**SOSYAL MEDYA PLATFORMLARININ DİJİTAL OYUNLARDAN VALORANT'A ETKİSİ**

**HAKKI SÖNMEZ**

**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ, TÜRKİYE**

**hakkisonmez22@istanbularel.edu.tr - 0009-0005-5680-4360**

**ÖZET**

Yetmişli yıllardan sonra hayatımıza giren dijital oyunlar, tarihin ilk zamanlarındaki gibi insanın eğlence, öğrenme ve sosyalleşme aracı olarak bir etkinliğini sürdürmeye devam etmiştir. Bilgisayar ve internetin gelişimi ile Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi beraberinde web 1.0’da pasif olan kullanıcıyı aktif hale çevirmiş bu bağlamda çevrimiçi dijital oyunlar oyun severler tarafından tercih edilir hale dönüşmüştür. Çevrimiçi oyunların iletişim kanalları ise birer sosyal mecra haline dönüşmüştür. Önce atari salonlarından başlayan bu yapılaşma günümüzde, çok kolay bir şekilde telefonlarımızda mobil oyunlar olarak yer almaktadır. Bu bağlamda çevrimiçi olması ve kolay ulaşılabilirlikleri nedeniyle, sosyal medya ve dijital oyunlar birbirleriyle sürekli etkileşim halindedir. Nitekim sosyal medya kitlelerin sosyalleşmesi ve yönlendirilmesinde etkili bir araç iken çevrimiçi dijital oyunlar pratiklik ve hız bağlamında diğer oyunlara göre öne çıkmakta, içerdiği çeşitliklik dolayısıyla eğlence ve sosyalleşme aracı olarak insan hayatı için oldukça önemli etkinliklerden biri olarak kabul edilebilmektedir. Bilindiği gibi günümüzde çevrimiçi sosyal medya platformları üzerinden oynanan pek çok farklı içeriğe sahip dijital çevrim içi oyunlar mevcuttur. Bu oyunlardan Volarant ise 2020 yılında resmî olarak Riot Games tarafından geliştirilip yayınlanan oyna-kazan (free-to-play) türünde rekabet temelli ve çok oyunculu taktik video oyunu olarak bilinir. 5’e 5 kişi ile oynan bu oyun modunda kullanıcılar yayın platformu olarak kullanılan Twitch ve YouTube sosyal medya platformları üzerinden yayınlanmakta, dünya çapında gerçekleşen turnuvalar ile oyuncuların nezdinde öne çıkmaktadır. Ancak ne var ki tıpkı dijital oyunlarda olduğu gibi bu oyunun da bireylerin sosyal yaşantılarına olumlu olumsuz etkileri bulunmaktadır. İncelememizde Twitch ve Youtube’un Valorant oyuncularının sosyal hayatlarına etkisi incelendi.

Bu bağlamda bu çalışmada aktif oyuncu kitlesinin yoğun olmasından kaynaklı olarak seçilen Youtube ve Twich sosyal medya platformlarının Volarant oyuncularının sosyal yaşantılarına olan etkilerinin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda yargısal/seçmece bir yöntem ile belirlenen ve en az altı aydır aktif olarak Volarant oyununu ilgili platformlar üzerinden takip eden, oynayan beş (5) Volarant oyuncusu üzerinden bir odak grup çalışması gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın alan yazında yapılacak gelecek çalışmalara çevrim içi oyunlar üzerine geniş bir veri sunmasından dolayı önemli olduğu düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Sosyal Medya, Dijital Oyunlar, Valorant, Tasarım, Görsel Tasarım

**THE IMPACT OF SCOIAL MEDIA PLATFORMS ON DIGITAL GAMES TO VALORANT**

**HAKKI SÖNMEZ**

**ISTANBUL AREL UNIVERSITY, TURKEY**

**hakkisonmez22@istanbularel.edu.tr - 0009-0005-5680-4360**

**SUMMARY**

Digital games, which entered our lives after the 1970s, have continued to be an activity for entertainment, learning, and socializing like in the earliest times of history. The development of computers and the internet along with the advancement of Web 2.0 technologies have turned passive users into active ones, and as a result, online digital games have become preferred by gamers. The communication channels of online games have turned into social platforms. Starting with arcade halls, this structure is now easily accessible on our phones as mobile games. Therefore, due to their online presence and easy accessibility, social media and digital games are constantly interacting with each other. While social media is an effective tool for socializing and directing masses, online digital games stand out in terms of convenience and speed, and due to their variety, they can be considered as an important activity for entertainment and socializing in human life. As is known, there are many different types of digital online games that are played on online social media platforms today. One of these games, Valorant, is a competitive and multiplayer tactical video game developed and released by Riot Games in 2020 as a play-to-win (free-to-play) type. Users play this 5 vs. 5 game mode and broadcast on social media platforms such as Twitch and YouTube, and they stand out among players with global tournaments. However, just like in digital games, this game also has positive and negative effects on individuals' social lives. In this study, the impact of Twitch and YouTube on Valorant players' social lives is examined.

In this context, the aim of this study is to reveal the effects of the selected social media platforms, namely YouTube and Twitch, on the social lives of Valorant players due to the high number of active players. For this purpose, a focus group study was conducted on five (5) Valorant players who have been actively following and playing Valorant through relevant platforms for at least six months, selected through a judgmental/purposive sampling method. It is considered important for the research literature as it provides extensive data on online games for future studies.

**Keywords:** Social Media, Digital Games, Valorant, Design, Visual Design.