



T.C.

BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YENİ MEDYA VE İLETİŞİM ANA BİLİM DALI

Yüksek Lisans Tezi

**DİJİTAL OYUNLAR VE BENLİK OLUŞUMU:
OYUNCULARIN SANAL KİMLİKLERİNİN
GERÇEK HAYATTAKİ BENLİK SUNUMLARINA
ETKİLERİ**

Beyzanur YURTTUTAN

2315011011

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Gül Dilek TÜRK

BANDIRMA 2025

**T.C.
BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YENİ MEDYA VE İLETİŞİM ANA BİLİM DALI**

Yüksek Lisans Tezi

**DİJİTAL OYUNLAR VE BENLİK OLUŞUMU:
OYUNCULARIN SANAL KİMLİKLERİNİN
GERÇEK HAYATTAKİ BENLİK SUNUMLARINA
ETKİLERİ**

**Beyzanur YURTTUTAN
2315011011**

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Gül Dilek TÜRK**

BANDIRMA 2025

ETİK BEYAN SAYFASI

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
BANDIRMA ONYEDİ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (17.05.2025)

ÖZET

Beyzanur YURTTUTAN

Dijital oyunlar, bireylerin gerçek dünyadan bağımsız olarak kimlik inşa etmelerine ve kurgusal bağlamlarda yeni benlik temsilleri geliştirmelerine imkân tanımaktadır. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyuncuların avatarlar aracılığıyla kendilerini tanımlamalarını ve bu kimlikleri toplumsal etkileşim süreçlerinde deneyimlemelerini sağlamaktadır. Dijital ortamlar, bireylerin alternatif benlik temsilleri oluşturdukları ve sosyal bağlarını güçlendirdikleri alanlar olarak öne çıkmaktadır.

Bu çalışmada, dijital oyunların bireylerin benlik sunumuna etkisi kuramsal bir çerçevede ele alınmıştır. Dijital oyun ve benlik kavramları farklı disiplinler bağlamında değerlendirilerek literatüre katkı sağlayan teorik yaklaşımlar temel alınmıştır. Erving Goffman'ın benlik kuramı, Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi teorisi ve James F. Masterson'un gerçek ve sahte kendilik kuramları doğrultusunda, bireylerin dijital oyun oynama davranışlarının benlik algısı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma, yarı yapılandırılmış mülakat yöntemi ile veriler toplayarak netnografi ve içerik analizi kapsamında yürütülmüştür. Veri analizinde MAXQDA programı kullanılarak analizler gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçları, özellikle dijital oyun türlerinin bireysel benlik algısı üzerinde etkiler yarattığını, oyuncuların oyun içindeki rol ve kimlikleriyle gerçek hayatta sahip oldukları benlik algısında bir etkileşim olduğunu göstermektedir.

Dijital oyunların sadece eğlence aracı değil, empati geliştirme ve kimlik inşa süreçlerinde önemli bir araç olarak işlev gösterebileceğini ortaya koymaktadır. Bu araştırma dijital oyunların toplumsal ve bireysel boyutlarındaki etkilere dair yeni bir bakış açısı sunarak, oyunların psikolojik ve sosyal analizlerine dair literatüre katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunların bireylerin kimlik inşası ve sosyal etkileşim süreçlerindeki rolü, daha geniş kapsamlı araştırmalarla ele alınması gereken önemli bir konu olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Oyun ve Benlik, Avatar, Kimlik İnşası, Dijital Oyun ve Benlik Sunumu

ABSTRACT

Beyzanur YURTTUTAN

Digital games allow individuals to construct identities independently from the real world and develop new self-representations in fictional contexts. Especially online multiplayer games enable players to define themselves through avatars and experience these identities in social interaction processes. Digital environments stand out as spaces where individuals create alternative self-representations and strengthen their social ties.

In this study, the effect of digital games on individuals' self-presentation is discussed in a theoretical framework. The concepts of digital games and self are evaluated in the context of different disciplines and the theoretical approaches that contribute to the literature are taken as basis. In line with Erving Goffman's theory of self, Heinz Kohut's theory of self-psychology and James F. Masterson's theories of real and false self, the effect of individuals' digital game playing behaviours on self-perception was examined. The study was conducted within the scope of netnography and content analysis by collecting data through semi-structured interview method. MAXQDA software was used for data analysis. The results of the research show that especially digital game genres have effects on individual self-perception, and that there is an interaction between the roles and identities of the players in the game and the self-perception they have in real life.

It reveals that digital games can function not only as an entertainment tool but also as an important tool in empathy development and identity construction processes. This research contributes to the literature on psychological and social analyses of games by offering a new perspective on the effects of digital games on social and individual dimensions. In this context, the role of digital games in individuals' identity construction and social interaction processes is considered as an important issue that needs to be addressed with more comprehensive research.

Keywords: Digital Game, Game and Self, Avatar, Identity Construction, Digital Game and Self Presentation

ÖNSÖZ

Dijital oyunlar, bireylerin benlik inşa süreçleri, sosyal etkileşimleri ve psikolojik durumları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Günümüzde dijitalleşmenin hızlanmasıyla birlikte, oyunlar yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkıp bireylerin kimliklerini şekillendirdiği, toplumsal bağlar kurduğu ve farklı deneyimler kazandığı bir alan haline gelmiştir.

Bu çalışmada, dijital oyunların bireyler üzerindeki etkileri incelenmiş ve bu süreçlerin nasıl şekillendiği ele alınmıştır. Ancak, dijital oyunların etkileri bireysel deneyimler ve oyun türlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bu nedenle, dijital oyunların olumlu yönlerinin desteklenmesi ve olumsuz etkilerinin minimize edilmesi büyük bir önem taşımaktadır.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında motivasyonumu daima yüksek tutmamı sağlayan kıymetli danışman hocam Sayın Doç. Dr. Gül Dilek TÜRKE en içten teşekkürlerimi sunarım. Lisans ve yüksek lisans yolculuğum boyunca bilgi birikimi, rehberliği ve desteğiyle bana her zaman yol gösteren bölüm başkanımız Sayın Doç. Dr. Ahmet GÜVEN'e, Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde eğitim veren değerli hocalarıma minnettarım. Akademik gelişimime katkı sunan kıymetli hocam Sayın Doç. Dr. Yelda Özlem KOLGELİER'e teşekkür ederim.

Kilometrelerce uzaklıkta olsalar da bu sürecin her anında yanımda olan, sevgisi ve desteğiyle bana güç veren canım anneme, babama ve kardeşlerime, inançları ve teşvikleri için sonsuz teşekkür ederim.

Yanımda olduklarını her zaman hissettiren kıymetli arkadaşlarıma ve desteğiyle bana güç veren sevgili Rıdvan DURGUT'a gönülden teşekkür ederim.

Dijital oyunların bireyler üzerindeki etkilerini ele alan bu çalışmanın, alana katkı sağlamasını temenni ederim.

Beyzanur YURTTUTAN

Bandırma/ BALIKESİR

14.03.2025

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI.....	ii
ETİK BEYAN SAYFASI.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
GRAFİKLER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	6
BENLİK VE OYUN	6
1. BENLİK KAVRAMI.....	6
1.2. Benlik Gelişimi ve Kimlik İnşası.....	13
2. GÜNLÜK YAŞAMDA BENLİK VE ERVİNG GOFFMAN.....	15
3. HEİNZ KOHUT KENDİLİK PSİKOLOJİSİ TEORİSİ	18
4. JAMES F. MASTERSON GERÇEK- SAHTE KENDİLİK TEORİSİ.....	19
5. BENLİK VE OYUN	22
6. BENLİĞİN SANAL VE GERÇEK BOYUTLARI	23
6.1. Tüketim ve Sahiplikler.....	24
6.2. Farklı Olma ve Rekabet	25
6.3. Zaman.....	26
6.4. Dijital Oyunlarda Karakter Satın Alma Davranışı	27

7. SANAL DÜNYADA BENLİĞİN YANSIMALARI	27
7.1. Sanal Benlik ve Kimlik İnşası.....	29
7.2. Karakter- Avatar Seçimi ve Benlik Sunumu.....	30
7.3. Reel Hayat ile Dijital Dünyada İdeal ve Gerçek Benlik:	31
8. PSİKOLOJİK ÇERÇEVEDE DİJİTAL OYUNA BAKIŞ	33
İKİNCİ BÖLÜM.....	35
DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜNÜN DOĞUŞU	35
1. OYUN KAVRAMI	35
1.1. Oyun Kavramının Tarihçesi.....	38
2. OYUN KAVRAMI VE ÖZELLİKLERİ.....	39
3. DİJİTAL (VIDEO) OYUNA GEÇİŞ TARİHİ	43
3.1. Oyun Türleri.....	45
3.2. Dijital Oyun Türleri.....	46
4. DİJİTAL OYUN VE ETKİLEŞİMLERİ	49
4.1. Kimlik, Avatar ve Dijital Oyun.....	49
4.2. Sosyal Etkileşim ve Kimlik.....	51
4.3. Oyun Mekanikleri ve Dinamikleri	52
4.4. Oyuncu ve Oyun Deneyimi.....	53
5. DİJİTAL OYUNLARDA OYNANIŞ VE KİMLİK İNŞASI.....	54
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	57
LEAGUE of LEGENDS(LoL) OYUNU ÜZERİNDEN BENLİK SUNUMLARININ İNCELENMESİ	57
1. METODOLOJİ	59
1.1. Netnografik Yöntem.....	60
1.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme.....	61

1.3. İçerik Analizi	62
1.4. Kod Matrisi Analizi	63
2. ÖRNEKLEM	64
3. BULGULAR.....	64
3.1. Dijital Oyun Deneyimi ve Alışkanlıklar	65
3.2. Dijital Kimlik ve Benlik Algısı	68
3.3. Sosyal Etkileşim ve Topluluk	71
3.4. Oyun Deneyiminin Psikolojik ve Sosyal Etkileri	74
3.5. Dijital Oyunların Eğitsel ve Sosyal Etkileri	77
3.6. Tartışma ve Bulgular	79
SONUÇ	80
KAYNAKÇA	83

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Johari Penceresi.....	11
Tablo 2. Gerçek kendilik: Yapı ve İşlevler	20



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları kod matrisi	66
Grafik 2. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları katılım haritası	67
Grafik 3. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları katılım grafiği	68
Grafik 4. Dijital kimlik ve benlik algısı katılım haritası	69
Grafik 5. Dijital kimlik ve benlik algısı kod matrisi	69
Grafik 6. Dijital kimlik ve benlik algısı katılım grafiği	71
Grafik 7. Sosyal etkileşim ve topluluk kod matrisi.....	72
Grafik 8. Sosyal etkileşim ve topluluk katılım haritası.....	72
Grafik 9. Sosyal etkileşim ve topluluk katılım grafiği.....	73
Grafik 10. Oyun deneyiminin psikolojik ve sosyal etkileri katılım haritası	74
Grafik 11. Oyun deneyiminin psikolojik ve sosyal etkileri kod matrisi	75
Grafik 12. Oyun deneyiminin psikolojik ve sosyal etkileri katılım grafiği	76
Grafik 13. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri haritası	77
Grafik 14. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri kod matrisi	78
Grafik 15. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri katılım grafiği	78

KISALTMALAR LİSTESİ

TDK : Türk Dil Kurumu

RGP : Role Playing Game

RYO : Rol Yapma

MMO : Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar

LoL : League of Legends



GİRİŞ

Birey, doğduğu an itibarıyla gelişimini devam ettirirken toplumsal normlarla bütünleşmekte ve benliğini bu süreçte oluşturmaktadır. İletişim, bireyin kendini gerçekleştirme ve toplumsallaşma sürecine dahil olması için önemli bir etkidir. Bu nedenle kişi iletişim aracılığıyla düşüncelerini ifade edebilme, paylaşabilme ve karşılaştırabilme fırsatı bulmaktadır. Yeni iletişim ortamlarının oluşmasıyla birlikte günlük ve sosyal hayatta rahatlıkla etkileşim sağlayabilmekte ve paylaşım gerçekleştirebilmektedir. Web 2.0 ile yeni kitle iletişim araçlarının eğlence işlevi artarak, hayatın her anına yaygınlaştığı görülmektedir. Günümüzde teknolojinin ve dijitalleşmenin gelişmesiyle birlikte bilgisayar oyunlarının hızla yaygınlaşarak kimlik, avatar oluşumlarını etkilediği görülmektedir. Oyun oynama, topluluk halinde veya bireysel olarak icra edilebilmekte ve bireylerin hayatta kalma içgüdülerini ortaya çıkarmaya yardım edebilmektedir. Aynı zamanda sosyalleşme veya eğlence amaçlı eylemler olarak da tanımlanmaktadır. Hollandalı filozof Johan Huizinga eserine adını veren Homo Ludens “Oynayan İnsan” ifadesi de oyunun toplumsal işlevini aktarmaktadır. Oyun; eğlenme, öğrenme ve sosyalleşme aracı olarak kültürel işlevler sağlamaktadır. Dijital oyunların, bireylerin gündelik yaşamlarında önemli bir yere sahip olduğunu görmemizi sağlamaktadır. Sanal ortamdaki oyunları tercih eden bireyler, sadece eğlence ve tatmin gibi duygusal işlevleri deneyimlememektedir. Dijital oyunlar kimi zaman gerçek dünya dışına kaçış veya bireyin idealize ettiği benliğe bürünmesi gibi ideal benlik sunumu olarak karşımıza çıkabilmektedir (Yurdigül ve Sekmen, 2015: 131). Bireyin yarattığı sanal kimlikler ile gerçek hayattaki benliği çatışma yaşamaktadır. Oyuncunun görünüşü toplumsal konumunu oluşturmak üzerinedir. Yaratmak istediği rolünde ve paylaşımlarında günlük hayatındaki alışkanlıklarının yansımalarını görmek mümkündür (Goffman, 2019, 57). Kişilerin gerçek hayatta olmak istediği ancak ulaşamadığı bazı soyut anlamlara dijital ortamlarda ulaşması nedeniyle dijital oyunlarda yaratılan kimliklere önem verme derecesi artmaktadır. Bilgisayar oyunları, oyunculara alternatif kimlikler oluşturma ve farklı rollere bürünme fırsatı sunarken, oyuncuların kendilerini farklı şekilde ifade etmelerine olanak tanımakta, gerçek dünya ile sanal dünya arasında benlik sunumu üzerinde etkileşimli sürece dahil etmektedir.

Bu çalışmada Erving Goffman'ın benlik sunumu kuramı, Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi kuramı ve James F. Masterson'un sahte ve gerçek kendilik teorisi benlik sunumu ve dijital oyun bölümleri için referans alınmaktadır. Goffman'a göre; birey olarak doğar, kişilik ve kimlik sahibi olur ve yaşamımızı sürdürür. Gerçek hayatta veya sanal oyunlarda kişi kendine düşen görevde oyuncu kişiliğini sergilese de kendi sergilediği performansa inanacaktır. Gerçek hayatta benlik sunumu şeklinde sergilenen davranışlar, sergilediği performansın bir parçası olarak görülmekte ve bu performanslar toplumsal rolleri belirlemektedir (Gülsoy, 2015: 1074- 1075). Benlik kavramı, kişinin doğduğu andan itibaren oluşum sürecinde olmaktadır. Çocukluk dönemiyle başlayan süreç ergenlik ve yetişkinlik dönemlerinde aile, okul, sosyal çevre ile orantılı gelişim ve değişim göstermektedir. Benlik, kişinin kendi hakkındaki düşünceleri ve kendini tanımlaması olarak ifade edilmektedir (Vural, 2016: 25). Başka bir tanımında kişinin kendini nasıl gördüğü ve kendine atfettiği davranışlar bütünü, bireyin tutum ve davranışları sonucunda 'Ben kimim' sorusuna verdiği cevabı yansıtmaktadır (Güler vd., 2022). Bireyin benlik gelişimi, aile, okul, çevre ve sosyal yaşantısı çerçevesinde şekillenmektedir (Hepekiz & Gökallı, 2019). Çakır ve Temir'e (2022:4) göre, "Benlik kavramı hem dinamik hem de süreklidir. Birey sosyal yaşantısında karşılaştığı durumlarda büründüğü roller ile benliğinde değişim göstermektedir".

Kohut kendilik psikolojisi kuramında kendilik nesnesi ve ihtiyaçları gibi kavramları literatüre kazandırmıştır. Kendilik; egonun da içinde bulunduğu, bireyin kendisiyle ilgili algı ve ilişkisinin bütününe oluşturmaktadır. Kendilik, kişiliğin gelişimi, algıların ve dürtülerin merkezi olarak tanımlanmaktadır. Kişilik oluşumunu sağlayan çekirdek, var olan idealler, arzu ve isteklerle, ihtiyaçlara yönelik geliştirilen kabiliyet ve yeteneklerdir (Kohut, 2022).

James F. Masterson'a (2010) göre, bireyin gerçek kendiliği, çocukluk dönemindeki aile ilişkilerine bağlı gelişmekte veya bastırılmaktadır. Eğer çocuk, duygusal olarak tutarlı ve destekleyici bir ortamda büyürse, gerçek kendiliğini geliştirme şansı elde etmektedir. Ancak koşullu sevgi veya duygusal ihmalle karşılaşan bireyler, başkalarının beklentilerine uyum sağlayan sahte bir kendilik geliştirerek öz benliklerinden uzaklaşabilmektedir (Akçakaya, t.y.).

Oyun karakterlerinin seçimi ve dijital kimlik oluşturma süreçlerinin, oyuncuların günlük hayattaki benlik temsillerini etkilediği düşünülmektedir. Özellikle oyun karakterlerinin özelleştirilmesi, kişiselleştirilmesi ve sanal dünyadaki temsilin gerçek hayattaki kimlik algısını şekillendirdiği varsayılmaktadır. Bu bağlamda oyuncuların sosyal medya ve diğer çevrimiçi platformlarda sergiledikleri kimlik temsillerini de etkilediği düşünülmektedir.

Bu çalışma, gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayar oyunlarının oyuncuların dijital kimlik oluşturma ve benlik sunumlarını yansıtmaya süreçlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle oyunlardaki dijital kimlik oluşturma süreçlerinin, oyuncuların günlük yaşamlarındaki benlik temsilleri üzerindeki etkisi ele alınmıştır. Araştırma kapsamında, Etail.com.tr, Gamerant.com ve Webtekno gibi oyun sitelerinden elde edilen veriler, League of Legends oyununun popülerliği, oyuncu profilleri ve oyun içi dinamikleri hakkında daha geniş bir perspektif sunmak amacıyla seçilmiştir. Bu sitelerde yayınlanan içerikler, oyun toplulukları, rekabetçi oyun deneyimi, dijital kimlik oluşturma süreçleri ve oyuncu davranışları gibi konuları ele alan analizler içermektedir.

Çalışmanın örneklem grubu Balıkesir ili Bandırma ilçesinde yer alan 12 kişiden oluşmaktadır. Kartopu örneklem yöntemiyle seçilen oyuncularla, veriler yarı yapılandırılmış mülakat, katılımcı gözlem ve içerik analizi yöntemleriyle toplanmıştır.

Tezin birinci bölümünde, bireyin benlik sunumu davranışlarını incelemek için Erving Goffman'ın benlik sunumu teorisi, Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi, James Masterson'un gerçek kendilik teorisi ve kimlik kavramları ele alınmıştır. Bu bağlamda, 'bilgisayar oyunlarının dijital kimlik oluşturma süreçleri, oyuncuların günlük hayattaki benlik sunumlarını etkilemektedir, oyunlardaki karakter seçimleri ve dijital kimlik oluşturma süreçleri, oyuncuların sosyal hayattaki temsillerini şekillendirmektedir' hipotezleri çerçevesinde incelenmiştir. Goffman'a göre birey, toplumsal hayatta farklı kimlik temsilleri sergilemekte ve içinde bulunduğu bağlama göre benlik sunumunu şekillendirmektedir. Dijital oyunlardaki avatar ve karakter seçimleri, oyuncuların günlük hayattaki kimlik sunumlarını etkilemekte (H1) ve sosyal yaşamlarındaki temsilleri şekillendirmektedir (H2). Kohut'un kendilik psikolojisi kuramı, Masterson'un gerçek ve sahte kendilik kuramı bireyin öz benliğinin gelişiminde çevresel faktörlerin etkisini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, dijital oyunların kimlik algılarını ve benlik sunumlarını

etkileyen bir alan olarak değerlendirilmekte (H6), oyuncuların sanal dünyada kendilerini farklı roller içinde deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Oyuncuların oyun deneyimleri yalnızca bireysel tatmin sağlamamakta aynı zamanda kişilerarası ilişkilerini ve benlik temsillerini şekillendirmektedir (H5).

İkinci bölümde, dijitalleşmenin etkisiyle evrilen oyun dünyası, dijital oyunlar, oyuncu ve avatar, karakter kavramları hakkında bilgi verilmiştir. Dijital oyunların gelişimi, bireylerin kimlik inşası ve benlik sunumu süreçlerine olan etkileri çerçevesinde ele alınmıştır. Bu bağlamda, farklı oyun türlerinin oyuncuların benlik oluşumu üzerindeki etkileri (H3) incelenmiş, özellikle rekabetçi oyunların günlük hayattaki benlik temsilleri üzerinde diğer oyun türlerinden farklı bir etki gösterdiği (H4) değerlendirilmiştir. Oyun karakterlerinin seçimi ve özelleştirilmesi, bireylerin gerçek hayattaki kimlik temsilleriyle olan ilişkisini ortaya koymakta ve oyun deneyiminin kişilerarası etkileşimlerdeki benlik temsillerini şekillendirdiği (H5) düşüncesiyle ele alınmaktadır. Dijital oyunların aşırı kullanım durumunda bağımlılık riski taşıdığı (H7) göz önünde bulundurularak, oyuncuların oyun dünyasında geçirdikleri zamanın bireysel ve sosyal kimlikleri üzerindeki etkileri tartışılmıştır. Bu bölümde, dijitalleşme sürecinin oyuncuların benlik sunumlarını nasıl şekillendirdiği ve sanal dünyada inşa edilen kimliklerin gerçek dünya ile nasıl ilişkilendirildiği detaylı bir şekilde ele alınmaktadır.

Üçüncü bölüm ise uygulama kısmını kapsamaktadır. Bu bölümde araştırmanın amacı, önemi, kullanılan yöntemler, veri analizi ve bulgular detaylandırılmıştır. Kartopu örneklem yöntemiyle seçilen 12 oyuncuyla odak grup görüşmesi yapılmış ve netnografi yöntemi çerçevesinde veriler toplanmıştır. Toplanan veriler üzerinden, hipotezler ve sorular doğrultusunda veri analizi için içerik analiz yöntemi, veri kodlaması için MAXQDA programı kullanılmıştır. MAXQDA programı, elde edilen verilerin sistematik bir şekilde kodlanarak temalar ve kategoriler altında gruplandırılmasına olanak tanımaktadır. Elde edilen verilerin, oyuncuların dijital kimlik oluşturma süreçlerinin benlik algıları üzerindeki etkilerini anlamak için tematik analiz ile değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda, araştırmada dijital oyunların kimlik oluşturma süreçleri ve benlik sunumu üzerindeki etkileri incelenmektedir. Çalışmada aşağıdaki hipotezler ve araştırma soruları çerçevesinde analizler gerçekleştirilmiştir:

H1: Bilgisayar oyunlarının dijital kimlik oluřturma sreleri, oyuncuların gnlk hayattaki benlik sunumlarını etkilemektedir.

H2: Oyunlardaki karakter seimleri ve dijital kimlik oluřturma sreleri, oyuncuların sosyal hayattaki temsillerini řekillendirmektedir.

H3: Farklı trdeki oyunlar (rekabeti, hikye odaklı veya iř birlięine dayalı) oyuncuların benlik oluřumu zerinde farklı etkiler yaratmaktadır.

H4: Rekabeti oyunlar, oyuncuların gnlk hayattaki benlik temsilleri zerinde dięer oyun trlerinden farklı bir etki gstermektedir.

H5: Oyun deneyimi, kiřilerarası etkileřimlerdeki benlik temsillerini ve sosyal iliřkileri řekillendirmektedir.

H6: Dijital oyunlar, oyuncuların benlik sunumlarını ve kimlik algılarını řekillendirmektedir.

H7: Dijital oyunlar, bireylerin gerek hayattaki kimliklerinden farklı olarak alternatif kimlikler yaratmalarına ve bu kimlikleri sanal dnyada deneyimlemelerine olanak tanımaktadır.

H8: Dijital oyunlar, ařırı kullanım durumunda baęımlılık riski tařıyabilmektedir.

1. Oyuncuların sanal dnyadaki kimlik oluřturma sreleri, gerek hayattaki benlik sunumlarını nasıl etkilemektedir?
2. Oyun deneyimlerinin benlik algısı zerindeki etkileri nelerdir ve bu etkiler oyuncuların gnlk yařamlarına nasıl yansımaktadır?
3. Oyuncuların dijital kimlikleri ile gerek hayattaki kimlikleri arasında nasıl bir iliřki bulunmaktadır ve bu iliřkinin dinamiklere etkisi nedir?
4. Oyunlardaki avatar seimleri ve dijital kimlik oluřturma sreleri, oyuncuların sosyal yařam ve kiřilerarası iliřkiler zerindeki temsillerini nasıl etkilemektedir?

BİRİNCİ BÖLÜM

BENLİK VE OYUN

Benlik, toplum içinde sürekli sergilenen bir performanstır.

Erving Goffman

Benlik, bireyin hayata gözlerini açtığı an itibarıyla sürekli gelişen, dinamik yapıya sahip bir kavramdır. Bu süreç bireyin, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve yaşlılık evrelerinde de farklılıklar göstererek şekillenmektedir. Bu bağlamda, birinci bölümde benlik konusunu derinlemesine incelemek üzere benlik ve benlik sunumları, Erving Goffman benlik sunumu teorisi, gündelik yaşamda benliğin sunumu, Heinz Kohut kendilik psikolojisi teorisi, James Masterson'un gerçek ve sahte kendilik teorisi, bireylerin benlik algılarının şekillenmesi ve sosyal hayatlarına yansıma biçimleri, kimlik ve kişilik kavramlarını, dijital oyun oynama sürecinde bireylerin benlik yansımalarını çözümlemek adına “Oyuncuların sanal dünyadaki kimlik oluşturma süreçleri, gerçek hayattaki benlik sunumlarını nasıl etkilemektedir? Oyun deneyimlerinin benlik algısı üzerindeki etkileri nelerdir ve bu etkiler oyuncuların günlük yaşamlarına nasıl yansımaktadır? Oyuncuların dijital kimlikleri ile gerçek hayattaki kimlikleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır ve bu ilişkinin dinamiklere etkisi nelerdir? soruları çerçevesinde incelenerek, çalışmanın psikolojik çerçevesinin temelinin oluşturulması amaçlanmıştır.

1. BENLİK KAVRAMI

İletişim, insanlık tarihi boyunca bireyler arasındaki etkileşimi sağlayan temel unsurlardan biri olmuştur. İlk insan topluluklarından günümüze kadar, insanlar birbiriyle iletişim kurmak, anlamak ve anlaşılmak amacıyla çeşitli yöntemler geliştirmiştir. İletişim biçimleri, içinde bulunulan sosyo-kültürel ve teknolojik koşullara bağlı olarak değişim göstermektedir. Mağara duvarlarına yapılan çizimler, antik medeniyetlerde kullanılan haberleşme yöntemleri, yaprak lifleri ve deri üzerine yazılan metinlerden matbaanın icadına kadar birçok araç ve teknik, iletişimin gelişiminde rol oynamıştır. Günümüzde ise radyo, televizyon, internet ve dijital medya gibi teknolojik yenilikler bireylerin iletişim

kurma biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Bireylerin yalnızca bilgi aktarımını değil, aynı zamanda benliklerini farklı bağlamlarda ve çeşitli platformlarda ifade edebilme imkanlarını da genişletmiştir (Uzman, 2023: 2). Kınağ'a (2018) göre, insanın doğadaki varoluş amacını kavrayabilmesi, öncelikle kendi doğasını anlama ve anlamlandırma sürecinden geçmesini gerektirmektedir. Bu sürecin bir parçası olarak bireyin, kendisini tanımlayabilmesi, düşünsel değerlendirmeler yapabilmesi ve bu çıkarımlarını başkalarına aktarabilmesi önemlidir. Bu doğrultuda, bireyin benliğini inşa etmesi ve çevresiyle paylaşması, kendini anlama sürecinin temel unsurlarından biridir.

Benlik kavram farklı disiplinler tarafından çeşitli şekillerde ele alınmıştır. Genel olarak benlik, bireyin içsel süreçlerinin dışavurumu olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 2010: 98). Benlik, bireyin kendini nasıl algıladığını, zihninde nasıl temsil ettiğini ve kendine dair farkındalığını ifade eden bir olgudur. Bireyin kendine yönelik algılarının, atfettiği niteliklerin ve geçmiş deneyimlerinden edindiği birikimlerin ve geleceğe dair hedeflerinin bir bütün olarak zihninde yapılandırılmasını içermektedir. Bireyin toplumsal rollerine dair farkındalığı ve bu rollerin zihinsel yansımaları da benlik kavramının bir parçasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda benlik, bireyin zihninde oluşturduğu kavramsal bir öz olarak tanımlanabilmektedir (Aydın, 1996: 41). Benlik kişinin kendi hakkında düşünceleri ve kendini tanımlaması olarak ifade edilmektedir (Vural, 2016: 25). Benlik kavramına ilişkin literatürde, William James'in *The Principles of Psychology* adlı eseri önemli bir başlangıç noktası olarak kabul görmektedir. İlk olarak 1890 yılında yayımlanan ve 1950'de yeniden basılan bu çalışmada James (1950), benliği dört farklı bileşen üzerinden ele almıştır: maddesel benlik, sosyal benlik, ruhsal benlik ve saf ego. James, benliğin iki yönlü bir yapı olarak ele alınması gerektiğini savunmaktadır. James'e göre birey, her zaman kendisinin farkında olup, bu farkındalık sürecini bizzat kendisi gerçekleştirmektedir. Bu durum benliğin hem özne hem de nesne konumunda buluşmasına yol açmaktadır. James'in (1950) benlik teorisi, bu kavramı bilen benlik "I-self", bireyin öznel deneyimlerini ve kimliğini algılayışını ifade etmektedir. Bilinen benlik "Me-self" ise bireyin toplumla ilişkili olarak dışarıdan algılanan, gözlemlenebilir yönlerini ifade eder. James'in bu ayrımı, benliğin hem öznel hem de toplumsal bir yapı olduğunu vurgulamaktadır (Aslan, 1992: 8). Bu sınıflandırmaya göre maddesel, sosyal ve ruhsal benlik "bilinen ben" kapsamında değerlendirilirken, saf ego "bilen ben" olarak

tanımlanmaktadır (Sekmen, 2016:3). Bu iki bileşen birbirinden tamamen bağımsız değil, aksine bir bütünün farklı yönleri olarak işlev görmektedir. Bilen benlik bireyin öz farkındalığını ifade ederken, bilinen benlik bireyin sahip olduğu kimlik, karakter ve geçmiş deneyimlerinin toplamını göstermektedir (James, 1963'den akt. Özen & Gülaçtı, 2010: 23). Bilinen benlik (I) görmeyi sağlayan özne benlik iken bilen benlik görülen (me) nesne benliktir (Aslan Yılmaz, 2016: 80). Kişinin kendini nasıl gördüğü, algılayış biçimi, kişiliğine ilişkin neler düşündüğünü ifade etmektedir (Işıklar, 2015: 3). Özne olan benin nesne olan beni değerlendirme şekli olarak görülmektedir. Öznel benliğin sosyal çevre ile oluştuğu ve şekillendiği ifade edilmektedir. Güler ve arkadaşlarına (2022: 365) göre, kişinin kendini nasıl gördüğü ve kendine atfettiği davranışlar bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bireyin tutum ve davranışları sonucunda 'Ben kimim' sorusuna verdiği cevabı yansıtmaktadır. Bireyin benliğinin gelişimi, aile, okul, çevre ve sosyal yaşantısı çerçevesinde şekillenmektedir (Hepekiz & Gökalliler,2019).

Çakır ve Temir'e (2022:4) göre, "benlik hem dinamik hem de sürekli. Birey sosyal yaşantısında karşılaştığı durumlarda büründüğü roller ile benliğinde değişim göstermektedir". Bireyler hayata başladığı an itibariyle belirli kazanımlar ve deneyimler tecrübe etmektedir. Bu deneyim ve kazanımlar sonucunda benlik yapılarının oluşumu sağlanmaktadır. Bireyin doğumu itibariyle ölüm anına kadar olan zamanda kazanılan tüm değer ve olaylar karşında kurduğu iletişim ve ilişkilerin benlik oluşum sürecinde etkisi olduğu görülmektedir (Tutar, 2014: 65). Benlik bireyin edindiği deneyimler sonucunda bu çıkarımlarından etkilenebilir ve bireyi en iyi tanıyan yine kendisidir (Asıl, 2017: 5). "Ben neyim?" ve "ben ne yapabilirim" sorularının cevaplarıyla kişi kendi farkına vardığı, "ben" hakkında özgür ve bilinçli oluşturduğu düşünceler ile benlik kavramını oluşturmaktadır. Benlik bilinç seviyesine ulaştığında doyum ve deneyimleri sayesinde bireyin, kendi ne olduğu hakkında yargılar varken ne olması gerektiği ile ilgili de görüşleri oluşmaktadır. Bu görüşler ideal benliği oluşturmaktadır (Aslan 1992: 11). Anthoney Giddens benliği, "gerçek", "ideal" ve "olması gereken benlik" olarak üç kategoriye ayırmaktadır. Gerçek benlik bireyin sahip olduğunu düşündüğü benlik türü, ideal benlik bireyin kendini olması istediği gibi algılaması ve kabullenmesi ve olması gereken benlik birey olmasına inandığı özellikleri ifade etmektedir (Aslan Yılmaz, 2016: 81). Benlik, yalnızca bireyin iç dünyasının sınırları içinde şekillenen bir yapı olmayıp

yeniden biçimlendirilen dinamik bir süreçtir. Geçmişte yaşanmış ya da halihazırda deneyimlenen birçok ilişkinin de etkisiyle şekillenmektedir. Bazı ilişkiler bilinçli düzeyde kurulurken, diğerleri bilinçdışı bir şekilde kurulmaktadır. Ayrıca bu ilişkilerin bir kısmı çatışmacı nitelikte, bir kısmı ise karşılıklı bağlılık temelinde gelişirken, bazıları henüz biçimlenmiş ya da çözülmüş bir yapı oluşturmaktadır. Bu bağlamda benlik hem bilinçli hem de bilinçdışı birçok ilişkiyle karmaşık bir yapıya sahiptir (Bauman & Raud, 2022:65).

