklılaştırmıştır.

Motivasyon kategorilerine göre tatmin edildiği anlaşılan ihtiyaç faktörleri ile oyun yapısına özgü ortaya çıkan deneyimlerin birbirleriyle ilişkili olduğu gözlenmiştir. Ayrıca bulgulara göre ihtiyaçların tatminini sağlayan motivasyonların çok keskin bir şekilde birbirinden ayrılmadığı ortaya çıkmıştır. Örneğin bilgi ihtiyacı sadece oyun metasını öğrenme amaçlı yapılmamaktadır; aynı zamanda yeni arkadaşlar edinme veya oyun dünyasını gezinme ve keşif şeklinde de tatmin edilmektedir. Arkadaşlık kurmak amacıyla oyuna motive olan bir oyuncu oyunda bu ihtiyacı liderlik deneyimi içinde tatmin edebilmektedir. Örneğin oyuncunun arkadaş edinme motivasyonu kendi liderlik duygusunu gerçekleştirebileceği bir topluluğun desteği yoluyla gerçekleşmektedir. Bu nedenle oyuncuların motive olma dinamiklerini ihtiyaçları ve deneyimleri bağlamında değerlendirmek gerekmektedir.

Oyuncular bilgi edinme ihtiyaçlarını keşif deneyimi içinde gerçekleştirmektedirler. Keşif deneyiminin farklı boyutları oyun hikayesini takip etme, şampiyonların özelliklerini tanıma/bilme yoluyla yaşanmaktadır. Bu ihtiyaç oyun dışı sosyal ağlar yoluyla, başkalarını gözlemleyerek ya da oyunu oynayarak karşılanmaktadır. Bilgi edinme ihtiyacının oynasal deneyimde özgüven ve başarı duygusuna yansımaları düşünme ihtiyacının doyurulmasına bağlı olarak oyuncularındaki yetkinlik duygusunu beslemektedir. Bilgi edinme ihtiyacının başka bir boyutu olan bilgi yayma reflekslerinin bazı oyuncularda gözlenmediği görülmüştür. Bunun nedeni ailevi baskılar ve oyuncuların kendilerini bilgi verici konumunda görmemeleridir. Başka bir neden ise bilgi yaymanın ilgi çekici içerikler üreterek çok sayıda bir kitle

katılımının saęlanmasının önemli bir çaba gerektirmesidir. Bu nedenle oyuncular aę ortamında daha kolay gelen bilgi arayışına girmektedirler.

Bilgi paylaşma ise tanıdık gruplar içinde genellikle stratejik konularda bilgi verirken yapılmaktadır, dolayısıyla oyunla ilgili ve araçsaldır. Düşünme ihtiyacı oyuncunun bilişsel becerilerini kullandığı taktiksel konularla ilgilidir. Bu ihtiyaç bireysel motivasyonlu oyuncularla ve özellikle başarı ihtiyacı yüksek olanlarda gözlenmiştir. Çünkü oyuncular kendilerini taktik geliştirerek grubu yönetmekten haz duymaktadır. Toplumsal motivasyonu oyuncularla ise bilgi paylaşma eğilimi oyunla ilgili olmasının yanında gerçek hayatla ilgili konularda yapılmaktadır.

Oyunsal deneyim oyun yapısına baęlı olarak keşif, sosyalleşme, iş birliği, liderlik ve karşılık beklentisi etrafında oyuncuların sosyal etkileşimleri üzerinden ortaya çıkmıştır. İlişkilerin olumlu ya da olumsuz olmasını yalnızca iletişim sistemleri deęil iletişimin içerięi, anonimlik, ihtiyaçlar, aidiyet ve güven baęları etkilemektedir. Bulgulara göre tanıdık gruplar arasında oyun dışında kurulan etkileşimler ve oyunun yalnızca sosyalleşmek için oynanması olumlu deneyimler yaşanmasını etkilemektedir.

MOBA oyununun savaş mekanięi yapısı ise yüzeysel ve araçsal ilişkilerin kurulmasına etki etmiştir. İletişimin mecburen kurulmak zorunda olması takım modu ile ilgilidir. Oyunda iletişim istenilen düzeyde olmazsa ilerlenememektedir. Mekanikler aynı zamanda oyuncuyu uyumlu davranmaya ve iş birliği yapmaya yönlendirmektedir ve aksi halde oyunun kaybedilecek olması gibi bir sonuç doğuracak şekilde tasarlanmıştır. Dolayısıyla oyuncunun bireysel başarısı otomatik olarak grup başarısına baęlıdır. Bundan dolayı denilebilir ki eęer oyuncularla toplumsal motivasyon daha zayıf ise ve bireysel çıkarlar ön plana çıkıyorsa oyuncular olumsuz deneyimler yaşamaktadır.

