

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**DİJİTAL OYUNLARDA BAĞIMLILIK VE ŞİDDETİN ÇOCUKLAR
ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: PUBG OYUNU ÜZERİNE BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hilal BALDEMİR

**Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalı
Yeni Medya Programı**

AĞUSTOS, 2021

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**DİJİTAL OYUNLARDA BAĞIMLILIK VE ŞİDDETİN ÇOCUKLAR
ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: PUBG OYUNU ÜZERİNE BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hilal BALDEMİR
(Y1912.400008)**

**Yeni Medya ve İletişim Anabilim Dalı
Yeni Medya Programı**

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ayten ÖVÜR

AĞUSTOS, 2021

ONAYFORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Dijital Oyunlarda Bağımlılık Ve Şiddetin Çocuklar Üzerindeki Etkisi: Pubg Oyunu Üzerine Bir İnceleme” adlı çalışmamın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça ’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(17/08/2021)

Hilal BALDEMİR

ÖNSÖZ

Bu çalışmada Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddetin Çocuklar Üzerindeki Etkisi Pubg Oyunu üzerinden ele alınarak incelenmiştir ve değerlendirme sonuçları mevcut araştırma verileri ile birlikte sunulmuştur. Bu çalışmanın konusu seçilirken günümüzde, çocukların ve gençlerin oyun oynama alışkanlıkları ve bu oyun oynama alışkanlıklarına göre şekillenen davranış biçimleri göz önüne alınmıştır.

Öncelikle tez yazım sürecimin başından itibaren her aşamasında bana destek olan ve hatalarımı görmeme yardımcı olan, tüm bilgilerini ve tecrübelerini benimle paylaşan ve çalışmamı en doğru şekilde bitirmemi sağlayan tez danışmanım Öğr. Üyesi Ayten Övür hocama teşekkürlerimi sunarım.

Tüm eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi her anlamda yanımda olan ve desteklerini benden esirgemeyen Anneme ve Babama teşekkürü borç bilirim.

Ağustos 2021

Hilal BALDEMİR

DİJİTAL OYUNLARDA BAĞIMLILIK VE ŞİDDETİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: PUBG OYUNU ÜZERİNE BİR İNCELEME

ÖZET

İçinde bulunduğumuz dijital çağda, internet yaşamın her alanına nüfuz etmiş durumdadır. Bununla birlikte kişilerin yaşamı, davranışları, duygu ve düşünceleri de sanal dünyaya yönelmeye başlamıştır. İnternet çağının dijital yerlileri olan Z kuşağı gençleri ve çocukları neredeyse bütün hayatlarını dijital mecra odaklı yaşamaya adapte etmişlerdir. Eğitim, sosyal ilişkiler, sosyal aktiviteler ve kişisel gelişim için gerekli olan bütün ihtiyaçlar artık dijital kaynaklar aracılığı ile sağlanmaya başlamıştır.

Tüm bu gelişmelerle birlikte dijital yerliler için oyun anlayışı sanal dünyadan ibaret bir hale gelmiştir. Gençlerin ve çocukların sosyal, psikolojik ve fiziksel tüm gelişimleri gerçek dünyanın dışında dijital ekranlar karşısında şekillenmeye başlamıştır. Günümüzde dijital oyunlarla ilgili sayısız araştırma yapılmıştır ve yapılmaya devam etmektedir. Dijital yerliler üzerinde gerek olumlu gerekse olumsuz etkileri olan bu dijital oyunlara bağımlılık gün geçtikçe daha geniş kitlelere yayılmaktadır. Bu çalışmada dijital oyunların sebep olduğu bağımlılık ve şiddet eğilimlerinin çocuklar üzerinde ne gibi etkilerinin olduğunu ve ebeveynlerin dijital yerli olan çocuklarını bu olumsuz etkilerden korumak için neler yaptığını inceleyip ortaya çıkan sonuçları araştırma verileri ışığında sunmak amaçlanmıştır. Çalışmada nitel veri toplama yöntemlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılacak aynı zamanda anket tekniği de kullanılarak sürdürülecektir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı olan çocuklar ve ebeveynleri ile yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ve anket tekniği ile veriler elde edilecektir ve bu elde edilen veriler ışığında dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddetin çocuklar üzerindeki etkisi sebep- sonuç ilişkisi içerisinde incelenecektir örneklem olarak Pubg oyununun bu noktadaki rolü tartışılacaktır. Araştırmanın hipotezi olan “Pubg dijital

oyunu bireylerde oyun bağımlılığına yol açar, Pubg oyunu bireylerde şiddet eğilimi oluşmasına yol açar” fikirleri ispatlanmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, dijital bağımlılık, şiddet yönelimi, Pubg, dijital yerli

THE IMPACT OF ADDICTION AND VIOLENCE ON CHILDREN IN DIGITAL GAMES: A REVIEW ON PUBG GAME

ABSTRACT

In the digital age we live in, the internet has permeated every aspect of life. In addition to this, people's lives, behaviors, feelings and thoughts have also begun to turn to the virtual world. The youth and children of Generation Z, who are the digital natives of the internet age, have adapted almost their entire lives to digital media-oriented living. All the needs for education, social relations, social activities and personal development are now being provided through digital resources.

With all these developments, the understanding of games for digital natives has become a virtual world. All social, psychological and physical developments of young people and children have begun to take shape in front of digital screens outside the real world. Today, numerous researches on digital games have been made and continue to be done. The addiction to these digital games, which have both positive and negative effects on digital natives, is spreading to wider masses day by day. In this study, it is aimed to investigate and conclude the effects of addiction and violence tendencies caused by digital games on children and what parents do to protect their digital native children from these negative effects. The study will be continued using the qualitative data collection method. In this context, data will be obtained by semi-structured interview technique with children with digital game addiction and their parents, and in the light of this data, the effect of addiction and violence on children in digital games will be examined in a cause-effect relationship, and the role of Pubg game at this point will be discussed as an example.

Keywords: Digital game, digital addiction, violence orientation, Pubg, digital native

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
I. GİRİŞ	1
II. DİJİTALLEŞME	5
A. Dijital Medya	7
B. Küreselleşen Dijitalleşme	12
C. Dijital Nesiller	15
III. DİJİTAL OYUN KAVRAMI.....	21
A. Dijital Oyun Pazarı	25
IV. DİJİTAL OYUN VE BAĞIMLILIKLAR	29
A. Ekran Bağımlılığı.....	29
B. Dijital Oyun Bağımlılığı	31
1. Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı.....	34
V. DİJİTAL OYUNLARDA ŞİDDET	39
VI. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ	49
VII. AMAÇ VE YÖNTEM.....	51

VII. PROFESYONEL OYUNCULUK.....	63
VIII. BULGULAR	67
A. Anket Verileri	67
B. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Bulguları	75
IX. SONUÇLAR - TARTIŞMA – ÖNERİLER	81
X. KAYNAKÇA	87
EKLER.....	101
ÖZGEÇMİŞ.....	125

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.	Oyun Satışı Gelirlerine Göre Ülke Sıralaması	26
Çizelge 2.	2020 En Çok Kazanan LOL Oyuncuları	63
Çizelge 3.	En Çok Kazanan Pubg Oyuncuları	64
Çizelge 4.	Katılımcıların Demografik Dağılımları.....	67
Çizelge 5.	Katılımcıların Boş Vakitlerini Değerlendirme Dağılımlar	68
Çizelge 6.	Katılımcıların İnterneti Kullanma Amaçlarının Dağılımları.....	69
Çizelge 7.	Katılımcıların Günlük İnterneti Kullanma Süresi	69
Çizelge 8.	Katılımcıların Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Dağılımlar.....	69
Çizelge 9.	Katılımcıların Cinsiyet Bağlamında Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması	70
Çizelge 10.	Katılımcıların Gelir Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması	71
Çizelge 11.	Katılımcıların Kendilerine Ait Bilgisayar Olma Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması.....	71
Çizelge 12.	Katılımcıların İnterneti kullanma Süresine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması.....	72
Çizelge 13.	Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması	74
Çizelge 14.	Katılımcıların Yaş Dağılımları ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ve Şiddet Eğilim Ölçeği Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	75

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Uçaktan atlayıp seçilen bölgeye inme sahnesi	54
Şekil 2. Erangel Haritası.....	55
Şekil 3. Miramar Haritası	56
Şekil 4. Sanhok Haritası	56
Şekil 5. Vikendi Haritası	57
Şekil 6. Silahlar ve Ekipmanlar	58
Şekil 7. Araçlar.....	60
Şekil 8. Patlama.....	62
Şekil 9. Tırmanış	62
Şekil 10. PUBG Global Oyuncuları	65
Şekil 11. Team Galakticos Pubg 2018-19 Kadrosu.....	65

I. GİRİŞ

Hayatın her alanına hızlı bir şekilde yayılmaya başlayan internet ve beraberinde gelen dijital yaşam, insanları gerçeklikten uzaklaştırıp sanal bir dünyaya uyarlamaya başlamaktadır. İçinde bulunduğumuz bu bilişim çağında gerek iş hayatı gerek sosyal hayat gerekse kişisel yaşantımız neredeyse sanal ekranlar içerisinde sürdürülür bir hale gelmektedir. Bireylerin kendini sanal dünyaya tamamıyla kaptırmasını veya o dünyanın içerisinde akıp gitmesine neden olan bu dijital platformlar zaman ve mekân olgusunu ortadan kaldırarak, gerçek ile sanal olanın sınırlarını tamamen belirsizleştirerek, geçmiş gibi deneyimlenebilecek yapay bir dünya meydana getirmektedir.