Benlik kavramı, bireyin kendisini çevresinden ayırıştırarak kendine özgü bir alan oluşturmasını sağlamaktadır. Birey bu alanı koruma, geliştirme ve sosyal etkileşim içerisinde konumlandırma süreci, birey tarafından büyük bir çabayla sürdürülmekte ve bu çaba “ben olma savaşı” olarak tanımlanmaktadır (Cüceloğlu, 1997). Kişilik hem nesnel hem de öznel bir yapıdan oluşmaktadır. Nesnel boyut, bireyin çevresindeki kişiler tarafından gözlemlenebilen kişilik özelliklerini içerirken; öznel boyut bireyin kendi kişiliğini algılama biçimini, benlik kavramını ifade etmektedir (Beyazyüz & Göka, 2012: 18). Birey, kendi zihninde kendisini değerlendirir, hem de başkasının açısından kendisini algılar. Kulga’ ya (2014: 59) göre, bireyin benliğini kendi kendine bakışını ifade etmektedir. Benliği inşa eden birey, davranışlarını da buna göre şekillendirmektedir. Benlik gelişimi, bireyin kendine olan saygısını ve güvenini artırarak yaşamında mutluluğa ulaşmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda birey kendi isteklerini, tutumlarını, hedeflerini, beklentilerini ve yeteneklerini algıladığında, benlik farkındalığına ulaşmaktadır. Kulga, benlik farkındalığın, her bireyin yaşadığı ancak bazı bireylerin bu süreçte daha başarılı bir şekilde yönetebilirken, bazılarının benliklerinin ayırımına varma konusunda zorluk yaşayabileceğini ifade etmektedir.

Bilişsel yaklaşım çerçevesinde, bireyin erken yaşlarda edindiği deneyimler ve geçirdiği yaşantılar, onun davranışlarını belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Bilişsel kuramcılar, çocukluk döneminde bireyin ailesi ve çevresindeki yetişkinlerin yönlendirmesiyle kendisi ve çevresi hakkında belirli değer yargıları geliştirdiğini öne sürmektedir. Ellis’e göre, çocuk sevgi, saygı, korunma gibi temel ihtiyaçlarını karşılayan yetişkinlerin değerlerini içselleştirerek kendi dünyasında onlara yer vermektedir. Eğer çocuğa sürekli hata yapmaması gerektiği ve hata yaparsa değerli olmayacağı mesajı verilirse, çocuk bu düşünceyi sorgulamadan doğru olarak kabul edebilmektedir. Ancak

her zaman bu beklentiyi karşılayamazsa, hata yaptığında kendisini önemsiz, yetersiz ve suçlu hissedebilmektedir. Bilişsel yaklaşıma göre bireyin düşünceleri, duygularını doğrudan etkilemektedir. Benliği yıkıcı düşüncelere ve duygulara yol açarak bireyin benlik algısının oluşumunu ve olgunlaşmasını şekillendirmektedir (Sav, 2007: 30-34).

Benlik bilişsel bir yapıya sahip olarak, bireyin deneyimleri üzerine kurulmaktadır. Bireye yaşamında öncülük etmekte ve diğer deneyimlerini de şekillendirmektedir. Deneyimin beraberinde hafızaya ihtiyaç duymakta ve bu bağlamda bireyin kendisiyle ilgili hatırladığı deneyimlerin tümünü kapsamaktadır (Brewer & Hewstone, 2004). Kişinin kendini algılamasını sağlayan üç önemli alt kategori şunlardır (Beyazyüz & Göka; 2011:35).

Kişisel Benlik: Bireyin kendisiyle ilgili bildiklerinden oluşmaktadır. Gördüğü ve düşündüğü ifadeleri içermektedir. Örneğin “ben kısa boyluyum, ben güzelim /yakışıklıyım, ben kiskancım” gibi ifadeler bireyin kendiyle ilgili düşüncelerini içermektedir.

Sosyal Benlik: Karşı tarafın / başkalarının kişiye yönelik görüş ve düşüncelerinin kişi üzerinde oluşumudur. Bireyin ilişki içerisinde olduğu kişiler referans noktası olmakta ve birey onlar aracılığıyla kendisini tanımlamaktadır. “İnsanlar benim sinirli olduğumu düşünür, insanlara sıcakkanlı geliyorum, şu kişiye göre ben şişmanım/ zayıfım” gibi ifadeler sosyal benliğe örnek olarak gösterilebilmektedir.

İdeal Benlik: Bireyin gelecekte olmak istediği yapıya ilişkin değerlendirmelerden oluşmaktadır. Örneğin, “başarılı bir akademisyen/öğretmen solmak istiyorum, daha sakin bir hayat istiyorum, daha uzun boylu ve güzel görünmek istiyorum” gibi ifadeler bireyin ideal benlik hakkında ipuçlarını vermektedir.

Benlik, bireyin kendisini geliştirmesi, keşfetmesi, yeniden inşa etmesi, ifade etmesi, sorumluluk alması, kendi benliğiyle barışık bir yaşam sürmesi ya da kimi zaman benliğinden utanç duyması gibi çeşitli yapıların bir araya gelmesiyle şekillenmektedir. Bu bağlamda, benliğin oluşumunda hem kişisel hem de sosyal kimliklerin etkili olduğu belirtilmektedir. Kulga (2014: 81-84) benliğin özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

- “Benlik dinamik bir yapıya sahiptir.
- Benlik, bireyin davranışlarını dengeleyen ve rehberlik eden bir mekanizmadır

- Benlik, bireyi sürekli gelişime yönlendirir.
- Benlik, pozitif deneyimleri arayan bir bilgi işlemcisidir.
- Benlik, bireyin davranışlarında tutarlılığı muhafaza eder.”

Benlik bilinen, bilinmeyen, gizli veya tamamen farkında olunmayan yönlere sahiptir. Literatürde Johari Penceresi olarak adlandırılan bu model, bireyin hem kendisiyle hem de çevresiyle olan ilişkilerinde farklı benlik ve kişilik özelliklerinin neden ortaya çıktığını anlamaya yönelik bir çerçeve sunmaktadır. Joseph Luft ve Harry Ingram tarafından geliştirilen bu model, bireyin duygu, düşünce, davranış, ihtiyaç ve tercihlerini temsil eden dört farklı pencereden oluşmaktadır (Uysal, 2003: 137).

Bireyin çevresiyle kurduğu iletişim süreçlerini doğrudan etkileyen bu pencereler şu şekildedir;

Bilinen Benlik Bireyin kendisi ve başkaları tarafından bilinen benliği	Kör Benlik Bireyin kendisinin bilmediği ancak başkalarının bildiği benlik
Gizli Benlik Bireyin kendisinin bildiği ancak başkalarının bilmediği benlik	Bilinmeyen Benlik Bireyin de başkalarının da bilmediği alan

Tablo 1. Johari Penceresi (Ertürk, 2017: 189).

Bilinen Benlik: Bireyin hem kendisi hem de başkaları tarafından bilinen yönlerini kapsamaktadır. Kişi, kendi tutum, duygu, davranış, güdü, istek ve düşüncelerini başkalarıyla paylaşarak iletişimini açık hale getirmektedir. Açık pencerenin geniş olduğu durumlarda kişilerarası iletişim doğal, yeterli ve olumlu bir şekilde ilerleme eğilimindedir (Ertürk, 2017: 189). Bu tür ilişkilerde birey, korumacı davranışlara ihtiyaç duymadan açık bir benlik sergileyebilir; bu da çatışma düzeyini minimuma indirmektedir. Sağlıklı bir iletişim sürecinin sağlanabilmesi için bu alanın geliştirilmesi ve genişletilmesi kritik bir önem taşımaktadır.

Kör Benlik: Bireyin kendisi tarafından fark edilmeyen, ancak çevresi tarafından bilinen yönler bulunmaktadır. Birey bu özelliklere karşı kör bir tutum sergilediğinden, istemeden başkalarını incitebilmektedir ve kör alanın potansiyel bir çatışma kaynağı haline gelmesine neden olmaktadır. Kaygılar, korkular, kıskançlıklar ve bireyin diğerleriyle bilinçli olarak paylaşmadığı özellikler bu alanda yer almaktadır. Kör alanı geniş bireyler genellikle bencil, savunmacı ve empati yetenekleri zayıf olan bireyleri kapsamaktadır.

Bu bireyler, çevresindekilerin duygu ve düşüncelerine önem vermediklerinden, hatalarını kabul etme eğiliminde olmamakla birlikte genellikle kapalı bir iletişim tarzı sergilemektedir. Ancak bireyin kör alanı aydınlatıldığında farklı bir benlik yapısı ortaya çıkar; çünkü birçok davranışın ardındaki nedenler bu alanda gizlenmektedir. Hiyerarşik yapıdan hoşlanan ve otoriter bir tutum sergileyen bireyler kör alanlarının daha geniş olduğu ifade edilmektedir (Koca, 2016: 38).

Gizli Benlik: Bireyin kendisinin bildiği ancak başkaları tarafından bilinmeyen yönlerini içermektedir. Bireyin diğerleriyle iletişiminde öngörülemezliği artırarak potansiyel bir çatışma kaynağı oluşturabilmektedir. Gizli alanı geniş olan bireyler genellikle kaygı ve korku dolu bir tutum sergilerler ve bu durum, bireylerle iletişim kurulmasını zorlaştırmaktadır. Kişilerarası ilişkilerde güven inşasının sağlanabilmesi için bu alanın mümkün olduğunca daraltılması gerektiği belirtilmektedir (Koçel, 2010).

Bilinmeyen Benlik: Bireyin ve çevresinin henüz keşfedemediği yönlerini kapsar ve kapalı bir kutu olarak düşünülmektedir. Bilinmeyen alanda bireyin farkında olmadığı yetenekler, potansiyel, korku ve kaygılar yer alabilmektedir. Aynı zamanda, bu alan bireyin kendisini yeterince tanıyamadığı, duygu, düşünce ve davranışları keşfedemediği bir alanı ifade etmektedir. Bu durum bilinmeyen alanın geniş olduğu ilişkilerde ortaya çıkma olasılığını artırmaktadır (Yıldız, 2014: 314). Bu nedenle, etkili bir iletişim ortamının sağlanabilmesi için açık alanın genişletilmesi ve bilinmeyen alanın daraltılması gerektiği vurgulanmaktadır.

Benlik kavramı çeşitli yaklaşımlar ve kavramsal çerçevelerle ele alınmasına rağmen, birçok kuram tarafından benzer biçimde tanımlanmaktadır. Psikanalitik kurama göre, birey, içgüdülerinin etkisiyle hareket eden bir varlık olarak görülürken; davranışçı

kuram, bireyin çevresel faktörlerin şekillendirdiği bir sonuç olduğunu öne sürmektedir (Ertürk, 2017: 125). Benlik kuramı yaklaşımlarına göre ise insan doğası mutluluk arayışında bulunur ve bu doğrultuda bilinçli tercihler yapar. Bu anlayışa göre, yaşamdan haz alma eğilimi, tüm insanlarda kalıtsal bir özellik olarak mevcuttur. Teknolojinin gelişimiyle ortadan kalkan mekân ve zaman algısı, bireyin sosyal platformlarda aktif rol almasını sağlamaktadır. Bireyler bu platformlarda yapmış olduğu paylaşımlarda benlik ve kimlik sunumu da gerçekleştirmektedir (Dinç: 2022). Bauman’a göre insanlar bir pazar alanı gibi inşa edilen dijital platformlarda sosyal ödülleri toplayabilmek adına kendilerini sosyal medya piyasasının taleplerine göre yeniden bir mal olarak üretmektedirler (Bauman & Lyon, 2018’den akt. Kılınç,2021:1656).

1.2. Benlik Gelişimi ve Kimlik İnşası

Kişiliğin temel özelliklerini ifade eden “ben” ya da “benlik” katmanı ile kişilik arasında gelişim ve yapı bakımından kesin bir sınır çizilmesinin zor olduğu görülmektedir. Kişilik ve benlik birbiriyle iç içe olmakla birlikte, benlik, kişilikten farklı özellikler barındırmaktadır. Birey, kişiliğinin karakter ve mizaç gibi bazı özelliklerinden kısmen veya tamamen habersiz durumda olabilmektedir. Bir diğer ifadeyle, bireyin bu özelliklerine dair bilgisi eksik, yetersiz veya hatalı olabilir. Birey, kişiliğin dışı yansıyan ve başkaları tarafından değerlendirilen yönlerini bilmeyebilir; ancak benlik, bireyin kendi kişiliğine ait algılarının ve değerlendirmelerinin toplamını yansıtmaktadır. Bu bağlamda benlik, bireyin kendisini tanıma ve değerlendirme biçimi olarak da tanımlanabilmektedir (Köknal, 1986: 78). Benlik farklı yapıların bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Birey kendi benliğini geliştirmek, benliğinin farkında olmak, keşfetmek ve yeniden oluşturmak, ifade etmek ve tanımlamak, sorumluluğunun bilincinde olmak ve üstlenmek, onunla mutlu olmak veya benliğinden utanmak, tüm bunlar benliğin yapılarıdır ve işleyiş tarzı bireyin benlik ve kimlik anlayışını oluşturmaktadır. Bireyin benliği, bazen olmasını beklediği, bazen olmaktan çekindiği yansımasıyla mevcut davranışlarını hayata geçirmekte ve anlayışını daha canlı hale getirmektedir (Naisser, 1995’den akt. Kulga, 2014: 62-63). Kimlik ise bireyin kendini nasıl tanımladığı ve toplumsal bağlamda nasıl konumlandığı ile doğrudan ilişkilidir. Bauman’a (2018) göre, kimlik sabit ve değişmez bir yapıdan ziyade, sürekli olarak inşa edilen ve dönüşen bir süreçtir. Modern dünyada bireyler, kimliklerini toplumsal, kültürel ve bireysel dinamikler doğrultusunda şekillendirirken,

aynı zamanda bu kimlikleri yeniden yorumlamakta ve deęiřtirmektedir. Bauman, kimlięin belirli bir noktada tamamlanmıř bir yapı olmadıęını, aksine bireylerin sosyal etkileřimler ve yařantılar doęrultusunda srekli bir kimlik inřası ierisinde olduklarını vurgulamaktadır. Bauman (2018: 42) kimlięin dnřm sreci, bireyin “kim olduęunu ancak kim olmadıęını bildięinde” anlayabileceęi aıklamaktadır. Bu durum, kimlięin yalnızca bireyin znel deneyimleriyle deęil aynı zamanda dıř dnyadan gelen tepkiler ve sosyal grupların beklentileri doęrultusunda řekillendięini gstermektedir. Kimlik, bireyin “ben kimim?” sorusuna verdięi yanıtla belirlenirken, verilen yanıt zaman iinde farklı kořullar altında yeniden yapılandırılabilir. Modern toplumlarda bireyler, kendilerini belirli bir kimlikle tanımlamak yerine, deęiřen kořullara ve evresel beklentilere baęlı olarak kimliklerini yeniden retmektedir (Bauman, 2018: 58).

Bireyler sosyal yařamda etkili bir iletiřim kurabilmek iin bařkalarının enformasyonuna ihtiya duymakta ve bu doęrultuda, nasıl grnmek istediklerine dair beklentiler geliřtirerek buna uygun kimlik sunmaktadır. Bireyin kimlięi yalnızca fiziksel dnyada deęil, sembolik ve sanal ortamlarda da yeniden inřa edilmekte ve bu sre, dijital platformların sunduęu etkileřim olanaklarıyla daha dinamik hale gelmektedir (Bakıroęlu, 2013:4). Bireyin benlik algısı ise kimlik oluřumunun temel bir unsuru olarak deęerlendirilmektedir. Kimlik bireyin yalnızca kendisiyle ilgili znel bir anlatı deęil, aynı zamanda toplumsal baęlamda tanınma ve kabul grme srecinin bir parası olarak ifade edilmektedir. Birey iinde bulunduęu evre, kltrel normlar ve sosyal iliřkiler erevesinde kendini nasıl grmek istedięine dair bir kimlik inřa ederken, toplumun ona nasıl bir kimlik atfettięini de dikkate almaktadır (Bauman, 2018: 73).

Bireyin kimlięini nasıl sunduęunu anlamak iin Goffman’ın benlik sunumu kuramı nemli bir ereve sunmaktadır. Goffman (2019), bireyin gndelik yařamda bir “sahne” zerinde performans sergileyen aktr gibi hareket ettięini ve sosyal etkileřimlerin, bireyin kendisini nasıl sunduęu ile doęrudan baęlantılı olduęunu ileri srmektedir. Birey, tıpkı bir tiyatro oyuncusu gibi belirli toplumsal rolleri oynarken benlięini de bu rollere uygun řekilde dzenlemektedir. Gndelik yařamda benlik sunumu, bireyin iinde bulunduęu sosyal baęlama gre deęiřkenlik gsterebilir; birey farklı ortamlarda farklı kimlik temsilleri sergileyerek toplumsal beklentilere uyum saęlamaktadır (Goffman, 2019: 30-32). Bauman’ın kimlik kavramına dair vurguladıęı

değişkenlik ve sürekli yeniden inşa süreci, Goffman'ın benlik sunumu kuramıyla doğrudan ilişkilidir. Çünkü birey, toplumsal bağlamlar içerisinde farklı kimlikler inşa ederken, bu kimlikleri belirli roller aracılığıyla sunmakta ve sosyal etkileşimler yoluyla bu sunumları düzenlemektedir.

2. GÜNLÜK YAŞAMDA BENLİK VE ERVİNG GOFFMAN

Günlük yaşamlarında bireyler, farklı durum ve bağlamlara uygun olarak birçok farklı benlik sunumu gerçekleştirmektedir. Bu durum, her bireyin kontrollü bir şekilde farklı kimlikler sergileyebildiği bir yapıyı ortaya koymaktadır. Bireylerin benliklerini sergileme biçimi, içinde bulundukları koşullara ve sosyal yaşama bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Goffman'ın perspektifinden bakıldığında, bireylerin “gerçeklerin sunumu” olarak adlandırılacak stratejik bir süreç içerisinde olduklarını göstermektedir. Birey günlük yaşamında sergilediği diyaloglar, iletişim biçimleri ve davranışları aracılığıyla benlik sunumunu gerçekleştirmektedir (Anık, 2007). Benlik sunumu kavramı bireyin yüz yüze iletişim sırasında kendisini nasıl algıladığı ve bunun için hangi stratejileri geliştirdiğiyle ilişkilendirilmektedir. Bu süreçte, bireyin diğer bireylerle karşılaşmalarında oluşturduğu izlenimler, kişinin kendisi tarafından bilinçli olarak verilmek istenen mesajlarla başkalarının algıladığı mesajlar arasında farklılık gösterebilmektedir. Bu durum, benlik sunum stratejilerinin kişisel tercihlere ve sosyal bağlamlara göre değişebileceğini ortaya koymaktadır. Etkili bir kişilerarası iletişim için, bireyin gerçek idealize edilmiş benliği ile ideal benliği arasında belirsizlik ya da uyumsuzluk söz konusu olduğunda, iletişimde çatışma yaşanması muhtemel hale gelebilmektedir. Goffman benlik sunumu kavramını, sosyal etkileşimi yalnızca özne ve öteki arasındaki bir süreç olarak değil, aile, din ve eğitim gibi kurumsal ve sosyal düzenlerinde etkisi altında değerlendirilen çok boyutlu yapı olarak ele almaktadır (Demirbilek & Zengin, 2021).

Benlik, psikolojik yansımalarının haricinde sosyolojik açıdan da ele alınmaktadır. Benlik sunumu teorisi bireylerin sosyal etkileşimlerinde kendilerini nasıl sunduklarını anlamak için önemli bir model sunmaktadır. Benlik yalnızca içsel bir kavram değil, aynı zamanda toplumsal bir yapıdır (Goffman, 2019: 22). Goffman'ın benlik sunumu kuramı, bireylerin sosyal etkileşimlerde performans sergileyen aktörler gibi davrandığını öne sürmektedir (Goffman, 2019: 22). Bu performanslar, ön sahne ve arka sahne olarak iki

farklı bağlamda gerçekleşmektedir. Ön sahne, bireylerin toplumsal olarak kendilerini sundukları göstermelik, toplumsal normlara uygun davranışların sergilendiği alanı kapsamaktadır. Örneğin, bir iş görüşmesinde profesyonel bir kimlik sergilemek, bireylerin performanslarını başkalarının gözünde idealize etmek için toplumsal normlara göre hareket ettiğini göstermektedir (Goffman, 2019: 55). Arka sahne ise, bireylerin gerçek kimliklerini sergileyebildikleri, toplumsal baskılardan uzaklaştıkları alanı kapsamaktadır. Birey bu alanda sosyal etkileşimdeki performanslarını hazırlayabilir ve toplumsal normlardan bağımsız olarak kendini ifade edebilmektedir (Goffman, 2019: 60).

Goffman'a (2009) göre, kişisel vitrin, bireyin toplumsal statüsü hakkında bilgi veren "görünüş" ile üstlenmesi beklenen rol hakkında bilgi veren "tutum" olmak üzere iki bileşenden oluşmaktadır. Bu iki unsurun birbiriyle tutarlı olması gerektiği vurgulanmaktadır. Birey role büründüğünde vitrin aracılığıyla zaten belirli bir izlenim oluşturmaktadır. Vitrin, bireyin izleyicileri etkileyerek, belirli bir imaj oluşturmalarını sağladığı ve bu nedenle sosyal etkileşimlerde stratejik olarak yönetilmektedir. Birey, vitrindeki davranışlarını dikkatle kontrol etmekte ve izleyicilerin beklentilerine uyacak şekilde sunmaktadır. Vitrin, bireyin oynadığı role ve rolü destekleyen unsurlara dayanmaktadır. Vitrini oluşturan temel bileşenler şunlardır:

Dekor: Bireyin performansını gerçekleştirdiği fiziksel ve sosyal çevredir. Örneğin, bir öğretmenin sınıfta ders anlatması onun vitrindeki performansının bir parçasıdır. Ortam, bireyin rolünü destekleyen bir çerçeve sunmakta ve performansının inandırıcılığını artırmaktadır.

Kişisel Ön Bölge: Bireyin görünüşü ve davranışlarını içeren unsurlardır. Giyim, beden dili, ses tonu, kullanılan dil ve jestler gibi unsurlar, bireyin sunduğu kimliği destekleyerek izleyiciler üzerinde belirli bir etki yaratmaktadır. Örneğin, bir doktorun beyaz önlük giymesi onun mesleki otoritesini pekiştiren vitrinsel bir unsuru göstermektedir (Goffman, 2019: 34).

Standartlaştırılmış Performans: Vitrin, belirli normlar ve beklentilere uygun olarak düzenlenmektedir. Birey, toplumun kendisinden beklediği şekilde davranarak performansını idealize eder ve rolüne uygun bir izlenim oluşturmaktadır (Goffman, 2019: 52).

Vitrin, bireyin izleyicileri etkileyerek belirli bir imaj oluřturmasın saęlamakta ve bu nedenle sosyal etkileřimlerde stratejik olarak yönetildięi belirtilmektedir. Birey, vitrindeki davranıřlarını dikkatle kontrol etmekte ve izleyicilerin beklentilerine uyacak řekilde sunmaktadır. Ancak, bireyin vitrindeki performansı ile gerçek benlięi arasında her zaman tam bir uyum olmayabilir; birey, sosyal beklentilerine uymak için belirli yönlerini öne çıkarırken dięer yönlerini gizleyebilmektedir.

Bireyler, toplumsal etkileřimde birbirleriyle iliřkilerini sürdürebilmek ve toplumsal normlarla uyum saęlamak adına sürekli bir performans sergilemektedir. Goffman, bu performansların, bireyin içinde bulunduęu sosyal baęlama göre řekillendięini vurgulamaktadır. Örneęin aynı birey, iř yerindeki rolünde profesyonel bir tavır sergilerken, evde samimi ve rahat tavır sergileyebilir. Bu farklı performanslar, bireyin sosyal baęamlara adapte olma yeteneęiyle iliřkilidir ve her performans, izleyicilere belirli izlenim bırakmayı amaçlamaktadır (Goffman, 2019: 38). Performanslar çoęu zaman doęal veya spontan görünse de bireyler bu performansları büyük özenle yönetmektedir. Bir birey, performansını izleyicilere göstermek ve onların beklentilerine uymak için sürekli olarak benlik sunumunu kontrol eder. Bu süreç, bireyin “toplumsal düzeyde” bir rol oynayarak, izleyicilere uygun bir izlenim bırakmasını saęlamaktadır (Goffman, 2019: 42).

Goffman’ın benlik sunumu kuramı bireylerin kimliklerini sosyal etkileřimlerdeki performanslar yoluyla řekillendięini vurgulamaktadır. Ancak bu dıřsal kimlik sunumları, yalnızca toplumsal baęamlarla sınırlı deęildir. Goffman’ın toplumsal baęlamda kimlik sunumunu açıklarken, Heinz Kohut’un kendilik psikolojisi teorisi, bireylerin içsel benlik geliřimlerini ve narsistik ihtiyaçlarını da göz önünde bulundurarak benlik oluřumuna dair perspektif sunmaktadır. Kohut, bireylerin kimliklerini sadece sosyal etkileřimlerle deęil, aynı zamanda içsel duygusal süreçlerle inřa ettięini savunmaktadır. Bu baęlamda Goffman’ın dıřsal benlik sunumu ve Kohut’un içsel benlik geliřimi arasındaki iliřki, bireylerin hem toplumsal hem de psikolojik açıdan kimliklerini nasıl inřa ettiklerini anlamaya olanak saęlamaktadır.

3. HEİNZ KOHUT VE KENDİLİK PSİKOLOJİSİ TEORİSİ

Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi teorisi, 1970'li yıllarda psikanalitik kurama önemli bir katkı olarak ortaya çıkmıştır. Kohut, bu yaklaşımıyla bireyin psikolojik gelişiminde narsisizm ve empatik ilişkilerin merkezi bir rol oynadığını vurgulamaktadır (Kohut, 1971'den akt. Taşkıntuna & Özçürümez, 2011). Kohut'a (2022) göre, kendilik bireyin içsel uyumunu ve çevresindeki dünyayla olan ilişkilerini sürdürebilmesi için önemli bir yapıdır. Bireyin erken çocukluk döneminde kurduğu empatik ilişkilerin, benlik bütünlüğünün oluşumunda kritik bir öneme sahip olduğunu belirtmektedir. Bu süreçte empatik yoksunluk veya travmatik yaşantılar ise bireyin kırılğan bir benlik yapısına sahip olmasına ve narsistik yaralanmalara yol açabilmektedir (Kohut, 1984'den akt. Taşkıntuna & Özçürümez, 2011). Kohut'un kendilik psikolojisi kuramına göre, bireylerin özgüvenlerini ve kendilik değerlerini sürdürebilmeleri için çevrelerinden onay ve takdir almaları gerekmektedir (Kohut, 1971: 116). Çocuklar doğuştan itibaren büyüklenmeci bir kendilik yapısına sahiptir ve bu yapı, ebeveynlerin çocuğun başarılarını ve duygularını yansıtarak onaylamasıyla sağlıklı bir şekilde gelişmektedir. Bu süreçte ebeveynlerin mükemmel ve eşsiz olduğunu hissettirmesi, çocuğun özgüvenini ve kendilik değerini desteklemektedir (Özen, 2011: 78). Kohut, bireylerin içsel benlik algılarını dışsal dünyadaki yansımalarla göre şekillendirdiğini savunmakta ve bu sürecin kişinin kendini değerli hissetmesinde büyük öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca kendilik psikolojisi, bireylerin toplumla ve diğer insanlarla olan etkileşimlerinde benliklerini nasıl oluşturduklarını anlamaya yönelik bir model sunmaktadır (Kohut, 2022: 160).

Kendiliğin gelişimi için üç temel unsura ihtiyaca vardır: aynalanma, idealizasyon ve ikizleşme. Aynalanma kavramı, bireyin duygu, düşünce ve başarılarının çevresi tarafından fark edilmesi ve onaylanmasıdır. Aynalanma ihtiyacı, çocuğun yaşına uygun büyüklenmeci arzularının ebeveynler tarafından fark edilip onaylanmasıyla karşılanmaktadır. Sağlıklı bir kendilik, bireyin yaşam deneyimleriyle uyum içinde şekillenmekte ve süreklilik göstermektedir (Kohut, 2022: 25-27). Kohut, bireyin kendilik gelişimini sürdürebilmesi için çevresindeki figürlerin kendilik nesnesi işlevi görmesi gerektiğini belirtmektedir. Kendilik nesneleri bireyin benlik bütünlüğünü sağlayan, ona güç veren ve yön veren kişiler ya da unsurlar olarak tanımlanmaktadır (Kohut, 2022: 35-36). Çocukluk döneminde ebeveynlerin empatik tepkileriyle karşılanmaktadır. Oyun

bağlamında, oyuncuların başarılarının ödüllendirilmesi (seviye atlama, rozet kazanma vb.) aynalanma işlevi görebilmektedir (Kohut, 2022: 47). İdealizasyon, bireyin güçlü ve güvenilir figürlere hayranlık duyması, onları içselleştirmesi ve benlik gelişimini bu figürler üzerinden inşa etmesidir. Oyunlarda güçlü karakterler veya rehber figürler, oyuncuların kendi benlik ideallerini geliştirmesine katkı sağlayabilmektedir (Kohut, 2022: 50). İkizleşme ise bireyin kendisine benzeyen kişilerle bağ kurarak aidiyet ve bütünlük hissini güçlendirmesi olarak tanımlanmaktadır (Kohut, 2022: 58). Kohut'un kendilik kuramı, bireyin benlik gelişiminin çevresel faktörlerle sürekli bir etkileşim içerisinde olduğunu göstermektedir.

Kohut'un belirttiği gibi, sağlıklı bir kendilik gelişimi için bireylerin aynalanma, idealizasyon ve ikizleşme gibi ihtiyaçlarının karşılanması gerekmektedir. James Masterson'un gerçek ve sahte kendilik kuramı, Kohut'un kendilik psikolojisi teorisi ile paralellik göstermektedir. Masterson bireylerin içsel benlik algılarının, çevreleriyle olan etkileşimleri ve empatik ilişkileri aracılığıyla şekillendiğini vurgulamaktadır. Masterson'un sahte kendilik kuramını, bireyin çevresindeki kişilerin beklentilerine uyum sağlamak amacıyla gerçek duygularını bastırması olarak tanımlamaktadır. Bu durum bireyin içsel benlik bütünlüğünü zedeler ve narsistik yaralanmalara yol açabilmektedir. Dolayısıyla Kohut'un empatik ilişkilerin ve çevresel onayın öne çıkmasına dair vurgusu, Masterson'un gerçek kendiliği bulma çabası ile birleşerek, bireylerin sağlıklı bir benlik gelişimi hem de içsel ve dışsal faktörlerin etkileşiminin kritik olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda gerçek kendiliğin ortaya çıkması, bireyin içsel benliğini keşfetmesi ve sahte kendilikten arınması için empatik destek ve sağlıklı ilişkilerin varlığını gerektirmektedir.

4. JAMES F. MASTERSON GERÇEK-SAhte KENDİLİK TEORİSİ

James F. Masterson, psikodinamik yaklaşımı temel alan kuramında, “gerçek kendilik” ve “sahte kendilik” kavramlarını ele almaktadır. Masterson (2016: 17), gerçek kendiliğin, bireyin ebeveynlerinden psikolojik olarak ayrıldığı erken gelişim döneminde ortaya çıktığını, ergenlikte gelişmeye devam ettiğini ve yetişkinlik dönemi boyunca da ötekilerle olan ilişkilerinde kendini algılama biçimi olarak tanımlamıştır. Masterson'a göre bireylerin anlam arayışı, gerçek kendiliklerinin dışı vurumu olarak görülmektedir. Eğer kendilik sağlıklı bir şekilde gelişmezse ve birey çevresiyle uyum sağlama görevini

tamamlayamazsa, sahte kendilik ortaya çıkabilmektedir (Masterson, 2012'den akt. Türk, 2019: 710). Bireyin gerçek kendiliğini inşa etmesi yalnızca çocukluk döneminde değil, yaşamının her anında mümkün olabilmektedir. Bu sürecin gerçekleşmesi için sahte kendilik ile gerçek kendilik arasında bir geçişin ve kendilik aktivasyonunun sağlanması gerekmektedir. Kendilik aktivasyonu, bireyin bebeklik döneminde, kendi isteklerinden vazgeçerek çevresindeki baskılayıcı nesnelerin isteklerine yöneldiği ve yaşamının ilerleyen taleplerinin ötesinde kendi kararlarıyla sürekliliği sağlayabileceği eylemleri sergilemesidir (Masterson, 1985'den akt. Şensöz, 2023: 4). Sahte kendilik içinde bulunan birey, kendilik aktivasyonunu başlattığı sırada daha önceki ayrışma- birleşme evrelerinde nesne tarafından desteklenemediği için depresif duygular, terk edilme korkusu ve duygusal boşluklar gibi olumsuz duyguları deneyimlemektedir (Masterson & Klein, 1989'dan akt. Aydın, 2010). Bu duygular, bireyin depresif, öfke, umutsuzluk, panik, kaygı gibi aşırı duygusal durumlara yol açabilmekte ve intihar girişimleri gibi sağlıksız başa çıkma yollarına yol açabilmektedir. Bu başa çıkma biçimleri, bireyin tekrar gerçek kendiliğini inşa etmesini engellemektedir.

