

**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
İLETİŞİM SOSYOLOJİSİ BİLİM DALI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIĞIN HABİTATI:
ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN E-SPOR
FAALİYETLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ**

Rukiye CİVAN KEMİKSİZ

2501151319

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Burcu KAYA ERDEM

İSTANBUL – 2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : RUKİYE CİVAN KEMİKSİZ Numarası : 2501151319

Anabilim Dalı / Anasanat Dalı / Programı : GAZETECİLİK/İLETİŞİM SOSYOLOJİSİ/YÜKSEK LİSANS Danışmanı : DOÇ. DR. BURCU KAYA ERDEM

Tez Savunma Tarihi : 27.05.2019 Saati : 10.00

Tez Başlığı : ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIĞIN HABİTATI: ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN "E- SPOR" FAALİYETLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 36. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. ALİ MURAT VURAL		Kabul
2- DOÇ. DR. SELVA ERSÖZ KARAKULAKOĞLU		Kabul
3- DOÇ. DR. BURCU KAYA ERDEM		Kabul

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-PROF. DR. ASLI YAPAR GÖNENÇ		
2-DOÇ. DR. HEDİYETULLAH AYDENİZ		

ÖZ

ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIĞIN HABİTATI: ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN E-SPOR FAALİYETLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ

RUKİYE CİVAN KEMİKSİZ

Teknolojinin baş döndürücü gelişmelerinin yaşamın her alanını kuşattığı günümüzde eğlence aracı olarak görülmekte olan dijital oyunların, salt oyun olarak algılanmasının eksik kalacağı görülmektedir. Yaklaşık olarak bir milyar dolarlık ekonomisiyle dijital oyunlar kendi sektörünü yaratmakta ve hızla büyümektedir. Elektronik spor (e-spor) da bu bağlamda hem oyuncular açısından hem de oyun sektörü açısından önemli bir organizasyon haline gelmektedir. Elektronik spor faaliyetlerinin yeni bir kariyer fırsatı olarak görülmesi, günlük yaşamın bu bağlamda oyuna adanması Dünya Sağlık Örgütü'nün dikkat çektiği oyun bağımlılığı risklerini arttırmaktadır.

Bu çalışma, yeni bir kariyer fırsatı olarak görülen e-spor olgusu ile teknoloji bağımlılığı arasındaki durumu anlamlandırmak ve bu konuda gelişen literatüre katkı sağlamak amacıyla yapılmıştır. Çalışmada teknolojinin gelişirken toplumsal bağlamı, kuşakların gelişen teknoloji karşısındaki değişimi, dijital kültürün özellikleri, oyun kavramının ontolojisi, dijital oyunların tarihi ve oyun bağımlılığı ele alınmıştır. Türkiye’de her gün üç milyon oyuncusu olduğu belirtilen ve e-sporla özdeşleşmiş olan League of Legends oyununun oyuncularından seçilen 1375 kişilik örnekleme oluşturulan çevrimiçi oyuna bağımlılığı ölçeği, yoklama tekniğiyle uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyun bağımlılığı konusunda günlük ortalama oyun süresi arttıkça ve eğitim düzeyi azaldıkça, oyun bağımlılığının da arttığı görülmektedir. Katılımcıların yaş değişkeni farklılaşmasına bakıldığında yaş ortalaması azaldıkça oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir. Uluslararası turnuvalara katılanların herhangi bir turnuvaya katılmayanlara göre daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: dijital oyunlar, e-spor, oyun bağımlılığı, teknoloji, çevrimiçi oyun, league of legends, bağımlılık

ABSTRACT

HABITATI OF ONLINE ADDICTION: THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE PLAYERS AND E-SPORTS ACTIVITIES AND GAME ADDICTION

RUKİYE CİVAN KEMİKSİZ

It can be seen that the dazzling developments of technology and the digital games that are seen as an entertainment tool in today's life, will be incomplete. With nearly a billion dollars of economy, digital games are creating and expanding their sector. In this context, electronic sports (e-sports) is becoming an important organization both for the players and the game sector. The fact that electronic sports activities are considered as a new career opportunity and that daily life is dedicated to the game in this context increases the risks of game addiction that the World Health Organization draws attention to.

This study was carried out with the aim of understanding the situation between e-sport phenomenon which is seen as a new career opportunity and technology addiction and contributing to the developing literature on this subject. In this study, the social context of developing technology, the change of generations against developing technology, the characteristics of digital culture, the ontology of the game concept, the history of digital games and game addiction have been discussed. In Turkey it indicated that three million players every day and e-sports game League of Legends is synonymous with the selected sampling 1375 people formed online game addiction scale of the player, the polling techniques were applied. According to this, it is seen that as daily average playing time increases and the level of education decreases, game addiction increases. When the age variance of the participants is changed, it is seen that the increase in game addiction increases. Participants in international tournaments seem to be more dependent than those who did not participate in any tournament.

Keywords: digital games, e-sports, game addiction, technology, online game, league of legends, addiction

ÖNSÖZ

Elektronik spor (e-spor) olarak ele alınan dijital oyunlar, bu çalışmada oyun bağımlılığı, oyun oynamanın genel kabul gören eğlence anlayışının ötesinde, dijital oyunların sektörel durumu bağlamında ele alınarak, profesyonel sportif bir faaliyet ve kariyer hedefi olarak tanımlanmaktadır. Farklı mesleklerin kendi içinde barındırdığı risk faktörü ve olumsuzluklarından bahsedilebileceği gibi e-sporu amatör ya da profesyonel alanda icra eden öznelerin karşılaşacağı risk faktörü olarak Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından ruhsal bozuklar sınıfına alınmış, çeşitli hükümetlerin yasal ve pratik yollarla tedbirler aldığı oyun bağımlılığı kavramı incelenmiştir. E-sporun bir sonuç olarak yer aldığı dijital kültür, bu kültürü yaşayan öznelerin durumunu anlamak amacıyla kuşak incelemelerine yer verilmiştir. Çalışmanın alandaki yansımalarına bakılmak üzere, e-spor konusunda hızla yükselen bir ülke olarak Türkiye'deki oyuncu profillerinin ve bağımlılığa ilişkin durumlarının betimlenmesi amacıyla oluşturulan "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı" ölçeğiyle 1375 kişi ile yapılan nicel çalışma sonucunda, katılımcıların demografik durumları ve bağımlılığa ilişkin sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu sonuçlar ışığında teknoloji, dijital oyunlar ve bağımlılık alan yazınına ilişkin gelecekte yapılacak çalışmalara önsöz teşkil edebilecek olan çalışmamda, konuyu paylaştığım andan itibaren rehberliğiyle gerek araştırmalarım gereke tez yazım sürecime katkı sağlamış olan, insani değerleri her zaman önde tutan danışmanım Doç. Dr. Burcu Kaya Erdem'e, adım attığım her yolda beni yüreklendiren ve sürecin başından sonuna değin her konuda desteğini esirgemeyen eşim Orhan Kemiksiz'e, çalışmalarımı sürdürebilmem için gece uykularını düzenli uyuyan ve bu tezle birlikte büyüyen bebeklerim Ayşe Hüma ve Ömer Akif'e, çalışma konusunu belirlemede bana ilham veren ve e-spor dünyasını tanımama vesile olan Raving'e, veri analizi sürecinde yüzeysel olarak bildiğim SPSS konusunda adeta yeni bir dil öğrenmeme yardımcı olan Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırma Görevlisi Hayati Adalar'a, kendilerinden çokça zaman çalarak ve desteklerini her zaman yanımda hissettiğim başta annem ve babam olmak üzere tüm aileme çok teşekkür ederim.

RUKIYE CİVAN KEMİKSİZ

İSTANBUL, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
RESİM LİSTESİ	xii
SEMBOLLER LİSTESİ	xiii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
GİRİŞ	

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1 DİJİTAL İLETİŞİM ÇAĞI	2
1.1.1. Kültürün Sayısal Dönüşümü.....	2
1.1.2. Sözlü Kültürden Dijital Kültüre	5
1.1.3. Teknolojik ve Toplu Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar.....	11
1.1.3.1. Ağ Toplumu.....	12
1.1.3.2. Teknolojik Determinizm – Harold A. Innis.....	14
1.1.3.3. İtme Kuramı – Marshall T. Poe.....	16
1.1.3.4. Teknolojik Belirlenimcilik – Marshall McLuhan.....	19
1.1.3.5. Toplumsal Önkestrim – Daniel Bell.....	23
1.1.3.6. Kültürel Gecikme –William Ogburn.....	23
1.1.3.7. Teknolojinin Yaygınlaşması Modeli – Everett M. Rogers.....	25
1.1.4. Dijital Neslin Doğuşu.....	28
1.1.4.1. Kuşaklar Teorisi	30
1.1.4.2. Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler ve Teknolojik Nesiller.	34
1.1.4.3. Net Jenerasyonu.....	35
1.1.4.4. App Kuşağı.....	36

1.1.4.5. Z Kuşağı ve Sanal Topluluklar.....	37
1.2 OYUN, DİJİTAL OYUNLAR VE E- SPOR.....	39
1.2.1. Oyun Kavramı.....	39
1.2.2. Dijital Oyun Kavramı.....	42
1.2.2.1. Dijital Oyuncu.....	47
1.2.2.2. Kültür Endüstrisi Bağlamında Dijital Oyunlar.....	50
1.2.2.3. Sektörel Olarak Dijital Oyunlar.....	52
1.2.3. E-spor Olgusuna Kavramsal Bakış.....	57
1.2.3.1. E-sporun'un Popüler Yüzü League Of Legends.....	62
1.3 ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIĞIN DOĞASI.....	65
1.3.1. Davranışsal Bağımlılık Türü: Oyun Bağımlılığı.....	65
1.3.2. Dijital Oyunlardaki Şiddet Unsuru.....	68

İKİNCİ BÖLÜM

ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN E-SPOR FAALİYETLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ

2.1. Araştırmanın Amacı.....	71
2.2. Araştırmanın Hipotezleri.....	71
2.3. Araştırmanın Önemi.....	72
2.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	72
2.5. YÖNTEM.....	73
2.5.1. Araştırmanın Yöntemi.....	73
2.5.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	73
2.5.3. Veri Toplama Tekniği.....	74
2.6. BULGULAR VE YORUM.....	77
2.6.1. Çalışma Grubuna İlişkin Bulgular.....	77
2.6.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Geçerliği Çalışması.....	84
2.6.2.1. Keşfedici Faktör Analizine İlişkin Bulgular.....	84
2.6.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Güvenirlik Çalışması.....	89
2.6.4. Çevrimiçi Oyuna Bağımlılığına İlişkin Bulgular.....	91

2.6.5. Çalışmanın Alt Boyutlarına (Faktörlerine) İlişkin Bulgular.....	97
2.6.5.1. Kariyer Faktörüne İlişkin Bulgular.....	98
2.6.5.2. Sosyal Çevre Faktörüne İlişkin Bulgular.....	104
2.6.5.3. Olumsuz Etki Faktörüne İlişkin Bulgular.....	111

SONUÇ

KAYNAKÇA

EKLER

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.1 : İnsanlık Tarihi Değişim Hızı.....	4
Tablo 1.2 : Medya Etkilerine Dair “İtme” Kuramı.....	18
Tablo 1.3 : McLuhan Sıcak ve Soğuk Araçlar.....	20
Tablo 1.4 : Kültürel Değerler.....	30
Tablo 1.5 : Strauss ve Howe Kuşak Modeli.....	33
Tablo 1.6 : Dijital Yerli vs Dijital Göçmen.....	34
Tablo 1.7 : Dijital-Video Oyunlarının Tarihsel Zaman Çizelgesi.....	43
Tablo 1.8 : 2017-2022 Yıllık Bileşik Büyüme Oranları.....	55
Tablo 1.9 : Spor ile Beden Eğitimi Arasındaki Farklar.....	58
Tablo 1.10 : E-spor’un Tarihsel Gelişim Dönemleri.....	61
Tablo 2.1 : Örneklem Büyüklüğü Tablosu.....	74
Tablo 2.2 : Katılımcıların Yaş Durumu.....	77
Tablo 2.3 : Katılımcıların Eğitim Düzeyi Durumu.....	78
Tablo 2.4 : Katılımcıların Kardeş Sayısı Durumu.....	78
Tablo 2.5 : Katılımcıların Kardeş Sıralaması Durumu.....	79
Tablo 2.6 : Katılımcıların Anne Eğitim Durumu.....	79
Tablo 2.7 : Katılımcıların Baba Eğitim Durumu.....	80
Tablo 2.8 : Katılımcıların Deneyim Yılı Durumu.....	80
Tablo 2.9 : Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresi.....	81
Tablo 2.10 : Katılımcıların Turnuvalara Katılım Durumu.....	82
Tablo 2.11 : Katılımcıların Memnuniyet Düzeyi Durumu.....	82
Tablo 2.12 : Katılımcıların Başarı Düzeyi Durumu.....	83
Tablo 2.13 : Katılımcıların Oyundaki Rekor Süresi.....	83
Tablo 2.14 : KMO ve Bartlett’s Testi Sonucu.....	85
Tablo 2.15 : Döndürme Sonucu Faktör Sayısı.....	86
Tablo 2.16 : Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Faktörleri.....	87
Tablo 2.17 : Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapıları.....	87
Tablo 2.18 : Kariyer Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri.....	88
Tablo 2.19 : Sosyal Çevre Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri.....	88
Tablo 2.20 : Olumsuz Etki Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri.....	88
Tablo 2.21 : Güvenirlik Testleri ve Katsayı Sonuçları.....	90
Tablo 2.22 : Günlük Süre ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	91

Tablo 2.23 : Cinsiyet ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	92
Tablo 2.24 : Eğitim Düzeyi ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	93
Tablo 2.25 : Yaş ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	94
Tablo 2.26 : Turnuvalara Katılım Durumu ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	95
Tablo 2.27 : Deneyim Yılı ile ÇOB Farklılaşma Durumu.....	96
Tablo 2.28 : Faktörler arası korelasyon Katsayıları.....	97
Tablo 2.29 : Cinsiyet ile Kariyer Faktörü Farklılaşması.....	98
Tablo 2.30 : Yaş ve Eğitim Durumu ile Kariyer Faktörü Farklılaşması.....	98
Tablo 2.31 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Kariyer Faktörü Farklılaşması.....	100
Tablo 2.32 : Deneyim Yılı ve Turnuvalara Katılım ile Kariyer Faktörü Farklılaşması.....	102
Tablo 2.33 : Cinsiyet ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması.....	104
Tablo 2.34 : Yaş ve Eğitim Durumu ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması...	105
Tablo 2.35 : Kardeş Sayısı ve Sıralaması ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması.....	107
Tablo 2.36 : Anne Eğitim ve Baba Eğitim Durumu ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması.....	108
Tablo 2.37 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması.....	109
Tablo 2.38 : Cinsiyet ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması.....	111
Tablo 2.39 : Yaş ve Eğitim Durumu ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması...	112
Tablo 2.40 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması.....	113
Tablo 2.41 : Başarı ve Memnuniyet Düzeyi ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması.....	115

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1 : Enformasyon İşleme Piramidi.....	9
Şekil 1.2 : Toplamların Dünya Sistemi.....	13
Şekil 1.3 : McLuhan Tetradı.....	21
Şekil 1.4 : Teknoloji Karar Süreci Modeli.....	25
Şekil 1.5 : Yenilikçiler ve Benimseyenler Kategorileri.....	28
Şekil 1.6 : Dijital yerli, dijital göçmen, dijital göçebe.....	35
Şekil 1.7 : Sanal ortamlar, Simülasyonlar, Bilgisayar Oyunları.....	44
Şekil 1.8 : Dijital Oyunların Sınıflandırılmasını Etkileyen Unsurlar.....	46
Şekil 1.9 : Dijital Oyun Deneyimi Modeli.....	48
Şekil 1.10 : Elektronik Oyunlar Tarihinde Eşmerkezli Çemberler.....	52
Şekil 1.11 : E-Spor Gelir Akışı.....	56
Şekil 2.1 : Katılımcıların Cinsiyet Durumu.....	77
Şekil 2.2 : Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar.....	81
Şekil 2.3 : Yamaç Eğrisi (Scree Plot) Grafiği.....	85
Şekil 2.4 : Spearman Brown formülü.....	89

RESİM LİSTESİ

Resim 1.1 : Sihirdar Vadisi, League of Legends Harita Örneği.....	63
---	----

SEMBOLLER LİSTESİ

d	: Örneklem Hatası
df	: Degree of Freedom
F	: Varyans
N	: Örneklem Sayısı
p	: Anlamlılık Değeri
sd	: Serbestlik Derecesi
t	: t değeri
$\bar{x}$	: Ortalama

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
App	: Aplikasyon
FA	: Faktör Analizi
FPS	: First Person Shooter - Birinci Şahıs Nişancı
LoL	: League of Legends
MOBA	: Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası
Net Gen	: Net Jenerasyonu
OCR	: Optik Karakter Tanıma
Ort	: Ortalama
SPSS	: IBM SPSS Statistic
Std.Sapma	: Standart Sapma
TESFED	: Türkiye E-Spor Federasyonu
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü

GİRİŞ

İnternetin, ortaya çıktığı 1960'lardan evlerde kişisel kullanıma girişi olan 1998'e ve bugüne değin çok kısa bir zaman geçmiş olmasına rağmen yaşamımıza kattığı yenilikler ve toplumsal değişmedeki temel rolü su götürmez bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. 20 yıl önce bilimkurgu eserlerine konu olabilecek icatların bugün yaşamımızın ayrılmaz bir parçası durumuna gelmesi bunun en açık göstergesidir. Devam etmekte olan bu sürecin ne düzeyde izleyicisi ne düzeyde öznesi olduğumuz, toplumsal kurumlardaki dönüşümün kişisel yaşam deneyimlerimizle ele alındığında, teknolojik gelişmelerin ve yeniliklerin etkilerinin tüm boyutlarıyla incelenmesi gerekliliğini de ortaya çıkmaktadır.

Dijital kültür kavramı, içinde bulunduğumuz dönüşümün yansıması olarak üretim biçimlerimizi, değer sistemlerimizi, günlük yaşam rutinlerimizi, eğitim içeriklerini, politikayı, eğlence biçimlerini, meslekleri ve bir çok alanı dönüştürmektedir. Tartışılan önemli bir konu olarak, bugün ortaöğretim düzeyinde olan çocukların yapacağı mesleklerin henüz belli olmadığı çünkü daha ortaya çıkmadıkları düşünülmektedir. Toplumda saygı gören doktorluk, avukatlık, diş hekimliği gibi mesleklerin yapay zekaya devredileceği öngörülmektedir. İletişim ve eğlence endüstrisinin yükselen bir trend olması, kuşakların dönüşümünde ve tercihlerinde önemli rol oynamaktadır. Geleneksel anlamıyla sporcu olmak genel geçer bir statü göstergesi iken dijital kültürdeki yansımasını e-spor faaliyetlerinde görmek mümkündür. E-spor karşılaşmalarının geleneksel, popüler bir spor türü olarak futbol, basketbol karşılaşmalarından daha çok takip edilmesi, bilgisayar gibi temel bir ekipmana sahip olan herkesin bir kariyer fırsatı olarak e-sporcu adayı durumunda olması, yıllık olarak yaklaşık 1 milyar doları aşan gelir akışı, sportif anlamda kurumsallaşması ve gerek aktif oyuncu gerekse seyircisiyle işaret ettiği kitle olgusu, bu alana dair çalışmaların artacağını göstermektedir. Fırsatlarının yanı sıra bu alanda kendisini geliştirmek için yapılan antrenmanların, oyunda geçirilen uzun saatlerin oyun bağımlılığıyla ilgili bir risk faktörüne işaret ettiği görülmektedir. Bu bağlamda e-sporla amatör ya da profesyonel düzeyde ilgilenen kitleyi betimlemek amacıyla yapılan nicel çalışmayı anlamlandırmak için teknoloji temelli kuramsal yaklaşımları ele almak gerekmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. DİJİTAL İLETİŞİM ÇAĞI

İletişimin kümülatif tarihine bakıldığında, iletilerin yoğunluğu, iletişim araçlarının türü ve niceliği, iletişim metotları bakımından dijital çağ benzersiz bir özelliktedir. Dijital devrimin bir sonucu olarak, “Yeni medya artık yaşamın her alanında yer almakta ve her alanında kullanılmaktadır: kişilerarası iletişim, ticaret, siyaset, sağlık, kariyer ve oyun.” (Binark,2007:5). Bilgisayar, tablet, mobil telefonlar, giyilebilir teknolojiler, artırılmış gerçeklik sunan araçlar, depolama aygıtları vb. araçların günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi, sosyo-ekonomik, sosyo-kültürel anlamda önemli değişikliklerin göstergesi haline gelmiştir.

Yeni medya ile dijital bilgisayar teknolojileri arasındaki ayrılmaz bir bağ olduğu su götürmez bir gerçektir (Laughey,2010). Günümüzde küreselleşme ve dijital teknolojinin ortaya çıkması nedeniyle dijital kültür, tüm dünyada yaşanan küresel bir kültür haline gelmektedir. Farklı arka plan ve kültürlerden insanlar teknoloji, markalar, sosyal ağ, eğlence ve eğitim anlamında ortak bir küresel kültürü paylaşmaktadırlar. Bir bakıma bu kültürü tüketmektedirler (Pyae,2018). Bu da yeni bir insan tipolojisinin ortaya çıktığını ve farklı toplumsal dinamiklerin işin içine katılarak çözümlemeler yapılması gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır.

1.1.1 Kültürün Sayısal Dönüşümü

İnsanlığın maddi ve manevi olarak ortak mirası olan kültür, çağlar boyunca değişerek, gelişerek, dönüşerek ilerlemektedir. “Kültür kavramı Latince’de ekme, yetiştirme, koruma ve onur anlamları taşıyan ‘colere’ kelimesinden gelir. İlk kullanımı ‘ürünlere veya hayvanlara bakma’ anlamındaydı. Sonradan “düşünceyi besleme anlamında kullanılmaya başlandı” (Alemdar, 2005:327). Fitcher(1996), kültür toplumdaki kişilerin ortaklaşa paylaştığı toplam kurumların bileşkesi olarak tanımlarken, Sorokin(2008); anlamlar, değerler, kurallar bütünü kültürel sistem olarak tanımlamaktadır. Bu kültürel sistem ideolojik, davranışsal ve maddi kültürü de içinde barındırmaktadır.

İnsan-doğa ilişkisinin bir çıktısı olarak kültür, yeni keşifler ve icatlarla yani teknikle birlikte insanın doğayı tahakküm altına almasını beraberinde getirmiştir. Eski çağlarda doğa ile mücadele eden fakat onun bir parçası olarak uyum içerisinde yaşayan insan, kontrol mekanizmasını elinde tutmak istemiş bunu da teknoloji aracılığıyla yapmıştır. Toprağı, ekini, suyu, üretimi kontrol eden insan, düşünceyi, fikirleri, ideolojiyi de egemenliği altına almaya çalışmıştır.

Bir; insanın hayatta tümüyle önemli tek bir misyonu vardır: Tabiatı fethetmek. Tabiatı fethetmekle teknokratın demek istediği, soyut terimlerle zamana ve mekana hükmetmek, daha somut terimlerle de, tüm doğal süreçleri ve büyümeyi hızlandırmak ve iletişim mesafelerini mekanik ya da elektronik araçlarla kırmaktır. Tabiatı fethetmek sonuçta tüm doğal sınırları ve insani normları kaldırmak ve doğal süreçlerin yerine suni ve mamül muadiller ikame etmektir. Tabiatın sunduğu uçsuz bucaksız kaynak çeşitliliği, makinenin kustuğu daha tekil ve her zaman mevcut ürünlerle değiştirmektir. (Mumford, 1996:298).

Spengler(1926), kültürü organizma olarak görür; her kültürün çocukluğu, gençliği, yaşlılığı vardır. Kültür öncesi aşamada insan göçebe ve doğayla savaşıyor durumdadır. Uygarlıksa, kültürün son aşamasında ortaya çıkan olgudur. Uygarlık aşamasında kentleşen insanlar, makinenin kölesi olmuş, kitle propagandalarının etkisi altına girmiştir.

Toynbee(1992), 'homo sapiens' in evrimsel çizgide ilerlediğini, insanla teknolojiyi eşit görür; değişimin yaşamın özü olduğu ve insanlık tarihinin değişimlerle devam edeceğini ifade eder. Değişimin hızı da teknolojinin ilerleme hızıyla beraber daha da hızlanmaktadır:

Tablo 1.1 : İnsanlık Tarihi Değişim Hızı

Aşağı Paleolitik Teknoloji Çağı	1.000.000 yıldan az
Yukarı Paleolitik Teknoloji Çağı	50.000 – 30.000 yıl
Neolitik Teknoloji, Tarım ve Hayvanların Ehlileştirilmesi Çağı	9.000 yıl
Gemiler için Rüzgar Gücünü Kullanma Çağı	5.000 yıl
Değirmenler için Su Gücünü Kullanma Çağı	2.000 yıl
Deneyisel Bilimin Teknolojiye Uygulanma Çağı	350 yıl
Su ve Rüzgar Dışında Kalan İnorganik Enerjinin Kullanılma Çağı	200 yıl
Elektrik Kullanılma Çağı	120 yıl
Petrol Kullanılma Çağı	60 yıl
Atom Enerjisinin Kullanılma Çağı	20 yıl

Kaynak: Toynbee, Arnold: Change and Habit, New York, Oxford University Press, 1992.

Aralarında Amerikalı sosyolog, psikolog ve siyasetçinin bulunduğu ve kendilerine Üçlü Devrim Komitesi adını veren grubun 1964'te yayınladıkları bildiriye göre, geçirilen devrimlerin perspektifinde insanlığın kurumları gözden geçirilmeliydi. İnsanlık sibernasyon devrimi ile birlikte bilgisayar ve kendi kendini düzenleyen otomatik karışımı – yapay zekayı kastettiklerini düşünüyorum- yeni bir üretim sürecine girmiştir. Gelişme hızı belirleyici faktördür; avcı toplayıcı dönemden yerleşik düzene geçmek yüzyıllarca sürmesine karşın, endüstri devrimi üzerinde 200 yıl geçmiştir. Haber ve bilginin paylaşılması bu gelişim hızını arttırmaktadır (Kongar,2008).

Değişimin önemli bir itici gücü olarak teknoloji, içinde doğduğu/geliştiği toplumdan bağımsız değildir. Medya belirleyicileri olarak, “teknolojik, sosyal ve ekonomik faktörler birbiriyle yakından ilişkilidir” (O’Shaughnessy&Stadler,2005:7). Teknolojik ve ekonomik medeniyet, sosyo-kültürel ve psikolojik dönüşümleri beraberinde getirmektedir. Kültürel evrimde teknolojinin rolünü ortaya koymak gerekirse, “Kültürel sistemler, bilgileri öğrenme, biriktirme ve aktarma gücünün uzantıları olarak ele alınabilir” (Mead, 1964:31; akt. Kongar, 2008:300).

1.1.2. Sözlü Kültürden Dijital Kültüre

İnsanlık tarihi, başlangıcından bu yana anlaşılmaya çalışıldığı her dönemde, çalışmacının perspektifi doğrultusunda çeşitli şekillerde tanımlanmaktadır. Avcı-toplayıcı dönemden başlamak üzere , tarım toplumu, endüstri toplumu sınıflandırmalarının yanı sıra iletişimin gücünü arttırmasıyla beraber tüketim toplumu, kitle toplumu, bilgi toplumu; Alvin Toffler'ın üçüncü dalga, Amittai Etzioni'nin modernlik sonrası çağ, George Lichtheim'in burjuva sonrası toplum, Herman Kahn'ın ekonomi sonrası toplum, Kenneth Boulding'in uygarlık sonrası toplum, Daniel Bell'in endüstri sonrası toplum, Paul Holmes'in kişisel hizmet toplumu, Ralf Dahrendorf'un hizmet sınıfı toplum, Zbigniew Brzezinski'nin teknokratik çağ, Yoneji Masuda'nın enformasyon toplumu ve Peter F. Drucker'ın bilgi toplumu adını verdiği bu yeni toplum tipinin en önemli kavramları veri, enformasyon ve bilgidir.(Hazar,2006). Yanı sıra, gösteri toplumu (Debord,1996), şeffaflık toplumu (Chul Han,2017) gibi kavramlarla oluşan yeni toplumsal düzeni anlatmaya çalışmışlardır.

Gündelik yaşam, ekonomi, sanat, ticaret ve iletişimin gerçekleştiği mekan olarak dil, sözlü kültürün başat göstergesidir. Sartori (2002), dili hem düşünmenin hem de iletişimin önemli bir unsuru olarak tanımlar. El kol hareketleri, konuşma, hitabet sözlü kültürün önemli enstrümanlarındandır. Ong (2014) 'un birincil sözlü kültür olarak adlandırdığı bu dönemde, sözlü ezber yeteneğinin ayrı bir değeri vardır. Konuşmanın hakim olduğu bu toplumda, insanlar dışadönüktür ve sosyal yaşam canlıdır. Sözün gücü, toplumda birlik ve bütünlüğü beraberinde getirir. Ong(2017), sözlü kültürde düşüncenin korunmasını iletişim kurulmasına bağlar. Kültürün akılda kalıcı olması söz kalıplaşmalarına, ortaklaşa belirlenen formüllere ve güçlü bir belleğe bağlıdır.

İnsanlık tarihini bölümlemesine bakıldığında, fonetik alfabenin bulunuşuna kadar geçen süreyi Kabile Çağı olarak adlandıran McLuhan (Güngör,2013), sözlü kültürün özelliklerine dikkat çeker. İşitsel iletişimin ön planda olduğu bu dönemde, insanlar arası ilişki birincil ve yüz yüzedir.

Yazının icadı ile birlikte insanlık tarihinde yeni bir dönem başlamıştır. "Okuryazarlık ve sayılardan anlamak bilimin olmazsa olmaz koşulu olduğundan, bu iki olgunun kökenleri bilim tarihinin kritik dönüm noktalarıdır" (Conner, 2013:76).

Yazının icadıyla birlikte bilgiyi bellekte tutma zorunluluğu ortadan kalkarak kayda geiş dnemi başlamıştır. Ong(2014), yazıyı yapay bir teknoloji olarak görür, okuryazarlığı eşitsiz, sadece belirli zümrelerin ulaşabildiği bir fırsat olarak değerlendirirken; McNeill(2002), toplumun tüm kesimlerini kapsayan bir imkan olarak okuryazarlığın toplumu daha demokratikleştirdiğini savunur. Böylece daha önceleri sadece din adamlarının ve yüksek eğitim almış kişilerin erişimine sahip olduğu yazılı kültür hazinesine ulaşabilme fırsatını sıradan halk da yakalamış olmaktadır. McLuhan(2014) ise, fonetik alfabenin ortaya çıkmasıyla bu dönemi Edebiyat Çağı olarak adlandırmaktadır. Bu dönemde matematik ve felsefe gelişmiştir. Kabile Çağı'na hakim olan işitme duyusuna görme duyusu da eklenmiştir. Matbaanın ortaya çıkışıyla beraber Basım Çağı başlamış, eserlerin çoğalıp herkes tarafından ulaşılabilmesi olanaklı hale gelmiştir (Mumford, 2017). Okur yazarlaşmanın basımın bir sonucu olmaktan öte kitap üretimini ve çoğaltımını talep edecek, köleliği terketmiş, yöneticilerin elinde tuttuğu kültürel üstünlükleri eşitlemeye istekli bir toplumun olması gerekliliğini vurgular. Carpenter(2017)'a göre, baskı teknolojisiyle insanların yüzlerinin okunaksız hale gelmiş, yüz sabitleşmiş, kişisel olan ölmüştür.

Elektronik kitle iletişim araçları, iletişim işlevini çok daha fazla sayıda insana çok büyük hızla ulaşmasını sağlamıştır. Ong (2014), radyo ve televizyonun hakim olduğu bu dönemi, "ikincil sözlü kültür" olarak adlandırır. İletişim içinde baskın bir yere sahip olan televizyon sayesinde, McLuhan'a göre, dünya küresel köye dönmektedir. Televizyona övgü olarak nitelendirilebilecek düşüncelere karşın Postman(1999), televizyonun kültürleri yozlaştırdığını, eleştirel ve özgün düşüncüyü dışlayarak bayağılığı bir kültür haline getirdiğini ifade eder. Ayrıca yazılı kültüre olumsuz etkisi bağlamında "Televizyon okuma-yazma kültürünü genişletmez ve pekiştirmez. Tersine, okuma-yazma kültürüne saldırır" (1999:98). "Televizyonun çıkışı yoğun, yalnız başına, dikkate dayalı okuma alışkanlığına dayanan bir kültürü derinden değiştirmiş ve onun yerine daha rahat, daha yayılmış, çok boyutlu ve hazırlanmış biçimdeki yeni bir düşünce tarzını, yeni bir gerçeklik algılama tarzını geçirmiştir" (Esslin,2001:15).

Carpenter(2017), kitle iletişim araçlarını gramer kuralları henüz bilinmeyen yeni diller olarak adlandırır. Her birinin kendine özgü kodları, gerçekliği ve metafiziği bulunur. Matbaanın aksine, televizyon ile görsel ve işitsel imgeler eşzamanlı olarak algılanır ve bir drama yaratır. Sözcüklerle karşılanamayacak olan ruhsal durumları

anlatan, düşünceleri ileten zengin bir dil ortaya çıkmıştır. Sartori(2006) ise, yeni medyacılara ileri sürdüğü görsel-işitsel kültürle kaybolmakta olan yazılı kültürü telafi edeceklerine karşı çıkarak aralarındaki ilişkinin tamamlayıcı olmak yerine zıtlık içeren bir ilişki olduğuna dikkat çeker. Esslin(2001), bu bağlamda televizyonun dünya kültürünü tek bir türe indirgediğine dikkat çeker.

Castells (2008), internetin ortaya çıkışı ve gelişmesini , askeri strateji, bilimin büyük işbirliği, teknolojik girişimcilik ve kültürelilik karşıtı yeniliğin benzersiz bir bileşiminin ürünü olarak nitelendirmektedir. Ona göre; dijital teknoloji, ses, görüntü ya da veri, her tür mesajın paketlenmesini sağladığında, bağlantıları kontrol merkezlerini kullanmaksızın iletebilen bir ağ oluşturuldu. Dijital dilin evrenselliği ve iletişim sisteminin ağ oluşturmaya yönelik saf mantığı, yatay, küresel iletişim için teknolojik koşulları hazırladı. Bu teknolojik paradigma dünyanın eskiden algılandığı anlayışın giderek çözülmesini de beraberinde getirmektedir.

Dijital kültürün oluşturan elementler şu şekilde sıralanabilir:

- Dijital kültüre erişim için gerekli olan bilgisayar, mobil telefon dijital kameralar, modern televizyonlar gibi teknik ekipmanlar.
- Dijital platformlarda veya dijital olarak yaratılmış kültürel elementler
- Dijitalleşme (Kültürel elementlerin dijital tasarımı, çevrimiçi içerikler ve kullanıcılar dijitalleşme sürecinde önemli rol oynamaktadır.)
- Bilgiye ulaşılabilirlik (Akgül&Pazarbaşı,2018:25).

1980'lerden itibaren kişisel bilgisayarların kitleler tarafından kullanılmaya başlanmış olması, Web'in yaygınlaşmasında en önemli paya sahiptir. Dreyfus(2016) interneti sadece teknolojik bir yenilik olarak değerlendirmez, ona göre internet, teknolojik yeniliğin yeni bir tipi, özünü ortaya çıkaran şeydir. Bilim adamları arasında iletişim kurmak için ortaya çıkmasından bu yana internetin günlük hayatımızdaki yeri vazgeçilmez olmuştur. Her şeyi erişilebilir ve optimize hale getirerek en yüksek oranda birbirine bağlamaya ve *dijitalize* etmeye itmektedir. Kişisel bilgisayarlar olmasaydı internetin bu kadar popülerleşmesi beklenemezdi (Abbate,2017). Web 2.0 ile birlikte bireyler, kendi üretimlerini yapabilmekte paylaşılabilmekte ve bununla ilgili geribildirim alabilmektedir. Yeni medya ortamlarını oluşturarak ve aynı zamanda katılımcı olarak etkileşim olağanı, iletişim kurabilme ve işbirliği metotlarını değiştirmiştir. Kullanıcıların pasif alıcı konumundan üretken ve aktif olduğu bir

sürece geçilmiştir (Hall, 2013). “...’Bilgi toplumu’ bağlamında, dijital kültürün; bilgiyi arayıp bulma, gereksinim doğrultusunda değerlendirme ve çeşitli analizler sonrasında yeni bilgilere dönüştürerek yayımlayabilme davranışının bireyler, topluluklar ve üst yapı olarak devlet tarafından sergilenebildiği bir kültürel atmosfere işaret ettiği belirtilebilir.” (Yılmaz, 2016:357-358). Dijk(2016), dijital kültürün önceden programlanmış, hazır veri paketinden oluştuğunu, bu nedenle de farklı aynı zamanda da farklılaştığını ileri sürer. Dijital veriler bitler olarak parçalanmaya oldukça elverişlidir. Bu sebeple de veriler, istenilen yerden parçalanıp tekrar birleştirilerek yeni ve farklı kolaj yapma imkanı sunmakta, kullanıcı üretmeye teşvik etmektedir. Yaratıcılık ve bu yaratılan içeriklerin sunulmasına olanak sağlayan internet dünyası için büyük bir devrim sayılmasına karşın, oluşturulan içeriklerin niteliği konusu tartışmalıdır. Dijk (2016), internet kullanıcılarının yaratma motivasyonu ve dijital beceri eksiliği yüzünden özgün içerik üretmek yerine Web’deki diğer içerikleri tüketmeyi tercih ettiklerini ifade eder. “Niceliksel bir ilerleme niteliksel özelliklerle donatılmadığı sürece hiçbir fayda sağlayamaz; her niteliksel ilerleme aynı zamanda niceliksel değildir” (Sartori,2006:30-31).

Dijital kültürün bir diğer özelliği, üretimlerin yanı sıra varolan kültür ürünlerinin dijitalleşmesini de kapsamasıdır. “Dijitalleşme çalışmaları aynı zamanda bilgi toplumunun temel bileşenlerinden biri olarak nitelendirilebilecek bilgi erişimine en uygun olanaklar çerçevesinde sağlamasında etkili olmaktadır” (Çakmak,2017:16). Dijitalleşme bir diğer ifade ile sayısallaştırma, fiziksel ve bir dönüşüm sürecidir. (Bountori,2017). Fiziksel ve analog olan verilerin genellikle Optik Karakter Tanıma (OCR) programları aracılığıyla dijital verilere dönüştürülen sözcüklerin bir görüntüsünü oluşturularak dijital formatta gösterilmesidir. Bu bağlamda bilgiye/içeriğe erişimin zamandan ve mekandan bağımsız olarak hızla ulaşılabilirdiği sonucunu beraberinde getirmektedir. Laughey(2010), yeni medyanın eski medyayı da bu yolla “iyileştirdiğini” ifade eder. Teknik ve form olarak yeniden biçimlendirilen yeni medya teknolojileri, yeni bir deneyim olmaktan çok teknolojik ilerleme tarihinin devamı niteliğindedir.

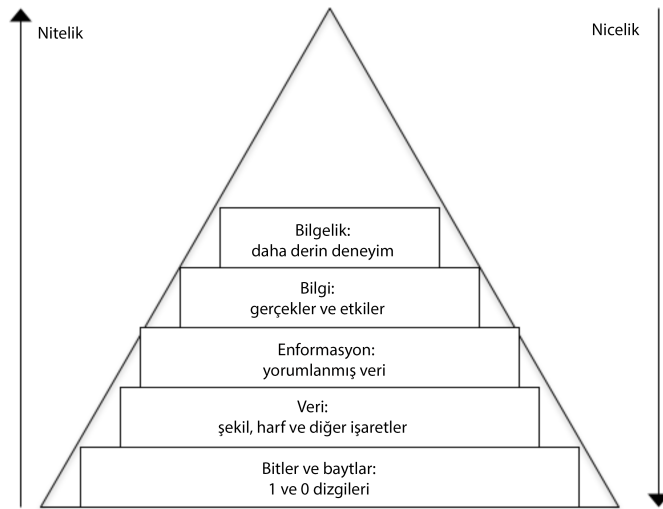
Yeni medyada, ses, imge, metin ve sayısal veri gibi farklı türdeki verilerin bir arada bulunması ve bunları depolama alanına duyulan ihtiyaç ve dijital kapasitelerin yüksek olması bilgisayar aracılı iletişim şeklinde iletişimin biçiminde devrim

yaratmıştır (Binark,2007). Yeni medyadaki iletişimi sağlayan dijital platformların temel altyapı özelliklerine bakıldığında;

- Farklı türdeki verilerin tek bir dijital normda birleşmesi *çoklu-medya(multimedya)*,
- Kullanıcıların verilere müdahale edebilmesi, değişiklik yapabilmesi *etkileşimlilik (inteaktif)*,
- Kişiyi gerçek izlenimi yaratarak içine alan ortam olarak *sanallık* olduğu görülmektedir (Türkoğlu,2013).

Teknoloji ve hız arasındaki ayrılmaz bir ilişkinin sonucu olarak, kullanıcıların aradıkları bilgiye, görüntüye, verilere anında ulaşılabilir olmasıdır. Kullanıcılar hiperlinkler sayesinde birbiriyle ilişkili bağlantılara tek bir tık ile ulaşabilmektedirler. Hiyerarşik olmayan, yatay düzlemde bağlanmış bilgilerin oluşturduğu hiperlinkler, kullanıcıların derinlikli bilgiler yerine zayıf ilgilerinin olduğu sürece birinden diğerine doğrudan geçmesine izin verir. Bağlantı kurmak (connecting), kayda değer bilgiyi toplamaktan (collecting) daha önemli hale gelmiştir. Bağlantıların niceliği, niteliklerinin üzerinde tutulur (Dreyfus,2016).

Şekil 1.1. Enformasyon İşleme Piramidi



Kaynak: Dijk, Jan Van: Ağ Toplumu, İstanbul, Epilson, 2016

Görsellik, yeni medyayı kullanıcılar açısından cazip hale getiren önemli bir özelliktir. Bataille (akt.Sartori,2006), gözü beş duyu açısından birincil gerçeklikle en yakın ilişkiye sahip olan organdır. Bu sebeple iletişim teknolojileri görme, gösterme, görüntüyü aktarma çabası içinde olmuştur. Kullandığımız neredeyse tüm teknoloji aletlerinin ekranı, gösterge paneli, bilgisayar, mobil cihazlar görme unsurunu destekleyecek şekilde tasarlanmaktadır. Günümüzde bilgilenmenin temel varsayımı görmeye indirgenerek homo sapiens (bilen insan), homo videns (gören insan) e dönüşmektedir.

Yeni medyanın önemli enstrümanlarından biri olan internetin kültürel büyüme yaratıp yaratmayacağı sorunsalına dikkat çeken Sartori(2006), internetin iyi olduğu kadar kötü olanaklarının da sonsuz olduğunu belirtir. Enformasyon bombardımanı arasında entelektüel ilgi, bilgi ve anlama yeteneğinden yoksun olan kitleler tarafından temel bilgi edinme kaynağı, eğlence, boş vakit değerlendirme aracı olarak görülmesiyle kültürlü cahillerin alanı olmaktadır. Dreyfus(2016), internetin oluşturduğu asimetrik mübadelelere direnebilirsek, vaat ettiği faydalarına ulaşabileceğimizi ifade eder.

Yeni teknolojilere geçişle beraber sosyo-kültürel yapı da değişmektedir. Dijital teknolojilerin günlük hayattaki görünüşleri bu alana ait yeni bir okuryazarlık anlayışını da beraberinde getirmektedir. Bu, baskı teknolojilerindeki okuryazarlıktan çok farklı okuryazarlık anlayışını gerektirmektedir. Çocuk ve gençlerin yetişkinlerin arabulucuğu olmadan dijital alandaki üretimleri ve bu alandaki uzmanlıkları dikkat çekmektedir. Önceki nesiller için teknolojik bir araca sahip olmak hayal ürünüyken bugün çocukların oynadığı olarak bilgisayar, tablet, mp3, oyun konsollarını görmek mümkündür (Carrington,2005)

“Kültürel ifadeler, tarihten ve coğrafyadan soyutlanır, ağırlıklı olarak, elektronik iletişim hatlarıyla aktarılır hale gelir; sonuçta, dijital, görsel-işitsel hipertext’in kapsadığı kod ve değer çeşitliliği içinde izleyicilerle etkileşim içinde olan, izleyicinin de etkileşim kurduğu ağlardır bunlar” (Castells, 2008:630).

İletişim teknolojilerinin getirdiği avantajların yanı sıra hayatın, kültürün her alanındaki kuşatıcılığı, her şeyin benzeşmesi, anlamını yitirmesi durumunu da beraberinde getirmektedir: “Sanalın koşulsuzca yayılması (ki bu sadece yeni görüntüleri ya da uzaktan simülasyonu kapsamakla kalmaz aynı zamanda bütün

jeofinans, multimedya ve bilgi otoyollarının sanal gerçekliğini de kapsamaktadır), bu yayılma, gerçek uzamı ve bizi çevreleyen her şeyi eşi görülmemiş bir biçimde ıssız, çorak bir ortama dönüştürmektedir” (Baudrillard, 2001:51).