Her geçen gün gelişen ve ilerleyen teknoloji ile birlikte bireylerin eğlenme, haber alma, iletişim kurma, sosyalleşme biçimleri de değişime uğramıştır. Özellikle Z kuşağı gençleri ve çocukları telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletler sayesinde neredeyse bütün hayatlarını sanal ekranlar karşısında geçirmeye başlamıştır. İnternetin olumlu tarafları olduğu gibi olumsuz tarafları da mevcuttur ve bu olumsuz taraflar çoğu zaman pek kimse tarafından fark edilmemektedir. Ebeveynlerin kontrolü dışında kullanılan internet ve teknoloji birçok olumsuz sonuca yol açmaktadır. Teknolojinin ve internetin gelişip hayatımızın neredeyse her alanına girmesinden sonra yeni kavramlar ortaya çıkmıştır bunlardan bazıları; Bilgisayar bağımlılığı, İnternet bağımlılığı ve Oyun bağımlılığı olarak örneklendirilebilmektedir. Özellikle genç ve çocuk kullanıcılar açısından oyun bağımlılığı çok fazla olsa da yetişkinlerde de oyun bağımlılığı semptomları görmek mümkündür. İnternet bağımlılığı ele alındığında bunu tetikleyen en belirgin etkenlerden birinin dijital oyun bağımlılığı olduğu söylenebilmektedir. İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı çoğu zaman birbiri ile paralel olarak ilerlemektedir. Bu anlamda, davranışsal bağımlılıklar kategorisinde bulunan internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır (Günüç, 2015).

Çocuk yaştaki bireylerde özellikle fiziksel ve kişisel gelişimin en önemli olduğu dönemlerde teknoloji bağımlılığına bağlı olarak ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı çocukları birçok yönden olumsuz olarak etkilemektedir. Gelişim evresinde dijital oyun bağımlılığı olan çocuklarda özellikle şiddet içerikli oyun oynayanlarda olumsuz davranışlar sergileme yönünde hareketler görülebilmektedir. Bu noktada özellikle ebeveynlerin büyük bir rolü vardır çocukla kurulan iletişim ve teknolojinin doğru kullanımı konusunda çocuğu eğitmek, bu gibi olumsuz davranışların meydana gelmesini engellemek için en mühim önlemlerdendir. Fiziksel ve zihinsel olarak gelişimlerinin en önemli evlerinde olan çocukların oyun oynama alışkanlıklarının bilinmesi ve kontrol altında tutulması ebeveynlere düşen önemli bir görevdir. Dijital yerliler olarak adlandırdığımız çocuklar ve gençler, dijital göçmenler olan ebeveynlere oranla teknolojiye daha fazla hakimdirler ve teknoloji kullanımında daha ileridedirler bu yüzden ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımını kontrol altında tutması daha da zorlaşmaktadır. Aile bireyleriyle sağlıklı bir iletişim geliştiremeyen çocuklar ve gençlerde internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı riskinin daha fazla olduğu düşünülmektedir. İnternette ve dijital oyunlarda uzun süreler geçiren çocukların sosyal ilişkileri, aile ilişkileri ve akademik hayatlarında olumsuz ilerleyişler meydana gelmeye başlamaktadır. Bu gibi olumsuzlukların önüne geçilmesinde aile bireylerinin önemli rolleri vardır en başta internet kullanımının sınırlı tutulması ve kontrol altında tutulması gerektiği gibi.

Oyun oynama eğilimi çoğu zaman gerçek hayattan uzaklaşıp sanal ekranlar aracılığı ile içerisine girdiğimiz dünyanın bizlere daha çekici ve heyecanlı gelmesiyle bağlantılıdır. Özellikle çocuklarda ve gençlerde akademik hayat, sorunlu aile yaşantısı, kısıtlı sosyal çevre gibi etmenler söz konusu olduğundan dijital oyunlar en iyi kaçış alanları olmaktadır. Zamanın nasıl geçtiği anlaşılmadığı için harcanan efor, yaşanan psikolojik stres ve fiziksel yorgunluk uzun vadede hissedilmez fakat gerçek hayata döndüğünde dijital oyunların sebep olduğu hasarlar sosyal yaşantıda ortaya çıkmaya başlamaktadır. Çoğu oyun bağımlısı bu oyunların sebep olduğu olumsuz sonuçları kabul etmemekte ciddi bir inkâr mekanizması geliştirmektedir. Öyle ki oyunların kişilere sağladığı sanal dünya vazgeçilmesi imkânsız bir hale gelmektedir. Ebeveynlerin çocukları için sağlayacakları konfor alanları, sosyal aktiviteler, güçlü iletişim bağları çocukları

sanal ekranlardan daha uzun süre uzak tutmak için etkili yöntemlerdir. Günümüzde dijital oyunlar denildiğinde çoğunlukla çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri ön plana çıkmaktadır fakat belirli bir yaştan itibaren kontrollü bir şekilde zihinsel gelişim için etkili oyunlar oynayan çocuklarda olumlu etkiler gözlemlendiği bir gerçektir. Her alanda olduğu gibi oyun alanında da teknolojinin doğru ve bilinçli kullanımı olumlu sonuçları beraberinde getirmektedir. Önemli olan zaman kontrolü ve fayda sağlayacak içerikleri tercih etmektir. Bu bağlamda dijital oyunların yarattığı olumlu etkilere bakacak olursak; “Yaratıcılık ve özgüven duygularında artış, verilen komutları takip edebilme, problem çözebilme ve mantık yürütme, el-göz koordinasyonu, stres ve sinir gibi negatif dürtülerin azaltılması” şeklinde sıralanabilmektedir (Coşkun ve Övür, 2020). Dijital oyunlar çocuklar için eğlence aracı, serbest zaman geçirmek için bir aktivite olsa da şiddet içerikli oyunların etkileri de bir tartışma konusudur. “Son zamanlarda dijital oyunlarla ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89’unun şiddet içerdiğini göstermektedir” (Aydoğdu Karaaslan, 2015: 807). Bu analize baktığımızda oranın ne kadar fazla olduğu görülebilir ve bu sebeple çocukların şiddet içerikli oyunlara ulaşmasının ne kadar kolay olduğunu da anlaşılabilir. Ebeveynler ve çocuklar üzerinde yapılan araştırmalar gösteriyor ki çocukların en sevdiği oyunlar genellikle şiddet içerikli oyunlar olmaktadır. Buradaki en önemli nokta ise yine ebeveyn kontrolü altında dijital oyun oynanmasının gerekliliğidir. Dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin çocukların zihinsel dünyasında yarattığı “şiddet çözümdür” algısı gelişim evresindeki çocuklarda bilinçaltına yerleşip sosyal gelişimlerinde olumsuz sonuçlara yol açmaktadır. Aynı zamanda dijital oyunlar karşısında fazla zaman geçirme sanal ekran bağımlılığı çocuklarda asosyal kişiliği de beraberinde getirmektedir. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve beraberinde getirdiği şiddet olgusu ele alınarak çocuklar üzerinde yarattığı etkiler incelenecek ebeveynlerin kontrolünde bireylerin görüşleri alınacak ve Pubg oyununu oynayan 10-18 yaş aralığındaki bireylerle yarı yapılandırılmış mülakat tekniği ve anket tekniği uygulanarak analiz yapılacaktır.

II. DİJİTALLEŞME

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte toplumsal ve gündelik yaşamdaki neredeyse tüm süreçler bu gelişmelerden etkilenmiştir ve bu değişiklikler bireylerin hayatlarında somut bir şekilde kendini göstermeye başlamıştır. 1990'lı yıllarda başlayan ve 2000'li yıllarda da devam eden bu süreç gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde gündelik yaşamın bir parçası haline gelen ve kullanım oranları her geçen gün artan bilgisayar, cep telefonu, internet ve sosyal medya gibi birçok yeni gelişmeye yol açmıştır (Yengin, 2014). Bu gelişmeler beraberinde birçok farklılaşma getirmiştir, toplumsal yaşamda ve aile ilişkilerinde yeni bir dönem başlamıştır. Gelişmekte olan bu teknoloji sadece yetişkinleri değil aynı zamanda çocukları da etkisi altına almıştır. Türkiye'de internetin ticari kuruluşlara hane halkına ve bireysel kullanıma açık hale gelmesi 1996 yılında mümkün olmuştur (Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi). Türk Telekom'a ait TURNET projesi 1996 yılının ağustos ayında hayata geçmiştir, bu projenin kapsamı internetten ticari kuruluşların ve internet servis sağlayıcılarının yararlanmasını sağlamaktır (Parlak ve Balık, 2005). 1997 yılının Ekim ayında internet servis sağlayıcı şirketlerin sayısı 80'e ulaşmıştır. 1997 yılının sonuna gelindiğinde Türkiye'de internet servis sağlayıcılar üzerinden internet servisi alan ve internet erişimi olan ticari şirket sayısı 10.000'e, internete bağlı bilgisayar sayısı ise 30.000'e ulaşmıştır (Saka, 2019: 4-72).

1999 yılına gelindiğinde Türkiye'de internetin daha hızlı yayılmasında cep telefonu piyasasının büyük bir etkisi olmuştur. 2002 yılında nüfus yüzdesine göre Türkiye'de internete erişim oranı %11,38'di bu oran 2016 yılında %66,81'e çıkmıştır (Alemdar, 2017). Bu istatistiksel verilere bakıldığında internet kullanımının 14 yıl içerisinde geniş bir kitleye yayıldığı söylenebilmektedir. Geleneksel medyanın sunduğu tek yönlü iletişimin ardından sayısal – dijital medyanın getirdiği etkileşimli çift yönlü iletişim ağı kitleler tarafından kısa sürede benimsenmiştir ve bu şekilde hızlıca büyüme sağlamıştır. Bu yeni sayısal medya teknolojisi aynı zamanda beraberinde birçok yeni medya ağında getirmiştir.

