

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Zeynep ATALAY

ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE
DUYGUSAL ETKİLERİNE YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUŞ-2024

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Zeynep ATALAY

ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE
DUYGUSAL ETKİLERİNE YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Rukiye SATILMIŞ

MUŞ-2024

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	I
ÖZET.....	III
ABSTRACT	V
ÖN SÖZ.....	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLAR VE SOSYALLEŞME NOKTASINDA ETKİLERİ

1.1. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OLUMLU SOSYAL ETKİLERİ	12
1.1.1. İkincil Kimlik Oluşturmada Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar	12
1.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar Aracılığıyla Toplulukların ve Arkadaşlıkların Oluşumu	15
1.1.3. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların İletişim Becerilerini Geliştirmeye Katkısı	18
1.2. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OLUMSUZ SOSYAL ETKİLERİ	21
1.2.1. Siber Zorbalık, Çevrimiçi Taciz ve Toksik Davranışlar	24
1.2.2. Oyun Bağımlılığı.....	26
1.2.3. Oyun Bağımlılığının Sağlık Problemlerine Etkisi	29

İKİNCİ BÖLÜM

BİR KÜLTÜR YAPICI OLARAK OYUN

2.1. DİJİTAL KÜLTÜRE REKABETÇİ OYUNLARIN ETKİSİ	33
2.1.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Olumlu Kültürel Etkileri Üzerine	36
2.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyuncuların Kültür Alışverişi ve Çeşitliliği Geliştirme Noktasındaki Rolü.....	37
2.1.3. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Eğitim Öğretim Faaliyetlerine Katkısı.....	40
2.1.4. Yeni Bir İş Alanı Olarak Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar: E-Sporlar	43
2.2. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ KÜLTÜRÜN OLUMSUZ ETKİLERİ	46
2.2.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar Ayrımcılık ve Ötekileştirmeye Sebep Olabilir mi?	47
2.2.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlarda İslamofobi.....	49

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YENİ BİR DUYGU DÜNYASI OLUŞTURMA EKSENİNDE REKABETÇİ

ONLİNE OYUNLARIN YERİ

3.1. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OYUNCULARA PSİKOLOJİK KATKILARI	55
3.1.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Benlik Saygısı ve Özgüveni Arttırmaya Katkıları.....	58
3.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Başarı ve Başarılı Olma Deneyimini Sağlaması	61
3.2. OLUMSUZ DUYGUSAL ETKİLER	63
3.2.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Şiddet Eğilimi ve Saldırganlık Artışı ile İlişkisi	65
3.2.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar ve Sosyal İzolasyon.....	69
3.2.3. Fizyolojik Değişime Sebep Olma ve Oyuncu (Gamer) Michael Öngörüsü	71
SONUÇ VE ÖNERİLER	76
KAYNAKÇA	79

ÖZET

YÜKSEK LISANS TEZİ

ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN SOSYAL, KÜLTÜREL VE DUYGUSAL ETKİLERİNE YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME

Zeynep ATALAY

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Rukiye SATILMIŞ

2024, 96 sayfa

Dijital çağ, dünya genelinde internete erişimin arttığı ve her alanda yeni pratiklerin ortaya çıktığı bir dönemdir. Dijitalleşme kültürünün bir sonucu olarak, çocuklar için günlük hayatın vazgeçilmezi, yetişkinler için de eğlence kültürünün bir parçası olan oyun, teknolojik cihazlar olan; telefon, tablet, bilgisayar gibi araçlar aracılığıyla kolaylıkla erişilebilen, internet öncesi dönemde mümkün olmayacak şekilde dünyanın dört bir yanından yabancı kişilerle de oynanabilen bir yapıya bürünmüştür. Özellikle Z kuşağı arasında oldukça yoğun rağbet görse de her yaş grubundan bireyin hayatında yer alan çevrimiçi rekabetçi oyunlar, yaşam pratiklerinden, iletişim becerilerine ve psikolojik etkilere; mesleki seçimlerden, kültüre adaptasyon süreçlerine kadar her alanda kişileri etki altına almakta ve iyi ve kötü yönleriyle tartışmaların odağı haline gelmektedir.

Bu çalışma, çevrimiçi rekabetçi oyunların dünya genelinde sosyal, psikolojik ve kültürel alanlarda oluşturduğu olumlu ve olumsuz etkilere değinerek, çevrimiçi rekabetçi oyun kültürünün dünya toplumlarının kültürünü ne şekilde ürettiği üzerine odaklanacaktır. Johan Huizinga'nın oyunu bir kültür yapıcı olarak tanımladığı teorisi temel alınarak, çevrimiçi rekabetçi oyunların bir kültür yapıcı olarak toplumsal etkileri teorik boyutta tartışılacaktır. Bu bağlamda yapılacak teorik ve akademik araştırmaların yanı sıra bazı yeni sosyolojik konseptlere yer verilecek ve alanda üretilecek yeni bilgilerin, yenilikçi yaklaşımların, mevcut durum ve sorunların bilimsel açıdan değerlendirilmesi, ortaya konulması ve ilgili sorunlara dayalı çözüm önerilerinin geliştirilmesi için fikirlere yer verilecektir.

Tez konusu, oldukça yeni bir alan olan çevrimiçi online oyunların akademik literatürde yer bulması, yeni bir meslek alanı olan e-sporun kültürlere adaptasyon sürecinin ortaya konulması, 2000'li yıllarda yükselişte olan İslamofobinin dijital oyunlar

aracılıđıyla üretiminin ve oyuncularda sebep olduđu psikolojik etkilerin ortaya konulması ve bir gelecek öngörüsü olan “Oyuncu (Gamer) Michael’ın” akademik bağlamda değerlendirilmesi ve literatüre kazandırılması açısından oldukça önemlidir. Ayrıca çalışma kapsamında, çevrimiçi rekabetçi oyunların; sosyolojik, kültürel ve duygusal etkilerinin ortaya konulması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar, Dijital Çağ, Dijital Oyunlar, E-spor, Gamer Michael.



ABSTRACT

MASTER'S THESIS

AN EVALUATION OF THE SOCIAL, CULTURAL AND EMOTIONAL EFFECTS OF ONLINE COMPETITIVE GAMING

Zeynep ATALAY

Advisor: Assistant Prof. Rukiye SATILMIŞ

2024, Page: 96

The digital age is a period marked by the widespread increase in internet access worldwide, giving rise to new practices globally. As a result of the culture of digitalization, games, integral to children's daily lives and a key component of adult entertainment culture, have transformed into easily accessible structures through technological devices such as phones, tablets, and computers. Online competitive games now allow players from around the world to connect, a possibility that was unthinkable in the pre-internet era. While particularly popular among Generation Z, online competitive games have become significant for individuals across all age groups, influencing various aspects of their lives, from daily practices and communication skills to psychological effects, professional choices, and cultural adaptation processes. Consequently, digital games have become subjects of debates with both positive and negative aspects.

This study aims to focus on the positive and negative effects of online competitive games on social, psychological, and cultural aspects worldwide. It will delve into how the culture of online competitive gaming shapes the cultures of global societies, drawing on Johan Huizinga's theory that defines games as culture builders. In addition to theoretical and academic research, the study will introduce new sociological concepts and provide ideas for the scientific evaluation and resolution of existing issues. It seeks to present innovative approaches, scientifically assess the current situation and problems, and develop solution proposals based on relevant issues.

The thesis topic holds significant importance for the academic literature's recognition of the relatively new field of online gaming. Furthermore, it plays a crucial role in understanding the cultural adaptation process of the emerging profession of e-

sports, uncovering the production of Islamophobia that rose in the 2000s through digital games, and identifying the psychological effects it causes in players. Additionally, the study aims to academically evaluate and introduce the 'Gamer Michael' as a future prediction. Within the scope of the research, the goal is to highlight the sociological, cultural, and emotional impacts of online competitive games.

Key Words: Digital Era, Digital Games, E-sports, Gamer Michael, Online Competitive Games.



ÖN SÖZ

Bu çalışmada, Türkiye’de akademik literatür açısından henüz köhne kalmış bir alan olmasına rağmen, toplumumuzu oldukça derinden etkileyen bir sosyolojik gerçek olan çevrimiçi rekabetçi oyunların toplum ve nesiller üzerinde yarattığı kültürel, sosyolojik ve psikolojik etkiler aydınlatılmaya ve çevrimiçi rekabetçi oyunların kültür yapıcı özelliği kanıtlanmaya çalışılmıştır. Y kuşağına dahil olan ve internet öncesi ve internet sonrası dönemi yaşayan bir birey olmam hasebiyle, dijitalleşmenin ve online oyunların etkileri konusunda günlük hayatımda da karşıma çıkan örneklerde gördüğüm değişimler, oluşan yeni kültür, dijital bağımlılık, yeni bir meslek ve sosyalleşme alanı olarak online oyunların tercih edilmesi, yüz yüze sosyalleşme noktasında oluşan azalmaların dramatik bir şekilde artması ve oyun bağımlılarının hem fiziksel hem de psikolojik bağlamda ciddi değişimler geçirdiğini gözlemlemiş olmam sebebiyle bu konuyu bilimsel açıdan aydınlatma isteğim, bu çalışmaya eğilmeme sebep olan temel faktörlerdir.

Ayrıca, dünya genelinde, çevrimiçi rekabetçi oyunların genel manada medya ve ebeveynler tarafından yalnızca negatif etkilerinin sunulması ve değerlendirilmesi ve pozitif etkileri ile ilgili herhangi bir söylemin ve algının dile getirilmemesi de bu konuyu çalışılmaya değer görmem adına önemli bir diğer faktördür.

Teknolojik gelişmelerin ve dijital toplumun kendi içinde oluşturduğu yeni kültüre ve ivmelere olan ilgimi bir nebze olsun aydınlatmak ve akademik literatüre kaynak sağlamak adına yaptığım bu tez çalışmasında; bana her daim yol gösteren, dijitalleşme alanı ile ilgili her konuda beni aydınlatan, bilgilendiren ve yaratıcı fikirler sunan, sabırla beni dinleyip takıldığım her konuda yolumu aydınlatan danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Rukiye Satılmış’a yürekten teşekkürlerimi borç bilirim. Ayrıca hem ders hem de tez döneminde her danıştığım da yardımlarını esirgemeyen ve her zaman destek olan Bölüm Başkanımız ve hocam Doç. Dr. Ejder Ulutaş’a, ders dönemi boyunca bana akademik bağlamda önemli katkıları olan hocam Doç. Dr. Mehmet Ali Aydemir’e ve Dr. Öğretim Üyesi Yunus Anter’e minnetlerimi sunarım.

Bu tezi, bana desteğini hiç esirgemeyen, çok küçük yaşlarda internet ve dijital dünya ile tanışmama vesile olan, tüm eğitim hayatım boyunca hem akademik bağlamda hem maddi ve manevi açıdan her zaman yanımda olan babam Prof. Dr. Talip Atalay’a ve

her zaman desteđiyle, emeđiyle ve sevgisiyle yolumu aan annem Fatma Atalay'a armađan ediyorum.

Muř-2024

Zeynep ATALAY



GİRİŞ

Dijitalleşme, milenyum sonrasında tüm toplumları derinlemesine etkileyen bir süreçtir. 1950'lerde üretilen bilgisayarların ve 1989 yılında icat edilen internetin 2000'li yıllarda insanlığın hizmetine sunulması ile birlikte, dünya küçük bir köy haline gelmiştir. Yani internetin yaygınlaşması sonucunda ortaya çıkan globalleşme, tüm dünyada farklı kültürel altyapılara sahip, farklı yaş gruplarından insanı bir araya getirmiş ve yeni bir dijital kültürün oluşması kaçınılmaz hale gelmiştir. Elbette bir kültür yapıcı olarak oyun da online platformlarda yerini alan önemli bir unsur olmuş ve rekabetçi online oyunların ortaya çıkması ile internet öncesi dönemde fiziksel mekanlarda oynanan oyun, sanal ve çevrimiçi platformlara kaymıştır.

Çağlar boyunca, tüm pratikler dönemin koşulları doğrultusunda değişmiş ve şekillenmiştir. Dijital çağda ise oyun, doğal olarak çevrimiçi oyun modellerine evrilmiştir. Sait Gülsoy (2017), oyunların yapısının toplumların gelişimine paralel şekilde karmaşıklaştığını ileri sürmüştür. Örneğin Antik dönemlerde çocuk, küçük bir yetişkin olarak kabul edildiği için oyunlar, gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası olan savaş ile ilgili olmuştur. Antik Yunan'da oyun kamusal alanların içerisindeyken, modern dönemde oyunun anlamı genişlemiş ve dünya oyun alanı olarak tasvir edilmeye başlanmıştır (Gülsoy, 2019). Günümüzde oyunlar dijitalleşme bağlamında şekillenmiş ve bu doğrultuda dönüşüme uğramıştır. Milenyum öncesinde hayatta kalma pratiklerini öğrenme gibi belirli misyonlar üzerinden konuları belirlenen oyun, kapitalist dünyada eğlence, boş zaman aktivitesi, ikincil bir kimlikle inşa edilen ikincil yaşam (second life) (Vikipedi, 2023) ve yeni bir iş alanı olarak tanımlanmaya başlamıştır. Bilgisayar oyunlarının popülerlik kazanması, oyuncuları giderek daha fazla etkilemesi, yerleşik yaşam biçimlerini, davranışlarını değiştirmesi, yeni iletişim stilleri oluşturması ve çevreleyen gerçekliğe karşı tutum oluşturması gerçeğinden kaynaklanmaktadır (Khanmurzina vd., 2020). Yani insan eylemlerinin içeriği derinlemesine bir çözümlenmeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna ulaşılabilir (Huizinga, 2015: 14).

Çevrimiçi rekabetçi oyunların dünyası, reel düzlemde gerçekleşmesi mümkün olmayan her şeyin mümkün olabileceği fantastik ve kontrolsüz bir evrendir. Her oyun bir anlam taşır, oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan

bağımsız unsur ise “oynamaktır” (Huizinga, 2015: 18). Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda oyuncular, kurdukları ikincil yaşamlarında, oluşturdukları “avatarlarını” diledikleri özellikler ve görüntülerde seçebilme özgürlüğüne sahip olmalarının yanında, avatarların fantastik güçlere sahip olmasını sağlayabilmek adına verilen görevleri tamamlamak için yarışır veya kısa yoldan bazı özellikleri satın alabilir. Sanal dünyada, sürekli ve zorunlu iletişim kanallarının bulunması hasebiyle, oyuncuların ikincil bir sosyal kimlik oluşturması da bir diğer gerekliliktir. Çünkü çevrimiçi rekabetçi oyunlar, kurguları gereği takım çalışması yapma ve strateji kurma gibi öncüllerin var olduğu yarışçı bir yapıdadır. Oyuncular hem kendi takımları hem de karşı takım ile sürekli iletişim kurmakta yani sosyal bir çevreye dahil olmaktadır. Dolayısıyla, kimi zaman oyun evreninde edinilen olumlu ve olumsuz sosyal tecrübeler doğrultusunda, kimi zaman ise oyuncunun reel sosyal kimliği doğrultusunda ikincil bir sanal kimlik üretimi gerçekleşmektedir. Bu sanal kimlik, oyuncuların reel sosyal kimlikleri ile birebir aynı olabileceği gibi, reel kimliklerinden tamamen ayrık bir yapıda da performe edilebilmektedir. Bu oyuncunun özgür iradesi ile ortaya koyduğu bir seçimdir. Çünkü sanal dünya; sosyal kimliğin, fiziksel görünüşün, sosyo-ekonomik ve kültürel altyapının ve reel dünyada insan hayatında var olan tüm fenomenlerin gizlenebildiğini sınırsız bir dünyadır. Bu sayede oyuncu, dilediği şekilde davranabilme ve var olabilme özgürlüğünü kullanır. Çevrimiçi rekabetçi oyunların sosyal ortamında oluşturulan bu sınırsız özgür olma hali, oyuncuların yeni arkadaşlıklar edinmesine ve çoklu iletişimin mümkün olduğu bir ortamda bulunmaları hasebiyle iletişim becerilerinin gelişmesine katkı sağlayabileceği gibi; siber zorbalık, oyun bağımlılığının sebep olduğu sosyal izolasyon ve reel sosyal ilişkilerini etkileyebilecek birçok psikolojik ve fizyolojik hastalıkların oluşması gibi durumlara da yol açabilmektedir. Bu bağlamda, tezin ilk bölümünde, kültür üretiminde kritik öneme sahip olan sosyal çevre faktörleri temel alınarak, çevrimiçi rekabetçi oyunların oyuncuları sosyal ilişkiler noktasında etkilediği olumlu ve olumsuz yönlere değinilecektir.

Tezin ikinci bölümü ise, çevrimiçi rekabetçi oyunların dijital kültüre etkisi üzerine odaklanacaktır. Huizinga’ya göre, homo sapiens yani “bilge insan” ve homo faber yani “alet yapan insanın” karşısında homo ludens olarak tanımlandığı “oyuncu insan” vardır çünkü oyun, ona göre kültür başta olmak üzere tüm edimlerden daha eskidir ve dolayısıyla oyun bir kültür yapıcıdır (Huizinga, 2015:16). Milenyum sonrası şekillenen dijital dünyada oldukça önemli bir aktivite haline gelen çevrimiçi oyunlar, bir kültür

yapıcı olarak toplumsal düzlemde ciddi deęişimlere sebep olmuştur. Bilindięi üzere, bu yeni dijital evren ve oyun ilişkisi, dünya üzerinde tüm toplumlar açısından farklı bir yaşam biçiminin doğmasına ve yeni bir toplumsal pratikler bütünü ve habitusun (Bourdieu, 1990) oluşmasına olanak tanımıştır. Bu noktada habitus ile ifade edilmek istenen edinilmiş olan alışkanlıkların süreklilik ifade ederek bedende cisimleşmesi ve bu bağlamda bir kültürden etkilenmesi durumudur (Bourdieu, 1990: 277). Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda kendine ikincil bir hayat kuran birçok kişi, elbette internet öncesi dönemin gündelik pratiklerini bir kenara bırakarak yeni bir kültürel pratikler bütünü oluşturmuşlardır.

Bireylerin yaşam stillerinde ve değer yargılarında oluşan deęişimlerin bir sonucu olarak kültürel pratikler de deęişkenlik göstermektedir. Çevrimiçi oyun dünyasına adapte olan kişiler, yeni bilgi ve becerileri kazanmak adına birbirleriyle yarışmakta ve bunun için oynadıkları online oyunlarda yeteneklerini geliştirmek (silah, kıyafet, avatar almak gibi) ve buldukları ülkede veya dünya çapında yeni kişilerle tanışmak kaygısını gütmektedir. Z kuşağı başta olmak üzere X ve Y kuşaklarını da içine alan dijital dünya vatandaşları, bu yeni dünyada var olabilmek adına bir önceki neslin adapte olmak zorunda olmadığı farklı yeteneklere sahip olabilmek adına birbirleriyle yarışmaktadır. Online oyun dünyası, oyuncularını antik dönemden bu yana var olan yarışma içgüdüleri ile yönetirken, bir yandan da gerçek hayatta yeni yeteneklere sahip olmak adına yarattığı yarışta yeni bir oyun kurmakta, yani, oyun içerisinde oyun üreterek dijital toplumu tamamen kendi içine çekmektedir. Metin 2, Clash of Clans, PubG vb. rekabetçi çevrimiçi oyunların piyasada boş zaman aktivitesi ve eğlence aracı olarak tanımlandığı ilk dönemlerin aksine günümüze geldiğimiz süreçte bu tür oyunlar özellikle endüstriyel bir araç haline gelmiş, profesyonel oyuncuların yer aldığı, dünya çapında geniş çaplı turnuvaların yapıldığı yeni bir ekonomik düzleme taşınmıştır. Çünkü bugün, etkinliğini arttıran ve artık e-spor olarak da adlandırılan oyunlar, bir gelir elde etme aracı olarak tanımlanmaya başlamış, çeşitli sektörlere mensup büyük şirketlerin reklam panosu haline gelmiş, adeta kapitalizmin ürettiği yeni bir ekonomik alan olarak yeni bir endüstriyel alan üretilmiştir. Bilindięi üzere endüstrileşen her alan, çalışanlar üretmeye de mahkumdur. Dijitalleşme ve oyun bağlantısı da bu söylem üzerinden yeni “oyun emekçileri” yani profesyonel e-spor oyuncuları üretmeye başlamıştır. Bir örneklem olarak son dönemlerin en popüler konularından biri olan Metaverse evreni de bu teoriyi destekler niteliktedir.

Dünyanın dört bir yanından katılımcının dahil olabildiği bu evrende; arsa alıp satma, sanat eseri oluşturma ve satış yapma, şantiyeler dikme gibi gerçek dünyada ekonomik bağlamda gerçekleştirilen pratiklerin tamamı sanal evrene taşınmıştır. Bununla birlikte, dünya çapında milyonlarca oyuncunun dahil olduğu ve turnuvalarda ciddi miktarlarda ödül havuzlarının biriktiği; Dota 2, League of Legends, Fortnite ve Call of Duty gibi savaş ve FPS (birinci şahıs nişancı) oyunları da gün geçtikçe popülaritesini arttıran ve profesyonel oyuncuların ekonomik faaliyetlerini gerçekleştirdiği bir iş kolu olarak tanımlanmaya başlamıştır. E-sporlar, artan talep ve yeni bir iş kolu olması hasebiyle, Türkiye’de Yıldız Teknik Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi’nin de dahil olduğu 9 farklı üniversite tarafından eğitimleri verilen ve oyunculara burs imkânı sağlayan bir alan oluşturmasının yanı sıra, dünya üzerinde de birçok üniversitede akademik eğitimler, turnuvalar ve organizasyonların yapıldığı önemli bir ekonomik alan olarak tanınmaktadır. Üstelik bu oyunlar, gerçek yaşamda kendini en rahat hissettiği veya en yetenekli olduğu alanlarda ekonomik gelirini elde etme fırsatı bulamayan kullanıcılara, sanal dünya üzerinden istedikleri sektörde çalışma imkânı sağlamasıyla da göze çarpan bir konumdadır. Hayalindeki mesleği icra eden dijital bireyler, çevrimiçi rekabetçi oyunların dünya üzerinde akademik ve endüstriyel otoriteler tarafından kabul görmesi sebebiyle hobilerini ekonomik düzleme taşıma fırsatını yakalamışlardır. Dahası çevrimiçi rekabetçi oyunlar, ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında yeni bir eğitim aracı olarak yer bulmaktadır. Bu sayede, dijital eğitim-öğretim kültürünün de geliştirilmesinde ve nesillerin bu kültür doğrultusunda şekillendirilmesinde rol oynayan bir kültür yapıcı fenomen olarak yer bulmuşlardır.

Yeni bir iş kolu oluşturma, eğitim öğretimde öğrencilere katkı sağlama ve kültürlerarası etkileşim sayesinde kültürel alışverişi ve kültür çeşitliliğini sağlama gibi olumlu çıktıları olan çevrimiçi rekabetçi oyunların dijital kültür açısından bazı olumsuz davranış örüntülerini teşvik ettiğini dile getirmekte mümkündür. Özellikle oyunların rekabetçi bir yapıda olması ve oyuncuların karşı takımı mağlup etme içgüdüsünün baskın olması hasebiyle, bazı oyuncuların ötekileştirme, hakaret ve ayrımcılığa maruz kaldıkları veya performe ettikleri yapılan akademik saha çalışmaları ile kanıtlanmıştır. Ayrıca oyunların her gün tekrarlanan bir alışkanlık olması sebebiyle, ötekileştirme ve ayrımcılığa dair söylemlerin normalleştirilmesi dijital oyun kültürünün negatif çıktılarının biri olarak değerlendirilmektedir. Ek olarak, dünya üzerinde 11 Eylül Saldırıları sonrasında dramatik

bir şekilde yükselişte olan İslamofobi mevzusunun da çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla tekrar tekrar üretildiği ve yaygınlaştırıldığı söylenebilir. Bu negatif kültürel çıktılar ise, kontrol edilmediği takdirde, dünya genelinde etik ve ahlaki düzlemde ciddi sorunların ve düşmanlıkların beslenmesine sebep olabilmektedir. Tezin ikinci bölümünde, kültüre etki eden olumlu ve olumsuz konu başlıkları baz alınarak, literatür çalışmaları, haberler ve çeşitli teoriler kapsamında, çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla ortaya çıkan kültürel öğelerin dünya toplumları üzerindeki etkilerine odaklanmıştır.

Tezin üçüncü bölümünde, yeni bir kültürün oluşması ve üretilmesinde önemli bir rol oynayan duygu dünyasının, çevrimiçi rekabetçi oyun kültürünün etkisiyle nasıl şekillendiği ve sebep olduğu sonuçlara değinilmiştir. Çevrimiçi rekabetçi oyun kültürü, toplumsal ve bireysel bağlamda, duygusal açıdan olumlu ve olumsuz olarak değerlendirilebilecek birçok fenomenin üretilmesi ve şekillenmesinde etkin bir rol oynamıştır. İnternet çağına doğan Z kuşağı, X ve Y kuşakları ile kıyaslandığında, dijital oyun kültürünün bir getirisi olan ikincil kimlik oluşturmada daha önde gibi algılansa da yapılan akademik araştırmalar X ve Y kuşağına mensup olan oyuncuların da oyunlardan aynı şekilde etkilendiğini ve ikincil bir kimlik oluşturma açısından bir farkın olmadığını göstermektedir. Oluşan ikincil kimlik, psikolojik açıdan bir kimlik karmaşasına sebep olabilmektedir. Özellikle çocuk ve ergenler açısından gerçek ve sanal dünya ayrımının yapılamaması ve oyunlarda var olan sosyal çevre aracılığıyla maruz kalınan pozitif ve negatif deneyimler, oyuncuların psikolojik sağlığı üzerinde çeşitli etkilere sebep olmaktadır. Huizinga'ya göre “oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (Huizinga, 2015: 50). Dijital dünyanın ürettiği bu “başka türlü olma hali” oyunlarda üretilen ikincil kimlik aracılığıyla duygusal dünyayı başkalaştıran ve doğal olarak toplumları şekillendiren önemli bir kültür yapıcıdır. Globalleşmenin insanlığa sunduğu ortak kültürlü yapıda; sosyalleşme, duygusal düzlemde benzeşme ve kültürel yapılarındaki yakınlık açısından tüm dünya vatandaşları arasında bir benzeşme zuhur etmiş ve daha yakınsak ve farklı bir duygu dünyasının doğumu gerçekleşmiştir. Bu yeni kültüre mensup dijital bireyler, psikolojik bağlamda ortak güç ve zayıflıklar ile şekillenmiş bir topluluğu oluşturmaktadır.

Karakteristik olarak şiddet unsurları barındıran popüler çevrimiçi rekabetçi oyunlar, kitlelerin şiddet eğilimi ve saldırganlık artışı bağlamında negatif etkilerle şekillenmesine aracı olmuştur. Sanal ortamda gününbirlik pratik edilen adam öldürme, kan, savaş gibi şiddet unsurları, özellikle çocuk ve ergen yaşta olan oyuncuların gerçek hayatlarında da okula silah getirme, kavga etme hatta insan öldürme gibi ciddi suç unsurlarına yönelebildiğine dair akademik birçok araştırma bulunmaktadır. Dahası, alkol bağımlılığı, uyuşturucu bağımlılığı ve kumar bağımlılığı gibi psikolojik problemlerin ortaya çıkardığı bağımlılık türlerinden biri olarak kabul edilen oyun bağımlılığı, sosyal hayattan izole olmaya sebep olduğu için kişilerde depresyon, anksiyete ve kişilik bozuklukları gibi birçok psikolojik problemin tetiklenmesine de neden olabilmektedir. Ayrıca, oyun bağımlılarının uzun saatler bilgisayar başında kalmalarına bağlı olarak yüksek nabız, kalp rahatsızlıkları ve vücudun tamamında meydana gelen şekil bozuklukları gibi bazı fizyolojik rahatsızlıklara açık hale geldikleri ile ilgili birçok tıbbi araştırma da mevcuttur. Bu konu özelinde çalışmada, 2040 yılı oyun bağımlısı öngörüsü olarak değerlendirilen Oyuncu (Gamer) Michael örneğine değinilmiştir. Çünkü fizyolojik sağlığın bozulması, bireylerin psikolojik birçok problemle karşı karşıya kalmasına da sebep olabilecek bir durumdur. Sağlık sosyolojisi bağlamında değerlendirildiğinde ise, sağlığın kültür açısından vazgeçilmez bir unsur ve kültür yapıcı bir fenomen olduğunu dile getirmek doğru olacaktır.

Öte yandan çevrimiçi rekabetçi oyunlar, psikolojik bağlamda yukarıda bahsedilen bazı negatif sorunların ortaya çıkmasına sebep olsa dahi, oyunlarda başarı duygusunun verilen görevler aracılığıyla sürekli deneyimlenmesine ve bireyselleşme kültürünün sebep olduğu yalnızlığın sanal ortamda edinilen grup aidiyeti ve arkadaşlık ilişkileri sayesinde elimine edilmesine aracı olma özelliği hasebiyle, benlik saygısının ve özgüvenin artmasına katkı sağlayabilecek bir yapıdadır. Reel dünyada var olan bir faktörün çok yönlü toplumsal etkileri olduğu kabulü üzerinden değerlendirildiğinde, çevrimiçi rekabetçi oyunların da çok yönlü etkileri olduğu sonucuna ulaşılabilir. Literatür araştırmaları değerlendirildiğinde, genel bir öngörü olan çevrimiçi rekabetçi oyunların psikolojik, kültürel ve sosyal açıdan olumsuz etkiler doğurduğu kabulünün kanıtlanmasının mümkün olmadığı sonucuna ulaşılabilir. Çünkü birçok araştırma, bu söylemin tam karşıtı olacak biçimde, çevrimiçi rekabetçi oyunların yukarıda değinilen noktalarda toplumsal çıkarı destekleyecek olumlu sonuçların da ortaya çıkmasına sebep

olabileceğini savunmaktadır. Nitekim bu çalışma, bu konuda bir sonuca ulaşma amacı gütmemektedir. Bu noktada önemli olan unsur, çevrimiçi rekabetçi oyunlar sonucunda ortaya çıkan negatif ve pozitif çıktıları ortaya koymak ve bu çıktıların kültür yapıcı özelliklerinin ortaya konulmasını sağlamaktır. Bu sayede, çevrimiçi rekabetçi oyunların etkileri derinlemesine ve kapsamlı olarak tahayyül edilebilecek ve çevrim içi dijital oyunlar geniş ölçekte değerlendirip, dijital toplumun dünyayı anlamlandırma biçimi ve oluşan yeni dijital kültür derinlemesine tahlil edilebilecektir.

Araştırmada, akademik literatürde yer alan kaynaklara başvurulmuş olup oyun ile ilgili teorilerin yanı sıra güncel araştırmalara, haberlere, tanımlamalara, öngörülere ve görüşlere değinilmiştir. Ayrıca konunun gündeme alınmasının toplumsal manada ne denli önemli olduğunu vurgulamak adına literatüre başvurulmuş, sosyolojik bağlamda değerlendirilmeye çalışılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLAR VE SOSYALLEŞME NOKTASINDA ETKİLERİ

Bilindiği üzere insan sosyal bir varlıktır ve insanın sosyal çevreye uyum sağlama ihtiyacı vardır. Oyun ise sosyal çevreye uyumlanmanın en önemli araçlarından biridir. Hatta günümüz toplumunda sosyal çevrede kabul görmenin ve var olmanın çok yönlü bir aracıdır. Postmodernizmin deneyimlendiği bugün, toplumlar için oyun daha önce de olduğu gibi bir ihtiyaç konumundadır. Özellikle Y¹ ve Z² kuşakları açısından bakıldığında, çevrimiçi oyunlar sosyal yaşamda var olmanın, kişilerle iletişim kurmanın, ortak bir paydada buluşmanın, “Oyun Kulübü” gibi öğrenci kulüplerinin yanı sıra hem sosyal medyada hem de çevrimiçi mecralardaki sosyalleşme gruplarında var olmanın bir ön koşulu olarak konumlandırılmıştır. Yani, kendine ait alanı, zamanı ve yazılı olmayan kuralları olan oyun ve oynama edimi, insanların sosyalizasyon sürecinde etkili olmaya devam etmektedir (And, 2016) (Huizinga, 2015).

Tezin bu bölümünde, çevrimiçi rekabetçi oyunların sosyal bağlamda kişilere ve kitlelere pozitif ve negatif katkıları hakkında bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Bu çıktılar doğrultusunda, çevrimiçi rekabetçi oyunların sosyal açıdan ortaya çıkardığı yeni kültürel pratiklerin saptanması amaçlanmaktadır.

Sosyalleşme, oyunun sosyal işlevi aracılığıyla gerçekleşir (Sormaz, 2012). Yani sıra oyunun en önemli sosyal kazanımlarından biri ise zekâ gelişimine ve adaptasyona katkı sağlamasıdır. Özellikle rekabetçi online oyunlar bünyelerinde barındırdığı gerçek dünya simülasyonları aracılığıyla, dijital toplumun oyuncularına hem hayvanların hem de insanların doğada öğrenmek adına geliştirdikleri oyun stratejilerini sanal dünyada deneyimleme şansını vermektedir. Örneğin, savaş ve strateji kurma konulu online oyunları oynayan bireylerin, gerçek hayatta daha önce silah kullanmış olmasalar dahi, bu tür oyunları oynamayı tercih etmeyen bireylere nazaran daha profesyonel bir şekilde atış yaptıkları tespit edilmiştir. Yani oyun insanoğlunun yaratıcılığını tetikler ve yeniliklere imkân tanır. Oyun oynamak uzun süreçte biyolojik değişim ve dönüşümleri de etkilemektedir (Bateson ve Martin, 2014). Bununla birlikte öğrenme aracı olarak oyun,

¹ 1981-1995 yılları arasında doğan nesil.