Bu araştırma oyuncuların ihtiyaç ve motivasyon yönelimlerinden yola çıkarak oyun yapısının oyunsal deneyimle ilişkisini incelemiştir. Bilindięi gibi çevirim içi çok oyunculu oyun türleri arayüz tasarımı, oyuncu etkileşimi ve oyunsal deneyim açısından farklılaşabilmektedir. Bu nedenle gelecekte yapılacak olan araştırmaların farklı oyun türleri için uygulanması araştırmanın kapsamını genişletecektir. Ayrıca oyun yapısının esas alarak oyuncuların neyi önemsediklerine ve oyunun ne açıdan anlamlı olduęuna göre oynama pratiklerini analiz etmeyi amaçlayan bu incelemenin dięer oyun türleri için de kullanılabilir genel bir bakış açısı sunması açısından oyuncu odaklı incelemelere katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Aarseth, Espen (2003). "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis". *Game Approaches Conference. Papers from spilforskning.dk Conference*, (Melbourne, 28 August 2003), Australia.
- Arbeau, Kelly et al. (2020). "The Meaning of the Experience of Being an Online Video Game Player". *Computers in Human Behavior Reports*, (2)4: 2-6.

- Bateman, Chris et al. (2012) "Player Typology in Theory and Practice". *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, (January 2011)*. Utrecht School of the Arts.
- Bhrhlmann Florian et al. (2020). "Motivational Profiling of League of Legends Players". *Frontiers in Psychology*, (11)1307: 2-18.
- Bolat, zgr ve Antalyalı, mer Ltfi (2017). "ğrenilmiş İhtiyaçlar Baėlamında Temel Motivasyon Kaynakları (Tmk) lçeėinin Geliştirilmesi, Gvenilirlik ve Geçerlik Analizi". *AİB Sosyal Bilimler Enstits Dergisi*, (17)1: 83-114.
- Bostan, Barbaros (2009). "Player Motivations: A Psychological Perspective". *Computers in Entertainment*, 7(2): 1-26.
- Byrne, Donn (1961). "Anxiety and the Experimental Arousal of Affiliation Need". *Journal of Abnormal Psychology*. 63 (3): 660-662.
- Cacioppo, John T. et al. (1996). "Dispositional Differences in Cognitive Motivation: The Life and Times of Individuals Varying in Need for Cognition". *Psychological Bulletin*. 119(2): 197-253.
- Chusmir, Leonard & Parker, Barbara (1984). "Dimensions of Need for Power: Personalized vs. Socialized Power in Female and Male Managers". *Sex Roles A Journal of Research*, 11(9-10): 759-769.
- Çırak, Neėe Sevim ve Erol, Osman (2020). "In Fact, Gender Plays a Significant Role in Whole Digital. What are the Factors that Affect the Motivation of Digital Gamers?". *Participatory Educational Research (PER)*, 7(1): 184-200.
- Cohen, Arthur. R. et al. (1955). "An Experimental Investigation of Need for Cognition". *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 51(2): 291-294.
- ÇOKAUM, (2004). *Trkiye 'de Çocuk Oyunları: Arařtırmalar*. Haz. Bekir Onur ve Neslihan Gney. Ankara: Ankara niversitesi Çocuk Kltr Arařtırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Deci, Edward and Ryan, Richard (1985). "The General Causality Orientations Scale: Self-Determination in Personality". *Journal of Research in Personality*. (19)2: 109-134.
- Dovey, John & Kennedy, Helen (2006). *Game Culture, Computer Games as New Media, Issues in Culture and Media Studies*. New York: Open University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon et al. (2016). *Understanding Video Games, The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Ermi, Laura & Myr, Frans (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion". *Selected Papers of the Digital Games Research Association's Second International Conference*. Ed. S. Castell and J. Jenson. Vancouver: Simon Fraser University, 15-27.
- Feng, Wu Chang et al. (2007). "A Long-Term Study of a Popular MMORPG". *Proceedings of the 6th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games, Net Games (Melbourne, 07 September, 2007)*. Australia, 19-20.