GERÇEK NESNE DÜNYASI	
GERÇEKLİK EGOSU (sağlıklı arabulucu; olgun savunmalar, libidinal nesne sürekliliği)	
GERÇEK KENDİLİK (ayrı) - Paylaşma - Taahhüt, katılım - Yakınlık - Empati - Başkalarının bireyleştirici duygu, düşünce ve isteklerini kabul etme	GERÇEK KENDİLİK (bireyleşmiş) - Kendini yatıştırma - Kendini kabul etme - Kendiliğindenlik - Kendilik aktivasyonu - Kendini ortaya koyma - Duygulanım canlılığı - Yaratıcılık

Tablo 2. Gerçek kendilik: Yapı ve İşlevler (Masterson, 1989, akt. Aydın, 2010:39).

Masterson, gerçek kendilik kavramını, bir bireyin kimliğini şekillendiren olgun ayrılma, bağlanma, bireyleşme ve özerklik becerilerinin entegrasyonu olarak

tanımlamaktadır. Bu süreç, bireyin hem başkalarıyla hem de tek başına yaşadığı deneyimlerin sağlıklı bir kişilik gelişimiyle birleşmesini ifade etmektedir (Aydın, 2010: 39). Gerçek kendiliğin gelişimini anlamlandırmak ve netleştirmek önemli bir unsurdur. Bu bağlamda;

“Bireyin duygularını spontan, canlı ve içten bir şekilde deneyimleyebilmesi gerekmektedir. Kişi, doğal ve özgün duygularını kuvvetli, coşkulu ve heyecan dolu şekilde hissedebilmelidir.

Bireyin kendini olduğu gibi kabul edebilmesi, yani kendiliğini bütünsel bir yapı içerisinde deneyimleyerek varlığını ortaya koyabilmesi önemlidir. Erken çocukluk döneminde ebeveynlerin sağladığı destek ile güçlenen bu süreç, bireyin kendiliğini tam anlamıyla yaşayabilme kapasitesini geliştirmesine olanak tanımaktadır.

Bireyin kendine özgü bireyselleşme arzularını fark edebilme ve bunları yaşamında gerçekleştirebilmek adına bağımsız girişimlerde bulunarak dışsal eleştirel veya saldırılar karşısında kendi gücüne inanabilme kapasitesidir.

Birey kendilik aktivasyonu gerçekleştirdiğinde, çevresel ya da duygusal zorlanmalara karşı uyumlu ve olumlu bir tavır sergileyerek bunlarla başa çıkabilmesi önemlidir.

Olumsuz duygulanımları rahatlatarak bağımsız şekilde bu kapasiteyi düzenleme ve duygulanı yatıştırabilme kapasitesidir.

Kendiliğin devamı, belirli bir tecrübenin öznesi olarak devamlılığını sürdürebilme ve başka bir deneyimin teşviki ve kabulüdür.

Bireyin kendini bir nesneye veya bir ilişkiye adayarak, karşılaşabileceği engellere rağmen hedeflerine ulaşmada kararlılık göstermesi, gerçek kendiliğin gelişimi açısından önemli bir kapasitedir.

Bireyin eski ve bilindik kalıpların yerine yeni ve özgün yapılar oluşturabilmesi, kendiliğin dönüşüm sürecinde önemli bir kapasitedir.

Bireyin yakın ilişkileri içerisinde kendiliğini tam olarak ifade edebilmesi ve bu süreçte ilişkilerin sona ermesi veya terk edilme olasılığına karşı minimum düzeyde kaygı hissetmesi, gerçek kendiliğin gelişiminin bir göstergesidir.

Duygulanım ve kendilik sağlığı açısından özgür biçimde düzenlenebilmesidir” (Şensöz, 2022: 4-5).

James F. Masterson, bireyin sağlıklı kişilik gelişimi için gerçek kendiliğin inşasının önemini vurgulamaktadır. Gerçek kendilik, olgun ayrılma, bağlanma, bireyleşme ve özerklik becerilerinin entegrasyonu ile şekillenmektedir. Sahte kendilik ise, içsel güvenlik arayışında bireylerin dışa bağımlı hale gelmelerine ve değersizlik duygularını bastırmaya çalışmalarına yol açmaktadır. Masterson’a göre, bu süreçlerde kişilik hem içsel hem de dışsal etkileşimler sonucunda gelişmekte ve sağlıklı bir kimlik inşası için bu etkileşimlerin doğru şekilde yönlendirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlar, bireylerin benlik inşası süreçlerinde hem gerçek kendiliklerini keşfetmelerine hem de sahte kendiliklerini sürdürmelerine olanak tanıyan etkileşimli alanlar sunmaktadır.

5. BENLİK VE OYUN

Benlik ve oyun arasındaki ilişki, bireylerin gelişim süreçlerinde kritik bir rol oynamaktadır. Oyun, çocukluk döneminde bireylerin kimlik gelişiminin temel yapı taşlarını atmalarına yardımcı olmaktadır. Erken çocukluk döneminde oyun, bireyin içsel dünyasını keşfetmesine, duygusal ve sosyal becerilerini geliştirmesine olanak tanımaktadır (Özdemir & Kızılaslan, 2018: 112). Oyun, bireylerin benliklerini deneyimleyerek, başkalarıyla olan ilişkilerini yapılandırmalarına yardımcı olan bir platformdur. Bu bağlamda oyun, çocukların sadece kendilerini değil, toplumsal normları ve rollerini de öğrenmelerine olanak tanımaktadır (Yıldırım & Özdemir, 2019: 45). Goffman, benlik sunumunun sosyal bir süreç olduğunu belirtmekte ve oyun aracılığıyla bireylerin kimliklerini keşfettiklerini ifade etmektedir (Goffman, 2019: 55). Oyun sırasında, bireyler çeşitli toplumsal rolleri denemekte ve başkalarıyla etkileşimde bulunarak benliklerini test etmektedir. Bu süreç çocukların hem içsel dünyalarını hem de toplumsal kimliklerini keşfetmelerini sağlamaktadır. Özdemir ve Kızılaslan’a (2018:

115) göre, oyun, çocuğun benlik gelişimi için gerekli olan hayal gücü, özgürlük ve duygusal keşif fırsatlarını sunmaktadır.

Vygotsky'nin oyun teorisinde, oyun yalnızca çocukların eğlenceli zaman geçirdiği bir etkinlik olarak görülmemektedir. Aksine, oyun çocukların sosyal, bilişsel ve duygusal gelişim süreçlerinin önemli bir bileşenidir. Oyun, çocuğun çevresiyle olan etkileşimlerini artırarak sosyal beceriler geliştirmesine olanak tanımakta ve bu süreçte zihinsel yapılarının oluşumunda temel bir rol oynamaktadır (Ünveren Kapanzade, 2019: 186). Oyun, çocukların diğer çocuklarla ilişkilerinde sosyal beceriler geliştirmesine olanak sağlamaktadır. Oyun içerisinde çocuklar kurallar koyarak, sosyal normlara göre davranır ve birbirleriyle etkileşime girmektedir. Bu süreç, çocuğun empati kurma ve karşısındaki kişiyi anlama yeteneğini geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Oyun sırasında çocuk, yalnızca başkalarını anlamakla kalmaz, aynı zamanda kendisini de başkalarıyla ilişkilendirerek kimlik gelişimine katkı sağlamaktadır (Alkış & Öztürk, 2017: 214). Vygotsky, oyun sırasında çocuğun gerçek dünyadaki nesneleri ve olayları hayali bir şekilde yeniden yapılandırmasının, bilişsel gelişiminin bir yansıması olduğunu savunmaktadır. Çocuk gerçek dünyada ne yapabileceğini biliyorsa, oyunla birlikte, bu gerçekliğin ötesinde ne yapabileceği üzerine düşünmeye başlamaktadır. Bu bağlamda, çocuk zihinsel esnekliğini ve yaratıcılığını geliştirmektedir (Ünveren Kapanzade, 2019: 187).

6. BENLİĞİN SANAL VE GERÇEK BOYUTLARI

Benliğin sanal ve gerçek boyutları arasındaki fark, bireylerin çevrimdışı ve çevrimiçi ortamda kendilerini nasıl ifade ettikleri ile doğrudan ilişkilidir. Rogers (1961), benliğin, bireyin kimliğini, değerlerini ve hedeflerini içeren bir karışım olduğunu belirtirken, bu karışımın çevrimiçi ortamlarda daha esnek bir şekilde şekillendiğini ifade etmektedir. Dijital platformlar, bireylerin çevrimiçi kimliklerini oluştururken, sahip oldukları varlıklar, ilişkiler ve deneyimlerin dışavurumunu yapmalarına olanak tanımaktadır (Çelik, 2017: 49). Bununla birlikte dijital ortamlarda bireyler, ideal benliklerini sergileyerek, kendilerini daha başarılı ve tatmin edici bir şekilde sunmayı hedeflemektedir. Bu durum benliğin sanal dünyada daha değişken ve parçalara ayrılmış bir yapı oluşturmaya yol açmaktadır (Özdemir & Yıldırım, 2020: 82). Çevrimdışı dünyada ise bireylerin kimlikleri genellikle daha sabit ve statik olma eğilimindedir.

Gerçek dünyadaki sosyal etkileşimler, bireylerin kimliklerini daha belirgin bir şekilde deneyimlemelerini sağlamaktadır (Arslan & Demirtaş, 2021: 130). Bu bağlamda, benliğin sanal boyutu, bireylerin kimliklerini daha özgürce inşa etmelerine olanak sağlarken, gerçek dünyadaki benlik deneyimi daha sabırlı ve sınırlı olmaktadır.

6.1. Tüketim ve Sahiplikler

Benliğin sanal ve gerçek boyutları arasındaki ilişki, bireylerin tüketim ve sahiplik pratikleri üzerinden de incelenebilmektedir. Tüketim, bireyin kimlik inşasında önemli bir araç haline gelirken, sanal ortamlar bu süreci daha da görünür kılmaktadır (Çelik, 2017: 49). Dijitalleşme ile birlikte bireyler, sahip oldukları nesneleri ve deneyimleri çevrimiçi platformlarda sergileyerek kimliklerini inşa etme sürecine katkıda bulunmaktadır. Dijital ortamlar, bireylerin sahipliklerini başkalarına gösterebilecekleri bir alan sunarak, tüketimin sadece maddi bir edinim değil, aynı zamana bir kimlik sunumu aracı haline gelmesini sağlamaktadır (Kaya, 2018: 205). Sanal dünyada tüketim alışkanlıkları, fiziksel sahiplikten ziyade dijital sahiplik kavramına yönelmektedir. Örneğin, dijital platformlar üzerinden satın alınan sanal ürünler, bireylerin benlik sunumunda giderek daha önemli bir yer tutmaktadır. Dijital oyunlarda, sanal dünyalarda ya da NFT gibi blok zinciri tabanlı varlıklar üzerinden gerçekleşen sahiplik pratikleri, bireylerin kimliklerini ve sosyal statülerini belirlemede etkili olmaktadır (Özdemir & Yıldız, 2020: 84). Bununla birlikte, sanal ortamlar tüketim sürecinde yeni bir görünürlük yaratırken, bireylerin kendilerini nasıl temsil ettiklerini de dönüştürmektedir. Sosyal ağlarda bireyler, sahip oldukları maddi ve manevi değerleri sergileyerek hem kendilerini hem de sosyal çevrelerindeki diğer bireyleri etkileyen bir etkileşim ortamı oluşturmaktadır. Bu bağlamda sahiplik kavramı sadece fiziksel nesnelerle sınırlı kalmayan bireylerin dijital dünyada elde ettiği her türlü deneyimi ve gösterimi de içermektedir (Sarı, 2019: 120). Dijital dünyada bireyler, yalnızca sahip oldukları maddi değerleri sergilemekle kalmaz, aynı zamanda farklılıklarını ve statülerini vurgulayarak sosyal hiyerarşi içinde bir konum edinmeye çalışırlar. Bauman (2018: 72), modern bireyin kimliğini oluştururken, sürekli olarak başkalarından ayrışma ve kendini özel kılma çabası içinde olduğunu belirtmektedir. Dijital platformlar, farklılaşma ve statü oluşturma sürecini daha da belirgin hale getirmekte; bireyler seçtikleri içerikler, yaşam tarzları ve sahip oldukları dijital varlıklarla kendilerini farklı ve üstün göstermeye çalışmaktadır (Özdemir & Yıldız, 2020: 88). Statü

ve rekabet unsurları, dijital dünyada özellikle takipçi sayısı, beğeni oranları ve etkileşim düzeyleri üzerinden belirlenmektedir. Dijital platformlarda bireyler, sosyal onay mekanizmaları ile benlik değerlerini pekiştirirken, aynı zamanda başkalarından daha fazla görünür olma ve tanınma isteğiyle hareket etmektedir (Kaya, 2018: 208). Bu durum bireylerin kimliklerini idealize etmelerine ve sanal ortamda daha seçici bir benlik sunumu yapmalarına neden olmaktadır.

6.2. Farklı Olma, Statü ve Rekabet

Sanal ve gerçek dünyada benlik inşasında farklı olma, statü ve rekabet unsurları önemli rol oynamaktadır. Bireyler, sosyal kabul görmek, statü kazanmak ve diğerlerinden farklılaşmak için çevrimiçi ve çevrimdışı ortamlarda çeşitli stratejiler geliştirmektedir (Korkmaz, 2019: 78). Geleneksel toplumlarda statü, meslek, eğitim ve ekonomik düzey gibi somut göstergelerle belirlenirken, dijital çağda bireyler sosyal platformlarında etkileşim sayıları, takipçi oyunları ve sanal sahiplikler üzerinden statü kazanma eğilimi göstermektedir (Yıldırım, 2020: 112). Dijital ortamlar, bireylere kendilerini idealize etme ve toplumsal beklentilere uygun bir kimlik oluşturma fırsatı sunmaktadır. Bu süreçte, sosyal ağlarda paylaşılan içerikler bireylerin kimlik sunumlarını desteklemekte ve sanal statü elde etmelerinde etkili olmaktadır (Acar, 2018: 56). Özellikle çevrimiçi ve çok oyunculu rekabetçi oyunlarda, bireyler oyun içindeki başarılarıyla tanınmakta ve diğer oyuncular tarafından saygı görmektedir. Elde edilen statü, oyun içindeki sıralama sistemleri, unvanlar ve profesyonel turnuvalar gibi çeşitli göstergelerle belirlenmektedir (Özkan & Koca, 2019: 143). Rekabetçi dijital oyunlar, oyunculara toplumsal kabul ve üstünlük hissi kazandırabilecek bir ortam sunmaktadır. Oyun içindeki başarılar, oyuncuların sanal kimliklerinin önemli bir parçası haline gelmekte ve bazı durumlarda gerçek hayatlarındaki statülerinden daha belirleyici olabilmektedir (Arslan & Denir, 2021: 89). Örneğin, e-spor profesyonelleri veya yayıncılar, oyun içindeki becerileriyle büyük bir takipçi kitlesi elde edebilmekte ve sanal dünyada yüksek statüye ulaşabilmektedir (Yıldırım, 2022: 78). Bununla birlikte oyun içi statü ve rekabet, bireylerin psikolojik durumlarını da etkileyebilmektedir. Yüksek rütbeye ulaşmak, nadir ödüller kazanmak ve liderlik tablolarında üst sıralara çıkmak, oyuncular için önemli hedefler haline gelmektedir. Ancak, rekabetçi ortamın getirdiği baskı, başarısızlık kaygısını artırabilir ve bireylerin kendilerini sürekli kanıtlama ihtiyacı hissetmelerine

neden olabilmektedir (Çelik & Kurt, 2020: 204). Özellikle statü kaybı ya da rekabette geri kalma durumu, bireylerin benlik algısını olumsuz yönde etkileyerek psikolojik yıpranmaya yol açabilmektedir (Erdem, 2018: 56).

6.3. Zaman

Zaman hem sanal hem de gerçek dünyada benlik oluşumunun önemli bir boyutudur. Sanal ortamlarda geçirilen zaman, bireylerin kimliklerini ve benliklerini şekillendirirken, bu süreç aynı zamanda zamanın algısını da değiştirmektedir. Çevrimiçi platformlar, bireylerin zaman algısını hızlandırırken, sürekli bir bağlantı ve bilgi akışını da beraberinde getirmektedir. Bu durum, bireylerin benliklerini sadece fiziksel dünyada değil, sanal dünyanın zaman akışı içinde yeniden yapılandırmalarına yol açmaktadır. Zamanın esnekliği ve sürekli erişilebilirlik, bireylerin çevrimdışı benlikleriyle sanal benlikleri arasındaki dengeyi zorlaştırmaktadır (Demirtaş, 2021: 45). Özellikle rekabetçi oyunlarda zamanın nasıl kullanıldığı, oyuncuların oyun içi performanslarını ve statülerini doğrudan etkilemektedir. Sürekli güncellenen içerikler, günlük görevler ve ödüller, oyuncuları belirli zaman dilimlerinde oyuna bağlayarak düzenli bir oyun rutini oluşturmalarına yol açmaktadır (Kaya & Arslan, 2020: 112). Oyun süreleri, oyuncuların motivasyonları ve oyun içi hedeflerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Bazı oyuncular eğlence amacıyla bilinçli şekilde oynarken, bazıları profesyonel düzeyde rekabet edebilmek için uzun saatler boyunca oyun başında vakit geçirmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrim içi oyunlarda (MMORPG, MOBA, FBS gibi türlerde), zaman kullanımı bireylerin oyun içindeki başarısını belirleyen en önemli faktörlerden biri haline gelmektedir (Yılmaz, 2019: 78). Örneğin, yüksek rütbelere ulaşmak veya nadir oyun içi ödüllere sahip olmak için harcanan süre, bireylerin oyun içindeki statülerini güçlendirmektedir (Aydın & Çelik, 2018: 203). Ancak dijital oyunlarda geçirilen sürenin aşırıya kaçması, bireylerin akademik, mesleki ve sosyal yaşamlarını olumsuz etkileyebilmektedir. Zaman yönetimi konusunda sorun yaşayan bireyler, günlük sorumluluklarını aksatabilmekte ve oyun bağımlılığı riskiyle karşı karşıya kalabilmektedir (Öztürk, 2017: 134). Çevrimiçi oyunlarda zamanın akışkan olması ve oyun içi hedeflerin sürekli olarak yenilenmesi, bireylerin oyunda geçirdikleri sürenin farkında olmadan uzamasına neden olabilmektedir (Erkan, 2020: 67).

6.4. Dijital Oyunlarda Karakter Satın Alma Davranışı

Dijital oyunlar, gelişen teknoloji ve oyun ekonomileriyle birlikte yeni tüketim biçimlerini ortaya çıkarmış, özellikle oyun içi satın almalar oyuncu davranışlarını önemli ölçüde etkilemiştir. Oyun içi ekonomilerin gelişmesiyle birlikte, oyuncuların karakterlerini kişiselleştirmesi ve daha güçlü hale getirmesi için farklı içerikler sunulmaktadır (Yılmaz & Kaya, 2021: 87). Bu bağlamda, karakter satın alma davranışı, oyuncuların oyun içi statü elde etme, kişisel tatmin sağlama ve oyun deneyimini zenginleştirme gibi farklı motivasyonlar doğrultusunda gerçekleşmektedir (Çelik, 2019: 115). Karakter satın alma davranışı genellikle iki temel kategoriye ayrılmaktadır: kozmetik amaçlı karakterler ve oyun içi avantaj sağlayan karakterler. Kozmetik karakterler, oyuncunun oyun deneyimini estetik olarak zenginleştirirken, oyun içi avantaj sağlayan karakterler rekabetçi üstünlük elde etmek için tercih edilmektedir (Aydın & Demir, 2020: 132). Çevrimiçi oyunlarda özellikle nadir ve sınırlı sayıda sunulan karakterlerin satın alınması, oyuncular arasında prestij unsuru olarak görülmekte ve bu durum karakter satın alma davranışını teşvik etmektedir (Erdoğan, 2018: 76).

Oyuncuların karakter satın alma eğilimleri, psikolojik ve sosyolojik faktörlerden etkilenmektedir. Sosyal kabul arayışı, oyun toplulukları içindeki statü kaygısı ve kişisel tatmin gibi unsurlar, oyuncuların harcama yapma motivasyonlarını artırmaktadır (Öztürk, 2017: 98). Bununla birlikte, bazı araştırmalar karakter satın alımının oyuncular üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini ve aşırı harcama davranışlarına yol açabileceğini göstermektedir (Kara & Şahin, 2019: 154). Oyun içi satın almalar, bireylerde anlık haz duygusunu tetikleyerek tekrar eden harcama alışkanlıklarına dönüşebilmektedir (Erdoğan, 2018: 82). Dijital oyunlarda satın alma davranışı, bireylerin oyun içi kimliklerini ve statülerini şekillendiren önemli bir tüketim pratiği haline gelmiştir.

7. SANAL DÜNYADA BENLİĞİN YANSIMALARI

Dijitalleşme süreci, bireylerin kimlik inşa süreçlerini ve benlik sunumlarını köklü biçimde dönüştürmüş, fiziksel dünyadaki kimlik performanslarının sanal ortamlarda yeniden yapılandırılmasına olanak tanımıştır. Goffman'ın (1959) dramaturjik yaklaşımı, bireylerin günlük yaşamda kimliklerini bir sahne performansı olarak sunduklarını ileri sürmektedir. Benzer şekilde, çevrimiçi ortamlar bireylere kimliklerini yeniden

şekillendirme, belirli yönlerini ön plana çıkarma ya da tamamen yeni bir kimlik inşa etme fırsatı sunmaktadır (Kara, 2010: 8). Özellikle sosyal platformlarda bireylerin benlik sunumlarını yönettikleri ve kimliklerini stratejik biçimde kurguladıkları mecralar haline gelmiştir. Sosyal ağlar bireylerin hem gerçek kimliklerini hem de sanal kimliklerini inşa ettikleri dinamik bir yapı sunmaktadır (Öztürk, 2014: 195). Kullanıcılar, sosyal ağlarda kendilerini sunma biçimlerini belirlerken, belirli bir imaj oluşturma çabası içine girmekte ve diğer kullanıcıların tepkileri doğrultusunda imajını yeniden şekillendirmektedir (Yengin & Terkan, 2015: 12).

Sanal dünyada benlik sunumlarının önemli bir boyutunu çevrimiçi oyunlar oluşturmaktadır. Huizinga (2006), oyunların normlardan bağımsız, alternatif bir kimlik deneyimi sunduğunu öne sürmektedir. Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role- Playing Game) türündeki oyunlar, bireylere farklı karakterler aracılığıyla alternatif kimlikleri deneyimleme ve kendilerini farklı biçimlerde ifade etme imkânı tanımaktadır (Korkmaz, 2013, 147). Rekabetçi oyunlar, bireyler için yalnızca eğlence amaçlı bir etkinlik olmasının ötesinde, yeteneklerini sergileme ve sosyal çevrelerinde statü kazanma aracı haline gelmektedir. Rekabetçi oyunlar, bireylerin kendilerini nasıl tanımladıklarını ve dijital kimliklerini nasıl inşa ettiklerini doğrudan etkilemektedir. Bireyler için bir statü kaynağı haline dönüşmekte ve oyuncuların performanslarıyla benlik değerlerini kanıtlama eğiliminde olduğu görülmektedir (Korkmaz, 2013, 150).

Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı çerçevesinde, dijital oyunlar bireylerin sahne önü ve sahne arkası kimliklerini yeniden inşa etmelerine olanak tanımaktadır. Oyuncular, oyun içindeki avatarları ya da karakterleri aracılığıyla kendilerini istedikleri şekilde sunabilmekte, belirli bir rolü benimseyerek performans sergileyebilmektedir. Bu süreçte Kohut'un (1971) kendilik psikolojisi perspektifine göre, oyunlar bireyin kendini gerçekleştirme ve benlik bütünlüğünü sağlama çabasında önemli bir araç haline gelmektedir. Özellikle oyun içindeki geri bildirim mekanizmaları, bireyin narsistik gereksinimlerini karşılamakta ve başarı duygusunu pekiştirmektedir.

Masterson (1976) ise gerçek ve sahte kendilik kavramları üzerinden, dijital dünyadaki kimlik inşasını değerlendirmeye olanak tanımaktadır. Oyunlar, bireyin gerçek kendiliğini ifade etmesine yardımcı olacağı gibi sahte bir kimlik oluşturmaya da zemin hazırlayabilmektedir. Rekabetçi ya da MMORPG türündeki oyunlarda, bireyler sosyal

kabul görmek, belirli bir statü kazanmak ya da dışsal onay almak amacıyla gerçek benliklerinden uzaklaşabilir ve sanal bir persona yaratabilmektedir.

7.1. Sanal Benlik ve Kimlik İnşası

İnternet teknolojilerinin hızla yayılması, medya kanallarının etkinliği ve bu iki medya unsurunun uyumlu bir şekilde çalışması, bireylerin benlik oluşum süreçlerini etkilemektedir. Özellikle dijital ortamda büyük zaman harcayan bireyler, kendilerini sanal topluluklar içerisinde ifade etmekte, sanal odalarda sohbet etmekte ve sanal gerçekliklerde yer almaktadır. Bireyler benliklerini dijital ortamda şekillendirmekte ve çevrimiçi kimliklerini inşa etmektedir (Armağan, 2013: 8). Sanal ortamda bireylerin benliklerinin, çevrimdışı hayatlarındaki benliklerinden büyük ölçüde farklılaşmadığını savunan görüşlere göre, sosyal ağlar gibi çevrimiçi platformlarda oluşturulan profiller, genellikle bireylerin çevrimdışı benlikleriyle tutarlılık göstermektedir. Özellikle sosyal ağlarda bireyler, gerçek isimleriyle temsil edilen profiller aracılığıyla arkadaşlık kurmak ve sosyalleşmek amacıyla çevrimiçi varlıklarını sürdürmektedir. Bu bağlamda, çevrimiçi ve çevrimdışı benliklerin uyumlu olması büyük ölçüde sosyal ağlarda kurulan bağlantıların bireylerin çevrimdışı hayattaki ilişki ağlarını yansıtmasından kaynaklanmaktadır. Bireyler, sosyal ağlarda genellikle aile üyeleri, arkadaşlar ve akrabalarla etkileşimde bulunarak, kendi benliklerini gizlememekte ve kendilerini başka biri gibi göstermemektedir. Bu durum, dijital ortamlarda sunulan benliklerin çevrimdışı benliklerle uyumlu olmasına yol açmaktadır (Sütlüoğlu, 2015: 128). Sanal kimlik, bireylerin dijital platformlarda oluşturdukları gerçek kimliklerinden farklılık gösterilebilen kimliklerdir. Bu kimlikler bireylerin çevrimiçi ortamlarda kendilerini ifade etme biçimlerini ve sosyal etkileşimlerini şekillendirmektedir. Sanal kimlikler, bireylerin gerçek hayattaki kimliklerinden bağımsız olarak sanal dünyayla bütünleşmelerini ifade etmektedir (Ertürk, 2017: 78). Çevrimiçi oyunlar, bireylerin farklı kimlikleri denemelerine ve inşa etmelerine olanak tanımaktadır. Özellikle rol yapma ve rekabetçi oyunlar, oyuncuların sanal kimlikler oluşturarak farklı sosyal rolleri deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Bu süreç bireylerin kimlik yapılarında sanal kimliğe sahip olma arzusu, anonimlik ve çoklu kimlik unsurlarını geliştirmektedir. Oyuncular oyun içinde yeni bir kimlik edinerek diğer oyunculara karşı benlik sunumu gerçekleştirdiklerini ve

sanal gerçeğin yeni alışkanlıklar ve ilişkileri beraberinde getirdiğini ifade etmektedir (Sayar, 2022: 1).

Sanal kimliklerin inşası bireylerde gerçek kimlikleri ile sanal kimlikleri arasında çatışmalara neden olabilmektedir. Çatışmalar, bireylerin kimlik yapılarında değişime yol açabilmekte ve kimlik sunumlarında farklı teknikler kullanmalarına sebep olmaktadır. Armağan (2013: 3) sanal kimliklerin, bireylerin kimlik yapılarında değişimlerine neden olduğunu ve bu süreçte kimlik sunumlarında farklı teknikler kullanıldığını belirtmektedir. Sanal kimlikler, bireylerin benlik sunumlarını etkileyerek, psikolojik süreçlerinde değişimlere neden olmaktadır. Özellikle dijital ortamlarda, bireyler kendilerini idealize edilmiş biçimde sunma eğilimi göstermektedir. Bu durum, bireylerin psikolojik durumlarını ve özsaygılarını etkilemektedir. Kohut (2018: 2), dijital ortamlarda kimlik inşasını, Goffman'ın benlik kuramı bağlamında inceleyerek, bireylerin dijital ortamlarda, kendilerini idealize edilmiş biçimde sunma eğiliminde olduklarını ve bu durumun psikolojik süreçlerini etkilediğini belirtmektedir. Çevrimiçi oyunlarda inşa edilen kimlikler, oyuncuların sosyal becerilerini geliştirmelerine ve farklı kimlikleri deneyimlemelerine olanak tanımaktadır (Sayar, 2022: 10).

7.2. Karakter- Avatar Seçimi ve Benlik Sunumu

Dijitalleşen dünyada bireylerin kimliklerini ifade etme biçimleri dönüşüme uğramış, sanal ortamlar kimlik inşasında yeni boyutlar kazandırmıştır. Günümüzde sosyal medya platformları ve çevrimiçi oyunlar, bireylere farklı kimlikler oluşturma ve bu kimlikler aracılığıyla etkileşimde bulunma fırsatı sunmaktadır. Goffman'ın Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (2019) eserinde sunduğu dramaturjik kuramı, sosyal etkileşimleri sergiledikleri bir tiyatro sahnesine benzetmektedir. Goffman'a (2019: 22) göre, bireyler sosyal yaşamda belirli roller oynamakta ve roller aracılığıyla başkalarına kendilerini belirli bir şekilde sunmaktadır. Dijital platformlarda ise benlik sunumu süreci, bireylerin seçtikleri avatarlar ve sanal karakterler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Dijital dünyada bireyler, gerçek hayattaki kimliklerinden bağımsız olarak, alternatif kimlik oluşturabilmektedir. Özellikle çevrimiçi oyunlar bireylere fiziksel görünümünü ve kişilik özelliklerini değiştirme, istedikleri kimliği yaratma özgürlüğü tanımaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlarda inşa edilen kimliklerin, bireylerin gerçek hayattaki kimliklerinden farklılaşabileceği ve farklılaşmanın bireyler arasında yeni dinamikleri

yarabileceği söylenebilmektedir (Sayar, 2022: 5). Dijital ortamlarda avatarlar, bireylerin kendilerini ifade etmek ve temsil etmek için kullandıkları sanal karakterlerdir. Avatarlar, bireyin gerçek kimliğinin bir yansıması olabileceği gibi, idealize edilmiş ya da tamamen farklı bir kimlik olabilmektedir. Literatüre bakıldığında yapılan araştırmalar, bireylerin avatar seçimlerinde genellikle kendilerinde olması istedikleri özellikleri yansıttıklarını göstermektedir (Yıldız & Yıldız, 2021: 12). Örneğin, sosyal kaygı düzeyi yüksek bireylerin, çevrimiçi ortamlarda sosyal ilişkilerini daha rahat kurabilmek için avatarlarını daha güvenilir ve çekici tasarladıkları belirlenmiştir. Avatar seçimlerinin bireylerin psikolojik süreçleri üzerinde de önemli etkileri görülmektedir. Avatarın fiziksel özellikleri, bireyin sanal dünyadaki özgüvenini artırabilmekte ya da azaltabilmektedir. Özellikle sanal ortamlarda çekici olarak tasarlanan avatarların, bireylerin kendilerine duyduğu güveni artırdığı ve sosyal etkileşimlerde daha aktif olmalarını sağladığı belirlenmiştir (Yıldız & Yıldız, 2021: 15). Sabah'a (2015: 117) göre, bireyler avatarlarını oluştururken kendi benlik algılarının bir yansımasını sergiler ve bu avatarlar aracılığıyla farklı kimlik rollerine bürünebilmektedir. Oyuncular, avatarlarını kullanarak diğer oyuncularla etkileşime girmekte ve bu etkileşimlerde belirli sosyal normlara uygun hareket etmektedir. Özellikle rekabetçi oyunlar ve çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, bireylerin oyun içindeki kimlik algılarını farklı şekilde etkileyebilmektedir. Oyuncular, rekabet ortamında başarılı olmak için belirli kimlik rollerine bürünebilmektedir. Örneğin, liderlik vasfı güçlü olan oyuncular, takım oyunlarında stratejik kararlar alarak sosyal etkileşimlerini yönetebilmektedir. Bu bağlamda, rekabetçi oyunlar bireylerin özsaygı gelişimi ve sosyal becerileri üzerinde olumlu veya olumsuz etkilere neden olabilmektedir (Şahin & Balcı, 2022: 370).

7.3. Reel Hayat ile Dijital Dünyada Gerçek ve İdeal Benlik

Benlik kavramı, bireyin kendisini nasıl algıladığı, nasıl sunduğu ve nasıl olmak istediği gibi çeşitli boyutlara sahiptir. Carl Rogers (1951) tarafından ortaya konulan gerçek benlik (actual self) ve ideal benlik (ideal self) ayrımı, bireylerin kimlik algılarının farklı yönlerini anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Gerçek benlik, bireyin olduğu gibi görüldüğü, mevcut kişilik özellikleri, yetenekleri ve sınırlılıklarıyla tanımladığı benliktir. Gerçek benlik bireyin içsel değerleri ve deneyimlediği kimliği yansıtmaktadır (Rogers, 1951: 495). İdeal benlik ise bireyin olmak istediği ya da başkaları

tarafından nasıl gör lmek istediđi benliktir. Kişinin arzuları, hedefleri ve toplum tarafından kabul gören özellikler doğrultusunda şekillenmektedir (Higgins, 1987: 321). Gerçek benlik ve ideal benlik arasındaki uyum bireyin psikolojik iyi oluşunu olumlu yönde etkilerken, iki benlik arasında büyük farklılıklar olması psikolojik stres, kaygı ve düşük özsaygı ile ilişkilendirilmektedir (Higgins, 1987: 322). Bauman ve Raud (2018: 72-73), çevrimiçi ve çevrimdışı benlikler arasındaki farklılıklara dikkat çekerek, çevrimdışı benliğin statik ve değişimden uzak olduğunu, buna karşın bireylerin çevrimiçi ortamda kendilerini daha farklı bir şekilde sunabildiklerini ifade etmektedir. Birey çevrimiçi ortamda kim olmak istediklerine dair sınırları aşmalarını ve o kimliklerle özdeşleşmelerini sağlamaktadır. İnternetin sağladığı bu dijital alanlar, bireylerin gerçek kimliklerini reddedebileceđi ya da yeniden şekillendirebileceđi bir fırsat sunmaktadır.