² 1996 ile günümüze kadar gelmekte ve bu kuşak içerisinde doğan bireyleri kapsamaktadır.

dijital dünyaya adapte edilmiş olan gelişmiş versiyonları aracılığıyla bir öğrenme aracı haline de gelmiştir. Sağlık sektöründen askeriye; eğitim sektöründen, ekonomiye birçok farklı alanda geliştirilen online oyunlar, günümüzde yeni bir öğrenme aracı olarak da kullanılmaktadır. Bu bağlamda oyun, “zekâ, yetenek, sosyalleşme ve öğrenme” gibi birçok değeri içinde bulunduran bir araç olarak tanımlanabilir. Sosyalleşme bağlamında oyun hem sağlığa hem büyümeye hem de grup kurmaya olanak sağlar. Çünkü oyun, kişinin kendisi ve başkasıyla iletişim kurmasına bir imkân ve saha oluşturmaktadır (Winnicott, 2014: 62). Oynamak bireysel bazda bir hatıra olarak düşünülemez (Caillois, 2001: 37). Çünkü oyunlar amacına ancak bir değeri ile oynama sonucu oluşan birliktelik duygusunu tetiklediğinde ulaşır (Caillois, 2001: 39).

Bir sosyalleşme aracı olarak oyun, aynı zamanda kültürleşmenin ve kültürel yeniden üretimin de gerçekleştiği en önemli alanlardan biridir. Oyun ile kültür iç içe geçmiştir, oyun kültürün düpedüz bir temeli ve bir faktörüdür (Huizinga, 2015: 23). “Kültürel deneyimin gerçekleştiği alan, birey ile çevrenin karşılıklı etkileşimini gerçekleştirdiği potansiyel mekândır. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar” (Winnicott, 2014: 126). Bugün tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de dijital adaptasyon oldukça yüksektir ve teknolojik cihazlar aracılığıyla online oyunlar oynama oranı gittikçe yükselmektedir. Tüm kuşakları sosyalleşme bağlamında etkileyen ve kişiler için vazgeçilmez hale gelen teknoloji, sosyalleşme süreçleri açısından eskiye nazaran etkinliğini dramatik bir şekilde arttırmaktadır. Türkiye’de Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ve Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde 26 ilde ortaokul öğrencileri arasında gerçekleştirilen “İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Saha Araştırması” kapsamında öğrencilerin yüzde 39,7’si akıllı telefon, yüzde 33,8’i tablet ve yüzde 30’u ise online oyun oynamaktadır. Lise öğrencilerine bakıldığında ise, öğrencilerin %35,3’ü akıllı telefon, yüzde 29,7’si bilgisayar ve yüzde 11,1’i ise tablet kullanmaktadır (Sağiroğlu, Ş., Bülbül, H. İ, vd., 2020). Endüstrileşen her alanda öne çıkan maddi kaygılar oyun sektörü için de söz konusudur. Sormaz’a (2012: 110-116) göre uzunca bir süredir çocuklar medyanın ve iletişim araçlarının hedefindeki ilk kullanıcılar ve aynı zamanda iletişim teknolojilerinin de tüketicisi olarak kabul edilmektedirler. Geleneksel sosyalleşme unsurları, gelişen teknolojiler eşliğinde dijitalleşmekte ancak bu durum çocukları sosyalleşmekten alıkoymak yerine onlara sosyalleşebilecekleri yeni bir uzam sağlamaktadır. Bu noktada,

çevrimiçi oyunların sosyalleşme açısından negatif bir etkisi olduğu düşüncesi oldukça yaygın olsa da aslında sosyalleşmeye pozitif bağlamda katkı sunacağı görüşü de yapılan araştırmalarda kanıtlanmıştır. Literatür çalışmaları incelendiğinde, oyun bağımlısı olan oyuncular ile olmayan oyuncular arasında bazı sorunlu farklılıklar olmasına rağmen psiko-sosyal sağlık açısından belirgin bir farklılık olmadığını gösteren sonuçlara ulaşmakta mümkündür (Rooij vd., 2010). Üstelik, literatür araştırmasında oyun oynama alışkanlığının olumlu sonuçlarına da ulaşılmıştır. Oyunlarda başarılı olanların bu becerilerini çevrimiçi ortamdan çevrimdışı ortamlara taşıyabilecekleri ve bu sayede yaşantılarında önemli değişiklikler yapabilecekleri savunulmaktadır (Graham, 2014). Ayrıca dijital oyunlar ve sanal mecralar ile ilgili yapılan birçok çalışmada, oyuncuların gündelik yaşamdaki habituslarını, gerçek yaşama aktardıklarını ve bu durumun kişilerde daha güçlü bir sosyal kimlik duygusunu ve grup aidiyetlerini arttırdıkları bulunmuştur.

Oyun gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Huizinga, 2015: 19). Online oyunlarda oluşturulan sanal sosyal kimlik, daha yüksek benlik saygısı, daha fazla sosyal yetkinlik ve daha düşük yalnızlık seviyelerine karşılık gelmektedir. Çünkü online oyunlarda, reel yaşamda benzer beğenilere sahip olan bireyler bir araya gelmektedir. Bu nedenle, gündelik yaşam uzamı, sanal dünyada oluşturulan kimlik ile genişletilmektedir. Habituslarını reelden sanala taşıyan oyuncular (kullanıcılar, tüketiciler vs.) sosyal ve kültürel sermayelerini de yanlarında getirmektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 278). Ekonomik sermaye ise oyuncunun neyi ne kadar ve nasıl oynayacağını, teknolojiyi nasıl satın alacağını veyahut oyundan para kazanıp kazanmayacağını belirleyecek şekilde konumlanmaktadır (Gülsoy, 2015). Bu sayede, oyuncular kendi sosyo-ekonomik altyapılarına uygun olan diğer oyuncular ile geniş bir sosyal bağlantı içerisine girmekte, ortak ilgi alanları aracılığıyla yeni dostluklar ve ilişkiler geliştirmektedir. Sanal dünyada geliştirilen sosyal bağlar, reel dünyada da devam edebilmektedir.

Yüz yüze ilişkiler ve çevrimiçi oyun topluluklarında oluşturulan arkadaşlıklar, sosyal sermayeyi oluşturması hasebiyle özellikle toplumdan izole halde yaşamak zorunda olduğumuz COVID-19 pandemisi dönemi gibi dönemlerde sosyalleşmenin en temel aracı olarak kullanılmıştır. Toplumsal ve bireysel bazda değerlendirildiğinde, çevrimiçi oyunların pozitif katkılarının yanı sıra, özellikle akıl sağlığı, sosyal ilişkilerde

deneyimlenen negatif tecrübeler sebebinde olması ve gündelik yaşamda oyun bağımlılığına neden olması ve zaman yönetimi ve akademik performans gibi konularda verimliliği düşürme noktasında olumsuz etkileri olduğu söylenebilir.

Bilindiği üzere, online mecralar, bireylerin kendilerine yeni bir kimlik oluşturduğu alanlardır. Bu sebeple, toplumsal ve etik kuralların denetiminin de mümkün olmadığı başboş bir yenedünya olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Özellikle dijital mecraların son 20 yılda dramatik bir şekilde popülerlik kazanmasıyla bazı hukuki düzenlemeler getirilmiş olsa da, hem topluluğun etik değerlerinin ve kontrol mekanizmasının tam anlamıyla sağlanamamış olmasından dolayı, hem de hukuki bağlamda gerek yerli gerek uluslararası hukuk alanında henüz yeterli kanun ve düzenlemeler getirilememiş olmasından dolayı; trolleme, zorbalık ve toksik davranışların, kullanıcılar tarafından oldukça yaygın bir şekilde deneyimlendiğini söylemek mümkündür. Yanı sıra, trolleme, zorbalık ve toksik davranışlara maruz kalan online oyuncular ile birlikte, bu aksiyonları uygulamayı tercih eden, çevrimiçi taciz ve siber zorbalık yapan bazı oyuncular/kullanıcılar olduğunu söylemek mümkündür. Genel görüş, zorba kişilerin yaygın bir stereotipe sahip olduklarını, zorbalık yapan insanların yüksek psikopatolojiye sahip, düşük sosyal becerileri olan ve yaşlarına göre daha az değerli ve yetersiz hissettiklerini öne sürmektedir. Bu bakış açısını destekleyen bazı çalışmalar olsa da siber zorba kişiler herhangi bir pozisyonda veya yaşta olabilmektedir ve anonim hesaplar sayesinde daha fazla fiziksel üstünlüğe sahip olma gerekliliğini ortadan kaldırmışlardır. Bu nedenle, online oyunlarda kendilerine yeni bir kimlik üretmiş olan kişilerin siber zorbalık ve çevrimiçi tacize maruz kalmaları veya bu davranışları başkalarına yapmaları mümkündür. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, online oyunlar etik ve hukuki açıdan problemlili olan ilgili durumlara aracı olma konumunda olduğu için, sosyal açıdan hem bireyleri hem de toplumu negatif etkileyen bir bileşendir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunların sosyal bağlamda bir diğer olumsuz etkisi ise oyuncuların bağımlılığa ve sosyal izolasyona sebep olmasıdır. Online oyunlar, oyunculara sağladıkları ödül ve başarı mekanizmaları, yarışçı doğaları ve tasarımsal yapıları açısından düşünüldüğünde bağımlılık oluşturacak şekilde dizayn edilmiştir. Bu sebeple oyuncular; gündelik sorumlulukları yerine getirmek, akademik sorumlulukların üstesinden gelmek veya yüz yüze sosyal ilişkiler kurmak yerine saatlerce çevrimiçi rekabetçi oyunlar oynayarak vakitlerini harcayabilmektedir. Bu durum elbette oyun

bağımlılığı geliştirmiş olan oyuncuların; stres, anksiyete, uyku problemleri ve gündelik hayatın akışına adapta olamama gibi tecrübeler yaşamasına neden olabilmektedir.

1.1. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OLUMLU SOSYAL ETKİLERİ

Çevrimiçi oyunlar, dünya üzerinde milyonlarca insanın gerek eğlence amaçlı gerek iş amaçlı vakit ayırdığı bir mecra haline gelmiştir. Bu oyunlar, oyunculara çevrimiçi mecralar üzerinden birbirleriyle iletişim kurma imkanının yanı sıra, birbirleriyle yarışma ve bazı koşullarda para kazanma ve online topluluklar kurarak bir topluluk bilinci ve aidiyet bağı oluşturma durumunu da sağlamaktadır. Yanı sıra, milenyum çağına giriş ve internetin yaygınlaşması ile birlikte, birçok sosyal araştırmacı tarafından oldukça dikkat çekici bir konu haline gelen çevrimiçi rekabetçi oyunlar; sosyolojik, kültürel ve duygusal etkileri açısından gün geçtikçe farklı bileşenlerin dinamik bir şekilde kitleleri hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle etkisi altına aldığı önemli bir araştırma konusudur. Birinci bölümün bu kısmında, çevrimiçi rekabetçi oyunların sosyal bağlamda kişilere ve kitlelere pozitif katkıları hakkında bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Bu noktada, ilgili oyunları yeni bir sosyal kimlik oluşturma noktasında etkili bir rol oynadığı ileri sürülebilir. Sanal ortamda edinilen ikincil sosyal kimlik, kişilerin gerçek hayatlarında da olumlu davranış ve tutumlar geliştirmeleri bağlamında katkı sunmaktadır. Yanı sıra, çevrimiçi topluluklara ve gruplara/klanlara katılan oyuncuların arkadaşlık kurma açısından bir sosyal çevre edindikleri gerçeği de yadsınamaz. Oyuncular hem sanal dünyada sosyal bir çevre edinmekte hem de reel dünyaya taşınan arkadaşlıklar ve dostluklar geliştirmektedirler. Ek olarak, çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyunun doğası gereği zengin bir sosyal etkileşim ortamı yaratmakta ve oyuncuların iletişim becerilerinin çeşitli açılardan gelişmesine pozitif katkılar sağlamaktadır. Oyunların bu olumlu bileşenleri, alt başlıklarda çeşitli bakış açıları üzerinden açıklanmaya çalışılmıştır.

1.1.1. İkincil Kimlik Oluşturmada Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar

Aristo'ya göre insan, sosyal bir hayvandır. Yani temelde, her birey sosyal manada kendini var etmeye ihtiyaç duymaktadır. Sosyal yaşamda var olmanın en önemli ölçütlerinden biri de bireyin kendini hem içsel süreçlerde hem de toplumsal manada ne şekilde tanımladığı, algıladığı veya gösterdiğidir. Toplumsal alanda kendini var etme, sosyal ilişkilere dahil olma, bir gruba ait hissetme ise ancak kendine bir sosyal kimlik oluşturmayla mümkündür. Sosyal kimlik, "bireyin, ilgili grubun üyeliğine duygusal bir

önem ve değer atfının eşlik ettiği, belirli sosyal gruplara ait olma bilgisi” (Tajfel, 1978: 63) olarak tanımlanmıştır. Bir diğer deyişle sosyal kimlik, insanın sosyal bir grupta var olan ilişkileri baz alarak kendisini tanımlama şeklidir. Bu sayede kişi, tanımladığı sosyal kimlik aracılığıyla ilgili sosyal grup ile duygusal bir ilişki kurmakta, grup aidiyetini geliştirmekte ve değer yargılarını da o grubun dinamiklerine göre inşa etmektedir.

Bir grubun üyesi olmak, o gruba yönelik çeşitli anlam ve değerlere sahip olmayı da beraberinde getirmektedir. Hem etik değerlerin hem de anlam dünyasının ortaklığı, sosyal kimlik bağlamında değerlendirildiğinde gruptaki diğer üyelerin de birbirlerine benzerliği durumunu ortaya çıkarmakta ve birlik olma içgüdüsünü pekiştirmektedir. Bu durumda grup içinde tanımlanan olumlu veya olumsuz davranışlar, bir bütün olarak grubun üyeleri tarafından ortaya konulmakta ve davranışsal noktada ise pratik edilmektedir. Bireyin toplumsal alanda izdüşümü açısından düşünüldüğünde ise, ortak değerler ve ortaklıklar üzerinden oluşturulmuş olan sosyal kimlik, gruba olan aidiyeti ve elbette grubun çıkarlarını grup dışı kişilere, kitlelere veya topluluklara karşı koruma açısından önemli bir araç olarak tanımlanabilir. Yani, sosyal kimlik bireyler için, hem grup içi kabul ve ait olma açısından önemliken hem de kişinin kendini, bir diğer deyişle benliğini değerli kılma ve var etme serüveni açısından da oldukça önemlidir.

Benlik kavramı, bireyi ve bireyin toplum içerisinde var olan konumunu anlayabilmek açısından bir diğer kritik kavramdır. Benlik kavramı konusunda önemli çalışmalara imza atmış düşünürlerden biri olan Erving Goffman’a (2014) göre benlik(self), bireyin kişiliğine ilişkin kanıları ve kendini algılayış tarzıdır. İnsanların çevresindekilere güzel görünmek, iyi izlenim bırakmak için sergiledikleri davranışlar ise izlenim yönetimi ya da benlik sunumu olarak açıklanmaktadır. Benlik sunumu, başkalarının kişiyle ilgili izlenimlerini belirlemek ve biçimlendirmek için yapılan bilinçli/bilinçsiz faaliyetlerdir. Benlik, bireylerin kendilerini; düşünce, davranış, tutum ve tavırlar ile diğerlerinden farklılaştırması olarak da tanımlanabilir. Sosyal etkileşimler ile benliğini ve sosyal kimliğini ortaya koyan birey, toplum içinde kendini tanımlayarak bir sosyal çevrenin parçası haline gelir. Bu noktada sevgi ve saygı görmek, yardım almak gibi sosyal yaşamın ve kişilerin vazgeçilemez olan duygusal ve toplumsal tatmin noktalarını deneyimlemeye hak kazanır. Gündelik hayatın olağan akışında, tarih boyunca bireyler, toplumsal süreçlere bu şekilde entegre olmuş ve sosyal yaşamı da ilgili değerler ve yapılar üzerinden kurmuşlardır.

21. yüzyılın en kritik süreçlerinden biri olan internetin dünya üzerinde yaygınlaşması ve dijital mecraların ve konu özelinde ise çevrimiçi yarışmacı oyunların bireylerin hayatına girmesi ile sosyal kimlik, benlik ve benlik sunumu konusunda ikincil bir süreç ortaya çıkmıştır. Bu durumu ortaya çıkaran ilk süreç, “second life” olarak tanımlanabilecek olan yeni bir sosyal etkileşim alanının ve temelde yeni bir dünya konseptinin ortaya çıkmış olmasıdır. Second Life, Linden Research tarafından geliştirilen ve işletilen bir sanal dünya platformu olarak 2003 yılında hizmete girmiştir. Oyun, kullanıcılarına ikinci bir hayatı vadetmekte ve kullanıcılarına 3D bir dünya sunmaktadır. Bugün sanal dünyada oyuncular arasında oldukça popüler olan Counter Strike Global Offensive, Call of Duty veya Fortnite gibi oyunların atası olarak tanımlanabilecek ve daha geniş bir perspektiften oyuncularına her alanda ikincil bir hayat sunmayı amaçlayan Second Life oyununda, çevrimiçi yarışçı oyunlarda olduğu gibi bir avatar oluşturulması zorunludur. Bu avatar; oyuncuların yaşını, cinsiyetini, mesleğini, kıyafetini, fiziksel ve karakteristik özelliklerini, bir diğer deyişle gerçek dünyada yaşayan bir bireyin sahip olduğu her türlü özelliği kendi arzusuna göre tayin edebilecekleri sanal bir bireydir. Bu yönüyle değerlendirildiğinde Second Life, kişilerin kendi arzularına göre var olan sosyal kimliklerinden ve dahası benliklerinden ayrı, ikincil bir sosyal kimlik oluşturdukları bir mecradır.

Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür (Huizinga, 2015: 26). Second Life’ta olduğu gibi, çevrimiçi yarışçı oyunlarda vakit geçiren bireylerin avatarları, ikincil sosyal kimlikleri ve benliklerinin tutum, davranış ve değer yargılarına göre hareket etmektedir. Normal hayatta sahip olamadıkları özelliklerle bezenmiş olan bu ikincil kimlik, gerçek hayatta sahip olunan tutum ve davranışlarının bir kısmının, dijital dünyadaki yeni sosyal kimlik ile harmanlanmış bir izdüşümü olarak tanımlanabilir. Yani oyuncu, gerçek dünyada eksik hissettiği tüm maharetlerini ikincil sosyal kimliği sayesinde yok eder. Bu sayede, çevrimiçi oyunların dijital dünyasında eksikliklerinden azade yeni kimliği ile kendine ait olmak istediği bir sosyal çevre bulur ve kendini o gruba kabul ettirir. Yee (2007) çok oyunculu online oyunlarda oyuncuların motivasyon; diğer oyunculara yardım etme, iletişim kurma, ortak hedefler doğrultusunda arkadaşlık ilişkileri geliştirme gibi getiriler sayesinde sosyalleşme hedefini gerçekleştirmek olduğunu, oyunda kurulan iletişim ve arkadaşlığı kalıcı bir ilişki türüne dönüştürerek anlamlı ve uzun süreli ilişkiler kurma

eylemine gerçekteştirildiğini ileri sürmektedir. Dahası oyuncu, takım çalışmasına dahil olarak grup aidiyeti ihtiyacını da sanal dünyada gidermektedir.

Sonuç olarak oyuncular, çevrimiçi oyunlarda kurdukları klanlar (gruplar), avatarlar ve oluşturdukları ikincil sosyal kimlikler ve benlikleri ile birçok zaman gerçekte dünyada deneyimleyemedikleri arkadaşlıklara sahip olmakta ve bu sayede yalnızlık hislerinin üstesinden gelmektedirler. Çünkü bireyler, tarihsel süreçte de modern dünyada da sosyal bir grubun parçası olma arzusundadır. Sosyal ilişkilerin oldukça kısıtlı olduğu bu dönemde, var olan ihtiyaç dijital mecralar aracılığıyla karşılanmaktadır. İnternet kuşağı olmaları hasebiyle, özellikle Y ve Z kuşağının vazgeçilmezi olarak değerlendirebileceğimiz çevrimiçi rekabetçi oyunlar; arkadaşlık, grup aidiyeti, yardımlaşma, ortak hedef doğrultusunda hareket etme, ortak değerlerin var olduğu bir grupta kabul görme gibi insani pratiklerin deneyimlenmesi sebebiyle, oyunculara sosyal açıdan olumlu katkılar sağlamaktadır.

1.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar Aracılığıyla Toplulukların ve Arkadaşlıkların Oluşumu

İnsanlık tarihinin başından beri, insanlar hayatta kalmanın en önemli öncüllerinden biri olan toplu yaşama bilincini geliştirmişlerdir. Toplu halde yaşamak en temelde dışarıdan gelebilecek tehlikelere karşı korunmayı sağlayan en iyi savunma mekanizmalarından biridir. Bireyler farklılıklarına rağmen, ortak değerleri, pratikleri, kuralları ve görev paylaşımlarının olduğu bir topluluk içerisinde bulunmayı tercih etmiş, bu sayede hem temel hayati ihtiyaçlarını görev paylaşımı yaparak karşılayabilmiş hem de daha korunaklı bir çevrede güvenlik ihtiyaçlarını gidermişlerdir. Toplu halde yaşama ritüeli sayesinde, bireysel farklılıklar yerini topluluğun kural ve davranışları doğrultusunda şekillendirmeye ve topluluğa uyum sağlama süreçlerine bırakmış, böylece topluluk bilincinin ve dahası kültürün oluşmasına olanak tanımıştır.

Topluluk bilincinin özünde, sosyal etkileşim en kritik rolü üstlenmektedir. Çünkü toplumlar, bireylerin sosyal etkileşimlerine ve bu etkileşimlerden doğan ritüel, inanç, davranış, norm ve kurallarına göre şekillenmektedir. Böylelikle ortak kültürel değerler çatısında birleşmiş bir topluluk/toplum oluşur. Bu topluluk ise kendi kültürel değerlerini bir sonraki nesillere aktararak topluluk/toplum bilincinin sürekliliğini sağlamaktadır. Böylece, toplumun ihtiyaçları doğrultusunda kişiler kendilerini aidiyet bağı

kurabilecekleri şekilde topluluğun kültürüne dahil etmekte, her grubun/topluluğun veya toplumun kendine özgü ihtiyaçlarından doğan davranış modellerine uyum sağlamaktadırlar. Çünkü, aidiyet temel bir insan güdüsüdür ve bireyler arası ilişkilerin inşa edilmesinde, geliştirilmesinde ve sürdürülebilir bir hale gelmesinde kritik bir etkisi vardır (Baumeister ve Leary, 1995).

Topluluk/toplum olma bilincinin kritik öncüllerinden biri olarak tanımlanabilecek olan aidiyet kavramı, aile, arkadaş, etnik köken, dini gruplar gibi duygusal bağ ile kurulan ilişkilerin inşası ve sürekliliği için önemlidir. Dahası mekansal bağlamda düşünüldüğünde, kişinin doğduğu köy, kasaba, şehir, ülke gibi örneklendirilebilecek fiziksel alanlar ile olan bağında da etkili bir araçtır. Tarihsel süreç boyunca en küçük topluluklardan, toplumların oluşmasına etkili rol üstelenen sosyal etkileşim ve aidiyet kavramları, dijital çağda da toplulukların ve arkadaşlıkların oluşumu açısından etkili faktörler olmuştur.

İnternetin ve dijital mecraların bireylerin hayatlarında vazgeçilmez bir noktaya evrilmesi dijital mecralar aracılığıyla geliştirilen arkadaşlıkların ve toplulukların artmasına neden olmuştur. Dünya tarihi açısından değerlendirildiğinde, 21. yüzyılın başına kadar gerçek hayatta kurulan sosyal etkileşimler aracılığıyla arkadaşlık ve topluluk aidiyeti geliştiren insanlık, dijital çağ ile birlikte gerçek sosyal ilişkilerden uzaklaşarak dijital dünyada yeni bir sosyal etkileşim alanına dahil olmuşlardır. Bu yeni mecra, bir önceki dönemlere kıyasla oldukça çeşitli ve heterojen bir yapıdadır. Çünkü dijital çağda, mekansal sınırların tamamen ortadan kalktığı bir dünya söz konusudur. Elbette bu doğrultuda, bireyler ve toplumlar yeni dijital dünyanın dinamiklerine uyum sağlamak zorunda kalmıştır. Uyum, bireylerin lokal gelenek, görenek ve adetlere adaptasyon sağlamak için davranışlarını değiştirmesidir (Murphy-Lejeune, 2001). Bir diğer deyişle uyum, hayata sağlıklı bir şekilde devam edebilmek, farkına varılan kişisel özellikleri doğru yerde ve doğru şekilde ortaya çıkarmak ve ihtiyaç duyulan farklı özellikleri edinmek ya da geliştirmek için çok önemli bir fırsattır (Gençöz, 1998: 1-7). Geleneksel bağlamda oyun ise bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır (Huizinga, 2015: 33). Dijital mecraların önemli ayaklarından biri olan çevrimiçi rekabetçi oyunlarda vakit geçiren oyuncular, tıpkı

tarihsel süreçte olduğu gibi arkadaş edinmek ve kendi topluluklarını oluşturmak için kişisel özellikleri ve ilgi alanları doğrultusunda insani ilişkilerini oyunlar aracılığıyla geliştirmektedir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, sosyal etkileşim ve rekabet sağlayan doğaları gereği geniş bir oyuncu kitlesini bir araya getiren bir yapıdadır. Dahası, oyunların doğası gereği oyuncular tıpkı geçmiş süreçlerde olduğu gibi “hayatta kalma” içgüdüleri ile hareket etmektedir. Çünkü Counter, Strike, League of Legends, Fortnite vb. tüm oyunların temelinde diğer gruba karşı bir yarış kazanmak, var olan kaynakların en çoğunu kendi topluluğuna sağlayarak kendi klanının güçlenmesini sağlamak mantığı vardır. Bu nedenle oyuncular arasında kollektif bir iş birliğinin kurulması kaçınılmazdır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunların olumsuz yönleri üzerine hem kamuoyunda hem de akademik alanda birçok sav olsa da bu oyunların dünya üzerindeki birçok oyuncu için sosyal ilişkiler bağlamında oldukça olumlu katkılar sağladığına dayalı birçok araştırma da mevcuttur. Öncelikle çevrimiçi oyunlara ilgi duyan oyuncular yaş, cinsiyet, etnik köken gibi sosyal özellikler bağlamında ve dünya görüşleri, yaşam tarzı, eğitim seviyesi, kültürel altyapı gibi sosyal tutumlar bağlamında oldukça heterojen bir gruptan oluşmaktadır. Bu heterojenlik, kendi toplulukları ile hareket eden ve arkadaşlık ilişkilerini çoğu zaman reel dünyaya da taşıyan oyuncular açısından değerlendirildiğinde, sosyal toleransın artmasını sağlamaktadır. Dijital dünyadan önce, yalnızca kendi toplumları ve kültürleri ile bir araya gelme fırsatı bulan bireylerin aksine, sosyolojik bağlamda kendilerinden farklı olan bireylerle etkileşim kuran oyuncular, bu sayede kendinden olmayana, bir diğer deyişle “ötekiyi” tolere etme yeteneklerini geliştirmektedir. Bunun da ötesinde, heterojenlik arttıkça oyunlarda yer alan diğer üyelere toleransı artan bireylerin gerçek hayatta da sosyal toleranslarının arttığı görülmüştür (Kobayashi, 2010). Yani dijital mecralarda kazanılan olumlu arkadaşlık ilişkileri ve topluluk bilinci, gerçek hayatta da bireyler için olumlu davranışların kazanılmasına katkı sağlamaktadır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar birlikte hareket etme ve birlikte çalışma kavramlarının oldukça önemli olduğu oyunlardır. Strateji geliştirmek, takım kurabilmek, birbirine destek olabilmek ve uyumlu çalışabilmenin oyunu kazanmada önemli etkenler olması hasebiyle, klanlara mensup oyuncular başta olmak üzere, aynı oyunu oynayan birçok oyuncu arkadaşlık bağları geliştirmektedir. Benzer ilgi alanları sebebiyle kurulan sanal

sosyal ilişkiler, farklı ülkelerden, farklı kültürlerden ve farklı bakış açılarına sahip bireylerin kendi topluluklarını oluşturmalarına, farklı bakış açılarını öğrenmeleri ve geliştirmelerine ve bireysel tatminin en önemli araçlarından biri olan arkadaş edinme pratiğini gerçekleştirmelerine olanak sağlamaktadır.

1.1.3. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların İletişim Becerilerini Geliştirmeye

Katkısı

Beceri kavramı, kişinin yatkınlık ve öğrenime bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amacına uygun olarak sonuçlandırma yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Canbaba, 2020: 35). Bireyler, hayatın olağan akışında var olabilmek adına doğdukları andan ölüm sürecine kadar birçok beceri geliştirmek zorundadır. Becerilerin edinilmesinin yegâne yolu da elbette pratik etme ve aynı davranışı tekrarlama durumunun devamlılığıdır. Bireylerin isteklerini, ihtiyaçlarını, kendini ifade etme ve sosyal ilişkiler kurabilmesi ilk çocukluk dönemlerine tekabül etmektedir. 4-5 yaşına gelindiğinde artık çocuklar bir yetişkine isteklerini, ihtiyaçlarını, ilgilerini uzun ve karmaşık cümlelerle zorlanmadan ifade edebilmekte ve çevresinde duyduğu şeylerin çoğunu rahatlıkla anlayabilmektedir.

İletişim, kişinin hayatta kalabilmesi için en kritik becerilerden biridir. Latince’de “communis” kelimesiyle dillendirilen iletişim, “paylaşmak, ortaklık kurmak, toplulukla birlikte hareket etme, bir arada yaşama, iletişim kurma” anlamlarıyla tanımlanır. Aynı doğrultuda Anglosakson dillerinde communicate fiili de “katılmak, paylaşmak, haberleşmek, beraber olmak” gibi anlamlara üzerinden ifade edilir (Etymonline, 2023).

Gündelik yaşamın kaçınılmaz bir ögesi olan iletişim, bu önemli rolü hasebiyle, sosyolojik çalışmalardan antropolojik çalışmalara, psikoloji biliminden ekonomi bilimine kadar birçok farklı akademik çalışmalara konu olmuş bir kavramdır. Fakat sosyolojik manada değerlendirildiğinde, iletişimi genel olarak toplumsal ilişkilerin var olması ve sürdürülebilmesi adına, kişiler arasındaki anlamlandırma sürecini var eden ve bilgi alışverişinin gerçekleştirilmesini sağlayan bir araç olarak tanımlayabiliriz.

İletişim sosyolojisi bağlamında ise iletişim, özellikle kültürel, ideolojik ve etkileşimsel niteliğiyle ele alınmaktadır. İletişimin teknolojik gelişmeler doğrultusunda şekillenmesi, iletişim ve teknolojinin birbiriyle olan vazgeçilmez bağı ve iletişimin teknolojinin bir ürünü olup olmadığının tartışılması, tahmin edilenin aksine oldukça eski bir dönem olan XV. yüzyıldan bu yana tartışılan bir durum olmuştur. Konu ile ilgili karşıt

görüşler bir yana; matbaanın kullanımının yaygınlaşmasından telefonun bulunmasına, bilgisayarların icadından internetin gündelik hayata dahil olmasına, kritik teknolojik gelişmeler kitleler arası iletişimin gelişmesinde oldukça önemli bir rol oynamıştır. Bilgi alışverişinin gittikçe daha hızlı hale gelmesini sağlayan ve kişilerarası iletişimin toplumlarla ve dünyayla saniyeler içerisinde gerçekleşmesine olanak tanıyan teknoloji, günümüzde var ettiği dijital dünya ile sınırları maksimum seviyeye ulaştırmıştır.