Televizyonun kitle iletişim araçları içerisindeki başat rolünün giderek azaldığı, dijital ve çevrimiçi platformların etkisinin ve arzının arttığı görülmektedir. Bunun ekonomik bir sonucu olarak ilk kez dijital reklam gelirlerinin televizyon reklam gelirlerini geride bırakmıştır (Marketing,2018). Bu artışın nedeni, gençlerin geleneksel televizyon izleme edimini Netflix, Hulu, YouTube gibi alternatif izleme mecralarıyla değiştirmesi, televizyon izleyicilerinin yaş ortalamasının giderek yükselmesidir. Dijitalleşme konusuna Türkiye özelinde bakıldığında internet kullanım oranı, aktif sosyal medya kullanımı, mobil kullanımlarda dünya ortalamasının üzerinde olduğu görülmektedir. ABD ve Çin ile kıyaslandığında yaklaşık %50 daha fazla zaman geçirmektedir. Bu potansiyel Türk tüketicileri açısından dijital dönüşümün daha kapsamlı bir biçimde yaşamaya aday olduğuna işaret etmektedir (Nielsen,2018).

1.1.3. Teknoloji ve Toplum Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar

İnsanoğlunun saat, buhar motoru gibi en büyük başarıları teknolojik olduğu gibi, ok-yay, nükleer silahlar gibi en göz korkutucu buluşlar da insanoğlunun geliştirdiği teknolojilerin bir sonucudur. Teknolojinin insanın düşünce ve davranışlarını yani insan doğasını temel değiştirdiği sıkça dile getirilen bir olgudur: Teknolojinin insanın psikolojisini yeni baştan yaratmaktadır (Gardner&Davis,2013). Teknik ve toplumla ilgili yaklaşımlara bakıldığında ilk olarak toplumsal bütün gelişmeleri teknolojinin bir yansıması ya da teknolojinin bir sonucu olarak gören ve tarihin itici gücü olarak teknolojiyi gören teknolojik deterministlere göre, “İletişim teknolojileri nedensel güçlerdir, kimlikler de teknolojilerin etkisi altında değişen ve şekillenen sonuçlardır” (Morley&Robins,1997:105-106). Bu açıdan bakıldığında teknoloji tarihsel açıdan büyük bir güç iken, diğer yandan kötülüğün kaynağı olarak nitelendirilebilir. Maigret(2011:137), her şeyin teknik olduğunu söylemenin, tüm gelişmeleri ya da çöküşü buna bağlamak bilimsel bir olgu değil ideolojik bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir. Ona göre, bilimsel açıdan yaklaşabilmek için insan evreninin tekniğe karşı kayıtsız olduğunu kabul etmek gerekmektedir: “Teknik varolmak değildir, varolmamak ya da dıştan tehdit edilebilecek ya da varlık tarafından

egemenlik altına alınabilecek bir varolan da değildir ... Bir olma biçimi, varoluş türüdür.”

Morley ve Robbins'e (1997) göre, yeni bilgi teknolojilerinin yeni uzamsal yapı ve ilişkilerini oluşturmaktadır. Elektronik bilgi akışının hakim olduğu bu yeni iletişim yeni küresel görüntü yüzeyinin, merkezi ortadan kaldırarak yanlı, parçalanmış bir hiper-uzam oluşturduğunu ifade ederler. Bilgi ağları, uydular ile coğrafi sınırları delerek sürekli bilgi akışının olduğu bu yeni uzam, somut bölgeler üzerine soyut mekanlar yerleştirmektedir. Beniger(2017), teknolojinin bir toplumun yapabileceklerinin sınırlarını belirlediğini ve Kontrol Devrimi'nde başlıca itici gücün teknolojik dönüşümler olduğunu belirtir. Mikroişlemcilerin ortaya çıkmasıyla birlikte, her türlü enformasyon teknolojisi tek bir kontrol altyapısında birleşmektedir. Dijitalleşme, kişiler ve makineler arasındaki iletişim ve geribildirimi kolaylaştırırken, duyguların, tatların, sözcüklerin kısaca insana ait herşeyin sayısal bir forma dönüştürülebileceği, saklanabileceği, işlenip iletileceğini öngörür. “Teknoloji, insanın doğa ile aktif ilişkisini, hayatının üretiminin doğrudan sürecini ortaya koyuyor ve böylece yaşamının sosyal ilişkilerinin ve bu ilişkilerden akan zihinsel kavramların üretim sürecini de çıplak bırakıyor” (Marx,1990:493). Teknolojik belirlenimcilikle ilgili kuramsal yaklaşımların modernleşme ve toplumsal gelişme kuramlarıyla birlikte anılması (Tokgöz,2015), çeşitli iletişim teknolojilerinin yaygınlaştırılması, yaşamı değiştirmesi bakımından dikkat çekicidir. McLuhan bu anlamda önemli bir isimdir. Teknolojinin toplumsal sistem için yararlı ve gerekli olduğu sonucuna ulaşarak determinizmi de aşan bir teknolojik iyimser olarak karşımıza çıkmaktadır (Oskay,2000).

1.1.3.1. Ağ Toplumu

Ağ toplumu; günümüz toplum tipolojisini açıklamada ekonomi, siyaset, iletişim vb. temelli açıklamalarına kaynaklık eden bir kavramdır. İnsanlar bireysel, grupsal ve örgütsel anlamda ağ tarafından şekillendirilen toplumsal gerçeklikle birbirine bağlanmışlardır.

Ağ kavramı, McNeill tarafından kronolojik, tarihsel bir bölümlenme olarak ele alınmıştır. McNeill'e dünya çapında ardarda gelen beş ağ bulunmaktadır: Sözlü iletişimin hakim olduğu, kabileler halinde yaşanan avcı-toplayıcı dönem dünya çapındaki ilk ağıdır. İnsanoğlunun tarımsal faaliyetlerinin arttığı yerleşik hayata geçilen, medeniyetlerin kurulduğu şehir ve insanlar arası etkileşimin arttığı

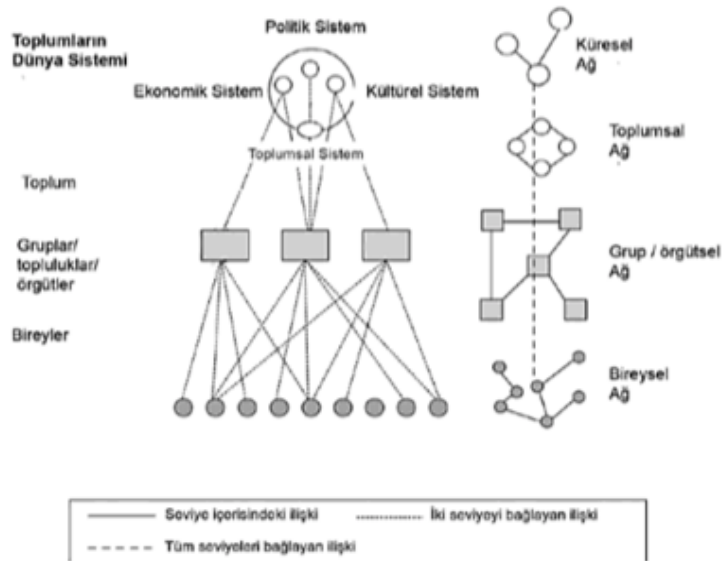
metropolitan ağ, yerini büyük imparatorlukların ortaya çıktığı, alfabe sistemiyle iletişimin arttığı Eski Dünya Ağı'na bıraktı. Gemi teknolojisinin ve icatların artarak coğrafi keşiflere zemin hazırlamasıyla birlikte farklı medeniyetlerin karşılaşmasıyla dünya kozmopolit bir ağa dönüştü. Nüfusun büyük çoğunluğunun şehirlere taşınmasıyla daha fazla sosyal ağlara katılmış ve daha fazla enformasyona sahip olmuştur. Ulaşım ve iletişim imkanlarının çokça arttığı, kentleşmenin olduğu son dönem ise küresel ağıdır (Dijk, 2016).

Ağ, birbiriyle bağlantılı düğümler dizisidir. Düğüm bir bükümün kendi kendini kestiği noktadır. ... Enformasyon Çağı'nda kültürel ifadenin, kamuoyunun kökenlerinde yer alan yeni medyanın küresel ağında ise bu düğümler, televizyon sistemleri, eğlence stüdyoları, bilgisayar grafiği ortamları, haber ekipleri, sinyaller üreten, gönderen, alan seyyar aygıtlardır (Castells,2008:622).

Bu bağlamda ağ kavramını konjonktürel olarak ekonomi, siyasi ve kültürel tüm bağlamlarıyla birlikte düşünmek gerekmektedir. Bireysel, grupsal, toplumsal ağların birbiriyle olan ilişkisinin bütünü küresel ağa götürmektedir(Şekil 1.2). Dijk(2016) bu örgütlenme ve bağlanma biçimini ağ toplumu olarak tanımlamaktadır.

Şekil 1.2 : Toplumların Dünya Sistemi

Ağların birbirine bağladığı dört sosyal birim ve seviyeyi göstermektedir.



Kaynak: Dijk, Jan Van: Ağ Toplumu, İstanbul, Epilson, 2016.

Dijk(2016) McNeill'in küresel ağ olarak değerlendirdiği dönemi kitle toplumu olarak görmekte, batı toplumlarının kitle toplumundan ağ toplumuna geçtiğini ileri sürmektedir. Ağ toplumunun karakteristik özelliklerine dikkat çekmektedir. Birey, bütünü aşmaya çalışmakta, bir yandan kendi aile, grup ilişkilerini devam ettirirken öte yandan gelişen iletişim araçları sayesinde sınırları aşan sosyal ağların içinde hareket etmektedir. Gerçek hayattaki ilişki ağları zayıflarken sosyal ağlara bağlanabilirlik düzeyi artmaktadır. Yüzyüze olan ilişki türü yerini interaktif araçlar sayesinde dolayimli yüzyüze ilişki türüne bırakmaktadır. Bu ilişki türünün bir sonucu olarak küçük sanal gruplar ortaya çıkmakta, merkezileşme düşük düzeyde olmaktadır.

Küresel anlamda böyle bir toplumsal dönüşümün ekonomik açıdan da temellendirilmesi gerekir. Castells (2008), ağ toplumunun kapitalist olduğunu, küresel sermayenin ekonomi, yönetim, bilgi alanları etrafında örgütlenerek yapılandığını, sermaye birikimi, değer yaratımının üretim ve işgücü alanından enformasyon alanına kaydığını dikkat çeker. Sermaye, yeni yatırım alanlarına aktarılır: "Enformasyon sektörleri, medya kuruluşları, ileri hizmetler, tarımsal üretim, sağlık, eğitim, teknoloji, eski ve yeni biçimleriyle imalat, ulaştırma, ticaret, turizm, kültür, çevre yönetimi, emlak, savaş yürütme, barış pazarlaması, din, eğlence ve spora" (Castells,2008 :624).

1.1.3.2. Teknolojik Determinizm - Harold A. Innis

Toplumsal değişimin kaynağını teknolojik gelişmeler olarak gören Innis, toplumsal örgütlenmenin değişimi altında yatan nedenleri ve toplumda istikrarı sağlayan koşulları ortaya koymaya çalışır. Innis'e göre (akt.Erdoğan&Alemdar,2010), insan kendi teknolojisi ile birlikte vardır; toplumsal biçimlerdeki (aile, örgütler) ve kültürdeki değişiklikler iletişim teknolojisindeki değişimlerin bir fonksiyonudur. Teknolojik araçların çoğu insanın fiziksel yeteneklerini geliştirme çabası içindir; iletişim teknolojisi bilincin, insanın ender düşünsel yeteneklerinin uzantısıdır.

Harold Innis'e göre, ekonomik, sosyal, siyasal kurumlar ve iletişim sistemleri arasında karşılıklı büyük bir dayanışma bulunmaktadır. Toplumsal dönüşümün belirleyici unsurunun iletişim biçimlerindeki gelişme olduğuna inanan Harold Innis, medyayı zaman yanlı ve mekan yanlı olmak üzere iki yönde inceler (Altay,2005).

Fakat Innis'in zaman ve uzam yanlı kavramları mutlak kavramlar değildi, her biri diğerine göre pozisyon alabilirdi. Bu yüzden nehirler, akarsular, demiryolları "imparatorluğun" üzerinde kontrolü genişleteceği için uzamı yansıtan araçlardır. Nasıl ki nehirler, imparatorluğun yapısını değiştiriyorsa sözcükler ve dolayısıyla iletişim de imparatorluğun yapısını değiştirebilir. Bu bağlamda Innis, neredeyse herşeyi iletişim olarak görmekteydi (Patterson,1990). Zaman yanlı araçların parşömen, kil, taş gibi araçlar, mekandan çok zaman eğilimliydi, mekansal anlamda taşınması zordu ama zamana karşı dirençliydi. Bu sebeple de, geçmiş, şimdiki zaman ve geleceği bağlayan toplumsal olgulardır. Merkezi geleneklerin sürdürülmesine yardımcı olmaktadır. Mekan(uzam) yönelimli araçlar, hafif ve az dayanıklı araçlar mekansal eğilimlidir ve yerleri kolayca değiştirilebilir. Bu şekliyle de idari ilişkileri mekansal açıdan etkileyerek siyasi otoritenin merkezlessi gelişimini desteklemiştir (Stevenson,2008).

Poe(2015), Innis'in yeni medyaların nasıl ortaya çıktığına ve bu medyaların nasıl etki yaptığına dair çalışmalar yaparken yeni teknolojilerin artan talep yoluyla nasıl "çekildiğine" dair, bir dizi kural sıralamaktadır. Ona göre, *mucit grupları yeni teknolojileri keşfeder*. Bu keşif sadece ihtiyaç dahilinde ortaya çıkmaz, çalıştıkları konular her zaman önemli konular olmayabilir, alelade şeyler üzerine de çalışabilirler. *Mucitler sadece kendi teknomlarının içindeki teknolojileri keşfedebilirler*. Yani mucitler sadece elindeki imkanlar dahilinde icat etme eylemini gerçekleştirebilirler. Haberdar bile olmadıkları başka türden imkanların sağladığı bir icadı yapamazlar. *Teknolojik arz, teknolojik talep üretmez*. Üretilen her yeni teknoloji, biri kullanacak diye değil, ortaya çıkmaz, her icat da herkes tarafından aynı düzeyde kabul edilemeyeceğinden kapasite fazlalığı ortaya çıkarılır. *Teknolojik talep, eğer odaksızsa teknolojik arz yaratmaz*. Yeni icatların kitlesel olarak kabul görmeden önce pahalı ve değersiz görülmesi nedeniyle benimsenmesi konusunda engel teşkil eder. *Sadece teşkilatlı çıkarlar yeni bir teknolojiyi kitlesel kullanıma "çekmek" için gereken talebi üretirler*. Ekonomik teşkilatlar, siyasi teşkilatlar ve dini teşkilatlar; kaynak yaratma, onları aktarma, belli amaçlar doğrultusunda çabalanmasına, yeni bir teknolojinin tasarlanması ve benimsenmesine odaklanabilirler. *Teknolojinin benimsenmesi söz konusu olduğunda teşkilatlı çıkarlar, proaktif değil reaktiflerdir*. Tarihsel olarak gelecekteki bir değişim için değil devam eden süreçte kendi çıkarlarına engel olmayacak aletleri benimsemişlerdir. *Teşkilatlı çıkarlar, çoğunlukla kökten yeni ekonomik koşullara yanıt olarak yeni*

aletleri benimserler. Eski aletler iş görse bile, yeni ekonomik koşullar altında yetersiz kalmaları nedeniyle yeni aletler devreye girmiştir: Tarım Devrimi, Sanayi Devrimi, Enformasyon Devrimi bunlara örnek gösterilebilir. Tüm bu kurallar, yeni ekonomik koşullara karşı teknik yetersizliğin ortaya çıkmasına, bu yetersizliğe karşı teşkilatlı çıkarlardaki talebin artmasına ve yeni medya teknolojilerinin ortaya çıkmasına neden olmakta ve “çekim” kuramını oluşturmaktadır.

1.1.3.3. İtme Kuramı – Marshall T. Poe

Poe(2015), medya ağı kavramını ele alırken “itme” kuramını ortaya koyar. İletişim medyaları, insanların birbiriyle iletişim kurmasını sağlarken, iletişim kurduğu medyalarla birbirlerine bağlanırlar ve birbirlerine bağlandıkları medyayla bir medya ağı oluştururlar: Konuşma ağları, yazı ağları, matbaa ağları, elektronik yayın ağları, internet ağları. Onun temel hipotezi farklı türden medyaların farklı türden ağlar yarattığıdır. Medya ağları da belli toplumsal pratikler ve onunla ilişkili değerler meydana getirmektedir. Innis, medya özelliklerinin medeniyetleri doğrudan etkilediğini savunurken Poe'ya göre(2015), bu kavram oldukça muğlak olduğundan bunun yerine medya ağı kavramını kullanmaktadır. Innis 'in ağırlık ve dayanıklılık temelli medya özelliği tipolojisini geliştirmiş aynı zamanda her medya özelliğinin bir medya ağı özelliğine sahip olduğunu belirterek şu şekilde sıralamıştır:

1.Erişilebilirlik: Bir medyayı almanın ve kullanmanın maliyeti.

Erişilebilirlik → Yoğunlaşma: Dar ağlar bir medyanın kontrolünün nispeten az kişinin elinde olduğu ağlar, dağınık ağlar kontrolün ağ boyunca yayıldığı ağlardır.

2.Gizlilik/Özellik: Bir medyada kullanıcıların kimliğini ve mesajların içeriğini gizlemenin maliyeti.

Gizlilik/Özellik → Bölümlenme: Bölümlenmiş ağlarda, göndericilerin, alıcıların ve alışverişi yapan verilerin diğerlerinden gizlenebileceği ağlardır. Bağlanmış ağlarda ise, gizlenme durumu yoktur.

3.Doğruluk: Bir medyada verilerin ne kadar doğru kodlandığı.

Doğruluk → İkoniklik: İkonik ağlar aktarılan mesajların kod çözümüne gerek olmadan kolay anlaşıldığı ağlardır.Simgesel ağlar, mesajların kod çözümüne ihtiyaç duyulduğu ağlardır.

4.Hacim: Bir medyada boyuta göre mesaj göndermenin maliyeti.

Hacim →Kısıtlılık: Kısıtlanmamış ağlar, yüksek miktarda veri alışverişinin kolaylıkla yapılacağı kapasite fazlası olan ağlardır. Kısıtlanmış ağlar ise, kapastitnin tümünün kullanıldığı düşük veri alışverişi yapılabilen ağlardır.

5.Hız: Bir medyada hıza göre mesaj göndermenin maliyeti.

Hız →Diyalojiklik: Diyalojik ağlar çok sayıda kullanıcının hızla mesaj alışverişi yaptığı ağlar; monolojik ağlar ise, bu türden alışverişin zor olduğu ağlardır.

6.Menzil: Bir medyada mesafeye göre mesaj göndermenin maliyeti

Menzil→Genişlik: Geniş ağlar, mesajların büyük alan ve çok sayıda insan tarafından yapıldığı ağlardır. Dar ağlar ise, küçük bir alanda ve az sayıda insan arasında alışverişin yapıldığı ağlardır.

7.Dayanıklılık: Bir medyada zamana göre mesaj saklamanın maliyeti.

Dayanıklılık→İlave: İlaveli ağlar, mesajların biriktiği ağlardır. Eksilmeli ağlar yeni mesajların eskilerin yerine geçtiği veri miktarının sabit olduğu ağlardır.

8.Aranılabilirlik: Bir medyada mesaj bulmanın maliyeti.

Aranılabilirlik→Haritalanmışlık: Haritalanmış ağlar depolanan mesaj ve verilerin kolaylıkla aranıp bulunabildiği ağlarken haritalanmamış ağlar bu özelliğe sahip değildir.

Tablo 1.2 : Medya Etkilerine Dair “İtme” Kuramı

Medya Özelliği		→ Ağ Özelliği	İnsan İhtiyacı	Ağ	→ Toplumsal Pratikler	→ Kültürel Değerler
Erişilebilirlik	=Yüksek	→ Dağınık	İktidar ihtiyacı	Ağın dağınıklığı nedeniyle zorlaşır. Ağın yoğunlaşmasıyla kolaylaşır.	→ Eşitlenmiş	→ Eşitlikçilik
	=Düşük	→ Yoğunlaşmış			→ Hiyerarşikleşmiş	→ Seçkinlik
Gizlilik/Özellik	=Yüksek	→ Bölünlenmiş	Gizlilik ihtiyacı	Ağın bölünlenmesiyle kolaylaşır. Ağın açıklığıyla zorlaşır.	→ Kapalı	→ Özelcilik
	=Düşük	→ Bağlanmış			→ Açık	→ Kamusalılık
Doğruluk	=Yüksek	→ İkonik	Haz ihtiyacı	Ağın ikonikleşmesiyle kolaylaşır. Ağın soyutlanmasıyla zorlaşır.	→ Duyusallaşmış	→ Gerçekçilik
	=Düşük	→ Sembolik			→ Kavramsallaşmış	→ İdealizm
Hacim	=Yüksek	→ Kısıtlanmamış	Eğlence ihtiyacı	Ağın yüksek hacmiyle kolaylaşır. Ağın kısıtlılığıyla zorlaşır.	→ Hazsallaşmış	→ Hazcılık
	=Düşük	→ Kısıtlı			→ Ekonomikleşmiş	→ Çilecilik
Hız	=Yüksek	→ Diyalojik	Kendini ifade ihtiyacı	Ağın diyalojikliği nedeniyle kolaylaşır. Ağın monolojikliği nedeniyle zorlaşır.	→ Demokratikleşmiş	→ Müzakerecilik
	=Düşük	→ Monolojik			→ Merkezileşmiş	→ Otoriterizm
Menzil	=Yüksek	→ Geniş	Şimdiki zamana yön. merak	Ağın genişliği nedeniyle kolaylaşır. Ağın darlığı nedeniyle zorlaşır.	→ Çeşitlenmiş	→ Çoğulculuk
	=Düşük	→ Dar			→ Yalınlaşmış	→ Tekçilik
Dayanıklılık	=Yüksek	→ İlaveli	Geçmişe yön. merak	Ağın ilaveliliği nedeniyle kolaylaşır. Ağın eksilmeliği nedeniyle zorlaşır.	→ Tarihselleşmiş	→ Zamansalcılık
	=Düşük	→ Eksilmeli			→ Ritüelleşmiş	→ Sonsuzculuk
Aranılabilirlik	=Yüksek	→ Haritalanmış	Özerklik ihtiyacı	Ağın haritalanmışlığı nedeniyle kolaylaşır. Ağın haritalanmamışlığı nedeniyle zorlaşır.	→ Amatörleşmiş	→ Bireycilik
	=Düşük	→ Haritalanmamış			→ Uzmanlaşmış	→ Kolektivizm

Kaynak: Poe, Marshall T : İletişim Tarihi: Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum, İstanbul, ıslık, 2015.

1.1.3.4. Teknolojik Belirlenimcilik - Marshall McLuhan

McLuhan'ın sıkı bir teknolojik determinist olması onu medya çalışmalarında akla gelen ilk isim olmasına neden olmaktadır. Düşüncelerini ampirik çalışmalarla destekleyen bir kuramcı olmamasına karşın onu önemli kılan odağına medyanın aktardığı enformasyonu almak yerine medyaların kendisini almış olmasıdır (Poe,2015). Onun ilgilendiği birincil konu, kültürel içerik değil; kültürel yayılım teknolojileriydi (Stevenson,2008). Bu bağlamda nedenselliğini iletişim araçlarının toplumları ekonomik açıdan değil, duyumsal olarak biçimlendirmesi üzerine kurmaktadır (Maigret,2011). McLuhan'ın ana mesajı, zamanın ve mekanın ortadan kalkarak insanların gözleri kulaklarının sınırsızca genişleyerek olayın içinde olması, dünyayı daha farklı görme ve yeni bir tarzda düşünmesi gerekliliğidir (Esslin,2001). Medyaların kişisel ve toplumsal sonuçlarının olduğunu vazettiği ünlü 'Mesaj, medyadır' ile anlatmak istediği kendi ifadesiyle, “..bir medyanın –diğer deyişle bizim uzantılarımızın- kişisel ve toplumsal sonuçlarının, her yeni uzantımızla ya da teknolojiyle yaşamımıza giren yeni bir ölçekten kaynaklanıyor olması demektir” (McLuhan,1964:7).

Telefon: duvarları olmayan konuşma. Fonograf: duvarları olmayan müzik holü. Fotoğraf: duvarları olmayan müze. Elektrik ışığı: duvarları olmayan uzay. Film, radyo ve televizyon: duvarları olmayan sınıf. Yiyecek toplayıcı insan, artık enformasyon-toplayıcı şeklinde çıkar karşımıza. Bu rolüyle elektronik insan paleolitik atalarından daha az göçebe değildir (McLuhan,1964:313).

Tablo 1.3 : McLuhan Sıcak ve Soğuk Araçlar

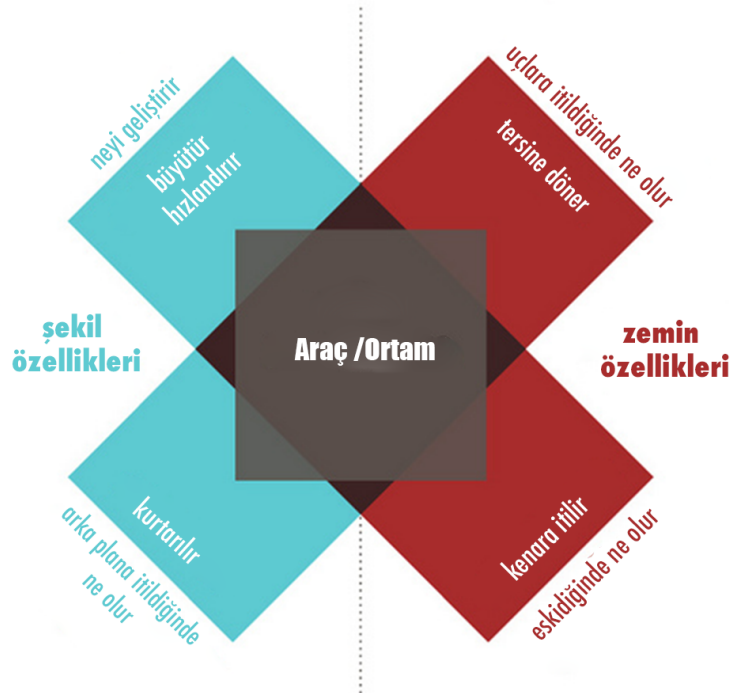
SICAK ORTAM/ARAÇLAR	SOĞUK ORTAM/ARAÇLAR
Tek tanımlamayı yüksek çözünürlükte genişletir	Düşük tanım (daha az veri)
İzleyici katılımının düşük olması	İzleyici katılımı yüksek
Uzmanlaşma / parçalanma başlatır	Bütünsel kalıplar yaratır
Kabileleşmeden çıkarır	Kabileleştirir
Dışlar	İçerir
Tekdüze, mekanik	Organik
Genişleyen alan	Çöken alan
Yatay olarak tekrarlayan	Dikey ilişkiler oluşturur
Örn: Fotoğraf, radyo, fonetik alfabe, baskı, ders, film ve kitaplar	Örn: Karikatür, telefon, ideografik, konuşma, seminer/tartışma, televizyon, çizgi roman

Kaynak: Bobbitt, David: "Teaching McLuhan: Understanding Understanding Media", Enculturation, 30 Aralık 2011 (Çevrimiçi) <http://enculturation.net/teaching-mcluhan>

Bobbitt(2011), McLuhan'ın sıcak ve soğuk araçlar kavramının yanlış anlaşıldığını, bu kavramların statik değil, medyayı kullanma biçim ve deneyimimizi anlamak konusunda dinamik kavramlar olduğunu ifade eder. McLuhan bu kavramları oluşturduğu medyanın etkilerini görmenin şartları, aracın tanıtıldığı toplumun bir işlevi, aracın zaman içinde toplum tarafından anlamının değişmesi bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini vurgular. Oğlu Eric tarafından ölümünden

sonra yayımlanan “Medyanın Kanunları” kitabında McLuhan medya hakkında yaptığı tezlerini ve bunların etkilerini özetleyerek ve medyanın “dilbilgisi” keşfetmek için dinamik bir araç olarak onları görüntülemek için bir model olarak bir tetrad dizayn etmiştir. “Tetrad formunda, eserin nötr ya da pasif olmadığı, kullanıcıyı ve toprağı dönüştüren insan zihninin ya da vücudunun aktif bir logosu ya da ifadesi olduğu görülür (McLuhan&Zingore,1995:372). Bu tetrad dizaynı ile, medyanın bir toplum üzerindeki etkilerini aynı anda sunulan dört kategoriye bölerek göstermesine izin vermektedir. McLuhan, şekil (orta) ve zemini (bağlamı) aynı anda birlikte incelemenin gerektiğine inanıyordu çünkü birbirleriyle bağımlı ve ilişki kuruyorlardı. Ona göre medya, tarihsel bağlamlarında ve mevcut ortamlarında (özellikle bunlardan önce gelen teknolojilerle ilgili olarak) ve ayrıca ortamın özellik ve niteliklerinde incelenmelidir (McLuhan&McLuhan,1992). Tetrad böylece (zemin ve şekil) iki bölüme ayrılmıştır. Bu, McLuhan'a göre kaçınılmaz olan ve evrensel olarak uygulanan, gelişim, eskime, itilme ve geri alma gibi dört etkiden oluşur. Bu dört unsur tamamlayıcı bir ilişki içindedir ve dört soruya çevrilebilir (McLuhan&Zingore,1995:372).

Şekil 1.3. McLuhan Tetradı



Kaynak: Mvaliab Media Marketing: 'Marshall McLuhan' 4 Şubat 2012 (Çevrimiçi)
<http://mvaliab.wordpress.com/2012/02/04/marshall-mcluhan/> Erişim: 12 Nisan 2019.

1-Ortam ne geliştirir, mümkün kılar ya da hızlandırır?
Her ortam, kişinin bir uzantısı olduğu için mevcut olanı ve / veya kullanıcının kapasitesini büyütür, güçlendirir veya yoğunlaştırır.

2-Medya tarafından kenara itilen veya eskimiş olan nedir?
Her ortam, daha önce alakalı bir duruma varolan, eskiden önemli bir ortam sağlar. Böylece, bu ortam şekilden zemine bir geçiş gerçekleştirir.

3-Daha önce eskimiş hale gelen araca ne oluyor?
Her araç, belirginliğini yitirmiş veya bir kez kaybedilen ve şimdi yeni bir şekilde geri getirilen bir ortamı kurtarır. Böylece, bu ortam zeminden şekle bir geçiş gerçekleştirir.

4-Uçlarına itildiğinde, ortam neye dönüşür?
Potansiyelinin sınırlarını zorladığında, her ortam orijinal özelliklerini tersine çeviren yeni bir forma dönüşüyor.

McLuhan(2014), insanlık tarihi bölümlenmesine bakıldığında Kabile Dönemi'nde söz ve konuşmanın hakim olduğu, yüz yüze ilişkinin ve işitsel iletişimin hakim olduğu görülür. Fonetik alfabenin ortaya çıkışıyla birlikte Edebiyat Çağı'na girilmiş, kulak hakimiyetini göze bırakmış, bilimler gelişmeye başlamıştır. Basım Çağı olarak adlandırdığı (1500-1900) dönem, McLuhan'a göre matbaanın keşfi insanlık için bir dönüm noktasıdır. Yazılı kültür insanda parçalanma, yabancılaşma ve anti-sosyalleşme etkisi yaratmıştır. İnsan kendine yeni bir evren yaratmıştır ve bu evrenin adı Gutenberg Galaksisidir (McLuhan,2014). Yazılı kültürün egemen hale gelmesi insanların hafızalarına olan ihtiyacı azaltmış, kitabın bilginin saklanabildiği yer haline gelmesine neden olmuştur. Aynı zamanda kitabın alınıp satılabilir olması, bireysel mülkiyeti ön plana çıkarmıştır. Bu yüzden McLuhan(2014), matbaa kültürünü "bireyciliğin teknolojisi" olarak değerlendirir. Bir adım öteye giderek 'şizofreniyi okuryazarlığın bir sonucu' olarak görmektedir. 1900'lerden itibaren elektronik çağ olarak adlandırıldığı dönemde, telefon, televizyon , radyo gibi iletişim araçlarını sayesinde yazılı kültürle gerilemiş olan sözlü iletişimin yeniden egemen olduğunu savunmaktadır. McLuhan'a göre televizyon dünyayı hem sonsuz sayıda köle bölmekte hem de kendi oluşturduğu bir yapay köye dönüştürmektedir.(akt. Sartori, 2006). Elektronik iletişim araçları sayesinde *tarihsel ve zamansal olarak görünür hale gelen yer kürede* (Stevenson,2008) dünya toplumlarının özüne

dönmesi, içe kapanması, büzüşmesi ve dolayısıyla “küresel bir köye” dönüşmesi söz konusudur (Güngör,2013).

Stevenson, içe patlama kavramını ayrıntılı biçimde ele alır: Kamusal alan özele içe patlayarak kamusalın sonunu getirmiş, kültürel içe patlama rasyonel kamuyu etkileşimli bir kitleye çevirmiştir. “Medya siyasete içe patlamakla kalmamış, eğlence endüstrisi de eğitime içe patlamıştır. Gençlerin video oyunları saplantısının, geleneksel eğitim biçimleriyle ilişkili kitap çalışmasını sönük ve sıkıcı hale getirdiğini söyleyebiliriz” (Stevenson,2008:210).

1.1.3.5. Toplumsal Önkestrim - Daniel Bell

Tarihsel eğilimlerin ana hatlarını çıkararak, sınırları ve sınırlayıcıları belirleyerek bir perspektif ortaya çıkaran bir metod olarak Bell, toplumsal önkestrimi kullanır. “Toplumsal önkestrim, klasik sosyoloji perspektifinin bir parçası olan, makro kuramsal perspektif ile günümüz koşullarını dile getiren, yenilenmiş, “uygun” ve “kullanışlı” bir sosyoloji ilgisini harmanlar” (Poloma,2012:330). Bell’in tezinde sınırlama doğa-teknoloji ve bireyler arası yarışmaya dayanır.

‘Sanayi sonrası toplumunun gelişi’ ile farklı toplumsal boyutlardaki gelişim ve değişimden bahseder. Toplumu “tekno-ekonomik” yapı, siyasa ve kültür olarak ayırır (Bell,1976). Yeni toplum düzeninde mal üretiminden hizmet sektörüne geçilmiştir. Böylece çalışan sınıf açısından teknik ve profesyonellerin toplumsal tabakada avantajlı olduğu bir sürece girilmiştir. Bilgi, toplumda merkezi rol haline gelmiş, sosyal, siyasal ilişkiler onun etrafında örgütlenmeye başlamıştır. Tüm bunların altında yatan en önemli etken teknolojidir. “Yeni teknoloji ekonomik büyüme ve toplumun tabakalaşmasını etkileyecek ve bilgi etrafında örgütlenen toplum ortaya çıkacaktır” (Koivisto&Ampuja,2014:450). Teknolojik gelişme, kendi haline bırakılmamalı, planlanmalı ve kontrol edilmelidir. Bunun için ‘entelektüel teknoloji’ şarttır. Entelektüel teknoloji ile kast edilen, sezgisel bilgi yerine geçecek, sorunların çözümünde başvurulacak bilimsel bilgidir (Poloma, 2012).

1.1.3.6. Kültürel Gecikme - William Ogburn

Ogburn’a gore, icat yapmak kültürel evrimi açıklamada ve toplum sınıflandırmasında önemli bir unsurdur. İcat sadece mekanik değil aynı zamanda toplumsal bir süreçtir. Öncelikle teknolojiyi önemli kılan şey, büyük miktarlarda

retilmesi ve ok sayıda tketici tarafından kullanılmasıdır. Eęer teknoloji, ucuz fiyatlı, kullanımı kolay, saęlam, tamiri kolay, gvenilir bir performansa sahip olursa kullanımı yaygınlařır. “Bir buluş byk tarafından kullanıldığında sosyal etki oęu zaman bireysel alışkanlığın deęiřtięi aritmetik toplamdan daha fazladır. Bu, kiřisel alışkanlıklarını deęiřtiren bireylerin rgtlendięi veya bir sosyal kurum oluřturduęu durumdur” (Ogburn,1947:84). Bu baęlamda yeni icatların yeni alışkanlıklar da icat ettięi sylenebilir. İcadın yapılabilmesi iin kltrel alanda *birikim* olmalı, icat ortaya ıktıęı kaynaktan bařka yerlere *yayılmalı*, toplumsal ve kltrel alanın icada ynelik kendisini dzenlemesi gerekmektedir. Bu da kltrel sistemin tm paralarının birbirine *uyum saęlaması* ile gerekleřir. İcat ve yenilik yapamayan toplumlar deęiřme gstermezler ve durgun toplum olarak nitelendirilirler (Kongar,2008).

Teknolojik geliřmelerin ilerleme hızıyla kltrel deęerler aynı hızda ilerlemedięi iin Ogburn bu durumu “kltrel gecikme” kavramıyla aıklar:

Modern kltrn eřitli kısımları aynı oranda deęiřmiyor, bazı kısımlar dięerlerinden ok daha hızlı deęiřiyor; ve paraların bir korelasyonu ve birbirine baęımlılıęı olduęu iin, kltrmzn bir kısmındaki hızlı bir deęiřimin, kltrn eřitli ilgili kısımlarındaki dięer deęiřiklikler aracılıęıyla yeniden dzenlemeler yapılması gerekir. Kltrn bir kısmının ilk nce deęiřtięi yerde, bazı keřiflerde veya buluşlarda ve durumlarda kltrn bir kısmındaki buna baęlı deęiřiklikler, kltrn baęımlı kısmında meydana gelen deęiřikliklerde sıklıkla bir gecikme yařanır. Bu gecikmenin kapsamı, kltrel materyal, ancak nemli bir sre boyunca var olabilir; uyumsuzluk olduęu sylenabilir (Ogburn,1966:200).

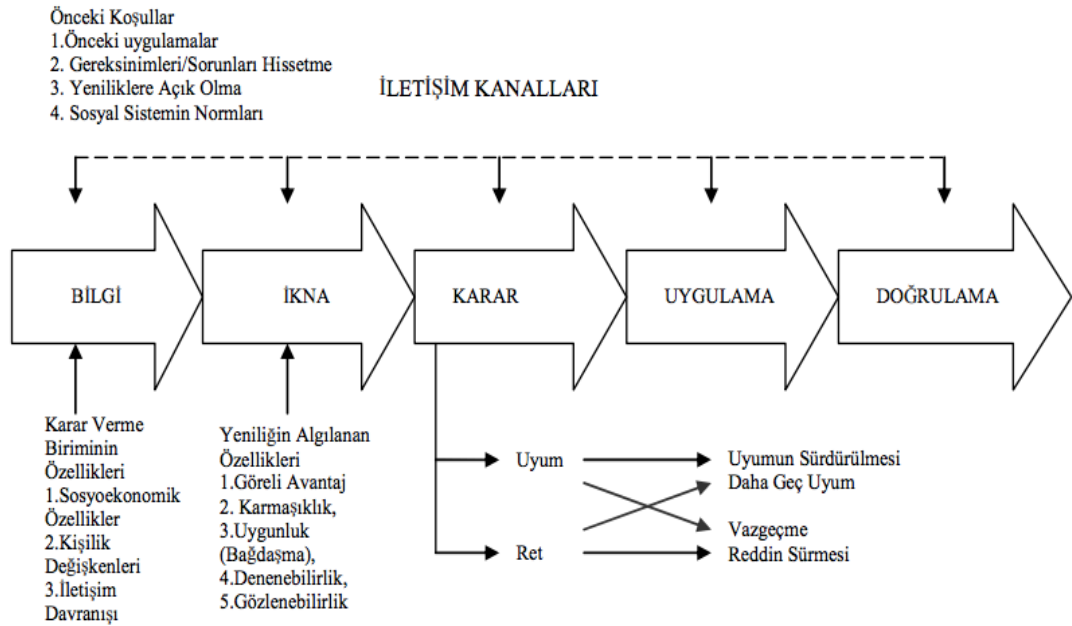
Ogburn, teknoloji ve tarihle ilgili olarak uluslararası iliřkiler ve teknoloji arasındaki iliřkiyi ortaya koymaya alıřır. Ona gre, teknoloji; gcn sıralanmasında, devletlerin bymesinde ve savařın artan yıkıcılıęında etkilidir. Teknoloji sahiplięinin uluslararası arenada ne gibi avantajlar getirdięi ile ilgilenmektedir. zellikle kitle iletiřimdeki geliřmeler sosyal anlamda neme sahiptir. Kk bir nfus, sınırlı bir maliyetle basılı rnler retirken; gazete , dergi, kitap gibi basılı rnlerin oęalması, ardından renkli baskı teknolojisi, kablolu ve kablosuz mesaj aęlarıyla birlikte gnmzde uzaktaki olaylar bile *řminenin yanındaki koltuktan da yakın* hale gelmektedir (Ogburn, 1949).

1.1.3.7. Yeniliğin - Teknolojinin Yaygınlaşması Modeli -Rogers

Rogers(1983), yeniliği teknoloji ile eşdeğer kullandığını ifade ederek bunun özel bir iletişim biçimi olduğunu vurgular. Oluşturduğu model; yeniliğin, sosyal sistemde yer alan bireyler tarafından zaman içinde belli kanallardan iletilmesi sürecini ifade etmektedir. Bu süreç, içinde bulunulan sistemi ve işlevlerini etkileyen bir toplumsal değişim sürecine işaret etmektedir. Ona göre değişim; yeni fikirler icat edildiğinde, dağıtıldığında, kabul edildiğinde ya da reddedildiğinde, belli bir sonuca yol açtığında değişim meydana gelir. Model, teknoloji, iletişim kanalları, zaman ve sosyal sistem olmak üzere dört ana unsurdan oluşur.

Yenilik-Teknoloji, yeni olarak algılanan fikir, uygulama ya da nesnelerdir.

Şekil 1.4 : Teknoloji Karar Süreci Modeli



Kaynak: Rogers, Everett M.: Diffusion of Innovation, New York, The Free Press, 1983.

Bazı yenilikler diğerlerine göre daha hızla yayılır. Yeniliğin benimsenme oranını belirleyen özellikler (Rogers,2002);

- *Görelî avantaj*, bir yeniliğin, fikrin kullanıcılar tarafından daha iyi olduğunu algılanmasıdır. Bu yeniliğin/teknolojinin büyük bir amacının olup olmaması

avantaj açısından önemli değildir. Önemli olan bireyin onu avantajlı olarak algılayıp algılamamasıdır.

- *Karmaşıklık*, bir yeniliğin anlaşılması ve kullanılmasıyla ilgili zorluk derecesini ifade eder. Anlaşılması kolay olan yenilikler, bilgi ve beceri gerektiren yeniliklerden daha kolay benimsenir.
- *Uygunluk-Bağdaşma*, yeniliğin; mevcut değerler, geçmiş deneyimler ve yeniliğe açık olma potansiyeli ile tutarlı olarak algılanma derecesidir.
- *Denenebilirlik*, yeniliğin gerçekleştirilme derecesidir.
- *Gözlenebilirlik*, yeniliğin sonuçlarının başkaları tarafından görülme derecesidir.

İletişim Kanalı: Mesajların bir kişiden diğerine aktığı yoldur. Şekil 1.4.'de görüldüğü gibi bu iletişim sürecini gerçekleştiren birimler: *Bilgi*, yeniliğin varlığına ve nasıl çalıştığına maruz kaldığında oluşur. *İkna*, bu yeniliğe dair olumlu ya da olumsuz bir tutum oluşması durumudur. *Karar*, bireyin ya da karar alma mekanizmasının yeniliği benimseme ya da reddetme seçimini ortaya koyar. *Uygulama*, yeniliğin birey ya da karar alma mekanizması tarafından kullanıma sokulmasıyla ortaya çıkar. *Doğrulama*, birey ya da karar alma mekanizmasının aldığı yenilik kararını güçlendirmek istemesi durumunda ortaya çıkar. Eğer yenilikle ilgili çelişkili mesajlara maruz kalırsa kararını değiştirip tersine çevirebilir.

Zaman: Rogers(1983), birçok çalışmada zaman boyutunun göz ardı edildiğini “zamansız” çalışmalar olduğunu ifade etmektedir.

Zaman boyutunun yayılma kavramı içerisindeki önemi:

- 1-Yeniliğin benimsenmesine ya da reddedilmesine giden karar süreci,
- 2-Yeniliğin benimsenmesinde sistemin diğer üyelerine göre karar vermede erkenlik ya da gecikme süreci,
- 3-Yeniliğin benimsenme oranında belirli bir zamanda benimseyen üye sayısı bağlamında ortaya çıkmaktadır.

Sosyal sitemde yeniliğin benimsenmesi tüm karar vericiler açısından aynı anda gerçekleşmez. Bu farklılığa neden olan şey karar verme zamanıdır ve karar veren beş kategoride sınıflandırılmaktadır:

Yenilikçiler, herhangi bir yenilik fikrinin sistemin diğer üyeleri tarafından görece daha erken benimsemesi durumudur. “Yenilikçilik, bilişsel veya tutumsal değişimden ziyade, çoğu yaygın programının nihai hedefi olan davranışsal değişimi belirtir” (Rogers1983,:242). Yenilikçi olmanın gerekleri; yeterli maddi kaynak, karmaşık teknik bilgileri anlama, uygulama yeterliği ve zamana uyumun yarattığı yüksek düzeyde belirsizliği ile başa çıkma yeteneğidir. Sosyal sistemin diğer üyeleri yeni fikirlere kolaylıkla uyum sağlayabilen yenilikçilere uyamazlar.