Sosyal medya ile gelen çevrimiçi yayıncılık modern toplumun olağan bir yapısı haline gelmiştir. Dijital medyanın, özellikle beraberinde getirdiği sosyal medya kanallarının varlığı geleneksel medya için büyük bir risk haline gelmiştir. Geleneksel medya ve dijital medya hem birbiri ile paralel hem de birbirine zıt ilerleyen iki kavramdır. Son yıllarda bu alanlarda yapılan çalışmalar bize gösteriyor ki bu yeni iletişim teknolojilerinin gösterdiği gelişme hızı hayatımızda çok büyük farklılıklara yol açmaktadır (Ercan, 2020). İletişim temel amacı, bilgi alma, bilgi aktarma, bilgiyi yayma gibi prensiplerden oluşmaktadır, geleneksel medya kanallarının da başlangıçta temel işlevi bu yönde ilerlemekteydi. Gazete, televizyon, radyo, dergi hatta kablolu telefonlar temelde haberleşme üzerine kurulu bir sistemle hareket ediyorlardı. Fakat ilerleyen yıllarda toplumun ihtiyaçları haber almanın ötesine geçince, medya kanalları da daha geniş kapsamlarda faaliyet göstermeye başlamıştır. Medya haber almanın yanında, eğlendirme, bilgilendirme, kültür – sanat gibi farklı kategorilerde topluma hizmet etmeye başlamıştır (Sığın, 2020: 1-18). Bu yönleriyle yeni medya ile yarış halinde olan geleneksel medyanın tüm özelliklerine rağmen tek yönlü bir iletişim sunması onu yeni medyanın gerisinde kalmaktan kurtaramamıştır.

Medya, elinde bulundurduğu toplumsallaştırma gücü sayesinde kitleleri kendi görüşleri doğrultusunda yönlendirebilmektedir. Böylesi bir gücü olumlu kullanmak çok büyük faydalar sağlasa da olumsuz kullanıldığında kitleleri yanlış yönlendirip toplumda kaosa sebep olabilmektedir. Bu sebeple medyanın elindeki gücü toplum faydasına ve ülke değerlerini hiçe saymadan kullanması önemli bir noktadır (Sığın, 2020: 18-21). Kitle iletişim araçları kullanılarak; kimi zaman kültürel anlamda yozlaştırma, bireylerin kişilik yapılarının bozulmasına neden olan olayları ortaya çıkarma veya toplumsal yapılarda bozulmalara neden olma gibi sonuçlar ortaya çıkarken, kimi zaman ise kültürü geliştirme, yaşatma ve bireylerin mental sağlıklarını iyileştirme gibi katkılar sağlandığı bilinmektedir (Akt: Zafer ve Vardarlıer, 2019: 13). Toplumsallaştırma kitleleri belli başlı bir kimlik altında toplamayı da amaçlamaktadır. Medyanın bireyleri içine sokmaya çalıştığı bu kalıbın temelde amacı, bireyin sahip olduğu yaşam içerisindeki kurallar ve ahlaki değerlere dayalı tüm özelliklerini toplumun diğer gruplarındaki kişilerle uyum içerisinde olması için aynılaştırmaktır. Dijitalleşme ile geleneksel medyanın bu rolü geri planda kalmıştır çünkü dijital medyanın bir

toplumsallaştırma hareketine ihtiyacı yoktur. Dijitalleşme ile bireylere sunulan birçok yeniliğin ve gelişmenin yanında sınırsız bilgi edinme ve sınırsız bilgiye ulaşma imkânı mevcuttur. Bireyler kolayca ulaşabildikleri bu bilgiler ışığında herhangi bir yönlendirmeye maruz kalmadan kendi hür iradeleri ile her konuda seçimlerini yapabilmektedir. Toplumun herhangi bir kesimine ve o kesimin görüşlerine bağlı olma zorunluluğu olmadan kendi görüşlerini oluşturabilmektedirler. Dijital medyanın sunduğu bu özgür ortam bireylerin bu dijitalleşme sürecine hızlıca uyum sağlamasında oldukça etkili olmuştur (Coşar, 2018: 78-81).

Bireylerin ihtiyaç duyduğu iki yönlü iletişim ortamı ve kendini ifade etme olanağı dijitalleşme ile sağlandığı için geleneksel medya gün geçtikçe geri planda kalmaya devam etmektedir. Dijitalleşme ile birlikte daha özgür bir iletişim ortamı meydana gelmiştir. Geleneksel iletişim ortamlarının aksine dijital ortamda fikir beyanı, yorum yapma, eleştirme gibi bireysel haklar daha özgürce kullanılabilir. Dijital dönüşüm günümüzün en önemli konularından biri olsa da son 30 yıldır birçok alanda dijital ortamlarla bütünleşmiş bir şekilde çalışılmaya başlanmıştır, söz konusu olan dijital dönüşüm ise teknolojinin ilerlemesine bağlı olarak neredeyse bütün işlerin dijital ekranlar aracılığı ile yapılmaya başlanmasıdır. Teknoloji kuşkusuz ki, yaşamımızı kolaylaştırmakta, yaşam kalitemizi yükseltmektedir fakat bunun yanı sıra büyük sorunlara da yol açtığı inkâr edilemez bir gerçektir. Bu noktada önemli olan soru “dijitalleşmiş bir yaşam içerisinde bizler bu teknolojiler sayesinde nasıl bireylere evirildik” sorusudur.

A. Dijital Medya

İnsanlar yaşamaya başladıkları ilk çağdan itibaren iletişim kurmanın yollarını aramış ve iletişim kurmak için farklı araçlar geliştirmişlerdir. Bu yüzden günümüzde medya hala kendini geliştirmeye ve değiştirmeye devam etmektedir. Mağaralara çizilen resimlerden yazılı tabletlere, dumanla karşı tepedeki insanlarla haberleşmeden, dünyanın öbür ucundaki insanlarla görüntülü ve sesli konuşma teknolojisine içimizde bulunan iletişim açlığından ve bu konuda sınır tanımamaktan günümüz teknolojisine ulaşmış bulunmaktayız. Gün geçtikçe geliştik ve geliştikçe de değiştik bu değişimin son noktası olarak ise medya dijital

bir hal almıştır. Dijital medya ile iletişim araçlarında somutluktan ziyade soyutlaşan araçlara geçişler başlamıştır (Gönenç, 2012: 87-102).

Bu gelişmelerle birlikte kâğıt ve kalemin yerini kablolar, mikrofonlar, hoparlörler almaya başlamıştır. Telgrafın keşfi ile başlayan bu dijitalleşme, radyo frekanslarının keşfedilmesiyle ve bu frekansların birden fazla kişiye iletilmesiyle bambaşka boyutlara taşınmıştır. Dijital medya sayesinde iletişim artık çok farklı bir boyuta gelmiştir. İnsanlar artık birden fazla kişiyle aynı anda iletişim kurabiliyor, eş zamanlı olarak herkesle düşüncelerini paylaşabiliyordu. Telefondan televizyona, televizyondan bilgisayarlara ve son olarak internete kadar uzanan bu yolculuk medyanın dijitalleşmesi ile bugünkü halini almıştır. Teknoloji o kadar ilerlemişti ki insanlar artık evlerinden çıkmadan her türlü bilgiye ulaşabilmekte, herkesle iletişim kurabilmekteydi. Fakat bu kadar teknoloji bile insanlara yeterli gelmemiştir. İnsanlar artık evlerinin dışında da herkesle anlık olarak iletişim halinde olmak istemişlerdir ve bu sayede ceplerinde taşıdıkları küçük telefonların içerisine kocaman bir dünya sığdırmışlardır (Aymaz, 2018: 124-139). Bu aletlerin içerisinde sesten öte, yazı, görüntü, video paylaşabildiğimiz ve bu paylaşımlarla kitlelere ulaşabildiğimiz sosyal medya mecraları ortaya çıkmıştır. Artık yaş farkı gözetmeksizin herkesin erişim sağladığı ve oradan tüm dünyayı takip ettiği dijital platformlar kullanılmaya başlanmıştır. Dijital medya insanların internet ortamlarında kullandıkları araçların bütünüdür. Sosyal medya ise dijital medyanın içerisinde yer alan kullanıcıların kişisel olarak kullanabildikleri, içerik üretebildikleri ve bu içerikleri diğer insanlarla paylaşabildikleri platformlardır. Sosyal medyayı kullanan ve paylaşım yapan insanlar aynı zamanda içerik üreticileri haline gelmişlerdir. Dijital medya ve sonrasında sosyal medyanın ortaya çıkmasıyla bu yeni iletişim kanalları ile ilgili yeni ve önemli kavramlarda ortaya çıkmıştır. Bu kavramlar:

- *Açıklık: Sosyal medya paylaşımlarının kullanıcının izin verdiği kadar kişiyle ya da izni doğrultusunda bütün kullanıcılar ile paylaşmasıdır.*
- *Karşılıklı iletişim: Sosyal medyada kullanıcıların paylaşılan veya oluşturulan içeriğe yorum yapması, tartışma oluşturulması, kullanıcının dönüş vermesi fikirlerin, duygu düşünce veya eleştirilerin paylaşılması karşılıklı iletişim halinde olunmasıdır.*

- *Katılım: Oluşturduğunuz içeriği ne kadar kişinin izlediği, beğendiği, yorum yaptığını anlatan bir kavramdır. İçeriğiniz ile ilgili ne kadar çok izlenme, yorum veya beğeni alırsa paylaşımınız o kadar başarılı bir içerikten oluştuğu anlamına gelmektedir.*
- *Topluluk: Aynı ilgi alanları, aynı beğeni zevkinde olan kullanıcıların aynı gönderi altında toplanmasıdır.*
- *Bağlantılık: Oluşturulan içeriğin verilen linkler ile içeriğin zenginleştirilmesi ve desteklenmesidir (Kırık, 2017).*

Dijital medya gün geçtikçe gelişen ve değişen bir oluşumdur ve bu gelişimler bireylere yetersiz gelmektedir, yeni bir gelişmeden sonra hep daha fazlası beklenir hale gelmiştir. Çünkü dijital medya sınırları olmayan bir teknoloji haline gelmiştir ve bu noktada ciddi bir tüketim kültürü başlamıştır. Her yeni gelişme kendinden sonra gelecek gelişmelere zemin hazırlamıştır ve toplumu da buna alıştırmıştır. Bu yeni dönem, dijital hayat önceki dönem makinelerinden farklı olarak insan beyninin uzantısı olarak gelişmektedir. Büyük sanayi döneminde üretilen ve kullanılan makineler insanların beden gücünün uzantıları olarak gelişmişlerdir ve üretimdeki yerlerini almışlardır (Buyruk, 2018: 599-632). Bugün geliştirilen teknolojilerdeyse insan beyninin uzantısı olarak gelişen yapay zekâ teknolojileri söz konusudur. Bu yapay zekâ teknolojisi insan beyninin kapasitesini aşarak daha kapsamlı ve donanımlı bir hale gelmiştir. Gelinek noktada bu yapay zekâlar insanların yerine onların işlerini yapmakla kalmıyor aynı zamanda onlar yerine düşünüyor ve hatta karar veriyor. Bu dijital teknoloji bir yandan insan hayatını ciddi ölçüde kolaylaştırıyor ve sanayide üretim kapasitesini artırıyor fakat diğer yandan insan beyninin kapasitesini aşan bu robotlar daha fazla gelişirse insanlığın geleceği nasıl bir noktaya evrilir bu da büyük bir soru işareti oluşturmaktadır (Uyanık, 2016: 59-76).