Dijital ortamlar, bireylerin hem gerçek benliklerini hem de ideal benliklerini farklı şekillerde ifade edebilmelerine olanak tanımaktadır. Çevrimiçi oyunlar, sosyal medya platformları ve sanal topluluklar, bireylere kimliklerini yeniden şekillendirme fırsatı sunarak, idealize ettikleri benliklerini dışa vurabilecekleri bir alan sağlamaktadır. Örneğin, sosyal medya platformlarında bireyler genellikle kendilerini en iyi şekilde gösterecek paylaşımlar yapar, fiziksel görünümelerini düzenleyerek veya başarılarını vurgulayarak ideal benliklerini yansıtmaya çalışırlar (Güler, Şahin & Balcı, 2022: 365). Benzer şekilde, çevrimiçi oyunlarda avatar seçimleri de bireyin kendini nasıl görmek istediđini yansıtan önemli bir göstergedir. Çevrimiçi oyunlar bireylere farklı kimlikler deneyim ve kendilerini yeniden inşa etme imkanı tanımaktadır. Bu bağlamda, bazı bireyler oyunlarda veya sanal ortamlarda kendi kimliklerini mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde yansıtan avatarlar ve karakterler oluşturmaktadır. Fiziksel ve kişilik özellikleri bakımından kendilerine benzeyen karakterleri seçerek gerçek benliklerine sadık kalmaktadır (Yıldız & Yıldız, 2021: 14). Diğer bireyler, oyunlarda veya dijital platformlarda olmak istedikleri kişiyi yansıtan avatarlar seçmektedir. Örneğin, kendini daha güçlü, çekici veya karizmatik görmek isteyen bireyler, oyunlarda idealize ettikleri bir karakter yaratabilmektedir. Sabah'a (2015: 118) göre, bireyler avatarlarını oluştururken kendilerini daha güçlü, cesur ya da sosyal olarak kabul gören bir biçimde tasarlamaktadır.

Dijital platformlarda gerçek ve ideal benlik arasındaki farklılık bireylerin psikolojik iyi oluşlarını doğrudan etkileyebilmektedir. Edward T. Higgins (1987) Benlik Uyumsuzluk Teorisi'ne göre, gerçek benlik ve ideal benlik arasındaki büyük farklılıklar, bireylerde stres, kaygı ve düşük özsaygı gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Dijital kimlik inşası, bazı bireyler için kendilerini ifade etmenin yeni bir yolu olabilmektedir. Sosyal kaygısı yüksek bireyler, sanal dünyada daha rahat iletişim kurabilir ve bu süreç, zamanla gerçek dünyadaki sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilmektedir (Sayar, 2022: 9). Ancak bireylerin dijital kimlikleri ile gerçek kimlikleri arasındaki uyumsuzluk arttıkça, gerçek hayatta kendilerini yetersiz hissetmeleri mümkün hale gelmektedir. Özellikle dijital ortamda idealize edilmiş benlik sunumu yapan bireyler, gerçek hayattaki kimlikleriyle bu imajı sürdüremedikleri zaman psikolojik baskı hissedebilmektedir (Güler, Şahin & Balci, 2022: 370). Çevrimiçi oyunlar ve sosyal platformlar, bireylerin benlik sunumu süreçlerini etkileyerek, dijital kimlikleriyle gerçek kimlikleri arasında ilişkiyi yeniden tanımlamalarına neden olmaktadır. Bu süreçte, bireylerin kendilerini nasıl algıladıkları ve dış dünyaya nasıl sundukları arasındaki denge, uzun vadede hem sanal hem de gerçek hayattaki psikolojik iyi oluşlarını belirleyen temel faktörlerden biri olmaktadır.

8. PSİKOLOJİK ÇERÇEVEDE DİJİTAL OYUNA BAKIŞ

Günümüzde dijital oyunlar, bireylerin günlük yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiş ve çeşitli psikolojik etkileri beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlar sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda bireylerin bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayan etkileşimli bir ortam olarak da değerlendirilmektedir (Demir & Yıldız, 2021: 45). Ancak oyunların, birey üzerindeki etkileri, kullanım süresi, türü ve bireysel farklılıklar gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz yönlerini psikolojik çerçevede ele almak gerekmektedir. Dijital oyunlar bilişsel becerilerin gelişimine katkı sağlamakta, stratejik düşünme, problem çözme ve karar alma süreçlerini desteklemektedir. Araştırmalar, özellikle aksiyon türündeki oyunların dikkat, hafıza ve tepki süresi üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermektedir (Koral & Alptekin, 2023: 3). Bunun yanı sıra, çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, bireylerin sosyal becerilerini geliştirmelerine olanak tanımakta ve takım çalışmasına teşvik etmektedir (Çelik, 2020: 78). Öte yandan

kontROLSÜZ ve uzun süreli oyun oynama, bireylerin psikolojik ve fiziksel saęlıęı üzerinde olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Özellikle aşırı oyun oynama, uyku düzeninin bozulmasına, akademik başarının düşmesine ve sosyal izolasyona neden olabilmektedir (Öztürk & Demir, 2019: 112). Ayrıca şiddet içeren oyunların saldırgan davranışları artırabileceęi ve duyarsızlaştırmaya yol açabileceęi yönünde bulgular da bulunmaktadır (Erol, 2022: 34).

Benlik kavramı bireyin içsel kimliğini, değerlerini ve toplumsal bağlamdaki rolünü anlamasında önemli bir yere sahip olduęu görölmektedir. Benlik yalnızca bireysel bir inşa süreci olmamakla birlikte çevresel etkenler ve toplumsal dinamikler tarafından şekillendirilmektedir. Dijital oyunlar ise son yıllarda bireylerin benlik algısını etkileyen kültürel araçlardan biri haline gelmiştir. Oyunlar, oyunculara sanal bir kimlik oluşturma ve bu kimlik üzerinden toplumsal etkileşimde bulunma imkânı tanımaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar eğlence aracı oluşunun yanı sıra bireylerin benlik arayışlarında bir etkileşim alanı sunmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜNÜN DOĞUŞU

Dijital oyunlar, son yıllarda sadece eğlence amacıyla değil, aynı zamanda bireysel kimlik ve benlik inşası üzerinde etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Oyunlar, oyunculara sanal dünyalarda farklı kimlikleri deneme, yeni toplumsal rolleri keşfetme ve alternatif benlikle yaratma fırsatı sunmaktadır.

Bu süreç bireylerin kendilerini ve çevrelerini yeniden tanımlamalarına olanak tanırken aynı zamanda dijital kültürün evrimini hızlandırmaktadır. Bu bölümde, oyun kavramının dijital evrimi, dijital oyunlar üzerinden yapılan kimlik ve benlik sunumları “Oyunlardaki avatar seçimleri ve dijital kimlik oluşturma süreçleri, oyuncuların sosyal yaşam ve kişilerarası ilişkiler üzerindeki temsillerini nasıl etkilemektedir? araştırma soruları kapsamında dijitalleşme ve oyun temelini oluşturmak üzere incelenecektir.

1. Oyun Kavramı

Günümüzde teknolojinin gelişimiyle yaşanan süreçte kültürel, sosyal ve dijital anlamda değişim ve dönüşüme uğramaktadır. Özen ve arkadaşlarına (2011) göre, bir amaca yönelik kural çerçevesinde veya kural dışı oynanabilen, bireyin kendi rızası ve isteği üzerine katılım sağladığı her türlü faaliyete oyun denmektedir. Bir olgu ve düzen içerisinde kurulan kurallara bağlı kalarak, bireyin iradesinin ortada olduğu, bilgisi ve isteği dahilinde olan olgudur (Afacan, 2019). Teknolojinin gelişmesi, dijital çağı egemen kılarak, kişinin dijital dünyada yaşamını sürdürmesini zorunlu kılmaktadır. Geçmişte geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar alarak, çocukların ve yetişkinlerin dijital oyun dünyasında varoluşuna neden olmaktadır. Bu süreçte değişen geleneksel oyunların oynanma sürecinin azaldığı, dijital oyunlara olan bağımlılığın arttığı görülmektedir (Atik & Biricik, 2021). Yaşanan teknolojik gelişmeler oyunların geleneksel oyunların dışına çıkarak dijital oyunlara evrimleşmesine neden olmaktadır. Çocuklar dışarıda oyun oynamak yerine, bilgisayar, tablet ve telefon aracılığıyla dijital oyunlara bağımlılığının artış olduğu görülmektedir. Kentleşmenin artmasıyla ailelerin dışarıyı güvenli bulmaması ve çocukları evde oyun oynamaya yönlmesi bu bağımlılığın sebeplerinden biri olarak görülebilmektedir (Atik & Biricik, 2021). Oyun kavramı basit anlamıyla haz almak,

mutlu olmak, boş zamanın değerlendirilmesini sağlayan bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Oyun, çocuk ve yetişkin kategorisinden her kesimin çeşitli ihtiyaçlarına doyum sağlamak amacıyla gerçekleştirilen bir kavramdır. Literatürde birçok tanımlama ile karşılaşmaktayız bu bağlamda Türk Dil Kurumu oyun kavramını 10 farklı şekilde tanımlamaktadır:

1. *“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence türü.*
2. *Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi*
3. *Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü*
4. *Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes*
5. *Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma*
6. *Şaşkınlık uyandırıcı hüner*
7. *Kumar*
8. *Güreşteki rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket*
9. *Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç*
10. *Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika “(Türk Dil Kurumu, 2019).*

Literatürde oyun kelimesi birçok kavramla tanımlanmaktadır. Birinci tanıma bağlı olarak, bireyin yetenek ve zekasıyla belli bir etki alanı oluşturan, belli sınırlar ve kurallar çerçevesinde çizilmiş ve geçen zamanı iyi değerlendirmeyi amaçlayan bir eğlence kavramı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında baz alınacak kavram ilk kavram olmaktadır. Karşımıza çıkan diğer tanımlamalarda oyun kavramının hayatın her alanında olan spor, günlük yaşam, sanat, mecaz anlamlar gibi farklı disiplinlere ait tanımlamalarını oluşturmaktadır.

Johan Huizinga oyunu, belirli bir zaman ve mekân içerisinde, belirli kuralları olan, kendi içerisinde belirli amaçlara hizmet eden, heyecan ve haz duygularını bünyesinde barındıran bir olgu, eğlenceli bir meşguliyet aracı olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 2018: 40). Oyunu kültürden daha eski bir olgu olduğunu ifade eden Huizinga, oyunun

aslında insanlık tarihinden önce var olduğu düşüncesini savunmaktadır. İçinde bulunduğumuz koşullarda türü tükenmiş olan ancak insanlıktan öncesinde var olan olgu olarak kabul edilmektedir. Oyun sosyalleşme ve bireyler arasındaki ilişkide de önemli bir yere sahip olduğunu savunan psikiyatr Eric Berne, oyunu bir transaksiyon dizisi olarak tanımlamaktadır. Transaksiyon, bireylerin belirli benlik durumlarında oluşan, tepki veya uyarıcı olarak meydana gelen bir iletişim, etkileşim türüdür. Berne göre, tamamlayıcı nitelikte ve açık hedef olmayan bir transaksiyon dizisi düzenli olarak yenilenen, gizli motivasyon içeren bir etkileşimdir (Huizinga, 2020: 73). İnsanlık tarihi açısından ele aldığımızda oyun bireyin küçük bir tahta parçası veya sopa ile uzun süre oyalandığı, elindeki sopa ile herhangi bir nesne veya canlıya vurmak için bir taş atmanın zamanla eğlenceye dönüştürerek tekrarladığını, aslında bireyin kendine bir oyun yarattığı görülmektedir. (Auerbach'den akt. Ak, 2006: 41). Oyun yapısı nedeniyle bünyesinde bazı temel özellikleri barındırmaktadır. Oyuncular öncelikle oynadığı oyunda duyguları aramaktadır. Rekabet ve çeşitli duyguları içerisinde bulunduran oyunlar ile birey içinde bulunduğu durumdan haz duymaktadır. Bu haz temelde oyunun süresi ve sınırlılıkları, kendi içerisindeki dünya ile yaşanmasıyla bağlantılıdır. Birey oyunda kendine özgü hareket ve düzenlemelerle egemenlik duygusunu genişletmektedir. Bu durumda duyguları tetikleyerek bireyin oyunda kalma süresini uzatmaya sebep olmaktadır (Koçyiğit vd., 2007). Oyun belli sınırlılıkları içerisinde gerçekleşmektedir. Mekânsal ve zamansal sınırlılığı bulunan oyun, ne şekilde olursa olsun belirli bir alanda oynanmaktadır. Oyunlar kendi içlerinde kurallara ve belirli sorumluluklara göre ilerleyiş göstermektedir. Belirli seçenekler ve düzenden oluşmaktadır. Oyunun süresi kesintiye yer vermeden devam etmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda oyunun kendi içinde dinamik bir yapıya sahip olduğu söylenebilmektedir (Huizinga, 2006: 27). Belirli bir yaş kategorisi olmaksızın çocuklar ve yetişkinler için sosyal ilişkileri etkilemekte ve zihinsel becerilerin, hayal gücünün gelişmesinde etkisi olan bir aktivitedir (Yalçın & Bertiz, 2019: 28-29). Huizinga oyunu, kültürel bir olgu olarak ele almaktadır. Oyun kültürle iç içe, kültürün bir parçası, hatta kültürden önce dahi var olan bir olgu olarak tanımlamaktadır. Fiziksel, psikolojik, entelektüel ve ahlaki değerleri bünyesinde bulundurduğunda kültür düzeyine ulaşmaktadır (Huizinga, 2006: 70-73).

1.1. Oyun Kavramının Tarihçesi

Oyun tarihi insanlık tarihinden dahi önceye dayanan bir olgu olarak tanımlanmaktadır. Soyu tükenen ya da türü devam eden hayvanların kendilerince oynadığı oyunların, ilk oyunlar olduğu ifade edilmektedir. Bu oyunlar hayvanlar arasında iletişim veya eğlence amacıyla kendi aralarında oynadığını görebilmekteyiz. İnsanlık tarihi açısından, küçük bir tahta ile oyun eylemini gerçekleştirilen, bir hayvanı vurmak amacıyla taş veya kemik parçası atmanın zamanla oyun ve eğlence aracına dönüştüğü ve tekrarlanarak oyun haline geldiği söylenmektedir (Auerbach'den akt. Ak, 2006: 41). M.Ö. olarak adlandırılan dönemlerde yaşayan ilk insanlar, gördüğü şeyleri taklit ederek, sergilenen davranış ve eylemleri birbirine anlatarak aslında farkında olmadan oyunun alt yapısını hazırlamışlardır. Mısır'da M.Ö. 1300'lü yıllara ait olduğu düşünülen senet oyunu tahta ve taşları tarihteki ilk masa oyunu kabul edilmekte ve satrancın atası olarak kabul görmektedir (Gürcan, 2007). Antik Yunan olimpiyatlarında rekabet oyunları ve fiziksel dayanıklılık gerektiren oyunların ön plana çıktığı bir dönemdir. Türk tarihinin oyunlarını fiziksel dayanıklılık, rekabete dayalı oyunlar, at biniciliği, okçuluk gibi oyunlar oluşturmaktadır (Gültekin vd., 2018).

Oyun kavramı birçok bilimsel alanda incelenmiş bir olgudur. Sosyoloji, tarih, antropoloji, psikoloji gibi çeşitli alanlarda literatür çalışması bulunmaktadır. Psikoloji alanında alan yazın çeşitliliğini geliştirerek literatüre katkı sağlamaktadır. Oyun sektörünün dijitalle taşınması erişilebilirliğinin artmasına sebep olmaktadır. Oyun oynama davranışları bireylerin duygu, düşünce, motivasyon ve amaçlarıyla şekillenmektedir. Bilişsel ve davranışsal yaklaşımlara göre, oyun deneyimi sadece oyunun içeriği ve şeklinden değil, oyuncunun oyunla ilgili tutumları ve hedeflerini de etkilemektedir. Oyun oynama sıklığı ve süreci bu etkileşim ile pekişebilmekte, azalabilmekte ya da sonlanmaktadır. Oyunlar genellikle eğlence, sosyalleşme ve beceri geliştirme gibi sonuçlar sunduğunda, oyuncunun davranışları pekişerek devam eden bir örüntü sergileyebilmektedir (Kaya, 2024: 7).

Oyun, oyuncunun kendi iradesiyle katılım sağladığı, belli kuralları olan, oyuncuya çeşitli duyguları sağlayarak harekete geçiren bir eylemdir. Oyuncu dahil olacağı oyunda öncelikle rekabet ortamı ve çeşitli duyguları aramaktadır. Oyunun içinde bulunmak ve fark edildiğini düşünmek bireyde haz duygusunu pekiştirmektedir. Kendi evreni olan

dijital oyunda birey, kendi alanını oluřturarak, geliřtirdiđi hareketlerle oyunda egemenlik sađlamaktadır (Koçyiđit vd., 2007). Oyun belirli kurallarla ilerleyebilmektedir. Bu nedenle oyuna dahil olmak tamamen bireyin eđilimine bađlıdır. Oyun oynama hali sıradan bir eylem olarak görülmemektedir; zihni geliřtirmekte ve yaratıcılıđa katkı sađlamaktadır. Oyun bireye, tek olmamayı ve ekip olarak hareket edebilmeyi, koordine olmayı ve takım ruhunu kazandırmaktadır (Kuř, 2023: 22-26).

2. OYUN KAVRAMI VE ÖZELLİKLERİ

Oyun, insan toplumunun ilk faaliyetlerinden itibaren iç içe olduđu bir durum ve olgudur. Kiři iletişim kurmak, öđrenmek ve emir vermek amacıyla dili kullanmaktadır. Bu bađlamda insan, dil sayesinde çevresindeki nesneleri anlamlandırmakta ve tanımlayabilmektedir. Oyun oynayarak dil, maddeyle zihin arasında sürekli bir akıř sađlamaktadır (Huizinga, 2006: 17).

Huizinga'ya göre (2006: 25) oyun, birey için asıl veya günlük hayatı deđildir. Gerçek hayatından kaçmak için kendine özgü eđilimleri olan geçici bir alana girme bahanesi sunmaktadır. Özgürce ve razı olunan ancak tamamen emir verici kurallara uygun, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen bir amaca sahip, gerilim ve mutluluk duygusu ile rutin hayattan başka türlü olmak bilincine kadar kiřinin iradesine bađlı bir eylem veya olgudur. Huizinga oyunun toplumsal düzenin oluřumunda ve korumasına kritik bir yol oynadıđını öne sürmektedir. İnsanların anlaşmazlıklarını çözmesine, sosyal rollerini belirlemesine ve kültürel normların aktarılmasını yardımcı olmaktadır.

Oyun, yaratıcılık ve hayal gücünün bir ifadesidir. Oyun denildiđinde ilk çocuklar için bir tür olarak düşünülse de yetişkinler ve her yař grubundan bireyin içinde olduđu bir faaliyet olarak karřımıza çıkmaktadır. Huizinga, bireyler oyun sayesinde toplumsal bađlar kurabilmekte, iletişim ve empati yeteneklerini geliřtirmekte önemli rol oynadıđı düşünceğini savunmaktadır. Oynamak eđilimini anlam yaratıcılığı, sosyal ve toplumsal düzeni koruma řeklinde temel özelliklerden biri olarak tanımlamaktadır. Bireylerin oyun anında bir yarıř içinde olduđunu savunmaktadır. Bu bađlamda oyun, belirli kurallar çerçevesinde mücadele edilen ve aynı zamanda bir temsili içeren etkinliktir. Oyuncular, oyun sırasında rakiplerini yenerek üstünlük sađlarken, takım veya grup arkadaşları da bu

durumdan tatmin olmaktadır. Oyun, önceden düşünülerek oynanmaktan ziyade, mücadele ve temsil edilen unsur doğrultusunda zevk ve hırslar çerçevesinde süreklilik göstermektedir.

Huizinga' ya (2010: 24- 28) göre oyunun temel özellikleri şu şekilde sıralanabilir;

- “Oyun hayattan bağımsız değildir, hayatın bir işlevidir. Ancak mantıksal, biyolojik veya estetik tanımlamalara da bağlı değildir.
- Oyun bireyin kendi isteğine ve rızasına dayanan bir aktivitedir. Belirli kurallar ve sınırlılıkları içerisinde gerçekleşmektedir.
- Bir kaçış kapısı, eğlence ve boş zaman değerlendirme aracı olarak görülmektedir.
- Ciddiyet ve oyun arasında bir ilişki mevcuttur ve bu durum değişkenlik göstermektedir.
- Kültür işlevi olarak toplum içinde bulunması gerekmektedir.
- Zaman ve mekâna bağlıdır ancak aslında zamansız ve mekânsızdır. Karşılıklı etkileşimi sağlamaktadır.
- Kendi sınırları içerisinde bir düzeni var etmektedir.
- Günlük yaşamdan oyun için zaman ve yer işgali olur ve bu durumda sıradan olan kesimden ayrılır. Birey oyun için günlük yaşantısından zaman ve yer ayırmaktadır.
- Oyun kuralları bağlayıcı olmalıdır ve şüpheye yer bırakmamalıdır.
- Oyun içerisindeki gizemli yapı oyuncuyu cezbeder.”

Her ülke de ve coğrafya da farklılık göstermektedir. Coğrafi konum, gelenek ve görenekler ile farklılaşabilmektedir. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle beraber geleneksel oyun anlayışı değişkenlik göstermektedir. Materyaller değişerek, dijitalleşmeyle beraber sanal ve sosyalleşmeye dayalı bir araç haline dönüşmektedir (Akgöl, 2019: 212).

Oyun belirli bütünlük içerisinde sağlanan bir eylemdir. Oyun oynama eylemi, belirli bir zamana ve amaca hizmet etmektedir (Kuş, 2023: 18). Milattan önceki yıllarda oyun eylemini sağlayan tahta parçaları, okçuluk, içi doldurulmuş bebekler, kurşun askerler vb. el yapımı aktivite unsurları yerini 20. yüzyıl'da kutu oyunlarının türlerine,

satranç, tavla, dama, go, domino gibi oyunlara bıraktığı görülmektedir (Kuran, 2020: 2-3). İkinci Dünya Savaşıyla birlikte kullanılan bilgisayar, zamanla farklı sektörlerde artan kullanımıyla eğlence sektörüne de geçiş yaptığı görülmektedir. İnsanların eğlence aracı olarak kullanımıyla birlikte dijital oyuna geçiş evresini oluşturmaya başlamaktadır (Kuş, 2023: 22).

Kapitalizm sonrası dönemde birçok alanı etkileyen dönüşümler, oyun kavramında da belirgin değişimlere neden olmuştur. Bu durumu eleştirel bir perspektiften değerlendiren Ünsal Oskay, oyunların başlangıçta bireylerin özgür iradeleriyle katıldığı bir etkinlik iken, zamanla daha önce belirlenmiş bir düzen ve format içinde sunulan bir yapıya dönüştüğünü ifade etmektedir. Bu dönüşümün sonucu olarak, modern insanın oynadığı oyunlar, gerçek bir oyun olma niteliğini yitirmektedir. Eğlence endüstrisi tarafından sunulan ve tatil ya da bayram gibi zamanlarda gerçekleştirilen aktiviteler, oyun olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Oskay, 2001: 18-19). Bu bağlamda oyun kavramı hem etimolojik hem de felsefi açıdan birçok farklı anlama ve tanıma sahip olduğu görülmektedir. Oyun, fiziksel açıdan bireylerin rahatlama ihtiyacını karşılarken, psikolojik açıdan günlük yaşamın getirdiği yorgunluk ve stresten kaçış olarak değerlendirilmektedir. Felsefi açıdan ise oyun, bir yandan boş zaman etkinliklerine hizmet eden bir araç olarak öne çıkarken, kapitalizm sonrası dönemde özellikle kültür endüstrisinin sunduğu bir ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kavramı, toplumsal ve ekonomik koşullardaki değişimlere bağlı olarak yeniden şekillendiği söylenebilmektedir (Sayar & Özmen, 2022: 322).

Bu bağlamda oyun oynama eylemi bireyin günlük stresten kurtulmasına ve hazzı ulaşmasına imkân tanımaktadır. Kuş'a göre (2023) dijital oyunların bireysel ve toplumsal işlevleri şu şekildedir;

Eğlence ve Haz: Dijital oyunlar, birçok birey için eğlenceli ve keyifli bir aktivite olmanın ötesinde, psikolojik ve fizyolojik pek çok fayda sunmaktadır. Bireysel açıdan değerlendirildiğinde, dijital oyunlar stres ve kaygı azaltmada etkili olabilir; zihinsel ve bedensel aktivasyonu destekler. Bireyin özgüvenini artırmakta ve motivasyon sağlamakta önemli bir rol oynamaktadır. Dijital oyunlar bireye kazanma tutkusunu ve başarı duygusunu deneyimleme fırsatı sunarak ruhsal iyilik haline ulaşmalarına katkıda bulunur.

Bu bağlamda, bireyin hazzı ulaşmasına aracılık edebilecek bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Zihinsel Gelişim ve Yaratıcılık: Bireylerin zihinsel gelişimi ve yaratıcılığını desteklemede önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir. Strateji, problem çözme ve eleştirel düşünme gerektiren oyunlar, bilişsel becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Özellikle karmaşık görevler ve bulmacalar içeren oyunlar, oyuncuların analitik düşünme, karar verme ve planlama yeteneklerini geliştirmektedir.

Rekabet: Bireylerin rekabet duygusunu deneyimleyebileceği etkili bir platform sunmaktadır. Özellikle çok oyunculu oyunlar, bireyler arasında strateji geliştirme, beceri gösterme ve başarı elde etme gibi rekabetçi dinamikleri teşvik etmektedir. Rekabet ortamı, oyuncuların motivasyonlarını artırabilir ve performanslarını geliştirmelerine olanak tanıyabilir. Dijital oyunlardaki rekabet yönetimi, karar alma hızı ve baskı altında performans sergileme gibi önemli yetkinlikleri geliştirebilir. Aynı zamanda rekabetçi oyunlar bireylere kazanan olmanın verdiği başarı duygusunu yaşatırken, kaybetme durumlarında da duygusal dengeyi sağlamayı öğrenmelerine katkıda bulunmaktadır.

Sosyalleşme: Bireyler arası etkileşimi artırarak sosyalleşme açısından önemli bir işlev üstlenmektedir. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, bireylerin farklı coğrafi bölgelerden insanlarla iletişim kurmasına ve iş birliği yapmasını sağlamaktadır. Bu tür oyunlar, oyuncuların ortak hedeflere ulaşmak için ekip çalışması yapmalarına olanak tanır ve sosyal bağların güçlenmesine katkıda bulunur. Oyunlar aracılığıyla bireyler, ortak ilgi alanlarına sahip diğer kişilerle bağlantı kurabilir ve sanal toplulukların bir parçası haline gelebilmektedir.

Sınırlara Sığmazlık: Bireylere gerçek dünyada karşılaşılabilecekleri fiziksel, sosyal veya kültürel sınırlamaların ötesine geçme olanağı tanımaktadır. Oyun dünyalarının sunduğu özgürlüklerle bireylerin hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını sınırsızca kullanmalarına katkı sağlamaktadır.

Oyuncular, oyun evrenlerinde farklı kimlikler üstlenebilir, yeni roller deneyimleyebilir ve kuralları yeniden şekillendirecekleri bir ortamda kendilerini ifade edebilmektedir. Bireylerin fiziksel dünyada gerçekleştiremeyeceği etkinlikleri deneyimlemelerine olanak tanımaktadır.

3. DİJİTAL (VIDEO) OYUNA GEÇİŞ TARİHİ

Teknolojik gelişmeler toplum içinde ve bireyin bünyesinde iletişim sürecinin evrimleşmesine neden olmuştur. Web 1.0 ile başlayan dijitalleşme süreci, 1990 yıllarının sonlarında sosyal medyanın yaygınlık kazanmasıyla Web 2.0 teknolojilerinin gelişimine katkı sağlamıştır. Haber alma, bilgi ve haber paylaşımı artarak, iletişimin daha hızlı ve etkili biçimde kullanılmasına olanak tanımıştır. Sosyal ağlar, içerik paylaşma siteleri, podcast, sosyal medya uygulamaları ve benzeri birçok uygulamanın gelişimiyle iletişimin ve etkileşimin artmasına olanak tanımaktadır (Alptekin, 2020: 139-140). Dijital oyun kavramı Türk Dil Kurumu'na göre, 1980 tarihlerinin yarısından itibaren bilgisayar veya video oyunları şeklinde tanımlanmaktadır. Türkiye'de yaygın olarak kullanılan ise "bilgisayar oyunları" tanımıdır. Oyun, çeşitlilik gösteren bir yapıya sahip olmakla birlikte sürekli bir değişim içinde olduğu görülmektedir. 20. yüzyılın ortalarında icat edilen bilgisayar, savaş sanayinde kullanıldıktan sonra yaygınlaşarak birçok endüstride kullanılmıştır. Dijital oyunlarında ortaya çıkışı farklı endüstrilerde bilgisayar ile çalışan bireylerin aralarında eğlence amacıyla yazdıkları bir yazılım sonucunda ortaya çıkmıştır. İlk dijital oyun 1952 yılında Cambrig'deki yüksek lisans öğrencisi Alexander Shafto tarafından yazılan, etkileşimsiz biçimde tek cihazla oynanan "OXO" olmuştur (Kuş, 2023, 31). Oyun, eğlence, öğrenme, sosyalleşme aracı olarak kültürel işlevler sağlamaktadır. Dijital oyunların, bireylerin gündelik yaşamalarında önemli bir yere sahip olduğunu görmemizi sağlamaktadır. Sanal ortamdaki oyunları tercih eden bireyler, sadece eğlence ve tatmin gibi duygusal işlevleri deneyimlememektedir. Dijital oyunlar kimi zaman gerçek dünya dışına kaçış veya bireyin idealize ettiği benliğe bürünmesi gibi ideal benlik sunumu olarak karşımıza çıkmaktadır (Yurdigül ve Sekmen, 2015: 131). Oyun kültürü hakkında yapılan çalışmalara ve araştırmalara göre, oyun geçmişten günümüze kadar önemli açıklamaları olan Johan Huizinga karşımıza çıkmaktadır.

Video oyunları 1972'deki ilk ticari başarıyı yakalayan Pong'tan itibaren gelişen bilgisayar ve elektronik teknolojileriyle büyük bir endüstriye dönüşüm sağlamıştır. Bu süreçte oyunlar daha gerçekçi grafikler ve derin anlatılarla şekillenmiş, görsel ve anlatsal açıdan farklı biçimler ile oluşturulmaktadır. Oyunların kısa sürede geniş kitlelere ulaşması ve ticari başarılar elde etmesi video oyunlarına yönelik akademik ilgiye de yol açmaktadır. Bu alanda yapılan araştırmalar, oyunların teknolojik, üretimsel, toplumsal ve

ideolojik yönlerini ele alırken, kullanıcı deneyimlerine dair çalışmaların eksik kaldığı belirtilmektedir (Jarvinen, 2008: 85-108'den akt. Birsen & Yıldız, 2018). Jarvinen, oyunları anlamının insan odaklı bir yaklaşımı gerektirdiğini ve bu bağlamda oyuncu deneyimlerinin bilişsel, duygusal ve hedef yönelimli davranışlar açısından incelenmesinin faydalı olacağını vurgulamaktadır (Birsen & Yıldız: 2018). Türkiye'de de benzer eğilim söz konusu olup, özellikle oyuncuları odağa alan araştırmaların yetersiz olduğu ifade edilmektedir (Bayraktutan & Sütçü, 2009). Video oyunları ile ilgili araştırmalarda önemli bir değişim gözlemlenmektedir. Özellikle kullanıcıyı merkeze alan araştırmaların sayısı artış göstermektedir. Nörobilim, mühendislik, psikoloji, sosyal psikoloji, antropoloji ve iletişim gibi farklı disiplinlerin bir araya geldiği kullanıcı deneyimi araştırmaları, video oyun çalışmalarında giderek daha belirgin bir yer tuttuğu gözlemlenmektedir. Video oyunlarına yönelik kullanıcı deneyimi araştırmaları, genellikle endüstrinin ihtiyaçları doğrultusunda ve endüstri etrafında yönlendirilerek yapılmaktadır. Bununla birlikte, akademik algıdaki artış ve endüstri- akademi iş birliklerinin çoğalması, bu alandaki gelişmeleri daha da pekiştirmektedir (Birsen & Yıldız, 2018).

Yeni iletişim ortamlarının sunmuş olduğu bu dijital alanda bireyler iletişim akışını, zamansızlık ve mekansızlık üzerine kurabilmektedir. İletişim kurmak ve haber akışını sağlamak için aynı ortam veya zamanda bulunmadan, bireylerin yeni iletişim ortamları aracılığıyla iletişim halinde kalabilmelerine olanak tanımaktadır (Büyükbaykal & Cansabuncu, 2020:3-5). Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle, birebir ve fiziksel oyunlardan ziyade, özellikle dijital oyuna geçiş sağlanarak, oyun kültürünün ortam değiştirmesini sağlamaktadır. Dijital oyun kavramının ortaya çıkışıyla geleneksel ve fiziksel oyun yerini dijital ortamdaki oyun anlayışına bırakmaktadır (Yengin, 2012). Oyun, bireylerin gelişimini ve toplumda hareketlerini, tavır ve davranışlarını değiştirebilen bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamdan yola çıkarak dijital oyunların, oyuncuların benlik sunumlarını etkilediği hipotezini ele alarak kanıtlanmaktadır. Dijital oyun çeşitleri savaş, aksiyon, rekabetçi, spor, strateji, rekabet ve macera gibi içeriklere sahiptir. Oyun içeriği ve çeşitliliği arttıkça bireyler daha çok oyun oynama isteği duyabilmektedir. Oyun, çeşitli hedefler belirleyerek oyuncuda merak duygusu uyandırmakta ve oyunda daha fazla vakit geçirmesini sağlamaktadır. Dijital

oyunlar bireyleri fiziksel, zihinsel ve sosyal olarak etkilemektedir. Dijital oyunlardaki bağımlılık birey için sosyal çevresinden uzaklaşmasına ve dışlanmasına sebebiyet verebilmektedir (Ayhan & Köseliören, 2019: 5).