Dijital dünyada vakit geçirmenin ve sosyal ilişkilere dahil olmanın en popüler yollarından biri olan çevrimiçi rekabetçi oyunlar bilindiği üzere çoğunlukla takım çalışması üzerine kurulu bir mantaliteyle şekillendirilmişlerdir. Bu sebeple oyuncuların bir arada çalışmaları, strateji oyunları kurmaları, anlık ve planlı yönlendirmeler ile koordinasyonu gerçekleştirmeleri gerekmektedir. Yani oyuncuların, yukarıda bahsedilen ve iletişimin Latince’de kelime karşılığı olan “toplulukla hareket etme ve iletişim kurma” kavramlarını en optimum seviyede gerçekleştirmeleri oyunda başarı sağlayabilmeleri adına elzemdir. Bu sebeple oyuncuların oluşturdukları klanlar/gruplar ile kolay, etkili ve hızlı iletişim kurması durumu oyun oynanılan süre boyunca pratik edilmektedir. Ekip ile iş birliğinin sağlanması için, oyuncular taktiklerini paylaşarak hedeflerine daha kolay bir şekilde ulaşmakta, bu durum ise gündelik hayatta birçok insanın ortak paylaşımında bulunamayacağı kadar çok sayıda ve kültürel, ekonomik ve etnik bağlamda çeşitli oyuncular ile iletişime geçmelerine olanak sağlamaktadır. Dahası iyi bir iletişim, takım arkadaşlarının daha koordineli ve iş birliği içinde çalışmasını sağlayacaktır. Elbette bu kadar çeşitli bir topluluk ile iletişime geçip, iş birliği yapabilmek, iletişim becerilerinin gerçek hayata kıyasla ciddi oranda artmasına katkıda bulunabilecek bir süreçtir. Bu sebeple, özellikle ekip çalışması ve hızlı etkileşim açısından değerlendirildiğinde, çevrimiçi rekabetçi oyunların oyunculara olumlu kazanımlar sağlayabileceğini söylemek mümkündür.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda iletişim ve becerilerin gelişmesi noktasında bir diğer kritik katkı ise liderlik becerilerini geliştirme olarak konumlandırılabilir. Bilindiği üzere, her bir takımın, grubun, topluluğun ve toplumun liderlik konumunda kişilere ihtiyacı vardır. Tarih boyunca liderlik olgusunun insan toplulukları için vazgeçilmez bir şekilde pratik edildiği ifade edilebilir. Elbette liderlik kavramının, geçmişten günümüze dinamik bir şekilde değişim ve dönüşüme uğradığı da yadsınamaz. Akademik bağlamda son 60 yıl değerlendirildiğinde, liderliğin tanımları ve dönüşüm süreçlerini tanımlamak için 65

farklı sınıflandırma sistemi geliştirilmiştir (Fleishman ve diğerleri, 1991). Liderliğin ne olduğu ve ne şekilde tanımlandığı ile ilgili çeşitli görüşler olsa da birçok teorisyenin mutabık olduğu belirli özelliklerden bahsetmek mümkündür. Bu bileşenlere göre liderlik; etki içeren, topluluklar içinde gerçekleşen ve ortak amaçları içeren bir süreçtir (Northouse, 2021).

Birçok çevrimiçi rekabetçi oyunda, takım kurma ve bir topluluk/gruba dahil olma zorunluluğu hasıl olmaktadır. Reel yaşamdaki pratikler gibi, dijital dünyada da bu takımların ve kitlelerin liderlerinin olması oldukça doğal bir süreçtir. Oyunlarda reel dünya deneyimlerini tecrübe eden oyuncular, liderlik vasıflarını, oyunlar aracılığıyla gerçek hayatlarından daha önceki bir dönemde keşfedebilmektedir. Çünkü reel hayatta istisnai durumlar haricinde kitleleri etkileyen liderlerin belirli bir yaş skalasında olması beklenir. Fakat oyunlar açısından değerlendirildiğinde, çok küçük yaşlarda oyun oynamaya başlayan bireyler harcadıkları zaman ve dijital adaptasyonları doğrultusunda kendilerinden yaşça çok daha büyük olan birine oranlar daha iyi oyun kurabilir, oynayabilir ve yönlendirme yaparak en optimal bir şekilde takım kurabilir. Dahası, yaş gözetmeksizin gerçek hayatta liderlik vasfını ortaya çıkarma konusunda uygun ortamı yakalayamamış olan kişiler de yetkinlikleri ve çeşitli gruplarla iletişimleri sayesinde liderlik yönünü keşfedebilir. Bu durum hem sanal dünyada hem de reel dünyada liderlik vasfını keşfeden oyuncular açısından iletişim becerilerinin ve özgüvenlerinin yükselmesine pozitif yönde katkıda bulunabilir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, iletişim becerilerinin alt başlığı olan sorun çözme konusunda da oyunculara önemli katkılar sağlayabilmektedir. Bu tür oyunlar, doğaları gereği sıklıkla sorunların oyunculara sunulduğu ve ani kararlar verilmesi gereken seçenekler sunmaktadır. Bir diğer deyişle, oyuncular başarılı olmak adına, stres ve baskı altında kalarak oyunda en iyi kararı vermekle sınanmaktadırlar. Sorun çözme konusu, reel dünyada iş hayatında, aile hayatında, arkadaşlık ilişkilerinde veya eğitim hayatında sorunların çözümü noktasında edinilmesi gereken önemli bir yetkinliktir. Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda vakit geçiren oyuncular, sanal bir dünyada anlık sorun çözme konusunda sürekli pratik yapmaktadır ve bilindiği üzere pratik ve deneyim herhangi bir yetkinliği en iyi hale getirmenin yegâne yoludur. Sanal dünyada edindikleri sorun çözme yetisi, oyuncuların gerçek hayatta karşılarına çıkan sorunların hızlı bir şekilde tanımlanmasına, karşılaştıkları problemlere ivedilikle çözüm üretmelerine ve yaptıkları

hataları olabilecek en iyi şekilde çözmelerine yardımcı olacaktır. Çünkü oyuncular, oluşturdukları iletişim ortamları sayesinde hızlı ve etkili bir şekilde iletişim kurmayı ve sorunlara çözüm üretmeyi öğrenmektedir.

İletişim becerilerinin temel öğelerinden bir diğeri ise empati yeteneğidir. Empati, bir kişinin kendisini karşısındaki kişinin yerine koyarak olaylara onun bakış açısı ile bakması, o kişinin duygularını ve düşüncelerini doğru olarak anlaması, hissetmesi ve bu durumu ona iletmesi sürecidir. Zekâ bilişsel gelişim için ne kadar gerekliyse, empati de kişilerarası iletişim için o derece önemlidir. İletişim becerilerinin en iyi şekilde performe edilebilmesi için olmazsa olmaz olarak değerlendirilebilecek olan empati becerisi, kişinin kendinin deneyimlemediği durumlara, koşullara, fiziksel ve mental deneyimlere ötekileştirmeden bakabilme halini kapsamaktadır. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oluşturdukları dijital ortam gereği dünyanın her tarafından, çeşitli kültürel, ekonomik ve politik özelliklerin yanı sıra psikolojik ve fizyolojik açıdan çeşitli sorunlara ve üstünlüklere sahip kişilerin var olduğu bir çevredir. Çeşitliliğin yüksek seviyede olduğu bu kitle, oyuncuların reel hayatlarında karşılaştıkları insan çeşitliliğinin kat be kat daha fazlası ile iletişime geçmelerine sebep olmaktadır. Bu durum, olumlu tarafından düşünüldüğünde oyuncuların özellikle kendi takımları ve iş birliği yaptıkları oyuncular içinde empati geliştirmelerine ve farklı perspektifleri anlamalarına yardımcı olabilmektedir. Çünkü başarılı bir takım oyununun özünde başarılı bir iletişim yatmaktadır. Bu bağlamda hareket eden oyuncular ise, farklı bakış açılarına saygı duymayı ve farklılıkları anlayıp ötekileştirmemeyi öğrenerek empati yeteneklerini geliştirmektedir. Aynı zamanda oyunun başarılı olması adına strateji geliştirmek zorunda kalan takım oyuncuları, ortak amaçları uğruna iletişim kurdukları diğer oyuncuların çeşitli fikirleri ile beslenerek iyi bir oyun planı kurmak zorundadır. Bu nedenle başarılı olmak isteyen her bir oyuncunun farklı perspektifleri dinleyip anlama ve geliştirme zorunluluğu vardır. Elbette ilgili bileşenler, oyuncuların empati kurma yeteneğini arttırmakta ve iletişim becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

1.2. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OLUMSUZ SOSYAL ETKİLERİ

Çevrimiçi rekabetçi oyunların oyunculara sosyal açıdan etkilerini çift yönlü değerlendirmek gerekmektedir. Her durumda olduğu gibi olumlu etkilerin yanı sıra olumsuz etkileri de barındıran çevrimiçi oyunlar, sosyal yaşamda, bireyler ve kitleler

bazında sebep oldukları bazı dönüşümler sebebiyle özellikle toplumsal düzen ile ilgili bazı olumsuz çıktılarının artmasında kritik bir rol oynayabilmektedirler.

Dijital dünyadan kaçmanın mümkün olmadığı günümüzde, TÜİK hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçlarına göre; 2023 yılında evden internete erişim imkânı olan hanelerin oranı bir önceki yıla göre 1,4 puan artarak %95,5 oldu (TÜİK, 2023). Nüfus açısından değerlendirildiğinde, Türkiye'nin neredeyse tamamının sanal dünyaya dahil olduğu bu çağda, elbette reel hayatta deneyimlenen negatif tecrübelerin sanal dünyaya taşınması kaçınılmaz olacaktır. Dahası, sanal dünyanın yeni negatif deneyimleri ürettiğini söylemekte yanlış olmayacaktır. Özellikle sanal dünyada kimliklerin anonim bir şekilde kullanılabilmesi, halihazırda toplumsal açıdan olumsuz davranışlara ve alışkanlıklara sahip olan kişilerin kimliklerini gizleyerek her yaş grubundan kişi ile iletişime geçebilmesi, daha önce değinilen ikincil sanal kimliklerin olumsuz özellikler ile inşa edilmesi ve kötü niyetli olarak atfedilebilecek çevrimiçi oyunların piyasaya sürülmesi gibi birçok sebepten dolayı toplumların sosyolojik yapıları negatif açıdan değişim ve dönüşüme uğrayabilmektedir. Dahası bu toplumsal değişim ve dönüşüm, internetin yaygın olmadığı dönemlere oranla dramatik bir hızla gerçekleşmektedir. Çünkü dijital çağ, hızın ve erişimin maksimum düzeyde arttığı; kültürel, psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve politik bağlamda her fikrin ve dünya görüşünün saniyeler içerisinde paylaşım, etkileşim ve erişime dönüşebildiği bir dönemdir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde dijital çağ, toplumsal ve etik değerlerin, insanlık tarihinin başından itibaren ortak akıl ile geliştirilmiş olan “iyi ve doğrunun” yaygınlaştırılması ve bir sonraki nesillere aktarılmasının önünü olumlu açıdan açabilme fırsatını sağlasa da diğer taraftan etiğin ve toplumsal manevi değerlerin hızlı bir şekilde yıkımına sebep olabilecek yapısı nedeniyle bazı tehlikeleri de içinde barındırmaktadır.

Dijital çağda kitlelerin en çok rağbet ettiği ve vakit geçirdiği alanlardan biri daha önce de belirttiğimiz üzere çevrimiçi rekabetçi oyunlardır. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, belirli bir standart ve dengenin kurulması halinde, yukarıdaki bölümde bahsedildiği üzere hem bireysel hem de kitlesel bağlamda olumlu katkılara neden olabilmektedir. Fakat reel hayat ve dijital dünyada var olma dengesinin sağlanamadığı durumlarda, oyuncular açısından negatif süreçlerin tecrübe edilmesi kaçınılmaz olacaktır. Dünya üzerinde son yıllarda oldukça popüler bir araştırma konusu olan oyun bağımlılığı, yani bir diğer deyişle oyun oynama bozukluğu, kitlelerin en büyük imtihanlarından biri haline gelmiştir. Dünya

Sağlık Örgütü'nün 2018 yılındaki yayınlarına göre oyun oynama bozukluğu oranları ülkeden ülkeye farklılık gösterse de genel nüfustaki yaygınlığı yaklaşık yüzde 1,3 – yüzde 9,9 arasında değişiklik göstermektedir. Bu durum, gün geçtikçe varlığını arttıran ve daha çok hissettiren bir süreç olarak karşımıza çıkmakta ve eğitim çağındaki çocuklar başta olmak üzere her yaş grubundan oyuncunun reel hayata adaptasyonunu negatif yönde etkilemektedir. Konu dahilinde birçok ülkede ailelere ve oyun bağımlılığında muzdarip olan kişilere yönelik eğitimler gerçekleştirilse de toplumsal manada bireyselleşme kültürünün yaygınlaşması sebebiyle henüz gerçekçi çözümlerin bulunamadığını söylemek mümkündür. Oyun bağımlılığı sebebiyle reel sosyal ilişkilerden uzak kalan bireylerin kendini toplumdan izole etmesi, sosyolojik ve psikolojik bağlamda birçok sıkıntıya yol açmaktadır. Dijital dünyanın olumlu getirilerini de değerlendirdiğimizde, sanal dünyadan uzak durmak doğru bir yaklaşım değildir. Fakat reel dünya ile sanal dünyada geçirilen vaktin dengeli olması, toplumda sosyal ilişkilerin sağlıklı kurulabilmesi açısından oldukça gerekli ve önemlidir. Sosyal izolasyon ve bağımlılık hem kişilerin gerçek dünyadan uzaklaşmasına sebep olmakta, hem de fiziksel aktivite eksikliği ve uyku problemleri gibi birçok fizyolojik problemi de beraberinde getirmektedir. Toplumların gelişmesi ve ilerlemesi için en kritik öncüllerden biri elbette bireylerin psikolojik ve fizyolojik açıdan sağlıklı olabilmesidir. Kültürel dönüşümün kitlesel hayra dönüşebilmesi için, çevrimiçi rekabetçi oyunların sebep olduğu negatif durumların tespit ve tahlil edilmesi kritik bir önem taşımaktadır. Çünkü değindiğimiz ilgili negatif durumlar, kitlesel manada istenmeyen bir sürecin doğmasına sebep olabilecek dönüşümleri beraberinde getirebilir.

Oyun bağımlılığının yanı sıra, çevrimiçi rekabetçi oyunları oynayan kişilerin belirli bir kısmında rekabet içgüdüleri sebebiyle zorbalık ve toksik davranışları kolaylıkla performe etme durumunun ortaya çıktığını da ifade etmek mümkündür. Bu durum, elbette dijital dünyanın doğası gereği anonim olma durumunun yaşanması ve bahsettiğimiz ikincil sosyal kimlikleri inşa etme sürecinde olumsuz bir kimliğe bürünme sebebiyle görünürlüğünü ve diğer oyuncular üzerinde etkisini arttırmaktadır. Kültürel ve toplumsal açıdan derin değişim ve dönüşümlere sebep olan bu faktörlerin, ayrıntılı bir şekilde tartışılması, çevrimiçi rekabetçi oyunların kültüryapıcı yönünü kavramak adına önemlidir. Bu sebeple çevrimiçi rekabetçi oyunlarda karşılaşılan; zorbalık ve toksik davranışların, çevrimiçi taciz ve siber zorbalık, bağımlılık ve izolasyon konularının ve

fiziksel aktivite eksikliđinin yol açtıđı olumsuz durumların ayrıntılı bir şekilde deđerlendirilmesi elzemdir.

1.2.1. Siber Zorbalık, Çevrimiçi Taciz ve Toksik Davranıřlar

Dijital dünya, hayatımıza katkıda bulunduđu kadar bazı problemlerin artmasına ve yeni problematik toplumsal süreçlerin gerçekteşmesine sebep olmuřtur. Tehdit, taciz, akran zorbalıđı, fiziksel ve psikolojik řiddet gibi kavramlar, “ikinci hayat (second life)” olarak da atfedebileceđimiz sanal dünyaya tařınarak siber zorbalık ve çevrimiçi taciz deneyimlerinin yařanmasının ve artmasının yolunu açmıřtır. Sanal dünyada var olan hızlı eriřim, anlık etkileřim, anonim ikincil sosyal kimlik gibi faktörler hem siber zorba hem de siber mađdur kavramlarının gündelik hayatta yer bulmasının nedeni olarak gösterilebilir. Dijital dünyanın getirdiđi ve hem bireysel hem de toplumsal açıdan maruz kalanları oldukça negatif etkileyebilen bu deneyimlerin engellenebilmesi adına gerek eđitim kurumlarında gerek hukuki bağlamda belirli çalıřmalar yapılmaktadır. 2019 yılında Birleřmiř Milletler Çocuklara Yardım Fonu (UNICEF)’nun medyaya yaptıđı bir açıklamada gençlerin (15 ile 24 yař grubu) %70,6’sının internet üzerinden řiddet, siber zorbalık ve dijital taciz gibi olgulara maruz kaldıđını rapor ve istatistikler ile kamuoyuna bildirmiřtir (UNICEFTURK, 2019). Bu arařtırmadan anlařılabileceđi üzere, siber zorbalık ve çevrimiçi taciz, dünya üzerinde neredeyse tüm bireylerin maruz kaldıđı, toplumsal etiđi ve deđerleri, insan haklarını ve en önemlisi sosyolojik yapıyı olumsuz yönde etkileyen bir durumdur. Siber zorbalık, çeřitli psikolojik sorunlara sebebiyet veren ve bireylerin tüm yařam pratiklerini olumsuz yönde etkileyen bir deneyimdir (Çelik, Atak ve Ergüzen, 2012).

Siber zorbalık, temelde reel dünyada deneyimlenen zorbalık ve taciz durumlarının sanal dünyaya tařınmasıdır. Yani, kiřileri fiziksel görünüşünden veya psikolojik rahatsızlıklarından dolayı ařađılama, dedikodu çıkarma, iftira atma, hakaret etme, dıřlama, dünya görüşü veya düşüncesi sebebiyle kiřileri hedef gösterme ve topluluk içerisinde rezil etme gibi agresif motivasyonların tamamı siber zorbalık kapsamında deđerlendirilebilmektedir. İletiřim araçlarıyla yapılan zorbalık çeřitlerini; rahatsız edici sms ya da whatsapp ve türevi uygulamalarla mesaj veya fotođraflar gönderme; çevrimiçi mecralarda kiřiyle ilgili dedikodu çıkarma ve yayma, kiřisel ve özel bilgileri/görselleri sanal ortamda paylařma, kurbanda ait uygunsuz görüntüler paylařma olarak da sayabiliriz

(Altundağ, 2016: 17). Siber zorbalık kavramının çeşitli tanımlamalarının yanında, elbette temelde siber mağdurlara yönelik bilinçli şiddetin olduğunu dile getirebiliriz.

Siber taciz kavramı ise, siber zorbalığın bir alt başlığı olarak değerlendirilebilir. Kapsamına odaklanıldığında siber taciz, tekrarlayıcı bir şekilde büyük bir korku ya da tehdit içeren kötüleme ve tacizde bulunmak olarak tanımlanabilmektedir (Yıldızcaç ve Demir, 2021: 1). Siber zorbalık, siber taciz ve dijital mecralarda davranışsal boyutta gerçekleştirilen veya mağdur tarafından deneyimlenen şiddetin en çok görüldüğü mecralardan biri çevrimiçi rekabetçi oyunlardır. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar; strateji, rol yapma, aksiyon alma, savaşıma, takım kurma, reel dünyanın simülasyonunu oluşturma gibi kriterlere dayanmaktadır. Savaş konusunun özellikle oldukça yoğun olarak işlendiği Call of Duty, PubG, Counterstrike gibi oyunlar, dünya üzerinde popürlüğünü gün geçtikçe arttırmaktadır. Bu oyunlarda temel amaç, ilerlemek ve kazanmaktır. Bu tür rekabetçi oyunlarda, bireysel veya takım olarak oynanması fark etmeksizin yazışma veya sesli olarak konuşma temel öğelerden birini oluşturmaktadır. Rekabetçi oyunlar-özellikle savaş üzerine olanlar- doğası gereği şiddet barındıran bir çerçevede dizayn edilmişlerdir. Tecrübe ettiğimiz postmodern dünya değerlendirildiğinde, istisnai durumlar ve askeriye ve polis teşkilatı gibi belirli meslek gruplarının haricinde, fiziksel savaş deneyimini yaşamadığımız bir yapıdadır. Reel dünyada bu deneyimleri yaşamaları dahi sanal dünyada şiddet içerikli oyunlarda vakit geçiren bireyler, psiko-sosyal manada bazı olumsuz etkilere maruz kalmaktadır. Şiddet içeriğine her gün maruz kalan oyuncular; yalnızlık, saldırganlık, anksiyete, ötekiyi oluşturması sebebiyle düşmanca duygularda artış, şiddete karşı duyarsızlaşma gibi birçok olumsuz duyguyu deneyimleyebilmektedirler. Popüler ağlardaki çevrimiçi oyunlar; yoğun rekabet içermeleri, şiddet içerikli olmaları, oyuncuların oyun içerisinde tutulması amacıyla zorlayıcı olmaları gibi özellikler nedeniyle, düşmanca hislerin oyuncular arasında gelişmesiyle, olumsuz sosyal etkileşim ağlarına dönüşebilmektedir (Çavdar, 2022: 25).

Bu durumun en kritik sebeplerinden biri, elbette oyuncuların fiziksel olarak değil, avatarları ile oyun dünyasında var olmalarıdır. Anonimliğin sihirli dünyasında kaybolan birçok oyuncu, reel dünyanın gerçekliğinde, aksiyonları sebebiyle uygulanabilecek yaptırımlardan uzak oldukları düşüncesiyle, siber zorbalık ve siber tacizi normalleştirebilmektedir. Aynı zamanda kişi, yüz yüze yapılmayan bir eylem sonrasında karşı tarafta ne kadar yıkıcı bir etki bıraktığını fark edememektedir (Akgül, 2020:152-

153). Bu durum ise siber zorbalığın ve siber zorbalığın rekabetçi oyunlarda artmasına sebebiyet vermektedir. Dahası, yazışma ve konuşmaların yapılabildiği takımlar halinde oynanan rekabetçi oyunlarda, karşı tarafı stratejik açıdan alaşağı etmeye çalışan grup üyeleri, diğer takımın üyelerine veya kendi takımlarında yer alsa dahi oyunda yetkin olmayan kişilere karşı hakaret, küfür, dedikodu, dışlama gibi şiddet içerikli davranışları sergileyebilmektedir. Özellikle küçük yaşta olan ve oyun konusunda yetkin olmadığı için siber tacize ve siber zorbalığa maruz kalan bireylerin, sanal dünyada yaşadıkları negatif deneyimlerden dolayı gerçek dünyada da başarısızlık ve sosyal dışlanma duygularını deneyimleme riski artmaktadır. Ayrıca, taciz ve zorbalığın oyunu kazanma aracı olarak görülmesi, kümülatif bir değişim ve dönüşüme sebep olabilir. Bir diğer deyişle, zorbalığın kitlelerin gözü önünde rahatlıkla gerçekleştirilebiliyor olması, herhangi bir yaptırıma maruz kalınmaması ve oyunu kazanmak için pozitif bir davranış olarak algılanması, diğer oyuncuların da sanal zorbalık ve tacize yönelmesine neden olabilmektedir. Sanal dünyada bu deneyimi gerçekleştiren bireylerin, reel dünyada da normalleştirdikleri davranış kalıbına göre hareket etme ihtimali artmaktadır. Sosyal ilişkiler bağlamında, siber zorbalığın ve siber mağdurların oldukça negatif bir şekilde etkilenebileceğini dile getirmek yanlış olmaz. Dahası, denetim mekanizması yeterli seviyede olmayan çevrimiçi rekabetçi oyunların, sosyo-kültürel manada küçük yaş gruplarına mensup oyuncular başta olmak üzere saatlerini rekabetçi oyunlarda geçiren bireylerin dünyaya bakış açısını, kültürel ve etik değerlerini şekillendirdiği bir gerçektir. Çünkü sosyal çevre, kişileri ve toplumları şekillendiren en temel faktörlerden biridir. İnternet çağında ise çevrimiçi rekabetçi oyunlar sosyal çevre tanımından bağımsız değerlendirilemeyecek bir alandır. Rekabetçi oyunların siber zorbalığı, siber tacizi ve bu kavramların temelini oluşturan toksik davranışları normalleştiren yapısı ise, kültürel bağlamda ciddi değişim ve dönüşümlere sebep olabilecek konulardır. Dijital öğrenme aracılığıyla; takım çalışması, arkadaşlık, farklı kültürlere karşı duyarlı olma gibi olumlu deneyimlerin yanı sıra depresyon, yalnızlık, anksiyete, şiddete karşı duyarsızlaşma, toksik davranışların artışı gibi olumsuz deneyimleri de tecrübe eden oyuncuların, rekabetçi oyun kültürü içerisinde değiştiğini ve dönüştüğünü söylemek mümkündür.

1.2.2. Oyun Bağımlılığı

Oyunda gerilim unsuru (Huizinga, 2015: 30), oyun bağımlılığını tetikleyen en kritik etmenlerden biridir. Gelişen teknolojilerin sunduğu iletişim ve etkileşim olanaklarının

artması, oyun bağımlılığı ve buna bağlı olarak gelişen sosyal izolasyonun hem Türkiye’de hem de tüm dünya ülkelerinde gün geçtikçe etkisini arttırmasına sebep olmuştur. Dünya Sağlık Örgütü verileri Uluslararası Hastalık Sınıflandırması (ICD-11) 11. revizyonunda, oyun oynama bozukluğu, oyun oynama üzerindeki kontrolün bozulması ve oyuna verilen önceliğin artışıyla, oyun oynamanın günlük aktivitelere ve diğer ilgi alanlarına göre öncelikli olması ve olumsuz sonuçlar ortaya çıkmasına rağmen, oyuncuların bu alışkanlığa devam etmesi ve oyun oynama alışkanlığını arttırması ile karakterize edilen bir davranışı modeli (“dijital oyun” veya “video oyunu”) olarak tanımlanmaktadır (WHO, 2023). Oyun bağımlılığına sahip olan bireyler, gündelik hayatta kendileri için önemli olan aktiviteleri gerçekleştirmek yerine vakitlerinin büyük bir çoğunluğunu oyun oynayarak geçirmekte ve kendilerini tatmin edebilmek adına gittikçe daha çok artan sürelerde oyun oynamaya yönelmektedirler.

Alkol bağımlılığı, sigara bağımlılığı, kumar bağımlılığı ve madde bağımlılığı gibi bağımlılık türlerine benzer özellikler gösteren oyun bağımlılığında oyuncular tıpkı diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi yoksunluk belirtileri de gösterebilmektedirler. Nitekim, Lemmens, Peter, Valkenburg’un yaptığı araştırmada, dijital oyun bağımlılığı, “sosyal ve duygusal problemlere sebebiyet verdiği halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını kompulsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” şeklinde tanımlanmıştır. Kendilerine oluşturdukları avatarlar aracılığıyla var olduklarını hissettikleri oyun dünyasına katılan bireyler, doğal olarak reel dünyadan uzaklaşmakta; sosyal ilişkilerinden, kariyer gelişiminden ve eğitim hayatından gün geçtikçe izole olan bir döngüye girmektedirler. Bir diğer deyişle; aile bağları, arkadaşlık bağları veya reel dünyada gerçekleştirilen aktivitelerden kendilerini tecrit eden oyun bağımlıları, takıntılı (kompulsif) bir biçimde oynadıkları oyunlar sebebiyle kendilerini sosyal ilişkilerden izole etmektedir. Toplumsal açıdan değerlendirildiğinde, sosyal ilişkilere ve reel hayatın gerekliliklerine adapte olamama durumu hem oyun bağımlıları için hem de kitleler için sosyal izolasyon gibi ciddi problemlere yol açabilmektedir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar; konuları, çoklu iletişim imkanı sunması, sanal dünyada geliştirilen tasarımsal dünyası ve oyunların rekabete ve kazanma içgüdüsüne dayalı temaları açısından değerlendirildiğinde, kullanıcıların uzun saatler oyunda online olmaları için üretilmiş bir yapıdadır. Çevrimiçi platformlarda birçok kişinin aynı anda oyuna katıldığı, sonu olmayan oyunlar daha fazla bağımlılık yapma riski taşımaktadır ve

bu tip oyunlarda kiři gereklerden kaarak oluřturduėu oyun karakterinin zelliklerinden haz alır (Medicalpark, 2023). Yani reel dnyada var olan karakteristik zellikleri noktasında kendiyile barıřık olan bireylerin oyun baėımlılıėını yařama riski daha azdır sonucuna ulařılabilir.

Temelde birok arařtırma, sosyal z yeterliliėe, yani, reel dnyada diėer kiřilerle gvene dayalı, saėlıklı ve sreklilik arz eden iliřkiler kurma becerisine sahip olan bireylerin, oyun baėımlılıėı konusunda muzdarip olma oranlarının dřk olduėunu da saptamıřtır. rneėin, Blinka ve Mikuska'nın (2014) oyun baėımlılıėını inceledikleri alıřmalarında, oyuncuların sosyalleřme yetisine ve sosyal iliřkiler kurma motivasyonuna etkileri zerinde durulmuř ve baėımlı olma riskinin akranlarına gre kiřilerarası gven ve sosyal z yeterlilik noktasında dřk olan bireylerde daha yksek oranda grldėu kanaatine varılmıřtır. Yani reel dnyada sosyal iliřkiler noktasında tatmin olmuř hisseden bireylerin, oyun baėımlılıėı ve sosyal izolasyon gibi sorunlar ile karřı karřıya kalma riski olduka dřktr. Bu noktada, sosyal z yeterliliėe sahip olmayan bireylerin, evrimii rekabeti oyunlarda tecrbe edilen ilerleme ve bařarma, avatarlarını kendi tercihleri doėrultusunda řekillendirebilme (cinsiyet, fiziksel zellikler, karakter zellikleri vb.), oklu iletiřim ortamının sunduėu arkadařlıklar gibi birok faktr sebebiyle bu oyunlarda uzun vakitler geirmeyi tercih ettiklerini sylemek mmkndr. Dahası, zellikle Covid-19 pandemisinin ardından sosyal iliřkilerin online mecralarda kurulma oranının arttıėı da bir gerektir. Sosyal iliřkiler baėlamında tek aracın dijital dnya olduėu bu srete, ocuklar ve genler bařta olmak zere her yař grubundan kiřinin halihazırda dijital baėımlılık geliřtirme oranlarının arttıėı sylenebilir. Her ne kadar son bir yıllık srete “normalleřme srecine” girmiř olsak ta, dijital dnya ile reel dnyanın daha i ie olduėu bir srecin deneyimlendiėini sylemek yanlıř olmayacaktır. Bireysellik kltrnn etkisini gittike daha ok hissettirdiėi postmodern srete bir de pandemi dneminin yařanması, bařta dijital mecralar olmak zere evrimii rekabeti oyunların da bir sosyalleřme ve reel dnyanın problemlerinden kama ortamı olarak tercih edilmesine sebep olmuřtur.

Yalnızlıėın artması ve sosyal baėların gn getike zayıflamasının temelinde, bireyselleřme kltr vardır. 21. yzyılda akademik camiada en ok tartıřılan meselelerden biri olan bireyselleřme kltrnn ykseliři, kolektif toplum yapısına sahip olarak nitelendirilebilecek Trkiye ve diėer Orta Doėu lkelerini de derinden etkilemiřtir.

Daha önce de değindiğimiz gibi, insan tarihsel süreçte toplu yaşamaya ve sosyal ilişkiler kurmaya muhtaç bir canlıdır. Sosyal öz yetiye ve sağlıklı sosyal ilişkilere sahip olmayan bireyler, yalnızlık sebebiyle depresyon başta olmak üzere birçok psikolojik rahatsızlık ile karşı karşıya kalmaktadır. Bireysel kültür içerisinde yalnız kalan bireyler, bu sebeple çevrimiçi rekabetçi oyunlar gibi dijital dünyanın yeni sosyalleşme alanlarında ilgili ihtiyaçlarının karşılanması adına uzun vakitler geçirmektedir. 18-74 yaş arasında değişen ve 1401 kişinin katıldığı bir araştırmada, oyun bağımlısı yetişkinlerin bekar, işsiz ve depresyondan muzdarip kişiler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu kişilerin ürkeklik, üzüntü, öfke gibi depresif duygulardan kaçma aracı olarak oyunları aracı kıldıkları ortaya çıkmıştır (Kim, vd., 2017). Dahası, oyun bağımlılarının karşılaştırmalı bir şekilde özelliklerini saptamaya dayalı yapılan bir diğer araştırmada, erkeklerin, gençlerin ve yalnız yaşayanların sağlık sorunlarına yol açabilecek düzeyde daha çok oyun bağımlısı olduğu saptanmıştır. (Witteck, vd.: 2016). Yani bireysel kültürün sebep olduğu negatif duygular, reel dünyanın bir simülasyonu olarak tanımlanabilecek çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla giderilmeye çalışılmaktadır. Sonuç olarak çevrimiçi rekabetçi oyunların sebep olduğu oyun bağımlılığı ve sosyal izolasyonun temelinde, bireyselleşme kültürünün büyük etkileri olduğu çıkarımı yapılabilir.

1.2.3. Oyun Bağımlılığının Sağlık Problemlerine Etkisi

Oyun bağımlılığına sahip olan bireylerde, uzun süreli ekran karşısında kalmanın bir sonucu olarak birçok sağlık problemi ortaya çıkabilmektedir. İnsan bedeni, hareket ettiği takdirde sağlıklı olabilecek şekilde programlanmıştır. Bununla birlikte; toplumsal bağlamda sağlıklı bir neslin yetiştirilmesi ve genel insan sağlığının korunması için, uyku kalitesinin iyi olması, düzenli beslenme ve hijyen kurallarına uyulması gibi faktörlere de dikkat etmek gerekmektedir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, ilerleme ve kazanma odaklı yapıları gereği uzun saatler ekran başında kalmaya sebep olmaktadır. Bu nedenle, özellikle oyun bağımlılığından muzdarip olan bireylerin kötü duruş ve hareketsizlikten kaynaklı fiziksel rahatsızlıklara yakalanması kaçınılmazdır. Özellikle boyun, sırt ve omuz bölgelerinde ağrılar, karpal tünel sendromu, uzun süreli ekrana bakmaktan kaynaklanan göz sağlığı problemleri, hareketsizlik ve düzensiz beslenmeye bağlı olarak obezite ve kolesterol hastalıkları oyun bağımlılığının bir sonucu olarak toplumları etkilemektedir. Dahası,

yapılan bir arařtırmada, oyun bağımlılarının depresif olduđu ve yüksek tansiyon ve kalp rahatsızlıkları gibi sağık sorunları ile karşı karşıya kaldıkları sonucuna ulařmıştır (Shiue, 2015). Özellikle son yıllarda tüm dünyada ciddi bir boyuta gelen oyun bağımlılığının beyni ve zihinsel gelişimi ne şekilde etkilediğı ile ilgili arařtırmalar da yapılmıştır. Buna göre, MR ve MRS aracılığıyla beyin yapıları ölçümlenen oyun bağımlılığının, beyin gelişimini negatif yönde etkilediğı sonucuna ulařılmıştır (Kornhuber vd., 2013).