- Fuster, Hector et al. (2014). "Relationship Between Passion and Motivation for Gaming in Players of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games". *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 17(5): 292-297.
- Huizinga, Johann (2014). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Husserl, Edmund (1970). *Logical investigations*. London/New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2005). "Games, the New Lively Art". *Handbook of Computer Game Studies*. Ed. Joost. Raessens ve Jeffrey Goldstein. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, Henry (2006). *Fans, Games and Bloggers: Exploring Participatory Culture*. New York: University Press.
- Kahn, Adam et al. (2015). "The Trojan Player Typology: A Cross-Genre, Cross-Cultural, Behaviorally Validated Scale of Video Game Play Motivations". *Computers in Human Behavior*. 49: 354-361.
- Karadoğan, Doruk (2015). *İknanın Sosyal Psikolojisi (Temel Kavram ve Kuramlarıyla)*. İstanbul: Der Yayınları.
- Kellar, Melanie et al. (2005). "Motivational Factors in Game Play in Two User Groups". *Proceedings of DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play. (January 2005)*
- Kwak, Haewoon et al. (2015). "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games". *CHI'15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. (April 2015)*. New York, 3739–3748.
- Manninen, Tony (2003). "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games". *The International Journal of Computer Game Research*, (3)1: 1-10.
- McClelland David (2010). *The Achieving Society*. New York: Free Press.
- McLuhan, Marshall (2000). "Games: Extensions of Man". *Understanding Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Murray, Henry (1938). *Explorations in Personality*. UK: Oxford University Press.
- Onur, Bekir ve Güney, Neslihan (2004). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Peever, Nicole et al. (2012). "Personality and Video Game Genre Preferences". *Proceedings of the 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*. Association for Computing Machinery (July 21), 1-3.
- Plessis, Corne du (2017). *Video Games as Play Assemblages: Applying Philosophical Concepts from Deleuze and Guattari to Create A Novel Approach To Video Games*. Doctoral Thesis. South Africa: Nelson Mandela Metropolitan University.

- Poeller, Susanne et al. (2021), "Seek What You Need: Affiliation and Power Motives Drive Need Satisfaction, Intrinsic Motivation, and Flow in League of Legends". *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5 (CHI PLAY), 1-23.
- Sezen, Tongu İbrahim (2011). "Dijital Oyunları Anlamak" *Dijital Oyunlar*. Ed. Gùlin Terek Ùnal ve Uğur Batı. Derin Yayınları, 119-148.
- Sezer, Sergender ve Gùltekin, Tule (2020). "Yaşlı Bireylerin Çocukluk Dönemlerindeki Oyun Pratikleri ile Günümüz Çocuklarının Oyun Pratiklerinin Karşılaştırılması". *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi (YSAD)*, 13(2): 65-71.
- Sladek, Sarah & Grabinger, Alyx (2014). *The First Generation of the 21st Century has Arrived!*
- Sweetser Penelope & Wyeth Peta (2005). "Game Flow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games". *Computers in Entertainment*. (3)3: 1-24.
- URL-1: "Newzoo's Generations Report: How Different Generations Engage with Games" <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-generations-report-how-different-generations-engage-with-games> (Erişim: 20.07.2022).
- URL-2: "Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's" <http://www.nickyee.com/facets/home.html>. (Erişim: 20.07.2022).
- Varol, Merve Çelik ve Varol, Erdem (2018). "İhtiyalar Hiyerarşisi Göstergesi Kuramına Göre Üniversite Öğrencilerinin Motivasyon Kaynaklarının İncelenmesi". *Uluslararası Multidisiplinler Çalışmaları Kongresi 11 Kasım, 2018 Bildiri Tam Metin Kitabı C. III*. Ed. Mehmet Canbulat vd. Antalya: Multicongress, 156-163.
- Walther, Joseph (1992). "Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective". *Communication Research*. 19(1): 52-90.
- Zimbardo, Philip & Formica, Robert (1963). "Emotional Comparison and Self-Esteem as Determinants of Affiliation". *Journal of Personality*, 31(2): 142 -162.
- Zuckerman, Marvin (1994). *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*. UK: Cambridge University Press.

Çalışmanın yazarı/yazarları "COPE-Dergi Editörleri İin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" çerçevesinde aşığıdaki hususları beyan etmişlerdir:

Etik Kurul Belgesi: Bu çalışma için gerekli olan etik kurul belgesi T.C. Marmara Üniversitesi'nden alınmıştır.

Finansman: Bu çalışma için herhangi bir kurum ve kuruluştan destek alınmamıştır.

Destek ve Teşekkür: Yazar tarafından bu araştırmanın hazırlık aşamasındaki yardımlarından dolayı Filiz Aydoğın Boschele'ye teşekkür edilmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın/yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

Yazarın Notu: Bu makale Filiz Aydođan Boschele danıřmanlıđında yrtlen *Dijital Oyun Yapısı ve Z Kuřađının Oynama Pratikleri: League of Legends rneđi* bařlıklı doktora tezinden retilmiřtir.

Katkı Oranı Beyanı: Bu makalenin tm blmleri tek bir yazar tarafından hazırlanmıřtır.



The author / authors of the study declared the following points within the framework of the “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Ethics Committee Approval: The ethics committee document required for this study was taken from T.C. Marmara University.

Funding: No support was received from any institution or organization for this study.

Support and Acknowledgment: For her assistance in the preparation of this research it’s been thanked to Filiz Aydođan Boschele by author.

Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.

Author’s Note: This article was produced from the doctoral thesis titled *Digital Game Structure and Playing Practices of Generation Z: The Example of League of Legends* conducted under the supervision of Filiz Aydođan Boschele.

Author Contributions: All sections of this article have been prepared by a single author.