Dijitalleşen dünya sayesinde insan ilişkilerinde de farklı boyutlara gidilmektedir. Teknolojinin bu denli ilerlemesi geçmişten bugüne iletişimi de farklı bir boyuta taşımıştır. Telgraf ve telefon öncesi dönemde yüz yüze iletişim ve yüz yüze insan ilişkileri mevcuttu fakat teknolojik gelişmeler sayesinde insan ilişkilerinde yüz yüze olmak şartı ortadan kalkmıştır. İnsanlar artık telefon sayesinde çok uzaktaki bir kişiyle bile anında eş zamanlı iletişim kurabilmektedir.

Hatta dijitalleşme sayesinde daha da ileri bir seviye olan görüntülü iletişim teknolojisi ortaya çıkmıştır. Bu teknolojiler yediden yetmişe herkesin kullanabileceği kadar ulaşılabilir olduğu için yüz yüze iletişim neredeyse çok az tercih edilir hale gelmiştir (Aslan, 2020).

İnsanların kendi aralarında kurdukları iletişimden ziyade artık insanların sanal ekranlarla teknolojik aletlerle kurdukları iletişimler daha ön plandadır. Tüm bu gelişmelere baktığımızda teknolojinin bu denli hayatlarımıza girmesinin, ilerleyen zamanlarda insan ilişkilerini nasıl etkileyeceği sorusu önemli bir konudur. Sanal ortamlardaki iletişim biçimlerine baktığımızda günümüzde bazı kesimlerin daha fazla tercih ettiği ve memnun olduğu bir iletişim şekli olduğu görülmektedir (Aydoğan ve Kırık, 2012: 58-69). Dijital medya platformları sayesinde, insanlar artık kişisel ve özel bilgilerini paylaşmadan gerçek kimliklerini göstermeden arkadaş edinebilmekte ve dünyanın öbür ucundaki insanlarla iletişim kurabilmektedir. Sosyal ve toplumsal hayatta yüz yüze iletişim kurmanın getirdiği bazı zorunluluklar vardır öncelikle insanların sizi yüzünüzden tanıması, isminizi bilmesi, yaşınızı, kilonuzu, yaşadığınız yeri ve daha birçok kişisel ve çevresel bilgiyi siz istemeseniz de öğrenmeleri ve sizi bunlarla değerlendirip belki de yargılamaları kaçınılmazdır. Oysaki dijital medya üzerinden iletişim kurduğunuz insanlar sizi, siz izin verdiğiniz kadar tanır ve siz izin verdiğiniz kadar görürler yüzde yüz olmasa da büyük oranda gizlilik söz konusu olabilmektedir. Bu özelliğinden dolayı sanal ortamlar kendini anlatmayı ve göstermeyi sevmeyen insanlar için çok önemli iletişim kanallarıdır. Fakat bu demek değildir ki dijital medya platformları gizlilik açısından fazlasıyla güvenlidir, birçok güvenlik ve gizlilik ihlalinin olduğu dijital medya platformlarında kişilerin birçok önemli ve kişisel bilgisi dokümanı dışarıya sızdırılabilmektedir (Uluç ve Yarcı, 2017: 88-102). Bu yüzden insan beyninin kapasitesini aşan bu sanal robotlar her zaman güvenli olmadığı gibi güvenlik çemberinin kırılması da imkânsız değildir. Fakat şu da bir gerçektir ki günümüzde kitlelere ulaşmanın en kolay yolu yine dijital medya platformlarıdır. Her konuda sesimizi duyurmak için ilk başvurduğumuz yöntem dijital medyadaki kişisel hesaplarımızdır, arkadaşlarımız, ailemiz, sosyal çevremiz ve hatta hiç tanımadığımız insanlar bile dijital medya sayesinde çok kolay ulaşılır bir haldedir. Bugün bir insan yaşadığı bir olayı, iyi veya kötü tüm insanlara

duyurmak isterse bu dijital medya sayesinde mümkündür çünkü artık sosyal medya kitle dayanışmasının oluşturulabildiği en hızlı araçtır (Sütçü ve Tosyalı, 2016: 3-22). Dijital medya sayesinde bilgi alma ve bilgiyi paylaşma hızımız 5-10 sene öncesine oranla hayal bile edilemeyecek bir boyuta ulaşmıştır. Zaman ilerledikçe teknolojideki bu gelişmeler hız kesmeden daha ileri boyutlara taşınmaya devam etmektedir. İnsanlık tarihi dijital çağa hızla girerken aynı zamanda bu değişimle ilgili yanıtlaması gereken birçok soru vardır ve aynı zamanda dikkat etmesi gereken çok önemli noktalar mevcuttur. Dijital yaşama geçiş insan hayatında birçok alanda kolaylıklar sağlamaktadır. İnsanları çoğu işi yapmaktan kurtarıp kendilerine zaman ayırmalarını sağlamaktadır ama öte yandan insanların alıştığı bu rahat ve kolay yaşam önümüzdeki yıllarda hangi problemleri beraberinde getirecektir ve insanlığı olumsuz etkileyecek midir bunlar şimdilik belirsizdir (Arslan, 2006).

Medyanın çeşitli alanlara ayrılarak dijital bir hale gelmesi geleneksel medya ekonomisinin de işleyiş şeklini büyük oranda etkilemiştir. Geleneksel medyada yürütülen ekonomik faaliyetler dijitalleşmeye entegre olup bir değişim yaşamak zorunda kalarak yollarına devam etmiştir. Bu değişimle geleneksel medyada kitleye yönelik yapılan reklamlar dijital medya ile bireylere yönelik yapılmaya başlanmıştır. Kitle iletişim araçları ile reklam yapan markalar dijital medya kanalları üzerinden de reklam yapmaya başlamıştır. Bu yeni ekonominin temelinde yer edinen yeni medya ve sosyal medya, markaların pazarlama ve tutundurma faaliyetlerini gerçekleştirmek için tercih etmeleri gereken temel platformlardır (Korkmaz, 2017). Dijitalleşmenin ekonomi basamaklarında büyük ölçüde yer edindiği yadsınamaz bir gerçektir. Yeni medyanın geleneksel kanallar ile elde edilen ekonomik getirileri daha üst düzeye taşıdığı kullanıcı deneyimleri ve tercihleriyle görülebilmektedir (Tunalı, 2017: 35-42). Dijital medyanın sağladığı etkileşimlilik ve çift yönlü iletişim olanakları birçok konuda olduğu gibi pazarlama sektöründe de ekonomiye ciddi katkılar sağlamıştır. Dijital medya sadece teknolojik ilerleme ve yaşam konforu sağlamak üzerine değil, aynı zamanda sunduğu yeni iş alanları ve her iş kolu için fayda sağladığı destek biçimleriyle insan hayatına her açıdan kolaylık sağlamıştır.

B. Küreselleşen Dijitalleşme

Teknolojik gelişmeler sayesinde zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldıran dijitalleşme ve dijital medya ekonomiden bağımsız düşünülemez hale gelmiştir. Küreselleşme dediğimiz kavram fikirlerin, kültürlerin, dünya görüşlerinin ve ürünlerin alışverişinden doğan bir uluslararası bütünleşme sürecidir. Dünyanın bütünleşme süreci tekdüze dinamiklerle sağlanacak bir şey değildir. Küreselleşme süreci, ekonomik olduğu kadar kültürel, siyasal ve teknolojik boyutlu bir süreçtir. Dünyaya geldiğinden bu yana insan oğlu merak duygusu ile birçok şeyi araştırmış, öğrenmiş ve keşfetmiştir bu sayede bugün teknolojide gelinen noktaya ulaşılmıştır. Dijitalleşmeyle birlikte küreselleşmenin hangi boyutlara ulaştığına bakmak gerekmektedir. 2005 yılından bu yana internet kullanıcılarının sayısı 900 binden 3 milyara yükselmiştir. 2020 yılında internete bağlanan cihaz sayısı 50 milyara ulaşmıştır (We Are Social, 2020). Bu verilere bakıldığında küreselleşmenin kullanıcıların hayatını değiştirdiği ve şirketlerin de iş yapış tarzlarını farklılaştırdığı söylenebilmektedir. Hatta öyle ki bu dijitalleşme sayesinde şirketlerin büyüme hızı ve küreselleşme hedefleri büyük bir ivme kazanmıştır. Örneğin; taksi olmayan araçların taksi gibi kullanılmasını sağlayan Uber, sadece 6 yılda 80'den fazla ülkede kullanılmaya başlanmıştır. Ya da geçtiğimiz sene arttırılmış gerçeklik teknolojisine sahip olan 'Pokemon Go' oyunu sadece 6 ay gibi kısa bir sürede 1 milyar dolarlık bir gelir elde etmiştir. Geçtiğimiz aylarda ABD merkezli oyun şirketi Zynga'nın CEO'su Frank Gibeau, bir açıklama yapmıştır ve Türk oyun şirketi Peak'i 1,8 milyar dolara satın aldıklarını duyurmuştur. Böylelikle Zynga kendi tarihinde en büyük şirket satın almasını gerçekleştirmiştir (Egirişim, 2020). Türkiye'de ise ilk kez bir teknoloji şirketi 1 milyar doların üzerinde bir rakamla satılmıştır. Dijitalleşme öncesi küresel çapta ve bu kadar büyük anlaşmalar yapılması pek mümkün olmamıştır. Özellikle Türkiye'nin dijital girişimlerinin artması ve dünya çapında gelişmişlik düzeyi elde etmesi, büyük çaptaki şirketler tarafından ilgi görmesi ve ülke ekonomisine sağladığı katkılar dijitalleşmenin ülkelere ve bireylere sunduğu faydalardan bazılarıdır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte geleneksel şirket yapıları ve bu şirketlerin tekdüze çalışma modelleri bir tarafa dijitalleşen iş modelleri ve sanal dünyada ilerleyen yeni iş kollarının oluşması küresel alanda

yeni ve başarılı girişimcilerin de ortaya çıkmasını sağlamıştır (Koçak vd., 2018: 493-504).