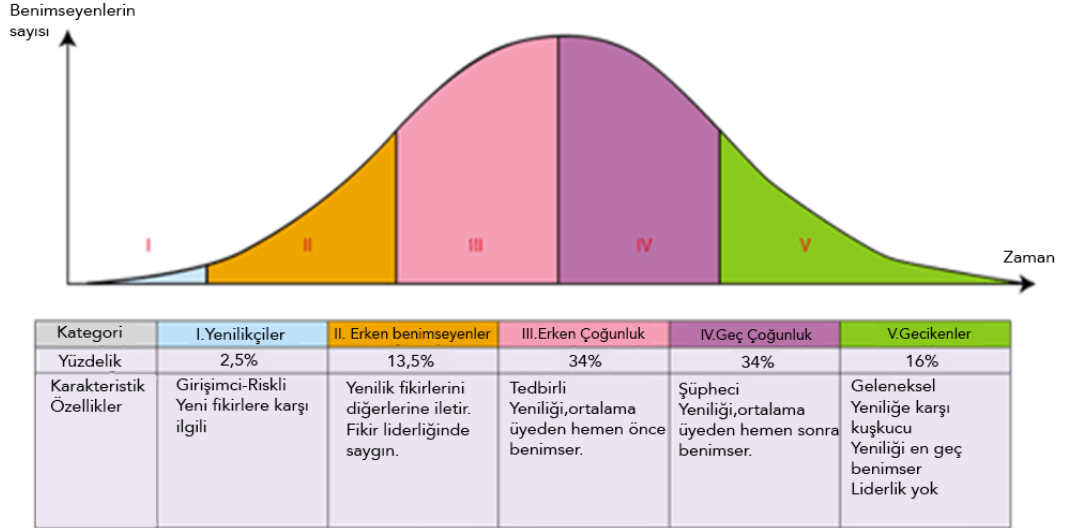
Erken benimseyenler, herhangi bir yeniliği benimsemeye tavsiyesine başvuru fikir lideridir. Sistem içerisindeki rolü, bir yenilik fikrini benimseyerek belirsizliği azaltmak, öznel değerlendirmesini ağıdaki diğer kişilere iletmektir. Aynı zamanda rol model olduklarından saygınlığını sürdürebilmeleri için mantıklı karar vermeleri gibi sorumlulukları da vardır.

Erken Çoğunluk, sosyal sistemin yeniliği benimsemesindeki ortalama üyeden hemen önceki kısımda yer alır, sistem ağındaki erken benimseyenler ile geç çoğunluk arasında bağlantı görevi görür. Karar verme süreçleri, yenilikçiler ve erken benimseyenlerden daha uzundur. Ağıdakilerle liderlik değil etkileşim ilişkisinde bulunur.

Geç Çoğunluk, sosyal sistemin ortalama üyesinden hemen sonra yeniliği benimseyen gruptur. Benimsemeye, ekonomik gereklilik ve artan ağ baskısı bulunmaktadır. Yeniliklere şüpheci ve temkinli bir şekilde yaklaşmaktadırlar. Kaynakları görece az olduğundan yeniliğin güvenli olduğuna ikna olmadan benimseme yoluna gitmezler.

Gecikenler, yeniliği en son benimseyen sosyal sistemdir. Geleneksel olmaları geç karar vermede referans noktaları olmaktadır. Yenilik ve değişime karşı şüpheyle yaklaşırlar. Gecikme kavramı genel olarak olumsuzlanır, hatalı oldukları ima edilir fakat ağıdakiler açısından kıt kaynaklarını korumak için yeniliğin tamamen başarısız olmayacağından emin olmaları beklentileri onlar açısından rasyonel bir tavır olabilir.

Şekil 1.5 : Yenilikçiler ve Benimseyenler Kategorileri



Kaynak: Rogers, Everett M: Diffusion of Innovation(5th ed.), New York, The Free Press, 2003.

Sosyal Sistem: Ortak bir hedefe ulaşmak için ortak problem çözmeye odaklanmış birbiriyle ilişkili birimlerin oluşturduğu yapıdır. Sistemi oluşturan bireyler, kurum-kuruluşlar, çeşitli gruplar vb olabilir. Yayılmanın gerçekleştiği sosyal sistemde sosyal yapının yayılmayı nasıl etkilediği ana sorudur. Normlar sosyal yapı içerisindeki bireylerin uyması gereken davranış kalıplarıdır. Kalıp yargılar değişime engel teşkil ederler. Fikir önderleri, gayri resmi olarak sistemdeki bireylerin tutum ve davranışlarını etkileyebilmedir. Değişim ajanları yenileşmeyi arzu eden kurumun istediği yönde bireyleri etkilemeye çalışan kişidir. Kişilerin ikna ve karar süreçlerini istedikleri doğrultuda yönlendirmeye çalışmaktadırlar.

1.1.4. Dijital Neslin Doğuşu

“Digito Ergo Sum, Dijitalim Öyleyse Varım”

(Türkoğlu,2017:15)

Dijital nesli tanımlayabilmek için sahip olduğu gerçeklik algısını anlayabilmek gerekir. Bu anlam değişikliği, onların hayatı tanımlama, yaşama ve aktarma biçimlerini ve dolayısıyla kültür yapısını da doğrudan etkilemektedir. Sartori(2006), insanoğlunu çocukluktan yetişkinliğe çeviren faktörler ve süreçleri; ebeveynler, yaşlılar, okul ve medya olarak açıklar. Dijital neslin günlük yaşamına sanal kültürün

hakim olduđu düşünölmektedir. Dijital költör insanı için elle tutulan bir gerçeklik olmadıđını, her gerçekliđin kişinin kendi zevkine göre binlerce deđişik biçimde yeniden oluşturulabileceđini ifade eder. Coleman (2012), yeni bir gerçeklik deneyimi olarak X-gerçeklik kavramını ortaya koyarak sanal-gerçek ikileminin ortadan kalktıđını savunur: “X-gerçeklik kavramıyla sanallıđın daha doğrusu sanal-gerçek ikileminin sonunun geldiđini ortaya koyuyorum. Ağ tabanlı teknolojileri ortak kullanımımız sonucunda gerçek, simule edilmiş ve çeşitli şekillerde genişletilmiş birçok şeyi içeren bir bağlantı deneyimi ortaya çıkarmıştır” (Coleman, 2012:35).

İnternet, sadece iletişim kurulan mekanı sanallaştırmakla kalmaz aynı zamanda birincil ilişki kuramayan kişilerin kimliklerini de sanallaştırır. Tunçel (2014), bu durumun samimiyeti engelleyen, benlik yitimine neden olması sebebiyle endişe verici bulurken, kişilerin görüşlerini açıklamada daha gerçekçi olmalarına olanak sağladığını ifade eder. Sanal topluluk kavramını ilk kez kullanan Rheingold(1993), sanal toplulukların alışveriş, eğlence, tartışma yapmak, entelektüel söylemde bulunmak, oyun oynamak, flört etmek, duygusal paylaşımda bulunmak.. gibi insanların gerçek hayatta yaptığı herşeyi sanal ortamda yaptığını ifade eder. Bilgisayar bağlantılı költürlerin zenginliđi ve canlılıđı, topluluklar açısından çekici olmayı aşarak bağımlılık yaratmaktadır. De Matteis ise, kitlesel iletişimin yoğun bombardımanı ile karşı karşıya kalan insanın basit bir iletişim objesine- homo communicans-’a dönüştüğünü belirtir (akt.Sartori,2006).

Morley ve Robbins(1997), günümüz toplumsal yapısını, toplum ve költürün birbirinden ayrıldığı yeni bir topluluk olarak tanımlarken, Barone’a göre (2005), günümüz yaşam tarzı, költür ve teknolojinin etkileşiminden “bütünleşik bir sosyal ve költürel teknik ortam”dır. Yeni neslin ihtiyaçlarına uygun kurumsal dönüşümlerin gereklidir. Özellikle yeni neslin öğrenme tarzlarının deđişimi sosyo-teknolojik açıdan ele alınmalıdır. Bu paradigmatik deđişimi anlamak için költürel değerlerdeki deđişimi anlamak gerekir. (Tablo 1.4)

Tablo 1.4 : Kültürel Değerler

Geleneksel	Sosyo-Teknolojik
Doğrusallık	Çok boyutluluk
İstikrar	Sürekli Değişim
Sabit Yapılar	Esnek Yapılar
Bireycilik	İşbirliği
Tutarlılık	Dinamik Yeniden Yapılandırma

Kaynak: Barone, Carole: "The New Academy", Educating the Net Generation, Educause, 2005. (Çevrimiçi) www.educause.edu/educatingthenetgen/

1.1.4.1. Kuşaklar Teorisi

Bir olguyu değerlendirirken ona etki eden ve ondan etkilenen faktörleri açıklamak konuyu bütüncül olarak ele almayı sağlamaktadır. Teknolojiyi insan hayatının merkezine koyan özne olarak insanoğlu, bir nesne olarak da onun etkisi altındadır. Farklı dönemlerde yaşayan kuşaklar da bu durumdan aynı oranda etkilenmeyeceklerdir. Teknolojinin yeniliklere gebe olduğu X kuşağı ile ona doğmuş olan ve hayatı teknoloji ile şekillenmiş Z kuşağının bilişsel düzeyi, sosyal rolleri aynı olamayacağından bu paradigmatik değişimi anlamak için jenerasyonel sistem önem taşımaktadır.

Kuşaklar, bir çok sosyal bilimcinin ele aldığı konularda yer almıştır. Karl Mannheim(1952), kuşağı belli bir dönemde doğmuş, aynı tarihsel-sosyal koşullardan etkilenen somut bir grup olarak tanımlamaktadır. Ona göre, kuşakları birbirine bağlayan bir etki, sahip oldukları düşünce kalıpları bulunmaktadır. Durkheim, kuşağı kültürün aktarım aracı olarak görmektedir. Eğitim toplumdaki en önemli kurumlardan biridir. "Eğitimin özel işlevi (görevi), genç kuşağın, metodik olarak toplumsallaşmasıdır" (Durkheim akt. Tezcan,1993:12) Toplum, kuşaktan kuşağa aktarılan bu değerler ve birikim ile ayakta kalabilir ve uyum sağlanabilir.

Pierre Bourdieu, ünlü habitus kavramını açıklarken kuşakların önemine vurgu yapar. Ona göre, Habitus tarafından üretilen eğilim ve davranış yöntemleri, kuşaktan kuşağa geçerek oluşur. Erken yaşlarda öğrenilen bu eğilimler ve davranış yöntemleri de eğitim ve kültür aracılığıyla sağlam bir yapıya kavuşturulur.(Wolfreys akt. Dursun,2018) Toplumsal aktörleri, konjonktürel olarak yaşadığı dönemin

olaylarını, kavramları, zihinsel şemalarını içselleştirerek buna göre pratiğe döker. Bunu yapan habitustur. “Böylece habitus, aktörün içinde bulunduğu toplumsal bağlamının etkisini devreye sokan bilişsel ve güdüsel bir mekanizmadır; bilgi ve kaynakların bu bilgi ve kaynakların biçimlendirdiği etkinliklere aktarıldığı bir kanal, araç/ortam sağlar” (Tatlıcan&Çeğin,2014:315)

Jenerasyonel sistemi açıklamada Howe ve Strauss, oluşturdukları kuşak teorisiyle Amerikan toplumunun kuşaksal davranış kültürünü açıklamaya çalışarak gelecek perspektifi ortaya koyarlar. Kuşak kavramını açıklamak için bazı ön kavramları anlamak gerekecektir. Akla ilk gelen yaş faktörünü kohort kavramı ile açıklarlar. Kohort, aynı yılda doğanları; kohort grubu ise, belli bir süre içerisinde ardışık olarak doğan kişileri tanımlamaktadır. Kuşak ise, “Yaşam evresi ve sınırları, akran kişiliği tarafından belirlenen hayat evresi uzunluğundaki kohort grubudur” (Strauss&Howe,1991:60).

Kuşak kavramsal açıdan çok karmaşık gibi görünse de içerisinde kuşağı tanımlayan tüm elementleri barındırır. Kohort grubu kuşağın içerisindeki ana failer olarak değerlendirilebilir. Yaşın belirleyici gücünün yanı sıra kohort grubuna aidiyet ön plandadır.

Kohort grubunu gerçekten eşsiz kılan şey, doğumdan itibaren tüm üyelerinin, benzer yaşlarda aynı ulusal olayları, ruh hallerini ve eğilimleri ile karşılaşmasıdır. Başka bir deyişle, yaşamları boyunca tarihteki ortak yaş konumlarını koruyorlar. Tarih, yaşlarına göre insanları çok farklı bir şekilde etkilediğinden, ortak yaş konumu, her grup grubuna ayrı bir biyografi ve ayrı bir yaşam döngüsü sağlar. (Strauss&Howe,1991:48).

Kavramın içerisindeki yaşam evresi ve uzunluğu ne kadardır? Strauss ve Howe(1991), bunun için ortak bir zamanlama vermenin zorluğuna dikkat çeker. Çünkü ebeveynler çok farklı yaşlarda doğum yaparlar ve milyonları bulan bu geniş dağılımlı doğumları bir zaman çizelgesinde birleştirmek güçtür.

Strauss ve Howe(1991), yaşam evrelerini ve merkezi sosyal rollerini şu şekilde açıklar:

Yaşlılık, 66-87 yaşlarını kapsayan dönem. Merkezi rol, *idare*. Yol göstericiliğin ön plana çıktığı, yaşlılığa kadar edinilen bilgi, deneyim ve kültürün

gelecek kuşaklara aktarıldığı dönem.

Orta Yaş, 44-65 yaşlarını kapsayan dönem. Merkezi rol, *liderlik*. Ebeveynlik yapılan, Değerlerin kullanıldığı, yönetildiği ve öğretildiği dönem.

Genç Erişkinlik, 22-43 yaşlarını kapsayan dönem. Merkezi rol, *eylem*. Çalışma hayatına katılıp aile kurulan, değerlerin test edildiği dönem.

Gençlik, 0-21 yaşlarını kapsayan dönem. Merkezi rol, *bağımlılık*. Büyüyüp korunulan, değerlerin öğrenildiği dönem.

Yaşam döngüsü modeli çok bilinen fazlardan oluşuyor gibi görünse de önemli bir nüansı içinde barındırır: “Yaşam döngüsü aslında evrensel olsaydı, o zaman elli beşli insan gerçekten kusursuz bir panorama olurdu ve aynı günkü yaşam döngüsü fotoğraflarını uyumlu bir montajda bir araya getirebilirdik” (Strauss&Howe,1991:47). Bu bağlamda 1920’lerde yaşanan yaşlılık ile 2000’lerde yaşanan yaşlılık aynı şeyi ifade etmeyecektir. 1920’lerin yaşlılığın ayrı bir anatomisi, hikayesi ve yaşam döngüsü oluşacaktır. Strauss ve Howe jenerasyonel döngüde kuşakları akran kişiliklerine, arketiplerine, sosyal olaylara karşı tutumlarına göre kategorize etmektedir. Döngüsellik teorisine göre arketipler şu sıralamayla hayata geliyorlar: Kahinler “idealist”, Göçebeler “reaktif”, Kahramanlar “medeni” ve Sanatçılar “uyumlu”. Kuşak geçişlerini oluşturan toplumsal kırılma anları ve bu krizlere karşı takınılan tavra göre de kuşaklar ‘baskın’ ve ‘çekinik olarak sınıflandırılmaktadır. Tarih ve kuşaklar arasında determinist bir ilişki vardır ve döngüsel olarak devam eder (Kuran,2018).

Bir kuşağı tanımlamak ve diğer nesillerden ayırmak için “akran kişiliği” kavramı kullanılır. Akran kişiliğine sahip olup olmadığını belirleyen 3 kriter bulunur (Strauss&Howe,1991):

- 1- Yaşam döngüsünün tarihi eğilimleri ve olayların kronolojisine göre *ortak yaş konumlanması*,
- 2- Nesnel ölçütler ve paylaşılan kişilik özellikleri bakımından *ortak inançlar ve davranışlar*,
- 3- Üye olarak kabul edilen ya da edilmeyen bir *ortak üyelik algısı*.

Geleneksel kohort anlayışında, her toplum yaşam döngüsü geçiş noktalarını

kabul eder, sıradan rolleri içselleştirir ve buna uygun davranır. Travma ve şoka neden olabileceği “toplumsal bir an” ile karşılaşıldığında tüm kohort grupları kendi içinde dayanışarak birlik oluşturur. Kohortlar içinde dayanışma arttıkça kohortlararası zıtlıklar keskinleşir. zamanlama vermek zor olsa da kuşaklar için bu döngü 22 yıl olarak belirlenmektedir (Strauss&Howe,1991).

Modern kohort anlayışında ise, toplumsal kırılma anı, sadece kişiliği değiştirmekle kalmaz aynı zamanda grubun nasıl tanımlanacağını belirleyen bir üslup da edinir. Katı değildir, kişilik tarzını modifiye edebilir. “Modernite, kohortların toplumsal anlarda kuşaksal kişilikleri şekillendirmesinin şeklini değiştirmez. Bununla birlikte, iki takımyıldız aralıklarında yeni nesil farklı nesilleri şekillendirmek için zamanlanmış yeni toplumsal anların gelişini tetikler.” (Strauss&Howe,1991:445). Toplumsal an boyunca edinilen rol, yaşam evresine uzanabilir ama yaşam evresine dönüşmez. “Çocukluğun bağımlı rolü aynı şekilde yükselen yetişkinliğe aktarılabilir, ancak orta yaşa aktarılamaz” (Strauss&Howe,1991:444).

Tablo 1.5 : Strauss ve Howe Kuşak Modeli

	BB KUŞAĞI	X KUŞAĞI	Y KUŞAĞI	Z KUŞAĞI
DÖNGÜ	Yükseliş	Uyanış	Çözülme	Kriz
ARKETİP	Kahin	Göçebe	Kahraman	Sanatçı
AKRAN KİŞİLİK	İdealist	Reaktif	Medeni	Uyumlu
TUTUM	Dominant	Resesif	Dominant	Resesif
LİDERLİK STİLİ	Doğrucu,katı	Pragmatik, tedbirli	Coşkulu, arkadaşça	Sürece odaklı, çoğulcu
ANA DONANIMI	İlkeler,eğitim	Özgürlük, Hayatta kalma	Topluluk, teknoloji	Çoğulculuk, Sosyal adalet

Kaynak : Kuran, Evrim: Telgraftan Tablete: Türkiye'nin 5 Kuşağına Bakış, İstanbul, Destek, 2018.

1.1.4.2. Dijital Yerliler - Dijital Göçmenler ve Teknolojik Nesiller

Dijital yerliler, tüm hayatlarını bilgisayar, cep telefonu, video oyunlar ve diğer teknolojik aygıtlarla geçiren bir nesildir; e-posta, anlık mesajlar, internet hayatlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Presky(2001) NGen(Net Generation), DGen(Digital Generation) kavramları yerine “dijital yerli” kavramını kullanmayı yeğler. Dijital yerlilerin dışında kalanlar ise dijital göçmenleri oluşturur. Dijital yerli ve dijital göçmen kavramıyla Prensky tarafından yeni nesil öğrenciler ile eski nesil eğitimciler arasındaki eğitimdeki metodolojik ve içerik uyumsuzluklarına odaklanır. Eski içerik, okuma-yazma, mantıksal düşünme üzerine kurulu iken, yeni içerik yazılım, donanım, robotik, nanoteknoloji aynı zamanda politika ve sosyolojiyi içerir. Bu uyumsuzluğu aşmak için çözüm önerisi olarak eğitim materyallerinin dijital yerlilere uyarlanması yanı sıra bilgisayar oyunlarını öğrenme sürecinde bir araç olarak kullanmaktır.

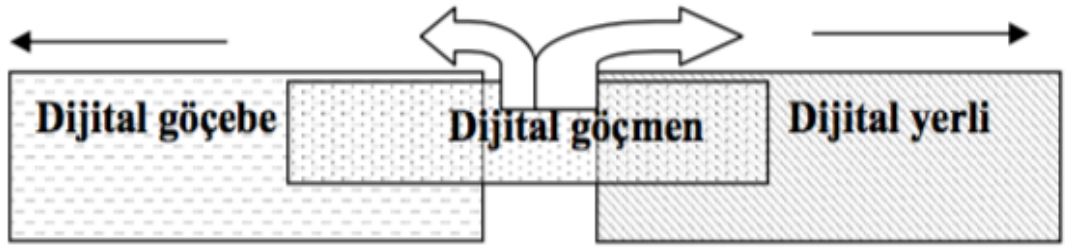
Tablo 1.6 : Dijital Yerli vs Dijital Göçmen

DİJİTAL YERLİ	DİJİTAL GÖÇMEN
Bilgi, birçok multimedya ortamından hızlı gelsin ister.	Bilgi, sınırlı ortamlardan yavaş ve kontrollü gelsin.
Aynı anda birçok işi yapabilir.	Aynı anda tek bir işe odaklanmak ister.
Metin yerine, resim, ses ve video kaynaklarını tercih eder.	Resim, ses, video kaynakları yerine yazılı kaynakları tercih eder.
Hiperlink multimedya bilgilerine rastgele erişmek ister (örn.bir web sayfası içeriği)	Sıralı, lineer bilgilere belli bir mantık silsilesiyle erişmek ister (örn.kitap, gazete)
“Yeri geldiğinde” yapmak ister.	“Her durumda” yapmak ister.
Anlık başarı, anlık ödül, anlık geribildirim ister.	Zamana yayılmış başarı, ödül, geribildirim bekler.

Kaynak: Türkoğlu, Tanol: Bilgi Toplumunda Dijital Kültür, İstanbul, Beyaz, 2013.

Palfrey ve Gasser(2008), dijital yerli ve dijital göçmen ayrımına “dijital göçebe” kavramını eklemiştir. Dijital göçebe kavramı, yetişkin ve yaşlılara işaret ederken, dijital göçmenlere göre dijital dünyaya uzak kesimi temsil eder. Dijital göçmenler, şekil 1.6’da görüldüğü gibi dijital göçebeler ve dijital yerliler arasında köprü görevi görmektedir ve her iki neslin unsurlarını da taşımaktadır. 1980 sonrası doğanlar dijital yerli olarak kabul edilmektedir. 1991 yılında World Wide Web (www) teriminin tanımlanmış ve sivil amaçla kullanıma girmiş olmasıyla birlikte tüm dünya açısından önemli bir dönüm noktasıdır. Bayzan (2016) bu dönemde doğanlar dijital yerliler olarak nitelendirilse de Türkiye’de internetin kullanımının 1993 yılında kullanılmaya başladığı gerçeğinden hareketle, 1995 yılında yılından sonra doğanların dijital yerliler olarak nitelendirilebileceğini belirtir.

Şekil 1.6 : Dijital yerli, dijital göçmen, dijital göçebe



Kaynak: Kurt, Adile Aşkı ve Ark: “Dijitalleşmede Son Durum: Dijital Yerli, Dijital Göçmen ve Dijital Göçebe”, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 1(46), 2013, 1-22.

1.1.4.3. Net Jenerasyonu

Üniversiteli bir genç olan Eric uyanır ve uyurken kaç tane anlık mesajın geldiğini görmek için bilgisayarında eşleşir. Ona ulaşmaya yönelik çeşitli girişimler, takip ettiği bloga çeşitli gönderimlerle birlikte ekranda görünür. Duşa hızlı bir yolculuktan sonra, Yahoo kullanarak özelleştirdiği ana sayfada haber, hava durumu ve spor dallarından oluşan eklektik bir karışım hazırlıyor. Daha sonra kampüs hesabına giriş yapıyor. Bugün sosyolojide bir sınav olacağını belirten bir hatırlatma ortaya çıkıyor; Başka bir hatırlatma, bir laboratuvar raporunun kimya profesörüne gece yarısı kadar e-posta ile gönderilmesi gerektiğini bilmesini sağlıyor. Arkadaşlarla birkaç kısa mesajdan sonra, bir takım arkadaşının bilgisayar bilimi dersleri için yaptıkları bir projede kaydettikleri ilerlemeyi gözden geçirmek için bir wiki hazırlıyor. Dünün kimya dersini dizüstü bilgisayarına indiriyor; diğer projeler üzerinde çalışan öğrenci birliğindeki bir grup öğrenci ile birlikte çalışırken bunu gözden geçirecek. Dersler bittikten sonra, bir

proje için ihtiyacı olan çevrimiçi bir kaynağı bulamadığı için kütüphaneye gitmesi gerekiyor. Kitapları kontrol etmek için nadiren kütüphaneye gider; genellikle Google veya Wikipedia kullanıyor. Gecenin sonunda ödevlerini hazırlarken çalışma kağıtlarıyla kazanmaya çalıştığı İnternet tabanlı çok oyunculu oyun arasında gidip geliyor. Bilişim teknolojisi, Eric'in tüm hayatına dokunmaktadır, ancak muhtemelen bunu teknoloji olarak düşünmüyor. Bir jenerasyonun teknolojisi, bir sonraki teknoloji için veriliyor. Bilgisayarlar, İnternet, çevrimiçi kaynaklar ve anlık erişim, yalnızca işlerin yapıldığı yoldur. Eric Net Jenerasyonun bir üyesidir; İnternet olmadan yaşamı asla bilemez (Oblinger&Oblinger,2005:12-13).

Teknolojiye doğmuş ve teknolojiye yaygın erişimi olan Net Jenerasyonu (Net Gen), 1982-1991 yıllarını kapsayan, kullanım kılavuzuna ihtiyaç duymaksızın onu sezgisel olarak kullanabilen, önceki nesillere göre görsel okuryazarlığı gelişmiş ve metin okuryazarlığı önceki kohortlara göre düşük olan, erken yaşlardan itibaren çoklu medya türlerine alışkın, Web'in tüm ihtiyaçları karşılamadığını bilmesine karşın araştırmalar için kütüphaneden daha fazla interneti kullanma eğilimine sahip kişilerdir. Net Gen'in yaşamı boyunca dünya birbirine bağlı bir yer ve tüm nesillerden daha fazla ağa bağlanma potansiyelleri bulunmaktadır. Net Gen, bir çok işi aynı anda yapabilir ve hızlıdır. Çevrimiçi olarak çevresini sürekli genişletir. Oblinger&Oblinger(2005), bu nesli umutlu, kararlı, son teknolojileri takip eden, aktivist, aileye düşkün, negatifikten ve yavaşlıktan hoşlanmayan bir nesil olarak tanımlar.

1.1.4.4. App Kuşağı

Gardner ve Davis'in(2013) yüzyüze görüşme, derinlemesine mülakat, gençlerle çalışan danışmanlarla görüşme ve gençlerin ürettiği sanat üretimlerini incelemek gibi bir dizi araştırma yönteminden sonra elde ettiği bulgularla ortaya koyduğu "App (aplikasyon) Kuşağı" kavramıyla, teknoloji ve kuşak bağlamında günümüz gençliğini değerlendirmektedir. Aplikasyonlar, genellikle mobil cihazlarda kullanılmak üzere oluşturulan ve birçok fonksiyonu yerine getirmeye programlanmış araçlardır. Gardner ve Davis(2013), aplikasyonlar konusunu iki açıdan ele alır: App'leri kullanarak yeni deneyimler kazanarak kişiyi geliştiren *olanak açıcı* yönü, ya da kişinin tüm amaçlarını, kararlarını, sınırlarını belirleyen yönü olarak *aplikasyon bağımlısı* olması. App kuşağı kavramı, teknolojinin ötesine geçerek kullanıcıların psikolojilerini ortaya çıkarmaya yönelik bir kavramsallaştırmadır. "App Kuşağı" şu

şekilde özetlenebilir:

- App kuşağının ömrü kısa olmalıdır çünkü belirleyicisi teknolojidir.
- Geleneğin yönlendirdiği birey yerini aplikasyonların yönlendirdiği bireye bırakmıştır.
- App kimliği, kişisel, çok yönlü ve paketlenmiş bir kimliktir. Tasarımcının belirlediği kurallar doğrultusunda bireyler kendilerine ifade alanı bulabilmektedir. Mahremiyet kişilerin neyi ne kadar sergilediği ile doğru orantılı olarak önem kazanmaktadır.
- Coğrafya ve zamandan bağımsız olarak kolay ve sürekli olarak kendilerine erişilebilir. Devamlı bağlantı halinde olmaları yüzeysel, sahicilikten uzak bu sosyal etkileşimde gerçek bağlantı giderek azalmaktadır.
- App kimliği dışadönüktür, içsel olarak daha sakin olsalar bile online mecralarda dışadönük görünmektedir. Ayrıca paylaşımları sayesinde kimliklerini, hayatlarını kamusal alana taşımaktadırlar.
- Kamusaldan uzaklaşma ve daha az ideolojik olarak kendini gösteren bireycilik eğilimi, bu kişilerin hayatlarında pragmatik kariyere odaklandığını göstermektedir. Küresel söylemlerde bulunsalar da davranışlarının yerel olarak karakterize edilmektedir.
- Bireyler güvensizlik içindedir ve sürekli onaylanma ihtiyacı hissetmektedir. Bu da daha kırılgan yapılarını sürekli desteklenmeye ihtiyaç duyan narsistik yönlerini beslemektedir.
- Her şeyi eğlenceye çeviren bu gençlik, yeni medyanın kabalaştırıcı yönüne etkisinin tezahürü olarak empati azlığı, zorbalık, nefret suçlarının artması, internet pornografisi gibi birçok risk faktörünü taşımaktadır.
- Kaygı artışı ve riskten kaçınma duygusunun sonucu olarak App Kuşağı, 'Boşvermişçi kuşak' olarak nitelendirilmektedir.

1.1.4.5. Z Kuşağı ve Sanal Topluluklar

Teknolojik gelişmelere doğmuş, onun egemenliği altında büyümüş olarak bilinen genel bir Z kuşağı kavramı bulunmaktadır. Dijital süreçlere hakimiyetleri, teknoloji konusundaki yetkinliklerinin yanı sıra hayatlarının büyük bir parçası haline gelmesi ebeveynlerini düşündürmektedir:

Z kuşağı, internet ve mobil cihazlarla olan sıkı ilişkileri nedeniyle çoğu zaman yetişkinlerin eleştirilerine maruz kalmakta ya da ... sosyal ilişkilerinin zayıf olduğu yönünde önyargılarla anılmaktadır. Ebeveynleri bazen onları bilgisayar oyunları ya da internet bağımlısı olarak tanımlamakta, bu teknolojilerle fazla zaman geçirmeleri nedeniyle okul başarılarının düşeceği ya da çevrimiçi ortamlarda olumsuz durumlarla karşı karşıya kalacakları kaygısı taşımaktadır (Akca, 2016:346).

Tarih boyunca ebeveynler, çocuklarına kültürel aktarımı öğretmek, eğitmek, yetiştirmek üzere kurguladılar. Teknolojinin belirlediği-dönüştürdüğü yeni toplum düzeninde epistemolojik kırılma yaşanmaktadır ve öğretici ebeveyn-öğrenen çocuk bu durumunun tersine işlediği görülmektedir: “Anne babalar teknolojiyi kavrama ve uygulama noktasında emekleme çabalarında iken...çocuklar doğar doğmaz yürümeye hatta koşmaya başlıyor” (Bayzan,2016:384).

Dijital neslin birbiriyle olan ilişkileri ve bir araya gelme süreçlerine bakıldığında günümüzde sanal cemaatler (Rheingold,1993), çevrimiçi topluluklar, “postmodern kabileleşme”nin (Bozkurt:1999) varlığından söz edilebilir. Ağ tabanlı medyanın doğrudan bağlanma şansını önümüze sermesiyle birlikte aynı yerde aynı zamanda bulunuyormuşçasına birincil ilişkilere benzer ilişki olanağı sunmaktadır. Bu eşzamanlı durum, sanal olan beraberliği, birlikte olma hissine dönüştürerek gerçekçi kılmaktadır. Topluluk kelimesi fiziksel anlamda bir araya gelmeyi ifade eden geleneksel anlamından uzaklaşarak, sadece lokasyonla ilişkilendirilemeyecek bir anlama bürünmüştür. Ağ tabanlı platformlarda gerçek zamanlı olarak iletişim halinde olan bu topluluklar bağlılıkla ve bağlanma araçlarıyla kendini ifade etmektedir. Ağın yaygın ve her yere uzanabiliyor oluşu, ağlaşma içinde bulunan topluluğun kültürel bağlılık normlarını da değiştirmektedir (Coleman,2012).

Siber uzay içerisinde çeşitli etkinlikte bulunan birey, anonim bir kimlik kazanmaktadır. Bu onun cinsiyet, yaş, din, ırk gibi özelliklerinin bilgisini iletişim halinde bulunduğu kişilere vermediği takdirde bilinemeyeceğinden ya tamamen dürüst bir ilişki kurmasına ya da sahte profiller, sahte kimlikler üzerinden olduğundan farklı bir algı oluşturmalarına neden olur. “Kullanıcı, orada kendini simüle etme olanağını, sanallığın elle dokunulamayan ortamında yok olma olanağını yakalar ve haliyle, kendisi için de olmak üzere, hiçbir yerde işaret noktası bulamaz, sonuçta, her tür kimlik sorunu, ama ötekilik sorunları hariç, böyle çözümlenmiş olur” (Baudrillard, 2001:133).

Dawson'a(2004) göre, kullanıcı topluluklarını sanal cemaat olarak değerlendirebilmek için internet, ağ tabanlı medya üzerinde bir araya gelmeleri gerekmektedir. Yanı sıra şu kriterleri taşıması gerekmektedir:

- Üyelerin arasında çeşitli platformlar aracılığıyla etkileşim olması,
- Üyeliğin istikrarlı biçimde devam etmesi, düzenli aralıklarla platformlarda bulunma ve katılma durumunun olması,
- Kimliğin istikrarlı biçimde devam etmesi, oluşturulan avatar ve nickname ile güven oluşmasını sağlayacak düzenli bir kimliğe sahip olma,
- Netleşme(netizenship) ve site ya da platform yöneticisi tarafından sosyal kontrolün sağlanması,
- Kişisel ilgiler, asgari düzeyde ortak ilgi alanına sahip olma durumu,
- Ortak bir dile sahip olarak farklı dil,din,ırk özelliklerine sahip olsalar bile kamusal oluşum haline gelmektedir.

1.2. OYUN, DİJİTAL OYUNLAR VE E- SPOR

1.2.1. Oyun Kavramı

Oyun, fizyolojiden psikolojiye, sosyal-psikolojiye, sosyolojiye, iletişime kadar bir çok disiplini ilgilendiren bir olgudur. Bu yüzden multidisipliner bir yaklaşımla ele alınarak açıklanması gerekmektedir. Fizyolojik açıdan ele alındığında oyun, insanoğlunun varoluşundan bu yana bedensel enerjinin kullanımı ya da fazlalığı açısından ele almaktadır. Kişi, oyun oynarken rahatlama, yeni şeyler keşfetme, taklit etme gibi ihtiyaçlarını da giderebilmektedir. Bu yönüyle fiziksel olarak gerçekleştirilen oyun, mental olarak da gelişmeyi beraberinde getirmektedir.

Ontolojik açıdan bakıldığında oyunun çok genel bir tanımlama olduğu, hayatın birçok alanında farklı oyun türleriyle karşılaşıldığı görülmektedir. Fink(2015), oyunun varoluşumuzun temel fenomenlerinden biri olup olmadığını oyunu varoluşsal açıdan anlamlandırmaya çalışır. Oyunu “oyun” yapan bazı ortaklıkların olduğu görülmektedir. Bu ortaklıklar Wittgenstein'in belirttiği gibi (Dursun, 2014) başından sonuna kadar süren bir ortaklık olmayabilir fakat oyun tanımlamasını yapabilmek için bazı benzerliklere ihtiyaç vardır.

Ontolojik ikilemlerden yola çıkarak, Platon'a göre oyun kavramı, taklit ve

kukla kavramlarıyla değerlendirilir. Ona göre insan, Tanrı'nın kuklasıdır ve oyunbaz biçimde "ideali" taklit ederek kendine egemen olur ve bu, erdemli yurttaş olmanın yoludur. Schiller'e göre oyun, insanın duyusal ve akıl güdüsünü birleştiren bir unsurdur. Nietzsche ise Apollon ve Dionysos arasındaki çatışmadan hareketle oyunun çatışmacı ve mücadelecî yönüne dikkat çekmektedir (Dursun,2014).

Heidegger, "spielraum" kavramı ile hakikat mücadelesinin yapıldığı yer olarak "oyun alanı"na dikkat çeker. Oyun alanı aydınlığın ve gizlemenin mücadelesinin geçtiği alandır. Oyun mekansallığı bağlamında sıradan anlamıyla bir mekanın içinde bulunma değildir. Oyun alanı, döşenmiş, yerleştirilmiştir ve eşyasal bir bütünlüğe sahiptir. Varlığın oyun hareketlerinin bir tarihi vardır, bu da oyunun zamansal alanına işaret eder. Nasıl oyun oynadığımıza dair oyun hareketlerine bakıldığında şu kavramlara işaret eder: Dinleme-duyma, düşünme, kuluçka, sıçrama ve aşma (Dursun,2014).

Gadamer, oyunun biçimselliği üzerinde dururken, oyunun hareketlerinin düzenlendiği ve sınırlandırıldığı bir alan olarak "oyunun kapalı dünyası" na işaret eder. Oyun, oynayanın bilincinden bağımsızdır. Seyirci katılımcı olarak oyuna dahil olabilir. "Bir şey oynayan biri, nasıl oynaması gerektiğini önce keşfeder, öğrenir sonra başlar. Oyuncu burda koşulların ve kuralların farkındadır. Bir anlamda bu spor oyunlarına benzer, kişi istediği zaman oyuna girer ya da kendisini oynamaktan geri tutar" (Dursun,2014:116). Seyirci olmak, oyunun dünyasına katılımın yolunu açar. Oynamıyor olsa bile, oyunun anlamını birlikte icra etmek ve karşısında büyülenmek söz konusudur (Fink,2015). Oyun, yapı olarak tekrarlıdır ve amacı kendini gerçekleştirir. Oyunun seyircisi olduğunda bir amaçsızlık içinde bir amaç döngüsüne ulaştığını vurgular. Oyunun kendi içinde barındırdığı tehlike ve bununla mücadele etme haliyle oyuncunun kendini oyuna kaptırma halini oyun tarafından oynanma hali olarak görür (Dursun,2014).

Ontolojik açıdan, oyunun varlığı ya da yokluğu; sürekli tekrar eden yapısından dolayı çember formuna (Fink,2015) sahip olması, ontolojik form olarak dar ya da geniş bir çerçevesinin olduğu ve varlık-yokluk, çemberin içi-dışı, sınırlı-sonsuz, durağan-hareketli gibi ikilik ilişkisine sahip olduğu görülür (Dursun,2014)

Huizinga'ya (2018:45) göre oyun: "Belirli bir zaman ve mekan sınırları içinde özgürce kabul edilen ama mutlak bağlayıcılığı olan kurallar çerçevesinde oynanan,

kendi başına bir amacı olan, gerilim ve neşe gibi duygular uyandıran ve 'sıradan hayattan farklı olduğu' bilincini uhdesinde taşıyan gönüllü bir etkinlik veya meşguliyettir." Özel bir toplumsal işlev olarak oyunun özelliklerinden bahseder:

- Oyun özgürlüktür, özgürce oynanır.
- Oyun gerçek hayat değildir, gerçek hayatın dışına çıkılarak ona özgü doğaya dahil olunur.
- Oyun 'ciddiyet olmayandır', bu oyunun ciddi bir iş olmadığı anlamına gelmez, bilinçli olarak sıradan hayatın dışında durur.
- Oyun doğası gereği değişkendir, herhangi bir nedenle durdurulmasıyla büyüğü bozulabilir, kurallar ihlal edilebilir, sona erebilir.
- Oyun fonksiyoneldir, birey ve toplum için ihtiyaçtır.
- Kendi akışına sahip yalıtılmıştır ve sınırları vardır.
- Tekrarlanılabilir.
- Oyundaki gerilim unsuru belirsizliğe yol açar, rekabet oyunu kızıştırır.
- Kuralları bağlayıcı ve kendine içkindir.

Huizinga, klasik oyun tanımlamalarının hepsinin oyunla ilgili olmayan şeylere hizmet ettiğini söyler. Kendi tanımlamasında oyun kavramı ile kültür kavramını bütünleştirmeye çalışır. Oyun-kültür ikilisinde oyunu önceler; oyun kültüre dönüşmemiştir aksine başından itibaren kültür, oyun niteliği taşır ve oynanan bir şeydir. "Çocukluktan uygarlığın en yüksek başarılarına kadar, gerek bireysel gerekse toplumsal hayatta mükemmelliğe yönelik en güçlü saiklerden biri insanın üstünlüğünden ötürü övülme ve saygı görme isteğidir" (Huizinga:2018:92) Oyunun özünde, kazanılan bir şey vardır ve bu şey ödül, puan gibi kısa vadeli tatminlerin yanı sıra uzun vadede üstünlük kanıtı olarak kazanan kişiye onur ve itibar sağlamaktadır.

Oyunun genelgeçer kullanımına bakıldığında boş zaman olarak değerlendirildiği ve aynı zamanda gereksiz bir iş, adeta bir angarya olduğu düşünülmektedir. Fink(2015), oyunun, ciddiyetle bağdaşmayan planlı amaç ve eylemlerle taban tabana zıt, gerçekçilikten uzak, bir sevinç taşkınlığı olarak görür. Bu bağlamda oyun ve felsefe arasındaki zıt ilişki; öz ile yüzey, düşünce ile eğlence, gerçek ile fantazi, oyuncu ile düşünür dikotomileri şeklide ele alınmaktadır. Oyunun daha belirgin olarak tanımlanmasında bazı ölçütler ön plana çıkmaktadır:

- Davranışın kendiliğindendir ve birey için ödüllendiricidir.
- İçsel güdülenme gerektirir ve oyunun amacı oyundur.
- Tekrar edilir. (Bateson&Martin,2014)

Oyunun angarya olarak değerlendirilmesine karşın yapılan nörolojik çalışmalar, oyun oynama davranışı için adrenalin, dopamin üretiminin gerekliliğini ortaya koymaktadır(Bateson&Martin,2014). Günümüzde Alzheimer, dikkat eksikliği gibi bozuklukların giderilmesinde zihinsel bir aktivite olarak bulmaca, sudoku, kelime oyunları vb. faydaları bilinmektedir. Bateson ve Martin(2014)'e göre oyun fiziksel olarak beden üzerinde etkilidir, hareketi arttırarak kas yapısını güçlendirmektedir. Zihinsel olarak ise, çeşitli seçenekler arasından en “en iyi seçeneği bulmak” bilişsel becerileri arttırmaktadır. Kişiyi beklenmedik durumlara hazırlıklı hale getirerek “baş etme” yeteneklerini geliştirmektedir. Böylece kişinin kendini aşan pozisyonlarla karşılaştığında üstesinden gelerek zorluklara karşı direnç kazanmasını sağlamaktadır.

Winnicott(2010), oyunu doğal, evrensel ve sağlıklı bulmaktadır. Oyun oynamak büyümeye yardımcı olarak dolayısıyla sağlığa da katkı sağlamış olur. Psikanalitik ve psikoterapi açısından da gruba dahil olarak kişinin kendisiyle ve çevresiyle ilişki kurmasını sağlayarak gelişimine destek olmuş olur.

Oyunu çekici kılan şey oyun dünyasının fantastik oluşudur. Baskı, zorluk, kontrol, stres kaynaklarından uzaklaşarak hoş giden düşsel durumun üretilip ona göre davranılması oyunu sihirli ve büyüleyici kılmaktadır. Herşey gerçek olabilir, farklı kombinasyonlar mümkün hale gelebilir (Fink,2015). Hele ki, dijital oyunlar söz konusu olduğunda, bu fantastik dünyanın önceden tasarlanmış bir simülasyon ortamı olduğu düşünülürse, oyunun gerçekçiliği oyuncuyu içine çekmeye hazırdır.

1.2.2. Dijital Oyun Kavramı

Teknolojinin hızla gelişmesi ve ucuzlamasıyla birlikte ona kolayca sahip olan kitlelerin büyümesini de beraberinde getirmektedir. Hayatın her alanında hakim olan dijital kültür, oyun serüvenini de etkilemektedir.

Bergeron(2006), dijital-video oyunları kavramını *ciddi oyun* olarak nitelendirir. Ciddi bir oyun, önemli bir donanım bileşeni olan veya olmayan, etkileşimli bir bilgisayar uygulamasıdır:

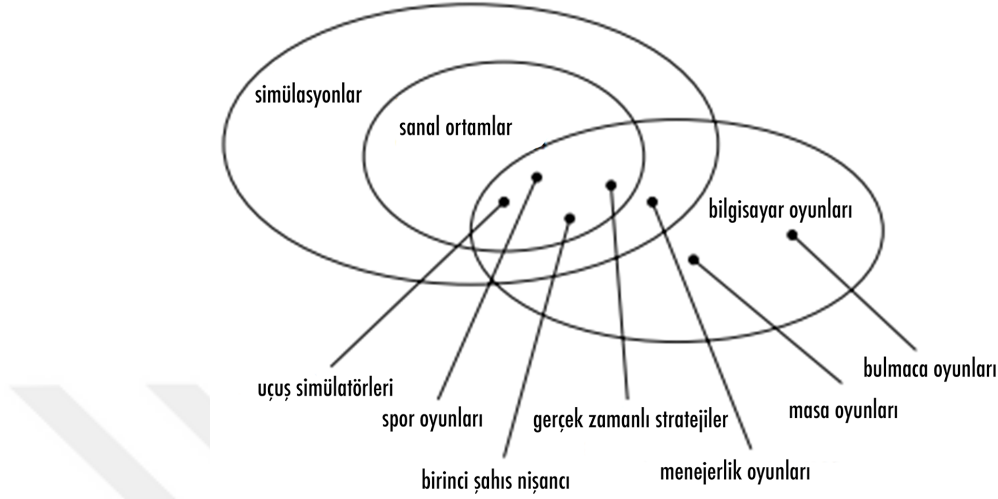
- Zorlu bir amacı vardır;
- Oynamak ve / veya ilgi çekmek eğlencelidir;
- Bazı puanlama kavramlarını içerir;
- Kullanıcıya gerçek dünyada uygulanabilecek beceri, bilgi ya da tutum kazandırır.