Oyun bağımlılığı noktasında karşılaşılan en büyük problemlerden bir diğeri ise beslenme bozukluğudur. Ekran başından ayrılmak istemeyen oyuncular, kařıkla-çatalla yenebilecek yemekler yerine, pipetle içilebilen içecekleri ve elle yenilebilen fast-food tarzı yiyecekleri yemeye yönelmiştir (Doğın, 2013). Bu durum, bir kültür yapıcı olarak en kritik faktörlerden biri olan yeme-içme kültürünün de değıřime uğramasına sebep olmaktadır. Bilindiğı üzere, yemek yeme alışkanlıkları ve yemek yapma pratikleri toplumdan topluma farklılık gösteren bir süreçtir. Neyin nasıl yenmesi ve neyin yenilmemesi konusu ve temelde yemek ile ilgili davranış kalıplarının tahlil edilmesi, yemek sosyolojisi alanının ana arařtırma alanlarından biridir. Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda oyun bağımlılığının muzdarip olan bireylerde, yemek kültürü açısından toplumun geri kalanına göre bir değıřim ve dönüşüm olduđu söylenebilir. Ayrıca, yeme tercihleri konusundaki bu farklılaşma, yemek sosyolojisi kapsamında toplumsal ve sosyal ilişkiler ile de açıklanabilecek bir meseledir. Marry Douglas (1972), yemek sosyolojisi alanında yaptığı çalışmalarda, yeme içme kültürünü toplumsal ilişkileri açıklamak açısından bir şifre veya kod olarak tanımlamaktadır. Ona göre, kodlanan mesajlar aracılığıyla toplum içindeki hiyerarşinin boyutlarını, dâhil olma ve dışlamayı, sınırları anlayabiliriz (Douglas, 1972: 61). Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda fazla vakit geçiren bireyler, daha önceki kısımlarda bahsettiğimiz üzere sosyal öz yeterlilik noktasında reel hayatta da sorunları olan bir kitledir. Dahası, oyunların doğası gereğı, sosyal ilişkiler bağlamında normalde sıkıntıları olmayan kişilerin de bağımlılık geliřtirmesi muhtemeldir. Bu sebeple, özellikle Covid-19 pandemisi sonrası dönemde, oyun bağımlılarının oranı artmış, bu bağımlılıklar yukarıda değıřindiğimiz birçok sağık probleminin yanında sosyal ilişki kurma problemlerinin de dünya genelinde artmasına sebep olmuştur.

Sağık sosyolojisi, 18. yüzyılda E. Durkheim'ın "intihar" üzerine yaptığı arařtırma ile başlayan, modern ve postmodern dönemde ise şehirleşme, sanayileşme ve modern kültürün getirdiğı değıřim ve dönüşüm ile ortaya çıkan problemler üzerine şekillenen

önemli alanlardan biridir. Bu alanın en temel sorgulamalarından biri, kültürel dönüşümün bedensel ve zihinsel sağlık üzerine etkilerinin nasıl olduğu konusudur. Çevrimiçi rekabetçi oyunların beden sağlığı açısından neden olduğu olumsuz etkiler ve dünya üzerinde oyun bağımlılarının sağlık durumlarının gün geçtikçe daha kötüye gitmesi, dijital oyun kültürünün sonucudur. Çünkü bu yeni kültür, kişilerin yemek yeme alışkanlıkları başta olmak üzere, sosyal ilişki kurma biçimlerini, günlük hareket etme oranlarını ve dahası iş yapış biçimlerini tamamen değişime uğratmaktadır. Bilindiği üzere kültür, toplumsal pratiklerin ve alışkanlıkların bir bütünüdür. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar ile hayatlarını tamamen dijital mecralar üzerinde yaşayan oyuncular, dijital dönem öncesinde karşılaşılma oranı oldukça az olan birçok hastalığın artmasına tanıklık etmektedir. Dahası, toplumsal düzlemde sorunlu bir yapıyı ortaya çıkaran bu değişimler; devletlerin ve kurumların alan üzerine yeni eğitim çalışmaları geliştirmesine; ailelerin ve bireylerin ise bu eğitimler aracılığıyla bilinçlendirilmeye çalışılmasına yol açmıştır. Yani, kültür dinamiktir, bu sebeple dijital dünyanın ortaya çıkardığı olumsuz sonuçların farklı kültürel olgu ve pratiklerle değiştirilmesi de zorunlu hale gelmiştir. Aksi takdirde bir bölgeyle sınırlı kalmayacak şekilde, tüm dünyada kitlelerin bedensel ve ruhsal hastalıklara yakalanma ihtimali artacaktır. Üstelik bu durum tarihsel süreçte değerlendirildiğinde, ilk defa bu kadar hızlı ve yoğun bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu noktada, oyun bağımlılığının yol açtığı fiziksel ve ruhsal sağlık problemlerinin ivedi bir şekilde toplumun faydasına olacak şekilde dönüştürülmesi, gelecek nesillerin sosyal, psikolojik ve toplumsal bağlamda refaha erişebilmesi adına oldukça elzemdir.

İKİNCİ BÖLÜM

BİR KÜLTÜR YAPICI OLARAK OYUN

Oyun, insanlık tarihinin en eski pratiklerinden biridir. Oyunun doğasına odaklanıldığında ise, oyunun kültür kavramından dahi eski bir noktaya dayandığı açıkça görülür. Oyun kültürün düpedüz bir temeli ve bir faktördür (Huizinga, 2015: 23). Çünkü kültür, yalnızca insan topluluklarına ait bir olgudur, kültürlerin oluşması için bir arada yaşama olgusunun oluşmuş olması ve belirli toplumsal pratiklerin tekrar tekrar üretilmiş olması gerekir. Fakat oyun açısından bakıldığında durum böyle değildir, çünkü oyunu yalnızca insanlar oynamaz, doğada hayvanlar da hiç kimse onlara öğretmediği halde insanlar gibi oyun oynamaktadır. Örneğin yavru kediler, ayaklanmaya başladıktan sonra, en yaygın bilinen oyun araçlarından biri olan yumak ile kendine belirlediği kurallar dahilinde oynar. Bu oyunu oynarken ise haz alır, oynarken heyecana kapılıp agresif tavırlar sergilese de yumağın bir oyun aracı olarak kullanılmak üzere temel bir işlevselliği vardır ve oyunun kuralını da bu işlevsellik oluşturur. Yani oyun, ilkel bir içgüdü ile bizlere bahşedilmiş bir pratik olarak tanımlanabilir.

Oyun, fiziksel bir faaliyetin çok ötesinde belirli anlamları kapsamaktadır. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”. Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınıralsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir (Huizinga, 2015:18).

Sosyolojik, fiziksel ve psikolojik açıdan oyunun hem hayvanlarda hem çocuklarda hem de yetişkinlerde etkisini ve temelini anlamlandırma arzusu, akademiye birçok çalışmanın bu alanda yoğunlaşmasına sebebiyet vermiştir. Özellikle oyunun doğada da var olması hasebiyle işlevsel rolünün anlamlandırılabilmesi oldukça önemli bir sorgulama noktasıdır. Dışarıdan bakıldığında yalnızca fiziksel hareketler ve kurallar bütünü olarak tanımlanabilecek olan oyunlar, aslında yaşam sevincini, eğlenceyi, gevşemeyi kapsamakta olup aynı zamanda hayatta kalma aracı olan bazı pratiklerin taklit edilmesi ve o hayati faaliyetlere antrenman için üretilmiş bir pratikler bütünü de kapsar. Daha başka varsayımlara göre ise oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan

kendiliğinden yatkınlıkta aramaktadırlar. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelen bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla yatıştırılması ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Zondervan, 1928), (Buytendijk, 1932).

İnsan toplumları açısından değerlendirildiğinde, ilkel faaliyetlerinin tamamının oyunla iç içe olduğu söylenebilir. Oyun, insanlık tarihi kadar eski bir yere sahip olması açısından sosyal bilimcilerin de odaklandığı bir konudur, yanı sıra antik medeniyetlerden günümüze oyunlar şekil değiştirse de oyun oynama pratiği etkinliğini yitirmemiştir. Ayrıca zar oyunları, kart oyunları, top ile oynanan oyunlar ve piyon ile oynanan satranç gibi oyunlar asırlar boyu, dünyanın farklı medeniyetleri tarafından oynana gelmiştir. Huizinga'nın tüm kültürlerden eski olduğunu ve bir kültür yapıcı olduğunu dile getirdiği oyun, dini ritüellerin gerçekleştirilmesinde, dilin üretilmesinde veya doğayı anlamlandırma ve tanımlamada kullanılması hasebiyle bir kültür yapıcıdır. Toplumsal yapılarla iç içe ve dolayısıyla kültürle iç içe olan oyun, insanların hem sosyalleşme pratiklerini hem duygusal dünyalarını hem de toplumsal değişim ve dönüşüm pratiklerini yani kültürel değişimi oluşturma yetkinliğine sahiptir. Yani oyun, kültürün oluşması, kültürel değişimin gerçekleşmesi, kültürün yeniden oluşturulması ve nesiller boyu devam ettirilebilmesi adına önemli bir etkidir. Oyun birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği anlam, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir (Huizinga, 2015: 28).

2.1. DİJİTAL KÜLTÜRE REKABETÇİ OYUNLARIN ETKİSİ

Sanayi Devrimi ile ortaya çıkan sanayi toplumu günümüzde, eski alışkanlıkların teknolojiyle ve sanal gerçeklikle harmanlandığı yeni bir kültürü ortaya çıkarmıştır. Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynana bir şeydir (Huizinga, 2015: 74). Bilgi toplumuna evirildiğimizi savunan birçok düşünür bir yana dursun; dedikodu, bilme, bilinme ve ölümsüzlük arzusu gibi insanlığın varoluşundan bu yana halihazırda hiç değişmemiş olan pratikler, teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte sanal ortamlarda devam ettirilen örüntüler olarak çevrimiçi dünyada kendine yer bulmuş durumdadır. McLuhan açısından da iki kültürün ve çatışan teknolojilerin arasındaki

sınırdaki var olan bu çağda, her an bir kültürün diğerine aktarılması edinimi gerçekleşmektedir (Altay, 2005: 68). Bir kültür yapıcı olarak online oyunlar da günümüzde dijital kültürü oluşturma babında oldukça önemli bir yere sahiptir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oluşturdukları yeni kitle veya oluşturdukları dijital köy/şehir kültürleri aracılığıyla, yeni kültürel kodların oluşmasına olanak tanır. Oyunsal dürtü-çok evrilmiş kültürel biçimler içinde bile- her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir (Huizinga, 2015: 75). Reel hayatta farklı lokasyonlar ve farklı kültürlerle sahip oldukları halde, online platformda benzeşen bir online topluluk haline gelen oyuncuların kendi aralarında kullandıkları; dil, ilgi alanları, hedefleri, sanal kimliklerinin benzeşmesi konusu, yeni dijital oyun kültürünün temel bileşenlerini oluşturmaktadır. Yani online oyunlar, modern toplumların kültürel dönüşümüne oldukça önemli katkı yapan bileşenlerden biridir. Modernite ve sonrası toplumsal dönüşümleri tasvirlerle betimleyen Bauman (2016/1, 206-212), oyun için tamamen klasik bir tanım yapmaktadır: Oyun akla uygun hiçbir amaca hizmet etmez ve insan için elzem değildir. Bununla birlikte ciddidir ve oynanmaya başlanıldığında tek gerçeklikmiş gibi kabul edilir. Oyun ciddi olanın en iyi halidir zira oyunun kurulması için gerekli olan varsayımlar reddedildiği an gerçek gündelik yaşama dönüşmektedir. Oyun gerçeklik dünyasının içinde zamansal ve mekânsal duvarlar arkasına kurulan güvenli bir alandır. Oyun başlamadan başlamaz, bittiğinde ise devam etmez ve fakat yeniden başlatılabilir veya tekrar edilebilir. Rövanş seçeneği ya da mevcudiyeti oyun mağlubiyeti yumuşatır. Zaman oyun içinde akar, tekrarlanabilirlik zamanın gerçek hayattaki etkisini oyunda ortadan kaldırır. Oyun sonucunda maddi üretim olmaz ancak oyuncunun becerisi, coşkusu, yorgunluğu çoğalır. Oyunun kalıcı etkisi yoktur, yapışıp kalmaz. Kurallar oyunun düzenidir, sınırlandırıcı ve hatta isyanı ve olumsuz davranışı engelleyen anayasasıdır. Kurallar sayesinde oyunbozan tespit ve ifşa edilir. Oyun gönüllülükle başlayan oynama sürecinde gönüllülüğün sona ermesiyle tortu bırakmadan kaybolur. Oyun zamanı öyle bir yapıdadır ki oyun zamanının içinden geçilmez, içinde olunur. Oyundaki düzen nasıl devam edileceğinin bilgisini de veren bir bilgi stoku envanteri sunar. Ismarlama sahneler ve kurgular oyunun tüketimini, oynama edinimi bulanıklaştırır (Bauman, 2016).

Dijital dünyaya adapte olan kitlelerin gerçeklik algısının oyunlara ve sanal aleme kaydığı günümüzde, tüketim kültürünün tüm dünya üzerinde etkili olması sebebiyle, hızla

değişen, yeniden başlanabilen, ödül-ceza mekanizması sebebiyle haz veren ve sanal bir kimlik oluşturma imkânı tanıyan online oyun sektörü, global kültürün en çok beslendiği endüstrilerden biridir. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, reel dünyada var olan savaştan eğitime, aileden, kumarhaneye gerçek mekanlar üzerinden kurgulanmıştır.

Burns (2015) oyunları yarış, savaş ve bölge oyunları olarak sınıflandırır ve sonrasında kumarhane, kâğıt, aile, eğitim, sportif ve dış mekân oyunları olarak sınıflandırmasını tamamlar. Medeniyetin gelişiminde oldukça etkili olan ve her kültürün içerisinde var olan kurumların dijital dünyada var olması tesadüfi değildir. Burns'e göre, insanların ilk oyunları muhtemelen yarışma ya da yakalama biçimindedir. Çünkü insanlar, gündelik yaşamda, temel yaşamsal ihtiyaçlar babında kaçma, yakalama ve kovalama gibi pratikleri deneyimlemektedir. Zar kullanılan oyunlar açısından düşünüldüğünde, şans faktörü itici olan faktördür fakat kazanmak adına strateji kurma gereksinimi de bu oyunlara dahildir. Online rekabetçi oyunların sıklıkla yer verdiği savaş oyunlarının ortak paydası, rakip ordular arasında geçmesi, şans ve saldırganlığın yanı sıra stratejik hamlelerle kazanılabilmesidir. Doğa incelendiğinde birçok canlı türünün kendine ait bölge kazanmak ve elde tutmak için canı pahasına saldırı ya da savunma amaçlı savaşaçağı görülür. İnsanlar da bu gruptadır (Burns, 2015). "Savaş oyunları insan ırkının taktikler kullanarak zafer kazandığını gösteriyorsa, bölge oyunları da savaşların neden ortaya çıktığını gösterir: yeni toprak elde etme hırsı ve toprakları koruma güdüsü" (Burns, 2015). İlkel güdülerini sergilemenin imkânsız olduğu modern toplumlarda, dijital hıza adapte olmakta güçlük çeken kitleler, online rekabetçi oyunlar aracılığıyla ilkel olan savaş, şiddet gibi belirli pratikleri sergileyerek günlük yaşamlarında ihtiyaç duyacakları strateji geliştirme konusuna odaklanmaktadır. Ayrıca, bu oyunlarda yer verilen araçların (silah, kıyafet, asker vb) satın alınabiliyor olması, yeni bir dijital ekonominin doğmasına sebebiyet vermiştir. Reelde var olmayan bir ürünün, sanal alemde satın alınabiliyor olması, kültürel bileşenleri oluşturan; ekonominin de bu alanda pratik edildiğini gösterir. Yani online oyunlar, dilden, sosyalleşmeye; ekonomiden, eğitime kültürü oluşturan her alanın sanalda deneyimlenebilmesine olanak tanımıştır. Bu yeni dünya da elbette kendi dijital kültürünü oluşturmuş, aynı oyunları oynayan kişiler arasında farklı gruplar oluşturulmuş, oluşan grupların ise kendilerine özgü kültürleri var olmuştur.

2.1.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Olumlu Kültürel Etkileri Üzerine

Öğrenmenin, eğitimin, hayatta kalma pratiklerini pekiştirmenin ve nesiller arası kültürel aktarımın önemli bir ayağı olan oyun, her çağda kendine yer bulmuştur. Çünkü insan; rolleri, kelimeleri, davranış ve tavırları taklit ederek öğrenen bir canlıdır. Bu noktada oyun sanılanın aksine yalnızca bir eğlence veya boş zamanı doldurma aracı niteliğinde değerlendirilemez. İşlevsel açıdan oyun, toplum içerisinde kabul gören davranışları, rolleri, değerleri ve pratikleri deneyimleme alanı olarak karşımıza çıkar. Böylece, çocuklar toplumu oluşturan kültürel öğelerin tamamını pratik etme şansını yakalarken, oyunun süreklilik arz eden, hazzı dayalı ve eğlence odaklı yapısı sayesinde öğrendiği şeyleri pekiştirir.

Oyunun insanlar için bir haz alma aracı olması, bireysel kültürün yükseldiği, ahlaki ve etik ilkelerin değişim ve dönüşüme uğradığı günümüzde, oyuncuların bağımlılık geliştirmesine sebebiyet veren faktörlerdendir. Haz alma ve acıyı bastırma durumunun insan doğasının özü olduğu hakkında Locke ve Hobbes gibi birçok empirist düşünür fikirleri sürmüştür. Empirist düşünürlere göre insan özünde bencil bir varlıktır, bu sebeple arzularına göre hareket eder ve haz almaya bağımlıdır. İnsan doğasının özünün bu iki duygu dahilinde şekillenmesi sebebiyle de yüksek ahlaki ilkelerin topluma yayılmasının imkânsız olduğu görüşünü savunmaktadırlar. Çünkü insanı kendi çıkarları doğrultusunda yönlendiren akıl, hazzı arttırmaya ve acıyı azaltmaya dayalı seçimler yapmaktadır. Bu noktada oyunun doğasının insan doğası doğrultusunda kurulduğunu söylemek gerekmektedir. Çünkü antik dönemlerden günümüze tüm oyun çeşitleri insana keyif veren eğlence temelli bir ekseninde şekillenirken aynı zamanda pragmatist bir biçimde hayatta kalma hedefleri doğrultusunda kullanılmıştır.

Sanayi Devrimi sonrasında değişim gösteren ekonomik sistem; sosyolojik, psikolojik ve politik alanlarda da kitlelerin yapısal değişimlere uğramasına sebep olmuştur. İnsan haklarının yükselişi doğrultusunda, bireysel hakların, özel mülkiyet haklarının, politik hakların ve cinsiyet eşitsizliklerini ortadan kaldırmaya dayalı hakların dünya üzerinde uygulanmaya başlaması ile yeni ahlaki ve etik kurallar ortaya konulmuş, bu durum ise elbette toplu bir kültürel dönüşümü kaçınılmaz hale getirmiştir. Büyük fabrikalarda çalışan işçi sınıfının oluşması, feodal dönemde kölelik veya kulluk haricinde kendilerine yer bulamayan sınıfların ekonomik fırsat eşitliği doğrultusunda burjuva

sınıfını oluřturması, köyden kente göçün hızlanması ve yoğunlaşması gibi faktörler dünya üzerinde modern çağa girişin önemli dönüşümleridir. Sosyolojik bağlamda değerlendirildiğinde, bu dönemde yaşanan değişimlerin en temel öğelerinden birini teknolojinin ve insanın karşılaşması olarak ifade etmek mümkündür. Çünkü feodal dönemde tarımın baskın olduđu, insan gücüyle toprağın işlendiği bir sistemden, büyük sanayi makinalarının insanların birçok işini yaptığı bir sürece geçiş yaşanmıştır. Sanayi Devrimi'nden itibaren ekilen insan–teknoloji karşılaşması tohumu, dijital çağın 2000'li yıllarda her evde etkisini göstermesi ile birlikte en maksimum seviyeye ulaşmıştır.

Bilinen insanlık tarihinin en hızlı biçimde değişime uğrayan dönemi olarak değerlendirebileceğimiz dijital dönem; tüketim kültürü, haz kültürü, ekonomik kültür, kitlesel kültür ve politik kültür gibi insana özgü olan tüm alanları hem olumlu hem de olumsuz manada etkilemiştir. Konumuz özelinde çevrimiçi rekabetçi oyunların vazgeçilmez bir hal aldığı bugün, daha öncesinde olduğu gibi yaşadığımız bu çağda da bir kültür yapıcı olarak işlevsel ve pragmatik bir araç olarak dijital kültüre etki etmektedir. Bu bölümde, çevrimiçi rekabetçi oyunların oluşturduğu dijital kültürün insanlığa sunduđu olumlu katkılar üzerinde durmayı manalı buluyoruz. Çünkü rekabetçi oyunlar kullanım amaçları doğrultusunda insanlığa kısa sürede oldukça olumlu çıktılar sağlayabilecek yapıda da dizayn edilebilmektedir. Dünyanın küçük bir köye dönüştüğü bugün, kültürlerarası etkileşimi arttırıp kültürel çeşitliliğin artmasını sağlayabilmekte, eğitim-öğretim alanında ciddi başarılı sonuçlara ulaşılması için kullanabilmekte ve ekonomik sistemin değiştiği bu çağda yeni bir iş alanına aracılık etmektedir.

2.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyuncuların Kültür Alışverişi ve Çeşitliliği Geliştirme Noktasındaki Rolü

Kültür kavramı, tarihsel süreç boyunca hem düşünürler hem de akademik çalışmalar doğrultusunda çeşitli biçimlerde tanımlanmıştır. İmgesel bağlamda içinde barındırdığı birçok öğenin olması ve zamanla daha çok anlamı ve olguyu kapsayan bir yapıya bürünmesi hasebiyle kültürün tanımını yapmak oldukça güçtür. Fakat en geniş anlamıyla UNESCO'nun düzenlediği Dünya Kültür Politikaları Konferansı Sonuç Bildirgesi'nde tanımlanan hali baz olarak alınabilir. Buna göre en geniş anlamıyla kültür, bir toplumu veya toplumsal bir grubu tanımlayan maddi, manevi, bilişsel ve duygusal özelliklerin birleşiminden oluşan bir bütündür ve bilim ve edebiyatın ötesinde;

toplulukların yaşam biçimini, temel insan haklarını, değer yargılarını, gelenek ve göreneklerini ve inançlarını kapsayan bir olgudur (UNESCO, 1982). Kültür, dünya üzerinde her topluluk için farklı öğeleri, pratikleri, değer yargılarını, iyiyi ve kötüyü belirleyen bir yapıdadır. Yani her kültür, şahsına münhasır özellikler barındırır.

Dijital çağ, insanlık tarihinin en devrimsel dönemlerinden biri sayılabilecek bir dönemdir. Çünkü bu çağda, dünya üzerinde internet erişimi olan tüm bireyler birbirleriyle saniyeler içerisinde iletişim kurabilmektedir. Bu hızlı iletişimin yanı sıra çeşitli kültürel altyapılardan kişiler; ekonomik, politik, akademik veya eğlence amaçlı gruplar oluşturarak birbirleriyle fikir alışverişinde bulunabilmektedirler. Dahası, bu kişiler ortak bir hedef uğruna dili, dini, etnik yapısı, toplumsal değer yargıları açısından tamamen farklı bir alt yapıdan gelseler dahi çevrimiçi rekabetçi oyunlarda olduğu gibi bir takım kurma ve iş birliği yapma noktasında birleşebilmektedirler. Bu durumun sonucunda günümüzde kültürlerin iç içe geçmesi söz konusudur. Özlem (2000:198) kültür ile ilgili olarak iki noktanın önemine değinmektedir; bu noktalar ise insanın dünyaya geldiği ve yetiştiği ulusal kültür ortamının etkisinde olduğu kadar evrensel kültür ortamının da etkisinde kaldığıdır. İşte tam bu noktada dijital çağın, çeşitliliğin harmonisiyle yeni bir kültürü ürettiğinden söz edilebilir.

Dijital dönemde çevrimiçi rekabetçi oyunlar; çocuklar, gençler ve yetişkinler için yeni bir sosyalleşme alanı olarak kullanılmaktadır. Bu durumun en önemli sebeplerinden biri, gün geçtikçe artan şehirleşmenin bireyselleşme kültürü arttırmasıdır. Bireyselleşme temel manada geleneksel dönemde kurulan aile ve komşuluk ilişkilerini, bir diğer deyişle, geleneksel sosyal ilişkileri minimize eden bir süreçtir. Elbette bu durumun sebebi, modernleşme doğrultusunda insanların toplu yaşam biçiminden uzaklaşarak binalarda ve büyük şehirlerde yaşaması olarak ifade edilebilir. Ayrıca, postmodern kültürün bir sonucu olarak karşımıza çıkan iş modelleri, yoğun çalışma saatleri, eğitim ve dijital kültürün pompaladığı “kendine özgülük, farklılığın fetişize edilmesi veya kişilerin biricikliği” durumu da bireyselleşme kültürünü arttıran kritik sebeplerdendir. Her ne kadar farklılıkların kabulü insanlık adına güzel olsa da bireyselleşmenin getirdiği yalnızlık hisleri kişilerin yeni sosyalleşme alanlarına ihtiyacı olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Bu noktada, şehir hayatında zaman sıkıntısı, modernleşmenin sebep olduğu sosyal ilişki kurmada yaşanan çekingenlikler, güvenlik endişesi gibi sebeplerle reel dünyada

birbirleriyle iletişime geçmekte güçlük çeken bireyler için, artık büyük bir endüstri olarak tanımlanabilecek çevrimiçi rekabetçi oyunlar geliştirilmiştir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar; konuları, avaturları, avaturların özellikleri, görsel dünyaları, amaç ve sonuçları itibariyle gerçek dünyanın bir simülasyonundan farkıdır. Üstelik gerçek dünyada yer almayan yaratıkların veya varlıklarını (uzaylılar, canavarlar, elfler vb.) ve diğer fantastik öğelerin varlığı ile oyuncularını reel dünyada var olan tekdüzelikten ve negatif durumlardan kurtulma şansını da yakalamaktadır. Çünkü bu fantastik öğeler, reel dünyada din ve etnik köken gibi sebeplerle var olan ayrımcılığın ortadan kalkması için de bir araç niteliğindedir. Oyuncular, avaturlarını istedikleri fiziksel ve karakteristik özellikler ile oluşturmakta ve reel dünyadaki görüntülerinden, etnik kökenlerinden, dini ve politik inanışlarından tamamen kopuk bir görüntüyle sanal dünyada var edebilmektedirler. Bu sayede farklı kültürler ve milletlerden insanlarla toplumsal hafızanın getirdiği komplekslerden bağımsız bir şekilde iletişim kurabilmektedirler. Her ne kadar modern dünyada ayrımcılığın azaldığı görüşü bazı kesimler tarafından savunulsa bile reel dünyada sosyal kabulün sağlanması için çoğu zaman din, dil, kültür ve etnik köken birliği gibi faktörler etkili olabilmektedir. Fakat çevrimiçi rekabetçi oyunlarda oluşturulan takımlar, oyunların doğası gereği tamamen ilerleme ve kazanma konusunda en başarılıları bir araya getirmeye dayalıdır. Bu noktada, reel dünyada var olan bariyerlerin dijital dünyada bahsettiğimiz açılardan kalktığı söylenebilir. Bu sayede rekabetçi oyunlarda yarışan oyuncular, özellikle kendi takımlarından olan kişiler ile sosyal ilişkiler geliştirmekte, bu ilişkilerin bir kısmını reel dünyada da arkadaşlığa dönüşebilmektedir. Bu arkadaşlıklar, coğrafi sınırların ötesinde ve kültürel altyapı açısından oldukça çeşitli bir düzlemde kurulan cinstendir.

Dijital oyun, geleneksel oyundan sıyrılıp ekranlar üzerinden yeniden üretilerek bir simülasyon (Baudrillard, 2016) örneği teşkil etmiştir. Bu sayede kendine has bir hikayesi, oyuncusu ve kurallar bütününe sahip olan dijital oyun, postmodern bir kimlik sergilemiştir. Aynı zamanda dijital oyun, tüketim sarmalı içerisinde bireylerin kendilerini ifade ettiği araçlara dönüşmüştür (Tor ve Irmak., 2022). Kendini reel hayatında kurguladığı karakterden bağımsız bir şekilde ifade eden oyuncular, çevrimiçi rekabetçi oyunların bir kültür yapıcı olmasındaki temel bileşenler olarak nitelendirilebilir. Çünkü dijital oyun, sınırları ortadan kaldıran bir dünya ortamını ortaya çıkarmıştır. Etnik köken, dini inanış, politik görüş, fiziksel görünüş gibi temalardan tamamen azade olan

oyuncuların birbirlerinin kültürünü öğrenme ve kabul etmede daha ılımlı olmalarına yol açmıştır. Oyunlarda karşılaşılan problemleri çözenin tek yolunun ortak akıl, strateji oluşturma ve fikir alışverişi yapma zorunluluğu olduğunu kavrayan takım oyuncuları birbirlerine karşı daha anlayışlı bir tutum geliştirmektedir. Bu durum ise oyuncuların kültürel zenginliğinin artmasına ve düşünme biçimlerinin genişlemesine katkı sağlamaktadır. Böylece, dünya üzerindeki tüm kültürler birbirleriyle etkileşim kurarak farklı bir etik, ahlak, gelenek ve görenekler örüntüsünü oluşturmaktadır. Bu değişim ve dönüşüm süreci, yeni rekabetçi oyun kültürünün yapıtaşlarından biridir. Çünkü kültür ne oyun olarak ne de oyundan doğmaktadır, kültür oyunun içindedir (Huizinga, 2015: 110). Bu oyunlar, bireysel ve kitlesel etkileri bağlamında analiz edildiğinde ise; kültürlerarası anlayışı, ötekiyi anlayabilmeyi ve iş birliği kurabilmeyi özellikle takım oyuncuları arasında kurulan iletişim dahilinde dikte ettikleri için, ayrımcılığın ve toplumsal önyargıların azalmasına pozitif katkı sunabilmektedir.

2.1.3. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Eğitim Öğretim Faaliyetlerine Katkısı

Eğitim ve öğretim, nesillerin genelin faydası odaklı biçimde yetişmesi için dünya üzerinde tüm devletlerin resmi bir şekilde üstlendikleri ve denetledikleri bir kurum veya Althusser'in deyişiyle "ideoloji kaynağı" olarak nitelendirilebilir. Eğitim ve öğretim müfredatları, devletin belirlediği kurallar bütünü ve ideolojiler çerçevesinde, öğrencilerin bilimsel ve kültürel gelişimini sağlamak amacıyla dizayn edilir. 20.yüzyılın en önemli araçlarından biri olan zorunlu eğitim; ekonomik, kültürel ve politik altyapıları farklı olan bireylerin devletlerin belirlediği kültürel bakış açısıyla şekillenmesi adına kurulmuş bir kurum olarak nitelendirilebilir. Nitekim, devletlerin ideolojilerinin önerdiği ideal insan tipi oluşturulurken ağırlıklı eğitim işe koşulmaktadır (Gutek, 2011: 163). Bu bağlamda eğitimi, devletin vatandaşlarını tasvip ettiği ve kitlesel yararın sağlanması adına şekillendirdiği bir araç ve kültür yapıcı olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda, çağın ihtiyaçlarına uygun olarak sürekli güncellenen ve oldukça dinamik bir alan olan eğitim-öğretim müfredatları, dijital çağın getirdiği kültürel öğeleri öğretmek, üretmek ve günümüzde ihtiyaç duyulan yetenekleri geliştirmek adına değişip dönüşmektedir. Hem okulların hem de eğitim bakanlıklarının katkıları doğrultusunda, öğrenmenin öğrenciler için daha eğlenceli ve akılda kalıcı hale gelebilmesi ve öğrencilerin dijital çağa uyum sağlamaları adına yeni dijital araçların kullanımı yaygın hale gelmeye başlamıştır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunların eğitim-öğretim ortamlarına entegrasyonu, öğrenme açısından sunduğu olumlu katkılar dolayısıyla son dönemlerde büyük ilgi görmektedir. Eğitsel bilgisayar oyunları ders müfredatında yer alan hedeflere ulaşmak için kolaylık sağlar (Akpınar, 1999). Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılabilirliği konusunda yapılan araştırmaların sonuçlarına baktığımızda, bilgisayar oyunlarının; fen, matematik, tıp, mühendislik, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Akademik bağlamda yapılan birçok araştırma da oyunlarda var olan rekabetin öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkisi olabileceğini kanıtlanmıştır. Örneğin 2015 yılında yapılan bir araştırmaya göre, oyunlardaki rekabet ortamına tabi tutulan öğrenciler üzerinde yapılan gözlem ve testler doğrultusunda, öğrencilerin öğrenme sürecinin hızlandığına dair bulgular ortaya konulmuştur (Çağiltay, vd.: 2015). Ayrıca oyun temelli öğrenme deneyimlerinin kullanımının motivasyonu ve akademik performansı arttırdığı, çevrimiçi rekabetçi oyunların eğitime olumlu katkı sağlama potansiyeline işaret ettiği bulunmuştur (Fadzil ve Sulaiman, 2022).