Dijital oyunların kendi içinde dinamik bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bireyler için sunduğu etkileşim, yeni bir sosyalleşme alanı oluşturmaktadır. Oyuncular, karakter ve avaturlarını kişiselleştirerek kendilerini istedikleri biçimde tanıtmaya olanak tanımaktadır. Gelişen teknolojiler ve bu teknolojilerin getirmiş olduğu yeni araçlarla oyunların ilk ortaya çıkışı günümüze kadar gelmektedir. Bilgisayar, çeşitli konsollar ve akıllı telefonlar ile oynanabilmektedir.

3.1. Oyun Türleri

Oyun, insanlık tarihinin en eski eğlence ve öğrenme araçlarından biri olarak kabul edilmektedir. Huizinga'ya (2019) göre oyun, kültürel bir fenomen olarak bireyin hem eğlenmesini hem de sosyal becerilerini geliştirmesini sağlayan bir etkinliktir. Oyun insanlık tarihi kadar eski bir kavram olup, farklı medeniyetlerde farklı şekillerde oynanmıştır. Antik çağlardan günümüze kadar oyun hem çocukların hem de yetişkinlerin eğlence, eğitim ve toplumsal etkileşim amacıyla kullandığı bir araç olmuştur (Güler, 2020: 23). Antik Mısır'da Senet, Mezopotamya'da ise Ur Kraliyet Oyunu gibi oyunların oynandığı bilinmektedir (Öztürk, 2017: 41). Orta Çağ'da satranç, Avrupa yaygınlaşırken, Osmanlı döneminde mangala gibi geleneksel oyunlar popüler olmuştur (Çelik, 2018: 92). Sanayi Devrimi sonrası ise oyunlar daha çok eğlence sektörünün bir parçası haline gelmiş, 20. Yüzyılın sonlarında ise dijitalleşme süreci başlamıştır (Karaca, 2022: 117).

Oyunlar, fiziksel, zihinsel ve sosyal etkileşim biçimlerine göre farklı türlere ayrılmaktadır. Geleneksel oyunlar, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasından önce oynanan ve genellikle fiziksel veya yüz yüze etkileşim gerektiren oyun türleridir (Güler, 2020: 45). Bu oyun türlerinin sınıflandırılması aşağıda verilmektedir:

Fiziksel Oyunlar: Hareket temelli oyunlar olup, bedensel aktivite gerektirmektedir. Örneğin, sek sek ve yakar top gibi oyunlar bu kategoriye girmektedir (Kaya & Demir, 2021: 78).

Zekâ ve Strateji Oyunları: Mantık yürütme ve problem çözme gibi becerilerini geliştiren oyunlardır. Satranç ve dama gibi oyunlar bu türün en bilinen örnekleridir (Çelik, 2018: 112).

Şans Oyunları: Sonucun büyük ölçüde rastlantısal olduğu oyunlardır. Zar oyunları ve bazı iskambil oyunları bu kategoriye dahildir (Öztürk, 2017: 59).

Hikâye ve Rol Yapma Oyunları: Oyuncuların belirli roller üstlendiği ve yaratıcı anlatılar oluşturduğu oyunlardır. Masal anlatımları ve tiyatral oyunlar bu tür içinde yer almaktadır (Yılmaz, 2020: 33).

Müzikal ve Ritmik Oyunlar: Müziğin ve ritmin temel olduğu oyunlardır. Körebe ve mendil kapmaca gibi oyunlar bu oyun türüne örnek verilebilmektedir (Aksoy, 2019: 88).

Oyun türleri, bireylerin eğlence anlayışını ve sosyal etkileşim biçimlerini şekillendiren önemli unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel oyunlar, fiziksel ve zihinsel becerileri geliştirirken, dijital oyunlar daha geniş erişim imkânı sağlamaktadır. Dijital oyunlar, geleneksel oyun öğelerini koruyarak sanal ortamda yeni etkileşim biçimleri sunmaktadır (Karaca, 2022: 134). Geleneksel oyunların dijitalleşmesi, bireylerin oyunlara erişim şeklini değiştirmekte ve oyun deneyimini dönüştürmektedir (Erdoğan, 2021: 67).

3.2. Dijital Oyun Türleri

Başlangıçta basit grafikler ve sınırlı etkileşim sunan dijital oyunlar, günümüzde sanal gerçeklik, yapay zekâ ve geniş çok oyunculu platformların desteğiyle daha karmaşık ve kapsamlı deneyimlere dönüşmüştür (Binark & Bayraktutan- Sütçü, 2008). Dijital oyunlar tematik ve teknik özelliklerine göre farklı türlere ayrılmaktadır. Aksiyon oyunları hızlı karar verme ve refleks gerektiren yapısıyla dikkat çekerken, strateji oyunları daha çok planlama ve taktiksel düşünme yeteneğine dayanmaktadır (Aydın, 2014). Simülasyon oyunları ise kullanıcıların gerçek yaşam deneyimlerini sana ortama taşımasına olanak tanırken, rol yapma (Rol Playing Games, RPG) oyunculara karakter gelişimi ve hikâye odaklı bir deneyim sunmaktadır (Sönmez, 2015). Macera oyunları daha çok keşif ve problem çözme unsurları içerirken, eğitsel oyunlar eğlenceyle öğrenmeyi bir araya getirerek eğitim süreçlerine katkı sağlamaktadır (Demir & Yıldırım, 2019). Günümüzde

özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMORPG) oyuncular arasında sosyal etkileşimi artırmakta ve aynı zamanda rekabetçi bir oyun deneyimi sunmaktadır (Kaya & Öztürk, 2021). Dijital oyunlar yalnızca bireysel eğlence aracı olmanın ötesine geçerek toplumsal dinamiklere de etki ettiği görülmektedir. Simülasyon ve eğitsel oyunlar, eğitim süreçlerinde destekleyici bir araç olarak değerlendirilmektedir (Demir & Yıldırım, 2019). Bunun yanı sıra dijital oyunların iletişim ve medya çalışmaları açısından bir kültürel mecra haline geldiği de vurgulanmaktadır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008). Dijital oyunların sunduğu çeşitlilik ve kullanıcıların bireysel ilgi alanlarına hitap eden yapısı, bu oyunların bilişsel ve sosyal becerileri geliştirme potansiyeli ortaya koymaktadır.

Dijital oyunlar farklı tür ve mekanlar yardımıyla çeşitlilik göstermektedir. Gerçek zamanlı strateji oyunları, spor ve yarış, dövüş, nişan ve atış, rekabetçi, rol yapma ve simülasyon oyunlar gibi birçok tür, farklı özelliklerdeki oyun seven bireyleri tatmin etmek adına tasarlanmıştır. Bu çeşitlilik ile her yaş ve ilgi grubundan bireylerin oyun oynama eğilimine girmesine olanak sağlanmaktadır. Dijital oyunların eğitici ve öğretici yanı da bulunmaktadır. Problem çözme, strateji geliştirme, grup çalışması ve dil becerilerinin gelişmesine de katkıda bulunduğu söylenebilmektedir. Tüm bunların yanı sıra dijital oyunlar belirli süre ve devamlılık sağlandığında bireylerde bağımlılık düzeyine yol açtığı görülmektedir. Oyun bağımlılığı bireylerde sağlık sorunları, psikolojik ve fiziksel olarak bazı sorunlara yol açabilmektedir. Aile ve arkadaşlar ile iletişim zorlukları, görme problemleri ve fiziksel bazı rahatsızlıklara da sebep olabilmektedir. Bu bağlamda dengeli bir oyun kullanımının önemi vurgulanmaktadır.

Dijital oyun türlerine şu şekilde inceleyebilmekteyiz;

Aksiyon Oyunları: Hız ve refleks gerektiren oyunlardır. Oyuncuların hızlı kararlar alma ve el becerilerini kullanmasını gerektirir. Genellikle yüksek tempolu, çatışmalar ve engellerle dolu oyunları kapsamaktadır. Bu tür oyunlar, oyuncuların el-göz koordinasyonunu geliştirmekte ve heyecan verici bir deneyim sunmaktadır. Türkiye'deki çalışmalar, aksiyon oyunlarının özellikle genç oyuncular üzerindeki etkilerine dikkat çekmektedir (Binark & Bayraktutan- Sütçü, 2008).

Rekabetçi Oyunlar: İki veya daha fazla oyuncunun çevrimiçi şekilde karşı karşıya gelmesiyle, rekabet etmesiyle oynanan oyun türleridir. Bu oyunlar, oyuncuların

becerilerini test etmeleri, strateji geliřtirmeleri ve sosyal etkileřimde bulunmalarını saęlamaktadır. Trkiye’deki alıřmalara gre rekabeti oyunlar genellikle ok oyunculu oyunlar olarak tasarlanmaktadır.

Rol Yapma (RYO), (Role- Playing Game, RPG) Oyunu: Oyuncuların kurgusal bir dzen ierisinde farklı karakterlerin rollerini stlendięi oyun trleridir. Bu tr oyunlar, oyuncuların karakter geliřimi ve hikye ilerlemesi zerinde yoęunlařmaktadır. Trkiye’de yapılan arařtırmalar, RPG oyunlarının hikye anlatımı ve karakter derinlięi aısından gl ynleri olduęunu vurgulamaktadır. Ayrıca, bu tr oyunların oyunculara sosyal beceriler kazandırması da nemli bir konu olarak ele alınmaktadır (Karakk, 2010).

Simlasyon Video Oyunu: Gerek dnyada etkinlikleri yakından simle etmek iin tasarlanmış video oyun trleridir. Trkiye’de dijital oyun literatrnde, simlasyon oyunların eęitimde nasıl kullandığına dair nemli bulgular bulunmaktadır. The Sims veya SimCity gibi oyunlar, kullanıcıların karar alma becerilerini ve kaynak ynetimini geliřtirebileceęi ortamlar sunmaktadır. Eęitim alanında simlasyon oyunların etkili bir ara olarak kullanıldığına dair alıřmalar da mevcuttur (Yılmaz & ztrk, 2012).

ok Oyunculu evrimii Oyunlar (MMO): Birok oyuncunun aynı anda etkileřimde bulunduęu ve srekli geliřen oyun trleridir. zellikle ok oyunculu dijital oyunlar (Multiplayer Games), kullanıcıların aynı sanal ortamda bir araya gelerek rekabeti veya iř birliğine dayalı oyun deneyimleri yařadığı trler olarak dikkat ekmektedir. Aę baęlantısı zerinden evrim ii olarak ya da yerel aę (LAN) aracılığıyla oynanabilmektedir.

Literatrde ok oyunculu dijital oyunlar; MMORPG (Multiplayer Online Battle Arena), FBS (Firsrt Person Shooter), MMO ve Battle Royale trlerinde sınıflandırılmaktadır (Binark vd., 2008). Trkiye’de zellikle MOBA ve FBS trleri oyuncular arasında geniř bir poplerlik kazanmıřtır (zdemir & olak, 2016). Bu oyun trleri, hızlı reflekslere dayalı aksiyon unsurlarının yanı sıra takım stratejilerinin belirleyici olduęu yapısıyla oyuncular arasında yksek dzeyde koordinasyon gerektirmektedir. ok oyunculu oyunlar, eęlence aracı olmanın yanı sıra oyuncular

arasında sosyal etkileşim sağlaması yönüyle de önem taşımaktadır (Demirtaş & Yılmaz, 2020).

Diğer oyunlar: Yukarıda tanımlamaları yapılmamış, sınıflamalara dahil olmayan oyun türlerini kapsamaktadır.

Türkiye’de dijital oyun türlerine yönelik ilginin artması, sektörün ekonomik ve kültürel potansiyel taşıdığını göstermektedir. Oyunların yalnızca eğlence aracı değil, bireylerin bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimine katkı sağlayan bir mecra haline geldiği görülmektedir.

4. DİJİTAL OYUN VE ETKİLEŞİMLERİ

Dijital oyunlar sadece eğlence sunan platformlar olmanın ötesinde, oyuncuların kimliklerini inşa etme süreçlerinde rol oynamaktadır. Oyunlar, sanal ortamlar aracılığıyla bireylere çeşitli kimlikler keşfetme ve bu kimlikleri deneyimleme fırsatı tanırken, oyun içi etkileşimler ve oynanış mekanikleri bu sürecin şekillenmesinde belirleyici faktörlerdir. Oyuncular, avatar ve karakter seçimleriyle toplumsal, kültürel ve cinsiyet temelli kimliklerini yeniden inşa etmekte ve sanal dünyada farklı sosyal roller üstlenmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, bireylerin kimliklerini deneyimleyebilecekleri, test edebilecekleri ve yeniden yapılandırabilecekleri bir alan yaratmaktadır. Oynanışın kimlik inşasına etkisi, oyuncunun oyunla kurduğu etkileşim biçiminde somutlaşmaktadır.

Oyunların sunduğu özgürlük, oyuncuların kendilerini ifade etme şekillerini etkilemekte, bu süreçte karakter seçimleri, oyun içindeki kararlar ve grup dinamiklerinde yer alma gibi etkileşimler, oyuncuların toplumsal kimliklerini belirlemekte rol oynamaktadır. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, oyunculara sosyal ilişkiler kurma ve grup içindeki roller aracılığıyla kimliklerini şekillendirme olanağı tanırken, bu etkileşimler, oyuncuların sanal dünyadaki kimlik algılarını dönüştürme potansiyeli taşımaktadır.

4.1. Kimlik, Avatar ve Dijital Oyun

Yeni medyanın gelişmesiyle bireylerin yaşadığı birtakım deneyimlerin sosyal ve psikolojik değişimleri yansıttığı görülmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar aracılığıyla bireyler, ergenlik dönemi itibarıyla kimlik oluşturma sürecinde etkili olmaya ve faydalanmaya başlamaktadır (Turkle, 2005). Turkle’ye göre (1997: 258) sosyalleşme

ve kimlik oluřturmada önemli bir role sahip olan bilgisayarlar, bireylerin kiřisel web sayfalarında paylařtıęı fotoğraf, müzik, resim benzeri içeriklerle sanal kimlikler oluřturmasına katkıda bulunmaktadır. Oyuncuların kendilerini temsil ettikleri sanal ve kiřiselleřtirilmiř karakterler oluřmasında etkili olmaktadır. Avatarlar, oyuncuların oyundaki kimliklerini řekillendirmektedir. Dijital oyun evreni oyunculara kimliklerini sanal bir dűnyada keřfetme ve ifade biçimi sunarken, bu süreçte avatar kavramını oluřturmaktadır. Kökeni Hindu felsefesine dayanan ve “kiřilięin görsel temsili” anlamına gelen avatar, oyuncuların oyun içerisindeki sanal kimliklerini dıřa vurabildikleri dijital bir araç olarak tanımlanmaktadır (Doęu, 2009).

Avatarlar oyunculara kendilerini farklı biçimlerde temsil etme imkânı tanımaktadır. Oyuncular gerçek dűnyada deneyimlemedikleri kimlikleri avatarlar aracılıęıyla keřfetme imkânı bulmaktadır. Bu bağlamda avatarlar yalnızca görsel temsil deęil, aynı zamanda kimlik inřa aracı olmaktadır. Kullanıcılar avatarlarını kendi imaj ve beklentilerine göre özelleřtirmekte, oyun içindeki deneyimlerini kiřisel kimlikleriyle uyumlu hale getirmeye çalıřmaktadır (Doęu, 2009). Bireyler, sosyal yařam ve kiřiler arası iliřkilerde çeřitli roller üstlenerek kendilerini dıřa yansıtmaktadır. Kiři, durum ve kořullara göre rolünü deęiřtirmekte ve yeniden řekillendirmektedir. Bu bağlamda, bireyin kendini ifade etme biçimi, iki temel izlenim oluřturma faaliyetini içermektedir: “verdięi izlenim” ve “yaydıęı izlenim.” Verilen izlenim, bireyin simgeler veya bu simgelerin yerinen geçen unsurlarla kurduęu bilinçli bir süreçtir. Kiři, bu simgeleri hem kendi hem de bařkalarının onlara yükledięi anlamları iletmek amacıyla kullanmaktadır (Goffman, 2009). Goffman’a (2009) göre yaygın izlenim ise gözlemcilerin, bireyin davranıřlarından elde ettikleri bulgularla ilgilidir. Bu süreçte, bireyin istemsiz gibi görűnen dıřavurumları ve sözleri, onun gerçek tutumları, duyguları ve inançları hakkında dolaylı ipuçları sunmaktadır. Dolayısıyla, bireyin kendini ifade etme çabası ve gözlemcilerin bu ifadelerden edindięi izlenimler kaçınılmaz bir etkileřim süreci doęurmaktadır. Giddens (2008) ise bireylerin görűnüşlerinin, toplumsal cinsiyetlerinin, yařlarının, mücevherlerinin ve tařıdıkları nesneler gibi unsurlar aracılıęıyla tanımlandıęını ve bu unsurlar üzerinden varsayım yapılarak iletiřimin kurulduęunu ifade etmektedir. Dijital oyunlarda oyuncular, kendilerini avatarlar aracılıęıyla ifade ederler. Avatarlar, oyuncuların kendilerini istedikleri řekilde yeniden yaratmalarına olanak saęlar

ve sanal kimlikler üzerinde kontrol sahibi olmalarına imkân tanır. Bu durum, gerçek hayatta sahip olunamayan idealize edilmiş kimliklerin deneyimlenmesine yol açabilmektedir.

Erving Goffman'a (2009) göre, kimlik bir performans sunumudur. Bireyler, toplumsal ortamlarda belirli roller üstlenerek kendilerini sunmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar, oyunculara sanal dünyada kimliklerini yeniden inşa etme ve çeşitli toplumsal roller üstlenme fırsatı sunmaktadır. Bireyler toplumsal etkileşimlerde “ön alan ve “arka alan” arasında bir ayrım yapmaktadır. Ön alanda kimliklerini başkalarına sunarken, arka alanda bu kimlikleri oluşturur ve gizlemektedir (Goffman, 2009). Dijital oyunlar bu dinamiği sanal ortamda yeniden üretmektedir. Oyuncular oyun içindeki etkileşimlerde farklı kimlikler benimseyerek toplumsal rolleri deneyimlerken, aynı zamanda oyun dışı dünyada kendi kimliklerini bu performanslar aracılığıyla yeniden şekillendirmektedir. Çok oyunculu oyunlarda, oyuncular grup içindeki etkileşimlerde sosyal kimliklerini oluştururken, karakter seçimleri ve verilen kararlar, kimlik inşasının bir parçasını oluşturmaktadır. Kimlik oluşumunda doğuştan gelen kişilik özelliklerinin etkisi belirleyici olmakla birlikte, toplumsal etkileşimlerde önemli rol oynamaktadır (Bilgin, 2014).

4.2. Sosyal Etkileşim ve Kimlik

Dijital oyunlar, oyunculara belirli roller sunmakta ve bu roller aracılığıyla toplumsal etkileşimleri şekillendirmektedir. Bu etkileşimler, bireylerin hem kendi kimliklerini hem başkalarıyla olan ilişkilerini yeniden değerlendirmelerini sağlamaktadır. Sosyal kimliğin oluşumunda bireyin diğer bireylerle etkileşimi önemli bir yer tutmaktadır. Bu etkileşim “özdeşleşme” kavramı ile desteklenmektedir. Özdeşleşme farklı alanlarda farklı şekillerde tanımlanmakla birlikte, temel olarak bir model alma sürecini ifade etmektedir. Bu bağlamda, bireyin belirli bir modelin basit tepkilerinden öte, o modelin davranış tarzını kendiliğinden taklit ederek örnek alma biçimini gerçekleştirmektedir. Özellikle çocukluk ve gençlik dönemlerinde gerçekleştirilen özdeşleşmelerle, bireyde kimlik oluşumu başlamaktadır. Kimlik oluşumu sırasında, doğuştan sahip olunan özelliklerle çevreden ve diğer insanlardan alınan etkiler bir araya gelir ve bu süreçte kalıtsal ve yapısal özellikler çevresel faktörlerle biçimlenmektedir (Özen, 2013). Sosyal etkileşim, bireylerin kimliklerini şekillendirme ve başkalarıyla

ilişkilene biçimlerini belirleyen bir süreçtir. Dijital oyun ortamları, bireylerin farklı kimlikler deneyimlediği ve çeşitli sosyal roller üstlendiği alanlar olarak dikkat çekmektedir. Oyun içindeki etkileşimler, oyuncuların benliklerini nasıl sunduklarını, başkaları tarafından nasıl algılandıklarını ve kimliklerini nasıl inşa ettiklerini anlamak açısından önemlidir. Bu bağlamda Erving Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı, Johan Huizinga'nın oyun kuramı ve Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi, oyunlardaki sosyal etkileşim ve kimlik inşasını anlamak için önemli kuramsal çerçeveler sunmaktadır. Bireyler sosyal yaşamda birer aktör gibi davranarak, farklı roller üstelenerek etkileşim sağlamaktadır (Goffman, 2009). Oyuncular, oyun içinde benimsedikleri avatar veya karakterleri Goffman'ın ön ve arka sahne performansına benzetmektedir. Oyuncular oyun içerisinde belirli bir kimlik sergileyerek diğer oyunculara karşı benlik sunumu yapmaktadır. Johan Huizinga'ya (2010) göre, oyun dünyası gerçek dünyadan ayrılan özel bir alan ve oyuncular, bu alanda gerçek kimliklerinden uzaklaşarak farklı roller üstlenmektedir. Heinz Kohut'a (2022:18) göre, kendilik psikolojisi, bireyin benlik gelişiminde başkalarıyla olan ilişkilerinin belirleyici bir unsurdur. Özellikle özdeşim kurma ve empatik ilişkiler, bireyin kimlik algısını şekillendiren temel unsurlardır.

Sosyal kimlik, bir gruba aidiyet duygusuyla şekillenmektedir. Bu aidiyet grup normlarına uyum sağlama ve değerlerle çatışmasız bir özdeşleşme sürecini içermektedir. Kimlik, temelde benzerliklerin ve farklılıkların bir arada olduğu uyumlu bir süreci oluşturmaktadır. Bu bağlamda bireyin sosyal çevresiyle uyum içinde olmasını sağlarken, onu farklılıklarıyla da tanımlamaya olanak tanımaktadır (Bilgin, 1994). Kişilerarası ilişkilerde ise insanların iki ana eğilimi gözlemlenmektedir. Birey, başkalarına benzemek, onlarla bütünleşmek ve onlardan geri kalmamak isterken, diğer yanda kendilerini farklılaştırarak öne çıkma, başkalarından üstün olma isteği taşımaktadır (Bilgin, 2007). Kimlik bu farklılaşma çabalarından doğmaktadır. Birey, kendini başkalarından farklı olarak fark ettiğinde kimliği oluşmaya başlar. Bu fark, iki temel boyutta gerçekleşmektedir: aidiyet ve ötekilik. Aidiyet, bizi yaratırken, ötekilik ise ötekiyi şekillendirmektedir. Kimlik, varlığını sürdürebilmek adına farklılıkları kabul ederken, bu farklılıkları tehdit olarak değil, kendini güvence altına alma yöntemi olarak kullanmaktadır (Akkaş, 2008).

4.3. Oyun Mekanikleri ve Dinamikleri

Oyun içerisindeki kurallar, stratejiler, sistemler ve etkileşimler oyuncuların oyun deneyimlerini belirlemektedir. Oyun mekanikleri, oyuncuların oyun içindeki eylemlerini yönlendiren kurallar ve süreçler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Bu mekanikler, oyunların temel yapı taşlarını oluşturmakta ve oyuncuların oyun dünyasında nasıl hareket edeceğini belirlemektedir (Yılmaz, 2019: 45). Oyun dinamikleri ise, mekaniklerin oyuncularla etkileşime girmesi sonucunda ortaya çıkan davranışları ve sonuçları ifade etmektedir. Oyun dinamikleri, oyuncuların strateji geliştirmesi, oyun içi hedeflere ulaşma ve diğer oyuncularla etkileşim kurmalarını şekillendirmektedir (Özdemir, 2020: 58). Oyun mekanikleri ve dinamikleri arasındaki ilişki, oyuncuların deneyimini doğrudan etkilemektedir. Özellikle rekabetçi ve işbirlikçi oyunlarda, oyuncuların karar alma süreçlerini yönlendiren mekanikler, sosyal etkileşimleri ve oyuncu davranışlarını etkileyebilmektedir. Oyunlarda zaman yönetimi, kaynak toplama ve strateji geliştirme gibi mekanikler, oyuncuların başarıya ulaşma şansını artıran önemli unsurlardır (Çelik, 2018: 67).

Oyunlarda, oyuncuların davranışlarını belirleyen bir diğer faktör ise ödüllendirme mekanizmalarıdır. Özellikle video oyunlarında, ödüller oyuncuların motivasyonunu artıran ve onların oyunla etkileşimini pekiştiren unsurları kapsamaktadır. Oyuncuların belirli hedeflere ulaşmasını teşvik eden bu mekanizma, oyuncu davranışlarını yönlendirmektedir (Demir, 2017: 112). Ödüllendirme mekanizmaları, oyuncunun oyun içindeki ilerlemesini ve başarılarını gözler önüne sererek, bir yandan oyuncunun bağlılığını artırırken, diğer yandan oyun içindeki strateji geliştirme sürecini etkilemektedir (Çetin, 2019: 93). Ayrıca oyunlardaki dinamikler, oyuncuların oyun içindeki deneyimlerini kişiselleştirerek, onların oyunlarla olan bağlarını güçlendirmektedir (Kaya, 2021: 51).

4.4. Oyuncu ve Oyun Deneyimi

Oyuncuların oyundaki etkileşimleri ve aldıkları deneyimler, oyunların temel unsurlarıdır. Bir oyun, farklı değerler sonucunda verilen değişken ve ölçülebilir çıktılara yönelik kural tabanlı olup, oyuncunun etkileşimiyle sonucunun değişmesine ve çaba harcamasını gerektiren bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncu duygusal bir bağ

hissederek oyunun sonucunu deęiřtirmeye alıřmaktadır (Calvillo Gamez, 2015’den akt: Birsen & Yıldız, 2018: 272). Oyuncu deneyimi iin oyunun iřlevsellik, kullanıřlılık ve estetik ekicilik gibi  temel zellięinin nemli olduęunu belirtmektedir. İřlevsellik, aracın kullanıcıya gerekli grev ve řartların yerine getirme kapasitesini ifade etmektedir. Kullanıřlılık, bu iřlevin verimli ve etkili bir řekilde gerekleřtirilmesiyle ilgilidir. Estetik ekicilik, kullanıcının grsel tercihleriyle seim yapmasını saęlamaktadır. Bu model, Maslow’un ihtiyalar hiyerarřisindeki gibi bir hareket izlemektedir: bir ara nce iřlevsel sonra kullanıřlı ve son olarak estetik aıdan ekici olmalıdır. Kullanıcı deneyimi tek bir btnsel yapıdan ziyade, birbirini etkileyen farklı boyutlar ve unsurların birleřiminden oluřmaktadır. Bu unsurların toplamı sonucunda kullanıcı ile oyun arasında bir etkileřim oluřmaktadır (Bernhaupt 2015’den akt. Birsen & Yıldız 2018). Oyun dnyaları, bireylerin sosyal kimliklerini deneyimlemeleri iin geniř bir alan saęlar. Oyuncular, oyun ii kimlikleriyle gerek hayattaki benlikleri arasında bir denge kurarken, bu sre onların z-benlik algılarını etkileyebilmektedir.

Literatrde baęımlılık kavramıyla ilgili birok kavram ve aıklama bulunmaktadır. Ancak baęımlılık kavramının ortaya atılan net bir tanımı bulunmamaktadır. Bu baęlamda, bir eylemin yapıldıęı srete srekliilięini devam ettirmesi ve kalıcı hale getirilmesi durumunda ortaya ıkan bir durum veya olgudur. Baęımlılık kavramı, ncesinde tecrbe edilmiř ve bireyin haz duyduęu, mutluluk duygusu hissettięi bir eylemi srekli olarak yapmak istemesi olarak ifade edilmektedir (Soyz & Balcı, 2020). Genel bir ifade ile baęımlılık bireyin sosyal, zihinsel, fiziksel ve hatta maddi aıdan zarar grmesine raęmen yapmıř olduęu eylemi srdrmeye devam etmesi olarak ifade edilmektedir. Baęımlılıęı olan bireyler yaptıęı eylemde devamlılıęı saęlayarak, daha ok uęrař iine girerek vakit geirmeyi arzu etmektedir. Gnlk yařam srecini bu baęımlılık erevesinde řekillendirmektedir (evik, 2024: 9).

5. DİJİTAL OYUNLARDA OYNANIř VE KİMLİK İNřASI

Dijital oyunlar, oyuncuların kimliklerini inřa etmeleri ve kendilerini ifade etmeleri iin zengin bir ortam sunmaktadır. Bu baęlamda dijital oyunların oynanıř zellikleri, oyuncuları psikolojik ve sosyal kimliklerini řekillendiren nemli bir faktrdr. Dijital oyunlar, oyunculara eřitli kimlikler deneme ve kimlikler aracılıęıyla etkileřimde bulunma fırsatı tanırken, oyun ii seimler ve etkileřimler de oyuncuların

toplumsal ve bireysel kimliklerini etkileyebilmektedir. Birçok dijital oyun, oyunculara karakter oluşturma ve bu karakterler üzerinden oyun dünyasında rol alma imkânı sunmaktadır. Oyuncunun kendi kimliğini oyun içerisindeki karakterle ilişkilendirerek, oyuncunun kimlik inşasında bir araç haline gelmektedir (Yılmaz & Demir, 2020: 45). Oyunların topluluk yönü, oyuncuların diğer oyuncularla etkileşime geçerek sosyal kimliklerini inşa etmelerine olanak tanımaktadır. Çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyuncuların grup dinamiklerine girmelerine ve bu dinamiklerde kendi kimliklerini belirlemelerini sağlamaktadır. Çevrimiçi oyunlarda, oyuncular sadece oyun içerisindeki karakterlerle değil, diğer oyuncularla sosyal kimlikler inşa etmektedir (Öztürk, 2018: 102). Oyunlarda kullanılan avatar ve karakter özelleştirme özellikleri de kimlik inşasında önemli rol oynamaktadır. Bu özelleştirmeler, oyunculara kendi arzularını, ideallerini veya kimliklerini oyun dünyasına yansıtma fırsatı sunmaktadır. Özellikle açık dünya oyunları, oyunculara kendi tarzlarını ve kimliklerini yaratma özgürlüğü vermektedir. Kara'ya (2021: 18) göre, açık dünya oyunları oyunculara özgürlük ve kendi kimliklerini keşfetmeleri ve yaratmaları için önemli bir fırsat sunmaktadır.

Dijital oyunların kimlik inşası üzerindeki etkisi, oyuncuların oyun içindeki etkileşimleriyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda oyun dünyasının sunduğu özgürlük de kimlik yaratımında önemli bir faktör olarak görülmektedir. Açık dünya oyunları oyunculara sınırsız bir özgürlük sunarak, kendi oyun tarzlarını ve kimliklerini oluşturmalarına imkân tanımaktadır. Oyuncular karakterlerini tamamen istedikleri gibi şekillendirebilmekte, oyun dünyasında özgürce dolaşabilmekte ve kendi hikayelerini yaratabilmektedir (Kara, 2021: 18).

Dijital oyunlar, oyun kavramının teknolojik gelişmelerle dönüşerek sanal bir yapıya bürünmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Bu bölümde öncelikle oyun kavramının tarihsel süreçteki gelişimi ve kültürel işlevleri ele alınmıştır. Oyunun eğlence, zihinsel gelişim, yaratıcılık, rekabet ve sosyalleşme gibi farklı yönleri incelenmiş, oyun mekaniklerinin ve dinamiklerinin oyuncular üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan farklı olarak etkileşimli yapılarıyla oyunculara sanal dünyada kimliklerini oluşturma ve ifade etme fırsatı sunmaktadır. Bu kapsamda, oyun içi kimlik inşası, avatar-karakter kullanımı, oyuncuların sosyal etkileşimleri

üzerinde durulmuştur. Oyunların sadece bireysel bir eğlence aracı olmadığı, aynı zamanda oyuncuların topluluklar oluşturduğu, kimliklerini yeniden inşa ettikleri ve sosyal ilişkilerini farklı bir bağlamda deneyimledikleri bir alan sunduğu vurgulanmıştır.

Dijital oyunlar, bireylerin sanal ortamda bir kimlik yaratmasını sağlarken, aynı zamanda bu kimliğin gerçek hayattaki benlik sunumlarıyla nasıl bir ilişki içinde olduğunu anlamak açısından önemli bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda oyuncuların sanal dünyada edindikleri kimliklerin günlük yaşamlarına olan yansımaları benlik inşası süreçleriyle birlikte değerlendirilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

LEAGUE OF LEGENDS (LOL) OYUNU ÜZERİNDEN BENLİK SUNUMLARININ İNCELENMESİ

Dijital oyunlar, bireylerin kimlik inşası süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, oyuncuların sanal ortamda kendilerini farklı şekillerde ifade etmelerine, kimliklerini yeniden inşa etmelerine ve benlik sunumlarını kontrol etmelerine olanak tanımaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte, bu tür oyunlar sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek bireylerin sosyal etkileşimlerini, benlik algılarını ve dijital kimliklerini şekillendiren dinamik ortamlar haline gelmiştir.