Calleja(2011), ya göre, dijital oyunun unsurları; oyunu oynayan bir insan faktörü *oyuncu*, oyuncuların anlayabileceği görüntü, ses, metin özelliklerini barındıran *temsil işareti*, tüm oyun gruplarında ortak olan, uyulması gereken ve dijital oyunlarda değiştirilmesi çok zor olan önceden *kodlanmış kurallar*, oyunun fiziksel özelliklerini inşa eden *simüle edilmiş çevresel özellikler* ve oyunu oynamayı mümkün kılan bilgisayar, fare, ekran, konsol gibi *ortam malzemeleridir*.

Dijital oyunlar; video oyunları, elektronik oyunlar, etkileşimli oyunlar, video oyunlar, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar kavramlarıyla ifade edilmektedir (Doğan,2016). Tüm bu kavramlarda ortak nokta, kişinin oyun oynarken bir ekran aracılığıyla oyuna katılıyor olmasıdır. Dijital-çevrimiçi oyunlarda yaygın sınıflandırma bilgisayar ve konsol oyunları şeklindedir (OECD,2005; Bergeron,2006). Bununla birlikte dijital oyunların tarihine bakıldığında kullanılan donanımsal araçların çeşitliliğinin yanısıra yazılım, grafik dizaynı, oyunun teması gibi bir çok özelliğin de oyunlara eklemelendiği görülmektedir. Dijital oyunlar kronolojisine bakıldığında 2000'li yıllara kadar kutu ve konsol oyunlarının hakimiyeti, internetin yaygınlaşması ve kişisel kullanımın artışıyla yerini çevrimiçi oyunlara bırakmıştır. Ekte yer alan Tablo 1.7'de dijital oyunları tarihçesi ayrıntılı olarak verilmiştir.

Smed ve Hakonen(2003:7-8), simülasyonlarla bilgisayar oyunları arasındaki farklılığa dikkat çekerler. Onlara göre oyunun bir hedefi vardır. Bilgisayar oyunlarının fantastik bir dokunuşla gerçek dünyaya dair benzerliği simülatif yapıya işaret eder bu bağlamda bilgisayar oyunlarının, simülasyonlar ve sanal ortamlar olarak nitelendirildiğini fakat bunun net bir sınıflandırma olmayacağını ifade ederler: "Sanal ortamlar (muhtemelen gerçek dünyadaki) ortamları simüle ederken, mutlaka simülasyonlara ait olmayan bilgisayar oyunları vardır."

Şekil 1.7 : Sanal ortamlar, Simülasyonlar, Bilgisayar Oyunları



Kaynak: Smed, Jouni; Hakonen, Harri: Towards a Definition of a Computer Game, TUCS Technical Report No 553, 2003. (Çevrimiçi) <http://staff.cs.utu.fi/~jounsmed/papers/TR553.pdf>

Tür sınıflandırması yapmak, kullanıcıların öğeleri tanımlaması, bulması, satın alması ya da kullanmasına yardımcı olmak için vardır fakat dijital oyunlara gelişen teknolojilerle birlikte her gün yeni eklemeler yapılması, geleneksel sınıflama anlayışına meydan okumakta, kesin bir sınır çizilememektedir. Örneğin, Metroid ve Castlevania oyun serisinin öğeleri birleştirilerek yeni bir tür olarak Metroidvania oyun türü meydana gelmiştir. Bu gevşek bir yapı, üzerinde uzlaşılan tür sınıflamasına engel olmaktadır (Clarke ve ark.,2015). Bilgisayar oyunları dendiğinde, farklı oyun türlerinin aynı potada eritilemeyeceğini ve bu yüzden her oyun türü için ayrı bir yazımın ortaya çıkması gerektiğini savunan Despaign(2009)'e göre 19 farklı oyun türünden söz etmektedir: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar(MMO), Rol Yapma Oyunu(RPS), Platform Oyunları, Macera Oyunları, Aksiyon-Macera Oyunları, Birinci Şahıs Nişan Oyunları (FPS), Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları, Spor Oyunları, Simülasyon Oyunları, Sürüş Oyunları, Korku Oyunları, Bilimkurgu ve Fantezi Oyunları, Sandbox Oyunları, Alternatif Gerçekçilik Oyunları, Ciddi Oyunlar, Genel Oyunlar, Avuç içi Oyunlar, Mobil Telefon Oyunları, İnteraktif Oyunlar.

Barmanbek(2009), oyuncunun algısı üzerinden değerlendirerek bilgisayar oyunlarını:

- Tepki Süresine göre;

Tepkisel Oyunlar: Oyuncunun tepki süresinin kısa olduğu, ciddi strateji geliştirmek için zamanının olmadığı, oyunun oyuncuyu yönlendirdiği oyunlardır.

Etkisel Oyunlar: Oyuncunun tepki süresinin daha uzun olduğu, taktik ve stratejinin ön planda olduğu, oyunun temposunu oyuncunun belirlediği oyunlardır.

- Öğrenme Becerisine göre;

Zor Oyunlar: Oyuncunun becerilerini geliştirmesi için uzun zamana ihtiyaç duyduğu, oyun kurallarının karmaşık olduğu, detayların çok yoğun olduğu oyunlardır.

Kolay Oyunlar: Oyuncunun becerilerini geliştirmesi için -görece- daha kısa zamana ihtiyaç duyduğu, aralarında neden ilişkisi bulunmayan öğelerden oluşan bulmaca, klasik ve macera oyunları gibi oyunlardır.

- Oyuncunun Odaklanma Derecesine göre;

Oyuncunun Kendini Çok Kaptırdığı Oyunlar: Oyuncunun tüm dikkatini vermesi gerektiği, zamana karşı oynanan, yoğun dikkat istediğinden büyük araçlar tercih edilerek oynandığında başarılı olunan oyunlardır.

Oyuncunun Kendini Kaptırmasına Gerek Olmayan Oyunlar: Oyuncunun her an dikkatini vermesinin gerek olmadığı, kısa süreli konsantre gerektiren, oyuna hazırlık aşamasının kısa süreli olduğu, taşınılabilir, seyahat esnasında kolaylıkla oynanabilen oyunlardır.

1999'dan beri faaliyette olan, kendisine ait 18.000 oyunu bulunan ve aynı zamanda çevrimiçi oyun ansiklopedisi olan MobyGames'in(2019) yaptığı tür kataloglama çalışmasına göre video oyunları;

Temel Türler: Aksiyon, Macera, Derleme, DLC, Eğitici Oyunlar, Yapboz, Yarış-Sürüş Oyunları, Rol Yapma Oyunları (RPG), Simülasyon, Strateji, Spor Oyunları.

Perspektif: 1.şahıs, 3. Şahıs, Ses Oyunları, Kuşbakışı, Yandan Görünüm, Metin Tabanlı, Yukarıdan Aşağıya.

Görsel Sunum: 2 Boyutlu Kaydırma, Sinematik Kamera, Sabit Ekran Oyunları, Serbest Dolaşım Kamerası, İzometrik.

Sanat Tarzı: Anime, Artırılmış Gerçeklik, Tam Hareketli Video (FMV) Oyunları, Canlı Aksiyon Oyunları.

İlerleme Hızı: Meditatif-Sakinleştirici Oyunlar, Kalıcı Oyunlar, Gerçek Zamanlı Oyunlar, Sıra Tabanlı Oyunlar.

Oynanış: 4X Oyunlar, Aksiyon Rol Yapma Oyunları, Arcade, Dövüş, Nişancı, Kule Savunma Oyunları, Masa Oyunları, Kart Oyunları, Quiz, Casino-Kumar, Metroidvania, Satranç, Kentsel Yapı-İnşaat Simülasyonu, Yaşam-Sosyal Simülasyonlar, Yönetmelik İş Simülasyonları, Çok Kullanıcılı Zinadan(MUD), Antrenmanlar, Mini Oyunlar, Platform Oyunları, Çabuk Zamanlı Olaylar, Hayatta Kalma Oyunları, Sandbox.

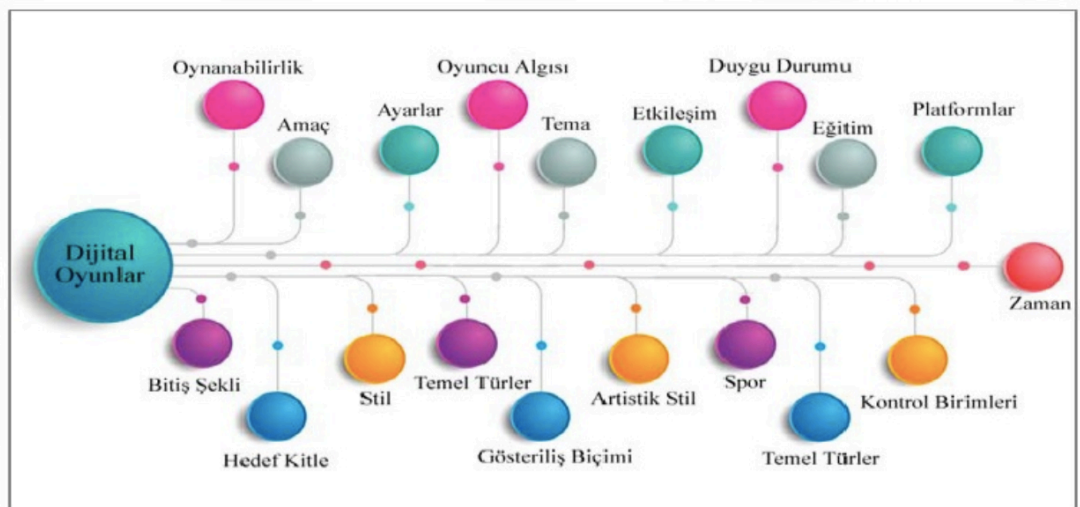
Sportif Tema: Atletizm, Beyzbol, Basketbol, Bowling, Boks, Kriket, Dart-Hedef atış, Balık Tutma, Amerikan Futbolu, Avrupa Futbolu, Golf, Hokey, At, Olimpiyat, Paintbal, Masa Tenisi, Bilardo, Squash, Rugby, Yelkenli-Tekne, Kaykay, Kayak, Sörf, Tenis, Voleybol, Wakeboarding, Güreş.

Eğitim: Ekoloji-Doğa, Yabancı dil, Coğrafya, Grafik-Sanat, Sağlık-Beslenme, Tarih, Matematik-Mantık, Müzik, Okul Öncesi, Din, Okuma-Yazma, Bilim

Araç Teması: Tarımsal-,Endüstriyel, Bisiklet, Tren, Kamyon, Uçuş-Havacılık, Deniz Araçları, Uzay Uçuşu, Sokak Yarışı, Pist Yarışı, Taşıma

Anlatı Teması: Yetişkin, Komedi, Suç, Dedektif, Korku, Casusluk, Hayatta Kalma, Gerilim, Savaş, Romantizm, Sağlık Hizmeti.

Şekil 1.8 : Dijital Oyunların Sınıflandırılmasını Etkileyen Unsurlar



Kaynak: Doğan, Dilek: "Sınırsız Olasılıklar Dünyası: Dijital Oyunların Dünü ve Bugünü", Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun, Ed. Derya Öcal, Ankara, Ütopya, 2016.

Bebeklik dönemlerinden itibaren öğrenme ve kültür aktarımı oyunla birlikte gerçekleşmektedir. Bu yüzden oyunun, içinde bulunduğu kültürden bağımsız düşünülmesi mümkün değildir. Bu kültürel deneyim “oyun oynamanın bir yeri ve zamanı olduğu” ile ilişkilendirilmektedir (Winnicott,2010). Dijital oyunların oynanma yeri sanal coğrafyalardır. Bu dünyanın kendine ait kural ve normları bulunmaktadır. Anonim kişiler çeşitli ağ ve platformlarda aynı uzam ve zamanda oyun oynamaktadırlar. “Dijital oyunlar hem internetle beraber anılan hem de internetten bağımsız başlı başına bir fenomen haline gelmiştir” (Güneş,2016:367). Oyunların çevrimiçi platformlarda oynanması oyuncuların sosyal etkileşimleri açısından önemlidir. Deneyimli oyuncuların birbirine bilgi aktararak, paylaşımlarda bulunması oyunların sosyal destek ağı rolüne vurgu yapar. Oyun içerisinde kendilerine ait geliştirdikleri ifade, anlam ve simgelerle kendilerine oluşturdukları dil özellikleri dikkat çeker(King ve ark.,2010). Bu paylaşım alanı ve ortak hedeflerde hareket etme duygusu sanal cemaat yapılarına da işaret etmektedir (Bayraktutan Sütcü, 2007) Avatarlar bu konuda, oyuncunun taşıdığı ya da oluşturduğu kimlik hakkında ipuçları vermektedir. “Avatar, hem oyuncuya oyunun sınırlarını göstermekte, hem de oyuncuya melez ve kolektif bir kimlik vermektedir” (Güneş,2016:371). Avatarlar sayesinde oyuncular hem gerçek hayattaki kişilik özelliklerine uygun karakterlerle özdeşleşmekte, hem de sahip olmadığı ama öykündüğü stereotipe uygun karakter seçimi yapmaktadır.

1.2.2.1. Dijital oyuncu

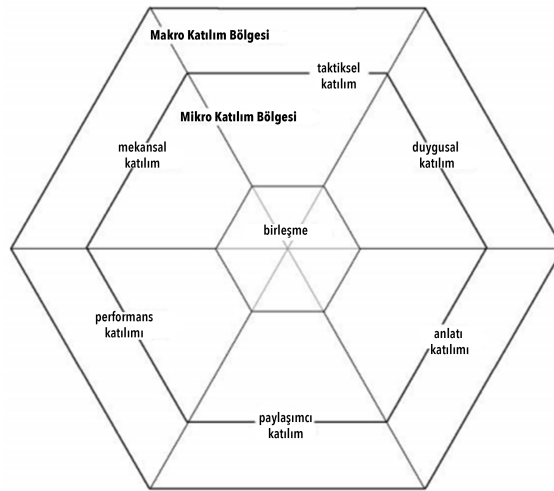
Sartori(2006), ekranın, televizyonun sadece bir iletişim aracı olamadığını aynı zamanda yeni bir insan tipi yaratan gücü olduğunu ileri sürer. Okuma yazma öğrenmeden saatlerce ekran karşısında, gördüğünü sünger gibi emen ve belleğine kaydeden *ekran çocuğu, görmeye koşullanarak* okumayan, bilgisayar oyunları dünyası için geçerli olan bir insan modeline dönüşmektedir.

Oyunların oyuncu tarafından vazgeçilmez olarak nitelendirilmesinin altında yatan birçok neden vardır. Oyuncuların video oyunlarına yüklediği anlamlara bakıldığında eğlence, heyecan, rahatlama, güç vb olumlu duygusal deneyimlere işaret ettiği görülür (Oswald ve ark,2014). “Oyunla etkileşimi süresince oyuncu çabalarının değerli olduğunu görür. Oyunun dünyası oyuncunun eylemliliğine biçtiği değeri yansıtır” (Coleman, 2012:58). Oyun oynamanın getirdiği duygusal durumda istikrarsızlık söz konusudur. Salt mutluluk ya da heyecan gibi pozitif durumlar

içermez aynı zamanda başarısızlık, hayal kırıklığı, öfke gibi duygu durumları da içerir. Winnicott (2010)'a göre oyun oynama esas olarak tatmin edicidir. Yüksek düzeyde endişe halinde bile bu tatmin devam etmektedir. Ta ki, tahammül edilemeyen bir endişe düzeyine ulaşıncaya dek. Bu aşamadan sonra oyun biter. Sık sık intihar vakalarıyla sonuçlanan 'Mavi Balina' oyununun kurbanlarına bakıldığında, verilen görevleri yerine getirememenin dolayısıyla oyunun gereğini yapamadığı için oluşabilecek muhtemel başarısızlığa tahammül edememenin bir sonucu olduğu görülmektedir (YeniŞafak,2017).

Dijital oyunlarda başarı, en önemli güdüleyici etmenlerden birisidir. Giderek daha fazla başarılı olmak için oyunda geçen zamanın arttığı görülmektedir. "Dijital oyun kültüründe oyuncu tarafından geliştirilen oyunsu tavrın, gerçek yaşamda oynanan oyundakilerden farkı, oyuncunun "oyunda/oyunun içinde" olmasıdır. Oyuncu, dijital oyun zamanı ve uzamına bağlanmıştır ve oyundaki varlığının başarısı bu adanmışlığın yoğunluğuna bağlıdır" (Binark,2007:29). Oyuncunun oyundaki deneyimsel yoğunluklarını anlamlandırmak üzere Calleja(2007) tarafından geliştirilen "Dijital Oyun Deneyimi Modeli", (Şekil 1.9) dijital oyun katılımının belirli yönlerini gösteren mikro ve makro çerçeveden oluşmaktadır. Mikro çerçeve oyun oynamanın anlık katılımına odaklanırken, makro çerçeve, motivasyonel çekiciler tarafından uzun vadeli katılımı ifade etmektedir.

Şekil 1.9 : Dijital Oyun Deneyimi Modeli



Kaynak: Calleja, Gordon: "Digital Game Involvement : A Conceptual Model", Games and Culture, Sage, 2007 2:236-260.

Taktiksel katılım, makro fazda tüm plan ve formülasyon biçimlerini içerir, mikro fazda ise, performansla doğrudan ilgilidir. Stratejiler oluşturulur ve oyun durumunda yapılması gereken hareketleri içerir. *Performans katılımı*, sanal ortamda veya dünyada belirlenmiş kararların uygulanmasını temsil eden taktiksel katılımın gerçekleşmesi durumudur. Katılımcılar, hareket hissini doğrudan deneyimliyor muşçasına aktarımda bulunurlar. Bu da sürekli odaklanılan yapıda eylemin içselleştirilmesiyle duygunun kazanılmasını sağlar. Oyuncular için oyunlarla geçirilecek zaman için bir zorunluluk olması gerekmektedir. Oyun süreci ile oyuncu arasında kurulan oyun, onların ruh hallerini etkilemektedir. Oyun tasarımcıları grafik ve sesin çekici özelliklerinden yararlanarak heyecan eksikliği yaşayanlar için acil bir duygusal uyarılma, farklı ruh hallerine cevap verebilecek şekilde aktiviteler sunarak *duygusal katılımı* sağlamaktadır. Çevrimiçi oyunlarda *paylaşılan katılım* çerçevesinde oyuncuların kendilerine ait takma adları, davranış stillerini kullanma eğilimi, onların pozitif veya negatif itibar biriktirmeleri sonucunu doğurmaktadır. Bu paylaşım alanında ortak hedeflere ulaşmak için iletişim, takım çalışması işbirliğinin önemi vurgulanmaktadır. Coğrafi olarak uzak olsalar da, karakter seviyeleri arttıkça daha fazla işbirliğine dayalı oyun oynamayı gerektirecek bir gruplaşma kaçınılmazdır. *Anlatı katılımı*, hikayelerin dijital oyunlar bağlamında ortama özgü etkilerini vurgulayarak yeni bir anlatının ortaya çıkmasıdır. Burada önemli olan nokta anlatının dijital oyuncuları ne derece dahil ettiğidir. Oyunun tarihi, geçmişi, görevler gibi öğeler oyunun “tasarlanmış anlatısı”dır. Bu anlatı oyuncuları etkilemeye ve şekillendirmeye çalışır. Bu, oynanan oyuna göre değişkenlik göstermektedir. Bazı oyunlarda başarılı bir ilerleme kaydedebilmek için oyuncunun tasarlanan hikayeye katılması gerekirken, bazı oyunlarda böyle ilişkisel bir durum yoktur. Oyuncunun oyun deneyimine işaret eden “kişisel anlatı”, oyuncunun hareketleri ve sonuçlarına dayanır. Yaşanan bu deneyim diğer tüm yaşam deneyimleri gibi oyunun hafızasında yer alır: görünüşte aşılması imkansız gibi görünen durumların üstesinden gelmek, turnuvalarda bulunmak, hedeflere ulaşmak, komik anılar vb. örnek gösterilebilir. *Mekansal katılım*, oyuncunun kendisini ekrandakinden daha geniş bir oyun alanında görmesiyle ilgilidir. Burada oyun alanıyla ilgili olarak zihinsel haritalar devreye girer. Bu haritalardaki seviye, bölge ve konumlarını içselleştirmeleri gerekmektedir. Oyunsal alandaki dünyanın büyüklüğü oyunculara ihtişam duygusu verir. Harita düzenini iyi tanımak zihinsel olarak oyuncunun, kendi çevresinin bir parçasıymış gibi hissetmesini sağlar (Calleja,2007).

Calleja(2007), içselleştirme sürecini tutulma ve birleşme kavramlarıyla açıklar. Oyun odağında yoğunlaşan oyuncu ve oyun arasındaki mesafenin kısalması durumunda oyuncular avatar hareketlerini kendi hareketleri gibi görmektedirler; bir bakıma tutulma yaşamaktadırlar. Derin katılımın bir sonucu olarak, oyunun oyuncuya bir dünya sunarken aynı zamanda avatarını temsil etmesi ve kendisi gibi başkalarının da bir araya gelerek oyun dünyasının bir parçası haline gelmesi durumu, birleşmedir. Makro ve mikro düzeydeki katılım arasındaki zamansal ilişki söz konusudur (Calleja,2011). Mikro katılım oyun esnasındaki düşünce, hareket, duygulanım durumunu ifade eder. Makro katılım ise, söz konusu çevrimiçi oyunla ilgili çevrimdışı halinde iken düşünce, plan, strateji kurma, duygulanım, oyuna ait topluluklara ya da platformlara katılma, oyunla ilgili beklentiler gibi oyunla etkileşime geçme durumudur.

1.2.2.2. Kültür Endüstrisi Bağlamında Dijital Oyunlar

Kültür Endüstrisi, hiç şüphesiz iletişim alanındaki en temel ve en önemli kavramlardan biridir. Kültür öğelerinin şeyleşmesi, tekniğin ve teknolojinin kültürde başat bir rol oynaması, ürünlerde ve bu ürünlerin tüketicilerinde standartlaşma/tektipleşme kültür endüstrisini karakterize etmektedir. "...Aşağı kültür ile yüksek kültür arasındaki çizgi gitgide incelmekte..." (Morley&Robins,1997:119), sanatın ve yüksek kültürün hakikati arama çabasına karşın endüstriyel kültürün amacı, tüketimi arttırmak, eğlence ve hazzı önceleyen sistemi hakim kılmaktır. Eleştirel kuramcıların ortaya koymaya çalıştığı şey, kapitalist kitle medyalarının ürettiği ve sürdürdüğü yanılsama, yabancılaşma ve baskı biçimleridir. Eleştirel kuramcılara göre, kitle medyaları, insanları itaatkar tüketicilere, sömürünün gönüllü kurbanlarına dönüştürerek kapitalizmin bekasını temin eder (Poe,2015). "Küresel medyanın, izleyicilerinin gönülleri ve düşüncelerini sorunsuz bir biçimde fethettiği ve gittikçe homojenleşen bir küresel kültür ve bilinç oluşturduğu görülmektedir" (Morley&Robins, 1997:105).

Aydınlanma kavramının yenilikçi, ilerlemeci bağlamından koparak giderek sayısallaşmaya, matematiğe, tekniğe ve teknolojiye indirgenmiş olması, her sorunun matematikle çözülebileceği kısır anlayışı nedeniyle metafizikten daha metafizik bir hale gelmiştir. Aklın, insanların, insanlar arası ilişkilerin nesneleştiği bu endüstriyalizm çağında insan artık özgün, özgür ve özerk olmak yerine; tektipleşmiş, sistem için var olan ve ondan kopamayan bir öge haline gelmiştir. Bu ekonomik ve

toplumsal dönüşümün tezahürü olarak kültür endüstrisi, toplumun ekonomi dışı zamanını da eğlence araçlarını üreten bir hesaplama süreciyle ona entegre ederek kişilerin daima sistem içinde kalmasını garanti etmektedir.

Eğlence, geç kapitalizm koşullarında çalışmanın uzantısıdır. Mekanikleştirilmiş emek süreciyle yeniden baş edebilmek için ondan kaçmak isteyen kimselerin aradığı bir şeydir. Ama aynı zamanda mekanikleştirme, boş zamanı olan kimseler ve onların mutluluğu üzerinde öyle bir güce sahiptir ki, eğlence metalarının üretimini temelden belirleyerek bu kimselere boş zamanlarında emek süreçlerinin kopyasından başka bir şey yaşatmaz (Adorno, 2011: 68).

Medya ürünleri sıklıkla eğlenceli, gerçeklerden kaçınan ve ütöpik bir dünya tarif eder (O'Shaughnessy&Stadler,2005). Eğlencenin kişiselleşmiş ve aynı zamanda kitleselleşmiş bir görünümü olarak dijital oyunlar da, günümüzde kültür endüstrisinin önemli enstrümanlarından biri haline gelmektedir. Boş zamanların değerlendirilmesi, gerçeklerden kaçınma, eğlenceli vakit geçirme, kazanma duygusunun tatmin alanı olarak dijital oyunlar bilgisayar, tablet, mobil telefonlar, giyilebilir teknolojiler, sanal gerçeklik gibi birden fazla platformla hayatımıza girmektedir.

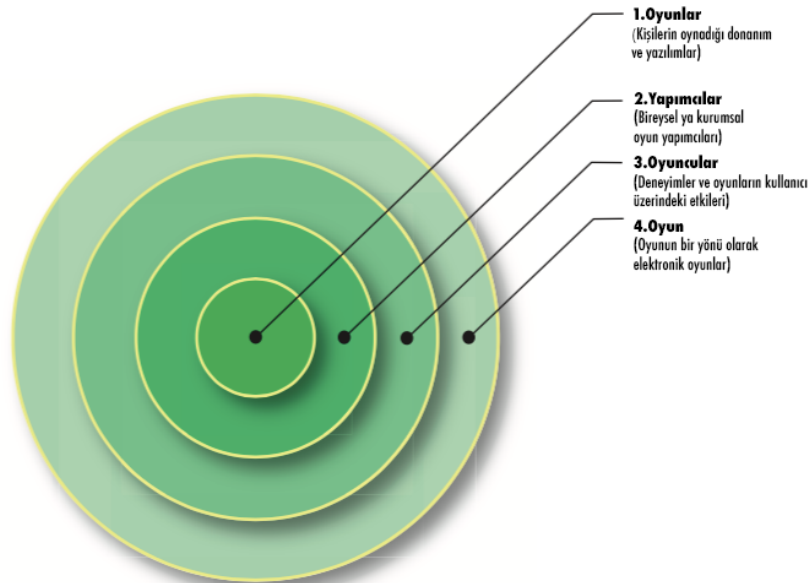
Hem modern medyanın hem de bilgisayarların gelişiminin yaklaşık aynı zamanlarda başlamış olmasına şaşırılmamalıdır. Medya makineleri de hesaplama makineleri de modern kitle toplumları için mutlak surette gereklidiler. Aynı metinleri, görüntüleri ve sesleri –dolayısıyla da aynı ideolojik inanaçları- milyonlarca insana yayma yeteneği, bu insanların doğum, çalışma, tıbbi ve polis kayıtlarını tutmak kadar önemliydi. Fotoğraf, film, ofset baskı, radyo ve televizyon ilki için olanak yaratırken bilgisayarlar da ötekini olanaklı kıldı. Kitle medyası ve veri işleme birbirlerini tamamlayan teknolojilerdir; birlikte ortaya çıkarlar ve gelişirler, modern kitle toplumunu olanaklı kılarlar (Manovich, 2017:468).

Dijital oyunlar, eğlencenin tatmin edildiği, bir şey düşünmeyerek gerçeklik duygusundan kaçışı ve dolayısıyla düşünmeden ve düşünceden kaçışı da temsil etmektedir. "Oyun sanayi toplumunun modern insanları üzerinde bir tedavi aracına dönüşmüştür" (Fink,2015:255). Oyuncular bu irrasyonel davranışı tekrarlayarak üretilen metanın bağımlısı olma yolunda ilerlemektedirler.

1.2.2.3. Sektörel Olarak Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar sektörü, oyunculardan yapımcılara, derneklerden teknoloji geliştiricilerine kadar çok geniş bir yelpazeyi ele almayı gerektirir. Dijital oyunları eş merkezli çemberler yaklaşımıyla yorumlanmasıyla, elektronik oyunları kimin nasıl yaptığını da içeren daha geniş bir bakış açısı sunar. Oyunları evrimsel ve tarihsel olarak ele almanın yanı sıra, altında yatan kültür katmanlarını da ortaya çıkarmayı hedefler. Buna göre Şekil 1.10'da görülen her çember katmanına ait başlığa yöneltilen sorularla çembere ait derinlemesine bilgiye ulaşılır. Elektronik oyunların nasıl yapıldığı, herhangi birinin nasıl elektronik oyun tasarımcısı olabileceği, hangi şirketlerin elektronik oyun yapımcılığında kilit rol oynadığı, elektronik oyunların oyunun geleceğini nasıl şekillendireceğine dair dijital oyun sektörüne yönelik soruları içermektedir (ICHEG,2014).

Şekil 1.10 : Elektronik Oyunlar Tarihinde Eşmerkezli Çemberler



Kaynak: (ICHEG)International Center for the History of Electronic Games: 'Concentric Circles: A Lens for Exploring the History of Electronic Games' The Strong, 2014 (Çevrimiçi) https://www.museumofplay.org/sites/default/files/uploads/ConcentricCircles_032514.pdf Erişim:26 Mart 2019

Barmanbek(2009) oyun yaratma döngüsünün aşamalarını şu şekilde sıralar:

- Fikir: Tasarlanacak olan oyunu içerik ve şekil özellikleri hakkında bir fikre sahip olunması gerekir. Tasarlanacak oyunun niçin tercih edileceğine dair tatminkar bir cevabı içermelidir.
- Tasarım: Oyunun türü ve özelliklerinin açıkladığı, sektörde kimin oynaması hedeflenmekte olduğu, oyunun hangi platformlarda oynanacağı, görsel-işitsel özelliklerin, kullanılacak araç ve teknolojilerin belirlendiği, aynı zamanda oyuna ait kural, bölüm ve içeriklerin hazırlanarak bir arayüzün oluşturulması sürecini kapsar.
- Geliştirme : Oyunun seri üretimi yapılmadan önce demo sürümünün hazırlandığı ve test edildiği süreçtir.
- Üretim: Oyunun üretiminin yapıldığı ve aktif olarak pazarlanmaya başladığı aşamadır.
- Satış ve Pazarlama: Müşteri adaylarına oyunu tanıtmak ve oyuncuların beklentisini arttırmaya yönelik yapılan çalışmalardır.
- Yerelleştirme: Oyunun farklı dillere çevrilebilme özelliğinin oyunun tasarım aşamasında eklenmesi gerekir aksi halde düzeltilmesi çok zor olabilir. Dil seçeneği ve seslendirme işlemlerinin ardından yine yerel oyuncular tarafından test edilmesi gerekir.
- Dağıtım: Oyunun tasarlandığı platforma uygun dağıtım araçları kullanılmalıdır. İnternet üzerinden oyunun satın alınması için pek çok teknoloji geliştirilmektedir.
- Destek: Satış sonrasında teknik problemlerin yayıncı şirketlerin sorumluluğu altında çözülmesidir.

Bergeron(2006)'a göre, eğlence araçlarını kullanarak eğitici ve öğretici amaçlarla kullanılan ve disiplinlerarası bir oluşum olan ciddi oyunların, toplulukların sosyo-örgütsel bir eğilim göstererek diğer alanlarla çapraz gelişime açıktır. İkinci Sağlık Oyunları Konferansı'nda tıbbi modelleme ve simülasyon dünyasındaki uzmanlar, İleri Teknoloji Araştırma Merkezi temsilcileri, profesyonel oyun geliştiricileri ve araştırmacıları bir araya getirerek Savunma Bakanlığı'ndan fon sağlayarak ortak hedeflere yönelik paylaşım ve işbirliği sağlanmıştır, böyle bir toplantının yapılabileceği bir kaç yıl önce düşünülemezdi. Ciddi oyunlar Zirvesi (www.seriousgamesummit.com), Sağlık Oyunları Konferansı

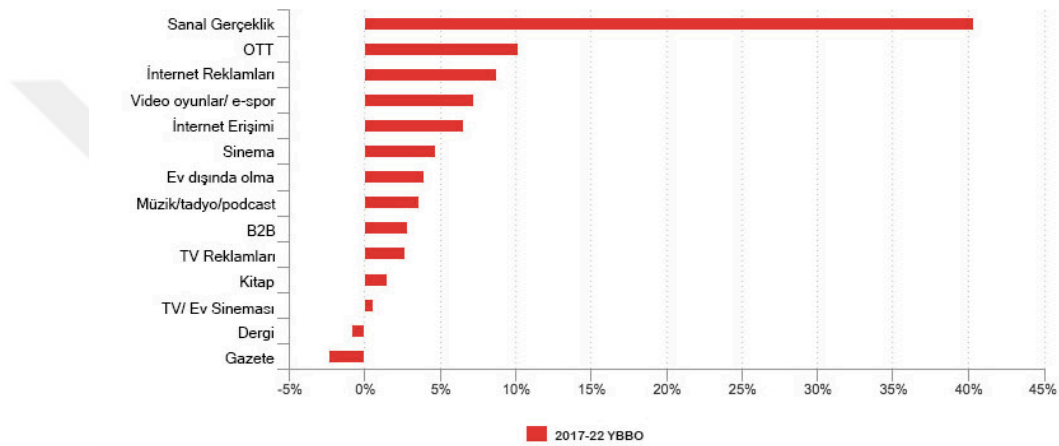
(www.gamesforhealth.org), Oyun Geliştirme Dergisi (www.jogd.com) gibi oluşumlar kullanıcılar ve oyun geliştiriciler için önemli kaynaklardır.

Fuarlar, kültürel değişimlerin somut ürünlerinin sergilendiği ve yeni tüketici kitlelerin yaratıldığı mekanlardır. İmal edilen ürünlerin, toptancılarla, son kullanıcılarla buluşacağı mekanlardır. İlk olarak 1851’de düzenlenen Crystal Palace fuarıyla başlayan ve düzenli aralıklarla devam eden bu fuarlarda alüminyumdan petrolün damıtılmasına, elektrikten fotoğraf makinesine kadar birçok ürün sergileniyordu (Williams,2017). Yeni teknolojilerin tanıtıldığı bu fuarlara benzer şekilde günümüzde dijital teknolojilerin özelde ise oyun fuarlarının popüleritesinin arttığı görülmektedir. Bu fuarlarda oyunculara özel olarak tasarlanmış bilgisayarlardan, yardımcı ekipmanlara, popüler oyunlardan e-spor takımlarına ve sponsor firmalara kadar geniş yelpazede sunum yapmaktadır. GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı-2018 Türkiye’de 13. Kez oyun tutkunlarını bir araya getirmiştir (Habertürk,2018). Türkiye’deki oyun endüstrisinde yaşanan sorunlar Binark’a göre (2009:163), kamusal aktörlerin oyun dünyasına ait kültürel ya da ekonomik bir politikasının olmaması, oyun geliştiricilerin gerek yerel gerekse küresel ölçekte yatırımcı ve yayıncı bulamaması sorunu, oyun geliştiriciler arasında iletişim ve işbirliği eksikliği, dijital oyun kültürünün anaakım medya tarafından olumsuz etiketlenmesi, oyun endüstrisini düzenleyecek, fikri mülkiyeti koruyacak yasal düzenlemelerin olmayışıdır.

PwC’nin Küresel Eğlence ve Medya Perspektifleri raporuna göre, sadece eğlence ve medya şirketlerinin değil; tüm endüstrilerin dikkate alması gereken alanlar: Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, kripto para, yapay zeka, 3D yazıcılar, robot teknolojisi, drone teknolojisi ve interneti ilgilendiren herşey. Bu temel sekiz teknoloji alanı, eski maliyet yapılarına sahip olan şirketlerin yeni mücadele arenasında daha etkili olabilmek için yeni yatırımlarını yapacakları alanları işaret etmektedir. Yapay zekanın, gelişmekte olan diğer teknolojik alanlarda özellikle de sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklikle birleşmesi sonucu fırsatların artacağı beklenmektedir. 2017’de sanal gerçeklik oyun ve video içeriklerinin gelirleri 3.9 milyar dolar olmuştur ve sürekli olarak artış göstermektedir. Mart 2019’da ekranlara gelen “Abbas Güçlü ile Büyük Oyun Programı”, dijital çağın önemli bir unsuru olarak oyunlara dikkat çekerken, dijital oyun sektörüne harcanan miktardan Türkiye’nin alacağı payı arttırmaya odaklanarak yatırımcılarla , oyun geliştiricileri buluşturan

yarışma formatıdır. Tablo 1.8’de görüldüğü gibi 2017-2022 perspektifinde dijital oyunlar ve e-spor en çok büyüyen sektörler arasında olacaktır. Birinci, ikinci ve üçüncü olarak seçilen oyunların geliştiricilerine çeşitli ödül ve destek verilirken başkalarının ürettiği oyunları oynamak yerine yerli ve milli olarak oyun üretmeye teşvik edilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır (Kanal D, 2019).

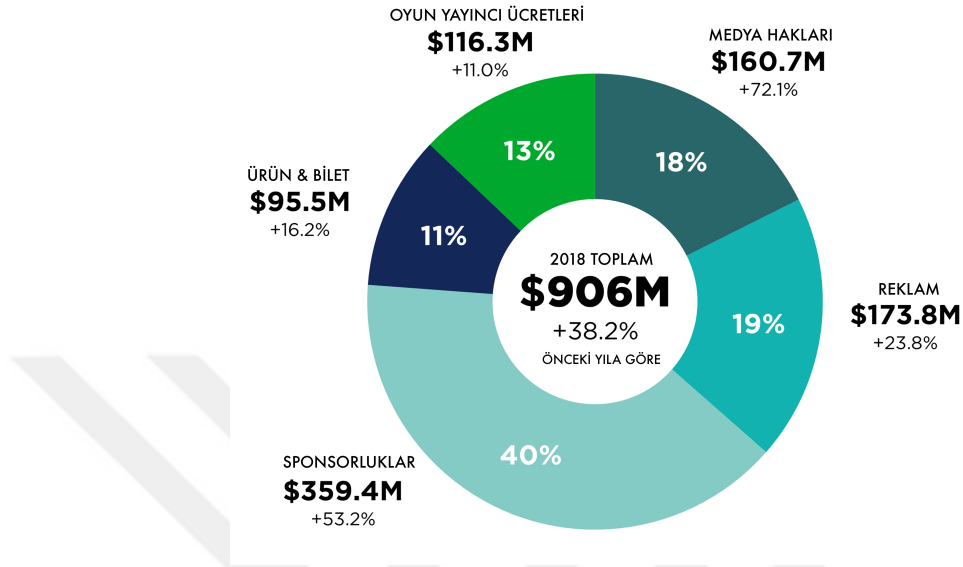
Tablo 1.8 : 2017-2022 Yıllık Bileşik Büyüme Oranları



Kaynak: PwC: 'Global Entertainment & Media Outlook 2018–2022' (Çevrimiçi) <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook.html> Erişim: 6 Mart 2019.

E-spor sektörü dijital oyunlarla beraber son yıllarda ekonomik anlamda pazarda ağırlığını ortaya koymaktadır. Oyun platformları, oyun sektörüne dair iş modelleri ve gelir biçimleri, sektördeki eğilimler, oyuncuların profili, küresel oyun pazarı dinamikleri, sektörde faaliyet gösteren firmalar ve oyun sektörüne devlet destekleri gibi pek çok unsuru içinde barındıran oyun sektörünü anlamaya yönelik enstrümanlardır. E-spor ekonomisi, şekil 1.11’de görüldüğü gibi içinde barındırdığı unsurlarla önceki yıllara göre büyümekte ve gelirlerini arttırmaktadır.

Şekil 1.11 : E-Spor Gelir Akışı



Kaynak: Newzoo: '2018 Global Games Market Report' (Çevrimiçi)
https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf Erişim: 20 Şubat 2019.

“İyi Oyun” e-spor sektörüne dikkat çeken bir başka unsur olarak dünyada ilk kez çekilen e-spor konulu sinema filmidir. League of Legends oynayarak kazandığı parayla hasta kız kardeşi ve annesine bakan bir gencin hikayesini konu alan filmde, oyuncunun keşfedilip bir e-spor takımına transfer olması konusu işlenmektedir. Beyazperde.com(2018) verilerine göre, film sinema salonlarında 160.698 kişi tarafından izlenmiştir. Riot Games’in (Teknoy,2017) LoL oyununu her gün 3 milyon kişi oynadığı açıklaması dikkate alındığında, oyunu oynayanların yaklaşık %5’inin filmi izlediği söylenebilir. Beyazperde.com’da yer alan film eleştirisi bu konuda adeta cevap niteliğindedir: “İyi Oyun, hedef kitesini bilgisayar başından kaldırıp sinema salonlarına getirdiği takdirde izleyicisinin beğenisini kazanacaktır.”

Dijital oyunlar sadece internet mecralarında kalmamakta aynı zamanda yeni medya mecraları oluşumuna sebep olmaktadır. Türkiye’de de televizyon platformu olarak yayın yapan Gametoon kanalı, manifestosunu, popüler video oyunlarının öne çıkan özelliklerini, oyuncularından gelen eğlence içeriğini, milyon dolarlık ödül havuzlu video oyun turnuvalarını (e-sporları) ve daha fazlasını içeren, Y kuşağını hedefleyen dünya çapında bir eğlence kanalı olarak açıklar. Gametoon kanalında

Türkiye, Sırbistan, Polonya, Fransa, Romanya, İngiltere, Hırvatistan, İsveç, Bulgaristan, Macaristan gibi ülkelerin ulusal turnuvaları yayınlanmaktadır (Gametoon,2019). Fransa merkezli MTV'ye bağlı Game One, Almanya merkezli Giga TV, İtalya merkezli Game Network gibi kanallar dijital oyun dünyasına dair içeriklerin bulunduğu televizyon platformlarına örnek gösterilebilir.

Twitch, elektronik spor ve video oyunu odaklı canlı görüntü akışı platformudur. Amazon tarafından Eylül 2014'te 970 Milyon \$ karşılığında satın alınmıştır (Hürriyet,2014). Büyük turnuvalar, e-spor karşılaşmaları, bireysel oyunlar, oyunlarla ilgili yapılan yayınlar seyircilerin gerçek zamanlı izlemesine olanak sağlamaktadır. Android ve iOS bağlantılı cihazlarla mobil olarak çalışırken; PlayStation 4 ve Xbox One gibi oyun konsolu platformlarıyla da entegre olarak çalışmaktadır. Twitch kendi fenomenlerini yaratmasının yanı sıra, sadece oyuncuların değil ünlülerin de oyun oynayıp yayın yapabildiği bir mecra haline gelmiştir. Ünlü rap şarkıcısı Drake'in PS4 üzerinden Ninja oyunu oynarken Twitch yayınına katılmasıyla izleyici rekoru kırılmıştır (Shiftdelete.com,2018). Bir kitle sporu olan futbolda başarılı kariyerlerinin ardından Mesut Özil gibi twitch yayıncılığına başlayarak e-spor dünyasına adım atan ünlü futbolcuların sayısının artması da spor dünyasının farklı mecralarda gelişeceğiyle ilgili yorumları beraberinde getirmektedir (Oyungezer, 2019).

1.2.3. E-Spor Olgusuna Kavramsal Bakış

Spor kavramına tarihsel olarak bakıldığında, ilkel toplumlarda sportif etkinliklerin dinsel törenlerin büyük bir bölümünde yer aldığı bunun yanı sıra gündelik yaşam mücadelesi ile sporun iç içe geçtiği görülmektedir. Günümüzde ise, sportif yarışmalar sosyalleşmenin önemli bir aracı olarak kabul edilir. Amerika Birleşik Devletleri'nde bu fikrin yaygın olmasının bir göstergesi olarak yetişkinler, oyunlu aktiviteler düzenleyerek çocuklarına amaç edinmeyi, beceri geliştirmeyi, ödül alma başarısını vurgulamak için bu etkinliklere teşvik etmektedirler. Bu şekilde organize edilmiş oyunlar yoluyla çocukların kendi yaşlılarıyla birarada olması sağlanarak sosyalleşmesi, kurallara uyması, kazanma ve kaybetmeyi öğrenerek tecrübe edinmesi sağlanmaktadır (Doğan,2004).

Spor denildiğinde akla çoğunlukla fiziksel ve zihinsel etkinler gelmekte ve bu da beden eğitimi kavramıyla karıştırılmaktadır. Beden eğitimi ve sporu birbirinden ayıran nüanslar aşağıdaki gibidir:

Tablo 1.9 : Spor ile Beden Eğitimi Arasındaki Farklar

SPOR	BEDEN EĞİTİMİ
Yarışmadır	Yarışma değildir
Reklam aracıdır	Reklam aracı değildir
Meslektir	Meslek değildir
Üretimi arttırmaya katkı sağlar	Üretimi arttırmaya katkı sağlamaz
Toplumların ilişkilerini artırır	Geliştirmez
Seyir vasıtasıdır	Seyir vasıtası değildir
Politika aracıdır	Politika aracı değildir

Kaynak: İnal, A. Niyazi: Beden Eğitimi ve Spor Bilimine Giriş, Konya, Atlas, 1998.