Huizinga, insanı Homo Ludens yani “oyun oynayan varlık” olarak tanımlamaktadır, Huizinga’ya göre kültür kavramı oyundan sonra ortaya çıkmış ve müzik, ticaret, sanatlar, dini ritüeller, dans, hukuk, edebiyat, bilim ve benzeri tüm unsurların meydana gelebilmesi için oyunun çok önemli bir rolü vardır (Huizinga, 2015,13). Oyun bu yönüyle, eğitim ve öğretim faaliyetlerinde kullanıldığı takdirde, istenilen sonuçların hızlı bir şekilde elde edilmesine aracı olabilecek bir araçtır. Özellikle çevrimiçi rekabetçi oyunların öğrencilerde; problem çözme, rekabet, yarış, ilerleme ve kazanma duygularını tetiklemesi, öğrenmenin daha hızlı olmasına olanak tanıyabilir. Ayrıca, bu tür oyunlar öğrencilerin müfredata daha fazla ilgi duyulmasına, eğlence ortamı oluşturması nedeniyle öğrencilerin stres atmasına ve öğrenme motivasyonunun artmasına katkıda bulunmaktadır. Dahası, çevrimiçi rekabetçi oyunlar takım oyunları olması hasebiyle; iş birliği, empati, dayanışma, takımın kazanması için birlikte çözüm bulma gibi davranışların gelişmesine de olumlu katkılar sağlamaktadır. Bu özelliklerin, dünya çapında devletlerin kurgulamak istediği “ideal vatandaş” tanımı ile uyumlu olduğu ileri sürülebilir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunların en temel özelliklerinden bir diğeri, reel dünya simülasyonunu sanal dünyada görmemize olanak sağlaması ve yaparak/yaşayarak öğrenmeye fırsat tanımasıdır. Öğrenciler eğitimde kullanılan rekabetçi oyuncular

sayesinde, geleneksel eğitim-öğretim modelinde var olan yazılı, test, sözlü gibi ölçüm araçlarına kıyasla, anlık ve hızlı bir şekilde doğru ve yanlışlarını görebilmekte ve yanlışlarını düzeltmek için hızlı bir şekilde aksiyon alabilmektedir. Dahası geleneksel ölçme-değerlendirme yöntemlerinin sebep olduğu stres ve anksiyete gibi sıkıntıları oyun algısı sebebiyle görmezden gelebilmektedirler. Bu durum, öğrencilerin özgüvenlerinin ve derse karşı olan ilgilerinin artmasına ve eğlenerek öğrenme durumunun ortaya çıkmasına katkı sağlayabilir.

Bilindiği üzere 2020 yılında Covid-19 salgını sürecinde çevrimiçi oyun tabanlı öğrenme, özellikle uzaktan öğrenmenin zorluklarına ve salgının neden olduğu aksaklıklara çözüm bulmada öğrenmeyi sürdürme ve hızlandırma aracı olarak kabul edilmiştir (Syaliman vd., 2022). Bu dönem, çevrimiçi rekabetçi oyunların eğitim alanında gelişen ihtiyaçlarını karşılama konusundaki uyarlanabilirliğini ve potansiyeli açısından oldukça önemli bir süreç olmuştur. Mecburi çevrimiçi eğitimde, öğrencilerin hem bilimsel öğrenimi devam ettirme açısından hem de devletin ideolojik aygıtı ve kültürü yapıcısı mahiyetinde değerlendirilebilecek olan öğretimin sürdürülebilirliği açısından çevrimiçi eğitim, çevrimiçi rekabetçi oyunlar, yapay zekaya dayalı eğitim-öğretim araçları bir araç olmuştur. Bu noktada, dijital dünyanın kültürel paradigmasının tüm dünyada etkin bir şekilde tecrübe edilmesi ve kabul edilmesi için pandemi sürecinin hızlandırıcı bir etkisi olduğu saptanabilir. Fakat özellikle 2010 yılı sonrasındaki süreç değerlendirildiğinde, dijital kültürün halihazırda hayata dokunan birçok alanda etkisini hissettirdiği ve bu etkinin olumlu ve olumsuz açılardan toplumları değiştirip dönüştürdüğünü söylemek mümkündür. Sonuç olarak tüm dünyanın ortak bir şekilde deneyimlediği pandemi süreci ve dijital dönüşüme adaptasyon süreci, yeni bir kültürleşme sürecini de inşa etmektedir. Eğitim-öğretim bağlamında değerlendirildiğinde ise, çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla öğrencilerin konuları kavrama, geri dönüt alma, öğrenmeyi test edebilme, istenilen çıktılarının sağlanması noktasında olumlu deneyimler edindiği söylenebilir. Ayrıca, dijital kültürün kaçınılmaz bir şekilde tüm dünyayı etkisine aldığı bu dönemde, eğitim öğretimin dijitalleşmesi ile öğrencilerin dijital adaptasyonunun arttığını ve bu sayede global kültüre uyum sağladıklarını söylemek mümkündür.

2.1.4. Yeni Bir İş Alanı Olarak Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar: E-Sporlar

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyuncuların bireysel olarak veya takımlar halinde karşı karşıya gelmesi ve rekabet etmesi sebebiyle literatürde e-sporlar olarak da tanımlanmaktadır. Geniş bir oyuncu kitlesi tarafından takip edilen, profesyonel oyuncuların dahil olduğu ve büyük turnuvalara ev sahipliği yapan e-sporlar, son 10 yıllık süreçte kültürel ve ekonomik bağlamda dramatik bir değişimin gerçekleşmesine sebep olan bir fenomen haline gelmişlerdir. Bilindiği üzere dijital oyunlar, her yaşta insan grubunu etkileyerek günümüzdeki tüketim projelerinin ve eğlencenin de önemli bir parçası olmuştur (Batı, 2011:17). Fakat günümüzde e-sporlar, yalnızca bir hobi veya eğlence aracı değil, aynı zamanda yeni bir iş alanı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Dijital kültürün yeni çıktılarında biri olan bu fenomenin kitlesel manada oluşturduğu ekonomik fırsatlar, dünya üzerinde çeşitli e-spor oyunlarının ortaya çıkmasına olanak tanımıştır.

Kültürel değişim ve dönüşümler ekonomik devrimlerden bağımsız bir şekilde gerçekleşmez, aksine ekonomik devrimlerin ortaya çıkardığı yenilikler toplumsal dönüşümlerin de ivme kazanmasına aracılık eder. İnsan topluluklarının temel ihtiyacı olan besin ve barınma gibi ihtiyaçları hangi iş kolu üzerinden elde ettikleri, topluluğun kültürel yapısını da şekillendiren önemli bir etkidir. Üretim ve tüketim tarzının ekonomik düzenin değişmesi doğrultusunda farklılaşması, yeni iş yapış şekillerinin ve iş kollarının ortaya çıkması, dünya üzerinde yaşanan kitlesel kültürel değişimlerin en kritik sebeplerinden biridir. Bu durumun en güzel örneklerinden biri Sanayi Devrimi'dir. Sanayi Devrimi'ne kadar Batı'da var olan Feodal Sistem; üretim araçlarının, köylülerin, ürünlerin ve dahası politik gücün feodal beylerin tekelinde toplandığı bir sistemdir. Bu sistem, soylular olarak nitelendirilen feodal beylerin mutlak gücüne dayalı bir ekonomik sistem olarak tanımlanabilir. Ekonomik düzenin bir getirisi olan kültürel yapı, kölelik ve sahiplik üzerinden şekillenmiştir. 18.yüzyılda Avrupa'nın ekonomik, kültürel ve siyasal yapısını dramatik bir şekilde değiştiren Sanayi Devrimi ile bu sistem yerini burjuvaların ve işçi sınıfının var olduğu, köyden kente göçlerin yoğunlaştığı bir sisteme bırakmıştır. Eskinin köylülerinin işçi sınıfı ve burjuva sınıfı olarak nitelendirilen yeni toplumsal sınıflarda kendilerine yer bulması, yeni kültürel öğelerin de oluşmasına sebep olmuştur. Etik ve ahlaki değerler, eğitim sistemi, hukuk sistemi, politik sistemler, üretim ve tüketim şekilleri gibi tüm bileşenlerin kilisenin güdümü ile şekillendiği feodal dönem, Sanayi Devrimi ve Aydınlanma Çağı ile yerini; pozitif bilimler, pozitif hukuk, kapitalist sistemin

ortaya çıkması ve ilerlemesi ve rasyonalite yani akılcılık gibi fikirsel akımlara bırakmıştır. Yani Sanayi Devrimi'nin tüm kalitatif niteliğini üzerinde toplayan devrin insanları; rasyonalist, faydacı, ekonomik adam olmakta ve böylece moral ve entellektüel ortam oluşmuş olmaktadır (Zeytinoğlu, 1993: 110-113).

Günümüz dijital dünyası da tıpkı batıda gerçekleşen Sanayi Devrimi ve Aydınlanma Çağı gibi bir ekonomik, düşünsel ve kültürel dönüşüme öncülük etmektedir. Çünkü daha önce var olmayan iş kolları, dijital dünya ile kitlelerin para kazandığı bir platforma dönüşmüştür. İlgili iş kollarının en popüler olanlarından biri de e-sporlardır. Özellikle genç neslin bir iş kolu olarak tercih ettiği e-sporlar, geleneksel iş kollarında kendilerine yer bulamayan ve çevrimiçi rekabetçi oyun dünyasında kendini var eden profesyonel oyunculara birçok fırsat sunabilmektedir. Çünkü, kişiler oyunlarda gösterdikleri başarılarla sanal ortamdaki gruplar içinde sivrilebilmektedir (Sayar, 2019: 109). Bu sayede e-spor dünyasında popülerlik kazanan oyuncular, hem geniş bir oyuncu kitlesi tarafından takip edilerek hem de dünya çapında yapılan e-spor turnuvalarında elde ettikleri başarılar sayesinde para kazanmaktadır. Çeşitli reel dünya deneyimlerini sanal dünyaya taşıyan ve fantastik öğelerle birleştiren bu oyunların konuları ve dünya çapında düzenlenen turnuvaları aşağıda açıklandığı şekilde sıralanabilir:

League of Legends (LoL): League of Legends, MOBA yani Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Oyunu türünde kategorize edilen bir oyundur. Dünya çapında büyük bir oyuncu kitlesi tarafından oynanmaktadır. Her yıl düzenlenen League of Legends Dünya Şampiyonası, e-spor dünyasındaki en prestijli turnuvalardan biridir.

Dota 2: Dota 2, bir diğer popüler MOBA oyunudur. Uluslararası Dota 2 Şampiyonası, dünya genelinde büyük bir izleyici kitlesi ve 18,930,775 (Vikipedi, 2023) dolar yüksekliğinde büyük ödül havuzlarıyla dikkat çekmektedir.

Counter-Strike: Global Offensive diğer adıyla CS: GO, FPS yani birinci şahıs nişancı türünde bir oyundur. Dünya genelinde büyük turnuvalara ev sahipliği yapması ve rekabetçi sahnede 2000 yılından bu yana yer alması nedeniyle popülerliğini koruyan bir e-sporudur.

Fortnite: Fortnite, battle royale türünde bir oyun olup genç oyuncu kitlesinin oldukça rağbet gösterdiği rekabetçi oyunlardan biridir. Büyük ödül havuzlarına sahip turnuvalarıyla dikkat çeker.

Overwatch: Blizzard Entertainment tarafından geliştirilen Overwatch, birinci şahıs nişancı ve takım tabanlı bir oyun olarak karşımıza çıkar. Overwatch Ligi gibi profesyonel liglerde yer bulan oyun, para getirisiyle oyuncuları cezbetmektedir.

Valorant: Riot Games'in yeni birinci şahıs nişancı oyunu olan Valorant, rekabetçi oyun sahnesinde hızla popülerlik kazanan oyunlardan bir diğeridir, 2023 yılı itibariyle dünya üzerinde 5.855 (Foxngame, 2023) milyon oyuncu kitlesine sahiptir.

PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds): Battle royale türündeki PUBG, çevrimiçi rekabetçi oyunlar alanında popülerliğini koruyan bir diğer örnektir. Her yıl düzenlenen PUBG Global Invitational turnuvalarında milyonlarca profesyonel oyuncuya ev sahipliği yapmaktadır.

Dünya çapında milyonlarca kişinin rağbet ettiği ve gün geçtikçe bu alanda daha çok profesyonel oyuncunun yetiştiği bu oyunlar, e-spor alanının eğlence ve boş zaman geçirme aktivitesinin ötesinde, ödül olarak ortaya koydukları büyük parasal rakamlar nedeniyle yeni bir ekonomik düzeni ortaya çıkarmıştır. Bu minvalde değerlendirildiğinde e-sporlar, her yaştan bireyin klasik iş modellerine alternatif olarak gördüğü bir gelecek perspektifi sunmaktadır. E-sporun yeni bir iş modeli olarak ortaya çıkışı ise, tarihsel olarak tüm ekonomik değişim süreçlerinde olduğu gibi yeni kültürel etkileri de beraberinde getirmiştir. Özellikle genç kuşakların yaşam tarzını, dünyaya bakış açısını, değer yargılarını dramatik bir şekilde etkileyen e-sporlar, oyuncular arasında bir topluluk duygusu ve yeni bir kimlik oluşumuna sebep olması hasebiyle e-spor kültürünü şekillendirmektedir. Çünkü e-sporlar aracılığıyla farklı milletlerden ve farklı kültürlerden oyuncular bir araya gelmekte ve bu sebeple küresel bir e-spor topluluğu oluşmaktadır. Oluşan e-spor topluluğu, oyunlarda kullandıkları jargon ve deyimleri olan, ortak bir deneyimi paylaşan, bu deneyim üzerinden para kazanan, oyunda başarılı olmak adına ikincil kimlikleri olarak atfedilebilecek “avatarlarını” ortak bir zihin dünyası doğrultusunda şekillendiren bir kitledir. Çeçen’e göre kültür, toplumun kazandığı bilgi, sanat, gelenekler ve diğer yetenekleri, alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütün olarak nitelendirmektedir (Çeçen,1984: 62). Bu doğrultuda e-spor oyuncularının oluşturdukları küresel topluluğun, dijital dünyanın getirisi olan e-spor kültürünü ortaya çıkardığından bahsetmek mümkündür. Bu yeni kültür ise sanal dünyanın hızı ve çoklu ortamları sebebiyle sürekli değişen ve dönüşen, bir diğer deyişle dinamik yapıda olan bir olgudur.

2.2. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ KÜLTÜRÜN OLUMSUZ ETKİLERİ

Çevrimiçi oyun kültürü veya e-spor kültürü, tüm dünyada toplumları, kültürleri ve ekonomik sistemleri dramatik bir şekilde etkileyen bir fenomendir. Dijitalleşme süreci öncesinde coğrafyalarla sınırlı olan ve bölgesel yaşam koşulları doğrultusunda şekillenen kültürel öğeler, reel dünyanın sanal dünyaya taşınması doğrultusunda çeşitli kültürlerin karşılaşması, değişip dönüşmesi ve yeni bir kültürün ortaya çıkması sonucunu doğurmuştur. Bu durum, toplumsal değerler, kültürel davranış kalıpları ve pratikler, ekonomik süreçler ve insanı etkileyen diğer tüm alanlarda olumlu bazı faktörlerin ortaya çıkmasına olanak sağlasa da kitlesel açıdan olumsuz kabul edilebilecek sonuçların da ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar; zengin görsel içerikleri, kurguladıkları hikayeler ve fantastik dünyaları ile oyuncuların uzun süre ekran başından kalmasına neden olmaktadır. Dijital dünya, yapısı gereği her yaştan kullanıcının her türlü içeriğe erişebileceği özgür bir dünyadır. Ayrıca dijital dünya ve konumuz özelinde çevrimiçi rekabetçi oyunlar, üretici şirketlerin istediği şekilde bir amaç doğrultusunda üretilmektedir. Üretilen yeni dünya içerisinde uzun saatler geçiren kullanıcılar, özgür bir şekilde çeşitli oyunlara, platformlara ve sosyal ağlara erişerek geleneksel dünyada tecrübe edemeyecekleri kadar hızlı ve fazla bir şekilde negatif davranış kalıplarına, söylemlere, kültürel, dini ve ırkçı ötekileştirmelere maruz kalabilmektedir. Özellikle dünya genelinde popüler olan, bir önceki bölümde konuları ve içeriklerinden bahsettiğimiz e-sporlar, şiddet içerikli ve rekabete dayalı yapısı sebebiyle, oyuncuların etik ve ahlaki bağlamda ciddi negatif deneyimler yaşamasına sebep olabilmektedir. Bu durum oyuncuların reel hayatlarında; anksiyete, saldırganlık, depresyon ve sosyal problemler gibi birçok konudan muzdarip olmaları ile sonuçlanmaktadır. Geleneksel dönemde eğitim kurumları, aile ve arkadaş çevresinin etkisiyle şekillenen etik ve ahlaki normlar, dijital oyunların dramatik etkisi sebebiyle dijital oyun camiasının kuralları doğrultusunda değişime uğramaktadır.

Akademik literatür ve bireysel gözlemler doğrultusunda, çevrimiçi rekabetçi oyunların temelde iki önemli olumsuz faktörü tetiklediği öne sürülebilir. Bu faktörlerden ilki, oyunlarda takım oluşturan oyuncuların rakip takımı veya birinci şahıs nişancı oyunlarında diğerlerini bir “düşman” olarak algılamaları sebebiyle; dini, kültürel, cinsiyetçi ve ırkçı nefret söylemlerini dile getirme noktasında çekinmemeleridir. Bu

durum, dünya genelinde nefrete dayalı ötekileştirme olgusunun hızlı ve yoğun bir şekilde artmasına sebebiyet verebilecek ve dahası bu durumun “normalleşmesine” yol açabilecek ciddi bir fenomen olarak değerlendirilebilir.

Faktörlerden bir diğeri ise, çevrimiçi rekabetçi oyunların halihazırda oldukça popüler olduğu 2000’li yıllar sonrasında doğmuş olan çocuk ve gençlerin maruz kaldığı e-spor kültürü sebebiyle ortaya çıkan ahlaki erezyondur. Bahsettiğimiz iki olgunun kültürel açıdan sebep olduğu negatif etkiler üzerine birçok akademik araştırma mevcuttur. Konunun derinlemesine açıklanabilmesi adına ilgili iki faktörü bu bölümde tartışmak manalı olacaktır.

2.2.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar Ayrımcılık ve Ötekileştirmeye Sebep Olabilir mi?

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, ekonomik ve sosyal faydalar sağlamaları hasebiyle özellikle genç nesiller arasında popülerlik kazanırken; kültürel önyargılar, dini ve ırkçı ötekileştirmeler gibi bazı olumsuz etkileri de beraberinde getirebilmektedir. Daha önce bahsettiğimiz üzere, e-spor kültürü, küresel bağlamda yeni normların, davranış kalıplarının, iş yapış şekillerinin, etik ve ahlaki değer yargılarının coğrafyalardan bağımsız bir şekilde sanal dünyada üretilmesi ile ortaya çıkmıştır. Yani bu yönüyle, e-spor bir kültürü yapıcıdır. Oluşan bu kültür, geleneksel dünyada kültür aktarımının gerçekleştiği kurumlar olan; aile, coğrafi alanla sınırlı olan sosyal çevre, eğitim kurumları gibi fenomenlerden azade ve geleneksel değer yargıları bağlamında kontrol edilemez bir yapıdadır. Üstelik sanal dünyada gerçekleşen; ırkçılık, ötekileştirme, kültürel önyargılar ve ayrımcılık gibi olumsuz durumlar hem deneyimleyen hem de bu davranışları gerçekleştirenler açısından oldukça hızlı bir şekilde görünür hale gelmektedir. Çevrimiçi rekabetçi oyunların kültürel açıdan çeşitliliği ve diğer kültürleri tanıma doğrultusunda barışçı, hoşgörülü ve kapsayıcı bir kültürü teşvik eden yapısının yanında, oyunlarda kullanılan nefret içerikli ve ayrımcı dilin yaygınlaşması ve günübürlük bu söylemleri duyan oyuncular açısından normalleşmesi konusuna da etki ettiğini söylemek mümkündür.

Sanal dünyanın insanlığa sunduğu hız ve erişilebilirlik, etik ve ahlaki açıdan kabul görmüş “iyi” kültürel öğelerin artmasına imkân tanıdığı gibi “kötü” kabul edilen ve toplumları negatif bağlamda etkileyebilecek olan fenomenlerin de artmasına neden

olabilmektedir. Bu fenomenlerin başında, çevrimiçi rekabetçi oyunlarda kullanılan nefret söylemlerinin artması ve bu sebeple kültürel ayrımcılığın teşvik edilmesi mevzusunun ortaya çıkması gelmektedir. Yapılan bir araştırmaya göre, çevrimiçi rekabetçi oyunlarda hem avatarların isimlerinde hem de avatarların görsellerinde oyuncuların; politik, ideolojik, yabancı düşmanı, ırkçı ve cinsiyetçi öğeler kullandığı saptanmıştır (Öztekin ve Öztekin, 2020: 553-558). İletişimin anlık ve hızlı bir şekilde gerçekleştiği, kullanıcılarının oyuna dahil olan her milletten kişi ile iletişim kurabildiği çevrimiçi rekabetçi oyunlar hem oyun hem de kişisel konular ile ilgili mesajlaşmalar için gönderim yapabilmeyi amaçlamaktadır. Bu özellik, dijital oyunların ideolojik propaganda ve reklam gibi amaçlar için de kullanılmasına olanak tanımıştır. Bu noktada e-sporların eğlence, boş vakit geçirme, iş kolu olarak değerlendirilme gibi araçların ötesinde kendi fikir, tutum, görüş ve ideolojik söylemlerini yaymak ve görünür kılmak isteyen kişilerin de tercih ettiği bir mecraya dönüşmesine sebep olmuştur. Dünya üzerinde halihazırda kültürel, etnik, dini ve politik farklılıklarından dolayı ayrımcılığa ve nefret söylemlerine uğrayan bir kitle vardır. Kültürel ayrımcılıktan muzdarip olan bu kitle, geleneksel dönemde, iletişime geçtiği sınırlı çevre aracılığıyla bu negatif deneyimleri tecrübe etmekteydi. Fakat sanal oyunların sonsuz dünyasına dahil olan aynı kitle, daha fazla sayıda kişiden, her gün, bireysel olarak veya ekip halinde hareket eden “troller” aracılığıyla daha sert ve negatif deneyimlere maruz kalabilmektedir. Dahası, sanal dünyanın erişilebilirliği ve görünürlüğü arttırması ve gerçek kimliği gizleme imkânı tanınması hasebiyle ilgili dezavantajlı gruplar üzerinde baskı kurmak daha kolay hale gelmiştir. Bu sayede bir kişiyi, grubu veya topluluğu hedef alan kişiler, oyunlarda avatarlarını kullanarak diledikleri şekilde şiddete başvurabilmektedir. Bu şiddete maruz kalan kişilerin; depresyon, kaygı bozukluğu, anksiyete ve sosyal fobi gibi psikolojik problemler ile karşı karşıya kalması kaçınılmaz bir sonuç olmaktadır. Özellikle son dönemlerde genç nesil arasında psikolojik problemlerin artışında, sanal oyunlarda deneyimledikleri ayrımcılık ve ötekileştirmelerin olduğu yadsınamaz. Kültürel öğelerin tamamına yönelik ayrımcılığı tetikleyen dijital oyunların üretilmesi, konuları, dünyaları ve hikayeleri bağlamında da ayrımcı dil ve nefret söylemini tetikleyen bir yan olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü oyunların senaryoları ve görsel tasarımlarında kullanılan unsurlar; cinsiyetçilik, yabancı düşmanlığı, militarist ve ırkçı egemen değerleri yeniden üretir (Öztekin ve Öztekin: 2020). Üretilen bu negatif kültürel düzlem, oyuncuların

avatarları, konuşmaları, takım oluşturma tercihleri ve sosyal kimlik seçimleri gibi araçlarla kültürün yeniden üretimine tanıklık eder ve yayılır. Yedi farklı nefret söylemi kategorisinin Agar.io sanal oyununda kullanılması ile ilgili yapılan bir araştırmada; yabancılara ve göçmenlere yönelik nefret söylemi, kadınlara yönelik nefret söylemi, dini inanç ve mezhep temelli nefret söylemi, cinsel kimliğe dayalı nefret söylemi, engellilere yönelik nefret söylemi, çeşitli hastalıklara yönelik nefret söylemi ve ırkçılık ve etnik kimliğe dayalı nefret söylemi kategorileri değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, Agar.io oyuncularının %87'sinin kendilerini ait hissettikleri siyasi, sosyal, kültürel vb. değerleri öne çıkarmaya çalıştıkları ve oyun içi görsel, ses, metin içerikleri, seçtikleri kullanıcı adı ve avatarları aracılığıyla bu çerçevede ifade etmeye çalıştıkları tespit edilmiştir (Binark ve Çomu, 2012). Araştırma verilerinden, halihazırda nefret söylemi, ayrımcılık, ötekileştirme gibi fenomenleri reel dünyada uygulayan oyuncuların; yayılma hızı ve görünürlüğün yüksek olduğu dijital oyunlarda da aynı davranış kalıplarını gerçekleştirmeye devam ettikleri sonucuna ulaşılabılır. Üstelik bu davranış kalıplarından beslenen kişilerin, reel dünyada olumsuz davranışları hasebiyle deneyimleyebilecekleri toplumsal cezalandırma gibi baskılara maruz kalmaması, bu davranışları tekrarlama konusunda kişileri cesaretlendirebilmektedir.

Sonuç olarak, çevrimiçi rekabetçi oyunların kültürel önyargıları, ayrımcılık ve ötekileştirme gibi fenomenleri yaygınlaştırdığını ve fazlasıyla görünür olduğu için “normalleştirdiği” kanısına varılabilir. Bu sebeple, oyuncuların içerikleri gözden geçirmesi, toplumsal farkındalık yaratılması, oyuncular arasındaki hoşgörüyü teşvik eden önlemler alınması kitlelerin etik ve ahlaki gelişimlerini sağlamak ve çoğunluğun faydasına olan bir global kültürün oluşmasına katkı sağlamak adına elzemdir. Aileler başta olmak üzere, eğitim kurumlarının ve devletlerin ilgili olumsuz etkileri azaltmaya yönelik adımlar atması özellikle genç nesillerin etik ve ahlaki bağlamda istenilen ölçüde bir kültür oluşturmalarına katkı sağlayacaktır.

2.2.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlarda İslamofobi

Bauman ötekileştirmeyi, modern toplumların kendilerinden olmayan diğer toplumları dışlaması, küçük veya zayıf görmesi, aşağılaması olarak tanımlamaktadır (2003: 131). Dini ve kültürel ötekileştirmenin en net örneklerinden biri olan İslamofobinin kelime anlamını “İslam korkusu” olarak tanımlayabiliriz. Ancak kavram

en genel anlamda, Batı dünyasında görülen İslam ve Müslümanlara karşı duyulan “irrasyonel” bir korku ve fobi olarak tanımlanabilir (Kirman ve Erkan, 2017: 198). Bu irrasyonel korku, 2000’li yıllar sonrası süreç değerlendirildiğinde, 11 Eylül Saldırıları sonrasında dramatik bir şekilde artış göstermiş olsa da temelde Haçlı Seferleri’nin başladığı dönemlere kadar uzandığı dile getirilebilir.

Haçlı Seferleri, dini temelli bir fetih anlayışı üzerinden, Batı’nın Müslüman topraklardaki her türlü ganimeti elde etme çabası olarak açıklanabilir. Düşmanlık olgusu ve savaşlarda alınan hezimetlerin bir sonucu olarak Batı tarafından üretilen “canavar, barbar Müslüman stereotipi” günümüzde hala geçerliliğini koruyan bir yapıdadır. Çünkü Batı’nın toplumsal hafızası, bin yıllardır süregelen ekonomik, politik ve dini çatışmalar sebebiyle İslam ve Müslüman karşıtlığı üzerine kuruludur. Bu konunun sosyolojik ve psikolojik temelleri, gerekçeleri ve etkileri bağlamında birçok akademik çalışma yapılmıştır ve yapılmaya devam edilmektedir. Fakat Batı’nın İslam ve Müslüman algısı ile ilgili en kritik kaynaklardan birinin 1978 yılında Edward Said tarafından kaleme alınan “Oryantalizm” kitabı olduğunu söylemek yerinde olacaktır. E. Said kitabında, Ortadoğu’ dan kimse ile karşılaşmamış bir Batılı’nın zihninde bu toplumların davranışları, yaşayış biçimleri, inanışları ve pratikleri ile ilgili peşinen bir hükmün ve bir fotoğrafın olduğunu dile getirmektedir. Emperyalist Batı’nın çizdiği bu üstenci Müslüman stereotipinin medeniyetten uzak, barbar ve ürkütücü bir şekilde zihinlere nasıl sunulduğunu ve bu stereotipin gerçeklikten ne kadar uzak olduğunu kitabında gözler önüne sermektedir. Elbette bu stereotip, temelde ekonomi kaynaklı güç dengelerinin Batı’nın çıkarına olması adına oluşturulmuş veya üretilmiştir. Yani Doğu’yu sömürgecilik faaliyetleri adına kullanmak isteyen Batı’nın kendi kültürel tutum ve önyargılarını, Doğu’yu tanımlamak için kullandığını belirtmek mümkündür.

Ekonomik, politik ve dini temelli çekişmelerin devam ettiği 21. yüzyılda terörist, cani, canavar ve barbar Müslüman algısının en çok üretildiği döneminin ABD’de olan 11 Eylül Saldırıları sonrası olduğu söylenebilir. 11 Eylül 2001 yılında, New York’ta Dünya Ticaret Merkezi’nde yer alan İkiz Kuleler’e El-Kaide’nin ele geçirdiği uçakların çarpması medyada büyük bir yankı uyandırmıştır. El-Kaide’nin terör saldırısı olarak dünya çapında haberlere konu olan süreç, Müslüman algısı üzerinde de kritik bir etkiye sebep olmuştur. Medyanın kaleminde ve servis edilen fotoğraflarda Müslümanlar ve İslam imajı korkutucu ve ABD’yi yıkmak isteyen terörist ve tehditkâr bir yapı olarak lanse edilmiştir.

Yani Batı'da İslam imajının; ırkçılık, ayrımcılık, oryantalizm, medya ve siyaset vb. konular sebebiyle oldukça olumsuz bir portre olarak çizildiğini söylemek mümkündür.

2000'li yıllar itibariyle evlerde olmazsa olmaz haline gelen internet; TV, gazete ve dergi gibi geleneksel medya araçlarının erişemeyeceği kadar fazla haberin, görüşün ve düşüncenin dile getirildiği yeni bir mecra olarak ortaya çıkmıştır. Tarihsel süreçte var olan ve halihazırda 2001 yılında tetiklenen İslamofobi de internet ortamında en çok üretilen ayrımcılık ve ötekileştirme araçlarından biri olmuştur. Her ne kadar internet aracılığıyla farklı kültürel, dini ve etnik altyapıdan kişilerin bir araya gelmesi ve önyargıları yıkması mümkün olsa da daha önce de değinildiği gibi bazı çıkar gruplarının ötekileştirme, ayrımcılık ve nefret dilini yaygınlaştırması ve normalleştirmesini olağan hale getirmiştir. Üstelik bu yeni sanal düzlemde, daha önce toplumların hiç deneyimlemediği kadar hızlı, anlık ve görünür bir yapı mevcuttur ve henüz yeterli bir denetim söz konusu değildir. Bu sebeple, kültürel ve dini ayrımcılığın kritik örneklerinden biri olan İslamofobi de internet aracılığıyla tekrar tekrar üretilmekte ve yaygınlaştırılmaya çalışılmaktadır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, İslamofobinin görünür hale gelmesi, deneyimlenmesi ve üretilmesi bağlamında kritik bir rol oynamaktadırlar. Yani İslamofobi, dijital oyunların içerisinde, kiminde doğrudan kiminde dolaylı yoldan işlenmektedir ve oyun oynayan kitlelerde bu yönde bir tutum, tavır ya da davranış oluşmasına ortam hazırlanmaktadır (Cıngı, 2018: 51). Özellikle strateji, terörizm, savaş ve Orta Doğu teması üzerine üretilmiş olan sanal oyunlar, İslamofobinin artmasına ve Müslüman oyuncuların çevrimiçi şiddet görmesine sebep olabilecek bir aracı konumundadır. Çünkü bu tür oyunlarda Müslüman karakterler genellikle terörist, canavar ve şiddet yanlısı karakterler olarak gösterilmektedir. Yani, tarihsel süreçte üretilmiş olan stereotip, sanal oyunlarda da etkinliğini korumaktadır. Her ne kadar bazı oyun üreticileri ve ayrımcılığa karşı olan dijital otoriteler bu konu ile ilgili duyarlılık göstererek avaturların ve oyundaki negatif karakterlerin daha çeşitli ve kapsayıcı olması adına uğraşsa da genel itibariyle çabanın yeterli olduğunu söylemek mümkün değildir. Bu noktada, çeşitli milletlerden oyuna dahil olan oyuncular da halihazırda oyunda var olan negatif karakterlerin Müslüman olması hasebiyle İslam konusunda yanlış değerlendirmeler yapabilmekte, İslam karşıtı söylemler ve davranışlarda bulunabilmektedir. Konu ile ilgili yapılan bir araştırmaya göre, çevrimiçi rekabetçi oyunlarda Müslümanlara yönelik ötekileştirici ve nefret dolu bir bakışının

olduđu, oyuncuların Müslümanları %90 oranında şiddet yanlısı ve insan öldürmekten zevk alan teröristler olarak gördüğü, İslam'ın bir barış dini olduğunu anlatan Müslüman oyunseverlerin yorumlarına rağmen fikirlerinde bir deęişim olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Cıngı, 2018: 64). Çünkü oyunlar, reel dünyada var olan İslamofobiyi hem oyun avatarları ve karakterleri bağlamında hem oyunların konuları bağlamında hem de İslamofobik oyuncuların nefret dilini kullanmaya aracılık etmeleri bağlamında doğal bir çevre oluşturmaktadır. Üstelik çevrimiçi rekabetçi oyunların halihazırda rekabete dayalı yapısı, rekabetin yoğun bir şekilde deneyimlenmesi ve rakip olarak tanımlanan oyuncuları alaşağı etmenin oyunda yükselmek adına en önemli kriter olması, toplumsal bilinçaltı hasebiyle İslamofobik olan oyuncuların, Müslüman oyunculara karşı daha fazla nefret dili, ötekileştirme ve sanal zorbalığı performe etmesine sebep olabilmektedir. Çünkü düellolar içinde karşı karşıya getiren rekabet zihniyeti, oyun aracılığıyla kurulmuş olan kurumsal gelişmenin kökeninde yer almaktadır (Huizinga, 2015: 86). Bu durum ise, reel dünyada yaşanabilecek olan düşmanlığı körüklemeye ve oyuncuların reel dünyadaki ilişkilerinde birçok toplumsal sorunu üretmesine zemin hazırlayabilir.