Bu çalışma, popüler çok oyunculu rekabetçi oyunlardan biri olan League of Legends (LoL) bağlamında, oyuncuların dijital kimlik oluşturma süreçlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Oyuncuların sanal kimlikleri ile gerçek hayattaki benlik temsilleri arasındaki ilişki, benlik sunumu teorileri çerçevesinde ele alınmaktadır. Araştırmada, LoL oyuncularının avatar seçimi, oyun içi iletişim dinamikleri, sosyal etkileşimleri ve benlik sunumları, netnografi, yarı yapılandırılmış mülakat, içerik analizi yöntemleri kullanılarak incelenmiştir.

Araştırmanın teorik çerçevesi, Erving Goffman'ın benlik sunumu teorisi, Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi ve James Masterson'ın gerçek kendilik teorisi üzerine kurulmuştur. Çalışma, dijital oyun ortamlarında bireylerin kimlik inşası süreçlerini ve bu süreçlerin sosyal kimlik ve benlik algısı üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda, araştırmada Balıkesir ili Bandırma ilçesinde LoL oyunu oynayan 12 katılımcı kartopu örneklem yöntemiyle belirlenmiş veri toplama sürecinde oyuncuların

oyun içindeki kimlik inşâ süreçlerini gözlemlemek amacıyla netnografik analiz yapılmış ve derinlemesine mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Netnografik yöntem kapsamında gerçekleştirilen çalışmada, LoL oyununda oyuncuların oyun içi etkileşimleri, stratejik yaklaşımları ve topluluk dinamikleri incelenmiştir. 3 saat süren katılımlı gözlem sürecinde, oyuncuların oyuna dahil olma biçimleri, takım içi iletişimi, bireysel ve kolektif karar alma süreçleri detaylıca analiz edilmiştir. Gözlem sırasında, oyuncuların rekabet duyguları yüksek, kaybetme durumu halinde takım içi gerginlik hâkim olurken, kazanma durumunda oyunun daha fazla oynanma durumu söz konusu olduğu görülmüştür. Oyun içerisinde heyecan ve haz duygularının yoğun olduğu gözlemlenerek, genellikle argo kelimeler ve agresif ruh halinin olduğu görülmüştür. Çalışma bulguları, dijital oyunların bireylerin kimlik ve benlik algısını nasıl şekillendirdiğine dair önemli çıkarımlar sunmayı hedeflemektedir.

LoL, Riot Games tarafından geliştirilen ve 2009 yılında piyasaya sürülen çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası oyunları rekabetçi oyun türleri arasında yer almaktadır. LoL dünya çapında geniş bir oyuncu kitlesine sahip olup, e-spor alanında da önemli bir yere sahiptir. Bu tür oyunlar genellikle hızlı karar alma, takım çalışması, stratejik düşünme ve bireysel yetenek gerektirmektedir. Özellikle LoL, Dota 2 ve Smite gibi popüler MOBA oyunları, profesyonel e-spor turnuvalarında yer alarak rekabetçi oyunlar kategorisine girmektedir. Örneğin, 2019 Dünya Şampiyonası, 100 milyondan fazla izleyiciye ulaşmıştır (Wikipedi, 2025).

LoL’de her oyuncu, bir şampiyon seçerek dijital bir avatar oluşturmaktadır. Bu avatar, oyuncunun oyunda oynayacağı rolü ve stilini belirlemektedir. Şampiyonlar, farklı özelliklere sahip seçenekler sunmaktadır. Örneğin bir tank şampiyonu seçmek, oyuncunun savunma odaklı bir rol üstlendiğini ve takımını koruma görevini üstleneceğini gösterirken, saldırı odaklı şampiyon seçmek, oyuncunun daha agresif ve risk almayı seven bir rol oynayacağını ifade etmektedir. Bu seçim oyuncunun oyun içerisindeki kimliğini oluşturan ilk adımdır. LoL gibi oyunlarda, avatarlar oyuncunun sadece görsel kimliğini değil, aynı zamanda oyun tarzını ve kişisel stratejilerini de yansıtmaktadır. Avatarlar bir yandan oyuncunun oyundaki gücünü ve yeteneklerini temsil ederken, diğer yandan onun oyun içindeki rolünü ve takım içindeki yerini de belirlemektedir. Örneğin, bir oyuncu agresif bir strateji benimseyerek “carry” rolünü

üstlenebilmekte, bu da onun takımın zaferinde belirleyici bir rol oynayacağını göstermektedir. Bu tür avatar seçimleri oyunculara kimliklerini oyun dünyasında şekillendirme imkânı vermektedir. Kimlik inşa süreci, aynı zamanda oyuncuların toplumsal kimliklerini etkilemektedir. Oyuncular, farklı şampiyonlarla farklı stratejiler uygulamakta ve bu stratejiler, oyuncuların oyun içindeki sosyal kimliklerini ve rollerini belirlemektedir. Takım oyununda, oyuncular birbirleriyle etkileşimde bulunmakta, başarı veya başarısızlıkları paylaşarak grup dinamiklerini şekillendirmektedir. Bu durum dijital kimliklerin inşa edilmesinde sosyal etkileşimlerin rolünü göz önüne sermektedir (Yılmaz & Demir, 2020: 45). LoL’de avatar, yalnızca oyun içindeki rolü değil, oyuncunun topluluk içindeki statüsünü ve etkileşimini de yansıtmaktadır. Oyuncuların “rank” (rütbe) gibi unsurlar üzerinden kimliklerini inşa etmeleri, oyun dünyasında daha yüksek bir sosyal statüye ulaşmalarına ve diğer oyuncularla etkileşimde farklı bir konumda olmalarına olanak tanımaktadır. LoL’de avatarların ve kimliklerin inşa edilmesi sadece oyuncuların oyun içerisindeki performanslarıyla ilgili değildir; aynı zamanda oyun toplulukları içinde önemli yer tutmaktadır. Oyuncular kendi avatarları ve başarıları üzerinden topluluk içinde kendilerini ifade etmekte ve oyuncular arasında hiyerarşi oluşumuna yol açmaktadır. Örneğin, daha yüksek rütbeye sahip bir oyuncu topluluk içinde daha saygın bir kimlik edinirken, yeni başlayan bir oyuncu genellikle daha düşük statüye sahiptir. Çevrimiçi oyunlar, yalnızca oyun içindeki karakterle değil, topluluk içindeki etkileşimleriyle de kimliklerini oluşturmaktadır (Öztürk, 2018: 102).

1.METODOLOJİ

Bu araştırmada, dijital oyunların oyuncuların kimlik inşası ve benlik sunumlarına etkisi netnografi ve yarı yapılandırılmış mülakatlarla incelenmiş, veriler içerik analiziyle değerlendirilmiştir. Araştırmanın çalışma evrenini dijital oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır. Ancak araştırma, belirli bir grup oyuncunun detaylı incelenmesi gerektiği için kartopu örneklem yöntemi kullanılarak, Bandırma’da yaşayan ve LoL oynayan 12 katılımcı belirlenmiştir. Kartopu örneklem yöntemiyle, belirlenen oyuncular aracılığıyla diğer uygun katılımcılara ulaşılmış ve örneklem genişletilmiştir.

Veri toplama sürecinde katılımcı gözlem ve yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakatlar kullanılmıştır. Katılımcı gözlem kapsamında araştırmacı, oyuna dahil olarak oyuncuların oyun içindeki kimlik inşası süreçlerini gözlemlenmiştir. Mülakatlar ise

bireylerin oyun deneyimlerini, dijital kimlik algılarını ve benlik sunumlarını daha ayrıntılı bir şekilde anlamayı amaçlamıştır. Elde edilen veriler, MAXQDA programı kullanılarak analiz edilmiştir. Veri analiz sürecinde, oyuncuların oyun içinde ve gerçek hayattaki benlik sunumlarını anlamak adına belirlenen beş ana tema üzerinden içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Bu araştırma belirli sınırlılıklar içermektedir. Çalışmanın zamansal, mekânsal ve örneklem açısından sınırlılıkları bulunmaktadır. Veriler yalnızca belirlenen katılımcı grubu üzerinden toplanmış olup, farklı oyun türleri veya farklı oyuncu gruplarına genellenmesi mümkün değildir. Ayrıca, araştırma sürecinde katılımcıların kendi anlatımları esas alınarak veri toplandığı için bireysel yorumlar ve öznel deneyimler ön plandadır. Araştırma yöntemleri, örneklem yapısı, veri toplama süreçleri ve analiz teknikleri alt başlıklarda detaylandırılacaktır.

Netnografi, dijital ortamlarda bireylerin davranışlarını ve sosyo- kültürel etkileşimlerini anlamak için kullanılan bir yöntem olup, özellikle oyun içi etkileşimlerin incelenmesine olanak tanımaktadır. Netnografi, etnografik araştırma yöntemlerinin çevrimiçi topluluklara uyarlanmış bir versiyonudur ve çevrimiçi oyunlar gibi sanal ortamlarda bireylerin etkileşimlerini, kimlik sunumlarını ve topluluk dinamiklerini anlamak için kullanılmaktadır.

1.1. Netnografik Yöntem

İnternetin artan kullanımı, sanal ortamda giderek daha fazla yer alan tüketicilerin davranışını anlamak amacıyla etnografik araştırma tekniklerinin sanal ortama adapte edilmesi ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda, sanal topluluklardaki tüketici davranışını incelemek amacıyla yeni bir araştırma yöntemi geliştirilmiştir (Özbölük & Dursun, 2015: 222). Çevrimiçi kültür ve topluluklarının incelenmesine yönelik katılımcı bir yaklaşım sergileyen bu yöntem, “siber antropoloji”, “dijital etnografi”, “online etnografi” ve “sanal etnografi” gibi farklı isimlerle anılmaktadır. Ancak bu terimler daha çok sosyologlar ve diğer araştırmacılar tarafından kullanılmakta iken, pazarlama araştırmalarında bu yöntem “netnografi” olarak adlandırılmaktadır (Akgül, 2020: 45). Netnografi, etnografi yönteminin günümüz bilgisayara dayalı sosyal dünyasının karmaşıklığına adapte edilmiş versiyonudur. Etnografide yüz yüze ve kültürel

etkileşimler yoluyla veri toplanırken, netnografide çevrimiçi iletişim yoluyla veri toplanmaktadır.

Kozinets (2002: 62) netnografiyi, çevrimiçi kültürel ve sosyal etkileşimlerin detaylı analiz edilmesi olarak tanımlamaktadır. Bu çalışmada netnografi, oyuncuların oyun içindeki kimlik inşa süreçlerini anlamak amacıyla kullanılmıştır. Katılımcı gözlem gerçekleştirilerek, oyuncuların benlik sunumları, oyun içerisindeki etkileşim ve davranışları, iletişim biçimleri, rekabet, kazanma ve kaybetme durumlarında gerçekleştirdiği duygu durumları gözlemlenmiştir.

Bu araştırmada, dijital oyun ortamlarında benlik sunumu ve kimlik inşası süreçlerini anlamak amacıyla katılımlı gözlem gerçekleştirilmiştir. Netnografi, çevrimiçi topluluklardaki etkileşimleri analiz etmeye yönelik nitel bir araştırma yöntemi olup, bu çalışmada katılımlı gözlem tekniği kullanılarak oyuncuların davranışları incelenmiştir. Belirlenen 12 oyuncuyla etkileşime girilerek veri toplanmıştır. Çalışma kapsamında belirli aralıklarla 3 saatlik gözlem süreci ve bireylerin gerçek hayatlarındaki benlik sunumları gözlemlenmiştir. Süreçte, oyuncuların oyun içi iletişim ve etkileşim biçimleri, kimlik sunumu stratejileri (avatar seçimi, rol benimseme), oyun motivasyonları ve oyun oynama alışkanlıkları, rekabet ve takım dinamikleri konuları incelenmiştir.

Gözlem sürecinde, oyuncuların kimliklerini nasıl oluşturdukları ve oyun içindeki etkileşimleri analiz edilmiştir. Özellikle, oyuncuların bir kısmının oyun karakterlerini gerçek hayattaki benliklerine uygun olarak seçtikleri, diğer oyuncuların ise oyunu bir kaçış alanı olarak kullanarak farklı kimlikler oluşturdukları, takım içindeki rollerin belirli bir hiyerarşi oluşturduğu gözlemlenmiştir. Katılımcı gözlem üzerinden seçilen karakter oyun içinde pasif kalan bir karakter ve oyuncuların oyun içerisindeki hiyerarşisini bozmamak adına seçilmiş bir karakterdi. Oyun içinde yüksek gerilim ve kazanma hırsıyla yapılan bazı davranışlar ve agresif ruh halleri gözlemlenmiştir. Aynı zamanda sosyal hayatta olmayan fazla etkileşim ve iletişim gerçekleştirildiği görülmüştür.

1.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme

Yarı yapılandırılmış görüşme, katılımcıların görüşlerini derinlemesine anlamak amacıyla esnek, ancak belirli soruları içeren bir araştırma tekniğidir. Nitel araştırmalarda

sıklıkla kullanılan bu yöntem, araştırmacıya katılımcının perspektiflerine göre derinlemesine sorular sormaya fırsat vermektedir (Cohen & Crabtree, 2006).

Katılımcılarla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Bu süreçte her oyuncuyla 20 ile 30 dakikalık görüşmeler yapılmıştır. Bu yöntem, belirlenen 30 soru doğrultusunda esnek bir şekilde derinlemesine bilgi almayı amaçlamaktadır. Görüşmeler, dijital oyunların günlük hayattaki yeri, oyun oynama alışkanlıkları ve süresi, benlik algısı ve dijital kimlik oluşturma süreçleri, dijital oyunlarda karakter ve avatar seçimleri, oyunların eğitsel ve sosyal etkileri, dijital oyunların beceri katkıları, benlik sunumları ve yansımaları üzerine hazırlanan sorular çerçevesinde oluşturulmuştur. Toplamda 6 saatlik görüşme kaydı alınmış ve veriler analiz edilmek üzere transkriptör yardımıyla yazıya dökülmüştür.

1.3. İçerik Analizi

İçerik analizi, ilk kez 16. yüzyılda gazetelerdeki dini söylemleri incelemek amacıyla uygulanmıştır. Dönemin analiz yöntemleri, günümüz içerik analizine kıyasla oldukça farklılık göstermektedir. İlk çalışmaların ardından, 20. yüzyılın başlarında gazetecilik öğrencileri, iç politika, ekonomi, suç, boşanma, spor gibi farklı temaları ele alarak gazete yazılarına içerik yapmışlardır.

1930'lu yıllarda, Harold D. Lasswell ve ekibi, iletişim, politika ve propaganda arasındaki ilişkileri açıklamak amacıyla araştırmalar gerçekleştirmiştir (Aziz, 2015: 131-132). 1960'lı yıllarda bilgisayar teknolojisinin devreye girmesiyle, içerik analizi daha büyük hacimli metinlerin sistematik biçimde incelenmesine olanak sağlamıştır. Araştırmacılar, içerik analizi tekniğiyle belirlenen metinler, belge ve dokümanları üzerinden temaların içeriklerini, belirli kurallar çerçevesinde nesnel bir şekilde incelemektedir. Bernans Berelson (2006) içerik analizini "iletişimin açıklanan içeriğinin yansız ve sistematik bir şekilde sayısal olarak tanımlayan bir araştırma tekniği" olarak tanımlamaktadır. İçerik analizinde yansızlık önem arz etmektedir, çünkü içerik analizinin amacı ilk bakışta fark edilen ya da kolayca algılanan unsurlar yerine, kolayca görünemeyen, üstü örtülü öğelere ulaşmaktır. Araştırmacı bu hedefe ulaşabilmek için bilgi birikimine, sezgilerine, tutumlarına ya da değerlere değil, nesnel okuma ilkelerine dayalı olarak ikinci bir okuma yapmalıdır. Analiz sürecinde belirli bir düzen ve ilkelere

bağlı kalınmalı, kategori oluşturularak tasnifler yapılmalıdır. Bu süreç sonunda ise anlamaya yönelik geçerli kanıtlar elde edilmelidir (Bilgin, 2006: 1).

İçerik analizi, çalışmada elde edilen verileri sistematik bir şekilde incelemek ve belirli temalar altında sınıflandırmak amacıyla kullanılan nitel bir analiz yöntemidir. Araştırma, bireylerin dijital oyun oynama eyleminin benlik sunumu ve kimlik inşasına etkileri nedir? problemi kapsamında oluşturulmuştur.

Araştırmada dijital oyunların benlik sunumu ve kimlik inşasına etkisini anlamak amacıyla şu sorular belirlenmiştir:

1. Oyuncuların sanal dünyadaki kimlik oluşturma süreçleri, gerçek hayattaki benlik sunumlarını nasıl etkilemektedir?
2. Oyun deneyimlerinin benlik algısı üzerindeki etkileri nelerdir ve bu etkiler oyuncuların günlük yaşamlarına nasıl yansımaktadır?
3. Oyuncuların dijital kimlikleri ile gerçek hayattaki kimlikleri arasında nasıl bir ilişki bulunmaktadır ve bu ilişkinin dinamiklere etkisi nedir?
4. Oynarlardaki avatar seçimleri ve dijital kimlik oluşturma süreçleri, oyuncuların sosyal yaşam ve kişilerarası ilişkiler üzerindeki temsillerini nasıl etkilemektedir?

Bu çalışmada, 12 katılımcı ile yarı yapılandırılmış görüşme kapsamında veri toplama süreci gerçekleştirilmiştir. Ses kaydı ile gerçekleşen görüşmeler metne dönüştürülerek MAXQDA programında kodlanmak üzere programa aktarılmıştır. Kodlama sürecinde beş ana tema ve yirmi dört alt tema oluşturularak toplam 400 kodlama gerçekleştirilmiştir.

1.4. Kod Matrisi Analizi

Kod matrisi, nitel veri analizinde verileri belirli temalar altında organize etmek için kullanılan bir araçtır. Veriler belirli kodlar aracılığıyla kategorilere ayrılmakta ve bu kodların hangi veri birimlerine uygulandığı, matris şeklinde düzenlenmektedir. Kod matrisi, araştırmacıların belirli kodların ne kadar ve hangi verilerde yoğunlaştığını analiz etmelerine olanak tanımaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011: 110). Matris, her bir satırda bir veri birimi ve her sütunda bu birime atanan kodları içermektedir. Bu düzen, araştırmacıların belirli temaların hangi veri birimlerinde ne kadar yer bulduğunu açıkça

görmelerini sağlamaktadır (Çıtak, 2014: 16). Bu çalışmada 5 ana tema için kod matrisi oluşturulmuş ve incelenmiştir. Kod matrisi nitel verilerin kategorilere ayrılmasının ardından, bu kategorilerin sistematik bir şekilde gözlemlenmesine yardımcı olmaktadır. Yapılan mülakatın transkriptlerinde belirli bir konu üzerine konulmuşsa konuya ait kodlar veriye atanır ve bu kodların hangi parçaları tekrar ettiği gösterilmektedir (Özdemir & Gürbüz, 2013: 78). Bu çalışmada en çok hangi katılımcıların hangi tema ve alt başlığa vurgu yaptığını gözlemek amacıyla kullanılmıştır.

2. ÖRNEKLEM

Araştırmanın örneklemini, Balıkesir ili Bandırma ilçesinde LoL oynayan 12 kişi kartopu örneklem yöntemiyle seçilmiştir. Örneklem belirlenirken, bireylerin aktif olarak dijital oyun oynuyor olmaları ve dijital kimlik oluşturma deneyimine sahip olmaları kriter olarak belirlenmiştir. Örneklem seçiminde kartopu örnekleme yönteminin seçilme nedeni, dijital oyun ortamında belirli bir topluluğa erişimin zor olması ve oyuncuların birbiriyle olan sosyal bağlantıları aracılığıyla uygun katılımcılara ulaşma olanağı sağlamasıdır. Örneklem belirleme kriterleri, dijital oyun oynama deneyimine sahip olmayı gerektirmektedir. Katılımcıların LoL oyununda belirli bir seviyeye ulaşmış olmaları ve oyun içi dinamikleri deneyimlemiş olmaları gerekmektedir. Oyuncuların, oyun içinde karakter seçimi, kimlik inşası ve topluluk içi etkileşim süreçlerini aktif olarak deneyimlemiş olmaları gerekmektedir. Örneklemde yer alan oyuncular, aktif bir LoL oyuncusunun tavsiyesiyle araştırmaya dahil edilmiş ve bu oyuncunun yönlendirmesiyle diğer oyuncularla bağlantı kurulmuştur.

Kartopu örneklem yöntemiyle belirlenen oyuncular veri toplama sürecine katılımlarında güven oluşturma önemli bir unsur olmuştur. Bu nedenle, oyuncuların kendi sosyal çevreleri içinde birbirlerini yönlendirmeleri araştırmanın veri kalitesini artırıcı bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Özellikle netnografik araştırmalar ve dijital oyun toplulukları gibi kapalı veya yarı kapalı gruplarda, katılımcılara doğrudan ulaşmak zor olabilmektedir. Kartopu örneklem yöntemiyle kapalı topluluklara erişim kolaylaşmış, katılımcılar ve araştırmacı arasında güven ilişkisi oluşmuştur. Dijital kimlik inşa sürecine dahil olan oyuncuların doğal ortamında gözlemlenmesine olanak tanımıştır.

3. BULGULAR

Yapılan görüşmelerde 12 katılımcı tarafından öne çıkan kategori ve kelimeler bulunmaktadır. Dijital oyunların stres ve kaçış aracı olması yönünde ifadelerin öne çıktığı görülmektedir. Dijital oyunların bireylerin duygu durumları üzerindeki etkileri de dikkat çekici bulgular arasındadır. Katılımcıların ifadelerine göre, oyun oynama süreci sadece eğlence sağlamakla kalmayıp aynı zamanda stres ve kaygı gibi duygusal durumları yönetmede bir araç olarak da kullanılmaktadır. Özellikle açık dünya oyunları ve rol yapma oyunları, bireylere özgürlük hissi kazandırarak gerçek hayattaki baskılardan uzaklaşmalarına yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte, rekabetçi oyunlarda ise yüksek performans beklentisi ve kazanma arzusu zaman zaman öfke, hayal kırıklığı ve stres gibi duyguların yoğun yaşanmasına neden olabilmektedir. Bu bağlamda, oyunların bireylerin ruh halini doğrudan etkilediği ve oyun içi deneyimlerin, oyuncuların yaşamlarındaki benlik sunumları ve duygusal durumlarıyla etkileşim içinde olduğu gözlemlenmiştir. Elde edilen verilerden ve analizlerden ulaşılan detaylı bulgulara 5 ana temada yer verilerek açıklanmıştır.

Oyundaki karakter seçimlerinde nelere dikkat edildiği konusundaki soruya verilen cevaplar incelendiğinde, 6 katılımcının karakterin dış görünüşüne, oyun içi çevikliğine ve gücüne odaklandığını belirtmektedir. Bazı katılımcılar seçilen karakterin kendisine benzediğini bazıları da ulaşmak istediği, beğendiği karakteri ve kişiliği yansıttığını ifade etmiştir.

Avatar-karakter üzerinden kurulan ilişkilerde gerçek hayatlarındaki ilişkilerinden farklı davranmadığını ifade eden katılımcıların yanı sıra, oyunun sadece oyun olduğunu belirtip oyun içi arkadaşlıklara ve sanal dünyada kurulan arkadaşlıklara güvenmediğini ifade etmiştir.

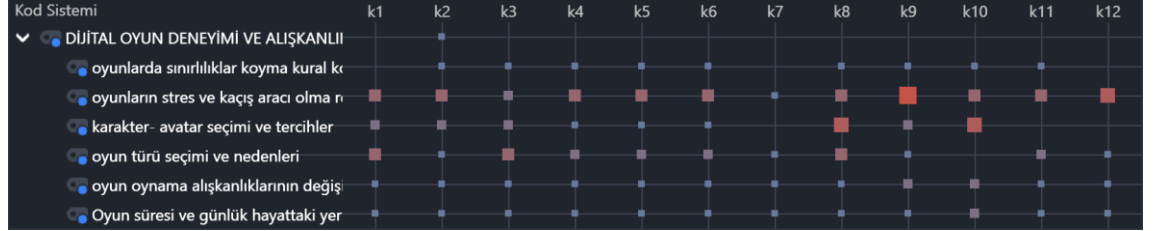
Hem görüşme sırasında hem de analiz aşamasında dijital oyunların kaçış aracı olma ve karakter-avatar seçimlerinin benlikleriyle bağlantısının olduğu gözlemlenmiştir. Oyuncuların oyun oynama alışkanlıklarının uzun süreli olduğu, çocukluk sürelerinde başladığı ve bu süreçte ilk başlarda hikayeli oyunlar, FBS türü oyunlar oynarken ergenlik ve yetişkinliğe geçiş dönemlerinde daha rekabetçi oyunlar deneyimledikleri gözlemlenmiştir. LoL oyununda belirli kurallar çerçevesinde kendi takımları içerisinde

oyun oynayan oyuncular, oyun içi etkileşim kurarak bazen agresif bazen de stresli zamanlar yaşadığı katılımlı gözlem esnasında fark edilmiştir. Oyun sürecinde karakterlerin varlığı tarafından ve hikayesinden etkilenen bir katılımcının, karakterin ölümüyle birlikte gerçek hayatında üzüntü duyduğu ifadesi yer almaktadır. Karakter seçimlerinin bireyler üzerindeki etkisinin olduğu görülebilmektedir. 7 katılımcı tarafından dil geliştirme ve öğrenme ifadeleri kullanılmış olup şu an oldukları mevkii ve sosyal hayatlarında İngilizce konuşma seviyelerini oyun üzerinden kazandıklarını belirtmişlerdir. Bu durumda oyunun eğlence aracı olmasının yanı sıra öğrenme ve alışkanlıklar edinme durumunun oluştuğunu görülmektedir. Dijital oyunların gerçek hayattaki benlik algılarını şekillendirdiğini düşünen katılımcıların çoğu, oyun içerisinde rekabeti, kazanma ve hırs duygularını geliştirdiğini ifade ederken, bazı katılımcılar oyunları sadece oyun olarak ifade etmektedir.

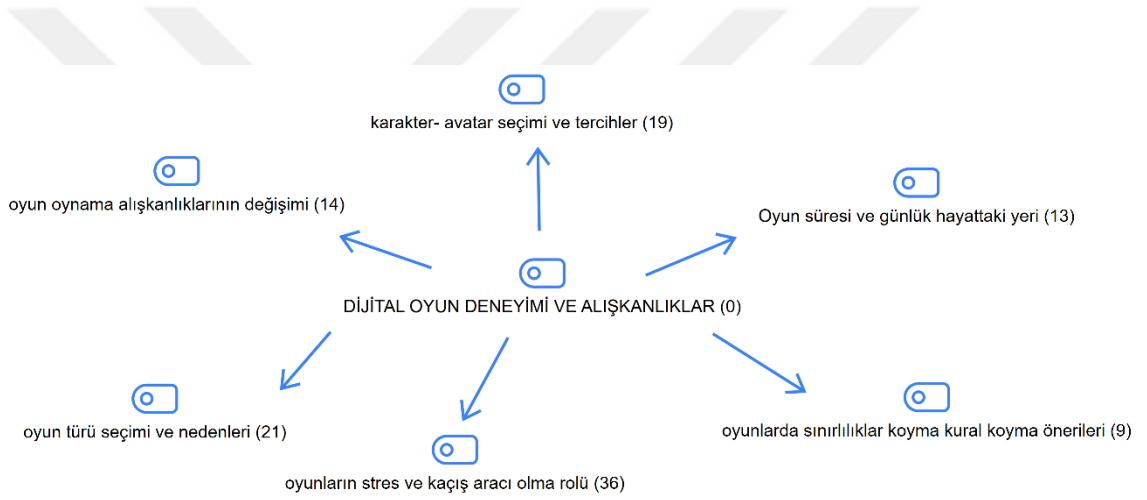
3.1. Dijital Oyun Deneyimi ve Alışkanlıklar

Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları temasında yapılan inceleme kapsamında, katılımcıların dijital oyun deneyimleri ve alışkanlıklarına göre, oyun sürelerinin günlük hayattaki yeri değişkenlik göstermektedir. Bazı katılımcılar günde 4-9 saat arasında oyun oynarken, bazıları günün 15 saatini oyunla geçirebilmektedir. Diğer katılımcılar ise günde 1-3 saat arasında oyun oynamaktadır. Yaş ilerledikçe ve oyunların eski tadı kalmadıkça, günlük oyun süresi azalmakta, bazı katılımcılar günde yarım saatten az oyun oynamaktadır. Bununla birlikte, bazı katılımcılar günün üçte birini oyunla geçirmekte ve günlük 6 saat oynamaktadır. Genel olarak, katılımcıların oyun süresi ve günlük hayattaki yeri kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları incelendiğinde, katılımcıların çoğunun 5-6 yaşlarında oyun oynamaya başladığı görülmektedir. Başlangıçta daha çok hikayeli oyunlar tercih edilirken, zaman içerisinde rekabetçi oyunlara yönelim artmıştır. Oyun sürelerinde de değişiklik gözlenmiş, uzun soluklu hikayeli oyunların yerini daha kısa süreli rekabetçi oyunlar almıştır. Ayrıca, oyun oynama alışkanlıklarında da farklılaşma olduğu belirtilmiş; eskiden kurallara daha bağlı kalınırken, şimdi daha deneysel bir yaklaşım benimsendiği ifade edilmiştir. Genel olarak, dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları, çocukluk döneminden itibaren şekillenen ve zaman içerisinde değişen bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kod matris grafiği, çalışmaya katılan bireylerin belirli temalar altında kodlanan yanıtlarını göstermektedir. Kodlar farklı kategorilere ayrılmış olup, her bir kategori dijital oyun deneyiminin farklı yönlerini ele almaktadır.



Grafik 1. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları kod matrisi.

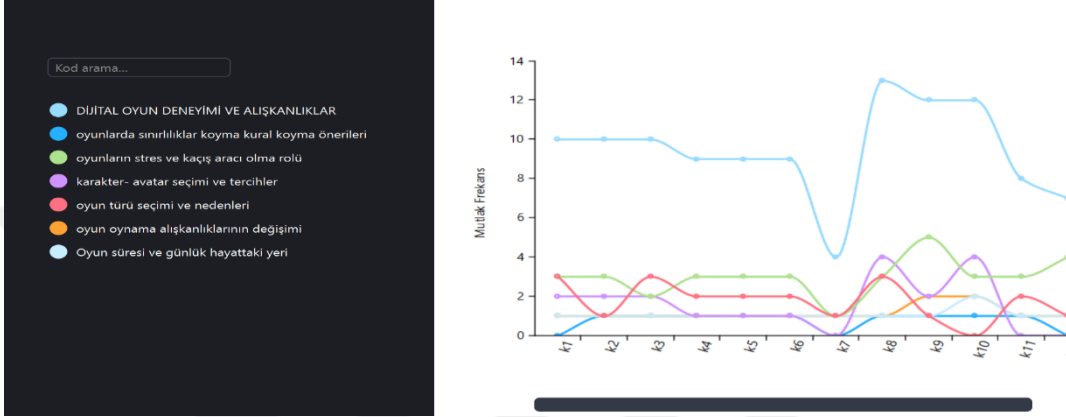


Grafik 2. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıklar haritası

Bazı katılımcılar rekabetçi oyunları tercih ederken, bazıları daha uzun soluklu oyunları seçmektedir. Karakter seçiminde ise dış görünüş, işlevsellik, güç ve dayanıklılık gibi özellikler öne çıkmaktadır. Kadın karakterler sıklıkla tercih edilmekte bazen de hibrit karakterler seçilmektedir. Bazı katılımcılar kendilerini yansıtan karakterler oluştururken, bazıları tamamen farklı kişiliklere bürünmektedir. Oyun türü ve karakter seçiminde, oyuncuların kişilik özellikleri, oyun deneyimleri ve stratejik tercihleri etkili olmaktadır.

Oyuncular, oyun karakteri seçiminde çeşitli tercihlerde bulunmaktadır. Bazıları, oyun akışını ve eğlencesini artıracak karakterleri seçerken bazıları da gerçek hayattaki kişiliklerini yansıtan karakterleri tercih etmektedir. Bazı oyuncular, arkadaşlarıyla etkileşim için farklı rollere bürünürken, diğerleri kendi benliklerini yansıtan karakterleri seçmektedir. Bazı oyuncular, gerçek hayattaki tepkilerini ve duygularını oyunda da yaşamaktadır. Bazıları ise daha agresif, riskli ve güçlü karakterleri sevmektedir. Bazı

oyuncular, oyun içinde farklı roller üstlenerek kendilerini ifade etme fırsatı bulmaktadır. Bazıları ise gerçek hayattaki kişiliklerini yansıtan karakterleri seçmektedir. Bazı oyuncular, oyun mekaniklerini en iyi şekilde deneyebilecekleri karakterleri oluşturmaya çalışırken, diğerleri fiziksel ve zihinsel olarak kendilerinden farklı karakterler seçmektedir.

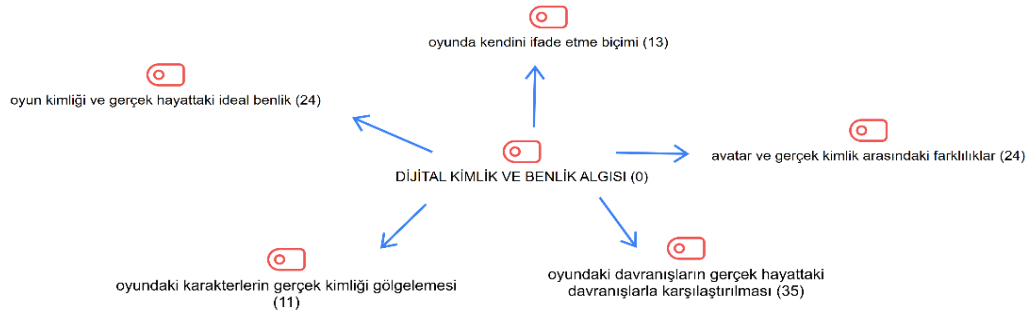


Grafik 3. Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıkları katılım grafiği.