Bu sayede dünyada ve Türkiye’de uzun yıllar aynı kalan en zenginler listeleri artık yenilikçi girişimcilerinde yer aldığı listeler haline gelecektir. Dijitalleşmenin küresel çapta yarattığı etkinin her alanda büyük gelişmelere yol açtığını açık bir şekilde görülmektedir. Bunlardan biri de küçük çaplı şirketlerin ve işletmelerin bile günümüzde yurtdışı bağlantılı çalışma olanaklarına erişmiş olmasıdır. Dijital çalışma modeli sayesinde bugün Türkiye’de bir medya ajansı ABD’de yaşayan bir Youtuber’ı ya da İnfluencer’ı kendi ajansının bünyesine dahil edip onu Türkiye’den temsil edebilmektedir. Böylelikle küçük çaplı şirketler bile artık küresel çaplı bir çalışma sistemiyle büyüme sağlayabilmektedirler. Dijitalleşmenin getirdiği en büyük kolaylıklardan biri de olan zaman ve mekân fark etmeksizin eş zamanlı olarak görüntülü ya da sesli görüşmeler ile gerek toplantı gerek anlaşmalar gerekse tanıtımların yapılabilmesidir (Samur, 2021: 398-411). Bir şirket sahibi farklı bir ülkedeki bir şirket ile iş yapabilmek için uçağa binerek yüz yüze görüşmeye gitmek zorunda değildir ve bu imkana dijitalleşme sayesinde sahiptir. Bu sayede hem zamandan tasarruf sağlanmakta hem de maddi olarak tasarruf sağlanmaktadır. Çevirim içi olarak ulaşılabilen tüm veri, bilgi ve araçlar sayesinde şirketler ve işletmeler yeni iş stratejileri geliştirebilme konusunda daha fazla olanağa sahip olabilmektedir. Bugün Türkiye’de bir şirket dünyanın öbür ucundaki bir iş modelini görüp kendi şirket politikasına uyarlayarak kullanabilmektedir. Bu da dijitalleşmenin küresel boyutlarını gözler önüne sermektedir. Artık görüyoruz ki teknoloji geliştikçe, fikirleri, kültürleri ve dünyaya bakış açısını geride bırakarak küresel bir araç haline gelmektedir. Herkesin kullanabileceği faydalanabileceği ve herkesi kapsayan bir teknoloji modeli söz konusudur.

Bilim ve teknolojinin temeline baktığımızda büyük bir yaratıcılık söz konusudur ve bu yaratıcılık devamlı olarak yeni teknolojilerin gelişmesine önayak olmaktadır. Bu yaratıcılık eseri, olan teknolojiler rekabet gücünün artmasını sağlamaktadır. Artan rekabet gücü ise beraberinde karlılığı getirmektedir ve karlılık arttıkça daha fazla yaratıcılığın meydana gelmesi, bu döngüyü sürekli bir gelişimle devam ettirmektedir (Bayraktutan, Binark, 2008). Günümüzde yaratıcılık sadece teknolojiyi üretmekle ilgili değildir aynı zamanda

rekabeti de beraberinde getirmektedir. Bu sayede piyasalar tarafından kabul gören bir teknolojik gelişmeyi de doğru zamanda pazara sokmak birbiriyle bağlantılıdır. Günümüz küresel dünyasına baktığımızda yaratıcılık evrensel bir boyutta yer almaktadır. Japonya’da geliştirilen bir teknoloji aynı zamanda Türkiye’de ya da ABD’de kullanılıp anlaşılabilir. Teknolojinin evrensel bir model olması temelinde yatan yaratıcılıktan kaynaklanmaktadır. Her insanda belli oranda belli kalıplarda ya da ucu bucağı olmayan bir yaratıcılık bulunmaktadır. Bu yüzden insanlık tarihinden bugüne, her dönemde kendi içerisinde teknoloji sayılabilecek gelişmeler meydana gelmiştir, bu gelişmelerin yadırganmamasının ve kabul görüp hayatın içine girmesinin en büyük sebebi herkeste bulunan yaratıcılık düzeyidir. Sahip olduğumuz bu yaratıcılık bugün içerisinde bulunduğumuz hayatın tüm temellerini atmamızı sağlamıştır. Küresel bir dijitalleşme mevcutsa bununda temelinde yine yaratıcılık yatmaktadır. Sürekli olarak kendini yenileyen ilerleyen bir teknoloji söz konusudur ve bu teknolojiler geliştikçe küreselleşmede aynı doğrultuda ilerlemektedir. Geçmişten farklı kültürlerin birbirinden etkilenmesi iletişim halinde olması oldukça zor bir ihtimal olmuştur. İnsanlar yaşadıkları bölgede oraya ait kültür ve geleneği benimseyip ona göre yaşamışlardır. Bir kültürün farklı bir kültürden etkilenmesi ve onu öğrenmesinin tek yolu seçkinler arasındaki etkileşim ya da göçler sebebiyle kültürlerin taşınmasından kaynaklanmaktaydı (Ayhan, 2003: 82-90). Kültürel etkileşimi sağlamak çok zor olduğu için yeniliklerin ve dünyadaki gelişmelerin her yere yayılması oldukça zaman almıştır. İşte bu noktada kitle iletişim araçları ortaya çıkmış ve kültürel etkileşim ve iletişimin temelini atmıştır. Kitle iletişim araçlarının ortaya çıkışından geldiğimiz bugüne dek yaşanan her gelişim dünyanın her noktasına ulaşmaya çalışmaktadır ve küreselleşmenin temelleri de bu gelişmelerle atılmıştır (Kocadaş, 2005: 1-13). Geleneksel medya küreselleşme için büyük bir araçken dijital medyanın ortaya çıkışı bu küreselleşme hızını kat be kat artırmıştır. McLuhan’a göre medya alanındaki tarihsel ve teknolojik ilerlemeler, diğer kültürel üretim alanlarıyla doğrudan ilişkilidir. Medya biçimlerinin teknik melezleşmesi, ilişkili üretim alanlarını da yeniden yapılandırmaktadır (Stevenson, 2008: 210). Kültürler süreçlere bağlı olarak evrimleşir ve bulunduğu her dönemin özelliklerini taşımaya yönelik değişimler yaşarlar. Dijitalleşme de bu kültür evrimleşmesinin en büyük ayaklarından biridir. Küresel dijital dünyada ortak kültürler, ortak gelenekler, ortak yenilikler vardır dijital dünya küresel dünyadır.

C. Dijital Nesiller

Antik çağlardan günümüze çocukluk, her toplumun içerisinde yer aldığı zaman dilimini ve o dönemin özelliklerini yansıtmaktadır. Yüzyıllar içerisinde dönemler arasında yaşanan geçişlerin ve toplumlarda yaşanan sosyo-kültürel yapıların her konuda değişmesi çocukluk konusundaki değişmelere de ivme kazandırmıştır. Antik dönemde çocukların devlet içi ve toplumsal birçok konuda yer aldığını görmek mümkündür. Çocuklar toplumda iyi bir vatandaş olma ve devletlerarası yapılan antlaşmalarda güvence sayılma, akrabalık ilişkilerinin bir parçası olma gibi amaçlara hizmet eden yapının bir parçasıydılar (Köksal ve Bilbay, 2017: 667-675). Orta çağda sahip olunan dini algılar ve dini ritüeller çocukluk anlayışını antik çağdan çok farklı bir boyuta taşımıştır. Çocukluk çağına dair en fazla çalışma yapılan dönem orta çağ çocukluk anlayışındır. Orta çağda farklı bir anlayışın doğmasının sebebi kilisenin yeni doğan çocukları günahkâr olarak nitelendirmesidir (Genç, 2016). Bu sebeple çocuklara karşı olumsuz bir imaj çizilmiştir. Rönesans dönemiyle birlikte çocukların günahkâr kabul edildiği anlayış yok olmuştur. Bu dönemde aynı zamanda birçok yenilik medyana gelmiştir. Toplumda, bilimde, dini özgürlüklerde, sanayide, kentleşmede, kapitalizmin gelişmesinde, ekonomide vs. farklı bir döneme geçilmiştir bu dönemde çocukluk anlayışında da farklılıklar yaşanmıştır. Bu gelişmelere bağlı olarak çocukluk dönemine ilişkin değişikliklere burjuvazi imza atmıştır (Özcan, 2017: 2).