Bu sebeple, çevrimiçi rekabetçi oyunlarda İslamofobinin tarihsel süreçte olduđu gibi üretilmesine ve yaygınlaştırılmasına karşı bir duruş geliştirilmesi ve gerekli düzenlemeler ile birlikte bir denetim mekanizmasının ortaya konulması önemlidir. Çünkü genellikle genç neslin tercih ettiđi sanal oyunlar, sanal kültürün en önemli yapı taşlarından biridir ve sanal kültür artık dünya genelinde tüm insanları olumlu veya olumsuz yönden şekillendiren bir fenomendir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YENİ BİR DUYGU DÜNYASI OLUŞTURMA EKSENİNDE REKABETÇİ ONLİNE OYUNLARIN YERİ

Çevrimiçi oyun endüstrisi, modern konsolların, oyunların ve aksesuarların evrimi ile son derece büyümüştür. Çevrimiçi video oyunlarının etkisi uzun yıllardır toplumu ciddi şekilde etkilediği bilinmesi hasebiyle sosyal bilimcilerin ilgi odağı olan bir konudur. Oyuncuların psikolojik dünyası bağlamında online rekabetçi oyunların; saldırganlık, oyun bağımlılığı, şiddet eğilimini artırma ve anti- sosyal davranış bozukluklarına sebep olup olmadığı ile ilgili ciddi bir literatür oluşturulmuştur. Negatif yanlarının yanı sıra, psikolojik bağlamda bir gruba ait hissetme, dijital sosyalizasyon, stres seviyesini azaltma, benlik saygısı ve kendine güveni artırma, başarı ve başarı duygusunu pekiştirme gibi pozitif etkileri olduğu konusunda da belirli savlar ve akademik araştırmalar bulunmaktadır. Kısacası, online oyunların yeni bir duygu dünyası oluşturma babında etkin bir role sahip olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Oyun endüstrisi hızla büyümekte ve bunun sonucunda toplum üzerindeki etkisini arttırmaktadır. Özellikle 2010 sonrası ivmesini arttıran oyun konsollarındaki gelişmeler gibi yenilikler, oyun bağımlılığını teşvik etmede ve dolayısıyla kullanıcılar arasındaki online oyunların etkisini arttırmada önemli bir faktör haline gelmiştir. Oyun teknolojisi genişlemeye devam ettikçe, Microsoft'un Xbox 360 ve Sony'nin Playstation'ı gibi konsollar, gelişmiş bir oyun deneyimi için müşteri talebi nedeniyle daha sofistike hale gelmiştir. Yukarıda bahsedildiği üzere oyun endüstrisinde en çok üretilen ve oyuncular tarafından en çok tercih edilen savaş odaklı aksiyon oyunları, hızlı ve tempolu doğaları nedeniyle şiddete içerdikleri için, oyuncularda ortaya çıkabilecek agresif özelliklerin gelişimini teşvik etmektedir. Küçük yaşlarda oynanmaya başlanan şiddet içerikli oyunların ilerleyen yaşlarda çocukları da şiddet eğilimli olmaya ittiği araştırmalarla desteklenmektedir. Oyun oynama saatlerinin artması çocuk ve gençlerde bağımlılığa yol açarken; bunun sonucunda hiperaktivite, dikkat dağınıklığı, depresyon, yalnızlık hissi, obezite gibi problemlere yol açabilme ihtimali üzerinde de durulmaktadır.

Ergenler ve çocuklar, çoğunlukla toplumdaki online oyunculardır. Özellikle çocukların savunmasızlığı, gelişimlerinde önemli aşamalarda oldukları ve çevrelerinden büyük ölçüde etkilendikleri için belirgindir. Bu nedenle, “video oyunlarının neden bu

nesil çocuklar ve gençler için çok etkili hikâye anlatıcıları haline geldiğine” dair bazı endişeler ortaya çıkmıştır (McCain, 2010). Bu durumun sebebi, yeni nesilleri şiddete vurgu yapan daha fazla grafik oyununa maruz bırakan teknolojik gelişmelerin bir sonucu olabilir. Bu argümanla ilgili olarak çok zıt iki taraf vardır; bunlardan ilki, oyunun şiddete bağlantısı olmayan güvenli bir eğlence olduğunu savunan oyun endüstrisi, diğerleri ise şiddet içeren medyanın saldırganlığı teşvik ettiğini iddia eden psikologlar ve araştırmacılarıdır (Green CS ve D. Bavelier, 2003).

Bu konuya ile ilgili savlar çok yönlüdür, birçok bilimsel araştırma, şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın bazı çocuklarda saldırgan davranış riskini artırdığı sonucuna varmıştır. Bu yüzden çocukların şiddete duyarsızlaşarak dünyanın olduğundan daha 'acımasız ve korkutucu' bir yer olduğuna inanmalarını sağlamaktadır (Culatta, Tompkins, vd.: 2003). Bu düşüncelerin genellikle daha sonraki yaşamda değişmesinin zor olduğu söylenmektedir. Video oyunlarında şiddet fikri, şiddete maruz kalan çocukların gözlemedikleri, toplumsal norm olduğuna inandıkları, suçlu veya mağdur oldukları aile içi şiddete benzer olabilir. Bu düşüncelerin oyuncularda gelişmesi potansiyel olarak oyuncuların zaman içinde daha şiddetli ve saldırgan olmalarına neden olabilmektedir. Çoğu zaman, oyuncular bir düğmeye tıklayarak, karşılarındaki oyuncularla tanışmadan ve kim olduklarını bilmeden dünyanın dört bir yanındaki kişilerle bağlantı kurabilirler. İnternete doğrudan konsol üzerinden kolay erişim, kullanıcıların dışarı çıkıp sosyalleşme ihtiyacını ortadan kaldırır, çünkü bu online iletişim aslında oyuncular için sosyal etkileşimlerin yerini alır; bu nedenle online oyunlar zaman içinde izolasyon ve antisosyal davranışların gelişmesine yol açabilmektedir. Yanı sıra, oyunlarda oluşturulan yeni ekonomik gelir elde etme alanı hem yetişkinlerde hem gençlerde hem de çocuklarda ciddi sıkıntılara yol açabilmektedir. Örneğin, Türkiye’de de yoğun olarak gençler arasında yaygın olan Metin 2 oyunu, kendi içinde oluşturduğu ekonomik düzen nedeniyle çocuklarda daha fazla kazanma hırsı yaratması açısından eleştirilmektedir. Ayrıca bu tür oyunlarda klan adıyla kurulan ve oyuncuları tanımadıkları insanlarla sohbet etmeye teşvik eden yapı, mahremiyet sınırlarının aşılmasına ve taciz, siber zorbalık gibi durumların ortaya çıkabilmesine sebep olmaktadır. Kültürel açıdan ilgili fenomenlerin etkilerini ilk bölümde incelemiş ve kültür yapıcı olarak toplumları ciddi oranda etkilediklerine kanaat getirmiştik. Bu fenomenlerin bireyler bazında

psikolojik etkilerinin incelenmesi de çevrimiçi rekabetçi oyunların insan üzerinde oluşturduğu hegemonyayı anlayabilmek adına önemlidir.

Öte yandan, takım çalışmasını ve arkadaşlığı teşvik eden eğlenceli oyunların çocuklar arasındaki olumlu etkileşime zemin hazırlayabileceği, daha iyi davranışlara ve akademik sonuçlara yol açabileceği de öne sürülen diğer savlardandır. Bu bulgular olumlu sonuçlara örnek teşkil etse de bu sonuçlar yalnızca şiddet içermeyen oyunlar oynayan oyuncular için geçerli olduğu için sınırlıdır. Günümüzde oyun dünyasında büyüyen kültür daha şiddetli ve rekabetçi oyunlar içerdiğinden “eğlenceli” oyunların sayısı azalmıştır. Bu nedenle, online oyunlar sebebiyle oluşan olumsuz ilişkiler, giderek artan sayıda oyuncunun şiddet ve dünyanın geri kalanından izole olduğu hayat biçimini tercih etmesi gözlemlenmektedir. Fakat oyun tabanlı öğrenme ortamının öğrenmeye yardımcı olduğu ve eğlenceli hale getirdiği, kaygı seviyesini düşürdüğü, öğrenilenleri pekiştirdiği de bilinmektedir. Bu tür oyunlar, problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmektedir. İş birliği yaratmaya da aracılık edebilen dijital oyunlar, özgüveni artırırken, özellikle yalnızlık ve depresyonda azalma sağlayıp, coğrafi olarak izole edilmiş insanlar için kendilerinin değerli olduğunu hissettiren bir yapıya bürünebilmektedir. Bireylerin psikolojik dünyasında hem olumlu hem de olumsuz bazı etkilere yol açan çevrimiçi rekabetçi oyunların etki ettiği psikolojik faktörlerin derinlemesine incelenip tartışılması, bu oyunların neden kültürel düzlemde kritik bir değişim ve dönüşüm aracı olduklarının anlaşılabilmesi adına önemlidir. Bu bölümde, online oyunların psikolojik bağlamda oyuncular ve toplumlar üzerinde oluşturduğu pozitif ve negatif etkiler madde madde tartışılacaktır.

3.1. ÇEVİRİMİÇİ REKABETÇİ OYUNLARIN OYUNCULARA PSİKOLOJİK KATKILARI

Bu bölümde, yeni bir duygu dünyası oluşturmada ve psikolojik sağlığın sağlanması temelinde çevrimiçi rekabetçi oyunların oyuncularına sunduğu olumlu katkılar üzerine değerlendirmeler, görüşler ve akademik çalışmalara yer verilecektir.

Oyun, tüm çağlar boyunca içinde “eğlence” ögesini barındıran bir yapıda olmuştur. Tarihsel süreçten bugüne, insanların gündelik hayatın; stresini, tıkasını, derdini unutmak için bir aracı kıldıkları oyun, temelde eğlence odaklı yapısı sebebiyle boş zaman aktivitesi olma niteliğini göstermiştir. 21. yüzyılda, gelişmiş teknolojinin sunduğu hızlı internet

servisi, ev tipi bilgisayarların yaygınlaşması ve mobil teknolojiler, çevrimiçi oyunların gelişmesi için gerekli olan ortamın oluşmasını sağlamıştır (Cheung vd, 2015: 241). Gelişen oyun teknolojileri, 21. yüzyılın ilk dönemlerde atari ve video oyunları gibi online mecralarda yarışın mümkün olmadığı bireysel oyun tecrübeleriyle ilerlese de özellikle 2010’lu yıllar sonrasında, çevrimiçi rekabetçi oyunlar her yaşta bireyin hayatında adeta bir “nefes alma aracı” olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Postmodern dönem ve kapitalist dünya pratikleri hem çalışanların hem de çocuklar ve genç nesillerin daha önce var olmayan birçok stresli deneyimi yaşamalarına sebep olmaktadır. Bugün bireyselleşme kültürü hasebiyle bireyler, sosyal ilişkilerin yüz yüze bir şekilde kurulduğu geleneksel dönemin aksine daha içine kapanık bir dünya düzeni içerisinde yaşamaktadır. Her ne kadar online mecralar aracılığıyla geleneksel dönemde erişilemeyecek kadar çok insan ve millet ile iletişim mümkün olsa da popüler kültürün etkisiyle, bu iletişim türünün geleneksel döneme kıyasla çoğu zaman derinlik ve süreklilikten uzak bir yapıda olduğunu söylemek mümkündür. Bu durumun elbette psikolojik manada bazı olumsuz sonuçları beraberinde getirdiğini dile getirmekte mümkündür. Geleneksel dönemde konuşarak ve yüz yüze oyunlar aracılığıyla stres ile başa çıkan, oyunda başarılı olma deneyimini tecrübe ederek özgüven kazanan ve arkadaşlıklar kuran bireyler, günümüz dijital dünyasında çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla bu deneyimleri gerçekleştirmektedirler.

Bireylerin psikolojik bağlamda sağlıklı olması, toplumlarda “çoğunluğun iyiliği” temelli bir kültür oluşturması için kritik bir önem arz etmektedir. Eğlence, mutluluk kavramı ile doğru orantılı olduğu için insanların yaşam boyu hayatlarına farklı bireysel tercihler yoluyla dahil ettikleri önemli bir olgudur. Antik Yunan’dan günümüze birçok filozof; mutluluğun ne olduğu, hangi araçlar ile elde edilebileceği ve yaşamdaki amacı üzerine düşünmüş ve cevap aramıştır. Örneğin Sokrates, mutluluğu bir yaşam amacı olarak tanımlamış ve tüm insanların hayat boyu mutluluğun peşinden koştuğunu söylemiştir. Hedonizm yani hazcılığı savunan ve Sokrates’in öğrencisi olan Aristippos’a göre ise mutluluk hazzın varlığı ve acının yokluğudur. Eğlence ve dolayısıyla mutluluk deneyiminin kolaylıkla elde edilmesine aracılık eden oyunlar ise insanlara mutluluk verdiği için vazgeçilmez bir pratiktir. Yaşadığımız dönem, kapitalist düzenin en sert biçimde hissedildiği ve rekabetin, iş yoğunluğu ve stresin, ayrımcılığın, ötekileştirmenin, şehirleşme sebebiyle ortaya çıkan güvenlik sorunları, yalnızlaşma, korku ve suç

oranlarının artışı sebebiyle ortaya çıkan anksiyete ve depresyon gibi birçok psikolojik ve sosyolojik problemin deneyimlendiği ve daha görünür hale geldiği bir yapı üzerine kurulmuştur. Bu düzene ayak uydurmak zorunda olan bireylerin mutluluk deneyimini hızlı ve kolay yoldan elde etmesi, psikolojik sağlıklarını koruyabilmeleri için bir gereklilik haline gelmiştir. Tam da bu noktada çevrimiçi rekabetçi oyunlar, tarih boyunca üstlendikleri eğlence ve haz aracı olarak kullanılma nitelikleri ile devreye girmişlerdir. Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, modern insanın yalnızlığına, gündelik hayat stresine ve iş yoğunluğuna iyi gelecek bir araç olarak kullanılmaya başlanmış ve ekonomik bağlamda büyük bir endüstrinin de oluşmasına olanak tanımıştır.

Gerçek dünyada herkesin eşit şartlara sahip olmadığı bugün, insanlar istedikleri nitelikler ile var olabildikleri sanal dünyaya rağbet göstermiştir (Castronova, 2001: 15). Oyuncular bu sayede günlük yaşamda fiziksel, psikolojik, ekonomik ve sosyolojik nitelikleri sebebiyle deneyimledikleri negatif tecrübelerden uzaklaşarak zihinsel dinginlik ve mutluluk deneyimini yaşayabilmektedir. Çünkü ikinci bölümde bahsettiğimiz üzere, çevrimiçi rekabetçi oyunlar oyuncuların, ikincil bir sosyal kimlik oluşturmalarına ve reel dünyada var olan fiziksel özelliklerinden tamamen bağımsız, fantastik öğeler ile oluşturulmuş bir avatar ile sanal dünyada var olmalarına olanak tanımaktadır. Bu durum, kişilerin psikolojik bağlamda karşı karşıya kaldıkları birçok problemin üstesinden gelmelerine yardımcı olabilmektedir. Psikoloji alanında konu özelinde yapılan birçok araştırma bulunmaktadır. Yapılan araştırmalara göre, toplumsal bir kabul olan dijital oyunların kitleleri tamamıyla negatif etkilediği kanısı doğru bir sav olarak görülmemektedir. Aksine, aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın sağlıklı bir yaşam standardına ulaşabilmek adına normal görüldüğü ve oyunların rahatlama ve stres yönetimi açısından olumlu katkıları olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Green ve Bavelier 2003), (Prot, vd., 2014: 109-128). Ayrıca bazı psikolojik rahatsızlıklarda motor becerilerinin gelişmesini sağlamak için dijital oyunların kullanıldığına dair araştırmalar da mevcuttur. Bu sebeple, çevrimiçi rekabetçi oyunların, doğru şartlarda kullanıldığında, toplumsal kültürün temel yapı taşı olan insan fenomeninin psikolojik sağlığını sağlamak adına önemli bir araç olduğunu söylemek mümkündür.

3.1.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Benlik Saygısı ve Özgüveni Arttırmaya Katkıları

Benlik kavramı, akademide özellikle psikoloji dalında birçok araştırmacının üzerinde durduğu ve toplumsal bağlamda insanı anlamak ve tanımlayabilmek adına oldukça kritik bir terim olarak karşımıza çıkmaktadır. Benlik, William James'in ilk açıklamaları ile yaklaşık son yüz yıldır üzerinde en çok tartışmanın yürütüldüğü psikoloji kavramlarından biridir (Özen, vd., 2010: 22). Bilindiği üzere, toplumların temel yapı taşı olan insanın sahip olduğu, tecrübe ettiği, ritüel haline getirdiği her türlü fenomen, sosyolojinin araştırma alanına girmektedir. Bu sebeple benlik kavramı, toplumsal araştırmalarda yer verilen bir kavram olarak sosyolojik araştırmalarda da yer bulan bir konsepttir. Sosyolojik manada benlik kavramı araştıran Kaplan'a (1986) göre benlik hem sosyal bir ürün hem de sosyal bir güç olarak tanımlanmıştır (Rosenberg, 1989: 34). Psikoloji bağlamında benlik kavramını ilk kez açıklayan William James'e göre ise benlik en geniş anlamıyla, kişinin kendisinin ne olduğunu söyleyebileceği her şeyin toplamıdır (Özen, vd., 2010: 22). Yani benlik genel manada bireylerin hem sosyal hayatlarında hem de kendi zihinsel dünyalarında kendilerini ne şekilde görüp tanımladıklarıdır.

Benlik saygısı; insanın kendisine değer vermesi, benimsemesi, kabullenmesi anlamına gelir ve benliğin duygusal boyutunu oluşturan benlik saygısı, ruh sağlığının bir göstergesidir (Demir, 2013: 5). Benlik saygısı temelde kişinin kendisine değer vermesi ile yakından ilgilidir. Bireylerin benlik saygılarının gelişebilmesi için küçük yaştan itibaren sevildiklerini, mikro bağlamda aile ve arkadaşları; makro bağlamda toplum tarafından varlıklarının kabul görüldüğünü ve benimsendiğini bilmeleri gerekmektedir. Yani, benlik saygısı toplumsal bir ürün ve sosyal bir konseptten ayrı düşünülemeyecek şekilde kazanılır. Geleneksel dönemde yüz yüze ve reel insan ilişkilerinin hâkim olduğu bir toplum yapısı vardı. Bu sebeple bireyler; aile, akrabalar, arkadaşlar, iş ve diğer sosyalleşme ortamlarında karşı karşıya kaldıkları sosyal tecrübeler üzerinden benliklerini ve benlik saygılarını geliştirmekteydi. Dijital dünyanın yeni bir sosyal dünya oluşturduğu bugün ise bireylerin sosyal medya ve sanal oyunlar gibi yeni sosyalleşme alanlarında edindikleri deneyimler üzerinden benliklerini ve benlik saygılarını oluşturduklarını söylemek mümkündür.

Daha önce de bahsettiğimiz üzere, dijitalleşmenin ve internetin insan hayatında vazgeçilmez bir noktaya geldiği bu çağda, bireyselleşme kültürü sebebiyle geleneksel ilişkiler yerini dijital mecralar üzerinden kurulan sosyal ilişkilere bırakmıştır. Her yaştan insanı etkilese de özellikle genç nesiller tarafından tercih edilen sanal sosyal ilişkiler benlik saygısının kazanılmasında önemli bir araç haline gelmiştir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, milyonlarca insanın vakit geçirmeyi tercih ettiği yeni bir sosyal fenomen olarak benlik saygısının kazanılmasında pozitif katkılar sunabilecek bir yapıdadır. Çünkü benlik saygısı, toplumsal bağlamda kabul görölme ve benimsenme ile sıkı sıkıya bağlı olan bir kavramdır. Kabul görme ve benimsenme durumu ise toplumda kabul gören pratiklerin, değerlerin, kuralların ve başarı tanımının bireyler tarafından davranışa dökülmesi ile sağlanabilir. Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda yarışan oyuncular, bir takıma dahil olmak ve o takımın ürettiği kültürel pratiklere adapte olmak zorundadır. Ayrıca işbirliği, takım kurallarına saygı, oyunun başarı ile tamamlanması adına sürekli ve düzenli bir şekilde oyunu oynama, takım oyuncuları ile etkili iletişim dilinin kullanılması ve strateji geliştirme gibi birçok pratiği aynı anda gerçekleştirmektedirler. Oyunlarda başarı, ancak bahsi geçen koşulların oyuncular tarafından davranışa dökülebildiği durumlarda sağlanabilmektedir. Bu durumun farkında olan oyuncular ise, benlik saygılarını kazanma adına, tıpkı geçmişte kişilerin geleneksel dünyanın koşullarına ve kurallarına uydukları gibi, sanal oyunların da kural ve koşullarına uyum sağlamaktadır. Benlik saygısını kazanma içgüdüleriyle hareket eden oyuncular bu sayede yetenek ve servet kazanarak ilerleme gösterirler, diğer oyuncularla etkileşime girerler ve işbirliği gerçekleştirirler. Kabul görmek, saygınlık kazanmak ve güç elde etmek için görevleri tamamlarlar ve diğer topluluklarla mücadele için kendi topluluklarını var güçleriyle desteklerler (Badrinarayanan vd, 2015: 1046). Böylece sanal ortamda var olan oyuncu topluluğunda kabul görürler. Burada oyunun çok önemli bir niteliği ortaya çıkmaktadır, burada kazanılan başarı büyük ölçüde bireyden gruba aktarılabilir niteliktedir (Huizinga, 2015: 80). Bu kabul görme, oyuncuların reel dünyada da benlik saygılarını arttırmada pozitif katkı sağlamaktadır. Çünkü halihazırda sanal dünyada kabul gören birey, reel dünyada da aynı özgüven ve özdeğer duygusu ile hareket etmeye yatkındır.

Bu noktada, benlik saygısının özgüven ile ayrılmaz bir bütün olduğunu belirtmekte fayda vardır. Kişiliğin ve karakterin oluşması için en önemli öğelerden biri olan özgüven,

psikoloji ve sosyoloji alanında yapılan birçok akademik araştırmanın konusu olmuş bir diğer kavramdır. Özgüven ile ilgili yapılmış bütün tanımların ortak noktasında bireyin kendi gücüne olan güveni yatmaktadır. Yani kişinin hem bireysel hem de toplumsal tüm sınavların üstesinden gelebileceğine dair inancı özgüvenin kazanılmasında önemli faktörlerdir. Bilindiği üzere, kazanmak bizatihi oyunun sınırlarını aşar, itibar ve onur verir; bu onur ile itibardan, kazanan kişinin ait olduğu grup da hemen yarar sağlar (Huizinga, 2015: 79). Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, doğaları gereği strateji, rekabet, zorlukların ve problemlerin üstesinden gelme gibi birçok konunun aynı anda tecrübe edildiği platformlardır. Aynı anda çeşitli işleri yapma, kazanılamayan görevleri tekrar tekrar yaparak başarılı olmaya olan inancı geliştirme, süreklilik ve tekrar üzerinden sağlanan yetenekler ile profesyonel oyuncu ligine yükselerek ekonomik bağlamda kazanç elde etme, oyunlar aracılığıyla sıkı arkadaşlıkların kurulduğu bir topluluğa dahil olma gibi deneyimler, oyuncuların özgüven kazanmalarında pozitif katkı sağlamaktadır. Özellikle çocuklar ve gençlerin eskisi gibi sokaklarda sosyalleşme imkanından uzak olduğu bugün, çevrimiçi rekabetçi oyunlar aracılığıyla kendilerine olan güvenlerini sanal dünya aracılığıyla kazandıklarını söylemek mümkündür. Nitekim yapılan araştırmalar, dijital oyunların yorgunluk ve stresi azalttığı, problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğu, özgüveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği (Green ve Bavelier, 2003), (Griffiths, 2005: 359– 368) ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını arttırdığı (Green ve Bavelier, 2003), (Prot vd., 2014) da gösterilmiştir.

Yani dijital oyunlar, sanal dünyada oyunculara sundukları birçok görev ve zorluğu başarmalarına aracılık ederek reel dünyada da özgüvenlerini ve dolayısıyla benlik saygılarını arttırmalarına olanak tanımıştır.

Yeni neslin kişilik gelişimlerini toplumsal boyutta istenilen doğrultuda şekillendirebilmek için çevrimiçi rekabetçi oyunlarda yaşanan negatif deneyimlerin elimine edilmesi, aile ve devlet iş birliği ile denetimin ve korunaklı bir sanal ortamın sağlanması gerekmektedir. Dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini değerlendirdiğimiz noktada, halihazırda yeterli denetim olmadığı halde, kişilik gelişimi açısından oyunculara pozitif bağlamda birçok katkıyı sunduklarını söylemek mümkündür. Bu katkıların daha fazla artmasını sağlamak adına sanal dünyanın denetimlerinin sağlıklı bir şekilde sağlanması gerektiği kanaatindeyiz. Çünkü dijital oyunlar belirli koşullar sağlandığı takdirde, sağlıklı kişilik oluşumunda önemli katkılar

sağlayabilir. Nitekim bugünün koşullarında dahi, kişilik gelişimi adına iki önemli faktör olan özgüven ve benlik saygısını olumlu açıdan etkileyen bir araç olduklarını söylemek mümkündür.

3.1.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Başarı ve Başarılı Olma Deneyimini Sağlaması

21. yüzyılın en karlı endüstrilerinden biri olan çevrimiçi rekabetçi oyunlar, şirketlerin her geçen gün daha fazla kişiyi dijital oyun platformuna çekmek adına çeşitli bileşenleri ekledikleri bir mecradır. İnsanlar pozitif duygu ve deneyimleri yaşadıkları ortamlarda bulunmayı ve vakit geçirmeyi tercih ederler. Toplumların ve bireylerin mutluluk duydukları deneyimler ve durumlar çeşitli olsa da tüm insanlar için geçerli olan bazı örüntülerden söz etmek mümkündür. Bu örüntülerin başında başarılı olma duygusu gelir. Birey, doğduğu andan itibaren; yürüme, konuşma, arkadaş edinme, akademik bağlamda istenilen düzeyde olma gibi küçükten büyüğe birçok toplumsal beklenti ile karşılaşmaktadır. Bu bağlamda her birey, etki alanı açısından gerek bireysel gerek toplumsal çeşitli başarı öncüllerini gerçekleştirmek zorundadır. Toplumsal başarı ölçütleri, bir önceki bölümde bahsettiğimiz benlik saygısı ve özgüvenin kazanılması açısından oldukça kritik bir rol oynamaktadır. Benlik saygısı ve özgüveni sağlayan başarılı bireyler, sağlıklı toplum kurgusu açısından elzemdir. Nitelim insanlık tarihi değerlendirildiğinde, başarılı olma motivasyonunun toplumların ilerlemeleri için de önemli bir kaynak olduğu görülebilir. Devletlerin kurulması, toprakların fethedilmesi, devrimsel nitelikte keşiflerin yapılması, buluşların bulunması vb. birçok toplumsal ivmenin kaynağında insanın başarılı olma deneyiminden duyduğu haz yatmaktadır. Bu bağlamda başarıma ve başarılı olma duygusunu tüm toplumların ortak değeri olarak atfetmek doğru olacaktır.

Endüstriyel bağlamda başarıyı yakalamak ve kazançlarını arttırmak isteyen dijital oyun sektörü de başarıma duygusunun deneyimlendiği bir tasarım dünyasına sahip olan dijital oyunları piyasaya sürmüştür. Bu hissiyatı evlerinde, bilgisayar karşısında yaşayan bireyler, dijital oyunların sihirli dünyasında vakit geçirmeyi daha çok istemektedir. Her ne kadar bu deneyim sebebiyle daha önce bahsettiğimiz oyun bağımlılığı mevzusundan muzdarip olan oyuncular olsa da başarı duygusunu deneyimledikleri için reel hayatlarında pozitif davranış değişiklikleri edinen oyuncular olduğunu söylemek de mümkündür.

2010'lu yıllar sonrasında, özellikle çocuklar ve genç nesillerin ilk sosyalleşme mecralarından biri olan çevrimiçi rekabetçi oyunlar; içerisinde barındırdığı güç, ödül, hızlı ilerleme, sanal servet ve statü kazanma aracı olarak başarı duygusunun tekrar tekrar deneyimlenmesi için önemli bir sosyalleşme alanıdır. Ayrıca dijital oyunlar, henüz okul çağına ermemiş birçok çocuğun da oyuncu olarak dahil olması hasebiyle rekabetin deneyimlendiği ilk sosyal alanlardan biridir. Rekabet duygusu temelde rakibi alt etmek amacını taşıdığı için başarı isteğinin üretildiği bir diğer unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Reel dünyada henüz bir rekabet ortamına dahil olmamış, emek sonucunda ödül kazanma deneyimini tecrübe etmemiş ve hedef doğrultusunda hareket etmemiş olan çocuklar, çevrimiçi rekabetçi oyunların bu unsurları barındıran doğal ortamında ilgili pratikleri defalarca deneyimlemektir. Ayrıca, yapılan bir araştırmaya göre, oyuncular diğerleriyle iş birliği yapma ve sanal bilgi kaynaklarına ulaşarak problem çözme konusunda da yetenek geliştirebilmektedir (Silva ve Mousavidin, 2015: 178). Çok yönlü geliştirilen yeteneklerin başarı sağlamak açısından en önemli kriter olduğu bu sanal dünya, bugünün kültürel değerlerinin üretimi ve tüm dünya toplumlarına dikte edilmesi için de bir araç görevi görmektedir. Araştırma, bilgi edinme, iş birliği yapma, empati kurma, üstlenilen görevleri disiplinli ve süreklilik arz eden bir düzlemde gerçekleştirme gibi değerlerin ve kuralların öğretildiği sanal dünya, bu açıdan da kültür yapıcı bir düzlemde tüm dünyadaki toplumları şekillendirme aracı olarak kullanılmaktadır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyun içerisinde üstlenilen savaşçı, büyücü, rahip vb. çeşitli karakterler ve roller sebebiyle; hedef, ödül ve bireysel başarı yelpazesinin sınırsız olduğu bir dünyadır (Silva ve Mousavidin, 2015: 178). Dijital strateji oyunlarının çeşitli karakter tercihleri sunan yapısı, oyuncuların farklı rollerde başarı deneyimini tatmasına aracılık etmektedir. Reel dünyada tek bir kimlik ile deneyimlenebilen başarı duygusunun sanal dünyada birden çok ikincil kimlik ile deneyimlenmesi, oyuncuların hem empati duygusunun gelişmesini hem de çoklu haz duygusuna erişmelerini sağlar. Yani oyuncular, rekabetçi dijital oyunlarda, geleneksel reel dünya düzeninin sunamayacağı kadar çok, çeşitli ve hızlı bir şekilde başarı duygusunu tatmaktadırlar. Yeni dünyanın kazandırdığı bu yeni deneyim, reel dünyada başarılı olma konusunda zorluk çeken birçok bireyin karşı karşıya kalabileceği psikolojik problemlerin önlenmesi adına oldukça faydalıdır. Çünkü oyuncular, oyun oynadıkları süre boyunca ya bir görevi tamamlayarak ya da oyunda rakiplerini hezimete uğratarak, mutlaka başarılı olma deneyimini

kazanmaktadır. Dahası, rekabetçi online oyunların hepsi, oyuncuların ilerleme puanları kazanıp avatarlarının seviyelerini yükselttikleri ve yaptıkları görevler aracılığıyla kümülatif bir şekilde başarının arttığı bir gelişme sisteminden oluşmuştur (Chang ve Lin, 2014: 130). Yani oyunlar, görevler tamamlandıkça, oyuncuların daha yüksek seviyeye yükselmesi söz konusudur. Dijital oyunların oyuncularına öğrettiği bu mantık, bireylerin gerçek hayatlarında başarılı olmaları adına disiplinli bir şekilde görevlerini tamamlamaları gerektiği gerçeğini de pekiştirmiş olmaktadır. Başarının disiplin kavramı ve kümülatif gelişim aracılığıyla sağlanabileceğini sanal dünyada tecrübe eden bireyler hem eğitim sisteminin hem ailenin hem de toplumsal normların pozitif bir öncül ve gereklilik olarak nesillere öğretmeye çalıştığı bu değerleri eğlenceli yoldan öğrenmiş olmaktadır. Chang ve Lin (2014: 130)'e göre rol yapmaya dayalı rekabetçi oyunlarda, oyuncular oyunları hayatını geçindirdiği bir işte çalışıyormuşçasına, muazzam bir çabayla ve ciddi bir şekilde oynamaktadır. Ciddiyet, eğlence ve haz faktörlerinin bir bütün halinde tecrübe edildiği ve başarı duygusunun çeşitli uyaranlar aracılığıyla pekiştirildiği rekabetçi oyunlar, tüm oyuncularına hem başarı için geçerli olan temel faktörleri öğretmek açısından hem de reel dünyada karşı karşıya kalınan başarısızlık duyguları ile baş etme açısından oldukça olumlu katkılar sağlamaktadır. Ek olarak, çocukların eğitim süreci açısından başarıya duyulan hazzını anlayabilmeleri, başarı ölçütlerini algılayabilmeleri, disiplin, süreklilik ve yılmadan ilerleme ile başarının elde edilebileceğini eğlenceli yoldan öğrenmeleri için çevrimiçi rekabetçi oyunların kullanılabileceğini söylemek mümkündür.