Spor, kurumsallaşmış yarışma ruhuna dayalı fiziksel etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. Herhangi bir fiziksel etkinlikten sporu ayıran şey, resmi ve bir organize yarışmalar, rastlantısal olarak değil, resmi kuruluşlar tarafından biçimlendirilen düzenleyici kuralların yerelden ulusala ve uluslararasına kadar her türlü kurumu içinde barındırmasıdır (Tükenmez,2011). Bu bağlamda bir dizi kurala bağlanan spor, oyunsal alandan uzaklaşarak daha ciddi bir etkinlik haline gelmektedir. 19.yüzyılın son çeyreğinden itibaren oyunlar, spor kisvesi altına girerek ciddiye alınmıştır. Kurallar giderek daha ayrıntılı ve kesin hale gelmiştir; bu da saf oyunun özünden bazı şeyleri yitirmesine neden olmuştur. Profesyonelliğin ruhu oyunun ruhuna galip gelmiştir (Huizinga,2018).

“Bütün spor müsabakaları suni savaşlar ve kurmaca çatışmalardır ve azami miktarda merak ve heyecan üretmek için hesaplanarak yapılandırılırlar” (Esslin,2001:83) Heyecan ve merak ile beraber haz duygusu da sporun içinde yer alan önemli bir duygu durumudur. Vücudun salgılamış olduğu endorfinle birlikte

bedensel hazza ulaşan sporcular, başarı ve sportif yaratıcılıkla birlikte estetik hazza ulaşırlar. Oyundan alınan haz ise iki durumdan da pay almaktadır (Erdemli,2002).

“Varoluşun güvence altına alınması, fizyolojik egzersizlerin belli bir zaman diliminde, belli kurallar çerçevesinde ve varoluş mücadelesinin benzetimi şeklinde yürütülmesine neden olmuş ve öncelikle eğlence ve birlikteliği simgeleyen oyun, gelişen yüzyılla birlikte de spor branşları ortaya çıkmıştır” (Kaplan Öcal, 2016:36).

Öztürk’ün McPherson’dan aktardığına göre (1998), spor, genel anlamda kültürün özel olarak da, kültürel ve eğlenceli aktiviteleri tanımlayan popüler kültürün bir parçasıdır. Pazar ekonomisinin egemen olduğu sosyo-kültürel yapıların içinde spor, popüler kültür ürünü olarak, kitle iletişim araçlarından sunulmaktadır. Bu yönüyle de yüksek kültür ürünü olmaktan çıkarak yaygınlaşarak ve ticarileşerek halk kitlesi tarafından yaygın kabul gören bir etkinlik haline gelmektedir. Modern insan için spor, adeta bir yaşam biçimi haline gelmiştir. Zaman bolluğu sorunsalı, sistemin onu organize edip yönetmesi gerekliliğini de ortaya çıkarmıştır. Kent planlarında spor tesisleri, oyun parkları, çeşitli oyun makinelerinin bulunduğu eğlence merkezlerinin inşasıyla birlikte gündelik yaşam, eğlence sanayisinin bir parçası haline gelmiştir. Bu da planlı, teknik ve ekonomik yönden işletilen bir yapıya işaret etmektedir. Spordaki bu makineleşme süreci onu doğallıktan ve bedenden uzaklaştırmaktadır. Günümüzde Formula 1 yarışları, e-spor bilgisayar oyunu müsabakaları, sporun giderek teknik ve ticari bir mücadeleye dönüştüğünü göstermektedir (Fink,2015).

Elektronik spor (e-spor), dünyanın bir ucundaki insanın dünyanın diğer ucundaki insanla internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir (Argan ve ark., 2006). Bir yandan takım maçları, ligler ve dünya şampiyonluğu ile oldukça yükselen bir trend olan e-spor, Uluslararası Olimpiyat Komitesi ‘nin e-sporu bir madalya müsabakası olarak Olimpiyat Oyunları kapsamına alınmasına uygun bulmaması (NTV, 2018) göz önüne alındığında tartışmalara açık bir kavram haline gelmektedir. Sporun bedensel etkinliklerle eşdeğer tutulmasının, bilgisayar aracılığı ile oynanan oyunların bu türden bir etkinlik sayılamayacağı düşünülmektedir. Jonasson& Thiborg (2010)’a göre e-spordaki el göz arasındaki hızlı ve doğru koordinasyonu önemli bir beceri olarak

görmekle birlikte, e-spor esnasında da kalori yakıldığına dikkat çekerek bedensel yönüne vurgu yapmaktadırlar. Koreli ve Asyalı oyuncuların genetik olarak tekrarlayan hareketleri daha kolay yapabildikleri için dijital oyunlarda ve e-spor turnuvalarında çok başarılı olduğu iddia edilmektedir.¹

E-sporun teknolojiyle iç içe olmasının getirdiği bir sonuç olarak kendi sektörünün oluşmaya başlamıştır. E-spor oyuncularının başarısını arttırmaya yönelik en gelişmiş ekran kartları ve yeni nesil işlemcilere sahip oyun bilgisayarları, özel klavye, mouse, kulaklık gibi donanımsal ekipmanlar ve yardımcı ekipmanlarla oyunculara teknolojik ürünler sunulmaktadır.

Spor kültürünün bir parçası olarak spor dili, bu kültürü paylaşılanlar tarafından kullanılan, anlaşılan bir özellik göstermektedir (Dever, 2015). Futbol, basketbol, hentbol gibi spor branşlarının kendine ait terimleri olduğu gibi e-sporun da kendine ait dilsel öğeleri bulunmaktadır. E-spor liginde bir LoL maçını sunan spikerin “İlk kan döküldü!” tanımı genel bir dinleyici için çok farklı anlamlara gelebilecekken oyuncular açısından karşı takımın oyuncusunun egale edilmesi anlamına gelmektedir.

Oyuncular günümüzde dijital oyunları sıradan bir eğlence aracından çok önemli bir sportif faaliyet alanı olarak da görür. Aynı zamanda video oyununa katılım tıpkı sportif bir aktivitede olduğu gibi kişisel beceriler ve zorluklarla ilgilidir (Oswald ve ark.,2014). Yaşambilimci bakışa göre oyun, korumasız yavrularını tehlike alanına sokmadan önce çalıştırıp eğiten, yeteneklerini ortaya çıkaran bir şey olarak betimlenir (Fink,2015). Bu bağlamda dijital oyuncuların, e-sporcuların günde 15-20 saatleri bulan antreman süreci benzetilebilir. Büyük mücadeleye girişmeden önce en iyi stratejiyi oluşturmak, reflekslerini kontrol edebilmek ve en üst düzeye ulaşmak hedeflenmektedir. Aynı zamanda oyuncu burada yalnız başladığı oyun sürecinde, herhangi bir statüye sahip değilken, oyunda ilerleyip kazanımlar elde ettikçe saygın bir konum elde etmektedir. Diğer oyucularla da ortak bir paydada buluşarak *kolektif bir kimliğe* bürünür, daha ileri safhada da bir topluluk olarak *sanal cemaatler* oluşturmaları söz konusudur (Güneş, 2016).

¹ TV8.5 kanalında EYS Gece Modu Programı, 27 Ocak 2019 tarihli yayını.

Tablo 1.10 : E-spor'un Tarihsel Gelişim Dönemleri

Dönem	Özellik	Oyun Türü	Öne Çıkan Olaylar
1980-1990 dönemi	Arkadaş arası mücadeleler, organize turnuvalara dönüşmeye başlamıştır.	Arcade oyun makineleri	1980: "Space Invaders Turnuvası", yaklaşık 10 bin kişi katılmıştır. 90'li yıllar: Arcade makineler ve oyun konsolu turnuvaları yükselmeye başlar, Nintendo ve Blockbuster gibi firmalar dünya şampiyonalarına sponsor olmaya başlamıştı.
1990-2000 dönemi	PC oyunculuğunun yükselmesiyle gerçek e-spor mücadeleleri ortaya çıkmıştır.	Dövüş oyunları ve FPS (First Person Shooter)	1997: "Quake Turnuvası" ilk gerçek e-spor turnuvası olarak kabul edilir. Yaklaşık 2000 kişi katılmıştır, ödül ise, Ferrari olarak belirlenmiştir. 1997: Bilgisayar ve konsol video oyunu yarışmalarında uzmanlaşmış profesyonel bir spor turnuvası organizasyonu olan Cyberathlete Profesyonel Ligi (CPL) kuruldu ve aynı yıl turnuva düzenledi.
2000 ve sonrası	Popüler oyunlar ve turnuvalar ile e-spor güçlenmektedir.	Gerçek zamanlı strateji, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	2000: İki büyük uluslararası turnuva organizasyonu olan World Cyber Games ve Electronic Sports World Cup kuruldu. Hala yıllık olarak organizasyonlar düzenlenmektedir. 2002: Major League Gaming (MLG), FPS oyunlarından strateji oyunlarına kadar bir çok oyun türünde turnuvalar düzenledi.2013 yılı şampiyonasında oyunculara 170,000\$ civarında bir ödül havuzu sunmuştur. 2010: Strateji oyun dünyasının zirvesi kabul edilen Global StarCraft II League (GSL) her yıl izleyici sayısını ikiye katlayarak büyümeye devam ediyor ve dünya çapında 50 milyondan fazla izleyicisi bulunuyor.

Kaynak: DijitalSporlar: 'Dünyada eSpor' 29 Nisan 2015 (Çevirmiş)
<https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor> Erişim: 15 Mart 2019

Somut olanın dijitalleşmesiyle ortaya çıkan sanallık, yayılarak gelişerek gerçeğin de ötesine geçerek yeni bir tür gerçeklik oluşturmaktadır. Bu dijital kültür sonraki aşamada maddi kültür olarak hakikileşerek toplumsal alanda yeniden varlık kazanmaktadır. Sanal aleme ait olan dil ve kültür özellikleri somut yansımaları görülmektedir (Ünal,2016). İnternet oyunlarındaki spor karşılaşmalarına bakıldığında öncelerde sanal sporcular tarafından oynanıyordu. Daha sonra gerçekte var olan spor takımlarının sanal dünyadaki kopyaları oluşturuldu. Günümüzde e-spor teknoloji aracılığıyla gerçek kişiler ve takımlar tarafından oynanmaktadır. Bu maçlar için ligler oluşturulmaktadır. Türkiye özelinde bakıldığında futbol, basketbol gibi kitlesel bilinirliği yüksek spor dallarında faaliyet gösteren spor kulüplerinin e-spor branşını da bünyelerine kattığı görülmektedir. İlk olarak 2015 yılında Beşiktaş Spor Kulübü e-spor takımını kurarak dijital dünyaya adım atmıştır (Milliyet, 2015). 2016 yılında Fenerbahçe Spor kulübü e-sporun yükselen bir değer olduğuna dikkat çekerek (1907.org, 14.10.2016), 1907 Fenerbahçe takımını kurmuştur. Beşiktaş ve Fenerbahçe'nin ardından Galatasaray Spor Kulübü'nden de e-spor takımı kurma beklentilerini karşılayan bir adım olarak League of Legends takımını kurmuştur (CNN Türk, 2016) Ayrıca Beşiktaş, CS:Go oyununda ilk kez bir kadın e-spor takımı kuran kulüp olmuştur (NTV Spor, 2018). Türkiye'de e-sporun kurumsallaşmasına bakıldığında, Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) 24 Nisan 2018 tarihinde kurulmuştur. Nisan 2019 tarihi itibarıyla 29'u kadın olmak üzere toplam 546 lisanslı e-sporcu, 55 tane de tescilli e-spor kulübü bulunmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı ile yapılması planlanan protokolle liseler arası e-spor turnuvaları yapılması ve e-sporun müfredata konularak ders olarak okutulması planlanmaktadır (Digitalage, 2019).

1.2.3.1. E-spor'un Popüler Yüzü: League of Legends

League of Legends, Riot Games tarafından geliştirilen ve 27 Ekim 2009'da piyasaya sürülen MOBA (Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası) oyunudur. Rol yapma oyunu öğelerini içinde barındıran bir strateji oyunu olarak iki takım çeşitli savaş alanlarında ve oyun modlarında mücadele ederler. Beşer kişiden oluşan iki takım, on farklı karakter ve her karaktere ait beş farklı görev (Saldırı Gücü Taşıyıcısı, Destek, Orta Koridor, Ormancı ve Üst Koridor) bulunmaktadır. (Resim 1.1.) Amaç merkez kule olan Nexus'u yıkmaktır. Kuleye ulaşana kadar karşı takımdaki karakterler ve onlara ait kuleleri geçmek gerekmektedir (Özenç&Tınmazlar,2018).

Resim 1.1 : Sihirdar Vadisi, League of Legends Harita Örneği



Kaynak: Bilginatolyesi: 'League of Legends' 11 Ağustos 2015
<http://bilginatolyesi.blogspot.com/2015/08/league-of-legends.html> Erişim:17 Nisan 2019

League of Legends oyunu, dünya çapında olduğu gibi Türkiye özelinde de e-spor konusunda öne çıkmaktadır. Profesyonel seviyede oynayan oyuncuların uyması gereken bir dizi kural sıralanmaktadır: “Standart hale getirilmiş kurallar; takımlar, oyuncular ve menajerler dâhil olmak üzere LoL’ün profesyonel oynanışındaki tüm taraflara fayda sağlar” (tr.lolesports.com). Bu kurallar;

1.Takım Üyelerinin Uygunluğu: Oyuncunun yaşı, esporcu Lisansı, Yerli Oyuncu Koşulu, Lig Kısıtlaması, Başka Turnuvalara Katılmama, Riot Çalışanı Olmama.

2.Mali Konular: Oyuncu ve Koç Ödemeleri, Etkinlik Ödülleri, Sponsorluklar

3.Takım Sahipliği: Takım Sahipliğinin Tanınması, Takım Mülkiyet Sınırlamaları

4.Kadrolar: Takım Koçu, Kadro Bildirimi, Kadro Kilitleri ve Yedek Oyuncular, Takım İsimleri-Takım Kısıtlamaları-Logolar ve Oyuncu İsimleri

5. Oyuncu Değişiklikleri: Genel Oyuncu Değişikliği Kuralları, Oyuncu Takasları, Serbest Oyuncu Anlaşmaları, Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi

6.Lig Yapısı ve Format: Terimlerin Tanımları, Aşama Detayları, Taraf Seçimlerinin Bildirilmesi

7.Maç Süreci: Oyuncu ve Koç Kıyafetleri, Oyuncu Ekipmanları, Bilgisayar Programları ve Kullanımları, Oyuncu Hesapları, Ses Kontrolleri, Ekipmanların Kurcalanması, Etkinlik Yerine Genel Erişim, Maç Alanı, Diğer Takım Üyeleri İçin Alanlar, Program Değişiklikleri, Stüdyoya Ulaşım, Hakemlerin Rolü, Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı, Maç Öncesi Kurulum, Oyun Kurulumu, Seçim-Yasaklama Evresi ve Taraf Seçimi

8.Oyun Kuralları: Terimlerin Tanımları, Geçerlilik Kazanmış Oyun, Oyunun Durdurulması, Maç Sonrası Süreç, Seri Sonrası Süreç

9.Kronokırılma ve Yeniden Başlama Protokolü: Tanımlar, Kronokırılma Kullanımı, Önemsiz Hata Durumu, Kritik Hata Durumu, Kurtarılamayan Oyun Durumu, GKO'dan Önce Yeniden Başlatma, GKO Sonrasında Yeniden Başlatma, Yeniden Başlatma Prosedürü, Ekipman Arızaları, Lig Yetkililerinin Takdir Yetkisi

10. Davranış Kuralları: Rekabetin Bütünlüğü, Kurallara İlişkin Sorumluluk, Cezalar

11.Ek Hükümler, Yayın Hakkı, Kararların Kesinliği, Kural Değişiklikleri.

League Of Legends'in turnuva geçmişi her sene yükselişe geçmektedir. Sezon 1'de İsveç'te düzenlenen Dreamhack turnuvasının ödül havuzu 100.000 \$ idi. Turnuvayı toplamda 1.6 milyon kişi izlerken sadece final maçını canlı izleyen 210.000 izleyici vardı. 2. Sezonda ödül havuzunu 5.000.000 \$ gibi bir rakama çıkartan Riot, e-Spor arenasına altın harflerle yazılmaya başlandı. Toplamda 8 milyon izlenen turnuvanın final maçını aynı anda 1.1 milyon kişi izledi. Sezon 3 turnuvasında ise ödül havuzu aynıydı. Turnuvayı toplam 32 milyon kişi izlerken finali 8.5 milyon kişi canlı izledi. Sezon 4'te Kore'de düzenlenen turnuvanın final maçını 27 milyon kişi izledi. Amerikalı müzik grubu Imagine Dragons turnuva için "Warriors" şarkısını yapıp, etkinlikte konser vermiştir (Dijitalsporlar, 2015). Finallerin internet yayını olarak Twitch üzerinden milyonlarca izleyiciye ulaşmasının yanı sıra tıpkı futbol, basketbol gibi maçların taraftarları tarafından canlı olarak izlendiği sahneler kurulmaktadır. İstanbul'da Türkiye'nin ilk, dünyanın en büyük beş spor merkezi

arasında yer alan Riot Games Espor Sahnesi 1.000 kişilik izleyicinin maçı izlemesine ev sahipliği yapmaktadır (Hürriyet, 2019).

1.3. ÇEVİRİMİÇİ BAĞIMLILIĞIN DOĞASI

1.3.1. Davranışsal Bağımlılık Türü: Oyun Bağımlılığı

Yaşam tarzı değişikliklerine bağlı olarak sağlık kavramı ve buna bağlı olarak hastalık kavramı da değişmektedir. Tarihe bakıldığında günümüzde çok basit tedavi yöntemleri olan hastalıkların insanların yaşamlarına son verdiği görülmektedir. Bu hastalıkları tedavi etmede sağlık, ilaç teknolojilerinin gelişmesi oldukça etkili olmuştur fakat günümüzde teknolojinin yeni hastalıkları ortaya çıkarmakta olduğu görülmektedir. E-hastalıklar olarak nitelendirilen ve kişide kaygı, kork, huzursuzluğa yol açan bu yeni durum, nefes darlığı, baş dönmesi gibi fizyolojik sorunlara da yol açmaktadır. Gelişmeleri takip edememe korkusu olarak fomo, cep telefonu iletişiminin kesilmesiyle ortaya çıkan korku ve panik durumu olarak nomofobi, mobil cihazlardaki ya da bilgisayarlardaki arızaların performansı etkilediğini düşünen kişilerde oluşan tahammülsüzlük durumu olarak internet siniri yeni nesil hastalıklar olarak nitelendirilmektedir (Duygulu, 2018).

“Bağımlılık, zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüksedici, kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanır” (Tarhan& Nurmedov, 2011:20). Bağımlılık salt bir maddeye ulaşmak fizyolojik bir ihtiyaç değil; bir dizi fiziksel ve psikolojik ihtiyacın ilişkili olduğu bir durumdur (Gwinnell&Adamec,2006). Yasa dışı uyuşturucu madde kullanımına bağlı bağımlılıkların yanı sıra son yıllarda yasal bağımlılık olarak nitelendirebileceğimiz alışveriş, online kumar, seks, sosyal medya, dijital oyun gibi davranışsal bağımlılıklar ön plana çıkmaktadır.

Davranışsal bağımlılıklar genellikle “eylemi gerçekleştirmeden önce gerilme veya uyarılma” ve “eylemi gerçekleştirme sırasındaki zevk, memnuniyet veya rahatlama” duyguları ile ifade edilir (DSM-IV-TR, 2000). Davranışsal bağımlılıklarda sistem tıpkı madde bağımlılığındaki benzer şekilde işlemektedir. Maddenin beyinde yaptığı dopamin etkisi, doğal ödüllerin salgıladığı dopamin miktarının 2 ila 10 katı kadardır (Tarhan&Nurmedov, 2011). Davranışsal bir eylem biçimiyle doğrudan ya da dolaylı olarak beynin ödül sistemini harekete geçirir. Hood’a göre(2012), ödülü her

zaman değil ara sıra verilmesi davranışı pekiştirmektedir, pozitif ödüle neden olmuş gibi görünen şeyler yapıldığında aynı zevki tatmak için tekrarlama eğilimi gösterilir bu bağlamda davranışı kalıcılaştıran beklenti kaynaklı dopamin salınımıdır.

Yapılan çalışmalar davranış bağımlılıklarının, ergenlerde ve genç erişkinlerde görülme sıklığı ve yaygınlığı, kronik, tekrarlayan seyri, yüksek düzeyde zehirlenme ve yoksunluk belirtileri, tolerans gibi birçok alandaki madde bağımlılığına benzediğini göstermektedir (Potenza ve ark.,2010).

Oyun bağımlılığı tanımlamasına üzerine tam bir uzlaşa sağlanamamakla birlikte, alanyazına bakıldığında çevrimiçi oyun olgusu standart bir kavram olarak ele alınmamaktadır: problemlili online oyun, patolojik oyun, oyun bağımlılığı, aşırı oyun, oyun oynama bozukluğu, video oyunu bağımlılığı, internet bağımlılığı ile bağlantılı video oyunu bağımlılığı, internet oyun bozukluğu gibi kavramlar kullanılmaktadır (Feng ve ark.,2016).

Sartori'ye göre, (2006) çocukluk döneminden itibaren ekranla sıkı ilişkisi bulunan *video-çocuk*, internet ve sanal alemin sunduğu sonsuz seçenekler arasından kendisine verilmiş olan özgürlük alanı içinde, dürtüsel olarak oyunlara yönelerek sayısız oyun kanalına bağımlı hale gelmektedir. Bu kişiler ağlar tarafından en yüksek hız ve en yüksek sayıya ulaşmayı kendi seçim ve özgürlükleriyle ilişkilendirmektedir. Halbuki sonsuz seçeneklerin oluşturduğu akış içerisinde seçim yapmak, sinirsel yorgunluk, zorlayıcı zihinsel bir çabanın yanı sıra bünyenin zayıflaması, halsizleşme, hazımsızlık, mide rahatsızlıkları gibi fiziksel etkilere neden olabilmektedir. Dijital oyunlar çocuklar tarafından yaratıcılık, öğrenme, sınırlarını güvenli bir şekilde test etme amacıyla oynanır, yaş ilerledikçe oyunun sosyal bileşenler içermesiyle de birlikte bir sosyal aktivite halini almaktadır. Bu sebeple sosyal bir bağlanma aracı haline gelirken zararlı etkileri de beraberinde getirir (Gerwin ve ark.,2018).

İnternet kullanımının sağlıksız bir noktaya geldiğini anlamak için çeşitli tanı kriteri ortaya konmuştur. Young, İnternet bağımlılığı ile ilgili geliştirdiği sekiz kriterden beşini sağlayan kişileri bağımlı olarak tanımlamaktadır (Young, 1996:238).

- 1.İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş (sürekli olarak internet düşünme, internete yapılan aktivitelerin hayalini kurma, internette yapılması planlanan bir sonraki etkinliği düşünme, vb)

2.İstenilen keyfi almak için giderek daha fazla oranda internet kullanma ihtiyacı duyma

3.İnterneti kullanımını kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimlerin olması

4.İnternet kullanımının azaltılması ya da tamamen kesilmesi durumunda huzursuzluk, çökkünlük ya da kızgınlık hissedilmesi

5.Başlangıçta planlanandan daha uzun süre internette kalma

6.Aşırı internet kullanımı nedeniyle aile, okul, iş ve arkadaş çevresiyle sorunlar yaşama, eğitim veya kariyer ile ilgili bir fırsatı tehlikeye atma ya da kaybetme

7.Başkalarına (aile, arkadaşlar, terapist, vb) internette kalma süresi ile ilgili yalan söyleme

8.İnterneti problemlerden kaçmak veya olumsuz duygulardan (örn: çaresizlik, suçluluk, çökkünlük, kaygı) uzaklaşmak için kullanma

Griffiths&Kuss (2015), internet oyunculuğu teriminin yeniliğine dikkat çekerek düzensiz ve bağımlı internet kullanımını bağımlı davranış olarak değerlendirir ve Griffiths(2005) bu kriterleri açıklar:

1- Dikkat çekme: Belirli bir eylemin, kişinin yaşamında ya da düşüncelerinde en önemli şey haline gelmesi durumu.

2- Duygudurum değişikliği: Bu durum, belirli bir etkinlik ile uğraşma sonucu kişinin uyuşma ya da yükselme şeklinde belirtilen öznel deneyimleridir.

3- Tolerans: İstenen etkiyi yaşamak için, özel eylemin miktarının arttırılması ya da bu akvite için harcanan zamanın giderek arttırılması süreci.

4- Yoksunluk Belirtileri: Bunlar belirli bir eylem devam etmediğinde ya da aniden kesildiğinde ortaya çıkan, hoş olmayan duygular ya da fiziksel etkilerdir. (Bulantı, baş ağrısı, terleme, strese bağlı reaksiyonlar, sinirlilik)

5- Çatışma: Bağımlı kişiler ile çevresindekiler arasındaki kişilerarası çatışmalar, iş, sosyal yaşam ve hobilerde yaşanan değişiklik, çatışmalar ya da kişinin kendi içsel çatışmalar yaşanması durumu.

6- Nüks: Belli bir aktivitenin tekrar oluşması eğilimidir ve yıllar süren kaçınma ya da kontrolden sonra tekrar bağımlılığın en uç düzeyine dönülmesidir.

Dünya Sağlık Örgütü 2018 yılında, Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması listesinde revizyona giderek Oyun Oynama Bozukluğu'nu bu listeye dahil etmiştir. Oyun bozukluğunun kişiler üzerindeki fiziksel etkilerinin yanı sıra zihinsel, psikolojik ve sosyal ilişkilerindeki bozulmaya dikkat çeken DSÖ, bu sınıflandırmayla dünyanın birçok yerinde oyun bozukluğuyla ilgili önleme ve tedavi yöntemlerine dikkat çekmektedir (WHO,2018). "İnternet bağımlılığının Koreli ergenlerin yaşam tarzı ve beslenme davranışı üzerindeki etkileri" üzerine yapılan araştırmanın bulgularına bakıldığında yüksek riskli internet kullanımına sahip olan gençlerde, düzensiz uyku zamanları, alkol ve tütün kullanımı, öğün atlama, iştahsızlık nedeniyle düzensiz diyet davranışı, öğün yemeklerini sık sık atlanması ve atıştırma davranışları görülmüştür (Kim ve ark. 2010). Bağımlılık düzeyinde internet kullanımının fiziksel etkilerin yanı sıra psikolojik düzeyde incelendiğinde çevrimiçi oyunların bağımlılık yaratan kullanımının, katılımcıların hane içindeki aile üyeleriyle olan iletişiminin azalması ve sosyal çevrelerinin büyüklüğünün azalması ile ilişkilendirilebilmesi ve bu nedenle sosyal olarak izole edilmeleri, normal bir şekilde sosyalleşmenin mümkün hale gelmediği görülmektedir (Kim ve ark.2008). Kim ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkili olduğu, otokontrolün çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğunu göstermektedir. Çevrimiçi oyunlar, saldırganlık açısından bir pekiştireç görevi ifa etmektedir. Kore'de oyun bağımlılığının yaygınlaşması, hükümetin mücadele ettiği bir olgu haline gelmiş, ülke genelinde rehabilitasyon merkezleri kurulmuş (dorkly.com), müzik terapisi, kişisel danışmanlık ve madde kullanımı rehabilitasyon yöntemleri kullanılarak gençlerin bağımlılık davranışlarını azaltmaya yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Buna ek olarak, 2011 yılından itibaren uygulanan Külkedisi Yasası ile 16 yaş altı çocukların gece yarısı 12:00 ile sabah 06:00 arasında oyun oynamasını yasaklamaktadır (The Guardian,2013).

1.3.2. Dijital Oyunlardaki Şiddet Unsuru

"Kültürümüzü şekillendiren tüm teknolojiler, savaşlar sayesinde ortaya çıkmıştı: Sadece bilgisayarlar ve video oyunları değil, cep telefonları, transistörler, mikrodalga fırınlar, hatta konserveler bile savaş dönemindeki araştırmaların ürünüydü."

Dijital oyunlarda dikkate alınması gereken önemli bir konu da oyunun içerdği şiddet olgusudur. Küresel araştırma şirketi olan Newzoo'nun Şubat 2019 verilerine göre en çok oynanan oyunlar listesindeki 20 oyundan 18'inin şiddet unsurlarını barındıran rol yapma, savaş, hayatta kalma, askeri simülasyon, birinci şahıs nişancı türünde oyunlar olduğu görülmektedir (Newzoo,2019).

Savaş oyunları sadece kişisel amaçlarla değil aynı zamanda ordular tarafından, askeri personeli yetiştirmenin eğlenceli ve ucuz maliyetli bir yöntemi olarak da kullanılmıştır. Eğlence sektörü ve Savunma Sanayisinin işbirliğinin sonucu olarak dijital oyunlar ve simülasyonlar, askerleri gerçek savaş meydanında yaşanacaklara hazırlamak amacıyla sanal savaş deneyimleri sunmaktadır. Amerikan Ordusu Eğitim ve Doktrin Komutanlığı konferansında yapılan konuşmalarda "teknoloji kuşağı üyesi olan" yeni neslin sınıfta oturarak ders dinleyemeyeceğini ve onlara uygun eğitim sistemi geliştirilmesi gerekliliği vurgulanmıştır. 1980'li yıllarda Atari salonlarında keşfedilen başarılı oyuncular, Amerikan Ordusu'nun müstakbel üst düzey askerleri konumundadır (Halter,2009). Şiddet içerikli video oyunlarında ölüm, sıradan bir hal almaktadır. Rakiplerini öldüğünde ortaya çıkan kanlı, parçalanmış vücutlar, ortaya çıkan korkutucu sesler ve diğer şiddet içeriklerinin gerçek hayatta insanın uzak ihtimalle tanık olabileceği manzaralara sürekli maruz kalması söz konusu olmaktadır. Düşmanlarını öldürerek hayatta kalabilen oyuncu, defalarca ölse de tekrar oyuna başlayabilmekte adeta "ölümü öldürmektedir" (Halter,2009).

Bilgisayar oyunları; zorbalık, küfür etme, akranlara veya kardeşlere dayak atma gibi eğilimlerin artmasına yol açmaktadır (Habertürk,2014). Böylece dijital dünyadaki eylemlerin gerçek yaşamda kendine yer bulduğu görülmektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlar üzerindeki etkilerinin incelendiği araştırmaların sonuçları genel olarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, saldırgan davranışlara neden olduğunu; yapıcı ve olumlu davranışları köreltip, sosyal etkileşimlerde sömürücü davranışları arttırdığını, düşmanlık duygularını ve kaygı düzeyini arttırdığını, düşük empati ve başkalarının acılarına karşı duyarsızlaşmaya neden olduğunu ve fiziksel saldırganlığa göz yuman ilkelerin kabullenilmesini sağladığını ortaya koymaktadır (Kars, 2010).

Yengin(2012), dijital oyunlarda karşımıza çıkan yeni olguyu “yeni şiddet” olarak tanımlamaktadır. Gerçek yaşamda herhangi bir birey, şiddet uygularsa bunun karşılığında ceza almaktadır fakat dijital oyunlarda bireyler, şiddet uygulayarak puan, ödül kazanmaktadır. Bu ödüller de silah, bıçak gibi şiddet unsurlarını içinde barındırır. Bu yeni şiddet türü, eski şiddetin de içine alarak kendini yeniden üretmektedir. Bireyler de dijital oyunlarda maruz kaldıkları şiddet yüzünden duyarsızlaşmakta ve buna alışmaktadır. Grossman ve DeGaetano (1999), insan beyinde bireyleri şiddete karşı koruyan bir ‘Şiddet Bağışıklık Sistemi’ olduğunu, fakat aşırı derecede şiddete maruz kalan bireylerde bu savunma sisteminin bozulduğuna dikkat çekmektedir. Kitle iletişim araçları tarafından maruz kalınan şiddet içerikli görsel materyaller yüzünden bireyler, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim açısından etkileneceği ‘Şiddet Bağışıklık Sistemi Sendromuna’ yakalanmaktadırlar. Bunun sonucu olarak uyuşturucu, alkol, silaha ulaşma kolaylığı gibi şiddet içeren ve onu besleyen unsurlar karşısında bireyin şiddete başvurma olasılığı artmaktadır. 15 Mart 2019 günü Yeni Zelanda Christchurch’te Cuma namazı vaktinde gerçekleşen terör olayında, teröristin saldırı anını canlı yayında paylaşması sonucu ortaya çıkan görüntüler, adeta FPS (first person shooter-birinci şahıs nişancı) oyunlarını andırır niteliktedir. Saldırgan aynı zamanda manifestosunda şiddet eğiliminin kaynağı olarak bilgisayar oyunları, müzik ve sinema olduğunu belirtmiştir (Euronews, 15.03.2019). Nefret söylemi, şiddet içerikli davranışların toplumsal hayatta görülmesine ek olarak dijital çağın bu durumu perçinleyerek yeni bir boyut kazandırdığı, katliamların görsel tasarımının adeta oyunlaştığını gözler önüne sermektedir.

Wallenius ve Punamäki’nin (2008) iki yıllık boylamsal çalışması sonucunda dijital oyunlardaki şiddet ve doğrudan saldırganlık arasında pozitif ilişki saptanmış; iki yıl önce şiddet içeren oyun oynamadaki boyut iki yıl sonra ile aynı olduğu görülmüştür. Erken ergenlikte yükselen bu durum, özellikle zayıf ebeveyn-çocuk ilişkisinde kendisini daha fazla göstermektedir. Ebeveyn-çocuk iletişiminin saldırganlığı önlemede önemli bir rolü olmasına rağmen, şiddet içeren oyunların tekrar tekrar oynanmasıyla beyinde saldırganlık senaryolarını geliştirmesi, iyi ebeveyn- çocuk ilişkisinin de bir süre sonra etkili olamayacağı konusunda araştırmacıları birleştirmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN E-SPOR FAALİYETLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ

2.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, geleneksel değerlendirme biçimi boş zamanları değerlendirmede bir eğlence aracı olarak görülen dijital oyunların, değişen paradigmada dünyada ve Türkiye’de yükselen bir olgu olarak elektronik spor (e-spor) olgusuyla olan ilişkisini ortaya koyarak çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığı arasındaki farklılaşma unsurlarını ortaya koymaktır.

2.2. Araştırmanın Hipotezleri

Araştırmanın hipotezi şu şekilde belirlenmiştir:

Türkiye’deki çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetlerine ayırdığı süre arttıkça oyun bağımlılığı da artmaktadır. Bu bağlamda hipoteze bağlı oluşturulan temel problemi, “Türkiye’deki çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetlerine ayırdığı süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir.

Alt Problemler:

- Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların cinsiyeti ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?
- Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların eğitim düzeyi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?
- Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların yaş durumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?
- Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların turnuvalara katılım durumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?
- Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların deneyim yılı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma var mıdır?

2.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın önemi, dijital oyunlar ve e-spor bağlamında oyun bağımlılığına ilişkin literatüre katkı sağlamasıdır. Dijital oyunlardaki kısmen gelenekselleşmiş düşüncenin dışında yükselen bir trend olarak e-spor konusu ve Türkiye'nin bu trendi yakalama noktasındaki öne çıkan performansı düşünüldüğünde, bilimsel araştırmalara açık bir alan olduğu görülmektedir. Küresel oyun sektörü ve e-spor karşılaşmalarında açık ara popülerliği elinde bulunduran League of Legends oyuncularıyla yapılan bu çalışmayla, dijital oyuncuların yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, anne-baba eğitim düzeyleri gibi demografik verilere ilişkin bulguları; yine bu demografik veriler ışığında çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin farklılaşma durumları, oyuncuların kariyer faktörü, sosyal çevre faktörü ve olumsuz etki faktörlerine ilişkin durumlarının analizlerine yer verilmektedir. Bu çalışmanın sonucunda elde edilen veriler perspektifinde e-spor olgusunun algılanış biçimi, oyun bağımlılığı konusundaki dikkat çeken risk faktörleri üzerine derinlikli çalışmalar yapabilme olanağı bulunmaktadır.

2.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırma çerçevesinde yapılan yapılan anket çalışması yalnızca Türkiye'de e-spor faaliyetlerinde bulunan League of Legends oyuncuları ile,
2. Araştırmacı tarafından yürütülmüş olan uygulama, evren sayısına göre belirlenmiş örneklem sayısı 1375 kişi ile,
3. Araştırmanın 29 Ocak 2019- 9 Şubat 2019 tarihleri arasında Google Forms üzerinden oyunculara sunulacak yanıtların kabulü ile veri toplama süreci 12 gün ile,
4. Araştırma sürecinde kullanılmış olan nicel veri toplama aracı olarak ile sınırlı tutulmuştur.

2.5. YÖNTEM

2.5.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma rol yapma unsurlarını içinde barındıran, çok oyunculu savaş arenası olan League of Legends oyuncularının e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılığını ölçmeye ve ortaya koymaya çalışan nicel bir çalışmadır. Genel olarak sayısal araştırmalar olarak nitelenen nicel araştırma, belirlenen bir problemin teorilerle test edilmesi, sayılarla ölçülmesi ve istatistiksel tekniklerle analiz edilmesidir. Değişik metotlar kullanılarak veri toplama ve bu verileri istatistiki teknikler kullanarak ölçme ve değerlendirme söz konusudur. Nicel (kantitatif) araştırma, yapılandırılmış, güvenilir ve geçerli veri toplama araçları veya arşiv kaynakları kullanılarak elde edilmiş hassas nicel veriler toplanması yoluyla yapılır. Verilerin yapısı değişken şeklindedir ve veri analizi istatistiki ilişki kurmak için kullanılır. Eğer araştırma uygun şekilde yapılırsa, bu sonuçlar tüm ana kitle için genelleştirilebilir (Padem ve ark,2012)

2.5.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni, Türkiye'deki League of Legends oyuncularını kapsamaktadır. League of Legends oyununun seçilmesinin nedeni, dünya üzerinde en çok oynanan oyun olma ünvanını elinde bulundurmaktadır (Newzoo,2019). Ayrıca final maçlarının çevrimiçi olarak 100 milyondan fazla izlenmesi, Super Bowl finallerinin izlenme istatistiklerine yaklaşması (CNBC,2019), League of Legends'ın popülerliğini devam ettirmesi, e-sporun dünya çapında güçlü bir temsili olması nedeniyle üzerine araştırmalara konu olmaktadır.

Araştırmanın evreni, Türkiye'de League of Legends oyununu oynayan ve e-sporla ilgilenen dijital oyuncuları kapsamaktadır. League of Legends (LoL) oyunu istatistiklere göre dünya üzerinde en çok oynanan dijital oyun olduğundan (Newzoo,2019) ve her geçen gün yeni oyuncu eklendiğinden evren sayısını belirlemek oldukça zordur. Burada oyunun lisansını elinde bulunduran Riot Games'in açıkladığı rakamlar dikkate alındığında, Türkiye'de her gün 3 milyon kayıtlı oyuncunun takımlar halinde LoL oynadığını belirtilmektedir (Teknoyo,2017) Buradan hareketle 3 milyon kullanıcı araştırmanın evreni olarak belirlenmiştir.

Örnekleme, bir araştırmanın konusunu oluşturan evrenin bütün özelliklerini yansıtan bir parçasının seçilmesi işlemini belirtir. Örneklem, seçildiği bütünün küçük

bir örneğidir. Örneklem seçildiği grubun tümü ise evreni oluşturur. Örneklem seçilirken, örneklem temsili yeteneği taşımasına ve yeterli büyüklükte olmasına dikkat etmek gerekir. Örneklem seçilerek yapılan araştırmalar zaman ve maliyet yönünden ekonomik olduğu gibi, çoğu zaman da bütün evrenin incelenmesiyle elde edilen sonuçlar kadar geçerli, sağlıklı ve güvenilir olabilir (Gökçe,1988). $\pm 0,05$ örneklem hatası öngörüsüyle evren büyüklüğüne göre önceden hesaplanan örneklem büyüklüğü dikkate alındığında örneklem büyüklüğü 1milyon kişiden 100 milyon kişiye kadar 384 olarak hesaplanmaktadır:

Tablo 2.1 : Örneklem Büyüklüğü Tablosu

Evren Büyük- lüğü	± 0.03 örneklem hatası (d)			± 0.05 örneklem hatası (d)			± 0.10 örneklem hatası (d)		
	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
2500	748	537	660	333	224	286	93	60	78
5000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1000000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
100 milyon	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

Kaynak: Yazıcıoğlu, Yahşi & Erdoğan, Samiye: SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Ankara, Detay, 2004.

384 olarak belirlenen örneklem (Tablo 2.1) sayısından daha fazlası hedeflenen araştırmada kartopu örneklemi kullanılmıştır. Olasılıksız bir örneklem türü olarak (Padem ve ark.,2012) kartopu örneklemede öncelikle evrene ait birimlerden birisi ile temas kurulur. Temas kurulan birimin yardımıyla ikinci birime, ikinci birimin yardımıyla üçüncü birime gidilir. Bu şekilde, sanki bir kartopunun büyümesi gibi örneklem büyüklüğü genişler (Yazıcıoğlu,2004). Araştırma kapsamında çeşitli sosyal paylaşım platformlarından, Twitch yayınları üzerinden

ulusal ve uluslararası turnuvalara katılmış, ünlü e-sporcularla iletişime geçerek, çalışma konusunda bilgilendirilmiş, önce kendileri katılmış², sonra da takipçilerinden araştırmaya katılmalarını istemişlerdir. Bu şekilde örneklem sayısı, 29 Ocak - 9 Şubat 2019 tarihleri arasında Google Forms üzerinden yanıtlanarak çalışmanın başında belirlenen sayıyı aşmış 1584'e ulaşmıştır. Verilerin SPSS programına girilmesinden sonra kayıp verilerin fazla bulunduğu anket formları çalışmadan çıkarılmış ve 1375 kişi örneklem olarak belirlenmiştir.

2.5.3. Veri Toplama Tekniği

Bu çalışmada nicel bir araştırma yöntemi olarak anket (yoklama) tekniği kullanılmıştır Geray(2014:120). Anket (yoklama) tekniğinin özelliklerini şu şekilde sınıflandırır:

- Toplumsal, ekonomik, psikolojik, teknolojik, kültürel, siyasal ve diğer veri tiplerinin toplanması ve çözümlenmesi,
- Yanıtlayacak insanlarla (denekler) ilişkiye geçilerek onlardan bilgi istenmesi üzerine kuruludur,
- Üzerinde çalışılan nüfusu temsil eden bir örneklem yoluyla yapılmaktadır,
- Örneklemde elde edilen bilginin genel nüfus için de geçerli olduğu sayıltılmaktadır. Bununla birlikte pek çok yoklama türünde sadece yanıtlayan denekler için de genellemeye gidilmesi mümkündür. Bu durumda çalışılan nüfusla örneklem aynı insanları kapsar.

Araştırmaya yönelik veri toplama çalışması için Abdullah Bedir Kaya tarafından Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme Değerlendirme Bilim Dalı alanında “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması” yüksek lisans tezinin ortaya koymuş olduğu ölçek temel alınmıştır. Ölçeğin e-spor unsurlarını ölçme değişkenleri içermemesi nedeniyle e-spor olgusuna dair ifadeler de eklenerek, 20 kişilik pilot çalışma grubuna sunulmuş, geri dönütler alınmıştır. Bu geribildirimler sonucu çalışmaya yönelik ifadelerin sayısının fazlalığının çalışmaya katılacak kişilerin cevaplaması yönünden eksik/kayıp verilere neden olabileceğinden dolayı,

² Profesyonel bir e-sporcu olan Elwind'in hazırlanan anketi doldurduğu 5 Şubat 2019 tarihli canlı yayın videosuna şuradan ulaşılabilir: <https://www.youtube.com/watch?v=sBdmHouP-h8>

çalışmanın kavramsal aşamasında değinilen davranışsal bağımlılık, internet kullanım bozukluğu ve bağımlılıkla ilgili temel maddeleri ve buna ek olarak e-spor'a yönelik ifadelerini içeren revize bir ölçek hazırlanmıştır. Hazırlanan revize ölçek, iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm katılımcıların yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, anne-baba eğitim düzeyi, kardeş sayısı, kardeş sıralaması gibi demografik ifadeler, katılımcıların kendilerine dair başarı ve memnuniyet düzeyleri, çalışmanın örneklemini belirleyen LoL oyununu kaç yıldır oynadığı, bu oyun dışında oynadığı oyunlar, günlük ortalama oyun oynama süresi, temel ihtiyaçlar dışında ara vermeden ulaştığı rekor oyun süresi ve turnuvalara katılım durumuna cevap verecek sorular yer almaktadır. İkinci bölüm, katılımcıların e-spor ve oyun bağımlılığına dair davranış ve tutumlarını ölçen veri seti, beşli likert tipinde hazırlanmıştır. İfadelerde (1) "Kesinlikle katılmıyorum" (2) "Katılmıyorum" (3) "Kararsızım" (4) "Katılıyorum" (5) "Tamamen Katılıyorum" şeklinde puanlanmıştır. Ters madde olarak belirlenen 44. ve 47. Maddeler ters kodlanmıştır. Hazırlanan ölçek, danışman Burcu Kaya Erdem onayından sonra Google Forms üzerinden katılımcılara açık hale getirilmiştir.