Burjuvazinin getirdiği yeni tarz ile annelik, ebeveyn ve çocuk ilişkisi, çocuk bakımı gibi birçok konuda farklı bakış açıları ve yenilikler getirilmiştir. Burjuvazinin yarattığı vizyon sayesinde baba-oğul ilişkisi yerine anne-çocuk ilişkisi algısı benimsenmeye başlanmıştır. Aynı zamanda burjuvazi ile yeni görgü kuralları oluşturulmuş çocukların yanında yapılmaması gereken şeyler kurallaştırılmış ve modern çocuk anlayışı geliştirilmiştir. Bu yeni çocukluk anlayışıyla birlikte artık kardeşlere farklı isimler verilmeye başlanmıştır. Bu yeni anlayışta okulların ve yeni aile yapısının büyük rolü vardır. Postman ilgili çalışmasında (1995: 31) modern çocukluğun oluşumundaki en önemli gelişmenin matbaanın icadı olduğunu vurgulamaktadır. Matbaanın ortaya çıkması 16. yüzyılda yeni bir iletişim ortamının oluşmasını sağlamıştır. Matbaa ile yazılı ürünlerin basımı ve dağıtımının yaygınlaşması ve hızlanması okuma yeterliliğine

dayanan yeni bir yetişkinlik anlayışı doğurmuştur. Bu anlayışla beraber gelen okuma yetersizliğine dayanan çocukluk anlayışı da ortaya çıkmıştır. Postman'a göre bu yeni anlayış çocukların statüsünde önemli bir değişikliği de beraberinde getirmiştir (Postman, 1995: 58)

Matbaanın ortaya çıkmasıyla okuma bilenler ve okuma bilmeyenler arasında çok keskin bir ayrım yaşanmıştır. Çocukluk ve yetişkinliği ayıran en önemli etkenlerden biri de bu olmuştur. Yetişkinler okula gidip okuma yazma öğrenirken çocuklar kendi aralarında oyun oynayıp dünyayı tanımaya ve algılamaya çalışarak yetişkinlikten ayrı algılanmaya başlamışlardır (Genç, 2016). Tarihin en başından bugüne dek çocukluk kavramı üzerine binlerce yeni tanım yapılmış ve her dönemde çocuklara farklı roller yüklenmiştir. Temelde doğduğu andan itibaren ölene dek öğrenen ve gelişen bir varlıktan söz ediyoruz fakat çocukluk ve gençlik çağları bireylerin yetişkinliklerine en büyük zemini hazırladığı için, üzerine en çok konuşulan ve tartışılan dönemde çocukluk dönemleridir. Canlılar arasında bebeklik dönemi en uzun süren canlı, insandır. Öğrenme ve benimseme süreci en yoğun olan ve bilgi dağarcığı en geniş olan canlı da insandır. İnsanın yaşam sürecinin en doğal ve en değişmez halkalarından biri çocukluk dönemidir. Çocukluk anlayışı toplumsal, ekonomik, çevresel ve küresel bütün değişimlerden etkilenerek her dönemde büyük farklılıklar yaşamış ve bugünkü haline gelmiştir. Son yıllarda özellikle çocuk gelişimi üzerine her alandan uzmanlar ve bu konuları araştıran bilim insanları ortaya çıkmıştır (Uğur, 2018: 227-247).

Yeni dönemde değişen çocukluk algısı ve toplumdaki çocuk modeli bu konuda daha fazla araştırma yapılmasına sebep olmuştur. Yeni dönem çocukluğu eski dönem çocukluktan ayıran en önemli sebep teknolojinin ortaya çıkışıdır. Teknolojinin ortaya çıkmasından sonra çocukluk anlayışı ve tanımı farklı bir anlam kazanmıştır. Bu dönemin içinde doğan, yaşayan ve büyüyen çocukların bundan 20-30 sene önceki çocuklarla aralarında ciddi oranda farklılıklar söz konusudur. Öncelikle televizyonun icadı ve ilerleyen dönemlerde her evde televizyon bulunması ve bununla birlikte video kaset oyunları, telefonlar yani sanal ekranları olan tüm teknolojik aletler geçmiş dönem ile yeni dönem çocukluk anlayışını tamamen değiştirmiştir (Çelik ve Çat, 2018: 265-300). Y kuşağının çocukluk döneminde var olan sanal ekran teknolojisi Z kuşağında daha büyük gelişmelerle ilerlemiştir ve X kuşağı tamamen bu teknolojinin içerisine

doğmuştur. Akın Sarı ve Ayraller Taner tarafından 2016 yılında yapılan bir araştırmaya göre çocuklarda televizyonla tanışma yaşı 21 ay, telefonla tanışma yaşı 37 ay ve internetle tanışma yaşı ise 43 ay olarak tespit edilmiştir. Aynı zamanda televizyonla geçirilen süre günlük ortalama 2,28 saat, telefonla geçirilen süre günlük ortalama 0,83 saat ve internet ile geçirilen süre ortalama 0,95 saat olarak tespit edilmiştir (Sarı ve Taner, 2016). Aral ve Doğanekeskin tarafından 2018’de yapılan bir çalışmaya göre çocukların 12 aylıkken televizyonla, 12-23 aylar arasında telefonla, 24-35 aylar arasındaysa bilgisayar ve tabletle tanıştığı tespit edilmiştir. Omrak tarafından 2019’da yapılan bir çalışmada ise çocukların, 0-12 aylarda %30,2’sinin, 13-24 aylarda %39,6’sının, 24-48 aylarda %30,2’sinin ilk kez teknolojik alet kullandığı tespit edilmiştir (Aral ve Doğan, 2018).

Bilgisayar oyunu oynama yaşı ile ilgili yapılan bir araştırmada ise oyun oynama yaşının 4-6 yaşa kadar indiği görülmüştür; bu da bilgisayar oyunu oynamanın okul öncesi döneme kadar inmiş olması demektir. Yapılan incelemede aileler çocuklarının %48,8’inin haftada 1-4 kez şiddet içeren oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir (Akçay ve Özcebe, 2012).

EU Kids Online (Avrupa Çevrimiçi Çocuklar) Proje grubunun 2016’da yaptığı bir araştırmaya göre “Türkiye’de çevirim içi çocukların sayısının 2010 yılına oranla 1-2 kat arttığı görülmektedir. Aynı zamanda Türkiye’de çocukların internet kullanım yaşına bakıldığında 2010 yılında 5 iken 2015 yılına gelindiğinde bu yaş 2’ye düşmüştür. Ayrıca Hollanda’da okul öncesi çocukların %78’i ve 1 yaş altındaki bebeklerin %5’inin de internetle tanıştığı görülmektedir. Norveç’te ise 0-6 yaş grubu çocukların %58’inin çevirim içi olduğu tespit edilmiştir”. Bu verilere bakıldığında dünyanın her yerinde artık internetle tanışma yaşı oldukça düşmüştür hatta neredeyse 0’a inmiştir. Çocukların internete erişim mekanları incelendiğindeyse 2010 yılında dershaneler ve okullar %60,1’le internete erişimin en fazla olduğu yerler oldu. 2015 yılına gelindiğinde okullarda internet kullanım oranı %49,6’da kalmıştır. %84,6 ile evde kendi odasında internet kullanan çocuklar en yüksek orana sahiptir. Türkiye İstatistik Kurumu’nun aynı araştırmasında çocukların internet kullanım sıklığı incelendiğinde 2010 yılında en yüksek orana sahip cevap “haftada bir veya iki kez” olurken 2015 yılına gelindiğinde en yüksek orana sahip cevap “her gün veya hemen hemen her gün” olmuştur (TÜİK, 2015).

Uzmanların özellikle vurguladığı şey 2-3 yaş öncesinde çocukların teknoloji ile tanıştırılmamasının önemidir fakat aynı zamanda dışarıdaki sosyal alanların yetersizliğinden dolayı ebeveynlerin çocuklarını evde tutmak zorunda kaldığı da bir gerçektir. Bu sebeple evde kalan çocukları oyalamak için başvurulan en sık ve en basit yöntem teknolojik aletlerin kullanımınıdır. Belli bir noktadan sonra ebeveynler çocukları üzerindeki kontrolü kaybediyor ve ciddi oranda ölçsüz ve sınırsız bir teknoloji kullanımı ortaya çıkıyor. Sonrasında bu kullanımın önüne geçilmek istense de bu çocuklarda teknolojik aletlere ulaşamadıkları için bir yoksunluk durumu başlıyor ve ardından teknoloji bağımlılığı dediğimiz bağımlılık türü ortaya çıkmış oluyor. Dijital teknoloji ve internet kullanım alanlarının gün geçtikçe artması ve özellikle çocukların bu teknolojileri kullanmaya bağımlı hale gelmesi ve sosyal hayatta eğlence ve oyun alanlarının gittikçe azalması çocukların olumsuz etkilenmesinde ciddi bir yere sahiptir (Mustafaoğlu vd., 2018: 227-247).

Sanal ekranlarda uzun süreler geçiren çocukların yaşlarıyla yüz yüze iletişim kurma oranlarında düşüş olduğu görülmektedir ve aynı zamanda sanal oyunlar oynayarak tek kişilik bir dünya içerisinde yaşadıkları kaçınılmaz bir gerçektir. ABD’ de yapılan bir araştırmada 1000’den fazla ebeveyn ile telefon aracılığıyla görüşme sağlanıp bir rapor hazırlanmıştır. Araştırmaya konu olan çocukların yaş aralığı 6 aylık ve 6 yaş aralığındadır. Bu rapora göre araştırmaya katılanların %99’unun evinde televizyon mevcuttur %50’sinde 3 veya daha fazla televizyon mevcuttur. Evlerin %73’ünde bilgisayar ve %49’unda video oyunu olduğu belirlenmiştir. Çalışmadan çıkan sonuçlara bakıldığında çocukların %97’si müzik dinliyor %89’u video izliyor ve %91’i televizyon izliyor (Karaaslan ve Aydoğdu, 2015). Araştırmaya göre çocukların %48’i bilgisayar kullanıyor ve %30’u video oyun oynuyor. 6 yaşın altındaki çocukların günlük ortalama 1 saat 58 dakika teknolojik aletler kullandığı, günde ortalama 2 saat dışarıda oyun oynadığı ve okuma yazma içinde 39 dakika ayırdığı ebeveynleri tarafından bildirilmiştir. Araştırma verilerine göre bu çocukların %27’sinin 0-3 yaş grubunda olmasına rağmen %56’sının bilgisayarı bireysel olarak kullandığı belirlenmiştir. Araştırmaya göre 2 yaş altı çocukların %68’inin gün içinde bu aktivitelere (%59’u televizyon, %42’si video veya DVD, %5’i bilgisayar ve %3’ü

video oyunları) yaklaşık 2,05 saat zaman harcadığı belirlenmiştir. (Akt: Ildırar, 2014).