3.2. OLUMSUZ DUYGUSAL ETKİLER

Kamuoyunda, çevrimiçi rekabetçi oyunların bireysel ve kitlesel bağlamda olumsuz etkilere sebep olabileceği ile ilgili genel geçer bir görüş bulunmaktadır. Çağın en önemli sosyalleşme alanı olan dijital oyunların sebep olabileceği olumsuz psikolojik etkiler, gün geçtikçe daha fazla kişinin rekabetçi oyunlara rağbet göstermesi sebebiyle akademide de çokça yer bulan bir konu olmuştur. Toplumsal ve bireysel bağlamda değerlendirildiğinde oyunların; konusu, tasarımı, hikayeleri, oyunculara sunduğu özellikler gibi birçok faktörün nasıl tasarlandığı doğrultusunda hem olumlu hem de olumsuz bazı durumlar ortaya çıkmaktadır.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, bilindiği üzere avatarlar aracılığıyla var olunan, sanal ve henüz yeterli denetimin yapılamadığı bir dünya içerisinde oyuncuların uzun vakitler geçirdiği bir yapıdadır. Oyuncular bu sanal dünyada, gerçek kimliklerini yansıtmayı tercih edebilir veya tamamen farklı bir kimlik oluşturabilir. Oyunların fantastik öğeler barındıran dünyasında avatarlarının görünüşlerini belirleyen oyuncular; yardımsever, hoşgörülü, diğerlerine saygılı yani etik ve ahlaki boyutta iyi bir karakter seçimin yanı sıra, etik ve ahlaki düzlemden tamamen uzak, aykırı ve şeytani bir rolü de tercih edebilmektedir. Yani nasıl bir karaktere bürünecekleri tamamıyla oyuncuların insiyatifindedir.

Günümüzde en çok tercih edilen çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyunculara savaş ve şiddet odaklı temalar üzerinden ilerleyen bir sanal dünya sunmuşlardır. Bu bağlamda bu tür oyunların özellikle çocukları ve genç nesilleri şiddet ve saldırganlık gibi davranışlar konusunda teşvik edip etmediği konusu uzun yıllardır incelenmektedir (Yılmaz, 2019). Yapılan bir araştırmaya göre, şiddet içerikli temalara sahip olan oyunlar, oyuncuların gerçek hayatta şiddete karşı daha kabullenici ve alışık olması ve şiddetin normalleşmesi riskini doğurmuştur (Ferguson vd, 2015: 399). Çünkü bu tür oyunlar çok yönlü uyaranların aynı anda bulunduğu, karmaşık bir dünyadır.

Oyuncular oyunların kurgusal dünyasında, aydınlık taraf olarak nitelendirilebilecek; takım çalışması, arkadaşlık kurma, daha kapsayıcı bir bakış açısıyla hoşgörülü olmayı öğrenme gibi nitelikleri kazanabilecekleri gibi; karanlık taraf olarak nitelendirilebilecek, saldırganlık ve şiddete yönelim, ötekileştirme, ayrımcılık, psikolojik şiddet uygulama, trolleme vb. birçok pratiği de yönelebilmektedir. Bu seçimin hangi psikolojik faktörler tarafından şekillendirildiğine dair literatürde birçok araştırma yapılmıştır. Genel olarak araştırmaların sonuçları, yoğun şiddet içeriğine sahip olan oyunların saldırganca hisleri ve düşmanca duyguları arttırabileceği yönündedir. Ayrıca, her gün düzenli olarak oyunlarda; savaş, ölüm, kan, kopan uzuvlar, silah kullanımı vb. birçok unsuru gören ve sanal olarak tecrübe eden bireylerin şiddeti, ölümü, öldürmeyi normalleştirebileceği ve bu konularda bir duyarsızlaşmaya sebebiyet verebileceği doğal bir öngörüdür. Çünkü insan unsuru hayatı ve deneyimleri tekrarlayıp pekiştirme üzerinden öğrenen bir varlıktır. Sanal dünyada deneyimlenen durumlar ise, özellikle çocuklar ve gençler açısından gerçeklik algısının yitirilmesine ve yaşadıkları şiddet içerikli deneyimlerin normalleşmesine neden olabilir. Elbette bu durum, oyuncuların

psikososyal bağlamda birçok sorun ile karşı karşıya kalmasına sebep olabilir ve reel dünyaya döndüklerinde sağlıklı sosyal ilişkiler kurmalarını önleyebilir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunların sebep olabileceği olumsuz durumlardan bir diğeri ise psikolojik rahatsızlıkların artışına neden olabileceği potansiyelidir. Yapılan araştırmalarda, oyun bağımlılığı başta olmak üzere; depresyon, anksiyete, öfke, obsesyon ve paranoid gibi birçok psikolojik rahatsızlığı tetikleyebileceği ileri sürülmüştür. Avatarlar üzerinden fiziksel şiddetin ve hakaret, trolleme vb. davranışlar aracılığıyla sözel şiddetin deneyimlenmesi, zorlama ve baskı unsurlarının, silahlı aletlerin kullanımının var olması ve bazı oyunlarda suç ve tehlike unsurlarının baskın olması bu tür psikolojik problemlerin artışına sebep olabilir. Olumlu tetikleyicilerden biri olarak değerlendirdiğimiz başarılı olma unsurunun karşıtı olan başarısız olma deneyimi, bazı oyuncuların anksiyete ve kaygı bozuklukları yaşamasına sebebiyet verebilir. Nitekim oyunların rekabetçi ve başarıya dayalı yapısı hasebiyle oyun bağımlılığından muzdarip olan oyuncularda, sosyal izolasyon ve gerçek dünyadan kaçış durumlarının yaşanması da bir diğer negatif olgu olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Bahsedilen olumsuz unsurların akademik araştırmalar doğrultusunda incelenmesi, çevrimiçi rekabetçi oyunların psikolojik açıdan sebep olabileceği negatif etkilerin anlaşılabilmesi açısından önemlidir. Toplumun temel yapı taşı olan bireyin psikolojik sağlığını etkileyen unsurlar, kültürlerin şekillenmesi ve gelecek nesillere aktarımının sağlıklı bir şekilde sağlanabilmesi açısından kritik bir konudur. Bu sebeple bu bölümün ana konularından bir diğeri, kültür yapıcı olarak psikolojik sağlığı negatif etkileyen durumlar olacaktır.

3.2.1. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunların Şiddet Eğilimi ve Saldırganlık Artışı ile İlişkisi

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, çeşitli konular ve amaçlar doğrultusunda geliştirilmişlerdir. Her dijital oyunun, birbirinden farklı ve çeşitlilik arz eden görsel ve tematik dünyası vardır. Sınırsız ihtimallerle dolu olan bu sanal dünya, reel dünyada olduğu gibi hem iyi deneyimleri hem de kötü deneyimleri içinde barındırmaktadır.

Bir önceki bölümde bahsi geçtiği üzere, son yıllarda en popüler olan çevrimiçi rekabetçi oyunların savaş temalı oyunlar olduğunu görmekteyiz. İçeriklerinin ve konularının oyunu piyasaya süren şirketler tarafından denetlendiği, etik ve ahlaki

bağlamda genel geçer kurallar doğrultusunda önlemlerin alındığı ve oyuncuların psikolojik sağlığını olumsuz yönde etkileyen öğelerin elimine edildiği birçok çevrimiçi rekabetçi oyun olsa da, oyun piyasasında var olan sert rekabette üst sıralara yerleşme amacı güden ve toplumsal bazda kötü niyetli yönlendirme yapmak isteyen bazı oyunların da var olduğunu söylemek mümkündür. Yapılan bazı araştırmalara göre, öğrencilerin eğitim hayatlarına olumlu katkılar sunan, çocuklar, gençler ve yetişkinler için şehir hayatının stresinden kaçma ve ekonomik bağlamda bir iş kolu olarak kullanılan oyunların olumlu birçok katkısı olduğuna dair veriler de bulunmaktadır. Fakat oyun tabanlı öğrenme ortamı sağlayan yararlı oyunların yanında şiddet öğeleri içeren; adam öldürerek puan alınan, hırsızlık yapılarak tur atılan, atılan yumrukla oyun kazanılan çok sayıda şiddet içerikli oyuna da ulaşılabilir (Karaca, 2007). Saldırgan öğelerin yoğun bir şekilde kullanıldığı oyunların, oyuncuları reel dünyada da şiddete ve saldırgan davranışlara daha çok yönlendiren oyunlar, şiddetin artmasına aracılık edebilmektedir. Bu tür oyunlar, oyuncularını motive ettikleri şiddet öğeleri ve oyun bağımlılığına yol açan yapıları ile dikkat çekmesinin yanı sıra oyuncuların suç unsurlarını öğrenme ve reel hayata taşıma, yaralama ve öldürme davranışları gibi istenmeyen davranış örüntülerini geliştirmesine sebep olabilmektedir.

Şiddet içerikli oyunların hangi yaş grubu tarafından oynandığı, oyuncular üzerinde meydana gelen negatif psikolojik unsurları ve etki alanlarını değerlendirmek açısından önemlidir. Çünkü özellikle ekstrem unsurların var olduğu şiddet ve savaş temalı oyunların çocuklar ve ergenler üzerinde negatif etkilerinin daha baskın olduğunu söylemek mümkündür. Psiko-sosyal açıdan gelişimini henüz tamamlamamış olan çocuklar ve ergenler, bilindiği üzere tecrübe ettikleri çevresel koşullar doğrultusunda karakterlerini, seçimlerini, etik ve ahlaki değer yargılarını şekillendirmektedir. Bu noktada, sanal dünyada çokça vakit geçiren çocuk ve ergenlerin, oyunlarda var olan şiddet unsurlarını normalleştirme olasılıklarının yüksek olduğunu dile getirmek mümkündür. Ayrıca reel dünyada olduğu gibi sanal dünyada da var olan ve oyuncuları kötü niyetli davranışlara yönelmesini arzulayan bir oyuncu kitlesi de vardır. Üstelik bu kitle, reel dünyadaki durumdan farklı olarak yaşları, fiziksel görüntüleri, cinsiyetleri, meslekleri vb. birçok özelliklerini rahatlıkla gizleyerek hareket etmektedir. Bu durum, sanal dünyanın tehlikeli ve karanlık tarafı ile ilişkilendirilebilecek bir özelliğidir.

Sosyal psikologlar için saldırganlık, fiziksel veya psikolojik acıya neden olmayı amaçlayan kasti zarar verici davranışları sergilemektir (Mansız ve Kolburan, 2022: 1391). Bu davranışlar hem fiziksel hem de sözel saldırıları kapsamaktadır. 2000’li yıllardan itibaren okullarda artan şiddet davranışları, okula silah getirme, akran zorbalığı ve saldırgan davranışların artışı ile çevrimiçi rekabetçi oyunların bağlantısını saptayabilmek adına birçok akademik araştırma yapılmıştır. Konu ile ilgili hala net bir kanaat geliştirilmemiş olsa da oyunların saldırganlık bağlamında sebep olduğu etkiler ile ilgili bulgulara ulaşmak mümkündür. Bu bağlamda bu konunun akademik camianın dikkatini çekmesine neden olan ve ilk örneklerden biri olan Columbine Lisesi Katliamı’ndan bahsetmek gerekir. Çevrimiçi bilgisayar oyunu bağımlısı olan lise öğrencileri Eric Harris ve Dylan Klebold’un 1999 yılında ABD’de gerçekleştirdikleri Columbine Lisesi katliamı, 12 öğrenci ve 1 öğretmenin hayatını kaybettiği ve 24 öğrencinin yaralandığı ve medyada büyük yankı uyandıran bir olaydır. Bu elim olay, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının bireyler üzerinde katil olmaya sebebiyet verebilecek kadar etkili ve tehlikeli olduğunu hem ailelere hem de uzmanlara düşündüren ilk olaylardan biri olarak tarihe geçmiştir. Çünkü döneminin en popüler bilgisayar oyunlarından olan Doom bağımlısı iki öğrenci, sanal dünyadaki şiddet içerikli tecrübelerini reel dünyaya taşımışlardır. Doom oyunu; silah kullanımı, nişan alma ve avaturları öldürme yoluyla oyuncularının hayatta kaldığı bir dünya üzerine kurulmuş, öldürme görevlerinin yer aldığı bir yapıdadır. Oyun için bir blog sayfası açarak takipçilerine çeşitli direktifler veren katil ikili, “görev tamamlama” olarak adlandırdıkları şiddet davranışlarını takipçilerinin yapması için cesaretlendiriyor ve yerine getirdikleri saldırgan görevler ile ilgili bilgi veriyorlardı. Bu sürecin sonunda 12 öğrenci ve 1 öğretmeni öldürüp 24 öğrenciyi yaralamış ve “görev tamam” diyerek her ikisi de intihar etmişlerdi. Bu kritik olay, okul çağında şiddet içerikli oyunları oynayan bazı çocuk ve ergenlerin sanal dünya-gerçek dünya ayrımını yapamadıkları için karıştırdıkları birçok suçun da öncüsü ve tetikleyicisi olarak kabul edilen bir vakadır. 2023 yılına kadar geçen sürede, bu katliamdan ilham alan bazı ergen ve çocukların aynı örüntüyü devam ettirdiğine dair birçok örnek bulunmaktadır. Bu örüntülerin en önemli sebeplerinden biri, öldürme ve silahla yaralama gibi gerçek hayatta hem kanunen hem de toplumsal açıdan tamamen yasaklanmış ve “kötü” olarak atfedilen davranışların oyunlarda bir ödül ve kazanma koşulu olarak sunulması olabilir. Çocuklar ve ergenler yaş grupları itibariyle; soyut düşünme, değer yargıları, etik ve ahlaki değerler, toplumsal

kurallara uyma gibi fenomenleri aile, eğitim kurumları, akran grupları, toplum, medya ve sanal dünya aracılığıyla öğrendiği bir süreçten geçmektedir. Daha önce de değinildiği üzere, oyun tarih boyunca hem hayvanlarda hem de insanlarda gerçek hayatı öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Yoğun şiddet öğelerini barındıran ve şiddet davranışını ödüllendiren bir yapıda tasarlanmış oyunlar henüz reel dünya ve sanal dünya arasındaki farkı algılayamayan yaş grubundaki çocuk ve ergenlerin aynı davranış örüntülerini sosyal hayatlarında pratik etmelerine ve öğrenmelerine sebep olabilir. Uhlman ve Swanson'ın 121 çocuk üzerinde gerçekleştirdiği araştırmaya göre, şiddet unsurları barındıran online oyunlar oynamanın, çocukların otomatik olarak saldırganlığı öğrenmelerine sebep olduğunu ortaya çıkarmıştır (Uhlman ve Swanson, 2004: 42). Özellikle sosyal etkinliklere katılmak, eğitim hayatının gerekliliklerini yerine getirmek ve aile ile vakit geçirmek gibi psikolojik ve sosyal gelişiminin temel yapı taşları olan gerekliliklerden uzak kalan oyun bağımlısı çocuk ve gençlerin psikolojik sağlığı olumsuz yönden etkileneceği için şiddet gösterme eğilimlerinde artış olabilir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlarda saldırganlık ve şiddeti tetikleyen bir diğer sebep oyuncuların oyunlarda yaşadığı hayal kırıklığı olabilir. Oyunlar kazanma-kaybetme ve ceza-ödül sistemi üzerinden geliştirilmiştir. Başarılı olmak isteyen oyuncuların var olan görevleri tamamlaması ve "level atlaması" yani ilerlemesi gerekmektedir. Rekabetçi oyunun şiddet içeren teması nedeniyle sanal dünyada avatari aracılığıyla şiddete uğramış ve beklenen koşulları gerçekleştiremeyen oyuncular, yenilgi ve başarısızlık hissi sebebiyle reel dünyada da saldırgan davranışlar sergileyebilir. Yapılan deneysel araştırmalara göre, şiddeti konu alan video oyunları, oyuncuların gerçek dünyada da saldırgan etkileri hissettiğini, psikolojik açıdan gerçekmiş gibi canlandırma yaptığını ve saldırgan davranışları gösterdiklerini doğrulamıştır (Adachi ve Willoughby, 2011: 56). Bununla birlikte, özellikle takımlar halinde oynanan oyunların rekabetçi doğası, oyuncuların diğer takıma karşı düşmanca hisler hissetmesine yol açabilir. Bu durumda sanal dünyada saldırgan tavırlar içerisine giren oyuncular, şiddete karşı duyarsız davranabilir. Dahası, aynı anda birden çok oyuncunun hakaret ve ötekileştirme gibi saldırganlık unsurlarını davranışa döktüğü durumlar, özellikle çocuk ve ergenleri şiddeti taklit etme noktasında cesaretlendirebilir. Bu durumda henüz reel dünyanın nasıl olduğu konusunda fikirleri yeni oluşan küçük yaş grupları, dünyanın korku ve şiddet içeren bir yer olduğu kanısına varabilir. Bu yanlış algı, hem psikolojik açıdan birçok soruna sebep

olabilirken hem de genç nesillerin sağlıklı sosyal ilişkiler kurmasını engelleyebilir. Daha tehlikeli bir sonuç olarak suç işleme, insan öldürme, yaralama gibi ciddi suç niteliği taşıyan davranışları gerçek dünyada gerçekleştirmelerine sebep olabilir ve yüzyıllardır tüm toplumların bir tehlike olarak gördüğü suçun artışını tetikleyebilir.

Şiddet ve saldırganlığın artışı ile suç oranlarının artışı arasında paralel bir ilişki bulunmaktadır. Suç ise tamamen yok etmek mümkün olmasa da kültür ile en aza indirilebilecek bir fenomendir. Günümüz kültürünü dramatik bir şekilde etkileyen çevrimiçi rekabetçi oyun kültürünün bahsedilen negatif etkisinden kurtulmak adına ebeveynler başta olmak üzere eğitim kurumları ve devletlerin yetkili organların önlem alması, saldırganlığı önleyici eğitimler ve yaptırımlar uygulanması gerekmektedir.

3.2.2. Çevrimiçi Rekabetçi Oyunlar ve Sosyal İzolasyon

Sosyal izolasyon, kişinin kendisini toplumdan kısmi veya tamamen uzaklaştırması şeklinde tanımlanmaktadır (Işık Üniversitesi, 2023). Sosyal izolasyon bir diğer deyişle gerçek dünyadan kaçış durumudur. Kişinin gündelik hayatta pratik ettiği sosyal ilişkilerden, iş, eğitim veya aile hayatı sorumluluklarından uzaklaşmasını veya ara vermesini betimleyen bir kavramdır. Toplumda tüm bireyler hayatlarının bir döneminde stres ve depresyon gibi bazı psikolojik sıkıntılar sebebiyle bu durumu deneyimleyebilmektedir. Fakat sosyal izolasyon durumunun uzun süreli olması, bireyin psikolojik, sosyal ve ekonomik açıdan birçok problemle karşı karşıya kalmasına ve geri dönelemeyecek problemler yaşamasına neden olabilir.

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyuncularına fantastik bir dünyanın kapılarını aralamaktadır. Bu yönüyle, reel dünyanın sıradanlığı, sıkıcılığı, stresi ve sorumluluklarından uzak bir ikincil hayat (second life) seçeneği sunmaktadırlar. Gerçek hayatın aksine bu ikincil hayatta, günlük sorunların ve çözilemeyen problemlerin yeri yoktur, oyuncu istediği fiziksel özelliklere sahiptir, gerçek dünyada sahip olamayacağı fantastik yeteneklerle bezenmiştir, sanal bir takımın üyesidir ve kabul görmektedir, üstelik istediği zaman oyundan ayrılabilir. Çevrimiçi rekabetçi oyunların bu özellikleri, halihazırda bağımlılığa ve psikolojik sağlık sorunlarına yatkın olan ve gerçek dünya problemlerinden kaçmak isteyen bireylerin oyun bağımlılığı geliştirmesine sebep olabilmektedir. Kimse bağımlı olacağını bile bile bir oyuna başlamaz, insanları oyuna yönelten asıl sebep onları oyunda güdüleyen motivasyonlardır (Yılmaz, 2019: 10).

Çevrimiçi rekabetçi oyunlar, yüksek ekonomik getirileri olan bir sektörün ürünü olduğu için şirketler tarafından daha fazla vakit geçirme unsurları eklenerek tasarlanmışlardır. Çünkü oyuncular ne kadar uzun vakitler oyunun başında kalırsa, şirketlerin karı da doğrusal oranda artmaktadır. Oyunlar; ödüllendirici, sürükleyici ve onaylayıcı bir yapıda tasarlanmakla birlikte internetin kolaylıkla erişilir olması hasebiyle oyuncuların kolay ve hızlı bir şekilde bu dünyada bolca vakit geçirmesine olanak tanımaktadırlar. Yani oyun arayüzleri ve oyunların konuları özellikleri oyun bağımlılığını teşvik edebilecek bir yapıda tasarlanmıştır. Bu noktada çevrimiçi rekabetçi oyunların sebep olabileceği oyun bağımlılığının ne olduğunu tanımlamakta fayda vardır. Oyun bağımlılığı; zihinsel olarak durmadan oyunla meşgul olma, rutin işlerini aksatma, akademik, sosyal ve ekonomik hayatta yaşanan problemlere rağmen oyun oynamaya devam etme, oyun oynama engellendiğinde tepki gösterme, oyundan uzak kalındığında yoksunluk belirtileri gösterme şeklinde tanımlanabilmektedir (Griffiths, 2008). Yani çevrimiçi rekabetçi oyunları gerçek hayata kıyasla önceliklendiren oyun bağımlıları, sosyal çevrelerinden ve sosyal ilişkilerden tamamen uzaklaşmaktadır. Üstelik bu uzaklaşma, oyuncuların reel dünya sorumluluklarından kopmasına sebep olduğu için hem bireysel bağlamda hem de toplumsal bağlamda birçok sorunun da üretilmesine neden olmaktadır. Bu sorunlardan ilki, oyun bağımlılarının gerçek hayatlarında karşı karşıya kaldıkları başarısızlıklar sebebiyle ortaya çıkan psikolojik sorunlardır. Sosyal izolasyon, sosyal becerilerin gerilemesine ve iletişim kurma, empati ve grup içinde çalışma gibi kritik becerilerin zayıflamasına sebep olabilmektedir. Bu durum, özellikle iş ve eğitim hayatında yer alan bireylerin stres seviyelerinde artışa sebep olabilir ve sürekli aynı döngünün içinde kalan bireyin daha fazla içine kapanmasına yani izolasyonu tercih etmesine yol açabilir. 2014 yılında yapılan bir araştırmaya göre, online oyunların yeni bir sosyal çevre kazandırdığına dair bulgular olsa da sadece sanal dünyada arkadaşlık kuran bireylerin sosyal sermaye bağlarının zayıfladığı ve psikolojik sağlıklarının olumsuz etkilendiği kanısına varılmıştır (Domahidi vd., 2014: 108). Oyunlarda uzun süre vakit geçiren bireyler, gerçek dünyada kurdukları sosyal ilişkilerinden gün geçtikçe uzaklaştıkları için özellikle arkadaşlık ilişkilerinin zayıflaması veya tamamen bitmesi ihtimali ile karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu durumda, online arkadaşlık bağları kurmalarının etkisi yadsınamaz. Her ne kadar sanal dünyanın kazandırdığı arkadaşlık ilişkileri kıymetli olsa da gerçek hayatta edinilen sosyal ilişkilerin kişinin sağlıklı bir zihin

dünyasına sahip olması açısından önemi büyüktür. Oyun bağımlılığında, gerçek sosyal hayat ile sanal sosyal çevre dengesi tamamen yok olduğu için oyuncuların psikolojik ve sosyal açıdan olumsuz durumlar ile karşı karşıya kalma ihtimalleri yükselmektedir.

Sosyal ilişkilerden uzaklaşma ve sosyal izolasyonun oyuncularda sebep olabileceği bir diğer sorun ise depresyon, anksiyete ve kaygı bozuklukları gibi psikolojik sorunlar ile karşı karşıya kalma ihtimalleridir. Psikolojik sağlığın temel öncüllerinden biri sağlıklı sosyal ilişkiler kurabilme, sevmeye, sevilme ve güvenme ihtiyacının karşılanmasıdır. Oyun bağımlıları, oluşturdukları izole dünyada bu öncülleri sağlama konusunda güçlük çekebilirler. Çünkü ikincil hayatlarında her ne kadar arkadaşlık ilişkileri kursalar dahi bu arkadaşlıkların çoğunluğu fiziksel düzleme taşınmaz. Oysa dokunma yani fiziksel temas, insanın doğumdan sonra ilişki ve bağ kurması, sakinleşmesi, güvende olduğunu, aidiyet ve empati duygusunu geliştirmesi için kritik bir önemi olan ve duygusal esnekliği ve kendine güveni geliştiren bir ihtiyaçtır. Oyun bağımlıları sanal dünyada kurdukları sosyal ilişkilerde fiziksel temasın sağladığı olumlu katkılardan uzak arkadaşlıklar edinmektedirler. Gerçek hayatın sosyal etkileşimlerinden uzak olan oyun bağımlıları, sanal arkadaşlıklarda gerekli öncüller sağlanamadığı için yalnızlık ve düşük yaşam doyumu ile karşı karşıya kalabilmektedir. Bu durum ise; anksiyete, depresyon, kaygı bozuklukları ve daha birçok psikolojik problemin ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Çevrimiçi rekabetçi oyunların genç nesillerde gün geçtikçe popülerliğini arttırmasıyla artan sosyal izolasyon toplumsal açıdan ciddi bir risk faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Türkiye gibi kolektif kültüre sahip olan ülkelerde geleneksel kültür, sosyal ilişkileri teşvik eden bir düzlemde şekillenmiştir. Dijital oyun kültürünün yükselişte olduğu bugün ise özellikle genç nesiller dramatik olarak bireyselleşme, sosyal izolasyon ve bu durumların ortaya çıkardığı psikolojik sorunlar ile karşı karşıya kalabilmektedir. Yani dijital oyunlar, bir kültürü yapıcı olarak hem Türkiye'deki hem de tüm dünya üzerindeki kültürleri üretme ve şekillendirme rolünü üstlenmekle birlikte geleneksel kültürlerin pozitif çıktılarının yok olmasına aracılık da olabilmektedirler.

3.2.3. Fizyolojik Değişime Sebep Olma ve Oyuncu (Gamer) Michael Öngörüsü

Sağlık kavramı psikolojik ve fizyolojik bütünlüğün yerinde olması ile tanımlanabilir. Bireylerin fizyolojik açıdan hastalıklar ve sorunlar ile karşılaşılması, psikolojik sağlığı negatif açıdan etkileyebilecek önemli bir tetikleyicidir. Yapılan bir

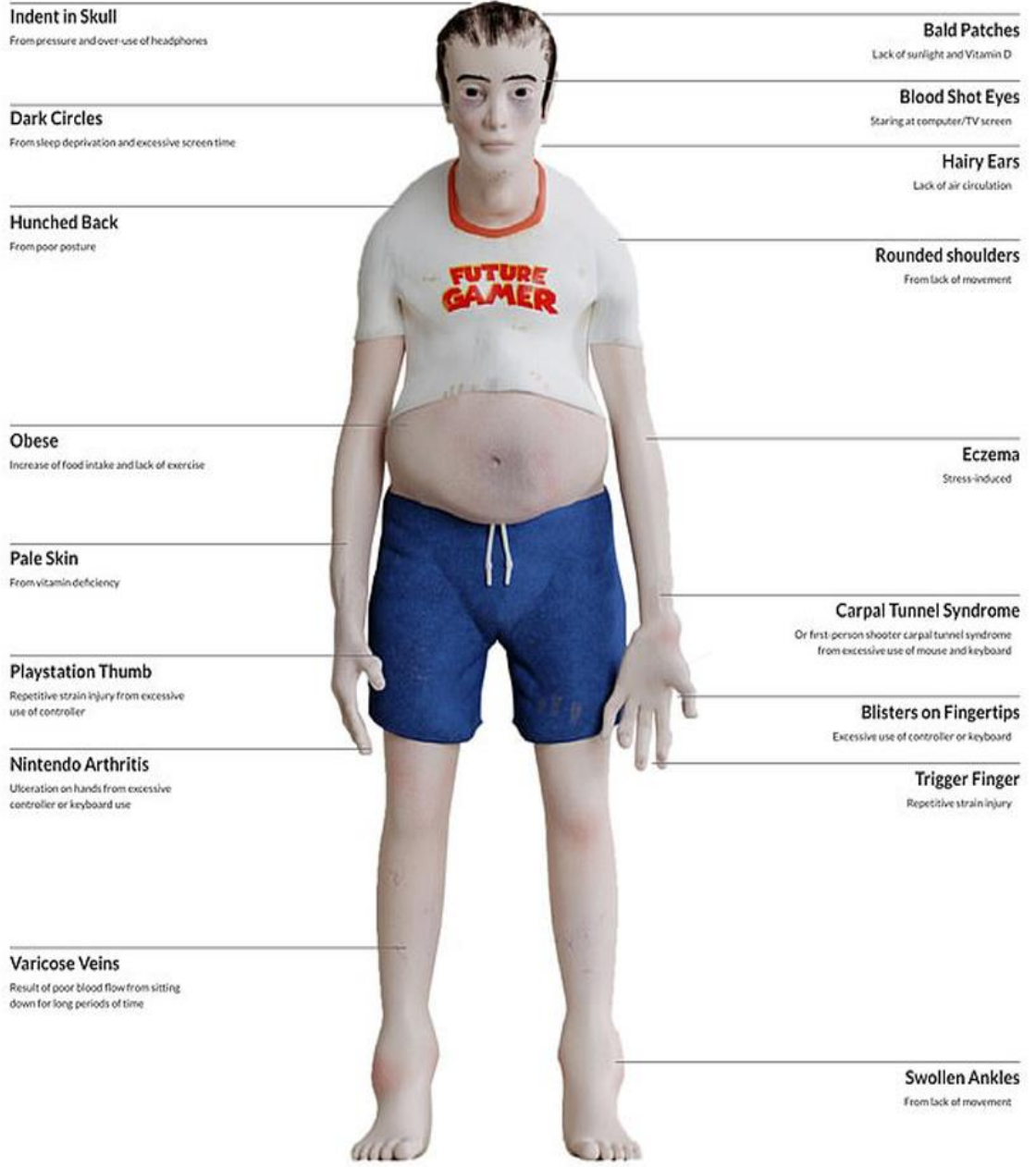
araştırmaya göre, çevrimiçi rekabetçi oyunlar çocuk ve ergenler başta olmak üzere birçok zihinsel, fiziksel ve sosyal soruna sebep olabilmektedir. Bu etkilerin başında; öfke ve şiddeti tetikleme, obezite, oyunlara bağlı epilepsi, sosyal izolasyon ve diğer fiziksel ve zihinsel hasarlar gelmektedir (Ahmadi, 1998).

Çevrimiçi rekabetçi oyunların kişiler üzerinde sebep olduğu etkiler uzun soluklu akademik araştırmaların konusu olmakla birlikte, sebep olabilecekleri fiziksel sağlık sorunları ile ilgili sosyoloji literatüründe kaynakça oldukça kısıtlıdır. Çünkü bu konu, uzun yıllar gözlem gerektiren ve tek yönlü bir şekilde ele alınması zor olan bazı faktörleri içerisinde barındırmaktadır. Fakat özellikle internet kullanımı ve oyun bağımlılığının gün geçtikçe önlenemez bir şekilde arttığı günümüzde, sanal oyunların sebep olabileceği fiziksel sorunlara değinmek, toplumsal değişimleri ve yeni kültürel fenomenleri tanımlamak açısından önem arz etmektedir. Çünkü bireylerin fiziksel sağlıklarını etkileyen dijital oyun fenomeni, yine kültürün bir konusu olan sağlığı dramatik bir şekilde etkilemekte ve konu özelinde çevrimiçi rekabetçi oyunların kültürel bağlamda toplumu ciddi oranda etkilediği savının bir kanıtını sunmaktadır. Bu sebeple bu başlık altında literatürde yapılan bazı çalışmalar, medyada çıkan haberler ve Youtube üzerinden sunulan bazı videolar kaynak alınarak çevrimiçi rekabetçi oyunların kişiler üzerinde oluşturduğu fiziksel değişimler üzerine durulacaktır.