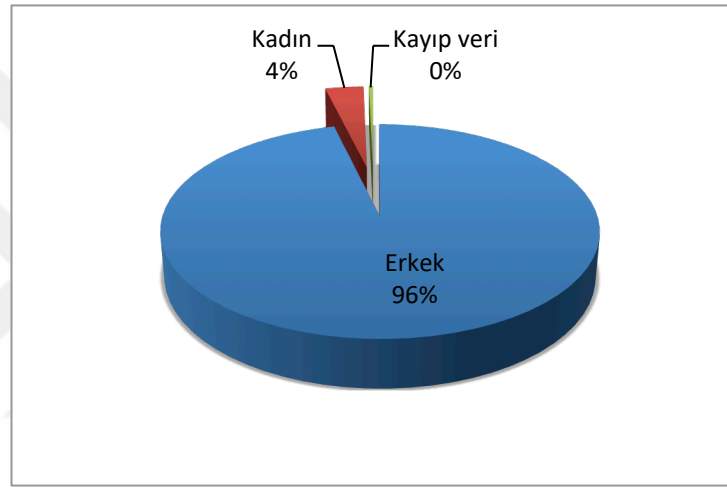
Verilerin Analizi için IBM SPSS Statistic (10.0-2740) programı kullanılmış, 1584 örneklemin verilerinin girişinden sonra kayıp, eksik ya da ifadelerin büyük kısmını boş bırakmış olan örneklem grubu tespit edilerek veri setinden çıkarılmış ve 1375 kişi olarak örneklem belirlenmiştir. Ölçeğin faktör analizine uygunluğu için KMO Barlett testi, çalışmanın faktörleşmesini oluşturmak için Faktör analizi, ilişkisiz örneklemelerin puan karşılaştırmaları için T-testi, ilişkisiz örneklemeler için tek faktörlü One-Way ANOVA testi, Anova testi sonucunda farklılaşmanın kaynaklı olduğu grupları görebilmek için Post Hoc (Scheffe, Tukey, Tamhane T2, Games-Howell) testleri, varyansların homojen olmadığı durumlarda ilişkisiz örneklemeler için Kruskal-Wallis H testi, faktörler arası ilişki durumu için korelasyon, iç tutarlılık ölçümleri için Cronbach's Alpha testi, iki yarı test güvenilirliği için Split Half (Spearman-Brown) testleri uygulanmıştır.

2.6. BULGULAR VE YORUM

2.6.1. Çalışma Grubuna İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırmanın bulguları ve bulgulara ait yorumlar yer almaktadır. Araştırma kapsamında ortaya konmuş olan temel problemler ve alt problemler nicel veri toplama araçlarıyla ortaya konmuş bulguların analizine yer verilmektedir.

Şekil 2.1 : Katılımcıların Cinsiyet Durumu



Araştırma sonucunda cinsiyet dağılımındaki çok büyük fark, şekil x.de görülmektedir. Katılımcıların 1323'ü erkek, 47'si kadındır. League of Legends oyununu oynamakta olanların %96'lık bir oranla erkekler olması, dijital oyunlarda erkeklerin dominant olduğunu göstermektedir.

Tablo 2.2 : Katılımcıların Yaş Durumu

	N	%
15-18 yaş (Grup A)	436	31.7
18-22 yaş (Grup B)	562	40.9
22-25 yaş (Grup C)	230	16.7
25-28 yaş (Grup D)	91	6.6
30 ve üzeri	31	2.3
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	25	1.8
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların yaş düzeyindeki dağılımlarına bakıldığında Tablo 2.2’ de görüldüğü gibi, 436 kişinin 15-18 yaş, 562 kişinin 18-22 yaş, 230 kişinin 22-25 yaş, 91 kişinin 25-28 yaş, 31 kişinin de 30 yaş ve üzerinde olduğu görülmektedir. LoL oyununun katılımcılar tarafından 25 yaş altında daha çok oynandığı, 25 yaş üzeri katılımcıların oranının azlığı dikkat çekmektedir.

Tablo 2.3 : Katılımcıların Eğitim Düzeyi Durumu

	N	%
İlkokul	8	0.6
Ortaokul	44	3.2
Lise	533	38.8
Üniversite	740	53.8
Lisansüstü	48	3.5
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	2	0.1
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların eğitim durumuna bakıldığında yalnızca 8 kişinin ilkokul, 44 kişinin ortaokul, 533 kişinin lise, 740 kişinin üniversite, 48 kişinin ise lisansüstü eğitimi olduğu görülmektedir. %53 ile en büyük payın üniversiteli katılımcılara ait olması, %0.6 ile en az katılımcının ilkokul eğitimi olması e-spor faaliyetleri gösteren ve LoL oyununu tercih edenlerin eğitimi olduğunu göstermektedir.

Tablo 2.4 : Katılımcıların Kardeş Sayısı Durumu

	N	%
Yok	189	13.7
1	664	48.3
2	337	24.5
3	124	9.0
4	33	2.4
4’ten fazla	26	1.9
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	2	0.1
Toplam	1375	100.0

Katılımcılara sorulan “Siz hariç kardeş sayınız?” sorusuna verilen yanıtlara bakıldığında kendisi hariç olmak üzere, 664 kişinin tek kardeşe, 337 kişinin iki kardeşe, 124 kişinin üç kardeşe, 33 kişinin dört kardeşe, 26 kişinin ise dörtten daha fazla kardeşi olduğu görülmektedir. Katılımcıların 189’unun kardeşi olmadığı, tek çocuk olduğu görülmektedir. Katılımcıların yaklaşık olarak yarısının (%48) iki kardeş olduğu, beş kardeş ve üzerinin oldukça küçük bir yüzdeliğe(%4) sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 2.5. :Katılımcıların Kardeş Sıralaması Durumu

	N	%
1	679	49.4
2	472	34.3
3	149	10.8
4 ve üzeri	71	5.2
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	4	0.3
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların kaçınıcı çocuk olduklarına dair sorulan soruya verdikleri yanıtlara bakıldığında katılımcıların yaklaşık olarak yarısının (%49) 679 kişinin ilk çocuk olduğu, 472 kişinin ikinci çocuk olduğu, 149 kişinin üçüncü çocuk olduğu, 71 kişinin ise, 4. ve üzerinde olduğu görülmektedir.

Tablo 2.6 : Katılımcıların Anne Eğitim Durumu

	N	%
Okur-yazar değil	32	2.3
İlkokul	361	26.3
Ortaokul	266	19.3
Lise	406	29.5
Üniversite	263	19.1
Lisansüstü	45	3.3
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	2	0.1
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların annelerinin eğitim düzeyine göre dağılımlarına bakıldığında, %26'sının ilkokul, %19'unun ortaokul, %29'unun lise, %19'unun üniversite, %3'ünün lisansüstü düzeyinde olduğu; %2'sinin okuryazar olmadığı görülmektedir.

Tablo 2.7 : Katılımcıların Baba Eğitim Durumu

	N	%
Okur-yazar değil	13	0.9
İlkokul	209	15.2
Ortaokul	252	18.3
Lise	467	34.0
Üniversite	364	26.5
Lisansüstü	68	4.9
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	2	0.1
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların babalarının eğitim düzeyine bakıldığında, %15'inin ilkokul, %18'inin ortaokul, %34'ünün lise, %26'sının üniversite, %4'ünün lisansüstü eğitim düzeyinde olduğu görülmektedir. Yaklaşık olarak %1'inin ise okuryazar olmadığı görülmektedir. Katılımcıların ebeveynlerinin büyük kısmının lise eğitimi düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 2.8 : Katılımcıların Deneyim Yılı Durumu

	N	%
1 yıldan az	196	14.3
1-3 yıl	333	24.2
3-5 yıl	417	30.3
5-7 yıl	321	23.3
7-9 yıl	102	7.4
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	6	0.4
Toplam	1375	100.0

Araştırmanın örneklemi olarak seçilen League of Legends oyunun kaç yıldır oynadığı sorusuna katılımcıların %4'ü 1 yıldan az, %24'ü 1-3 yıldır, %30'u 3-5 yıldır,

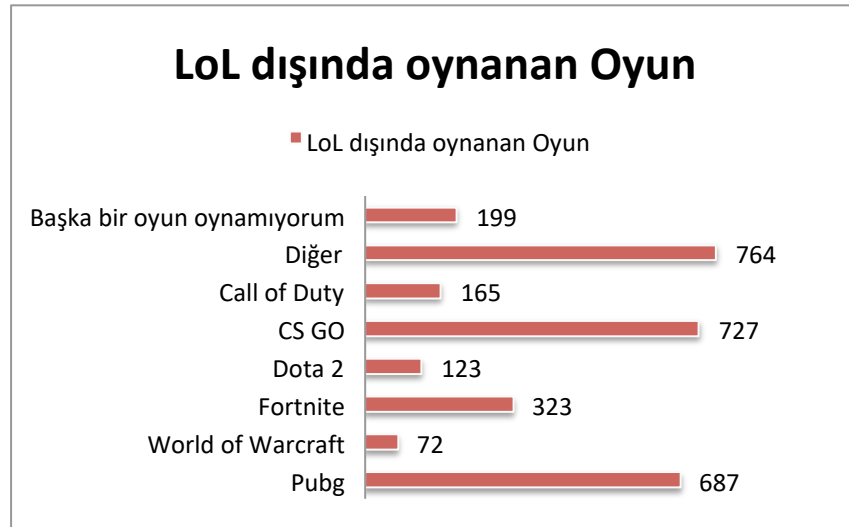
%23'ü 5-7 yıldır, %7'si 7-9 yıldır cevabını vermiştir. Katılımcıların %7'si oyunun piyasaya sürülmesine en yakın zamandan beri LoL oynamaktadır.

Tablo 2.9 : Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresi

	N	%
1-2 saat	266	19.3
2-4 saat	452	32.9
4-6 saat	338	24.6
6-8 saat	153	11.1
8-10 saat	59	4.3
10 saatten fazla	102	7.4
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	5	0.4
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların günlük ortalama oyun oynama sürelerine bakıldığında, %19'unun 1-2 saat, %33'ünün 2-4 saat, %24'ünün 4-6 saat, %11'inin 6-8 saat, %4'ünün 8-10 saat, %7'sinin ise günlük olarak 10 saatten daha fazla zamanını dijital oyunlara ayırdığı görülmektedir.

Şekil2.2 : Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar



Katılımcılara birden fazla seçeneği işaretleme olanağı verilen, LoL dışında hangi oyunları oynadıkları oyunlar bakıldığında, %50'sinin son dönemlerde oldukça

popüler olan Pubg oynadığı, %52'sinin FPS(first person shooter-keskin nişancı) oyunu olan CS GO oynadığı, %5'inin World of Warcraft, %23'ünün Fornite, %9'unun Dota2, %12'sinin Call of Duty oynadığı görülmektedir. Yine katılımcılar %55 oranında oynadıkları oyun kategorisinde “Diğer” seçeneğini işaretlemişlerdir. Bu bağlamda popüler oyunlara ek olarak başka oyunlar oynadıkları görülmektedir. 228 kişi ise, LoL'den başka bir oyun oynamadığını belirtmiştir.

Tablo 2.10 : Katılımcıların Turnuvalara Katılım Durumu

	N	%
Herhangi bir turnuvaya katılmadım	1127	82.0
Ulusal turnuvalara katıldım	208	15.1
Uluslararası turnuvalara katıldım	18	1.3
Hem ulusal hem de u.arası turnuvalara katıldım	20	1.5
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	2	0.1
Toplam	1375	100.0

E-spor karşılaşmalarındaki turnuvalara katılım durumuna bakıldığında %15'inin ulusal turnuvalara katıldığı, %1'inin uluslararası turnuvalara katıldığı, %1'inin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde turnuvalara katıldığı görülmektedir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu olarak %82'sinin herhangi bir turnuvaya katılmadığı görülmektedir.

Tablo 2.11 : Katılımcıların Memnuniyet Düzeyi Durumu

	N	%
Kendimden hoşnutum	650	47.3
Kendimden kısmen hoşnutum	549	39.9
Kendimden hoşnut değilim	173	12.6
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	3	0.2
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların kendinden memnuniyetini ifade eden “Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?” sorusuna verilen cevaba bakıldığında, %47'sinin

kendinden “hoşnut” olduğu, %40’ının kendisinden “kısmen hoşnut” olduğu, %12’sinin ise kendinden “hoşnut olmadığı” görülmektedir.

Tablo 2.12 : Katılımcıların Başarı Düzeyi Durumu

	N	%
Kendimi başarılı buluyorum	329	23.9
Kendimi kısmen başarılı buluyorum	939	68.3
Kendimi başarılı bulmuyorum	104	7.6
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	3	0.2
Toplam	1375	100.0

Katılımcıların kendilerinin başarı düzeyini ortaya çıkarmaya çalışan “Genel olarak kendinizi ne kadar başarılı buluyorsunuz?” sorusuna verilen cevaba bakıldığında %24’ünün kendini “çok başarılı” bulduğu, %68’inin başarılı olarak kendini “orta” düzeyde gördüğü, %7’sinin de “ az başarılı” bulduğu görülmektedir.

Tablo 2.13 : Katılımcıların Oyundaki Rekor Süresi

	N	%
3 saatten az	243	17.7
3-7 saat	387	28.1
7-10 saat	183	13.3
10-12 saat	182	13.2
12-15 saat	125	9.1
15 saatten fazla	252	18.3
Yanıtlanmayan (kayıp veri)	3	0.2
Toplam	1375	100.0

“Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?” sorusuna verilen yanıtlara bakıldığında katılımcıların %17’si 3 saate kadar, %28’i 3-7 saat, %13’ü 7-10 saat, %13’ü 10-12 saat, %9’u 12-15 saat, %18’i 15 saatten daha fazla süre temel ihtiyaçları dışında oyun başından kalkmamış olduğunu belirtmektedir.

2.6.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Geçerliği Çalışması

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı'na ilişkin bulgulara ulaşabilmek için öncelikle, ölçeğin sahip olduğu faktör yapısının ortaya çıkarılması gerekmektedir. Büyüköztürk'e göre (2002), faktör analizi (FA), birbiriyle ilişkili çok sayıda değişkeni bir araya getirerek az sayıda kavramsal olarak anlamlı yeni değişkenler (faktörler, boyutlar) bulmayı keşfetmeyi amaçlayan çok değişkenli bir istatistik olarak tanımlanmaktadır. Yeni oluşturulmuş veya bir dilden başka bir dile çevrilmiş bir ölçeğin değişkenlerini temsil eden ifadelerin altında yatan faktör yapısını ortaya koymayı ve keşfetmeyi amaçlayan "Keşfedici Faktör Analizi" (Exploratory Factor Analysis) yapılmaktadır (Yaşlıoğlu,2017).

2.6.2.1. Keşfedici Faktör Analizine İlişkin Bulgular

Padem'e göre (2012), yapılacak olan araştırmada hedef net olarak belirlenmelidir , amaç genellikle bir problemin doğrudan çözümü veya o problemin tanımlanması kapsamındadır. Problemi ortaya çıkaran etmenler veya çözümü etkileyebilecek bütün faktörler tek tek değerlendirilmeli ve araştırma hedefi buna göre tespit edilmelidir. Faktör sayısı araştırma kapasitesini zorladığı durumlarda hedef küçültülmeli ve araştırma sınırları net olarak tanımlanmalıdır. Araştırma sonucunda, herhangi bir sonuç üzerinde birden fazla faktörün etkili olduğu durumlarda, hedeflenen sonuca ulaşmak amacıyla koşullar kontrol altında tutularak faktörlerin etkisi sınırlandırılabilir.

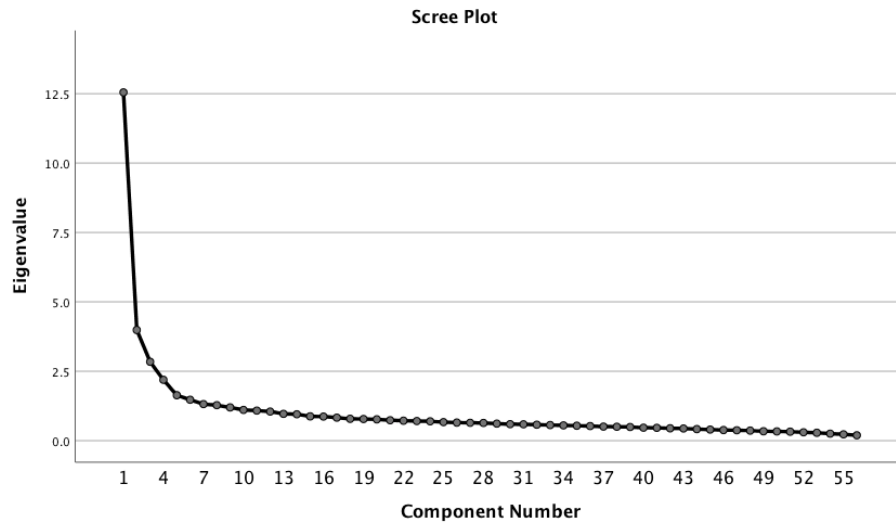
Veri setinin faktör analizine uygun olup olmadığını ölçmek amacıyla Barlett testi yapılmalıdır. Eğer küresellik testi istatistiksel olarak anlamlı bulunursa bu durumda faktör analizine geçilir (Tatlidil,2002). Bu bağlamda KMO değerinin alt sınırının 0.50 olması (Field,2000) gerekliliğinden hareketle veri setine Barlett testi uygulandığında Tabloda 2.14'de görüldüğü gibi KMO değeri .93 olarak tespit edilmiş ve bu değer örneklem büyüklüğünün faktör analizi için "mükemmel" (Çokluk ve ark., 2012: 207) olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca Barlett küresellik testi sonuçları incelendiğinde ki-kare ($X^2_{(1540)}=26330.700$; $p<.01$) değerinin anlamlı olduğu ve faktörleşmeye uygun olduğu görülmektedir.

Tablo 2.14 : KMO ve Bartlett's Testi Sonucu

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.933
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	26330.700
	df	1540
	Sig.	.000

Yapılan faktör analizi sonucunda veri setinin öz değeri 1.00'den yüksek 12 faktörü olduğu Şekil 2.3.'de görülen yamaç eğrisi grafiğinde (scree plot) görülmektedir:

Şekil 2.3 : Yamaç Eğrisi (Scree Plot) Grafiği



Bir çok maddenin birden fazla faktör üzerinde yükü olduğu görülmüştür. Buradan hareketle ortak yük halinde olan maddeler veri setinden çıkarılmış ve yeniden faktör analizi yapılmıştır.

Tablo 2.15: Döndürme Sonucu Faktör Sayısı

Rotated Component Matrix^a						
	Component					
	1	2	3	4	5	6
M31	.898					
M28	.868					
M30	.836					
M27		.836				
M26		.806				
M37		.780				
M19			.885			
M45			.858			
M10				.883		
M11				.877		
M55					.772	
M43					.664	
M39					.597	
M53						.807
M6						.789

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Buna göre Tablo 2.15’de görüldüğü gibi faktör sayısı 6’ya düşmüştür; fakat her bir faktörün en az 3 değişkene sahip olması gerekliliğinden (Padem,2012) hareketle faktör yükleri oldukça yüksek olmasına rağmen;

- 3. Faktörden madde 19 ve madde 45,
- 4. Faktörden madde 10 ve madde 11,
- 6.Faktörden madde 53 ve madde 6 çıkarılarak yeniden yapılan faktör analizinin sonucunda Tablo 2.16.’dan anlaşılabacağı üzere Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ölçeği 3 değişkenli 3 faktörden faktörden oluşmaktadır.

Tablo 2.16 : Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Faktörleri

Rotated Component Matrix^a

	Component		
	1	2	3
M31	.906		
M28	.872		
M30	.861		
M27		.848	
M26		.806	
M37		.770	
M55			.758
M43			.667
M39			.637

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Analiz dışı bırakılan maddelerden sonra tekrarlanan analizde, faktörlerin toplam varyansa yaptıkları katkı Tablo 2.16’da verilmiştir.

Tablo 2.17 : Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapıları

Faktör	Özdeğer	Varyans Yüzdesi	Toplam Varyans Yüzdesi
1	2.420	26.892	26.892
2	2.085	23.169	50.062
3	1.556	17.287	67.349

Tablo 2.17’de görüldüğü gibi, faktörlerin toplam varyansa yaptıkları katkının birinci faktör için % 26.892, ikinci faktör için 23.169 ve üçüncü faktör için ise 17.287dir. Belirlenen bu faktörlerin varyansa yaptıkları toplam katkının % 67.349 olduğu görülmektedir. Çok faktörlü desenlerde, açıklanan varyansın % 40 ile % 60 arasında olması yeterli olarak kabul edilebilir (Çokluk ve ark., 2012: 245). Görüldüğü üzere veri setinin faktör yapısı toplam varyansın %60’ından daha fazlasını açıklamaktadır.

Tablo 2.18 :Kariyer Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri

Madde Numarası	Madde İfadesi	Faktör Yükü
Madde 31	Çevrimiçi oyunu hayatımın büyük bölümünü kaplayan profesyonel bir iş olarak görüyorum.	.906
Madde 28	Kariyerimi e-spor sektörü üzerine kurguluyorum.	.872
Madde 30	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	.861

Tablo 2.19 : Sosyal Çevre Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri

Madde Numarası	Madde İfadesi	Faktör Yükü
Madde 27	Ailem oyun konusunda beni anlamıyor.	.848
Madde 26	Çevremdekiler oyun oynamamdan şikayet edereler.	.806
Madde 37	Çevrimiçi oyun oynamam ailem ile daha çok sorun yaşamama neden oldu.	.770

Tablo 2.20 : Olumsuz Etki Faktörü maddeleri ve Faktör Yükleri

Madde Numarası	Madde İfadesi	Faktör Yükü
Madde 55	Oyun esnasında tuvalet ihtiyacımı ertelerim.	.758
Madde 43	Çevrimiçi oyun grubumuzun herhangi bir faaliyeti için derslerimi aksattığım olmuştur.	.667
Madde 39	Çok uzun saatler bilgisayar başında kaldığımdan kilo aldım.	.637

2.6.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Güvenirlik Çalışması

Büyüköztürk'e göre (2019), güvenirlik, bireylerin test maddelerine vermiş olduğu yanıtlar arasındaki tutarlılık olarak tanımlanmaktadır. Bu da testin ölçmek istediği özelliği ne derece doğru ölçtüğü ile ilgilidir. Araştırmacı hazırladığı veri setini cevaplayıcılara birden çok defa uygulayarak güvenirliği test ettiği test-tekrar test yöntemi; çeşitli yazılım programları kullanılarak test edilen eşdeğer formlar yöntemi, Cronbach Alfa katsayısı, Rulon yöntemlerden biri ile ölçeğin yapısı, soruların şekli göz önünde tutularak çalışmanın güvenirliği test edilebilir. Test sonucunda 0 ile 1 arasında bir değer bulunur. Değer 1'e yaklaştıkça güvenirlik artar. Bu değeri yüzde olarak yorumlamak da mümkündür. Genel kabul gören güvenirlik düzeyi %70 (0,7)'dir (Padem,2012).

Bir iç tutarlılık yöntemi olarak Cronbach's testi, 1375 katılımcının verileri doğrultusunda güvenirlik çalışması olarak uygulanmıştır. Tablo 2.21.'de görüldüğü gibi ölçeğin tamamını oluşturan 56 ifade üzerinden yapılan Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı .924 olarak hesaplanmıştır. Faktör analizi sonucunda ulaşılan "Kariyer" faktörünün Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı .883, "Sosyal Çevre" faktörünün Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı .781, "Olumsuz Etki" faktörünün Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı .508 olarak hesaplanmıştır.

İki yarı test güvenirliği, test maddelerinin iki eş yarıya ayrılarak testin iki yarı arasındaki ilişkiden hareketle Spearman-Brown formülü kullanılarak testin tamamı için hesaplanan korelasyon kat sayısı ile açıklanır (Büyüköztürk,2019). Bu bağlamda, 56 ifadeden oluşan veri seti, tek ve çift maddeler olarak iki eşit parçaya bölünmüş ve hesaplanan test puanlarıyla Spearman-Brown testi ile korelasyon (iç tutarlılık) katsayısı .881 olarak bulunmuştur. Bu katsayı testin yarısının güvenirlik katsayısıdır. Bu sayı ile testin tamamının arasındaki korelasyonu bulmak için aşağıdaki formül uygulanmıştır:

Şekil 2.4 : Spearman Brown formülü

$$r_x = \frac{2 r_{12}}{1 + r_{12}}$$

r_x = Testin bütünüdürün güvenirliği
 r_{12} = İki yarı puanları arasındaki korelasyon
(Yarılarından birinin güvenirliği)

Kaynak: Kaplan, Robert Saccuzzo,Dennis P.: Psychological Testing: Principles, Applications, And Issues, Belmont, Thomson Learning, 2001.

İşlem sonucunda ortaya çıkan katsayı ,936 olarak bulunmuştur. Değer +1'e yaklaştıkça güvenirliğin yüksek olduğu kabul edilir (Ergin,1995). Aynı işlemler faktörler üzerinde uygulandığında; Kariyer Faktörü için .950, Sosyal Çevre Faktörü için .920, Olumsuz Etki Faktörü için .820 olarak bulunmuştur.

Tablo 2.21 : Güvenirlik Testleri ve Katsayı Sonuçları

	Cronbach's Alpha Testi	Spearman Brown Testi
Kariyer Faktörü	.883	.950
Sosyal Çevre Faktörü	.781	.920
Olumsuz Etki Faktörü	.508	.820
Çevrimiçi Bağımlılık Ölçeği	.924	.936

Tablo 2.21'de görüldüğü gibi “Olumsuz Etki Faktörü”nün güvenirlik katsayısı Cronbach's Alpha testinde 0.70'in altında bir değer olarak bulunmuştur. Cronbach's Alpha testi sonucunda çıkan .508 değerine karşın Spearman-Brown testinde bu değer 0.820 olarak çıkmıştır. Bademci(2006)'ye göre, test güvenilirliktir ya da testin güvenirliği şeklindeki ifade güvenirliğin doğasına aykırıdır. Güvenirlik, aracın kendisine değil, ölçme aracı ile elde edilmiş ölçümlere işaret etmektedir. Yurt dışındaki çalışmalarda da yaygın kullanılan “test güvenilirliktir” veya “testin güvenirliği” ya da “aracın güvenirliği” gibi hatalı şekilde kısaltarak ifade etme biçimleri, Türk eğitim ve bilim topluluğunda da 1940'lerden bu yana kullanılmaktadır. Bu bağlamda faktör analizinde sonucunda elde edilmiş olan Olumsuz Etki Faktörünün Spearman Brown testinde 1'e çok yakın bir sonuç almış olması ve ölçme aracının güvenirliği yerine ölçümlerin güvenirliği kavramından hareketle bu faktör analizde kullanılmıştır.

2.6.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular

Türkiye’deki çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetlerine günlük ayırdığı süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Tablo 2.22 : Günlük Süre ile ÇOB Farklılaşma Durumu

	N	Ortalama	Std. Sapma
1-2 saat (Grup A)	266	2.5674	0.58367
2-4 saat (Grup B)	452	2.8529	0.51779
4-6 saat (Grup C)	338	3.1042	0.52434
6-8 saat (Grup D)	153	3.2062	0.55971
8-10 saat (Grup E)	59	3.4029	0.60736
10 saatten fazla (Grup F)	102	3.4745	0.73408
Toplam	1370	2.9689	0.62117

Kaynak	Karelerin Toplamı	sd	Ortalama Kare	F	p
Gruplararası	100.942	5	20.188	64.447	.000
Gruplariçi	427.283	1364	.313		
Toplam	528.224	1369			

Türkiye’deki çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetlerine günlük ayırdığı süre ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA varyans analizi sonucunda varyansların homojen dağılmadığı görülmüş ve Kruskal-Wallis H testi yapılmış ve anlamlılık değeri .000 olarak bulunmuştur($p < .05$). Bu da farklı süre dilimlerinde e-spor faaliyetinde bulunan çevrimiçi oyuncuların, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin puanlarını ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Bu farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan

çoklu karşılaştırmalı için Post Hoc testlerinden Tamhane's T2 testi yapılmıştır. Varyansların eşit olmadığı durumlarda kullanılan bu karşılaştırma testi için gruptaki gözlem sayısının eşit olması gibi bir varsayım mevcut değildir. Games-Howell testi ile benzerlik gösterir ancak verdiği sonuçlar daha güçlüdür (Cramer ve Howitt, 2004). Tamhane T2 testi sonucunda, farklılığın; Grup A ($\bar{x}=2.5674$) ve Grup B'nin ($\bar{x}=2.8529$), testte analizi yapılan tüm gruplarla; Grup C'nin ($\bar{x}=3.1042$), A, B, E ve F gruplarıyla; Grup D'nin ($\bar{x}=3.2062$), A, B ve E gruplarıyla; Grup E'nin ($\bar{x}=3.4029$), A, B ve C gruplarıyla; Grup F'nin ($\bar{x}=3.4745$), A, B, C ve D grupları arasından kaynaklandığı tespit edilmiştir. Buna göre, çevrimiçi oyuncuların oyuna ayırdıkları günlük ortalama süre arttıkça oyun bağımlılığı puanları anlamlı bir şekilde yükselmektedir.

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların cinsiyeti ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Tablo 2.23 : Cinsiyet ile ÇOB Farklılaşma Durumu

Grup	N	Ortalama	Std.Sapma	t	df	p
Kadın	47	2.7947	0.88779	-1.360	47.553	.180
Erkek	1323	2.9723	0.60958			

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan çevrimiçi oyuncuların cinsiyeti ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonucunda, cinsiyet ile e-spor faaliyetinde bulunan çevrimiçi oyuncuların, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin puanlarını ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur($p>.05$); kadın ve erkeklerin oyun bağımlılığı konusunda birbirine denk olduğu söylenebilir.

Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların eğitim düzeyi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Tablo 2.24 : Eğitim Düzeyi ile ÇOB Farklılaşma Durumu

Kaynak	Karelerin Toplamı	sd	Ortalama Kare	F	p
Gruplararası	32.399	4	8.100	22.232	.000
Gruplariçi	498.407	1368	.364		
Toplam	530.806	1372			
	N		Ortalama	Std. Sapma	
İlkokul	8		3.5692	1.40044	
Ortaokul	44		3.2257	0.60615	
Lise	533		3.1261	0.57923	
Üniversite	740		2.8365	0.59776	
Lisansüstü	48		2.8692	0.74853	
Toplam	1373		2.9668	0.62200	

Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan çevrimiçi oyuncuların eğitim düzeyi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA varyans analizi sonucunda varyansların homojen dağılmadığı görülmüş ve Kruskal-Wallis H testi yapılmış ve anlamlılık değeri .000 olarak bulunmuştur($p < .05$). Bu da farklı eğitim düzeylerindeki e-spor faaliyetinde bulunan çevrimiçi oyuncuların, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin puanlarını ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Bu farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan amacıyla çoklu karşılaştırmalı için Post Hoc testlerinden Tamhane’s T2 testi yapılmıştır. Tamhane T2 testi sonucunda, farklılığa bakıldığında ortaokul düzeyindeki oyuncuların ($\bar{x}=3.2257$) ve lise düzeyindeki oyuncuların ($\bar{x}=3.1261$), üniversite düzeyindeki oyuncularına göre daha fazla bağımlı olduğu; üniversite

düzeyindeki oyuncuların ($\bar{x}=2.8365$) ortaokul ve lise düzeyindeki oyunculara göre daha az bağımlı olduğu görülmektedir.

Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların yaş durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Tablo 2.25 : Yaş ile ÇOB Farklılaşma Durumu

	N	Ortalama	Std. Sapma
15-18 yaş (Grup A)	436	3.1711	0.60411
18-22 yaş (Grup B)	562	2.9069	0.58710
22-25 yaş (Grup C)	230	2.7809	0.62843
25-28 yaş (Grup D)	91	2.8610	0.54396
30 ve üzeri (Grup E)	31	2.8092	0.82766
Toplam	1350	2.9654	0.62068

Kaynak	Karelerin Toplamı	sd	Ortalama Kare	F	p
Gruplararası	29.948	4	7.487	20.562	0.000
Gruplariçi	489.740	1345	.364		
Toplam	519.688	1349			

Türkiye’deki e-spor faaliyetlerinde bulunan çevrimiçi oyuncuların yaşlarının durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA ve anlamlılık değeri .000 olarak bulunmuştur($p<.05$). Bu da farklı yaş dilimlerinde e-spor faaliyetinde bulunan çevrimiçi oyuncuların, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin puanlarının ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Bu farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan amacılı çoklu karşılaştırmalı için Post Hoc testlerinden Scheffe testi yapılmıştır. Scheffe testi sonucunda, farklılığın; Grup A’nın ($\bar{x}=3.1711$), testte analizi yapılan tüm gruplarla;

Grup B'nin ($\bar{x}=2.9069$), Grup A ile ; Grup C ($\bar{x}=2.7809$) ve Grup D'nin ($\bar{x}=2.8610$), Grup A ile; Grup E'nin ($\bar{x}=2.8092$), Grup A ile farklılaştığı tespit edilmiştir. Buna göre, çevrimiçi oyuncuların yaş ortalamaları düştükçe oyun bağımlılığı puanları anlamlı bir şekilde yükselmektedir.

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların turnuvalara katılım durumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Tablo 2.26 :Turnuvalara Katılım Durumu ile ÇOB Farklılaşma Durumu

	N	Ortalama	Std. Sapma
Ulusal tur. katıldım	208	3.0534	0.65433
U.arası tur. katıldım	18	3.3796	0.77950
Hem ulusal hem u.arası tur. katıldım	20	3.0597	0.98380
Herhangi bir tur. katılmadım	1127	2.9418	0.60189
Toplam	1373	2.9662	0.62198

Kaynak	Karelerin Toplamı	sd	Ortalama Kare	F	p
Gruplararası	5.501	3	1.834	4.780	0.003
Gruplariçi	525.262	1369	.384		
Toplam	530.763	1372			

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan çevrimiçi oyuncuların turnuvalara oyuncu olarak katılım durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA ve anlamlılık değeri .003 olarak bulunmuştur($p<.05$). Bu da turnuvaya katılım durumu ile e-spor faaliyetinde bulunan çevrimiçi oyuncuların, çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin

puanlarının ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Bu farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan amacılı çoklu karşılaştırmalı için Post Hoc testlerinden Tukey HSD testi yapılmıştır. Tukey HSD testi sonucunda, farklılığın; Uluslararası turnuvaya katılanlar ($\bar{x}=3.3796$) ile herhangi bir turnuvaya katılmayanlar ($\bar{x}=2.9418$) arasında olduğu görülmüştür. Buna göre, uluslararası turnuvaya katılanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı herhangi bir turnuvaya katılmayanlara göre daha yüksektir.

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan dijital oyuncuların deneyim yılı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir farklılaşma durumu

Türkiye'deki e-spor faaliyetlerinde bulunan çevrimiçi oyuncuların deneyim yılı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla yapılan yapılan ANOVA varyans analizi sonucunda varyansların homojen dağılmadığı görülmüş ve Kruskal-Wallis H testi yapılmış ve anlamlılık değeri .109 olarak bulunmuştur. Anlamlılık değeri ($p<.05$) olmadığından deneyim yılı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Tablo 2.27 : Deneyim Yılı ile ÇOB Farklılaşma Durumu

Puan	Gruplar	Kruskal-Wallis H	sd	Asymp p
	1 yıldan az			
	1-3 yıl			
ÇOB Test Puanı	3-5 yıl	7.560	4	.109
	5-7 yıl			
	7-9 yıl			

2.6.5. Çalışmanın Alt Boyutlarına (Faktörlerine) İlişkin Bulgular

Tablo 2.28 : Faktörler arası korelasyon Katsayıları

	Kariyer	Sosyal Çevre	Olumsuz Etki
Kariyer	1		
Sosyal Çevre	.312*	1	
Olumsuz Etki	.301**	.375**	1

**($p < .01$)

Çalışmanın alt boyutlarını belirlemek amacıyla yapılan faktör analizi sonucunda ortaya çıkmış olan Kariyer Faktörü, Sosyal Çevre Faktörü ve Olumsuz Etki faktörü arasındaki Pearson korelasyon test sonuçlarına bakıldığında ($p < .01$), Kariyer Faktörü ortalama puanları ile Sosyal Çevre Faktörü ortalama puanları arasında .31, Kariyer Faktörü ortalama puanları ile Olumsuz Etki ortalama puanları arasında .30, Sosyal Çevre Faktörü ortalama puanları ile Olumsuz Etki Faktörü ortalama puanları arasında .37 düzeyinde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmanın alt boyutlarını analiz etmek için faktörlere ilişkin değişkenler ile kategorik değişkenleri analiz etmek için t testi; ilişkisiz iki ya da daha çok örneklem arasındaki anlamlılık farkı için One-Way ANOVA testi; varyansların homojen dağılmadığı durumlarda anlamlılık değeri için Kruskal Wallis H testi; anlamlılığın bulunması durumunda varyansların birbirine denk olup olmadığı durumuna göre farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Post Hoc testlerinden, Scheffe, Tukey, Tamhane T2 ve Games Howell testleri uygulanmıştır.

2.6.5.1. Kariyer Faktörüne İlişkin Bulgular

Kariyer Faktörünün Cinsiyet Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.29 : Cinsiyet ile Kariyer Faktörü Farklılaşması

	Grup	N	Ort.	Std.Sapma	t	p
Md.31- profesyonel iş	Kadın	47	1.9149	1.45706	-.265	.792
	Erkek	1320	1.9720	1.35059		
Md.28- kariyer hedefi	Kadın	47	1.8298	1.47912	-.332	.742
	Erkek	1321	1.9023	1.31149		
Md.30- ekonomik getiri (p<.05)	Kadın	47	1.8936	1.47787	.117	.907
	Erkek	1319	1.8681	1.25837		

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile cinsiyet farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında çevrimiçi oyunları profesyonel bir iş, kariyer hedefi ve ekonomik getiri olarak görme ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılaşma durumu bulunmamaktadır. (p<.05)

Kariyer Faktörünün Yaş ve Eğitim Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.30 :Yaş ve Eğitim Durumu ile Kariyer Faktörü Farklılaşması

	Yaş***		Eğitim Durumu	
	F	p	F	p
Md.31- profesyonel iş	23.702	.000**	27.349	.000**
Md.28- kariyer hedefi	25.716	.000**	31.334	.000**
Md.30- ekonomik getiri	11.690	.000**	12.978	.000**
**p<.01, * p<.05				

***Yaş Grupları analizi kolaylaştırmak amacıyla şu şekilde belirlenmiştir: 15-18 yaş (Grup A), 18-22 yaş (Grup B) 22-25 yaş (Grup C) 25-28 yaş (Grup D) 30 ve üzeri (Grup E)

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevrimiçi oyunu profesyonel iş olarak görme” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır($F=23.702$; $p=.00$). Bu farklılığın hangi profesyonel iş olarak görme ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Tukey testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunları profesyonel bir iş olarak görme durumunda Grup A’nın Grup E dışındaki tüm gruplar arasında; Grup B ile Grup A ve Grup C arasında; Grup D ve Grup A arasında, Grup E ve Grup C arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. 15-18 yaş arasında olan Grup A($\bar{x}=2.4460$), farklılık olan diğer gruplardan daha fazla oranda çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görmektedir. Eğitim durumuna Tamhane testi aracılığıyla bakıldığında($F=27.349$; $p=.00$), Ortaokul eğitim düzeyi($\bar{x}=3.0682$) ile Üniversite ve Lisansüstü düzeyi arasında; Lise eğitim düzeyi($\bar{x}=2.2801$) ile Üniversite($\bar{x}=1.6883$) ve Lisansüstü($\bar{x}=1.6458$) eğitim düzeyi arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Eğitim düzeyi yükseldikçe, çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görmeye ilişkin ortalamalarda düşüş görülmektedir.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kariyerini e-spor üzerine kurgulama” ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır($F=25.716$; $p=.00$). Buna göre Grup A’nın Grup E dışındaki tüm gruplarla arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Grup E dışındaki tüm grupların(B,C,D) da Grup A ile arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmış; diğer gruplarla arasında bir farklılık bulunamamıştır. 15-18 yaş aralığında olan Grup A($\bar{x}=2.3997$), en yüksek ortalama ile kariyer olarak e-sporu görürken (Grup E dışında) yaş ortalaması arttıkça kariyer hedefi ortalamaları azalmaktadır. Eğitim durumuyla ilgili farklılaşma için Tamhane testine bakıldığında($F=31.334$; $p=.00$), ortaokul eğitim düzeyi($\bar{x}=2.9545$) ile lise ve üniversite ($\bar{x}=1.6022$) arasında; lisansüstü eğitim düzeyi ile ortaokul arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Lisansüstü eğitim düzeyi ($\bar{x}=1.6875$) haricinde, eğitim düzeyi arttıkça e-spor kariyer hedefi puanları azalmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA Tukey testi sonuçlarına bakıldığında “çevrimiçi oyunları ekonomik getiri aracı olarak görme” ile yaş grupları arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmaktadır($F=11.690$; $p=00$). 15-18 yaş aralığındaki Grup A($\bar{x}=2.1908$) ile Grup E dışındaki diğer tüm gruplarla arasında anlamlı bir farklılık

ortaya çıkmaktadır. 30 yaş ve üzerini oluşturan E grubu dışında, yaş ortalaması azaldıkça ekonomik getiri aracı olarak görme puanları artmaktadır. Eğitim durumuyla ilgili Tamhane sonuçlarına bakıldığında Üniversite eğitim düzeyi ile Ortaokul ve Lise eğitim düzeyi arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Ortaokul eğitim düzeyi, ekonomik getiri olarak görme açısından diğer iki gruptan daha fazla puana sahiptir. ($\bar{x}=2.4773$)

Kariyer Faktörünün Günlük Ortalama Oyun Süresi ve Aralıksız Oynanan Rekor Süre Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.31 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Kariyer Faktörü Farklılaşması

	Oyun Süresi		Rekor Süre	
	F	p	F	p
Md.31- profesyonel iş	29.324	.000**	4.624	.000**
Md.28- kariyer hedefi	28.100	.000**	4.933	.000**
Md.30- ekonomik getiri	19.700	.000**	2.198	.052
**p<.01, * p<.05				

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında “çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görme” ile oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=29.324$; $p=.00$). 1-2 saat oyun oynayanlar ile diğer tüm saat dilimleri arasında negatif yönlü bir farklılaşma vardır; ortalama oyun oynama süresi arttıkça profesyonel iş olarak görme durumu da artmaktadır. Temel ihtiyaçlar için ara vermeden oyun oynanan rekor süreye bakıldığında 15 saatten fazla oynayanlar ($\bar{x}=2.2421$) ile 3 saatten az ($\bar{x}=1.7778$), 7-10 saat oynayanlar, 10-12 saat oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Rekor süre arttıkça kariyer olarak görme durumu da artmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi

sonuçlarına bakıldığında “kariyer hedefi olarak görme” ile oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=28.100$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğuna bakılmak için yapılan Games Howell testi sonuçlarına göre, günlük ortalama 10 saattten fazla oyun oynayanlar ($\bar{x}=2.8431$) ile 8-10 saat oyun oynayan grup dışındaki diğer tüm gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. 8-10 saat dışındaki diğer gruplarda oyun oynama süresi fazla olan katılımcıların, çevrimiçi oyunları kariyer hedefi olarak görme puanları 1-2 saat ($\bar{x}=1.4624$), 2-4 saat ($\bar{x}=1.6785$), 4-6 saat ($\bar{x}=1.9852$), 6-8 saat ($\bar{x}=2.2171$) oynayanlardan daha fazla olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile temel ihtiyaçlar için ara vermeden oynanan rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kariyer hedefi olarak görme” ile rekor süre arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=4.933$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğuna bakılmak için yapılan Games Howell testi sonuçlarına göre, 15 saatten daha fazla oynayanların ($\bar{x}=2.1905$) kariyer hedefi olarak görme durumları 3 saatten az, 7-10 saat ve 10-12 saat arasında oynayanlardan daha fazladır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “ekonomik getiri” ile oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=19.700$; $p=.00$). Bu farklılığı ortaya koymak amacıyla yapılan Tamhane testi sonuçlarına bakıldığında, günlük 1-2 saat oynayan katılımcılar ile 4-6 saat oynayan katılımcılar arasında; 6-8 saat oyun oynayan katılımcılar ile 1-2 saat ve 2-4 saat oynayan katılımcılar arasında; 8-10 saat oyun oynayan katılımcılar ile 1-2 ve 2-4 saat oynayan katılımcılar arasında; 10 saatten fazla oyun oynayan katılımcılar ile 1-2 saat, 2-4 saat, 4-6 saat oynayan katılımcılar arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır. Anlamlılık durumu, 10 saatten fazla oynayanların ekonomik getiri olarak görme durumlarının diğer gruplara göre daha fazla olduğu ve doğrusal bir şekilde artmasıdır. Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile temel ihtiyaçlar dışında ara vermeden oynanan rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “ekonomik getiri” ile rekor oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=2.198$; $p=.52$).