Türkiye’de yapılan bir araştırmaya göreyse çocukların %31’inin hafta içi televizyon karşısında en az 4 saatini geçirdiği, hafta sonlarıysa bu oranın %71,7’ye çıktığı bildirilmiştir (Tuncer ve Yalçın, 1999). Günümüzde çocukların doğdukları andan itibaren neredeyse tüm hayatları teknoloji ile iç içe geçmektedir televizyon izleyerek geçirilen süre bebeklikten başlayıp ergenliğe kadar devam etmektedir. Sonrasındaysa bilgisayar ve telefon ile uzun süreler geçirilmektedir. Bebeklik çağında dünyayı tanımaya çalışan bebekler için televizyon renkli, sesli ve hareketli bir araç olduğu için ekstra dikkat çekmektedir. Fakat uzun süreler televizyona maruz kalan çocukların daha bebekken başlayan bir teknoloji bağımlılığına maruz kalma ihtimali söz konusudur. Çocuklarda çevirim içi geçirilen sürelerin artışı ve aynı zamanda teknoloji kullanım yaşının gittikçe düşmesi büyüme çağlarında, bu çocuklarda sosyal ilişki kurma güçlüğü, iletişim kurma güçlüğü ve akademik hayatta başarısızlık gibi sorunlar görülmesine sebep olabilmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018: 227-247).

Özellikle sanal ekranlar karşısında uzun süreler geçiren çocuklarda tek başına oyun oynama alışkanlığı başladığından arkadaş edinme gereksinimi hissetmemektedirler. Fakat sosyal hayatta mutsuzluk yaşayıp bir an önce sanal ekranlarıyla bir araya gelmek için sabırsızlanmaktadırlar. Teknolojinin sunduğu yaratıcılık harikası yenilikler ve olağanüstü dünya çocukların ilgisini ve hayal gücünü cezbetmektedir (Goodwin, 2019: 136-160). Aynı zamanda hayal ettiklerinin ötesinde bir dünyanın içine girdiklerinde dışarıyla olan bağlantılarını neredeyse tamamen koparmaktadırlar. Bu da ebeveynler için çocuklarına ulaşmayı ve onlarla iletişim kurmayı daha da zorlaştırmaktadır. Çocukların somut oyuncaklarla oynamaktansa sanal ekranlar karşısında vakit geçirmeyi daha çok tercih ettiği görülmektedir. Günümüzde video oyunlarına televizyon, video/ses oynatıcı, bilgisayar, oyun konsolu, elde taşınabilir cihazlar, akıllı cep telefonları ve Nintendo gibi farklı teknolojik cihazlar yoluyla erişilebilmektedir (Güler vd., 2017: 186-207). Teknolojinin bu kadar yaygın olduğu bir dönemde neredeyse her evde internet erişimi varken çocukları bu teknoloji ağından uzak tutmak neredeyse imkansızdır. Video oyunlarının çocuklarda toplumsal izolasyona, sosyal çevresi ile iletişim kurma güçlüklerine ve toplum ile kaynaşmasına engel

olduđu gözlemlenmektedir. Yaşıtları ile iletişim kurup oyunlar oynamak yerine sanal ekranlarda video oyunu oynayan çocukların gelişimlerinde olumsuz etkiler oluşabileceđi gözlemlenmiştir (Işıklıođlu, 2019: 1-17).

III. DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Dijital oyunların ortaya çıkışı 1947 yılına kadar uzanmaktadır. İlk kez 1947’de Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann, “Cathode-Ray Tube” Eğlence Cihazı (Amusement Device) adlı bir cihaz geliştirmişler ve bu cihaz için patent başvurusu yapmışlardır. 25 Ocak 1947 yılında patent alınmıştır ve 14 Aralık 1948’de oyun yayımlanmıştır. Sistemsel olarak 8 adet lambadan oluşan oyun belirli bir hedefe füze atılmasını simüle eden ve füzenin hızı ve atış eğimini belirlemek için düğmeler ihtiva eden bir cihazdır. O dönem bilgisayarların henüz gelişmediği bir dönemdi bu yüzden elektronik olarak grafik çizme yetenekleri yoktu oyunda küçük hedefler basit bir ekran üzerine çizgilerle gösteriliyordu (Sezen ve Sezen, 2011: 247-283).

1949-1950 yıllarına gelindiğinde Charly Adams “Zıplayan Top” anlamına gelen Bouncing Ball isimli programı yazmıştır, bu oyun etkileşimli değildir fakat kendinden sonra gelecek oyunlarla ilgili fikir vermiştir. 1952 yılına gelindiğinde A.S. Douglas XOX oyununu yazdı bu oyunda oyuncu bilgisayara karşı oynuyordu. 1958’de William Higinbotham osiloskop ve analog bilgisayar kullanarak bir oyun geliştirdi. Tennis for Two adını verdiği bu oyun tenis kortunun basitleştirilmiş halidir (TolgaÖztürk.com, 2020). 1961 yılına gelindiğinde Martin Graetz, Stephen Russell ve Wayne Wiitanen o dönemin yeni bilgisayarlarından olan DEC PDP-1 üzerinde çalışan yeni bir oyun programladılar. SpaceWar isimli bu oyun karşılıklı iki kişinin oynayabildiği bir oyundur. Siyah bir ekran üzerinde çarpılmaması gereken yıldızların olduğu ve her bir oyuncunun kendi uzay gemisini kontrol ettiği bir oyundur (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). 1966’da Ralph Bauer televizyonda oynanabilecek bir oyun geliştirdi. “Chase Game” isimli bu oyunda amaç kahverengi kaplı oyun konsoluyla televizyondaki hedefleri tüfek ile vurmaya yöneliktir. 1970’lere gelindiğinde Galaxy Game adlı ilk jetonlu video oyunu tasarlanmıştır. Bu oyun aynı zamanda DEC PDP-11/20 bilgisayarında çalışan ve vektörel grafik terminali

içeren tek oyun olma özelliğine sahiptir (Karaduman ve Acıyan, 2020). 1972 yılında sekiz konsol ile oynanabilecek kapasiteye getirilmiştir.

1971 yılında Nolan Bushnell, Stephen Russell'dan etkilenecek jetonla çalışan bilgisayarlı oyun makinasını piyasaya sürmüştür bu buluşuyla büyük bir başarı yakalamıştır. Ardından yeni bir oyun daha ortaya çıkarmıştır. Bu oyunu ile anlaşmalı olduğu şirketten ortaklık payı istemiştir fakat şirket bu talebi reddetmiştir. Ardından Nolan Atari adında yeni bir şirketi hayata geçirmiştir. Nolan o dönemde Pong isimli bir oyun üretir ve bu oyun dönemin en popüler oyunu olmuştur, hatta video oyun sektöründe o dönemin en önemli oyunu sayılmaktadır (Sezen ve Sezen, 2011: 283). Bu oyun uzun süre popülerliğini koruyarak sektörün önemli gelişmelerinden biri olmuştur. Atari oyunları endüstrisi 1978 yılında Taito adlı şirketin Space Invaders oyununu piyasaya sürmesi ile Altın Çağına girmiştir, ki bu başarı onlarca şirketi piyasaya girmesi için ikna etmeye yetmiştir. 1979'da Atari şirketi Asteroids adlı oyunu piyasaya çıkarmıştır. 1979'da renkli atari oyunları daha popüler olmaya başlamış ve 1980'de PacMan gibi oyunlar piyasaya çıkmıştır (Aksel ve Sarı, 2020). Atari oyunları altın çağında büyük alışveriş merkezlerinde, barlarda ve köşe başı dükkânlarda çok fazla bulunuyordu.

1979 yılında kurulan Activision firması bağımsız dijital oyun geliştiricisi ve dağıtıcısı olarak ilk olma özelliğini taşımaktadır. 1980'lerde oyun bilgisayarları, avuç içi LCD oyunlar ve ilk çevirim içi oyunlar ortaya çıkmıştır. 1983'te gelirler yaklaşık 3,2 milyar dolar iken 1985'te 100 milyon dolar olmak üzere %97 oranında artmıştır. 1990'lara gelindiğinde video oyun endüstrisi ciddi gelişmeler kaydetmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Video oyun endüstrisi dünya çapında 1993'te 19,8 milyar dolar, 1994'te 20,8 milyar dolar ve 1998'de tahmin edilen 30 milyar dolar satış gerçekleştirmiştir . Sadece ABD'de 1994 yılında oyun salonları çeyreklerde 7 milyar dolar üretirken, ev konsolu oyun satışı 6 milyar dolar gelir elde ediyordu ve 2000'lere gelindiğinde atariler yerini bilgisayar oyunlarına bırakmaya başladı internet kullanımının henüz çok yaygınlaşmadığı bu dönemde bilgisayarlar çoğunlukla oyun oynamaya yarıyordu. Günümüzdeki gibi çok fazla oyun üretilmediği için alınan bir oyun çok uzun yıllar oynanabiliyordu. 2000'lerin ilk popüler oyunu Nintendo ile gelen The Legend of Zelda: Ocarina of Time olmuştur. 2000'den sonra oyun endüstrisinde büyük değişiklikler

yaşanmıştır (Usta, 2009). Sony 2000 yılında Playstation 2 oyununu piyasaya sürmüştür bununla birlikte yeni bir dönem başlamıştır. 2001 yılında ilk kez piyasaya sürülen Xbox ile yeni bir rekabet ortamı oluşmuştur, Xbox aynı zamanda Microsoft'un oyun endüstrisine attığı ilk adımdır (Dijital Oyun Raporu 2019). Fakat Playstation 2 tarihin en çok satan oyun konsolu olarak oyun tarihine geçmiştir. Sony'nin yakaladığı bu başarı SEGA gibi bir oyun devinin oyun konsolu üreticisi pazarından çekilmesine neden olmuştur. Bu yeni nesilde kullanılan 128-bit teknolojisi 3D kullanımı görsel ve işitsel anlamda yeni çağ açmıştır (Usta, 2009). Bu yeni nesil oyun konsolu teknolojisinde çevirim içi bağlanabilirlik özelliğiyle internet üzerinden veri alışverişine olanak sağlanmıştır.