Limelight'a göre, ortalama bir oyuncu her hafta 6 saatini çevrimiçi video oyunları oynayarak geçirmektedir, bu veri geçen yılın verileri ile kıyaslandığında %19,3'lük bir artış demektir, Birleşik Krallık'taki oyuncular haftalık 7,15 saatlik veri ile en çok oyun oynayanlar listesinde birinci olurken birçoğunun bağımlı olduğu ve günde 18 saate kadar çevrimiçi vakit geçirdiği dile getirilmektedir (Dailymail, 2019). Bu veriler, oyun bağımlılığının dünya üzerinde ne kadar ciddi bir boyutta arttığını göstermektedir. Oyun bağımlılığı da her bağımlılık türünde olduğu gibi psikolojik problemlerin yanında fiziksel birçok problemi beraberinde getirmektedir. Dr. Moberg tarafından yapılan bir araştırmaya göre, video oyun bağımlılığı; bilek, boyun ve dirsek ağrısına, ciltte kabarcık ve nasırlara ve uyku bozukluklarına sebep olmaktadır, uzun süreli bağımlılık ise obeziteye, ellerde zayıflık ve uyuşukluk ile baş gösteren periferik nöropatiye ve kan pıhtılarının oluşumuna yol açabilmektedir (Unitypoint, 2023). Ayrıca 2008 yılında 133 kişi üzerinde yapılan deneysel bir diğer araştırmaya göre, şiddet içerikli dijital oyunların kalp atışını ve kan basıncını hızlandırıcı etkisi olduğu ve yüksek nabız ile ilişkili olduğu

bulunmuştur (Powell, 2008). Yani çevrimiçi rekabetçi oyunlar, önlem alınmadığı takdirde oyuncuları üzerinde ciddi sağlık problemlerine sebep olabilmektedir. Toplumsal sağlığın temel ölçütlerinden biri toplumu oluşturan bireylerin fiziksel sağlığının yerinde olmasından geçmektedir. Özellikle 20.yüzyıl ve sonrasında devletler, kurdukları sağlık sistemlerini, toplumsal yapıya uygun bir şekilde, var olan kültürle iç içe kurgulamış ve kitleleri takip etme yani Foucault'un (2003) bahsettiği panoptikon aracı olarak kullanmışlardır. Bu bağlamda, oyun bağımlılığının sebep olduğu fizyolojik sağlık problemlerinin toplumsal ve kültürel etkilerin hem devletler hem toplumlar hem de dünya kültürüne etkileri yadsınamayacak seviyededir.

Oyun bağımlılığından muzdarip olan ve “gamer” olarak nitelendirilen oyuncuların bahsedilen fizyolojik değişimler doğrultusunda gelecekte nasıl görüneceği ile ilgili bir öngörü mevcuttur. Halihazırda tıp ve psikoloji alanının araştırmalarına konu olan fizyolojik değişimler doğrultusunda 2040 yılında bir gamer olan “Michael”ın bir stereotipi çıkarılmıştır.



Bu öngörüye göre Michael, gelecek 20 yıl boyunca hayat stilini değiştirmedeği takdirde; oyuncu kulaklığının sebep olduğu baskı ve sürekli kullanım sebebiyle kafatasında bir girintiye sahip, uykusuzluk ve sürekli ekrana bakma sebebiyle göz altlarında oluşan morarmadan muzdarip, yanlış duruş sebebiyle kambur bir görünüme sahip olacaktır. Ayrıca Michael; gün ışığına çıkmadığı için D vitamini eksikliği yaşayan ve bu sebeple saçları dökülmüş, hareketsiz kalma kaynaklı dolaşım bozukluğunun sebep olduğu kulak kılılığı hastalığından ve omuzlarının daralmasından muzdarip, egzama ve soluk cilt problemi olan, obezite, hareketsiz kalma sebebiyle ayak bilekleri ve dizlerde

oluşan problemlerle boğuşan ve oyun konsolu, mouse ve klavyeyi sürekli kullanması sebebiyle parmaklarında ve bileklerinde oluşacak yapı bozukluklarından muzdarip bir insan olarak betimlenmiştir (Youtube, 2023).

Bu gamer betimlemesi hem görsel olarak hem fizyolojik ve psikolojik sağlık açısından değerlendirildiğinde karanlık bir gelecek öngörüsü olarak nitelendirilebilir. Fakat özellikle Covid-19 pandemisi süreci ve sonrası değerlendirildiğinde, internet ve oyun bağımlılıklarının gün geçtikçe daha fazla sayıda kişiyi etkilediğini söylemek mümkündür. Bu dijital bağımlılık, toplumsal bağlamda önlem alınmadığı takdirde, olumsuz birçok sonucun doğmasına ve bilinen tarihte kültürel açıdan hiç olmadığı kadar hızlı, olumsuz ve önlenilemez problemlerin ortaya çıkmasına sebep olabilecek niteliktedir. Çünkü internetin bir getirisi olan çevrimiçi rekabetçi oyunlar, oyuncularına sundukları hızlı, kolay, erişilebilir, eğlence ve haz odaklı nitelikleri hasebiyle dünya üzerinde yediden yetmiş büyük bir nüfusu hem olumlu hem olumsuz açıdan etkilemektedir. Üstelik bu etkiler, tarihsel süreçte yaşanan doğal sürecin ötesinde yapay ve sanal olarak ve oldukça hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir.

Etkileşim ve hız çağının bir getirisi olarak sunulan Michael örneği, hem yeni dijital kültürün sebep olduğu kültürün hem de çevrimiçi dünyayı genelin iyiliğine kullanmak için yeni bir dünya kültürünün oluşturulması gerektiğinin bir kanıtıdır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çevrimiçi rekabetçi oyunların, yeni bir sosyal kimlik, bir diğer deyişle ikincil sanal kimlik oluşturmada kritik bir rol oynadığı söylenebilir. Oyunların sunduğu sanal ortamda edinilen ikincil sosyal kimlik, kişilerin gerçek hayatlarında da olumlu davranış ve tutumlar geliştirmeleri bağlamında katkı sunmaktadır. Yanı sıra, çevrimiçi topluluklara ve gruplara/klanlara katılan oyuncuların arkadaşlık kurma açısından bir sosyal çevre edindikleri gerçeği de yadsınamaz. Nitekim ilgili topluluklara katılan oyuncuların, yapılan birçok akademik araştırma doğrultusunda topluluk bilinci ve grup aidiyeti geliştirdiği, bu sayede hem online mecralarda hem de gerçek hayatlarında sosyal açıdan daha rahat ve sağlıklı iletişim kuran bireyler oldukları saptanmıştır. Fakat ilgili pozitif sonuçları hayatına dahil edilen grubun oyun bağımlılığı geliştirmemiş ve gerçek hayatlarında halihazırda psikolojik rahatsızlıklardan muzdarip olmayan grubu kapsadığını belirtmekte fayda vardır. Bu grup açısından sosyal mecraların sanal dünya kültürünün aydınlık yanını oluşturduğu çıkarımı yapılabilir.

Oyunların karanlık yüzü olarak tanımlanabilecek diğer tarafta, sosyal açıdan tamamen kendini kapatan, anksiyete, narsizm gibi kişilik bozuklukları, oyun bağımlılığı başta olmak üzere alkol, kumar vs. çeşitli bağımlılıklara sahip olan oyuncuların olduğunu dile getirmek gereklidir. Bu tür oyuncular, halihazırda gerçek hayatlarında da birçok sosyal problemle karşı karşıya kalırken aynı zamanda sanal dünyada siber zorbalık olabilmektedirler. Siber zorba kişiler herhangi bir pozisyonda veya yaşta olabilmektedir ve anonim hesaplar sayesinde daha fazla fiziksel üstünlüğe sahip olma gerekliliğini ortadan kaldırmışlardır. Bu nedenle, online oyunlarda kendilerine yeni bir kimlik üretmiş olan kişilerin siber zorbalık ve çevrimiçi tacize maruz kalmaları veya bu davranışları başkalarına yapmaları mümkündür. Psikolojik rahatsızlıklara yatkın olan ve özellikle sosyal çevre deneyimini çocuk ve ergen yaşta yalnızca online mecralar üzerinden deneyimleyen bireylerde, çevrimiçi rekabetçi oyunların negatif bağlamda etkisi olabileceğini söylemek mümkündür. Bu durum ise, dünya kültürünü şekillendiren sosyal ilişkilerin online oyunlar aracılığıyla etik ve ahlaki açıdan problemlili ve olumsuz bir yöne evrilmesine sebep olabilmektedir. Üstelik her gün tekrar edilen bir alışkanlık olması sebebiyle, siber zorbalıkların ve siber mağdurların sosyal hayatta zorbalık ve mağdurluk deneyimleri pekişebilmektedir.

Psikolojik süreçler bağlamında çevrimiçi rekabetçi oyunların etkisi değerlendirildiğinde, halihazırda duygu dünyasının sağlıklı gelişimini destekleyen bir çevrede yetişen ve yaşayan bireylerin, çevrimiçi rekabetçi oyunların sunduğu başarılı olma deneyimini, benlik saygılarını ve özgüvenlerini arttırmada bir araç olarak kullandıkları sonucuna ulaşılabilir. Fakat sosyal çevre, aile ve arkadaşlık ilişkilerinde problemleri olan veya bu tür oyuncular tarafından taciz, zorbalık veya yönlendirmeye maruz kalan bireylerin; saldırganlık ve şiddet eğiliminde artış, sosyal izolasyon ve oyun bağımlılığı sebebiyle ortaya çıkan fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklara açık hale geldiğini söylemek mümkündür. Madalyonun karanlık tarafına maruz kalan kitle hem bugün hem de yakın gelecekte, suç artışı ve sağlık problemleri başta olmak üzere toplumsal bağlamda tüm dünyayı etkisi altına alacak ciddi problemlerin ortaya çıkmasına sebep olabilir. Nitekim son bölümde ayrıntılı bir şekilde yer verilen ve literatürde ilk defa bahsedilen “Gamer Michael” öngörüsü, gün be gün daha çok bireyin dahil olduğu çevrimiçi rekabetçi oyun dünyasının karanlık yüzünü ortaya koyan kritik bir örnektir. Fakat madalyonun aydınlık tarafında çevrimiçi rekabetçi oyunlar, akademik açıdan başarı oranlarını arttıran, bu sayede özgüven ve benlik saygısının ortaya çıkmasına sebep olan; tıp, mimarlık, askeriye, teknoloji, eğitim, ekonomi gibi toplumların iyi olma halinde oldukça önemli olan birçok alanda simülasyonlar aracılığıyla kolay, hızlı ve en verimli yolları insanlığın hizmetine sunan bir araç olarak da kullanılabilir. Bu sayede insanlığı hızla şekillendiren bir kültür yapıcı olarak medeniyetlerin yükselmesi ve sosyolojik bağlamda ortaya çıkan problemlerin elimine edilmesi eğlenceli ve kolay yoldan sağlanabilir. Fakat önemli olan nokta, bu aracın nasıl kullanılacağı ve nasıl yönetileceğine karar verilmesi ve ivedi bir şekilde otoritelerin harekete geçmesidir. Çünkü çevrimiçi rekabetçi oyunların kültürlerin değişip dönüştürmesi ve yeniden üretimi açısından etkisi artık yadsınamayacak boyuttadır. Özellikle internet ve online oyun çağına doğan Z kuşağı ve Alfa kuşağı, kültürel altyapılarını yalnızca ailede, eğitim kurumlarında veya sosyal çevrede değil, çevrimiçi rekabetçi oyunlar dünyasında oluşturmaktadır. Üstelik kültürün edinimi, geleneksel dönemlerin aksine oldukça yüksek oranda sanal dünyada-özellikle oyun dünyasında- gerçekleşmektedir. Çalışmada yer verilen olumlu ve olumsuz süreçlerin çıktıkları değerlendirildiğinde, online yarışçı oyunların yeni ve henüz kontrol edilemeyen bir kültür ürettiğini ve bu kültürün dünya üzerinde hızla yaygınlaştırdığını söylemek doğru olacaktır. Üstelik çevrimiçi rekabetçi oyunlar kitle iletişim aracı olarak

kullanılmaları hasebiyle, görünürlük ve normalleştirme fenomenlerini tarihsel süreçte hiç olmadığı kadar içinde barındıran bir yapıdadır. Bu doğrultuda, olumlu çıktılarının güçlenmesi adına hem devletlerin gerekli kurumlarının hem ailelerin hem de dijital otoritelerin ortak bir şekilde hukuki, ekonomik, sosyolojik ve psikolojik denetim mekanizmaları üretmeleri zorunludur. Çünkü online dünya artık milyonlarca çocuk, genç ve yetişkinin uzun saatler vakit geçirdiği yeni bir gerçekliktir. Bu gerçekliğin insanlığa katkılarının güçlendirilmesi, bütünün iyiliği adına bir gereklilik haline gelmiştir.

Online oyunlar, çağın en önemli kültür yapıcı aracıdır. Çevrimiçi rekabetçi oyunların dinamik kültür yapıcı özelliği ise dünya toplumlarını olumlu veya olumsuz bir yönde şekillendirmede en güçlü araçlardan biridir. Lokal kültürlerin yerini global kültürün aldığı bu çağda, genç nesiller başta olmak üzere gelecek nesillerin kültürünü, yüzyıllar boyu genel kabul üzerinden şekillenmiş temel etik, ahlaki, hukuki ve sosyolojik “doğrulara” adapte etmek gerekmektedir. Bu gücün otoriteler tarafından ciddiye alınması, alan ile ilgili saha çalışmaları ve akademik araştırmaların daha fazla yapılması ve desteklenmesi gerekmektedir. Yanı sıra, hukuki bağlamda gerekli denetim ve yaptırım mekanizmalarının ivedi bir şekilde uygulanması için çalışmalar yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Y., A. Uybadın ve M. Yılmaz (2022). “Türkiye’de İletişim Sosyolojisi Çalışmaları Üzerine Tarihsel Bir İnceleme”. *Dergipark Akademik*, Cilt 20, Sayı 38, 1-46.
- Ahmadi, S. (1998). “Social effects of computer games on male students in third year of guidance school in Isfahan city”. *Quarterly of Public Culture*, Cilt 1, Sayı 17, 87.
- Akgül, D. G. (2020). “Siber Zorbalığın Nedenleri Üzerine Kuramsal Açıklamalar”. *Gelişim ve Psikoloji Dergisi*, Cilt 1, Sayı 2, 152-153.
- Akın, F., Atıcı, B., (2015). “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi”. *Turkish Journal of Educational Studies*, Sayı 2, 75-102.
- Akpınar, Y. (1999). *Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Altay, D. (2005). “Marshall McLuhan: Küresel Köyün Medyatik Mimarı”. *Kadife Karanlık. 21. Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar*. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş vd. (ed.). İstanbul: Su Yayınevi.
- Altundağ, Y. (2016). “Lise Öğrencilerinde Sanal Zorbalık ve Problemli İnternet Kullanımı İlişkisi”. *Online Journal Of Technology Addiction ve Cyberbullying*, Cilt 1, Sayı 3, 27-43.
- Anadolu Üniversitesi Dil ve Konuşma Bozuklukları Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi (2021). *Dil Bozukluğu ve Konuşma Bozukluğu Aynı Midir?* <https://dilkom.anadolu.edu.tr/uniteler/dil-bozuklugu-ve-konusma-bozuklugu-ayni-midir>. (Erişim Tarihi: 5 Kasım 2023).
- And, M. (2016). *Oyun ve Bugu: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY.
- Artipsikoloji Danışmanlık Merkezi (2018). *Sözel İletişimin Ötesi: Fiziksel Temas*, <https://artipsikoloji.com/sozel-iletisimin-otesi-fiziksel-temas/> (Erişim Tarihi: 27 Kasım 2023).
- Badrinarayanan, V. A., J.J. Sierra ve K.M. Martin (2015). “A Dual Identification Framework of Online Multiplayer Video Games: The Case of Massively

- Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)”. *Journal of Business Research*, Cilt 5, Sayı 68, 1045-1052.
- Bateson, P. ve P. Martin (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. S. Kirgezen (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Batı, U. (2011). *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa Bizimkinde Oyna*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Baudrillard, J. (2016b). *Simülakrlar ve Simülasyon*. O. Adanır (çev.). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2016). *Postmodern Etik*. Alev Türker (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baumeister, R. F. Ve M.R Leary (1995). “The Need to Belong: Desire for İnterpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation”. *Psychological Bulletin*, Cilt 3, Sayı 117, 497.
- Binark, M. ve G. Bayraktutan-Sütçü (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve T. Çomu (2012). “Sosyal Medyanın Nefret Söylemi İçin Kullanılması İfade Özgürlüğü Değildir!”. Yenimedya. <https://yenimedya.wordpress.com/2012/01/20/sosyal-medyanin-nefret-soylemi-icin-kullanilmasi-ifade-ozgurlugu-degildir/> (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Blinca, L. ve J. Mikusha (2014). “The Role of Social Motivation and Sociability of Gamers in Online Game Addiction”, *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, Cilt 8, Sayı 2.
- Bourdieu, P. (1990). *Photography: A Middle-Brow Art*. Stanford University Press
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı*. T. Tunç Bilgin (çev.). İstanbul: Kuzey Yayınları.
- Buytendijk, F.J.J. (1932). *İnsanda ve Hayvanda Hayati Eğilimlerin Dışavurumu Olarak Oyun*. Amsterdam.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.

- Canbaba, Z. (2020). "Sosyal Bilgilerde Beceri Eğitimi", *Pegem Akademi Yayınevi*, Sayı 1, 35.
- Castronova, E. (2001). "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society On The Cyberian Frontier". *CEsifo Working Paper Series*, Sayı 618, 1-41.
- Chang, S. M. ve S.S. Lin (2014). "Team Knowledge With Motivation in a Successful MMORPG Game Team: A Case Study". *Computers & Education*, Sayı 73, 129-140.
- Chang, T. S., C.Y Ku vd. (2013). "Grey theory analysis of online population and online game industry revenue in Taiwan". *Technological Forecasting and Social Change*, Cilt 80, Sayı 1, 175-185.
- Cheung, C. M., X.L Shen vd. (2015). "Promoting Sales of Online Games Through Customer Engagement". *Electronic Commerce Research and Applications*, Cilt 4, Sayı 14, 241-250.
- Çingı, M. (2018). "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, Cilt 1, Sayı 1, 49-72.
- Culatta, R. A., J. R. Tompkins ve M. G. Werts (2003). *Fundamentals of Special Education: What Every Teacher Needs to Know (2nd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.
- Çağltay, N. E., E. Özçelik ve N.S Özçelik (2015). "The Effect of Competition on Learning İn Games". *Science Direct*, Sayı 87. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131515001001?via%3Di> (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Çavdar, B. (2022). "Elektronik Spor Oyunlarındaki Toksik (Zehirli) Davranışlar". *Ankara Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 9, Sayı 25, 1-19.
- Çeçen, A. (1984). *Kültür ve Politika*. İstanbul: Hil Yayınları.
- Çelik, S., H. Atak ve A. Erguzen (2012). "The Effect of Personality on Cyberbullying Among University Students in Turkey". *Eurasian Journal of Educational Research*, Sayı 49, 129-150.

- Dailymail (2019). Teenage Gaming Addict Who Spent 18 Hours a Day Playing Online said The Problem Took Over his Life and Stopped him Going to School, <https://www.dailymail.co.uk/news/article-6931011/Teenage-addict-reveals-spend-18-hours-day-playing-games-stopped-going-school.html> (Eriřim Tarihi: 27 Kasım 2023).
- Demir, ř. (2013). Ergenlerde Benlik Saygısı ve Dini Bařa Çıkma. (*Yayınlanmamıř Doktora Tezi*). Uludağ Üniversitesi SBE.
- Dođan, A. (2013). İnternet Bađımlılıđı Yaygınlılıđı. (*Yayınlanmamıř Yüksek Lisans Tezi*). Dokuz Eylöl Üniversitesi EBE.
- Domahidi, E., R. Feste ve T. Quandt (2014). “To Dwell Among Gamers: Investigating The Relationship Between Social Online Game Use And Gaming Related Friendships”. *Computers in Human Behavior*, Sayı 35, 107-115.
- Douglas, M. (1972). “Deciphering Meal”. *Daedalus Journal*. Cilt 101, Sayı 1, 61-81.
- Durkheim, E. (2021). *İntihar*. Ö. Ozankaya (çev.). İzmir: Cem Yayınevi.
- Ersoy, E. G. ve F. Köřker (2016). “Empati: Tanımı ve Önemi”. *Osmangazi Journal of Medicine*, Sayı 38. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/268016>. (Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2023).
- Etymonline (2018). “*communicate*”, <https://www.etymonline.com/search?q=communicate> (Eriřim Tarihi: 12 Kasım 2023).
- Fadzil, I. ve N. Sulaiman (2022). “Online Game-Based Learning Enhance ESL Learners’ Vocabulary Learning: Benefits and Challenges”. *Hrmars Journal*, Cilt 11, Sayı 2, 833-843.
- Ferguson, C. J. H. Barr vd. (2015). “Digital Poison? Three Studies Examining the Influence of Violent Video Games on Youth”. *Computers in Human Behavior*, Cilt 50, 399-410.
- Fleishman, E. A., M.D Mumford vd. (1991). “Taxonomic Efforts in The Description of Leader Behavior: a Synthesis and Functional Interpretation”. *Leadership Quarterly*, Cilt 2, Sayı 4, 245-287.

- Foucault, M. (2003). *İktidarın Gözü/ Seçme Yazılar 4*. I. Ergüden (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foxngame (2023). Valorant 2023'te Kaç Kişi Tarafından Oynanıyor?, <https://www.foxngame.com/valoranti-kac-kisi-oyuyor-toplam-kac-oyuncu-var-2023#:~:text=G%C3%BCncel%20rakamla%20Valorant'%C4%B1n%20d%C3%BCnya,oyuncuya%20sahip%20oldu%C4%9Fu%20tahmin%20ediliyor> (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Gençöz, F. (1998). “Uyum Psikolojisi”. *Kriz Dergisi*, Cilt 6, Sayı 2, 1-7.
- Gerçek Hayat (2020). Video oyunları: Yeni neslin saatli bombası, <https://www.gzt.com/gercek-hayat/video-oyunlari-yeni-neslin-saatli-bombasi-3770450>. gzt.com (Erişim Tarihi: 24 Kasım 2023).
- Goffman, E. (2014). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. B. Cezar (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Graham, J. R. ve M. Joseph (2014). “Narrative Therapy for Treating Video Game Addiction”. *Int J Ment Health Addiction*. Cilt 12. <https://publish.illinois.edu/zhengqi2/files/2016/05/Source-6.pdf> (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2023).
- Green, CS. ve D. Bavelier (2003). “Action Video Game Modifies Visual Selective Attention”. *Nature*, Sayı 423, 534-537.
- Griffiths, M.D. ve M. Davies (2005). *Videogame Addiction: Does It Exist? Handbook Of Computer Game Studies*. Boston: MIT Press.
- Griffiths, MD. (2008). “Diagnosis and Management of Video Game Addiction”. *Direct Addict Treat Prevent*. Sayı 12, 27- 41.
- Guttek, G. L. (2011). *Eğitime Felsefi ve İdeolojik Yaklaşımlar*. N. Kale (çev.). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Gülsoy, S. (2015). “Video Oyunları Sosyolojisi: Bir Kavramsallaştırma”. *Sosyoloji Divanı*, Oyun Sayısı, 334.
- Gülsoy, S. (2015). “Video Oyunları Sosyolojisi: Bir Kavramsallaştırma”, *Sosyoloji Divanı*. Oyun Sayısı, 317-337.

- Gülsoy, S. (2017). Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu. *(Yayımlanmamış Doktora Tezi)*. Atatürk Üniversitesi SBE.
- Gülsoy, S. (2019). “Oyun, Kültür ve Zaman”. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 62, 317- 337.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Işık Üniversitesi (2023). Sosyal İzolasyon ile Baş Etmek / Coping with Social Isolation, [https://www.isikun.edu.tr/web/1700-15492-1-1/isik_universitesi/toplumsaletkinlikler/digercovid-19__topluma_hizmet_yayinlari/sosyal_izolasyon_ile_bas_etmek_coping_with_social_isolation_#:~:text=Koronavir%C3%BCs'den%20\(COVID%2D19,oldu%C4%9Funa%20dikkat%20%C3%A7ekmekte%20fayda%20vard%C4%B1r.](https://www.isikun.edu.tr/web/1700-15492-1-1/isik_universitesi/toplumsaletkinlikler/digercovid-19__topluma_hizmet_yayinlari/sosyal_izolasyon_ile_bas_etmek_coping_with_social_isolation_#:~:text=Koronavir%C3%BCs'den%20(COVID%2D19,oldu%C4%9Funa%20dikkat%20%C3%A7ekmekte%20fayda%20vard%C4%B1r.) (Erişim Tarihi: 27 Kasım 2023).
- Kaplan, H.B. (1986). *Social Psychology of Self-Referent Behaviour*. New York: Plenum.
- Karaca, M. (2007). “İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi”. *E-Journal Of New World Sciences Academy*, Cilt 2, Sayı 4, 426.
- Kaya, N. ve N. Taştan (2020). “Özgüven Üzerine Bir Derleme”. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KÜSBD)*. Cilt 10, Sayı 2, 297-312.
- Kayaoğlu, A. G. (2003). “Kitlenin Psikolojisi Ya Da Sosyal Psikolojinin Kitle: Kitlede Yeni Bir Arayışa Doğru”. *Kurgu Dergisi*, Sayı 20, 210.
- Khanmurzina, R. R., E.I. Cherdymova vd. (2020). “Computer games influence on everyday social practices of students-gamers”. *Contemporary Educational Technology*, Cilt 11, Sayı 1, 11-23.
- Kirman, M., ve E., Erkan (2017). “İslamofobi Üzerine Söyleşi”. *İlahiyat Akademi Dergisi*, Sayı 6, 197-202.
- Kobayashi, T. (2010). “Bridging social capital in online communities: Heterogeneity and social tolerance of online game players in Japan”. *Human Communication Research*, Cilt 36, Sayı 4. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-2958.2010.01388.x> (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2023).

- Kornhuber, J., E.M. Zenses, Lenz vd. (2013). "Low 2D:4D Values Are Associated with Video Game Addiction". *Plos One Journal*. Cilt 8, Sayı 11, 1-6.
- Lemmens, J.S., P.M. Valkenburg ve J. Peter (2009). Development and Validation of a Gameaddiction Scale for Adolescents. *Media Psychol*, Sayı 12, 77-95.
- Mansız, A. S. ve Ş. E. Kolburan (2022). "Dijital Oyunlar ile Şiddet ve Saldırganlık Arasındaki İlişki". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 21, Sayı 13, 1389-1407.
- McCain, R. A. (2010). *Game theory: a nontechnical introduction to the analysis of strategy revised*. London: World Scientific Publishing Company.
- Medicalpark (2021). *Oyun Bağımlılığı Nedir? Oyun Bağımlılığı Nasıl Bırakılır?*, <https://www.medicalpark.com.tr/oyun-bagimliliği/hg-2079> (Erişim Tarihi: 15 Kasım 2023).
- Murphy-Lejeune, E. (2001). *Student Mobility ve Narrative in Europe: The New Strangers*. USA: Routledge Florence.
- Northouse, P. G. (2021). *Leadership: Theory and Practice*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Özen, Y. ve F. Gülaçtı (2010). "Benlik Kavramı ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var mı?". *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 2, 21-36.
- Özlem, D. (2000). *Kültür Bilimleri ve Kültür Felsefesi*. İstanbul: İnkılâp Yayınları.
- Öztekin, H. ve A. Öztekin (2020). "Hate Speech and Discriminatory Language In Digital Games: The Case of Agar.ioi. *Turkish Studies Social*". *Turkish Studies-Social Sciences*, Cilt 15, Sayı 1. <http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.39019> (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2023).
- Powell, C. L. (2008). *College Men's Psychological and Physiological Responses Associated with Violent Video Game Play. (Yayınlanmamış Doktora Tezi)*. Georgia State University.
- Prot, S., C.A. Anderson vd. (vd.) (2014). *The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. Media and the Well-Being of Children and Adolescents*. Newyork: Oxford University Press.

- Rooij, A., V. Schoenmakers vd. (2011). "Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers". *Addiction*, Cilt 106, Sayı 1, 12-205.
- Rosenberg, M. (1989). "Self-concept research: A historical overview". *Social Forces*, Cilt 68, Sayı 1, 34-44.
- Said, E. (2004). *Oryantalizm, Batı'nın Şark Anlayışları. Berna Ünlr.* (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Sayar K. (2019). *Özgürlüğün Baş Dönmesi.* İstanbul: Kapı Yayınları.
- Shiue, I., (2015). "Self and environmental exposures to drinking, smoking, gambling or video game addiction are associated with adult hypertension, heart and cerebrovascular diseases, allergy, self-rated health and happiness: Japanese General Social Survey". *International Journal of Cardiology*, Cilt 181, 403-412.
- Silva, L. ve E. Mousavidin (2015). "Strategic thinking in virtual worlds: Studying World of Warcraft". *Computers in Human Behavior*, Cilt 46, 168-180.
- Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyokültürel Bir Analiz.* İstanbul: İkinci Adam Yayınları.
- Sözer, M.A. (2019). "Göç, Toplumsal Uyum ve Aidiyet". *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 14, Sayı 28, 419.
- Stetina, B. U., O. Kothgassner vd. (2011). "Beyond the Fascination of Online-Games: Probing Addictive Behavior and Depression in the World of Online-Gaming". *Computers in Human Behavior*, Cilt 27, Sayı 1, 473-479.
- Syaliman, K., N. Najwa ve J. Kreshna (2022). "Educational Game as An Effort to Accelerate Learning After The Covid-19 Pandemic". *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, Cilt 4, Sayı 1. <https://journal.yrpioku.com/index.php/jaets/issue/view/40> (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Tajfel, H. (1978). *Social categorization, social identity and social comparison.* London: Academic Press.
- Tor, H. ve T.Y. Irmak (2022). "Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi". *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, Cilt 12, Sayı 5, 1798-1817.

- TÜİK (2023). Türkiye İstatistik Kurumu. “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407) (Erişim Tarihi: 19 Ağustos 2023).
- Türk Dil Kurumu (2023). *Beceri nedir?*, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a5e7de5705702.04492068. (Erişim Tarihi: 11 Kasım 2023).
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2017). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a5e7de5705702.04492068. (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Uhlmann, E. ve J. Swanson (2004). “Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness”. *Journal of Adolescence*, Sayı 27, 41-52.
- UNESCO (1983). “Mexico City Declaration on Cultural Policies, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000055903> (Erişim Tarihi: 5 Kasım 2023).
- Unicef Türkiye Milli Komitesi (2019). Daha Güvenli İnternet Günü: UNICEF tüm dünyada gençlerin yüzde 70'inin maruz kaldığı online zorbalık ve tacizin önlenmesi için girişim çağrısında bulundu, <https://www.unicefturk.org/yazi/guvenli-internetgunu> (Erişim Tarihi: 10 Kasım 2023).
- Unitypoint (2023). Video Game Addiction: Signs, Effects and Treatment, <https://www.unitypoint.org/news-and-articles/video-game-addiction-signs-effects-and-treatment---unitypoint-healths> (Erişim Tarihi: 27 Kasım 2023)
- Vikipedi (2017). *Second Life*, https://tr.wikipedia.org/wiki/Second_Life (Erişim Tarihi: 11 Temmuz 2023).
- Wikipedia (2023). The International (Dota 2), [https://tr.wikipedia.org/wiki/The_International\(Dota_2\)#:~:text=The%20International%202021'de%20toplam,havuzunu%20kitle%20fonlamas%C4%B1%20y%C3%B6ntemiyle%20belirlemektedir](https://tr.wikipedia.org/wiki/The_International(Dota_2)#:~:text=The%20International%202021'de%20toplam,havuzunu%20kitle%20fonlamas%C4%B1%20y%C3%B6ntemiyle%20belirlemektedir) (Erişim Tarihi: 20 Kasım 2023).
- Winnicott, D.W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. T. Birkan (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

- Witteck, C.T., T.R. Finseras vd. (2016). “Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers”. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Cilt 14, Sayı 5, 672–686.
- World Health Organization (2022). Gaming Disorder, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in,the%20extent%20that%20gaming%20takes> (Erişim Tarihi: 15 Kasım 2023).
- World Health Organization (2022). *Addictive behaviors: Gaming Disorder*, <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>] (Erişim Tarihi: 7 Ağustos 2023).
- Yee, N. (2007). “Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*”. *CyberPsychology & Behaviour*, Cilt 9, Sayı 6.
- Yıldızcaç, B., Demir, F. (2021). “Siber Zorbalık Üzerine Nitel Bir Çalışma”. *Sosyal Sağlık Dergisi*, Cilt 1, Sayı 1, 116-139.
- Yılmaz, M. (2019). Sanal Oyun Dünyasında Motivasyon Unsurları ve Davranışsal Niyet Üzerine Bir Araştırma, (*Yayınlanmamış Doktora Tezi*). Pamukkale Üniversitesi SBE.
- Youtube (2023). *The Gamers of the Future*, <https://www.youtube.com/shorts/Zh9BVq-SSB0> (Erişim Tarihi: 17 Kasım 2023).
- Zeytinoğlu E. (1993). *İktisat Tarihi*. İstanbul: Süryal Yayıncılık.
- Zondervan, H. (1928). *Hayvanlarda Çocuklarda ve Yetişkinlerde Oyun*. Amsterdam