Dijital oyunlar, katılımcılar için çoğunlukla bir kaçış aracı işlevi görüyor. Gerçek hayattaki stres, sıkıntı ve sorunlardan uzaklaşmak için oyun oynandığı belirtiliyor. Oyunlar, günlük hayattaki yorgunluk ve gerginliği azaltmada, kafa dinlemede ve kendine zaman ayırmada yardımcı oluyor. Bazı katılımcılar için oyunlar, canlarının sıkıldığı veya yapacak daha iyi bir şey bulamadıkları zamanlarda bir eğlence ve rahatlama aracı olarak kullanılıyor. Diğer yandan, oyunların bazen stres ve hırs uyandırabildiği, aşırı oynanması durumunda olumsuz etkileri olabileceği de ifade ediliyor. Genel olarak, dijital oyunlar katılımcılar için çoğunlukla gerçek hayatın getirdiği baskılardan uzaklaşmalarına ve kendilerini daha iyi hissetmelerine yardımcı olmaktadır.

3.2. Dijital Kimlik ve Benlik Algısı

Oyun karakterlerinin gerçek kimliği gölgelemesi konusunda, katılımcılar genellikle oyun karakterlerinin kişiliklerini beğenmedikleri için onları oynamadıklarını belirtmişlerdir. Ancak, oyun sırasında kendilerini daha rahat, atılgan ve risk almaya yatkın hissettiklerini ifade etmişlerdir. Gerçek hayatta ise daha fazla düşünmek zorunda kaldıklarını, oyunda ise daha rahat karar verebildiklerini vurgulamışlardır.



Grafik 4. Dijital kimlik ve benlik algısı haritası.

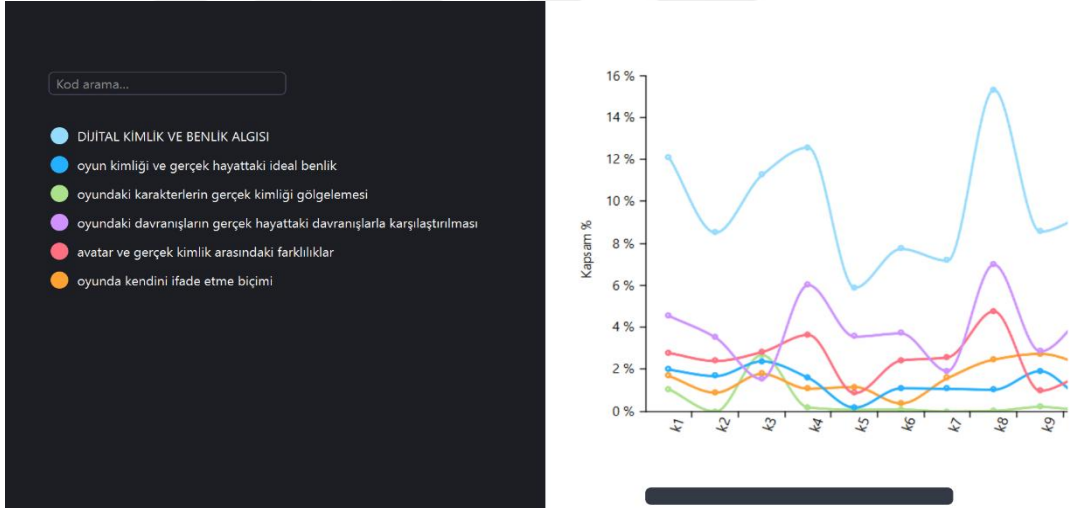
Katılımcılar, oyun karakterlerinin gerçek kimliklerini gölgelemediğini, oyun sırasında davranışlarının gerçek hayattaki kimliklerini yansıtmadığını belirtmişlerdir. Başarılı olsalar bile, oyun karakterlerinin gerçek kimliklerini etkilemediğini ifade etmişlerdir. Oyun karakterleri, katılımcıların ideal benliklerini yansıtabilir veya tamamen farklı kişilikler olabilir. Bazı katılımcılar, güçlü ve lider karakterlere hayranlık duyarken, erkek karakterleri oynamayı kendi ideal versiyonları olarak görmektedirler. Diğerleri ise karakterlerin imajını ve kişiliğini sevmekte, ancak onları ideal benliklerinin yansıması olarak görmemektedir. Bazı katılımcılar, oyun karakterlerini kendi kişiliklerine benzer bulurken, bazıları tamamen farklı kişilikler olduklarını düşünmektedir. Oyun karakterlerinin, katılımcıların gerçek hayattaki davranışlarını etkilediği de belirtilmiştir. Ayrıca, oyunların bir tür simülasyon olarak görüldüğü ve katılımcıların kendilerini paralel bir evrende görmek istedikleri ifade edilmiştir. Bazı katılımcılar, oyun karakterlerinin hüzünlü geçmişlerinden etkilenirken, diğerleri karakterlere duyulan hayranlığın hırslandırıcı etkisinden bahsetmişlerdir.

Kod Sistemi	k1	k2	k3	k4	k5	k6	k7	k8	k9	k10	k11	k12
✓ DİJİTAL KİMLİK VE BENLİK ALGISI												
oyun kimliği ve gerçek hayattaki ide												
oyundaki karakterlerin gerçek kimli												
oyundaki davranışların gerçek hayat												
avatar ve gerçek kimlik arasındaki fe												
oyunda kendini ifade etme biçimi												

Grafik 5. Dijital kimlik ve benlik algısı kod matrisi.

Oyun oynayan kişilerin gerçek hayattaki kimlik ve benlik algılarının oyun içindeki davranışlarına yansması konusunda çeşitli görüşler ortaya çıkmaktadır. Bazı katılımcılar, oyun içindeki seçimlerinin gerçek hayattaki değerleriyle örtüştüğünü belirtirken, bazıları oyunda daha rahat ve özgür hissettiklerini, gerçek hayatta yapamadıkları seçimleri oyunda yapabildiğini ifade etmektedir.

Rekabetçi oyunlarda ise başarılı olmak için oyunu çok fazla oynamak ve hırslanmak gibi gerçek hayattaki davranışların yansıdığı görülmektedir. Bazı katılımcılar ise oyun içindeki statünün gerçek hayattaki statüden daha önemli olduğunu, oyunda tanıştıkları kişilerin kendileri hakkındaki algısının gerçek hayattaki kimliklerine pek yansımadağını belirtmektedir. Genel olarak, oyun içindeki davranışların gerçek hayattaki kimlik ve benlik algısıyla kısmen örtüştüğü, ancak oyunun sunduğu özgürlük ve anonimlik nedeniyle bazı farklılıkların da olduğu görülmektedir.



Grafik 6. Dijital kimlik ve benlik algısı katılım grafiği.

Kullanıcıların çoğu, oyun karakterlerinin gerçek hayattaki kimliklerinden farklı bir benlik yansıttığını düşünmüyor. Bazıları, oyun karakterlerinin daha agresif, riskli ve güçlü olduğunu belirtirken, diğerleri karakterlerinin kendilerini tam olarak yansıtmadığını ifade ediyor. Bazı kullanıcılar, oyun karakterlerinin kendilerinden tamamen farklı olduğunu, hatta zıt özelliklere sahip olduğunu söylüyor. Bununla birlikte, bazı kullanıcılar da oyun karakterlerinin kendilerini yansıttığını, hatta gerçek hayattaki davranışlarına benzediğini belirtiyor. Kullanıcılar, oyun karakterlerini seçerken genellikle gerçek hayatta elde edemedikleri güç ve özelliklere sahip karakterleri tercih ettiklerini ifade ediyor.

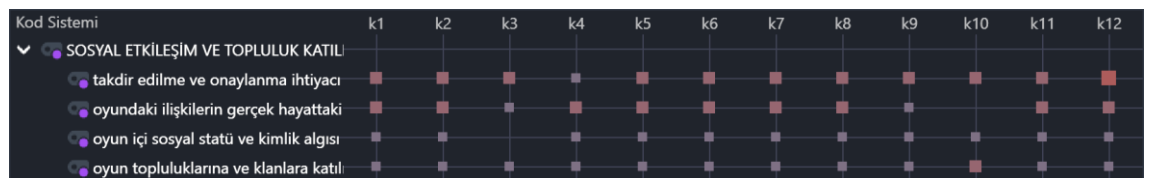
Bazı kullanıcılar, oyun karakterlerinin kendilerini tam olarak yansıtmadığını, ancak oyun sırasında kendilerini o karaktere adapte ettiklerini belirtiyor. Sonuç olarak, kullanıcıların çoğu oyun karakterlerinin gerçek hayattaki kimliklerinden farklı olduğunu düşünse de bazıları karakterlerinin kendilerini yansıttığını veya kendilerini o karaktere adapte ettiklerini ifade etmektedir.

Çevrim içi oyunlarda kullanıcıların kendini ifade etme biçimleri değişkenlik göstermektedir. Bazı kullanıcılar gerçek hayattaki kişiliklerinden farklı olarak daha agresif, sinirli ve rahat bir tavır sergilemektedir. Bu durum, karşı tarafın tanınmaması ve tanınmaması nedeniyle kendini daha özgürce ifade edebilme hissine bağlanmaktadır. Bazı kullanıcılar ise rekabetçi oyunlarda daha agresif olduklarını, ancak kaybetme durumunda sakinleşip oyunu kapattıklarını belirtmektedir. Kullanıcıların ruh hali ve iletişim kurduğu kişilerin davranışları da kendini ifade etme biçimlerini etkilemektedir. Bazı kullanıcılar ise çevrim içi oyunlarda pasif kaldıklarını ve kendilerini oyuna ait hissedemediklerini ifade etmektedir. Genel olarak, kullanıcıların çevrim içi oyunlarda kendilerini ifade etme biçimleri kişiden kişiye değişiklik göstermekte ve çeşitli faktörlerden etkilenmektedir.

3.3. Sosyal Etkileşim ve Topluluk

Dijital oyunların, bireyler üzerinde iletişim ve etkileşim kurma biçimlerinde olumlu şekilde katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Oyun üzerinden kurdukları klan ve gruptaki katılımcılarla sosyal platformlar bazen de gerçek hayatta buluşmalar gerçekleştirdiğini ifade eden katılımcılar bulunmaktadır.

Bazı katılımcılar ise oyunun sadece bir oyun olduğunu ve sanal ortamda yüz yüze iletişim kurmadığı bir bireyle arkadaşlık kuramayacağını belirtmiştir.

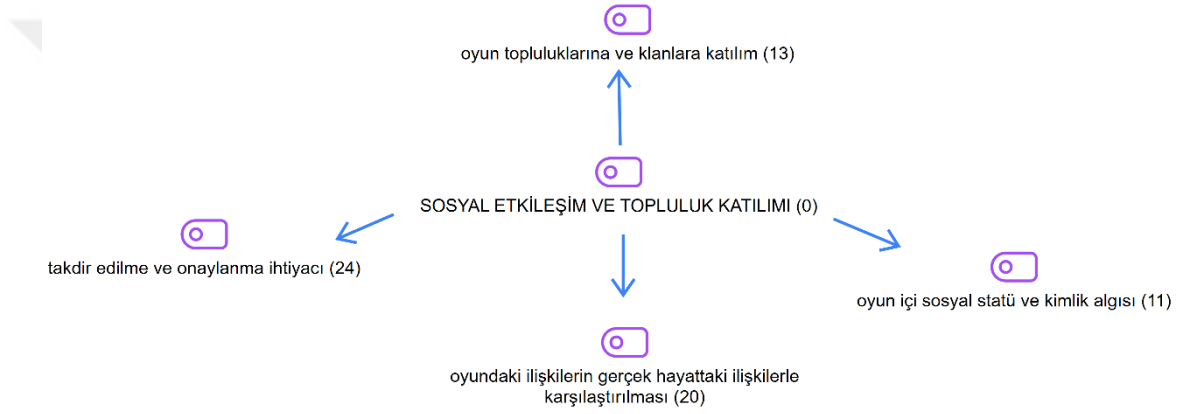


Grafik 7. Sosyal etkileşim ve topluluk kod matrisi.

Oyunlarda kazanma ve hırs duyguları yaşanmaktadır. Oyuncu olmak önemli değildir ancak iyi oynadığında mutlu olunmaktadır. İyi oynadığında takdir edilmek ve onaylanmak kişiyi olumlu etkiler, özgüven kazandırır ve daha iyi oynamaya motive eder.

Başlangıçta kötü durumda olursa da oyunda ilerledikçe yükselme ve takdir edilme hissi önemlidir. Diğer oyuncuların ifadeleri ve tepkileri önemlidir, çünkü başarı hissini ve onaylanmayı sağlar. Ancak bazıları için diğer oyuncuların tepkileri önemli değildir, kendi eğlencesi ve mutluluğu ön plandadır.

Gerçek hayattaki arkadaşlarla oynanan oyunlarda takdir edilmenin daha etkili olduğu belirtilmektedir. Oyunda tercih edilen karakterlerin sınırlı olması da hırslanmaya neden olabilmektedir. Sonuç olarak, oyunlarda takdir edilme ve onaylanma ihtiyacı kişiden kişiye değişmekle birlikte, genellikle olumlu bir etkiye sahiptir.

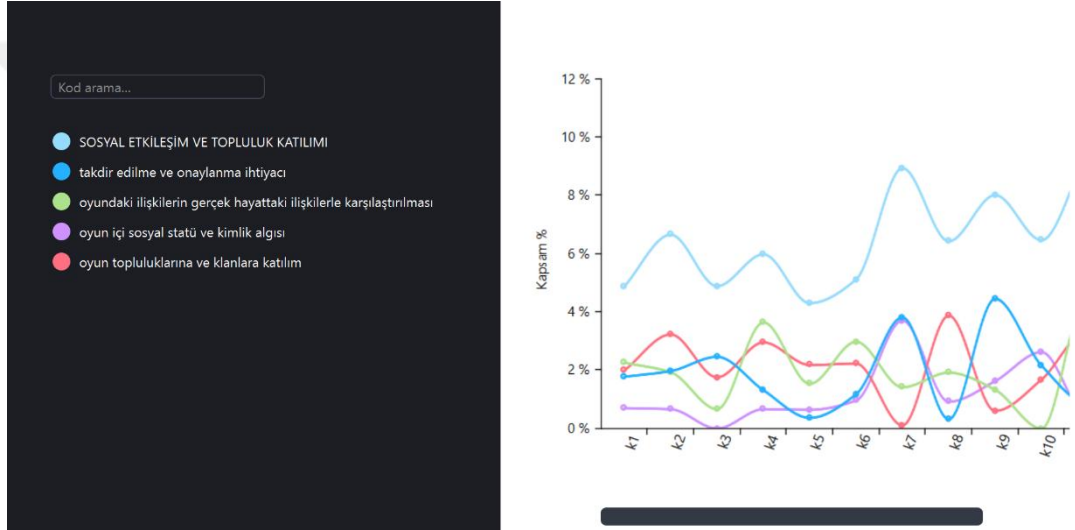


Grafik 8. Sosyal etkileşim ve topluluk katılımı haritası.

Oyunlardaki ilişkiler gerçek hayattaki ilişkilerle genellikle örtüşmektedir. Katılımcılar, oyunlarda kurdukları arkadaşlıkların gerçek hayatta da devam ettiğini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar, oyundaki kişiliklerinin gerçek hayattaki kişilikleriyle aynı olduğunu ifade ederken, bazıları da oyundaki davranışlarının gerçek hayattaki davranışlarından biraz farklı olduğunu dile getirmişlerdir. Bunun nedeni olarak, oyunlarda daha rahat ve özgür hissedebilmeleri gösterilmiştir. Ayrıca, oyunlarda güçlü ve yetenekli kişilerin tercih edildiği, gerçek hayatta da benzer bir eğilimin olduğu belirtilmiştir. Bununla birlikte, bazı katılımcılar, oyunlarda tanıştıkları kişilere gerçek hayattaki kadar güven duymadıklarını ve onlarla daha resmi ilişkiler kurduklarını ifade etmişlerdir. Genel olarak, oyunlardaki ilişkilerin gerçek hayattaki ilişkilerle örtüştüğü, ancak bazı farklılıkların da olduğu görülmektedir.

Oyun içi sosyal statü ve kimlik algısı konusunda katılımcıların görüşleri çeşitlilik göstermektedir. Bazı katılımcılar oyun içi statünün kendilerini yansıttığını, hatta gerçek

hayattaki kişiliklerine uygun olduğunu belirtirken, diğerleri oyun içi statünün gerçek kimliklerini yansıtmadığını ifade etmektedir. Bazı katılımcılar oyun içi statünün önemli olduğunu ve bu statüyü elde etmek için çaba gösterdiklerini söylerken, bazıları ise oyun içi statünün önemli olmadığını vurgulamaktadır. Ayrıca, oyun içi topluluklar ve klanlar oluşturma katılımcılar için önemli olduğu, bu toplulukların gerçek hayattaki arkadaşlıklar ve topluluklar gibi işlev gördüğü anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, bazı katılımcılar gerçek hayattaki kişiliklerinin oyun içindeki davranışlarından farklı olduğunu belirtmektedir.



Grafik 9. Sosyal etkileşim ve topluluk katılım grafiği.

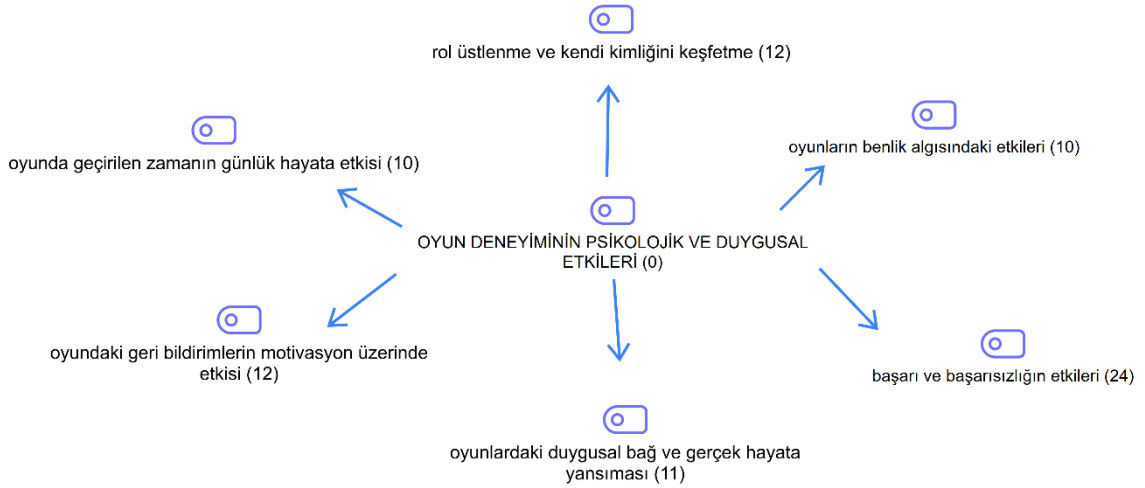
Katılımcılar, çevrimiçi oyun topluluklarına ve klanlara çeşitli nedenlerle dahil olmaktadır. Bazıları oyunda ilerlemek için bir topluluğa ihtiyaç duyduklarından, bazıları ise toplulukların sohbet ve muhabbet ortamını beğendiklerinden katılmaktadır. Katılımcılar, toplulukları güç, beceri ve yetenek kriterlerine göre seçmekte, beğenmedikleri takdirde de ayrılmaktadır.

Çevrimiçi ortamlarda kurulan arkadaşlıklar, gerçek hayata da taşınabilmekte ve uzun süreli bağlar oluşturabilmektedir. Ancak bazı katılımcılar, çevrimiçi ve gerçek hayattaki arkadaşlıklar arasında fark görmemekte, her iki ortamda da aynı şekilde ilişkiler kurduklarını belirtmektedir. Genel olarak, çevrimiçi oyun toplulukları ve klanlar, katılımcıların sosyal etkileşim ve topluluk deneyimlerini zenginleştirmektedir.

3.4. Oyun Deneyiminin Psikolojik ve Sosyal Etkileri

Oyunların benlik algısı üzerindeki etkileri çeşitlidir. Bazı katılımcılar, oyunlardaki hikâyelerin kendilerini değiştirebildiğini ve oyun içerisinde gerçekleştirdiği eylemleri gerçek hayatta da gerçekleştirmek istediklerini belirtmişlerdir. Diğer yandan, bazı katılımcılar oyun sırasında hissettikleri duyguların oyun dışında devam etmediğini, oyunu kapattıklarında bu hissin bittiğini ifade etmişlerdir.

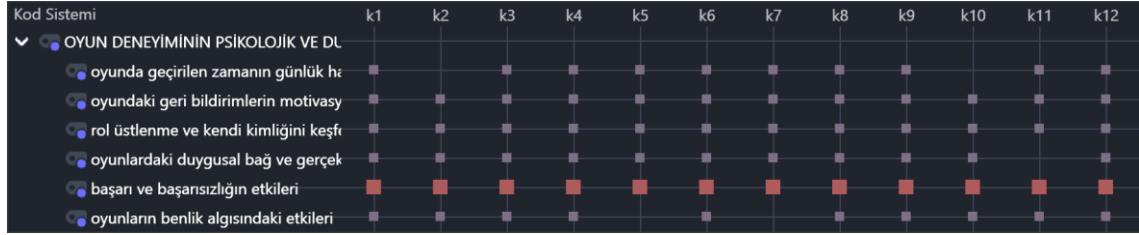
Ayrıca, uzun süre oyun oynamanın gerçek hayattaki odaklanma ve karar verme becerilerini olumsuz etkilediği, kişilerin sersemleme hissi yaşadıkları ve oyunun zihinlerinde sürekli yer ettiği belirtilmiştir. Bununla birlikte, bazı katılımcılar oyunların benlik algısı üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını düşünmektedir. Oyun karakterlerinin ve avatarların kişiliğinin de benlik algısını şekillendirdiği ifade edilmiştir.



Grafik 10. Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkileri haritası

Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkileri konusunda katılımcıların görüşleri farklılık göstermektedir. Bazı katılımcılar, oyundaki başarı ve başarısızlık duygularının gerçek hayattaki hislerle benzerlik gösterdiğini ve özsaygı ile özgüvenlerini etkilediğini belirtmektedir. Oyundaki performanslarının kendilerini tatmin ettiğini ve günlük psikolojilerini olumlu yönde etkilediğini ifade etmişlerdir. Diğer yandan, bazı katılımcılar ise oyun deneyimlerinin gerçek hayatlarıyla bağlantılı olmadığını, oyundaki başarı veya başarısızlıkların özsaygı ve özgüvenlerini etkilemediğini vurgulamaktadır. Bazı katılımcılar, oyun ve gerçek hayattaki başarı/başarısızlık arasında fark olduğunu, oyundaki başarısızlıkların kolayca telafi edilebileceğini ancak gerçek hayattaki başarısızlıkların daha kalıcı olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların çoğu, oyun

deneyimlerinin kişiliklerini etkilemediğini, sadece oyun sırasındaki duyguları etkilediğini ifade etmiştir. Bununla birlikte, yakın arkadaşlarla birlikte oynanan oyunlarda, başarı ve başarısızlık duygularının daha fazla önem kazandığı ve sosyal ilişkileri etkileyebildiği de vurgulanmıştır.

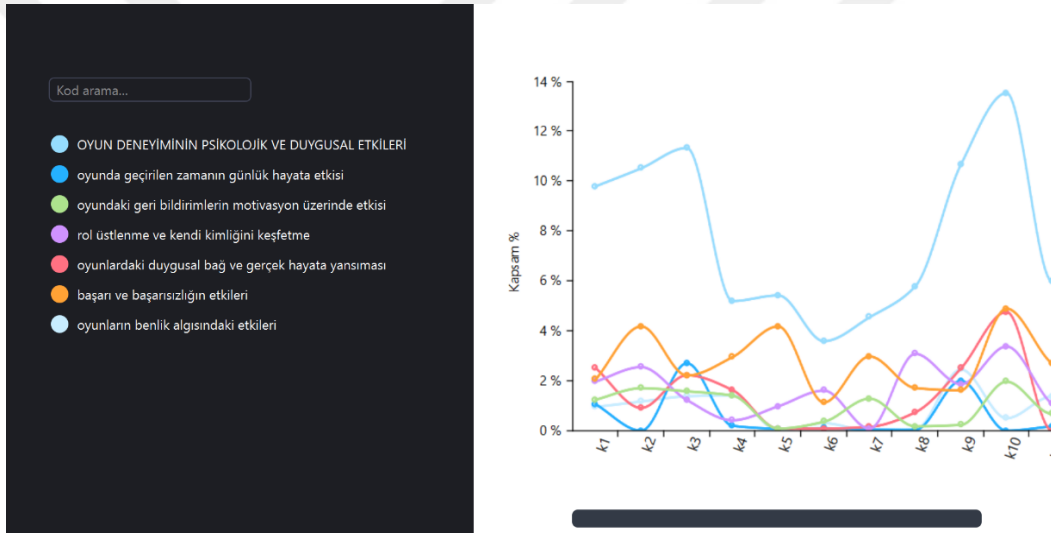


Grafik 11. Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkilerinin kod matrisi

Oyun deneyiminin kişiler üzerindeki psikolojik ve duygusal etkileri çeşitlilik göstermektedir. Bazı katılımcılar, oyun içi karakterlere duygusal bağ kurduklarını ve bu karakterlerin ölümü karşısında gerçek hayattakine benzer üzüntü yaşadıklarını belirtmişlerdir. Hatta bazı katılımcılar, oyundaki karakterlere âşık olduklarını ifade etmişlerdir. Diğer yandan, bazı katılımcılar ise oyunun kendilerini etkilemediğini, oyun dünyası ile gerçek hayatı ayırt edebildiklerini vurgulamışlardır. Bazı katılımcılar ise oyunların onlara zaman kaybı olarak görüldüğünü, ancak bazıları da oyunların onların ufkunu açtığını ve yeni fikirler edinmelerini sağladığını belirtmişlerdir. Ayrıca, bir katılımcı, oyun sırasında tanıştığı bir polis memurunun kendisini sahiplenmesi ve oyun oynama alışkanlıklarını kontrol etmesi nedeniyle hem ürküntü hem de saygı duyduğunu ifade etmiştir.

Dijital oyunlar, kullanıcıların günlük hayatta deneyimleyemediği farklı kimlik rolleri üstlenmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durum, kullanıcılara kendilerini özgürce ifade etme ve gerçek hayatta yapamadıkları eylemleri gerçekleştirme fırsatı sunar. Kullanıcılar, oyunlarda şiddet, araba kullanma, dedektiflik gibi aktiviteleri deneyimleyerek tatmin olurlar. Ayrıca, oyunlardaki farklı statüler ve roller, kullanıcıların daha derin düşüncelerini ve kendilerini keşfetmelerini sağlar. Bununla birlikte, oyunların kullanıcıların sosyal hayatlarını veya yaşam tarzlarını değiştirmede de belirtilmektedir. Oyunlar, kullanıcılara gerçek hayattan kaçış imkânı sunarken aynı zamanda popülerlik ve takdir edilme ihtiyacını da karşılar. Kullanıcılar, oyunlarda ilk deneyimlerinde tamamen farklı bir kişi olurken, sonraki deneyimlerinde kendilerini yansıtmaya eğilimindedirler.

Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkileri konusunda katılımcıların görüşleri şöyle özetlenebilir: Rekabetçi oyunlarda kazanma ve kaybetme duyguları yaşanmakta, bu duygular motivasyonu artırmaktadır. Oyun oynamak katılımcıları mutlu etmekte, özgüven kazandırmakta ve tekrar oynamak istemelerine neden olmaktadır. Ancak oyun deneyimi sona erdiğinde bu duygular da sona ermektedir. Bazı katılımcılar için oyun deneyiminin gerçek hayattaki sosyal ilişkilerle bağlantılı olması, duygusal etkiyi artırmaktadır. Diğer yandan, bazı katılımcılar için oyun deneyiminin duygusal etkisi sınırlı kalmakta, sadece oyun içerisindeki başarı ve takdir edilme duygularıyla sınırlı kalmaktadır.

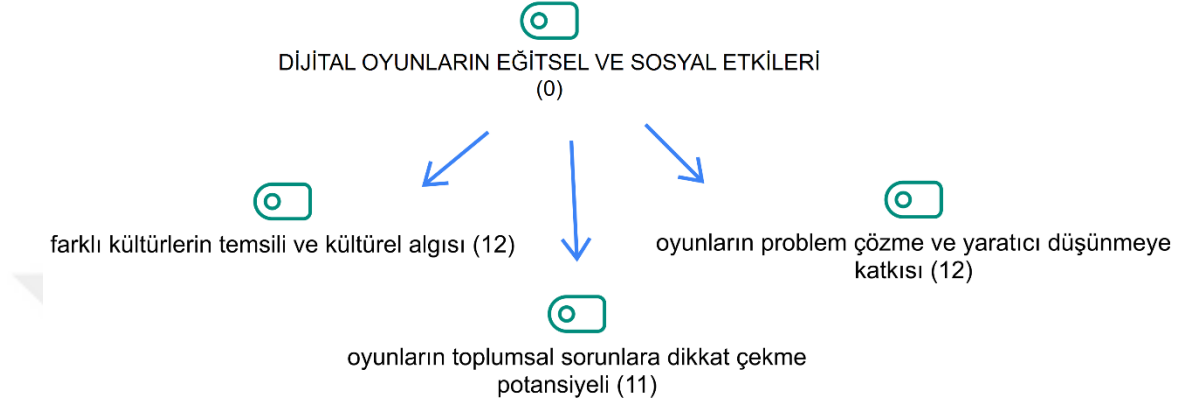


Grafik 12. Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkilerinin katılım grafiği.

3.5. Dijital Oyunların Eğitsel ve Sosyal Etkileri

Dijital oyunların toplumsal sorunlara dikkat çekme potansiyeli tartışılmaktadır. Bazı katılımcılar, oyunların reklam ve mesaj iletme açısından etkili olabileceğini, cinsiyet eşitliği ve farklı yaş gruplarına ulaşma konusunda faydalı olabileceğini belirtmektedir. Ancak diğer katılımcılar, oyunların sürekli şiddet ve kan içermesinin olumsuz etkileri olabileceğini, insanların oyunları günlük streslerinden kaçmak için kullandıklarını ve bu nedenle toplumsal sorunlara odaklanmak istemediklerini ifade etmektedir. Buna karşın, bazı katılımcılar oyunların çevre sorunları, kaynak tüketimi gibi konularda farkındalık yaratabildiğini, özellikle genç oyuncular üzerinde olumlu etkiler bırakabileceğini vurgulamaktadır.

Ancak oyun geliştiricilerinin bu konulara dikkat etmesi gerektiği de belirtilmektedir. Sonuç olarak, dijital oyunların toplumsal sorunlara dikkat çekme potansiyeli tartışmalı olmakla birlikte, oyun tasarımcılarının bu konuya özen göstermesi halinde olumlu etkiler yaratabilecekleri değerlendirilmektedir



Grafik 13. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri haritası

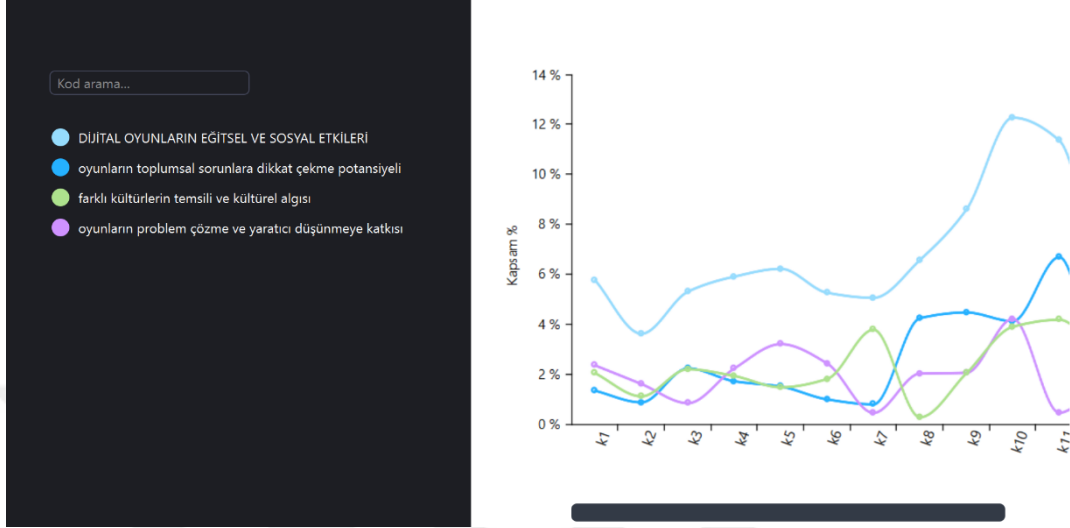
Dijital oyunlarda farklı kültürlerin temsili ve kültürel algısı konusunda çeşitli görüşler ortaya çıkmaktadır. Bazı katılımcılar, oyunlarda Çin kültürü gibi farklı kültürlerin yansıtıldığını ve bu durumdan memnun olduklarını belirtmektedir. Diğer yandan, bazı katılımcılar ise kültürel farklılıkları içeren içerikleri beğenmediklerini ifade etmektedir. Bununla birlikte, oyunlarda farklı kültürlerden karakterlerle oynamanın keyifli olduğu ve gerçek hayatta bir araya gelemeyecekleri kültürlerle bir arada olmanın güzel bir deneyim olduğu da vurgulanmaktadır.

Kod Sistemi	k1	k2	k3	k4	k5	k6	k7	k8	k9	k10	k11	k12
▼ DİJİTAL OYUNLARIN EĞİTSEL VE SOSYAL												
oyunların toplumsal sorunlara dikkat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
farklı kültürlerin temsili ve kültürel algısı	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
oyunların problem çözme ve yaratıcı düşünmeye katkısı	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Grafik 14. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri kod matrisi

Ancak, bazı katılımcılar oyunlarda kültürel temsillerin abartılı olduğunu, ırkçılık içeren öğelerin bulunduğunu ve bu durumun oyunun kültürüne uygun olmadığını düşünmektedir. Strateji oyunlarında ise farklı milletlerin temsil edildiği, online oyunlarda ise oyuncuların kendi milliyetlerini yansıttıkları belirtilmektedir. Ayrıca, oyun içi

sohbetler sırasında farklı kültürlere ait öğelerin öğrenildiği ve paylaşıldığı da ifade edilmektedir.