Kariyer Faktörünün Oyun Deneyim Yılı ve Turnuvalara Katılım Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.32 : Deneyim Yılı ve Turnuvalara Katılım ile Kariyer Faktörü Farklılaşması

	Deneyim Yılı		Turnuvalara Katılım	
	F	p	F	p
Md.31- profesyonel iş	4.381	.002**	5.785	.001**
Md.28- kariyer hedefi	3.891	.004**	5.364	.001**
Md.30- ekonomik getiri	5.784	.000**	10.264	.000**
**p<.01, * p<.05				

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile çevrimiçi oyunlardaki deneyim yılı arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “profesyonel iş olarak görme” ile oyun oynama deneyim yılı arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=4.381$; $p=.002$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla yapılan Tamhane testi sonuçlarına bakıldığında 7- 9 yıl arasında deneyimi olanlar ile 5-7 yıl arasında deneyimi olanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. 7-9 yıl deneyimi olanlar ($\bar{x}=2.3039$) çevrimiçi oyunları 5-7 yıl arasında deneyimi olanlardan ($\bar{x}=1.8193$) daha fazla profesyonel iş olarak görmektedirler. Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile çevrimiçi oyunlarda turnuvalara oyuncu olarak katılım durumu arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “profesyonel iş olarak görme” ile turnuvalara katılım durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.785$; $p=.001$). Post Hoc testi Scheffe’nin sonuçlarına bakıldığında, Uluslararası turnuvalara katılan oyuncular ile herhangi bir turnuvaya katılmayanlar arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Uluslararası turnuvaya katılanlar ($\bar{x}=2.8889$) çevrimiçi oyunları “profesyonel iş olarak görme” durumları herhangi bir turnuvaya katılmayanlara ($\bar{x}=1.9102$) göre daha fazladır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile oyuncuların deneyim yılı arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kariyer hedefi olarak görme” ile deneyim yılı arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=3.891$; $p=.004$). Farklılığın hangi gruplar arasında

olduğunu belirlemek için yapılan Tamhane testi sonuçlarına bakıldığında 7-9 yıl deneyimi olan oyuncular ile 5-7 yıl deneyimi olan oyuncular arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. 7-9 yıl arasında deneyimi olan oyuncuların ($\bar{x}=2.2353$) oyunları kariyer hedefi olarak görme durumunun 5-7 yıl arasında deneyimi olan oyunculardan ($\bar{x}=1.7508$) daha fazla olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile çevrimiçi oyunlarda turnuvalara oyuncu olarak katılım durumu arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında, “kariyer hedefi olarak görme” ile turnuvalara katılım durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.364$; $p=.001$). Farklılığı ortaya koymak için yapılan Scheffe testi sonucunda, uluslararası turnuvalara katılanların ($\bar{x}=2.8333$) çevrimiçi oyunları herhangi bir turnuvaya katılmayanlardan ($\bar{x}=1.8481$) daha fazla kariyer hedefi olarak görmektedir.

Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile oyuncuların deneyim yılı arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında oyunları, “ekonomik getiri aracı olarak görme” durumu ile deneyim yılı arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.784$; $p=.000$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında 7-9 yıl arasında oyunu deneyimi olan oyuncuların ($\bar{x}=2.327$), oyunları ekonomik getiri aracı olarak görme durumu, 1-3 yıl ($\bar{x}=1.7681$), 3-5 yıl ($\bar{x}=1.8289$), 5-7 yıl ($\bar{x}=1.7788$) arasında deneyimi olan oyunculara göre daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Kariyer Faktörü ile oyuncuların turnuvalara katılım durumu arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında oyunları, “ekonomik getiri aracı olarak görme” durumu ile turnuvalara katılım durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=10.264$; $p=.000$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında ulusal turnuvalara katılan oyuncuların ($\bar{x}=2.2573$) oyunları ekonomik getiri aracı olarak görme durumu, herhangi bir turnuvaya katılmayan oyunculara ($\bar{x}=1.7822$) göre daha fazladır.

2.6.5.2. Sosyal Çevre Faktörüne İlişkin Bulgular

Sosyal Çevre Faktörünün Cinsiyet Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.33 : Cinsiyet ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması

	Grup	N	Ort.	Std. Sapma	t	p
Md.27- aile tepkisi	Kadın	47	2.6809	1.43112	-2.058	.045
	Erkek	1318	3.1184	1.45276		
Md.26- çevre tepkisi	Kadın	47	2.8723	1.40831	-2.027	.048
	Erkek	1319	3.2957	1.36360		
Md.37- aile sorunları	Kadın	47	2.5319	1.44239	-.293	.771
	Erkek	1317	2.5945	1.41837		

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile cinsiyet farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında cinsiyet ile çevrimiçi oyun konusunda ailesi tarafından anlaşılmadığını düşünme (aile tepkisi), çevresinden çok fazla oyun oynaması üzerine şikayet edilmesi (çevre tepkisi) ile anlamlı farklılıklar bulunurken, aileyle sorun yaşama değişkeni ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılaşma durumu bulunmamaktadır. ($p < .05$) Sosyal Çevre Faktörü ile cinsiyet farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında cinsiyet ile çevrimiçi oyun konusunda ailesi tarafından anlaşılmadığını düşünme (aile tepkisi) arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($t = -2.058$, $p = .045$). Çevrimiçi oyunlar konusunda erkek katılımcılar ($\bar{x} = 3.1184$), kadın katılımcılardan ($\bar{x} = 2.6809$) daha fazla aileleri tarafından anlaşılmadığını düşünmektedir. Sosyal Çevre Faktörü ile cinsiyet farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında cinsiyet ile çevrimiçi oyun konusunda çevresinden çok fazla oyun oynaması üzerine şikayet edilmesi (çevre tepkisi) arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($t = -2.027$, $p = .048$). Çevrimiçi oyunlar konusunda erkek katılımcılar ($\bar{x} = 3.2957$), kadın katılımcılardan ($\bar{x} = 2.8723$) daha fazla çevrelerinden çok fazla oyun oynamaları yüzünden tepki görmektedirler.

Sosyal Çevre Faktörünün Yaş ve Eğitim Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.34: Yaş ve Eğitim Durumu ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması

	Yaş***		Eğitim Durumu	
	F	p	F	p
Md.27- aile tepkisi	25.122	.000**	12.998	.000**
Md.26- çevre tepkisi	5.272	.000**	6.575	.000**
Md.37- aile sorunları	6.557	.000**	8.570	.000**
**p<.01, * p<.05				

***Yaş Grupları analizi kolaylaştırmak amacıyla şu şekilde belirlenmiştir: 15-18 yaş (Grup A), 18-22 yaş (Grup B) 22-25 yaş (Grup C) 25-28 yaş (Grup D) 30 ve üzeri (Grup E)

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=25.122$; $p=.00$). Bu farklılığın aile tepkisi durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden ailesi tarafından anlaşılamama durumunda Grup A’nın (15-18 yaş) Grup E dışındaki tüm gruplar arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. 15-18 yaş arasında olan Grup A ($\bar{x}=3.4989$), farklılık olan diğer gruplardan daha fazla oranda çevrimiçi oyunları konusunda ailesinden tarafından anlaşılamadığını düşünmektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=12.998$; $p=.00$). Bu farklılığın aile tepkisi durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden ailesi tarafından anlaşılamama durumunda ortaokul eğitim düzeyindekilerin ($\bar{x}=3.6364$), üniversite ve lisansüstü; lise eğitim düzeyindekilerin ($\bar{x}=3.4004$) üniversite ve lisansüstü grupları arasında farklılıklar bulunmaktadır. Farklılık olan gruplar içerisinde eğitim düzeyi yükseldikçe ailelerinden tepki görme durumu azalmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=5.272$; $p=.00$). Bu farklılığın çevre tepkisi durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden çevresindekilerin şikayet etme durumunda Grup A (15-18 yaş) ile Grup B ve Grup C arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. 15-18 yaş arasında olan Grup A ($\bar{x}=3.5184$), farklılık olan B ($\bar{x}=2.9463$) ve C ($\bar{x}=2.8952$) gruplarından daha fazla oranda çevrimiçi oyunları konusunda çevresindekilerden tepki gördüğünü düşünmektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile eğitim düzeyi arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=6.575$; $p=.00$). Bu farklılığın çevre tepkisi durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden çevresinden tepki görme durumunda ortaokul eğitim düzeyindekilerin ($\bar{x}=3.7955$), üniversite ve lisansüstü; lise eğitim düzeyindekilerin ($\bar{x}=3.4595$) üniversite grupları arasında farklılıklar bulunmaktadır. Farklılık olan gruplar içerisinde eğitim düzeyi yükseldikçe çevrelerinden tepki görme durumu azalmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=6.557$; $p=.00$). Bu farklılığın aile sorunları durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden çevresindekilerin şikayet etme durumunda Grup A (15-18 yaş) ile Grup B ve Grup C arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. 15-18 yaş arasında olan Grup A ($\bar{x}=2.8591$), farklılık olan B ($\bar{x}=2.5411$) ve C ($\bar{x}=2.3188$) gruplarından daha fazla oranda çevrimiçi oyunları konusunda ailesiyle sorunlar yaşadığını düşünmektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($F=8.570$; $p=.00$). Bu farklılığın aile sorunları durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar yüzünden ailesiyle sorunların artması durumunda lise eğitim

düzeyindekiler ($\bar{x}=2.8147$) ile üniversite grupları ($\bar{x}=2.4092$) arasında farklılıklar bulunmaktadır. Farklılık olan gruplar içerisinde lise grubundaki katılımcılar üniversiteli katılımcılara göre oyunda geçirdikleri süre yüzünden çevrelerinden daha fazla tepki görmektedirler.

Sosyal Çevre Faktörünün Kardeş Sayısı ve Kardeş Sıralaması Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.35 : Kardeş Sayısı ve Sıralaması ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması

	Kardeş Sayısı		Kardeş Sıralaması	
	F	p	F	p
Md.27- aile tepkisi	2.372	.213	.423	.737
Md.26- çevre tepkisi	.470	.988	.213	.887
Md.37- aile sorunları	2.639	.188	1.887	.130
**p<.01, * p<.05				

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile kardeş sayısı farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile kardeş sayısı arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır (F=2.372; p=.213). Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile kardeş sıralaması farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile kardeş sıralaması arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır (F=.423; p=.737).

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile kardeş sayısı farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile kardeş sayısı arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır (F=.213; p=.887). Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile kardeş sıralaması farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile kardeş sıralaması arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır (F=.213; p=.887). Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile kardeş sayısı farklılaşmasını ortaya koymak

amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” durumu ile kardeş sıralaması arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.887$; $p=.130$).

Sosyal Çevre Faktörünün Anne Eğitim Durumu ve Baba Eğitim Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.36 : Anne Eğitim ve Baba Eğitim Durumu ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması

	Anne Eğitim		Baba Eğitim	
	F	p	F	p
Md.27- aile tepkisi	4.235	.001*	1.360	.237
Md.26- çevre tepkisi	1.905	.091	1.703	.131
Md.37- aile sorunları	4.173	.001*	3.914	.002*

**p<.01, * p<.05

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile anne eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile anne eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır($F=4.235$; $p=.001$). Bu farklılığın hangi eğitim düzeyi gruplarından kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına bakıldığında, annesinin eğitim durumu ilkokul düzeyinde olanların ($\bar{x}=3.3186$), çevrimiçi oyunlar konusunda ailesinin anlamadığını düşünme durumu annesinin eğitimi lise düzeyinde olanlardan ($\bar{x}=2.9455$) daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile baba eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” durumu ile baba eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır($F=1.360$; $p=.237$).

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile anne eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile anne eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır($F=.1905$; $p=.091$). Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile baba eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak

amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” durumu ile baba eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır($F=1.703$; $p=.131$).

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile anne eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” durumu ile anne eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır($F=4.173$; $p=.001$). Bu farklılığın hangi eğitim düzeyi gruplarından kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına bakıldığında, çevrimiçi oyunlar yüzünden aile sorunlarının arttığını düşünme durumu, annesinin okuryazar olmayanların ($\bar{x}=3.226$), annesinin eğitimi lise($\bar{x}=2.4951$) ve ortaokul($\bar{x}=2.4699$) düzeyinde olanlardan daha fazla olduğu; bir diğer farklılık durumu ise, çevrimiçi oyunlar yüzünden aile sorunlarının arttığını düşünme durumu, annesinin eğitim durumu lisansüstü düzeyinde olanların ($\bar{x}=3.1778$) annesinin eğitim durumu ortaokul ve lise düzeyinde olanlardan daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile baba eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” durumu ile baba eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır.($F=3.914$; $p=.002$). Bu farklılığın hangi eğitim düzeyi gruplarından kaynaklandığını anlamak amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına bakıldığında, çevrimiçi oyunlar yüzünden aile sorunlarının arttığını düşünme durumu, babasının eğitim düzeyi lisansüstü ($\bar{x}=2.9697$) olanların babasının eğitim durumu lise ($\bar{x}=2.4069$) düzeyinde olanlardan daha fazladır.

Sosyal Çevre Faktörünün Günlük Ortalama Oyun Süresi ve Aralıksız Oynanan Rekor Süre Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.37 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Sosyal Çevre Faktörü Farklılaşması

	Oyun Süresi		Rekor Süre	
	F	p	F	p
Md.27- aile tepkisi	5.197	.000**	2.020	.073
Md.26- çevre tepkisi	9.516	.000**	5.568	.000**
Md.37- aile sorunları	6.854	.000**	3.595	.003*
**p<.01, * p<.05				

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” ile günlük ortalama oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.197$; $p=.00$). Buna göre, günlük ortalama 1-2 saat oyun oynayanların ($\bar{x}=2.7434$) tüm gruplarla negatif yönlü bir ilişkisi vardır. Tüm grupların oyun konusunda kendisini anlamadığını düşünmesi durumu minimum kategori olarak belirlenmiş 1-2 saat oyun oynayanlardan daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile temel ihtiyaçlar için ara vermeden oynanan rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile tepkisi” ile rekor süre arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=2.020$; $p=.073$).

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” ile günlük ortalama oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=9.516$; $p=.00$). Buna göre, günlük ortalama 1-2 saat oyun oynayanların ($\bar{x}=2.8528$) tüm gruplarla negatif yönlü bir ilişkisi vardır. Tüm grupların oyun konusunda çevresinden tepki görmesi durumu minimum kategori olarak belirlenmiş 1-2 saat oyun oynayanlardan daha fazladır. Ayrıca günlük ortalama 8-10 saat ($\bar{x}=3.8305$) oyun oynayanların çevreden tepki alma durumu 2-4 saat ($\bar{x}=3.2249$) oynayanlardan farklılaşmaktadır. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile temel ihtiyaçlar için ara vermeden oynanan rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “çevre tepkisi” ile rekor süre arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.568$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğuna bakılmak için yapılan Games Howell testi sonuçlarına göre, ara vermeden 3 saatten az oynayanlar ($\bar{x}=2.8921$) ile tüm gruplar arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Tüm grupların çevresinden tepki görme durumu, rekor süresi 3 saatten az oynayanlardan daha fazladır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA Games Howell testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” ile günlük ortalama oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=6.854$; $p=.00$).

Buna göre, günlük ortalama 1-2 saat oyun oynayanların ($\bar{x}=2.2556$) tüm gruplarla negatif yönlü bir ilişkisi vardır. Tüm grupların oyun konusunda ailesiyle sorun yaşaması durumu minimum kategori olarak belirlenmiş 1-2 saat oyun oynayanlardan daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Sosyal Çevre Faktörü ile temel ihtiyaçlar için ara vermeden oynanan rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “aile sorunları” ile rekor süre arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=3.595$; $p=.003$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğuna bakılmak için yapılan Games Howell testi sonuçlarına göre ara vermeden 3 saatten az oynayanlar ($\bar{x}=2.2922$) ile 12-15 saat ($\bar{x}=2.7520$) ve 15 saatten fazla ($\bar{x}=2.7849$) oynayanlar arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Bu iki grubun oyunlar yüzünden ailesiyle sorun yaşama durumu, rekor süresi 3 saatten az oynayanlardan daha fazladır.

2.6.5.3. Olumsuz Etki Faktörüne İlişkin Bulgular

Olumsuz Etki Faktörünün Cinsiyet Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.38 : Cinsiyet ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması

	Grup	N	Ort.	Std.Sapma	t	p
Md.55- WC erteleme	Kadın	46	2.7391	1.58373	-.131	.896
	Erkek	1319	2.7703	1.45426		
Md.43- dersleri aksatma	Kadın	47	2.6170	1.62257	-1.066	.291
	Erkek	1316	2.8731	1.47213		
Md.39- kilo alma	Kadın	46	2.5435	1.57348	.924	.360
	Erkek	1317	2.3257	1.48428		

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile cinsiyet farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan t testi sonuçlarına bakıldığında (Tablo 2.38.) cinsiyet ile oyun esnasında tuvalet ihtiyacını erteleme (WC erteleme), çevrimiçi oyun grubunun herhangi bir faaliyeti için dersleri aksatma (dersleri aksatma), uzun saatler bilgisayar başında kalmaktan dolayı kilo alma (kilo alma) değişkenleri ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılaşma durumu bulunmamaktadır. ($p<.05$)

Olumsuz Etki Faktörünün Yaş ve Eğitim Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.39: Yaş ve Eğitim Durumu ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması

	Yaş***		Eğitim Durumu	
	F	p	F	p
Md.55- WC erteleme	.540	.706	1.516	.195
Md.43- dersleri aksatma	3.954	.003	3.085	.015
Md.39- kilo alma	1.041	.385	5.899	.000
**p<.01, * p<.05				

***Yaş Grupları analizi kolaylaştırmak amacıyla şu şekilde belirlenmiştir: 15-18 yaş (Grup A), 18-22 yaş (Grup B) 22-25 yaş (Grup C) 25-28 yaş (Grup D) 30 ve üzeri (Grup E)

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır. ($F=.540$; $p=.706$). Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” durumu ile eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.516$; $p=.195$).

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=.3.954$; $p=.003$). Bu farklılığın dersleri aksatma durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunların herhangi bir faaliyeti için dersleri aksatma durumunda Grup A’nın (15-18 yaş) Grup C ($\bar{x}=2.6828$) ve Grup D ($\bar{x}=2.5222$) ile arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. 15-18 yaş arasında olan Grup A ($\bar{x}=3.0161$), farklılık olan diğer gruptan daha fazla oranda çevrimiçi oyunları konusunda derslerini aksatmaktadır. Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile eğitim durumu farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” durumu ile eğitim durumu arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=3.085$; $p=.015$). Bu farklılığın dersleri aksatma

durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, çevrimiçi oyunlar için derslerini aksatma durumunda lise eğitim düzeyindeki katılımcıların ($\bar{x}=3.0151$) üniversite düzeyindeki katılımcılardan ($\bar{x}=2.7761$) daha fazla derslerini aksatma durumu ortaya çıkmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile yaş farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” durumu ile yaş arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.041$; $p=.385$). Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile eğitim düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” durumu ile eğitim düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=5.899$; $p=.000$). Farklılığın kilo alma durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, ilköğretim düzeyindeki katılımcılar tüm eğitim düzeyi gruplarından farklılaşmaktadır. İlköğretim düzeyindeki katılımcıların ($\bar{x}=4.5000$) bilgisayar başında uzun saatler kaldığı için kilo alma durumu diğer gruplardan daha fazladır.

Olumsuz Etki Faktörünün Oyun Süresi ve Rekor Süre Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.40 : Oyun Süresi ve Rekor Süre ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması

	Oyun Süresi		Rekor Süre	
	F	p	F	P
Md.55- WC erteleme	6.156	.000**	7.640	.000**
Md.43- dersleri aksatma	13.837	.000**	12.179	.000**
Md.39- kilo alma	3.745	.002*	1.348	.242
**p<.01, * p<.05				

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” ile günlük ortalama oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=6.156$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Scheffe testi yapılmıştır. Buna göre, günlük

ortalama 10 saatten fazla oyun oynayanlar ($\bar{x}=3.2475$), 1-2 saat ($\bar{x}=2.4377$) ve 2-4 saat ($\bar{x}=2.6903$) oyun oynayanlara göre daha fazla oyunu bırakmamak için WC ihtiyacını ertelemektedir. Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile temel ihtiyaçlar dışında ki rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” ile rekor oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=7.640$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Tukey testi yapılmıştır. Buna göre, rekor süre olarak 15 saatten fazla oyun başında kalanların ($\bar{x}=$) WC ihtiyacını erteleme durumu, 3 saatten az ($\bar{x}=$) ve 3-7 saat oynayanlara ($\bar{x}=$) oranla daha fazladır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” ile günlük ortalama oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=13.837$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Scheffe testi yapılmıştır. Buna göre tüm gruplar 1-2 saat oyun oynayanlarla ($\bar{x}=2.3220$) negatif yönden farklılaşmaktadır. Tüm gruplar günlük ortalama 1-2 saat oyun oynayanlardan daha fazla oranda derslerini aksatmaktadır. Günlük 10 saatten fazla oynayan katılımcılar ($\bar{x}=3.4455$) hem 1-2 saat hem de 2-4 saat oynayan gruplardan ($\bar{x}=2.8067$) daha fazla derslerini aksatmaktadır. Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile temel ihtiyaçlar dışında ki rekor oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” ile rekor oyun oynama süresi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=12.179$; $p=.00$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Tukey testi yapılmıştır. Buna göre, tüm gruplar 3 saatten az oyun oynayanlarla ($\bar{x}=2.3457$) negatif yönden farklılaşmaktadır. Buna ek olarak, 3-7 saat arası rekor süresi olanlar ($\bar{x}=2.7150$), 12- 15 saat ve 15 saatten fazla oynayanlarla negatif yönden farklılaşmaktadır. Tüm gruplar 3 saatten az oynayanlardan ve 12- 15 saat ($\bar{x}=3.1626$) ve 15 saatten fazla oynayanlar ($\bar{x}=3.2280$) , 3-7 saat grubundan daha fazla derslerini aksatmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile günlük ortalama oyun süresini arasındaki farklılaşmayı ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” ile günlük ortalama oyun oynama süresi

arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=3.745$; $p=.002$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu anlamak amacıyla Tukey testi yapılmıştır. Buna göre, günlük ortalama 8-10 saat ($\bar{x}=2.8814$) ve 10 saatten fazla oynayanlar ($\bar{x}=2.7353$), 1-2 saat ($\bar{x}=2.2189$) ve 2-4 saat oynayanlara ($\bar{x}=2.2461$) göre bilgisayar başında vakit geçirdiği için daha fazla kilo almaktadır. Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile rekor süre farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” durumu ile rekor süre arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.348$; $p=.242$).

Olumsuz Etki Faktörünün Başarı ve Memnuniyet Durumuna Göre Farklılaşması Durumu

Tablo 2.41 : Başarı ve Memnuniyet Düzeyi ile Olumsuz Etki Faktörü Farklılaşması

	Başarı		Memnuniyet	
	F	p	F	p
Md.55- WC erteleme	1.776	.170	6.285	.002*
Md.43- dersleri aksatma	6.231	.002*	6.964	.001**
Md.39- kilo alma	1.964	.141	2.984	.050*
** $p<.01$, * $p<.05$				

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile başarı düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” durumu ile başarı düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.776$; $p=.170$). Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile memnuniyet düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “WC erteleme” durumu ile memnuniyet düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=6.285$; $p=.002$). Farklılığın WC erteleme durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için uygulanan Post Hoc Games Howell testi sonuçlarına göre, kendinden memnun olanlar ($\bar{x}=2.6321$), diğer gruplarla negatif olarak farklılaşmaktadır; diğer gruplardan daha az oranda oyun için ihtiyacını ertelemektedir.

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile başarı düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” durumu ile başarı düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=6.231$; $p=.002$). Farklılığın dersleri aksatma durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için Post Hoc Games Howell testi uygulanmıştır. Buna göre, kendini az başarılı bulanların ($\bar{x}=3.2692$) derslerini aksatma durumu kendini orta düzeyde ($\bar{x}=2.8769$) ve kendini çok başarılı ($\bar{x}=2.6911$) görenlerden daha fazladır. Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile memnuniyet düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “dersleri aksatma” durumu ile memnuniyet düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=6.964$; $p=.001$). Farklılığın dersleri aksatma durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için uygulanan Post Hoc Games Howell testi sonuçlarına göre, kendinden memnun olmayanlar ($\bar{x}=3.1965$), kendinden memnuniyet duyanlardan ($\bar{x}=2.7384$) daha fazla oranda derslerini aksatmaktadır.

Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile başarı düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” durumu ile başarı düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($F=1.964$; $p=.141$). Çevrimiçi oyuncular açısından Olumsuz Etki Faktörü ile memnuniyet düzeyi farklılaşmasını ortaya koymak amacıyla yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında “kilo alma” durumu ile memnuniyet düzeyi arasında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($F=2.984$; $p=.050$). Farklılığın kilo alma durumu ile hangi kategoriler arasında olduğunu görmek için uygulanan Post Hoc Games Howell testi sonuçlarına göre, kendinden memnun olmayanlar ($\bar{x}=2.4740$), kendinden memnuniyet duyanlardan ($\bar{x}=2.2307$) daha fazla oranda bilgisayar başında fazla kalmaktan dolayı kilo almaktadır.

SONUÇ

Türkiye'deki League of Legends oyununu oynayan 1375 katılımcıyı kapsayan bu çalışma, Türkiye'deki LoL oyuncularını için genelleştirilebilir. Google Forms üzerinden gerçekleştirilen yoklama tekniği sonucunda katılımcıların %96'sının erkek olduğu görülmektedir. Cinsiyet ayrışmasında makasın çok açık olduğu görülmektedir. Kadın e-spor takımları kurulmasına ve her gün kadın oyuncu sayısının artmasına karşın erkek oyuncuların baskın olduğu görülmektedir. Ercan(2016) bu durumu, erkekliğin sanal düzlemdeki tekrar üretiminin bir sonucu olarak dijital oyunlarda eril tahakküm ile açıklamaktadır. Katılımcıların yaş dağılımına bakıldığında, örneklemin %87'sini 25 yaş altı oyuncular oluşturmaktadır. Eğitim düzeyine bakıldığında çevrimiçi oyuncuların %53'ü üniversite eğitim seviyesindedir. Kardeş sayılarına bakıldığında katılımcıların yarısının iki kardeş ve katılımcının ilk çocuk olduğu görülmektedir.

Oyuncuların deneyim yılına bakıldığında, yıllar arasında homojenik bir dağılım olduğu görülmektedir. Günlük ortalama oyun sürelerine bakıldığında en fazla orana sahip olan saat dilimlerinin sırasıyla, 2-4 saat, 4-6 saat ve 1-2 saat olduğu görülmektedir. Katılımcıların %7'si 10 saati aşan ciddi bir zaman dilimini oyunda geçirmektedir. Ayrıca %18'i de rekor süre olarak, temel ihtiyaçlar dışında ara vermeden 15 saatten fazla oyunda kalmaktadır. LoL dışında oynanan oyunlara bakıldığında popüler oyunlara çeşitli dağılımlar görülmekle beraber, dikkat çeken unsur %14'ünün başka hiçbir oyun oynamaması, %50'sinin "Diğer" seçeneğini de seçmiş olmasıdır. Bu da oluşturulan oyun listesi dışındaki oyunların da yüksek oranda oynandığına işaret etmektedir. Oyuncuların %82'si herhangi bir turnuvaya katılmazken yalnızca %1'i hem ulusal hem de uluslararası turnuvalara katılmaktadır.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı konusunda günlük ortalama oyun süresi arttıkça oyun bağımlılığının da arttığı görülmektedir. Ortaokul ve lise düzeyindeki oyuncuların üniversite düzeyine göre daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir. Bu bağlamda eğitim düzeyi azaldıkça bağımlılık durumu artmaktadır. Katılımcıların yaş değişkeni farklılaşmasına bakıldığında yaş ortalaması azaldıkça oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir. Uluslararası turnuvalara katılanların herhangi bir turnuvaya katılmayanlara göre daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir. Turnuvalarda başarılı olabilmek için oyunda geçirdiği süreyi artırarak bağımlılık düzeylerini de arttırmaktadırlar. Değişken sayısı azlığı sebebiyle herhangi bir faktör altına girmemiş

olsa da Tablo 2.15'te görüldüğü gibi, bağımlılığın nüksetmesini gösteren madde 10 ve madde 11'in faktör yüklerinin oldukça yüksek olduğu da görülmektedir. Çevrimiçi oyunları bırakmayı deneyen ve bıraktıktan sonra da tekrar oyuna dönme oranı oldukça yüksektir.

Çalışmanın alt boyutlarını incelemek amacıyla yapılan faktör analizi sonucunda “Kariyer Faktörü”, “Sosyal Çevre Faktörü” ve “Olumsuz Etki Faktörü” olmak üzere üç alt boyutu olduğu tespit edilmiştir. Kariyer faktörünün analizi için yapılan testler sonucunda farklılaşma durumlarına bakıldığında; katılımcıların yaş ortalaması düştükçe, günlük ortalama oyun oynama süresi arttıkça, eğitim düzeyi azaldıkça çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görme, e-sporu kariyer hedefi olarak görme ve çevrimiçi oyunları ekonomik getiri aracı olarak görme durumları artmaktadır. Farklılaşmada dikkat çeken bir ayrıntı olarak 30 yaş ve üzeri katılımcılar e-sporu kariyer hedefi ve ekonomi getiri aracı olarak görme noktasında ayrılmaktadır. Eğitim düzeyinde de lisansüstü katılımcılar e-sporu kariyer hedefi olarak görmektedirler. Ayrıca 7-9 yıl deneyimi olanlar ve uluslararası turnuvalara katılanlar diğer katılımcılardan daha fazla çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görme, e-sporu kariyer hedefi olarak görme ve çevrimiçi oyunları ekonomik getiri aracı olarak görmektedirler. Verdikleri süre ve turnuvalara katılıyor olmaları onların bu alanda profesyonel olarak ilerlediklerinin de göstergesi durumundadır. Temel ihtiyaçlarına ara vermeden oynadıkları rekor oyun süresi arttıkça çevrimiçi oyunları profesyonel iş olarak görme ve e-sporu kariyer hedefi olarak görme durumları artmaktadır.

Sosyal Çevre faktörünün analizi için yapılan testler sonucunda farklılaşma durumlarına bakıldığında; cinsiyet açısından erkek katılımcılar daha fazla ailelerinden ve çevrelerinden tepki görmektedirler. Katılımcıların yaş ortalamaları düştükçe; günlük ortalama oyun oynama süreleri ve ara vermeden oyun oynamada rekor süreleri arttıkça; ortaokul ve lise eğitim düzeyinde olan katılımcılar, ailelerin oyun konusunda kendini anlamadığı, çevrelerinden oyun oynamaları konusunda şikayet edildiği ve oyun yüzünden aileleriyle sorun yaşadığı görülme durumu artmaktadır. Katılımcıların anne eğitim düzeyi düştükçe ailelerin oyun konusunda kendini anlamama durumu yükselirken; anne eğitim düzeyi en düşük olan (okuryazar olmama durumu) ve en yüksek olan (lisansüstü) ve baba eğitim düzeyi lisansüstü olan katılımcıların oyun konusunda ailesiyle sorun yaşama durumları

artmaktadır. Katılımcıların kardeş sayıları ve aile içindeki kardeş sıralamaları ile sosyal çevre faktörünün değişkenleri arasında bir anlamlılık bulunmamaktadır.

Olumsuz Etki faktörünün analizi için yapılan testler sonucunda farklılaşma durumlarına bakıldığında, yaş ortalaması düştükçe ve lise eğitim düzeyinde tüm gruplardan daha fazla çevrimiçi oyunların herhangi bir faaliyeti için dersleri aksatma durumu daha fazladır. Günlük oyun oynama süresi ve temel ihtiyaçlar dışında oyunda kalmada rekor süre arttıkça tuvalet ihtiyacını erteleme davranışı ve kilo alma durumu daha fazla görülmektedir. Tuvalet ihtiyacını erteleme günlük 10 saatten fazla oynayanlarda ve rekor süre olarak 15 saatten fazla oynayanlarda daha fazla görülmektedir. En acil ihtiyaçlarını dahi oyundan ayrı kalmamak için ertelenmesi ve sağlıklarını bu konuda ikinci plana atmaları, kendileri için en önemli olgunun oyun olduğunu göstermektedir. Kendilik değerine bakıldığında kendinden memnun olmayanlar derslerini aksatma ve kilo alma durumunun daha fazla olduğu görülmektedir. Ek olarak kendini daha az başarılı bulanlar daha fazla oranda derslerini aksatmaktadırlar.

KAYNAKÇA

- Abbate, Janet:** “İnternetin Popülerleşmesi”, **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017, s.472-479.
- Altay, Derya:** “Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan”, **Kadife Karanlık:21.Yüzyıl İletişim Çağını Aydınlatan Kuramcılar**, Ed. Nurdoğan Rigel, İstanbul, Su, 2005.
- Akca, Emel Baştürk:** “Teknolojik Tutuculuk Karşısında Z Kuşağını Anlamak; Ortaokul Gençliğinin İnternet Kullanım Algıları”, **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.343-366
- Adorno, Thedor W.:** **Kültür Endüstrisi- Kültür Yönetimi**, İstanbul, İletişim, 2011.
- Akgül, Selma Koç & Pazarbaşı, Betül:** “Küresel Dünyanın Kültürel Kimlik Karmaşası”, **Küresel ağlar odağında kültür, kimlik ve mekan tartışmaları**, İstanbul, Hiperlink, 2018.
- Alemdar, Korkmaz:** **Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi**, Ankara, Erk, 2005.
- Argan ve ark. :** “Elektronik Spor: Türkiye’deki Siber Sporcuların Tutum Ve Davranışları” **Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi**, 2 (1), 1-11, 2006.
- Bademci, Vahit:** “Güvenirliği Doğru Anlamak ve Bazı Klişeleri Yıkarak: Bilinenlerin Aksine, Cronbach’ın Alfa Katsayısı, Negatif ve “–1”den Küçük Olabilir”, **İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, 12, 3-26, 2006.

- Barmanbek, Burak:** “Dijital Oyun Tasarımı”, **Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu**, Der.Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü, Işık Barış Fidaner,İstanbul, Kalkedon, 2009.
- Baudrillard, Jean:** **Tam Ekran**, İstanbul, Yapı Kredi, 2001.
- Barone, Carole:** “The New Academy”, **Educating the Net Generation**, Educause, 2005. (Çevrimiçi)
www.educause.edu/educatingthenetgen/
- Bateson,Patrick & Martin, Paul** **Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon**, İstanbul, Ayrıntı, 2014.
- Bayraktutan Sütcü, Günseli:** “Devasa Online Oyunlarda Klan Kültürü ve Liderlik Olgusu”, **Folklor/Edebiyat**, 2007,(50)13: 41-56.
- Bayzan, Şahin:** “İnternet ve Çocuk/ Dijital Yerlilerin İnternet Macerası Dijital Yerlilerden Önceki Süreç”, **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.382-388.
- Bell, Daniel:** **The Culturel Contradiction of Capitalism**, New York, Basic Book,1976.
- Beniger, James:** “Kontrol Devrimi”, **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017, s.442-455.
- Bergeron, Bryan:** **Developing Serious Games**, Massachusetts, Charles River Media, 2006.

- Beyazperde:** “İyi Oyun” 13 Kasım 2018 (Çevrimiçi)
<http://www.beyazperde.com/filmler/film-264771/>
Erişim: 04 Nisan 2019
- Bilginatolyesi:** ‘League of Legends’ 11 Ağustos 2015
<http://bilginatolyesi.blogspot.com/2015/08/league-of-legends.html>
Erişim:17 Nisan 2019
- Binark, Mutlu:** “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu”, **Yeni Medya Çalışmaları**, Der. Mutlu Binark, Ankara, Dipnot, 2007, s.21-44.
- Binark, Mutlu:** “Türkiye’de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi” **Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu**, Der.Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütcü, Işık Barış Fidaner,İstanbul, Kalkedon, 2009.
- Bobbitt, David:** “Teaching McLuhan: Understanding Understanding Media”, Enculturation, 30 Aralık 2011 (Çevrimiçi)
<http://enculturation.net/teaching-mcluhan>
- Bountori, Lina:** **Archives in the Digital Age- Standards, Policies and Tools**, Kidlington, Chandos, 2017.
- Bozkurt, Veysel:** “Sanal Cemaatler”, **Birikim**, 1999, 127: 65-72.
- Büyüköztürk, Şener:** “Faktör Analizi: Temel Kavramlar Ve Ölçek Geliştirmede Kullanımı”, **Eğitim Yönetimi**, 32, s.470-283, 2002.

- Büyüköztürk, Şener:** **Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni SPSS Uygulamaları ve Yorum**, Ankara, Pegem, 2019.
- Calleja, Gordon:** “Digital Game Involvement : A Conceptual Model”, **Games and Culture**, Sage, 2007 2:236-260.
- Calleja, Gordon:** **In Game: From Immersion to Incorporation**, London, MIT Press, 2011.
- Carpenter, Edmund:** “Yeni Diller”, **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017, s.377-385.
- Carrington, Victoria:** “The Uncanny, Digital Texts and Literacy”, **Language and Education**, 19:6, 467- 482 , 2005.
- Castells, Manuel:** **Enformasyon Çağı: Ekonomi, Kültür ve Toplum Cilt1: Ağ Toplumunun Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008.
- Chul Han, Byung:** **Şeffaflık Toplumu**, İstanbul, Metis, 2017.
- Clarke, Rachel Ivy ve ark:** “Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis”, **Games and Culture**, 12:5, 445-465, 2015.
- CNBC:** ‘This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it’s expected to get even bigger’ 14 Nisan 2019 (Çevrimiçi)
<https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>
Erişim: 16 Nisan 2019.

- CNN Türk:** 'Galatasaray E-Spor takımı kuruldu' 30 Kasım 2016 (Çevrimiçi)
<https://www.cnnturk.com/teknoloji/galatasaray-e-spor-takimi-kuruldu> Erişim: 22 Aralık 2018.
- Coleman, Beth:** **Hello Avatar: Dijital Neslin Yükselişi**, İstanbul, Mediacat, 2012.
- Conner, Clifford D.:** **Halkın Bilim Tarihi**, Ankara, Tübitak, 2013.
- Cramer, Duncan & Howitt Dennis :** **The Sage Dictionary of Statistics**, London, Sage Publications, 2004.
- Çakmak, Tolga :** **Kültürel Bellek Kurumlarında Dijitalleştirme ve Dijital Koruma Politikaları**, İstanbul, Hiperyayın, 2017.
- Çokluk Ömay ve ark.** **Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS ve Lisrel Uygulamaları**, Ankara, Pegem Akademi, 2012.
- Dawson, Lorne L.:** "Religion and the Quest for Virtual Community", **Religion Online : Finding Faith on the Internet**, edited by Lorne L. Dawson and Douglas E.Cowan, London, Routledge, 2004.
- Debord, Guy:** **Gösteri Toplumu**, İstanbul, Ayrıntı, 1996.
- Despain, Wendy:** **Writing for video game genres : from FPS to RPG**, Massachuttes, A K Peters, 2009.
- Dever, Ayhan:** **Spor Sosyolojisi**, Ankara, Siyasal, 2015.
- Digitalage:** 'Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) bir yaşında'
25 Nisan 2019 (Çevrimiçi)
<https://digitalage.com.tr/turkiye-e-spor-federasyonu-tesfed-bir-yasinda/> Erişim: 29 Nisan 2019.

- Dijitalsporlar:** 'Dünyada eSpor' 29 Nisan 2015 (Çevirmici)
<https://dijitalsporlar.com/makaleler/dunyada-espor>
Erişim: 15 Mart 2019.
- Dijk, Jan Van:** **Ağ Toplumu**, İstanbul, Epilson, 2016.
- Doğan, Birol:** **Spor Sosyolojisi ve Uygulamalı Spor Sosyolojisine Giriş**, İzmir, Meta, 2004.
- Doğan, Dilek:** "Sınırsız Olasılıklar Dünyası: Dijital Oyunların Dünü ve Bugünü", **Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun**, Ed. Derya Öcal, Ankara, Ütopya, 2016.
- Dorkly:** '5 Surprising Realities of South Korea's Intense Gaming Culture' 25 Temmuz 2016 (Çevirmici)
<http://www.dorkly.com/post/79516/5-amazing-realities-behind-south-koreas-crazy-gaming-culture/page:2>
Erişim:29 Nisan 2019.
- Dreyfus, Hubert, L.:** **İnternet Üzerine**, İstanbul, Küre, 2016.
- Dursun, Onur:** "Toplumu Pierre Bourdieu ile Düşünmek", **Global Media Journal**, vol.8, 16(2018):68-123.
- Dursun, Yücel:** **Oyunun Ontolojisi**, Ankara, Doğu-Batı, 2014.
- Duygulu, Serap:** **Yeni Nesil Ebeveynlik ve Helikopter Aileler: K Kuşağı ve Tekno- Dijital Kuşak**, Destek, İstanbul, 2018.
- DSM-IV-TR:** **American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: 4**, Washington DC, American Psychiatric Publishing, 2000.

- Ercan, Eyyub**
Ergin: “Dijital Oyunlarda Eril Tahakküm”, **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.376-382.
- Ergin, Demirali Y.:** “Ölçeklerde Geçerlik ve Güvenirlik” **Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi** 7, 1995:125-148.
- Edemli, Atilla:** **Temel Sorunlarıyla Spor Felsefesi**, İstanbul, E Yayınları, 2002.
- Esslin, Martin:** **Televizyon Çağı: TV Beyaz Camın Arkası**, İstanbul, Pınar, 2001.
- Euronews:** ‘Yeni Zelanda’da katliam gerçekleştiren saldırgan Türkleri hedef gösterdi’ 15 Mart 2019 (Çevrimiçi)
<https://tr.euronews.com/2019/03/15/yeni-zelanda-da-katliam-saldirgan-terorist-turkleri-hedef-gosterdi-turkiye-icin-ne-dedi> Erişim: 04 Nisan 2019.
- Feng, Wendy ve ark. :** “Internet gaming disorder: Trends in prevalence 1998–2016”, **Addictive Behaviors**, vol.75,(2017): 17-24.
- Field, Andy:** **Discovering Statistics using SPSS for Windows**. London, Sage Publications, 2000.
- Fink, Eugen:** **Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun**, Ankara, Dost, 2015.
- Fitcher, Joseph:** **Sosyoloji Nedir?** Konya, Seba, 1996.
- Gametoon:** ‘Gametoon Millennials Gaming Channel’
<https://spiintl.com/channels/gametoon>
Erişim:20 Nisan 2019.
- Gardner, Howard & Davis, Katie:** **App Kuşağı: Dijital Dünyada Kimlik, Mahremiyet ve Hayal Gücü**, İstanbul, Optimist, 2013.

- Geray, Haluk:** **Toplumsal Arařtırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriř,** Kocaeli, Umuttepe, 2014.
- Gerwin, Roslyn L. & Kaliebe, Kristopher & Daigle, Monica:** "The Interplay Between Digital Media Use and Development", **Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America**, Vol. 27,(2), 2018: 345-355.
- Gökçe, Birsen:** **Toplumsal Bilimlerde Arařtırma**, Ankara, Savaş, 1988.
- Griffiths, Mark:** "A 'Components' Model of Addiction Within a Biopsychosocial Framework", **Journal of Substance Use**, 10:4,(2005):191-197.
- Grossman, Dave & DeGaetano, Gloria:** **Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie and video game violence.** New York, Crown Publishers, 1999.
- Güneř, A.Hamit:** 'Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar", **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.367-375.
- Güngör, Nazife:** **İletiřim: Kuramlar –Yaklařımlar**, Ankara, Siyasal, 2013.
- Gwinnell, Esther & Adamec, Christine:** **The Encyclopedia of Addictions and Addictive Behaviors**, NewYork, Facts on File, 2006.
- Habertürk :** 'GameX 2018 kapılarını açtı' 7 Eylül 2018 (Çevrimiçi) <https://www.haberturk.com/gameX-2018-fuari-kapilarini-acti-2133757-ekonomi>
Eriřim: 3 Aralık 2018.

- Habertürk:** 'Bilgisayar oyunları şiddeti normalleştiriyor'
20 Nisan 2014 (Çevrimiçi)
<https://www.haberturk.com/saglik/haber/940791-bilgisayar-oyunlari-siddeti-normallestiriyor#>
Erişim: 6 Mart 2019.
- Hall, Frania:** **Dijital Yayıncılık: Dijital Kitap ve Dergi Sektörü İçin Bir Başlangıç**, İstanbul, Profil, 2013.
- Halter, Ed:** **Savaş Temalı Oyun Kültürü**, İstanbul, Yakamoz, 2009.
- Hazar, Çetin Murat:** **Bilgi Toplumu**, Ankara, Turhan, 2006.
- Hood, Bruce:** **Benlik Yanılsaması: Sosyal Beyin Kimliği Nasıl Oluşturur?**, İstanbul, Ayrıntı, 2012.
- Huizinga, Johan:** **Homo Ludens: Oyunun Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme**, İstanbul, Alfa, 2018.
- Hürriyet:** 'Amazon Twitch'i satın aldı' 26 Ağustos 2014 (Çevrimiçi)
<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/amazon-twitchi-satin-aldi-27076494>
Erişim: 15 Nisan 2019.
- Hürriyet:** 'Avrupa'nın en büyük espor sahnesi açıldı' 21 Ocak 2019 (Çevrimiçi)
<http://www.hurriyet.com.tr/sporarena/avrupanin-en-buyuk-espor-sahnesi-acildi-41089401>
Erişim: 29 Nisan 2019.
- (ICHEG)International Center for the History of Electronic Games:** 'Concentric Circles: A Lens for Exploring the History of Electronic Games' **The Strong**, 2014 (Çevrimiçi)
<https://www.museumofplay.org/sites/default/files/>

- İnal, A. Niyazi:** **Beden Eđitimi ve Spor Bilimine Giriř**, Konya, Atlas, 1998.
- Jonasson Kalle & Thiborg, Jesper:** “Electronic Sport and Its Impact on Future Sport”, **Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, 13:2, 287-299, 2010.
- Kanal D:** ‘Abbas G ile B Oyun’ 7 Mart 2019 (evrimii)
<https://www.kanald.com.tr/abbas-guclu-ile-buyuk-oyun/bolumler/abbas-guclu-ile-buyuk-oyun-1-bolum>
Eriřim: 04 Nisan 2019.
- Kaplan cal, Defne:** “Antropolojik Aıdan Oyun ve Spor İliřkisi”, **Yařam Pratikleriyle Deđiřen Oyun**, Der. Derya cal, Ankara, topya, 2016, s.35-43
- Kaplan, Robert Saccuzzo,Dennis P.:** **Psychological Testing: Principles, Applications, And İssues**, Belmont, Thomson Learning, 2001.
- Kars, Gzde Bahar:** “řiddet İerikli Bilgisayar Oyunlarının ocuklarda Saldırganlıđa Etkisi”, Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı Yksek Lisans Tezi, Ankara niversitesi Sađlık Bilimleri Enstits, 2010.
- Kaya, Abdullah Bedir:** “evrimii Oyun Bađımlılıđı leđinin Geliřtirilmesi: Geerlik ve Gvenirlik alıřması” Eđitim Bilimleri Anabilim Dalı- lme ve Deđerlendirme Bilim Dalı Yksek Lisans Tezi, Gaziosmanpařa Eđitim Bilimleri Enstits, 2013.
- Kim, Eun Joo ve ark. :** “The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits” **European Psychiatry** , vol.23, 3,(2008): 212-218.