Grafik 15. Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri katılım grafiği.

Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri konusunda katılımcılar, oyunların problem çözme ve yaratıcı düşünmeye katkısını vurgulamaktadır. Oyunlar, analitik düşünme, planlama, strateji geliştirme gibi becerileri geliştirmektedir. Ayrıca, çevrimiçi oyunlarda topluluk içinde hareket etme deneyimi, gerçek hayattaki insan ilişkilerini ve iletişim becerilerini de olumlu yönde etkilemektedir. Katılımcılar, özellikle ergenlik döneminde oyunların kişisel gelişime ve bakış açısının genişlemesine katkı sağladığını belirtmektedir. Bunun yanı sıra, oyunların dil öğrenimi, genel kültür ve bilimsel bilgi edinme gibi alanlarda da faydalı olduğu vurgulanmaktadır. Sonuç olarak, dijital oyunların eğitsel ve sosyal açıdan çok yönlü faydaları olduğu anlaşılmaktadır.

3.6. Tartışma ve Bulgular

Elde edilen bulgular doğrultusunda, dijital oyunların bireylerin benlik algıları ve kimlik sunumları üzerinde belirgin etkiler oluşturduğu görülmektedir. Özellikle oyun karakterleri ve avatarlar aracılığıyla kendilerini yeniden inşa etmeleri, alternatif kimlikler oluşturmaları, sanal ve gerçek kimlikleri arasında dinamik bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma sonuçları, bireylerin dijital kimlikleri ile gerçek kimlikleri arasında etkileşimli bir süreç yaşadıklarını ve bu süreçte bireylerin kendilerini nasıl gördüklerini ve nasıl ifade ettiklerini değiştirdiğini göstermektedir.

Rekabetçi oyunların oyuncuların benlik sunumları üzerindeki etkilerinin diğer oyun türlerinden daha fazla olduğu görülmektedir. Bu durum, oyun içi başarı ve sosyal statünün, bireylerin gerçek dünyadaki özgüvenlerini ve sosyal ilişkilerini etkileyebileceğini göstermektedir. Ayrıca, bazı oyuncular için oyun dünyasında inşa edilen kimliklerin, gerçek dünyadaki kimliklerinden daha fazla önem taşıdığı gözlemlenmiştir. Bu noktada, dijital oyunların bireylerin psikososyal gelişiminde olumlu ve olumsuz etkiler yaratabileceği dikkate alınmalıdır.

Bu çalışma sınırlı bir örneklem grubuyla gerçekleştirilmiştir. Daha geniş katılımcı grubuyla yapılacak araştırmalar, dijital oyunların benlik sunumu üzerindeki etkilerini daha detaylı şekilde incelemeye olanak tanıyacaktır.

Rekabetçi, hikâye tabanlı ve sosyal oyunlar gibi farklı türlerin benlik sunumu üzerindeki etkileri daha detaylı karşılaştırılmalıdır. Ayrıca, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ile tek oyunculu oyunlar arasındaki farklılıklar ele alınmalıdır. Oyun bağımlılığı, benlik karmaşası ve kimlik algısı üzerindeki uzun vadeli etkileri değerlendiren psikolojik araştırmalar, dijital oyunların bireyler üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

Bu bağlamda, dijital oyunların bireylerin psikososyal gelişimleri üzerindeki etkilerini derinlemesine inceleyen daha geniş kapsamda araştırmalar yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma, dijital oyun oynayan bireylerin oyun deneyimleri, benlik algıları ve sosyal etkileşim süreçlerini netnografi yarı yapılandırılmış mülakatlar ve içerik analizi yöntemleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Erving Goffman'ın benlik sunumu kuramı, Heinz Kohut'un kendilik psikolojisi kuramı ve James F. Masterson'un gerçek ve sahte kendilik teorisi çerçevesinde ele alınan bu çalışma, bireylerin dijital oyunlardaki sanal kimliklerinin gerçek hayattaki benlik sunumlarına etkilerini çözümlemeyi hedeflemiştir.

Araştırmanın ilk bölümünde benlik kavramının oluşumu, gelişimi ve sosyal hayattaki yansımaları detaylandırılmış ve bireylerin farklı sosyal bağlamlarda benlik sunumlarını nasıl düzenledikleri ele alınmıştır. Goffman'ın tiyatro metaforu ile bireylerin sosyal hayatta farklı sahnelerde farklı kimlikler sergileyebildiğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda dijital oyunların bireylere alternatif kimlikler yaratma ve sergileme fırsatı sunduğu belirlenmiştir. Oyunlar, bireylerin gerçek hayattaki benlik algılarını ve sosyal rollerini deneyimleme biçimlerini etkileyebilmektedir. Ayrıca Kohut'un kendilik psikolojisi kuramına göre, bireylerin benlik gelişim süreçleri, dış dünyadan aldıkları onay ve yansımalarla şekillenmektedir. Dijital oyunlar da bireylere kendi kimliklerini yeniden inşa etme ve idealize edilmiş benliklerini oyun karakterleri üzerinden deneyimleme imkânı sunmaktadır. Masterson'un sahte ve gerçek kendilik teorisi çerçevesinde ele alındığında, bazı bireylerin oyun dünyasında oluşturdukları kimliklerin, gerçek hayatta bastırılmış benliklerini ortaya çıkarma aracı olduğu görülmektedir.

İkinci bölümde, dijitalleşme ile oyun kavramının geçirdiği dönüşüm ve bireylerin kimlik oluşturma süreçleri üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Dijital oyunlar, bireylere farklı avatarlar ve karakterler aracılığıyla kendilerini ifade etme ve ideal benliklerini sunma olanağı tanımaktadır. Bu kapsamda, farklı oyun türlerinin bireylerin benlik gelişimleri üzerindeki etkileri incelenmiş ve rekabetçi oyunların, bireylerin benlik sunumlarını diğer oyun türlerine göre daha yoğun bir şekilde şekillendirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunların bireylere, gerçek hayatta ulaşamadıkları deneyimleri sunarak, kendilerini farklı kimliklerde deneyimleme olanağı tanıdığı görülmüştür.

Araştırmanın üçüncü bölümünde ise uygulama kısmı gerçekleştirilmiş ve Balıkesir ili Bandırma ilçesinde 12 kişiyle yürütülen yarı yapılandırılmış mülakatlar ile

katılımlı gözlemden elde edilen veriler analiz edilmiştir. Netnografi ve içerik analizi yöntemleri kullanılarak oyun deneyimlerinin bireylerin benlik algıları üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Bulgular, bireylerin oyunlarda yarattıkları avatarların genellikle idealize edilmiş benlikleri yansıttığını ve bu avatarlarla gerçek hayattaki kimlikleri arasında bir etkileşim bulunduğunu ortaya koymuştur. Dijital oyunların bireyler üzerinde çok boyutlu etkiler yarattığı ve oyun deneyimlerinin kişiden kişiye değişkenlik gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Dijital oyun deneyimi ve alışkanlıklar başlığı altında edinilen bulgular, oyun süresi ve tercih edilen oyun türlerinin bireysel farklılıklar içerdiğini göstermektedir. Katılımcılar arasında oyunları günlük hayatlarının önemli parçası olarak görenler olduğu gibi, oyun süresini azaltan ve ilgisini kaybeden bireyler de bulunmaktadır. Çocukluk döneminden itibaren şekillenen oyun alışkanlıkları, yaş ilerledikçe değişebilmekte ve bireylerin oyun oynama motivasyonunu farklılaştırabilmektedir.

Dijital kimlik ve benlik algısı bağlamında yapılan analizler, oyunların bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerinde önemli rol oynadığını göstermektedir. Katılımcılar, oyun içindeki avatarlarını kimi zaman ideal benliklerinin bir yansıması olarak görmekte, kimi zaman ise gerçek hayattaki kimliklerinden tamamen farklı karakterler oluşturmayı tercih etmektedir. Oyunlar, bireylere alternatif kimlikleri deneyimleme imkânı sunarak, benlik algılarının esnekliğini artırmakta ve kişisel sürecine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte bazı katılımcılar oyun kimliklerinin gerçek hayattaki kişiliklerini gölgelemediğini belirtirken bazıları oyun karakterlerinin davranışlarının zaman zaman gerçek kimlikleriyle örtüştüğünü ifade etmiştir.

Sosyal etkileşim ve topluluk katılımı açısından elde edilen bulgular, dijital oyunların bireylerin sosyal dinamikleri üzerinde önemli etkiler yarattığını göstermektedir. Oyuncular, oyun içindeki klanlar ve gruplar aracılığıyla sosyal ilişkiler geliştirmekte, bazen bu ilişkileri gerçek hayata da taşımaktadır. Oyunlar, bireylerin sosyal statü ve kabul edilme ihtiyacını karşılayarak, çevrimiçi ortamlarda aidiyet duygusunun güçlenmesine yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte, bazı katılımcılar oyun içi etkileşimlerin samimi ve kalıcı olduğunu belirtirken, bazıları bu ilişkilerin yüzeysel ve geçici olabileceğini ifade etmiştir.

Oyun deneyiminin psikolojik ve duygusal etkileri değerlendirildiğinde, oyunların bireyler için bir kaçış aracı işlevi gördüğü görülmektedir. Katılımcılar, oyunların stres azaltıcı etkisi olduğunu, günlük hayatın getirdiği baskılardan uzaklaşma imkânı sunduğunu ve özgüven kazandırıcı bir yönü olduğunu vurgulamıştır. Ancak bazı katılımcılar, oyunların aşırı oynandığında olumsuz psikolojik etkilere neden olabileceğini, oyun içi başarısızlıkların hayal kırıklığı yaratabileceğini ve bağımlılık riskini artırabileceğini belirtmiştir.

Dijital oyunların eğitsel ve sosyal etkileri bağlamında yapılan değerlendirmeler, oyunların analitik düşünme, problem çözme ve stratejik planlama gibi bilişsel becerileri geliştirdiğini göstermektedir. Bunun yanı sıra, dil öğrenimi, kültürel farkındalık ve genel bilgi edinme gibi konularda da oyunların önemli bir eğitim aracı olabileceği vurgulanmıştır. Bununla birlikte, oyunların toplumsal sorunlara dikkat çekme potansiyeli tartışmalı bulunmuş; bazı katılımcılar oyunların sosyal farkındalık yaratabileceğini belirtirken, bazıları oyunları yalnızca eğlence aracı olarak gördüklerini ifade etmiştir. Oyunlar, bireylere yeni sosyal bağlar kurma, çevrimiçi topluluklara katılma, kişilerarası ilişkilerini geliştirme fırsatı sunmaktadır. Ancak bazı katılımcılar, oyun içindeki sosyal etkileşimlerin yüzeysel kaldığını ve gerçek hayattaki ilişkiler kadar güçlü olmadığını ifade etmiştir. Bu durum, dijital oyunların sosyal etkileşim süreçlerinde bireyler üzerindeki etkilerinin kişisel tercihlere ve oyun oynama alışkanlıklarına bağlı olarak değişebildiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, dijital oyunların bireylerin benlik sunumları ve kimlik oluşturma süreçleri üzerindeki etkileri olduğu görülmektedir. Araştırmanın hipotezleri desteklenmiş olup, belirlenen problem üzerinden analizlere ulaşılmıştır. Genel olarak bu çalışmada dijital oyun deneyimlerinin, bireylerin gerçek hayattaki kimlik algılarını şekillendirdiği ve sosyal etkileşimlerine yansıdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte oyun dünyasının bireylerin psikososyal gelişimlerine etkisi bireysel farklılıklar, oyun türleri ve oynama süreleri gibi faktörlere bağlı olarak değişmektedir. Bazı bireyler için gerçek hayattaki kimlik karmaşalarını artırabilen bir unsur olabilmektedir. Bu nedenle, dijital oyunların bireylerin psikososyal gelişimi üzerindeki etkilerinin çok boyutlu bir şekilde ele alınması gerekmektedir. Oyunlar, bireyler için hem bir ifade alanı hem de sosyal bir platform sunarken, aynı zamanda psikolojik ve sosyal etkiler yaratmaktadır. Bu süreçlerin daha iyi

anlařılması iin gelecekte farklı oyun trleri, oyuncu profilleri ve oyun oynama alışkanlıkları zerine daha geniř aplı arařtırmalar yapılması nerilmektedir. Dijital oyunların, bireylerin kimlik gelişimine nasıl yön verdiđi ve oyun deneyimlerinin uzun vadeli etkileri zerine alıřmaların artırılması, bu alanın daha iyi anlařılmasına katkı sađlayacaktır. Oyunların bilinli ve dengeli bir řekilde oynanması teřvik edilmeli, bireylerin dijital kimlik oluřturma sreleri daha derinlemesine incelenmelidir.



KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2011). Nikomakhos'a Etik. (Çev. S. Babür). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Armağan, A. (2013). Kimlik Yapılarında Değişim ve Sanallaşan Kimlik Sunumları: Öğrenciler Üzerinde Bir Araştırma. Akademik Bakış Dergisi, 37, 1-15.
- Ak, D. (2006). Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış. Anadolu Üniversitesi Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- Akçakaya, Ü. (t.y.). James F. Masterson ve 'Gerçek Kendilik'. Erişim adresi: <https://www.umatcakaya.com/yazi/james-f-masterson-ve-gercek-kendilik>
- Akgül, D. (2020). Gösterişçi Tüketim ile Benlik Genişleten #pembegelinler: Netnografi Uygulması. Nitel Sosyal Bilimler, 2(1), 40-59.
- Akkaş, İ. (2008). Küreselleşme Sürecinde Kimlikler. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Elâzığ.
- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme; Türkiye' de E-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. TRT Akademi, 4(8), 208- 224.
- Aksoy, M. (2019). Oyun Kültürü ve Çocuk Gelişimi. İstanbul: Eğitim Yayınları.
- Alptekin, Z. M. (2020). Dijitalleşme ve dijital sosyal sorumluluk iletişimi. Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi (MEDIAJ), 3(2), 136-155.
- Alkış, E., & Öztürk, N. (2017). Vygotsky'nin Oyun Teorisi ve Bilişsel Gelişim Üzerindeki Etkileri. Psikolojik Araştırmalar Dergisi, 12(3), 210-220.
- Algül, A. (2018). "Sosyal Ağ Kullanıcılarının "Abartılı Paylaşım", " Benlik Sunumu" ve Mahremiyet Tüketimleri, Marmara Üniversitesi Öneri Dergisi, sayı 13(49), 21-44.
- Atık, A., Biricik, Z. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 9(1), 446-469.
- Afacan, E. (2019). Spor Felsefesi, Ankara: Akademisyen Kitapevi.
- Araz, A. (2005). Kişilerarası İlişkilerde Benlik Sunumu. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Aydın, B. (1996). Benlik Kavramı ve Ben Şemaları. M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 8, 41-47.

- Aydın, H., & Demir, M. (2020). Dijital Oyunlarda Tüketim Alışkanlıkları: Karakter Satın Alma ve Oyuncu Motivasyonları. *Dijital Kültür Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 130-145.
- Aydın, M. (2014). Dijital Oyunların Eğitsel ve Kültürel Boyutları. *Eğitim Teknoloji Dergisi*, 5(2), 101-113.
- Aydın, M. (2010). Masterson Yaklaşımında Borderline Kişilik Bozukluğuna Gelişimsel Yaklaşım. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Aydın, S., & Çelik, H. (2018). Dijital Oyunlarda Zaman Yönetimi ve Oyuncu Performansı Arasındaki İlişki. *Oyun Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 200-215.
- Ayhan, B. & Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 139-153.
- Arslan, M., & Demir, T. (2021). Rekabetçi Dijital Oyunlarda Statü ve Kimlik İnşası. *Dijital Kültür Çalışmaları Dergisi*, 5(2), 85-100.
- Arslan, S., & Demirtaş, F. (2021). Dijitalleşme ve Zaman Algısı: Sanal Dünyada Benlik Oluşumu. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 125-138.
- Aslan, E. (1992). Benlik Kavramı ve Bireyin Yaşamındaki Etkileri. M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi, *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4, 7-14.
- Aslan Yılmaz, H. (2016). Bir Derleme: Benlik Kavramına İlişkin Bazı Yaklaşımlar ve Tanımlamalar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 48, 79-89.
- Bakıroğlu, A. (2013). Benlik Sunumu ve Sosyal Paylaşım Siteleri: Facebook Kullanıcıları Üzerine Bir Araştırma. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Bauman, Z. & Raud R. (2018). Benlik pratikleri. Çeviren: Mehmet Ekinci, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). Kimlik. Çeviren: Mesut Hazır, İstanbul, Heretik Yayınları.
- Berne, E. (2020). İnsanların Oynadığı Oyunlar. İstanbul: Diyojen Yayıncılık
- Beyazyüz, M. & Göka, E. (2011). Hasta Bedenin Ruhu. *Psikiyatri Dizisi*, Ankara.
- Bilgin, N. (1994). Sosyal Bilimlerin Kavşağında Kimlik Sorunu. İzmir: Ege Yayıncılık
- Bilgin, N. (2007). Kimlik İnşası. Ankara: Aşina Kitapları.

- Birsen, H. & Yıldız, M.E. (2018). Video Oyun Çalışmalarının Geleceği: Oyuncu Merkezli ve Kullanıcı Deneyimi Odaklı Yaklaşımlar, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi, 26 (3), 268-283.
- Binark, M.; Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M.; Bayraktutan- Sütçü, G. (2008). Dijital Oyunlar ve Gençlik. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2007). Dijital Oyun Kültürü: Yeni Medya ve Etkileşim. İletişim Araştırmaları Dergisi, 3(1), 12-25.
- Binark, M. (2007). Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu. Yeni Medya Çalışmaları. Ankara, Dipnot Yayınları
- Brewer, M.B.; Hewstone, M. (2004). Self and Social Identity, Wiley-Blackwell.
- Cüceloğlu, D. (1997). Yeniden İnsan İnsana. Remzi Kitabevi.
- Çakır, P., Temir, E. (2022). Sosyal Medyada Benlik Sunumu ve Mahremiyet Kavramı ile ilişkisi: Nicel Bir Araştırma. Yeni Medya, (13), 205-228.
- Çakmak, V. (2018). Online Benlik Sunumu ve Narsisizm Arasındaki İlişki: Üniversite Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma, 9(30), 137-152.
- Çelik, A. (2017). Sanal Dünyada Sahiplik ve Kimlik. İletişim Araştırmaları Dergisi, 29(2), 45-60.
- Çelik, M. (2022). Dijital Oyunlar ve Sosyal Etkileşim. Sosyal Bilimler Dergisi, 15(2), 75-90.
- Çelik, R. (2019). Oyun içi Satın Alma Davranışları ve Psikolojik Motivasyonlar. Yeni Medya ve Çalışmaları Dergisi, 7(1), 110-125.
- Çelik, S., & Kurt, H. (2020). Oyun İçi Statü ve Rekabetin Psikolojik Etkileri: Bir Dijital Antropoloji İncelemesi. Sosyal Bilimler ve Oyun Araştırmaları Dergisi, 3(1), 200-215.
- Çıtak, M. (2014). Nitel Araştırma Yöntemlerinden İçerik Analizinin Kullanımı. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14(2), 1-19.
- Demir, E. & Yıldırım, F. (2019). Eğitsel Oyunların Öğrenme Üzerindeki Etkileri. Eğitim Bilimleri Dergisi, 6(4), 78-90.
- Demir, T., & Yıldız, F. (2021). Dijital Oyunların Psikolojik Etkileri. Psikoloji ve Davranış Araştırmaları Dergisi, 7(1), 40-55.

- Demirbilek- Zengin, E. (2021). Erving Goffman'ın Benlik Kuramı Çerçevesinde İzlenim Yönetimi ve Kişilerarası İletişime Etkisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Anasay Dergisi*, 5 (16), 65- 80. 10.33404/anasay.906651
- Demirtaş, M. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Zaman Algısı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *Dijital Kültür ve Toplum Dergisi*, 6(1), 40-55.
- Doğu, B. (2009). Yeni Bir Ürün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları. *Dijital Oyun Rehberi- Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. (Der: M. Binark, G.B. Sütçü. I.B. Fidaner), İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Erbay, E. & Vural, A.R. (2010). İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *İzmir Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Erdem, Y. (2018). Dijital Oyunlarda Rekabet ve Benlik Algısı. *Yeni Medya ve Toplum Dergisi*, 7(4), 50-65.
- Erdoğan, E. (2018). Çevrimiçi Oyun Ekonomileri ve Oyuncu Harcama Alışkanlıkları. *Sosyal Bilimler ve Oyun Dergisi*, 4(3), 70-85.
- Erdoğan, Z. (2021). *Dijital Oyunların Sosyal Etkileri*. İzmir: Teknoloji ve Toplum Yayınları.
- Erkan, B. (2020). Çevrimiçi Oyunlarda Zaman Yönetimi ve Akademik Başarı Arasındaki İlişkisi. *İletişim ve Medya Çalışmaları Dergisi*, 8(2), 105-120.
- Erol, H. (2022). Şiddet İçerikli Oyunların Psikolojik Etkileri. *Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 9(4), 30-45.
- Ertürk, Y. (2017). Dijital Platformlarda Kimlik İnşası ve Sunumu. *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 5(1), 75-92.
- Ertürk, Y. D. (2017). *Davranışlarımız ve Biz Sosyal Psikolojik Bakış Açısıyla Kalabalık İçinde Ben Olmak*. İstanbul, Pozitif Yayıncılık.
- Giddens, A. (2008). *Sosyoloji*. (Çev. C. Güzel). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev. B. Cezar). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Goffman, E. (2017). *Kamusal Alanda İlişkiler: Toplu Yaşamın Mikro İncelemeleri*. Çeviren: M. Fatih Karakaya, İstanbul, Heretik Yayınları.

- Gül, M. E. (2019). Kùltür Endüstrisi Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (Pubg) Oyunu Örneđi, International Journal Of Cultural And Social, 5(2), 448-465.
- Güler, S. (2020). Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara Geçiş Süreci. Kùltürel Çalıřmalar Dergisi, 15(3), 23-60.
- Güler, ř., řahin, Y., Balcı, E.V. (2022). Sosyal Medyada Çevrimiçi Benlik Sunumunun Öznel İyi Oluř Üzerine Etkisi: İnstagram Kullanıcıları Üzerine Bir Arařtırma. Erciyes İletişim Dergisi, 9(1), 361- 380.
- Gürcan, S., (2007). Eski Mısır'ın Senet Oyunu Satrancın Bilinen İlk Atası Mı? Satranç Okulu: <https://www.satrancokulu.com/yazilar/makaleler/eski-misir-in-senet-oyunu-satrancin-bilinen-ilk-atasi-mi/> erişim tarihi: 10.11.2024.
- Hepekiz, İ., Gökaliler, E. (2019). Sosyal Medya Aracılığıyla Yaratılan Kişisel Markalar ve Benlik Sunumu. Erciyes İletişim Dergisi. 6(1), 761-782.
- Higgins, E.T. (1987). Self-Discrepancy: A Theory Relating Self and Affect. Psychological Review, 94(3), 319-340.
- Huizinga, J. (2006). Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Çeviren: M. A. Kılıçbaş, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huizinga, J. (2010). Homo Ludens. Çeviren: A. Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları (Orijinal baskı tarihi 1938).
- Kara, M. (2021). Dijital Oyunlarda Kimlik İnşası ve Oyuncu Davranışları. İstanbul Üniversitesi Yayınları.
- Kara, Z., & řahin, D. (2019). Dijital Oyunlarda Mikro Ödemeler ve Karakter Satın Alma Motivasyonları. Tüketim ve Dijitalleşme Dergisi, 6(4), 150-165.
- Karaca, B. (2022). Dijitalleşen Oyunlar ve Yeni Nesil Eğlence Kùltürü. Ankara: Medya ve Oyun Arařtırmaları.
- Karagöz, E. (2020). E- spor Kùltürü ve Rekabetçi Oyunlarda Toplumsal Statü. İletişim ve Teknoloji Dergisi, 9(1), 60-75.
- Karaküçük, S. (2010). Rol Yapma Oyunlarının Psikolojik ve Sosyal Etkileri. Psikolojik Arařtırmalar Dergisi, 10(2), 34-40.
- Kavut, S. (2018). Goffman'ın Benlik Sunumu Kuramı Bağlamında Sosyal Medyada Kimlik İnşası: İnstagram Üzerine Bir Arařtırma. Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kùltür Çalıřmaları Dergisi, 1, 1-12.

- Kaya, E. (2018). Dijitalleşme, Sosyal Medya ve Kimlik. *Sosyoloji Dergisi*, 10(3), 201-213.
- Kaya, Ö. & Öztürk, N. (2021). MMORPG Oyunlarının Sosyal Etkileşim Üzerindeki Rolü. *Yeni Medya Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 45-63.
- Kaya, R. & Demir, E. (2021). Strateji ve Zeka Oyunları Üzerine Bir İnceleme. *Bursa Eğitim ve Bilim Dergisi*, 24(1), 75-89.
- Kaya, S. (2024). Çevrimiçi Çok Oyunculu ve Tek Oyunculu Dijital Oyunlarda Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Kaygının İncelenmesi. Beykoz Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Koçel, T. (2010). İşletme Yöneticiliği. İstanbul, Beta Yayınları.
- Koçyiğit, S., Tuğluk M. N., & Kök, M., (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (16), 324-342.
- Kohut, H. (2022). Kendiliğin Çözümlemesi. Çeviren: C. Atbaşoğlu, M. B. Büyükkal, İstanbul, Metis Yayınları.
- Korkmaz, S. (2013). Sanal Dünyada Kimlik İnşası: MMORPG ve Rekabetçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 36, 141-160.
- Koral, F., & Alptekin, K. (2023). Dijital Oyun Bağımlılığı: Bir Derleme Çalışması. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11, 110-125.
- Köknel, Ö. (1986). İnsanı Anlamak. İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi.
- Kulga, C.E. (2014). Günlük Yaşamda Benlik Sunumları Üzerine Bir İnceleme. Gazi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.
- Kuran, M. Ş., (2020). Yeni Nesil Kutu Oyunları ve Eurogame'in Türkiye Macerası. Ed: E. Süngü & B. Bostan, Türkiye ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları (s. 1-16). Ankara: Nobel Akademik.
- Kuş, Ö. A., (2023). İnteraktif Bir İletişim Alanı Olarak Dijital Oyunlar; Oyun Oynama Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığına Etkileri Üzerine Bir Araştırma. İstanbul Üniversitesi. Doktora Tezi.
- Kuş, Ö. A., (2023). Oyun, Dijital Oyun, Bağımlılık ve Motivasyon Kavramları Arasındaki İlişkiler, İstanbul, Urzeni Yayınevi.
- Oskay, Ü. (2001). Müzik ve Yabancılaşma Aristo, Huizinga ve Adorno açısından Bir Ön Çalışma. İstanbul: Der Yayınları.

- Özbölük, T., & Dursun, Y. (2015). Pazarlama Araştırmalarında Paradigmal Dönüşüm ve Etnografinin Dijitale Evrimi: Netnografi. Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 46, 227-249.
- Özdemir, E., & Çolak, M. (2016). MOBA Oyunlarının Türkiye'deki Yaygınlığı. Dijital Medya Çalışmaları, 9(1), 42-50.
- Özdemir, M., & Gürbüz, H. (2013). Nitel Araştırma: Temel Kavramlar, İlkeler ve Yöntemler. Türk Psikoloji Yazıları, 16(3), 71-87.
- Özdemir, M., & Kızılaslan, S. (2018). Oyun ve Benlik Gelişimi: Çocukluk Dönemi Üzerine Bir İnceleme. Çocuk Psikolojisi Dergisi, 12(2), 111-120.
- Özdemir, M., & Yıldız, S. (2020). Sosyal Medya ve Rekabetçi Kimlik: Dijital Platformlarda Benlik Oluşturma. Sosyal Bilimler ve Teknoloji Araştırmaları Dergisi, 17(1), 77-89.
- Özkan, B., & Koca, M. (2018). Dijital Oyunlarda Kimlik ve Statü: Rekabetçi Oyunlar Bağlamında Bir İnceleme. Oyun Çalışmaları Dergisi, 2(2), 140-155.
- Özen, G., Timurkaan, S., vd. (2011). Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri Eğitsel Oyunlar. Ankara: Milli Eğitim Yayınları.
- Özen, Y., Gülaçtı, F. (2010). Benlik Kavramı ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var mı?, Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(2), 21-37.
- Öztürk, A. (2017). Dijital Oyun Oynama Süresi ve Sosyal Yaşam Dengesi. Yeni Medya Çalışmaları Dergisi, 10(1), 130-145.
- Öztürk, B. (2017). Oyun içi Harcamalar ve Sosyal Statü İlişkisi: Çevrimiçi Oyun Toplulukları Üzerine Bir Araştırma. İletişim ve Teknoloji Dergisi, 8(3), 90-105.
- Öztürk, B., & Demir, Z. (2019). Bilgisayar Oyunları ve Akademik Başarı. Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 5(3), 110-125.
- Öztürk, E. (2014). Sanal Kimlik ve Sosyal Medya: Facebook Örneği. Akademik İncelemeler Dergisi, 9(1), 189-214.
- Öztürk, F. (2018). Çevrimiçi Oyunların Toplumsal Kimlik Üzerindeki Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Öztürk, F. (2017). Şans Oyunlarının Tarihçesi ve Kültürel Boyutu. İstanbul: Tarih ve Kültür Araştırmaları Enstitüsü.
- Platon. (2001). Devlet. (Çev. S. Eyüboğlu). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

- Sabah, Ş. (2015). Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 117-145.
- Sarı, Y. (2019). Sanal Benlik ve Statü: Sosyal Medya Üzerinden Kimlik Analizi. *İletişim ve Toplum Dergisi*, 22(5), 113-127.
- Sav, İ., (2007). Psikolojik Danışman Rehber Öğretmenlerin Kişilik Özellikleri ile Stresle Başa Çıkma Stratejileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Sayar, T. E. (2022). Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 55, 1-20.
- Sayar, T, E., Özmen, S. (2022). Dijital Oyunlarda Avatar- Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *MANAS Araştırmalar Dergisi*, 11(5), 320-341.
- Sekmen, İ.E., (2016). Turistlerin Özgüven Düzeyleri ve Destinasyonda Algıladıkları Riskler Arasındaki İlişkisi: Kuşadası Örneği, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Sütlüoğlu, T. (2015). Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Sosyalleşme ve Kimlik İnşası Süreçleri: Facebook Örneği. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 21(83), 125-147.
- Sözkesen, M. E.& Şahin, Y. (2022). Lisansüstü Öğrencilerin Danışmanları İle İletişim Sürecinde Benlik Sunum Stratejilerini Kullanımlarının İncelenmesi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 32(3), 1215-1228.
- Taşkıntuna, N., & Özçürümez, G. (2011). Mükemmeli Ararken: Bir İç Dünya Araştırması. *Klinik Psikiyatri*, 14 (2), 103-114.
- Tutar, H. (2014). Sosyal Psikoloji Kavramları ve Kuramlar: Ankara, Seçkin Yayıncılık.
- Türk, G. D. Sosyal medya ve sahte kendilik. Güngör, N. (Ed.), 6. *Uluslararası İletişim Günleri Dijital Dönüşüm Sempozyumu* (704-724), İstanbul: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi.
- Ünveren Kapanzade, D. (2019). Piaget ve Vygotsky'nin Bilişsel Gelişim Kuramlarının İncelenmesi ve Karşılaştırılması. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 14(2), 75-90.
- Vikipedi (2025). League of Legends. https://tr.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends
Erişim Tarihi: 7 Şubat 2025.

- Yalçın, S. & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma, *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergisi)*, 3(1), 27-34.
- Yengin, D. (2012). *Yeni medya ve....* İstanbul, Anahtar Kitaplar.
- Yengin, D. & Terkan, R. (2015). Sosyal Medyada Benlik Sunumu: Instagram Üzerine Bir Araştırma. *Global Media Journal: Turkish Edition*, 5(9), 1-24.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, H. (2022). E-spor Dünyasında Sosyal Statü ve Kimlik Sunumu. *Sosyoloji ve Dijitalleşme Dergisi*, 11(3), 70-85.
- Yıldız, E., & Yıldız, M. (2021). Dijital Oyunlarda Avatar- Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Akademik Hassasiyetler*, 8(16), 1-20.
- Yıldız, F. F. (2014). Johari Penceresi ve Otantik Liderlik: Geri Bildirim ve Kişisel Açılım ile Kişisel Farkındalık ve İlişkilerde Şeffaflık, 2. Örgütsel Davranış Kongresi, (6-8 Kasım 2014) 313-322.
- Yılmaz, A., Demir, R. (2020). Dijital Oyunlarda Kimlik İnşası ve Psikolojik Etkileri. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 15(2), 40-60.
- Yılmaz, E. (2023). Erving Goffman: Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu- Kitap İncelemesi. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 24(52), 31-36.
- Yılmaz, E. (2019). MMORPG Oyunlarında Zaman ve Oyuncu Motivasyonu. *Sosyoloji ve Oyun Dergisi*, 4(1), 70-85.
- Yılmaz, M., & Kaya, T. (2021). Dijital Oyunlarda Karakter Özelleştirme ve Tüketici Davranışları. *Oyun Çalışmaları Dergisi*, 9(2), 85-100.
- Yılmaz, S., & Öztürk, A. (2012). Simülasyon Oyunlarının Eğitimde Kullanımı. *Eğitimde İnovasyon Dergisi*, 5(2), 54-61.
- Yılmaz, T. (2020). Rol Yapma Oyunlarının Eğitimde Kullanımı: Ankara: Pedagoji ve Eğitim Yayınları.
- Yurdigül, A., & Sekmen, M. (2015). “Dijital Oyunlarda Korku ve Şiddet: League Of Legends Oyununun Göstergebilimsel Çözümlemesi”, *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*, 7-8 Mayıs, Erzurum, Bildiriler Kitabı, ss.130-142.