- Kim, Yeonsoo ve ark.** “The effects of Internet addiction on the lifestyle and dietary behavior of Korean adolescents” *Nutrition Research and Practice* vol. 4,1 (2010): 51-7.
- King ve ark.** “Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy”, *Int J Ment Health Addiction* (2010) 8:90–106.
- Koivisto, Juha & Ampuja Marko:** “From ‘Post-Industrial’ to ‘Network Society’ and Beyond: The Political Conjunctures and Current Crisis of Information Society Theory” *Triple-C* vol.12,2 (2014):447-463.
- Kongar, Emre:** **Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2008.
- Kuran, Evrim:** **Telgraftan Tablete: Türkiye’nin 5 Kuşağına Bakış**, İstanbul, Destek, 2018.
- Kurt, Adile Aşkı:** “Dijitalleşmede Son Durum: Dijital Yerli, Dijital Göçmen ve Dijital Göçebe”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(46), 2013, 1-22.
- Kuss, Daria J & Griffiths, Mark:** **Internet Addiction In Psychotherapy**, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2015.
- Laughey, Dan:** **Medya Çalışmaları: Teoriler ve Yaklaşımlar**, İstanbul, Kalkedon, 2010.
- Maigret, Eric:** **Medya ve İletişim Sosyolojisi**, İstanbul, İletişim, 2011.
- Manovich, Lev:** “Medya Nasıl Yeni Medya Oldu?”, **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017, s.467-471.

Mannheim, Karl: “The Problem of Generations”, **Essays on the Sociology of Knowledge**. Ed. Paul Paul Kecskemeti, London, Routledge and Kegan Paul, vol.5, (1952): 276-322.

Marketing: ‘Televizyon reklam gelirleri ilk kez azaldı’ 25 Kasım 2018 (Çevrimiçi)
<https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/televizyon-reklam-gelirleri-ilk-kez-azaldi/> Erişim: 2 Aralık 2018.

▼ **Marx, Karl:** **Capital: A Critique of Political Economy** volume 1, London, Penguin, 1990.

McLuhan Marshall: **Understanding Media**, New York, McGraw-Hill, 1964.

McLuhan Marshall: **Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu**, İstanbul, İletişim, 2014.

McLuhan Eric & Zingore Frank: **Essential McLuhan**, New York, Basic Books, 1995.

McLuhan Marshall & McLuhan Eric: **The Laws of Media: The New Science**, Toronto, University of Toronto Press, 1992.

McNeill, William H.: **Dünya Tarihi**, Ankara, İmge, 2002.

Milliyet: ‘Türkiye’de Bir İlk! Beşiktaş eSpor Takımı Kuruldu’
22 Ocak 2015 (Çevrimiçi)
<http://www.milliyet.com.tr/turkiye-de-bir-ilk-besiktas-espor-teknoloji-haber-2002212/>
Erişim: 22 Aralık 2018.

- MobyGames:** 'Genre Definations'
<https://www.mobygames.com/glossary/genres>
Eriřim: 4 Nisan 2019.
- Morley, David & Robins, Kevin:** **Kimlik Mekanları: Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar**, İstanbul, Ayrıntı, 1997.
- Mumford, Lewis:** **Makina Efsanesi**, İstanbul, İnsan Yayınları, 1996.
- Mumford, Lewis:** "Matbaanın İcadı", **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017,s.142-147.
- Museum of Play:** 'Video Game History Timeline' (Çevrimiçi)
<http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> Eriřim: 23 Aralık 2018.
- Mvaliab Media Marketing:** 'Marshall McLuhan' 4 Şubat 2012 (Çevrimiçi)
<http://mvaliab.wordpress.com/2012/02/04/marshall-mcluhan/>
Eriřim: 12 Nisan 2019.
- Nielsen:** 'Türkiye Dijital Dönüşümde Büyük Potansiyel Taşıyor'
5 Eylül 2018 (Çevrimiçi)
<https://www.nielsen.com/tr/tr/insights/news/2018/turkey-carries-great-potential-digital-conversion.html>
Eriřim: 2 Aralık 2018.
- Newzoo:** '2018 Global Games Market Report' (Çevrimiçi)
https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf
Eriřim:20 Şubat 2019.

- Newzoo:** 'Most Popular Core PC Games: Global' (Çevrimiçi)
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>
Erişim: 6 Mart 2019.
- NTV Spor:** 'Beşiktaş'tan Bir İlk: Kadın e-spor takımı' 20 Temmuz 2018 (Çevrimiçi)
https://www.ntvspor.net/diger-sporlar/besiktas-tan-bir-ilk-kadin-e-spor-takimi-5b51da9e64aa731480a34e30?_ref=infinity
Erişim: 23 Aralık 2018.
- NTV:** 'E-spor olimpik spor olarak kabul değerlendirilmeyecek' 8 Nisan 2018 (Çevrimiçi)
<https://www.ntv.com.tr/teknoloji/e-spor-olimpik-spor-olarak-kabul-degerlendirilmeyecek,l2G20tw96kyfBrhcqTjjWg>
Erişim: 7 Nisan 2019.
- OECD:** 'Digital Broadband Content: The Online Computer And Video Game Industry' 12 Mayıs 2005 (Çevrimiçi)
<http://www.oecd.org/internet/ieconomy/34884414.pdf>
Erişim: 23 Mart 2019.
- O'Shaughnessy, Michael & Stadler, Jane:** **Media and Society: An Introduction**, Melbourne, Oxford University Press, 2005.
- Oblinger, Diana & Oblinger James:** "Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation", **Educating the Net Generation**, Educause, 2005. (Çevrimiçi)
www.educause.edu/educatingthenetgen/

- Ogburn, William Fielding:** “How Technology Changes Society”, **The Annals of the American Academy of Political and Social Science**, 1947, 249, 81-88.
- Ogburn, William Fielding:** **Technology and International Relations**, Chicago, The University of Chicago Press, 1949.
- Ogburn, William Fielding:** **Social Change**, New York, Dell, 1966.
- Ong, Walter J.:** **Sözlü ve Yazılı Kültür**, İstanbul, Metis, 2014.
- Ong, WalterJ.:** “Sözlülük, Okuryazarlık ve Çağdaş Medya” **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017,107-115.
- Oskay, Ünsal:** **XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım**, İstanbul, Der, 2000.
- Oswald ve ark.** “The Perceived Meaning of the Video Game Experience: An Exploratory Study”, **Psychology of Popular Media Culture**, 2014, Vol. 3, No. 2, 110 –126.
- Oyungezer:** ‘Mesut Özil De Artık Bir Twitch Yayıncısı’ (Çevrimiçi)
<http://oyungezer.com.tr/haber/54776-mesut-ozil-de-artik-bir-twitch-yayincisi>
Erişim: 28 Nisan 2019.
- Özenç, Orhan Efe & Tınmazlar, Atakan:** **Türkiye’de E-Spor ve League of Legends**, İstanbul, Profil, 2018.
- Öztürk, Füsun:** **Toplumsal Boyutlarıyla Spor**, Ankara, Bağırman, 1998.

- Padem, Hüseyin ve ark.:** **Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı,** Sarajevo, IBU Publications,2012.
- Palfrey, John & Gasser, Urs:** **Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives,** New York, Basic Books, 2008.
- Patterson, Graeme:** **History And Communications: Harold Innis, Marshall McLuhan, the Interpretation of History,** Toronto, Toronto Press,1990.
- Poe, Marshall T :** **İletişim Tarihi: Konuşmanın Evriminden İnternete Medya ve Toplum,** İstanbul, Isık, 2015.
- Poloma, Margaret M.:** **Çağdaş Sosyoloji Kuramları,** Ankara, Palme, 2012.
- Postman, Neil:** **Televizyon: Öldüren Eğlence,** İstanbul, Ayrıntı, 1999.
- Potenza ve ark.:** "Introduction to Behavioral Addictions", **Am J Drug Alcohol Abuse.** 2010 Sep; 36(5): 233–241.
- Prensky, Marc:** "Digital Natives Digital Immigrants", **On the Horizon** MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001.
- Pyae, Aung:** "Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization", **Entertainment Computing,** 2018, vol. 26, 105-116.
- PwC:** 'Global Entertainment & Media Outlook 2018–2022' (Çevrimiçi) <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook.html> Erişim: 6 Mart 2019.
- Rheingold, Howard:** **The Virtual Community: Table of Contents,** California, Addison-Wesley, 1993.

- Rogers, Everett M.:** **Diffusion of Innovation**, New York, The Free Press, 1983.
- Rogers, Everett M.:** **Diffusion of Innovation(5th ed.)**, New York, The Free Press, 2003.
- Rogers, Everett M.:** "Diffusion of Preventive Innovations", **Addictive Behaviors**, 2002,vol.27, 989 – 993.
- Sartori, Giovanni:** **La política: Lógica y Método en Las Ciencias Sociales**, México D.F, Fondo de Cultura Económica, 2002.
- Sartori, Giovanni:** **Görmenin İktidarı Homo Videns: Gören İnsan**, İstanbul, Karakutu, 2006.
- Shiftdelete:** 'Twitch tarihinin izleyici rekoru kırıldı!' 15 Mart 2018 (Çevrimiçi) <https://shiftdelete.net/twitch-tarihinin-izleyici-rekoru-kirildi> Erişim: 15 Nisan 2019.
- Smed, Jouni:** **Towards a Definition of a Computer Game**, TUCS Technical Report No 553, 2003. (Çevrimiçi)
Hakonen, Harri: <http://staff.cs.utu.fi/~jounsmed/papers/TR553.pdf>
- Sorokin, Pitirim A.:** **Bir Bunalım Çağında Toplum Felsefeleri**, İstanbul, Salyangoz, 2008.
- Spengler, Oswald:** **The Decline of the West**, New York, Alfred A. Knopf Inc., 1926.
- Stevenson, Nick:** **Medya Kültürleri: Sosyal Teori ve Kitle İletişimi**, Ankara, Ütopya, 2008.
- Strauss, William& Howe Neil:** **Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069**, New York, William Morrow Company, 1991.

- Tarhan Nevzat& Nurmedov Serdar:** **Bağımlılık: Sanal veya Gerçek,** İstanbul, Timaş, 2011.
- Tatlıcan, Ümit & Çeğin, Güney:** **Ocak ve Zanaat: Pierre Burdieu Derlemesi,** İstanbul, İletişim, 2014.
- Tatlılil, Hüseyin:** **Uygulamalı Çok Değişkenli İstatiksel Analiz,** Ankara, Akademi, 2002.
- Teknoyo:** 'Türkiye'de her gün 3 milyon genç LoL oynuyor'
17 Mart 2017 (Çevrimiçi)
<http://teknoyo.com/lol-turkiye-oyuncu-sayisi/>
Erişim: 04 Nisan 2019.
- Tezcan, Mahmut:** **Eğitim Sosyolojisinde Çağdaş Kuramlar ve Türkiye,** Ankara, Ankara Üniversitesi Basımevi, 1993.
- The Guardian:** 'South Korean MPs consider measures to tackle online gaming addiction' 11 Aralık 2013 (Çevrimiçi)
<https://www.theguardian.com/world/2013/dec/11/south-korea-online-gaming-addiction>
Erişim: 29 nisan 2019.
- Tokgöz, Oya:** **İletişim Kuramlarına Anlam Vermek: Başlangıcından Günümüze Anglo-Amerikan İletişim Kuramı,** Ankara, İmge, 2015.
- Toynbee, Arnold:** **Change and Habit,** New York, Oxford University Press, 1992.
- Tunçel, Ahu:** "Gençlerin Sosyal Medya Kullanımı ve Demokratik Siyaset", **Yeni Medya; Yeni Pratikler, Yeni Olanaklar,** Ed. Emel Baştürk Akca, Kocaeli, Umuttepe, 2014 s.59-78.

- Tükenmez, Metin:** **Toplumbilim ve Spor**, İstanbul, Kaynak, 2011.
- Türkoğlu, Tanol:** **Bilgi Toplumunda Dijital Kültür**, İstanbul, Beyaz, 2013.
- Türkoğlu, Tanol:** **Digito Ergo Sum: Dijitalim Öyleyse Varım**, İstanbul, Beyaz, 2017.
- Tv8,5:** **EYS Gece Modu Programı**, 27 Ocak 2019 tarihli yayını.
- Ünal, Halil:** ‘Dijital Kültürün Ortaya Çıkardığı Korkularımız ve Sanalın Karşıtına Dönüşerek Hakikileşmesi’ **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.32-37.
- Wallenius, Marjut:** “Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication”, **Journal of Applied Developmental Psychology**, 29 (2008) 286–294.
- Punamäki, Raija-Leena**
- Winnicott, D.W:** **Oyun ve Gerçeklik**, İstanbul, Metis, 2010.
- Williams, Rosalyn:** “Tüketimin Hayal Dünyaları”, **İletişim Tarihi: Teknoloji-Kültür-Toplum**, Der. David Crowley&Paul Heyer, Ankara, Siyasal, 2017, s.252-260.
- WHO:** ‘Gaming disorder’ Eylül 2018 (Çevrimiçi)
<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
Erişim: 31Ekim 2018.
- Yaşlıoğlu, M.Murat:** “Sosyal Bilimlerde Faktör Analizi ve Geçerlilik: Keşfedici ve Doğrulayıcı Faktör Analizlerinin Kullanılması”, **İstanbul University Journal of the School of Business**, Cilt: 46, Özel Sayı 2017, s. 74-85.

- Yazıcıoğlu, Yahşi & Erdoğan, Samiye:** **SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri**, Ankara, Detay, 2004.
- Yeni Şafak:** ‘Ölüm makinesi Mavi Balina oyunu çocukları intihara sürüklüyor’ 12 Eylül 2017 (Çevrimiçi)
<https://www.yenisafak.com/teknoloji/olum-makinesi-mavi-balina-oyunu-cocuklari-intihara-surukluyor-2793863>
Erişim: 24 Aralık 2018.
- Yengin, Deniz:** **Dijital Oyunlarda Şiddet**, İstanbul, Beta, 2012.
- Yılmaz, Erol:** “Dijital Kültürün Okuma Alışkanlığına Etkisi”, **Dijital/Sayısal Kültür**, Hece Özel Sayı: 234-235-236, 2016, s.355-366.
- Young, Kimberly S:** “Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder”, **Cyberpsychol Behavior**, vol. 3,1996, 237- 244.
- YouTube:** Profesyonel bir e-sporcu olan Elwind’in hazırlanan anketi doldurduğu 5 Şubat 2019 tarihli canlı yayın videosu
<https://www.youtube.com/watch?v=sBdmHouP-h8> S83
Erişim: 10 Nisan 2019.
- 1907:** ‘1907 Fenerbahçe E-Spor Takımı Sahaya Çıkıyor!’ 14 Ekim 2016 (Çevrimiçi)
<http://1907.org/haberler/1907-fenerbahce-e-spor-takimi-sahaya-cikiyor> Erişim: 22 Aralık 2018

EKLER

EK 1: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Değerli Katılımcı,

İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Sosyolojisi Bölümü'nde yürüttüğüm tez çalışmam için araştırma yapmaktayım. Aşağıda bulunan anket, Dijital oyunlar ve e-spor oyuncu davranışlarını anlamaya yönelik çalışmalara katkı sağlaması amacıyla oluşturulmuştur. Tüm soruları cevaplamanız, araştırmanın sonuçları açısından önemlidir. Kimliğinizin bilinmesi araştırma açısından önem taşımamaktadır, yanıtlarınız yalnızca bilimsel veri olarak kullanılacaktır. Soruların doğru veya yanlış bir yanıtı bulunmamaktadır, yapılan çalışmanın güvenilirliği ve geçerliliği vereceğiniz samimi cevaplara bağlıdır.

1.Eğitim durumu İlkokul() Ortaokul () Lise ()Üniversite ()Lisansüstü
2.Cinsiyetiniz () Kadın () Erkek
3.Yaşınız ()15-18 ()18-22 ()22-25 ()25-28 ()30 ve üzeri
4. Kaçınıcı çocuksunuz ? 1. () 2. () 3. () 4. Ve üzeri ()
5. Kardeş sayısı (siz hariç)
6. Annenizin eğitim durumu nedir? ()Okur-yazar değil () İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Lisansüstü
7. Babanızın eğitim durumu nedir? ()Okur-yazar değil () İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Lisansüstü
8. Genel olarak kendinizi ne kadar başarılı buluyorsunuz? () Az () Orta () Çok
9. Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz? () Evet () Hayır () Kısmen

10. League of Legends dışında hangi çevrimiçi oyun veya oyunları oynuyorsunuz? ☐Pulg ☐World of Warcraft ☐Fortnite ☐Dota2 ☐CS GO ☐Call of Duty ☐Diğer ☐Başka bir oyun oynamıyorum
11. Günde ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz? ☐ 0-1 saat ☐ 1-2 saat ☐ 2-4 saat ☐ 4-6saat ☐6-8saat ☐8-10saat ☐10saatten fazla
12. Kaç yıldır League of Legends oynuyorsunuz? ☐1 yıldan az ☐ 1-3 yıl ☐3-5 yıl ☐5-7 yıl
13.Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir? ☐3 saatten az ☐3-7 saat ☐7-10 saat ☐10-12 saat ☐12- 15 saat ☐15 saatten fazla
13. Ulusal turnuvalara katıldım. ☐ Uluslararası turnuvalara katıldım. ☐ Herhangi bir turnuvaya katılmadım☐

Aşağıda bir dizi ifade için her bir ifadeye ne kadar katıldığınızı belirtebileceğiniz 1'den 5'e kadar rakamlar verilmiştir. Bunun için, önce her Maddeyi dikkatle okuyunuz. İfadenin karşısındaki seçeneklerde sizin görüşünüzü yansıtan kutuya (X) işareti koymanız yeterlidir.

- (5) Tamamen Katılıyorum,
 (4) Katılıyorum,
 (3) Kararsızım,
 (2) Katılmıyorum,
 (1) Kesinlikle Katılmıyorum.

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Oyun tutkum hayattaki genel motivasyon kaynağımdır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
2. Çevrimiçi oyun oynamak bana sıkıntılarıımı unutturuyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
3. Yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
4. Çevrimiçi oyunumda maç/turnuva için uykumdan feragat ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
5. Oyundaki başarıımı arttırmak için sık sık antrenman yaparım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
6. Bana göre e-spor profesyonel bir meslektir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
7. Çevrimiçi oyun oynadıktan sonra uyku düzenim bozuldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
8. Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

9. E-sporcu olarak başarılı olmayı hedefliyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
10. Çevrimiçi oyun oynamayı bir dönem bıraktım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
11. Çevrimiçi oyunu bıraktıktan bi süre sonra tekrar başladım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
12. Çevrimiçi oyundan tanıştığım arkadaşlarla zaman zaman bir araya geliriz.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
13. Çevrimiçi oyunu oynamadığım zamanlarda bile zihnimde strateji kurar ve oyunu düşünürüm.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
14. Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
15. Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
16. Çevrimiçi oyun oynamadığımda kendimi mutsuz hissediyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
17. Çevrimiçi oyuna ayırdığım süre okul-iş hayatımı olumsuz etkilemektedir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
18. Oyun oynamayı bırakmayı düşünmüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
19. Çevrimiçi oyunlardan karakter satarak, canlı yayın yaparak (twitch) , steam üzerinden veya başka platformlardan para kazandım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
20. E-spor'dan para kazanılabileceğini bilmek çevremi oyuna karşı bakış açısını değiştiriyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
21. Oyunda aldığım başarı beni gerçek hayatta aldığım başarıdan daha çok mutlu ediyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
22. Oyunda daha başarılı olmak için bilgisayar donanımlarımı geliştirdim. (Monitör, Mouse, klavye vs.)	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
23. Oyuna ayırdığım sürenin hayatımdaki diğer aktivitelere ayırdığım zamandan fazla olduğunu düşünüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
24. Oyunda uzun saatler geçirmek sağlığımla olumsuz yönde etkiliyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

25. Başarılı olmak için karakter satın almışlığım vardır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
26. Çevremdekiler oyun oynamamdan şikayet edereler.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
27. Ailem oyun konusunda beni anlamıyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
28. Kariyerimi e-spor sektörü üzerine kurguluyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
29. Çevrimiçi oyun oynamadığımda kendimi boşlukta hissediyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
30. Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
31. Çevrimiçi oyunu hayatımın büyük bölümünü kaplayan profesyonel bir iş olarak görüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
32. Oyun dünyasındaki arkadaş çevrem gerçek hayattakinden daha fazla.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
33. Takım arkadaşlarımla oyun içi paylaşımlarda bulunuyoruz.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
34. Çevrimiçi oyunda önemli bir bölümdeyken yemek saatini atladığım olur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
35. Çevrimiçi oyun için para harcadım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
36. Oyundan kazandığım para geçimimde önemli bir yere sahiptir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
37. Çevrimiçi oyun oynamam ailem ile daha çok sorun yaşamama neden oldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
38. Oyunda saygın bir oyuncu olduğumu düşünüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
39. Çok uzun saatler bilgisayar başında kaldığımdan kilo aldım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
40. Çevrimiçi oyunda geçirdiğim süre aile ilişkilerimi olumsuz etkiliyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
41. Çevrimiçi oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

42. Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
43. Çevrimiçi oyun grubumuzun herhangi bir faaliyeti için derslerimi aksattığım olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
44. Sosyal çevrem farklı olmuş olsaydı bu kadar süre oyun oynamazdım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
45. Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
46. Çevrimiçi oyun oynamayı bırakırsam emeklerimin boşa gideceğini düşünüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
47. Oyunda başarılı olmayı pek de önemsemem.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
48. Oyunla ilk tanıştığım zamanlardan bugüne oyuna ayırdığım süre giderek artmaktadır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
49. Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
50. Oyuna başlamadan önce planladığım süreden daha fazla oyunda kalıyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
51. Oyunun olmadığı bir yaşam düşünemiyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
52. Oyun oynayarak geçirdiğim zamanları ailemden-çevremden gizlediğim olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
53. Düzenli antrenman yapmak e-sporda başarılı olmak için gereklidir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

54. Çevrimiçi oyun oynamak okul başarıyı olumsuz etkiledi.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
55. Oyun esnasında tuvalet ihtiyacını ertelerim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
56. Takım arkadaşlarımla başarıya/başarısızlığı oyundaki performansımı etkilemektedir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)



EK 2: Tablo 1.7 : Dijital-Video Oyunlarının Tarihsel Zaman Çizelgesi

1940	Edward U. Condon, Westinghouse Dünya Fuarı sergisi için oyuncuların son kibrit çöpünü toplamaya çalıştıkları geleneksel oyun olan Nim'i oynayan bir bilgisayar tasarlıyor. Oyunu onbinlerce insan oynuyor ve bilgisayar, oyunların en az %90'ını kazanıyor.
1947	Thomas T. Goldsmith Jr. Ve Estle Ray Mann bir "katot ışın tüpü eğlence cihazı" için patent başvurusunda bulunur. Bir osiloskop ekranına bağlanan bir katot ışınlu tüp kullanan oyun, oyuncuları bir hedefe silahla ateş etmeye zorluyor.
1950	Claude Shannon, satranç oynayan bir bilgisayarı programlamak için "Satranç Oynamak İçin Bilgisayar Programlama" başlıklı temel kuralları ortaya koymaktadır. Aynı yıl hem o hem de Alan Turing satranç programları yaratmışlardır.
1952	A.S Douglass, insan-bilgisayar etkileşimleri üzerine yaptığı araştırmanın parçası olarak Cambridge'in EDSAC bilgisayarında OXO (Birleşik Krallık'ta 'noughts and crosses' ve ABD'de 'tic tac-toe' olarak bilinen) bir oyun yaratır.
1954	New Mexico'nun Los Alamos laboratuvarlarındaki atom bombasının doğum yeri olan programcılar, IBM-701 bilgisayarındaki ilk 'Blackjack' programını geliştirdiler.
1955	Uzun yıllara dayanan savaş geleneği olan ABD ordusu, NATO ve Sovyet komutanlarını temsil eden Red- Blue (Kırmızı-Mavi) oyuncuların birbirine savaş açtığı ' <i>Hutspiel</i> 'i tasarlıyor.
1956	Arthur Samuel, ulusal bir televizyonda, IBM-701 üzerinde yazdığı bir dama oyununu göstermiş ve program 6 yıl sonra bir dama ustasını yenmiştir.
1957	Alex Bernstein, ilk hazır bilgisayar satranç programını bir IBM-704 bilgisayarında (ileride dört yarı-hamleyi değerlendirecek kadar gelişmiş bir program) yazıyor.
1958	Willy Higinbotham, 1958 yılında Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda

	halk gösterileri için bir osiloskop ve analog bilgisayar üzerinde bir tenis oyunu yaratır. İki yıl sonra büyük ölçüde unutulmuş olsa da ' <i>Pong</i> ' gibi video oyunlarını ortaya çıkarmıştır.
1959	MIT'deki öğrenciler TX-O bilgisayarında ' <i>Labirentteki Fare</i> ' oyununu yaratırlar. Oyunda kullanıcılar önce hafif bir kalemle bir labirent çizerler daha sonra bir fare labirentte peyniri ararken gezinir. Yenilenmiş versiyonunda, şişman bir fare martinileri arar ve gelmiş olduğu yolu hatırlar.
1960	Bilgisayar programcısı John Burgeson, IBM'de çalışırken hastalanır ve evde kalırken bir beyzbol simülasyonu geliştirmeye başlar. Bir ay sonra Ocak 1961'de kardeşi Paul tarafından desteklenen John, bilinen ilk beyzbol programını IBM 1620 bilgisayarında çalıştırıyor.
1961	Raytheon Şirketi, ABD Genelkurmay Başkanları için küresel soğuk savaş çatışmasının simülasyonunu geliştirdi. Her ne kadar sofistike ve hatta silahların kontrolüne fayda sağlasa da, bilgisayar bilmeyen kullanıcılar için çok karmaşıktı, bu nedenle Raytheon, "Büyük Strateji" olarak adlandırılan daha erişilebilir bir analog sürüm oluşturur.
1962	MIT öğrencisi Steve Russell ilk bilgisayar tabanlı video oyunu <i>Spacewar</i> 'ı geliştirdi. Takip eden on yıl boyunca oyun, ülke geneline yayılıyor.
1963	Kübalı Füze krizinden aylar sonra, ABD Savunma Bakanlığı, ABD'nin Sovyetler Birliği'ni bir termonükleer savaşta yeneceğini "gösteren" <i>STAGE</i> (Total Atomic Global Exchange) olarak bilinen bir bilgisayar savaş oyununu tamamlıyor.
1964	Herkes bir programcıdır. Dartmouth'un bilgisayar zaman paylaşım sistemini ve BASIC programlama dilini oluşturan John Kemeny'nin inancı bu. Her ikisi de öğrencilerin bilgisayar oyunları yazmasını kolaylaştırır. Yakında sayısız oyun oluşturuluyor.
1965	Princeton Ivy League şampiyonluğunu kazanmak için 28-14 futbol maçını kazandıktan bir gün sonra, Dartmouth öğrencisi ilk bilgisayar futbol oyununu programladı. O yılın başında John Kemeny ve Keith Bellairs, BASIC'te ilk bilgisayar oyununu yaratmışlardı.
1966	Ralph Baer, New York City'de bir otobüs durağında meslektaşını beklerken televizyonda bir video oyunu oynama fikrini düşünüyor. 1 Eylül'de televizyon video oyunlarının gelişiminin temeli olan fikirlerini

	yazıyor.
1967	Ralph Baer, kullanıcıların tenis ve diğer oyunları oynamasını sağlayan video oyunu prototipi olan “Brown Box” ı geliştiriyor.
1968	Ralph Baer, interaktif televizyon oyununu patentliyor. Dört yıl sonra Magnavox, onun tasarımlarına dayanan ilk ev video oyun sistemi <i>Odyssey</i> ’i piyasaya sundu.
1970	Scientific American, Martin Gardner’ın “Matematiksel Oyunlar” sütununda YAŞAM simülasyonun kurallarını yayınlıyor. Bu simülasyonda, izole veya aşırı kalabalık hücreler ölür, diğerleri ise yaşar ve çoğalır. Bilgisayar korsanları, bilgisayarlarında uygulamak için acele ediyorlar, güzel desenler ortaya çıkıyor ve değişiyor.
1971	Minnesota kolaj öğrencileri Don Rawitsch, Bill Heinemann ve Paul Dillenberger, öncülerin batıya dönük treklerinin simülasyonu olan <i>Oregon Trail</i> ’i yarattılar. İlk olarak tek bir teletyp makinesinde çalınan Rawitsch, daha sonra oyunu ulusal olarak dağıtan Minnesota Eğitim Bilgisayarları Konsorsiyumu’na (MECC) getirdi.
1972	Atari’den Nolan Bushnell ve Al Alcorn bir arcade masa tenisi oyunu geliştiriyor. California, Sunnyvale’deki Andy Capps Tavern’da test ettiğinde, çalışmayı durdurur. Neden? Çünkü insanlar o kadar çok oynardı ki çeyrekler sıkıştıyordu. <i>Pong</i> , bir arcade efsanesi böyle doğdu.
1973	İlk bilgisayar dergisi Creative Computing’i piyasaya sürdüğünden bir yıl sonra David Ahl, oyuncuların <i>HMRABI</i> ’da eski bir Sümer kralı olmalarına, <i>MUGWMP</i> ’de bir ızgarada saklanan yaratıkları bulmasına ve Kuzey’in Güney’e komuta etmesine olanak veren <i>CIVILW</i> , 101 BASIC Bilgisayar oyununu yayınladı.
1974	<i>Doom</i> ’dan iki yıl önce, <i>Labirent Savaşları</i> , oyuncular , tel çerçeve grafiğinden yapılmış bir geçit labirentine alarak birinci şahıs nişancıyı tanıtıyor.
1975	Atari, <i>Pong</i> ’un ev verisyonunu tanıttı. Atari’nin kurucusu Nolan Bushnell, oyuncak sektöründe herhangi bir ortak bulamıyor, bu yüzden ilk birimleri Sears Roebuck spor malzemeleri departmanında satıyor.
1976	Don Woods’un öncülük eden metin tabanlı oyununun versiyonu olan <i>Adventure</i> (ilk olarak 1975’te William Crowther tarafından yaratılmıştır), oyuncular hazineleri olan hayali bir dünya mağarasına sürüklüyor.

	<i>Zindanlar ve Ejderhalar</i> 'dan esinlenerek, <i>Zork</i> ve binlerce bilgisayar oyunu yapma oyununun önünü açıyor.
1977	Atari, daha çok Atari 2600 olarak bilinen Video Bilgisayar Sistemini piyasaya sundu. Bir oyun çubuğu, değiştirilebilir kartuşlar, renkli oyunlar oyun seçmek, zorluk seviyelerini belirlemek için kullanılan anahtarlar ile milyonlarca Amerikalıyı video oyun oyuncusu haline getiriyor.
1978	Japonya'da <i>Taito'nun Uzay İstilacıları</i> 100 yen paralarının açığa çıkmasına neden oldu. Bir yıl içinde, ABD'deki 60.000 Space Invaders makinesi, Amerikalıları milyonlarca mahalleyi uzaylılara saldıran görünürde durdurulamayan saflarını geri çekmeye zorladı.
1979	Oyuncak yapımcısı Mattel, el elektronik oyunlarını yeni bir konsol olan Intellivision ile tamamlıyor. Intellivision, Atari 2600'den daha iyi grafikerlere ve daha sofistike kontrollere sahip ve oyuncular spor oyunlarını çok seviyor. Mattel, üç milyon Intellivision ünitesi satıyor.
1980	Eksik bir dilim pizza, Namco'dan Toru Iwatani'ye Temmuz 1980'de satışa sunulan <i>Pac-Man</i> 'i yaratmasına ilham veriyor. Bu yıl, Atari 2600 için <i>Pac-Man</i> 'in bir versiyonu, bir ev konsolunda ortaya çıkan ilk arcade vuruşu oldu. İki yıl sonra, Bayan Pac-Man tüm zamanların en çok satan arcade oyunu haline gelerek cinsiyet eşitliği için bir darbe vurdu.
1981	Video oyunu taraftarları, Nintendo'nun <i>Donkey Kong</i> 'unda dünyaca ünlü olacak bir karaktere sahip olan Jumpman'i tanıyorlar. O, Mario olarak bilinir- yaratıcısı Shigeru Miyamoto, Nintendo'nun daha sonraki bir oyununun yıldızı olduğu zaman aldığı isim.
1982	Disney, <i>Tron</i> filmini yayınlayarak video oyunu çılgınlığına girdi. Filmin birçok yarışmalarını içeren bir arcade oyunu da hit oluyor.
1983	Dan Bunten'in çok oyunculu oyunu olan <i>MULE</i> ile oyunda büyük bir adım atılıyor; oyuncular, Irata gezegenindeki kolonilerini korurken en fazla kaynağı toplamak için yarışıyor.
1984	Rus Matematikçi Aleksey Pajitnov basit ama bağımlılık yapan bir bulmaca oyunu <i>Tetris</i> 'i oluşturuyor. Oyun Demir Perde'nin arkasından sızıyor ve dört yıl sonra Nintendo her yeni Game Boy ile bir araya getiriyor.
1985	Nintendo Entertainment System (NES), Nintendo Şirketi'nin Japonya 'da

	Famicom olarak piyasaya sürülmesinden iki yıl sonra ABD'nin video oyun endüstrisini canlandırıyor.
1986	Gelişmekte olan eğitim yazılımı pazarı The Learning Company'nin Reader Rabbit programıyla öne çıkıyor. Bilgisayar destekli eğitim 1990'larda CD-Rom'ların tanıtımıyla mantar gibi çoğalırken, internetin yükselişiyle beraber çöküyor.
1987	Shigeru Miyamoto'nun <i>Zelda Efsanesi</i> 'ni yaratması, SSI'nin <i>Dungeons ve Dragons</i> için video oyun lisansını kazanması ve Sierra'nın <i>Eğlence Takımı Larry</i> 'in oyunculara farklı bir rol yapma oyunu vermesi, fantastik rol yapma oyunları için güzel bir yıl olduğunu gösteriyor.
1988	John Madden <i>Football</i> oyunu ile gerçekçi futbol sahasını tanıtıyor ve bu oyunu -ve pek çok konsol dizisini- uzun süre çok satanlarda kalıyor.
1989	Nintendo'nun Gameboy'u el oyunlarını popüler hale getiriyor. Gameboy, birbiriyle değiştirilebilir kartuşlara sahip ilk el oyunu değil, -Milton Bradley, 10 yıl önce Microvision'u piyasaya sürdü- fakat kullanıcıları kullanım kolaylığı ve uzun pil ömrü ile cezbedi.
1990	Microsoft, Windows 3.0 paketi ile klasik kart oyunu <i>Solitaire</i> 'in video oyunu sürümünü çıkarıyor. Normalde oyun konsolu olmayana milyonlarca kullanıcı bilgisayar oyunu oynamaktan keyif alır. <i>Solitaire</i> , gelmiş geçmiş en popüler elektronik oyunlardan biri haline geliyor ve <i>Bejeweled</i> gibi hızlı, kolay oynanabilen, sıradan oyunlar için bir oyun modeli sunuyor.
1991	Sega, Genesis (Japonya 'da Mega Drive olarak bilinir) sistemi için ikonik bir kahramana ihtiyaç duyar ve <i>Sonic the Hedgehog</i> 'da bulur. Oyuncular, özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde Sega sistemlerini fırlatır ve küçük mavi adamın ateşli hızı ve keskin tutumu sevilir.
1992	Westwood Studios <i>Dune 2</i> oyunuyla, oyuncuların rakiplerini yenmek için kaynaklarını ve kuvvetlerini dağıtan askeri liderler olarak hareket etmelerini gerektiren gerçek zamanlı strateji oyunlarının popülerliğini ortaya koyar.
1993	<i>Mortal Kombat</i> gibi oyunlarda kan dökülmesiyle ilgili endişeler, video

	oyunu şiddeti üzerine ABD senatosunda duruşma yapılmasına neden oluyor. Tartışma, endüstriyi yeniden canlandırıyor ve video oyunu derecelendirme sisteminin oluşturulması isteniyor. İronik olarak aynı yıl, <i>Doom</i> oyunu “birinci şahıs keskin nişancı” ları popüler hale getiriyor.
1994	<i>Blizzard, Warcraft: Orc ve İnsanlar</i> , milyonlarca oyuncuyu efsanevi Azeroth dünyasına tanıtan gerçek zamanlı bir strateji oyunu.
1995	Sony, ABD’de PlayStation’ı piyasaya sürdü ve Sega Saturn’dan 100\$ daha ucuza sattı. Daha düşük fiyat politikası, 1996’da Nintendo64’ün gelişile birlikte Sega’nın ev konsolundaki payını azaltıyor. 2000 yılında Sony PlayStation 2’yi piyasaya sürdüğünde baskın konsol oluyor ve Sega ev konsolu piyasasından çekiliyor.
1996	Lara Croft, Eidos’un macera oyunu <i>Tom Raider</i> ’ın yıldızı olarak başladı. Oyuncular onu çok seviyor fakat eleştirmenler video oyunlarında cinsiyetçiliğin bir örneği olduğunu iddia ediyorlar.
1997	IBM’in süper bilgisayar satranç programı Deep Blue, dünya şampiyonu Gary Kasparov’u bir maçta yener.
1998	<i>Zelda’nın Efsanesi: Zamanın Ocarina’sı</i> , oyuncuları Hyrule’ün zenginlik dolu dünyasına, ilgi çekici karakterlere, düşündürücü bulmacalara ve bir video oyunundahiç görülmeyen en unutulmaz müzik enstrümanı ile aktarır.
1999	Sony Online Entertainment’in <i>Everquest</i> ’i, yüzbinlerce kullanıcıyı loncalara, canavarlarla savaşmaya ve <i>Norrath</i> ’ın çok oyunculu çevrimiçi dünyasında seviyelere çıkarmaya davet ediyor.
2000	Wright’in <i>The Sims</i> gerçek hayatı modelliyor. Bu ilk simülasyon oyunu değil; Intellivision’daki <i>Ütopya</i> (1982), Peter Molyneaux’un <i>Populous</i> (1989), Sid Meier’in <i>Medeniyet</i> (1991), Wright’in kendi oyunu <i>SimCity</i> (1989) oyunları daha önce yapılmıştı fakat <i>The Sims</i> şimdiye kadarki en çok satan bilgisayar oyunu haline geldi, kadın oyuncular açısından da en popüler oyun oldu.
2001	Microsoft Xbox ile video oyunu pazarına giriyor. <i>Halo: Combat Evolved</i> gibi oyunlar çıkarıyor. Dört yıl sonra Xbox 360, gelişmiş grafikleri ve kesintisiz çevrimiçi oyunları ile milyonlarca hayran kazanıyor.
2002	ABD ordusu, yeni nesil elektronik oyuncuları işe almak ve onlarla iletişim kurmak için <i>America’s Army</i> video oyununu yayınladı ve Woodrow

	Wilson Uluslararası Burslar Merkezi, politika ve yönetim konularını ele alan oyunların geliştirilmesini teşvik etmek için Ciddi Oyunlar girişimini başlattı.
2003	Valve, <i>Steam</i> oyununu piyasaya sürerek PC oyunlarına enerji veriyor. Dijital dağıtım platformu, oyuncuların oyun indirmelerin, oynamalarını ve güncellemelerini sağlıyor.
2004	Nintendo, iki işlemciye, iki ekrana, çok oyunculu özelliklere ve dokunmatik ekran için bir prob sistemine sahip, kullanımı kolay, taşınılabilir bir oyun sistemi olan Nintendo DS ile elinde tuttuğu pazar hakimiyetini koruyor. <i>Super Mario Kart DS</i> gibi oyunlarda bunda etkilidir.
2005	Microsoft'un Xbox 360'ı oyun pazarına yüksek tanımlı gerçekçilik getirmenin yanı sıra, <i>Xbox Live</i> ve <i>Alan Lake</i> gibi oyunlarda çok oyunculu daha iyi müsabakalar getiriyor.
2006	Nintendo Wii oyuncuları kanepeden kaldırıyor ve yenilikçi, harekete duyarlı uzaktan kumandalarla hareket ettiriyor. Nintendo sadece oyunu aktif hale getirmekle kalmıyor aynı zamanda video oyunlarını hiç sevmeyen milyonlarca insana hitap etmeye başlıyor.
2007	Gitarınızı, mikrofonunuzu, baslarınızı ve baterinizi alın ve <i>Rock Band</i> 'i çalmaya başlayın. Harmonix'in hit unvanıyla milyonlarca müzisyenin yaptığı buydu.
2008	Piyasaya sürülmesinden dört yıl sonra <i>World of Warcraft</i> 10 milyon aboneyi aştı ve şimdiye kadarki en popüler Massively Multiplayer Online(MMO) 'devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun' oldu. MMO'lar, oyuncular için sanal evrenler yaratır ve nasıl oynadığımızı, öğrendiğimizi, birbiriyle ilişkilerimizi yeniden tanımlar.
2009	<i>Farmville</i> gibi sosyal oyunlar ve <i>Angry Birds</i> gibi mobil oyunlar oyun endüstrisini sarsmaktadır. Facebook ve iPhone gibi yeni platformlarda milyonlarca insan saatlerce oyun oynarken kendilerini oyuncu olarak görmekten uzaktır.
2010	Bağımsız Oyun Hareketiyle, İsveçli geliştirici Markus Persson'un bağımlılık yapan tuğla oyunu <i>Minecraft</i> 'in muazzam popülaritesiyle birlikte çıkıyor.
2011	<i>Skylanders:Spyro'nun Macerası</i> , oyuncuların oyuna karakter atmak için Power Portal'a plastik figürler yerleştirmelerine izin vererek, ilk artırılmış

	gerçeklik deneyimi oldu. İki yıl sonra Disney Infinity, oyuncak- video oyunu melezleri arasına katıldı.
2012	Crowdfunding sitesi Kickstarter, oyun üreticilerinin OUYA konsolu ve Oculus Rift gibi yeni ve deneysel oyun platformları üretmek için milyonlarca dolar biriktirmelerini sağlıyor.
2013	<i>Gone Home, The Last of Us ve Papers, Please</i> gibi oyunlar etik-kompleks dünyalarda sert duygusal seçenekleriyle yeni bir dalga olarak video oyun hikayeleriyle oyuncuların karşısına çıkıyor.
2014	<i>CrossFire, Klonlar Çatışması, World of Tanks</i> ve hatta <i>Kim Kardashian</i> gibi gişe rekorları kıran bir oyuncu olarak oyun oynamak baskın bir iş modeli haline geldi:Hollywood Premium içerik ve oyun içi eşyalar için mikro dönüşüm ödemeleri ile yüzmilyonlarca dolarlık satış gerçekleştirdi.
2015	Amazon tarafından satın alındıktan bir yıl sonra çevrimiçi video akışı hizmeti sunan Twitch, e-sporun büyümesini hızlandırıyor. 36 milyon izleyici, dünyadaki en popüler atletik etkinliklerle rakabet edip onları geçerek üstünlük sağlaya <i>League of Legends</i> Dünya Şampiyonası Ligi'ni izliyor.
2016	Oyuncular, Niantic'in oynanabilecek ücretsiz hit <i>Pokemon Go</i> ile gerçek dünyada Pikachu ve Horsea gibi sanal yaratıkları avlıyor. Yorumcular, oyun hissinin sadece bir soluk olmadığını, artırılmış gerçeklik için parlak bir geleceği temsil ettiğini tartışıyorlar.
2017	Nintendo'nun Anahtarı, ilk hibrit mobil/ev video oyun konsolunu akıllı telefonlar ve tabletlerin baskın olduğu bir oyun pazarına sundu. Yenilikçi sistem, oyuncuların nereye giderse gitsinler onlarla birlikte <i>Efsane Zelda:Vahşi, Super Mario Odyssey'nin Nefreti</i> gibi oyunları oynamasına izin veriyor.

Kaynak: Museum of Play:'Video Game History Timeline' (Çevrimiçi)

<http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> Erişim: 23 Aralık 2018.