Nintendo'nun Game Cube'u (2001), Wii'si (2006) ve Microsoft'un X Box serisi (2001–2013) sadece kendi platformlarında oynanabilen oyunlar pazarlayarak bu oyunların etrafında oyuncu toplulukları oluşmasını sağlamışlardır. Bu dönem bilgisayarın ve oyun konsollarının tam anlamıyla bir rekabet içinde olduğu dönemdir. Bu iki oyun teknolojisi arasındaki rekabet sektör için oldukça yararlı bir hal almıştır çünkü rekabet sayesinde sektörün eksik yanları tamamlamıştır. 2004 yılı büyük oyun şirketlerinin kurulması ve oyun lisanslarının satılması açısından önemli bir yıl olmuştur. Piyasadaki en büyük gelişmeler ve oluşumlar 2005 yılında gerçekleşti denilebilir (Akçetin, vd. 2017: 136-153). 2007 ve 2008 yılları mobil oyunların şu an ki temelini oluşturduğu yıllar olmuştur ve sonunda Amerika'da genel tüketici kitlesinin hayran kaldığı o ürün piyasaya çıkmıştır; Iphone dokunabilir ekranlı mobil cihazlar kesinlikle şimdiye kadar yapılmış en ilginç ve en iyi teknolojilerden biri olmuştur (Dikmen, 2019). Bu yeni dokunmatik ekran teknolojisi sayesinde 1998 yılında sadece konuşmak için olmadığını keşfettiğimiz cep telefonlarını bir mobil oyun platformu haline dönüştürmüştür. Apple'nin bu yeni nesil dokunmatik telefonları ve AppStore gibi bir oyun marketi uygulaması sunmasından sonra dijital oyun pazarında yeni bir rekabet ortamı oluştu denilebilmektedir (Kadıoğlu, 2019: 225-244). Yıl 2009'a geldiğinde Microsoft Kinect ve Sony PlayStation Move gibi hareket kontrol mekanizmaları oyun konsolları üzerine eklenerek kullanıcıların oyun ile etkileşimleri konusunda yeni bir devir açılmıştır (TÜDOF).

2010 yılında büyük bir etki yaratan Star Wars: The Old Republic oyunu piyasaya çıkmıştır, bu oyun ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama,

tasarım ve yapım gibi her aşaması ince ince planlanmış ve yüzlerce kişinin üzerinde çalıştığı bir oyun olmuştur. Geliştirilmesi 6 yıl süren bu oyunun maliyeti de yaklaşık 200 milyon doları bulmuştur, bu açıdan o dönemde üst düzey bir oyundur. Özellikle 2010 sonrası cep telefonlarında yaşanan gelişmeler ve mobil cihaz teknolojilerinin ciddi oranda gelişmesiyle mobil oyunculukta büyük ölçüde artış göstermiştir (Nergiz ve Nergiz, 2021: 53-80). Konsol cihazlara kıyasla daha kullanışlı ve işlevsel olan cep telefonları herkesçe kullanıldığı için mobil oyun ve oyunculuk pazarı son yıllarda büyüme göstermiştir. Mobil oyun sektörü ile ilgili yapılan araştırmalarda 2020 itibarıyla küresel oyun pazarının 159 milyar dolara ulaştığı belirtilmiştir. Mobil oyuncu sayısı 2,7 milyar olarak belirlenirken bu sayının 2023 yılında 3 milyarı geçmesi beklenmektedir (Nergiz ve Nergiz, 2021: 53-80).

Özellikle 2019 sonlarında başlayan ve tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisi evlerde kalmayı zorunlu hale getirirken, evde vakit geçirmek zorunda olan insanların en çok yöneldiği şey mobil oyunlar olmuştur. SuperData bulgularına göre “İnsanların evde kalmaya zorlandığı 2020 yılında önceki yıla göre %12 artış sağlanarak oyun pazarı 126,6 milyar dolar kazanmış, aynı zamanda mobil oyun pazarı 2020 yılında %10 büyüme göstererek dijital oyun pazarının %58’ini oluşturmuştur” (SuperData, 2020). Ücretsiz oynanan oyunlar oyun gelirinin %78’ini oluşturmuştur. 2020’nin en çok kazandıran üçüncü dijital oyunu Roblox olurken, mobil oyunda kazandığı güçlü büyüme sayesinde Fortnite’ı geride bırakmıştır. Oyun video içeriği (GVC) 2020’de 9,3 milyar dolarlık bir endüstri haline gelmiştir ve 1,2 milyar izleyiciye ulaşmıştır. XR (sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik), 2020’de VR oyun kazancının yıllık %25 artışla 589 milyon ABD dolarına çıkmasıyla 2020’de 6,7 milyar ABD doları kazanmıştır (Key of Change, 2020). Çocuklar arasında da yaygın bir şekilde etkisini gösteren dijital oyun sektörünün kullanım verilerine bakıldığında farklı yaş gruplarının, farklı cihazları tercih ettiği görülmektedir. Bu verilere bakılacak olursa: konsol oyunlarını tercih eden 7-9 yaş grubunun oranı %54 olurken 10-12 yaş grubunda konsol oyunlarını tercih etme oranı %76 olmuştur. Tablet üzerinden dijital oyun oynamayı tercih eden 7-9 yaş grubunun oranı %55’tir, 10-12 yaş grubunun oranıysa %27’ de kalmıştır. Akıllı telefonlarla dijital oyun oynamayı tercih eden 7-9 yaş grubunun oranı %41, 10-12 yaş grubunun akıllı telefonla

dijital oyun oynama oranı %37'dir. Bilgisayar aracılığıyla dijital oyun oynayan 7-9 yaş grubunda oran %33'tür, bu oran 10-12 yaş grubunda %28'dir (TÜİK 2020).

A. Dijital Oyun Pazarı

Video oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş ayırt edici gelişim aşaması kapsamında ele alınabilir: (1) 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması, (2) 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması, (3) 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, (4) 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve (5) 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır (O'Hagan ve Mangiron, 2013). Yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olan dijital oyun endüstrisi bugün dünyanın en gelişmiş ekonomilerinde yüksek gelir kaynağı sağlayan bir endüstri alanı olarak ele alınmaktadır. Sektör doğası ve temel aldığı prensipler gereği sürekli olarak yaratıcılık gerektirdiği için yaratıcı endüstriler arasında yer almaktadır. Dijital oyun sektörü ekran kartı teknolojileri, klavye, fare gibi her türlü ekipmanı oluşturan donanım odaklı bileşenlerden oluşmaktadır (Super Data, 2020). Dijital oyun sektörü son 10 yılda her yıl %10 büyüme sağlayarak bu denli büyüyen tek sektör olmuştur. 2005-2010 yılları arasında küresel ekonomi içerisinde pazar payına dahil olan dijital oyun endüstrisi 2015 yılına gelindiğinde bilgisayar ve mobil cihazlarla büyük bir sıçrayış yaşamıştır. 2018 itibarıyla dünya genelinde 2,5 milyardan fazla dijital oyun oynayan oyuncu mevcuttur. 2018 yılında oyunlara yıllık yüzde 9,6 artışla 152,1 milyar dolar harcanmıştır (Newzoo, 2018). Bu gelirin çoğu, 'League of Legends' (LOL) ve 'Overwatch' gibi ücretsiz online veya indirilebilir oyunlardan gelmiştir. 2016 yılı itibarıyla ülke bazında dijital oyun endüstrisi gelirlerine bakıldığında, 24,2 milyar dolar ile birinci sırada Çin gelirken, 23,4 milyar dolar ile ABD onu takip etmiştir. 12,4 milyar dolar ile Japonya üçüncü sıradadır. Batı Avrupa ülkelerinin toplam (Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya) gelirleri ise 17,3 milyar dolardır. Oyun endüstrisindeki en büyük 5 ülke bu pazarın toplam gelirinin yaklaşık %70'ini sağlamaktadır (Dijital Oyun Sektörü Raporu 2019). 685 milyar dolarlık yıllık geliri ile Türkiye bu sektörde 16. sırada yer almaktadır.

Çizelge 1. Oyun Satışı Gelirlerine Göre Ülke Sıralaması

Ülke (doları)	Nüfus	İnternet Kullanan Nüfus	Toplam Gelir (ABD)
Çin	1.382.324.000	746.937.000	24.271.294.000
Amerika	324.119.000	250.818.000	23.459.093.000
Japonya	126.324.000	119.073.000	12.432.287.000
Almanya	80.683.000	71.980.000	4.094.415.000
Güney			
Kore	50.504.000	46.087.000	4.052.258.000
Birleşik			
Krallık	65.112.000	60.619.000	3.941.529.000
Fransa	64.669.000	56.023.000	2.771.367.000
Kanada	36.287.000	32.656.000	1.841.550.000
İspanya	46.065.000	37.403.000	1.779.277.000
İtalya	59.802.000	41.230.000	1.720.898.000
Brezilya	209.568.000	131.381.000	1.439.364.000
Rusya	143.440.000	109.483.000	1.330.310.000
Meksika	128.633.000	78.573.000	1.217.967.000
Avustralya	24.310.000	21.031.000	1.206.861.000
Tayvan	23.509.000	21.055.000	968.805.000
Türkiye	79.623.000	45.751.000	685.002.000

Kaynak: Top 100 Countries by Game Revenues, Newzoo, 2016)

Pazarın bölgesel kompozisyonuna bakıldığında, pazar büyüklüğünde %47 ile en büyük payın Asya-Pasifik bölgesine ait olduğu görülmektedir. Onu sırayla Kuzey Amerika (%25), Avrupa, Ortadoğu ve Afrika (%24) ve Latin Amerika (%4) pazarları takip etmektedir (Key of Change, 2020). 2016 yılında, %20,1'lik oran ile en yüksek büyüme oranına sahip bölgesel pazar Latin Amerika olmuş ve onu %10,7 ile Asya-Pasifik, %7,3 ile Avrupa, Ortadoğu ve Afrika ve %4,1 ile Amerika pazarları izlemiştir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). Oyunların

oynandığı cihazlara göre Pazar büyüklüğü incelendiğinde konsol ve TV oyunlarının %29'luk bir orana sahip olduğu ve mobil telefon oyunlarının %27, PC oyunlarının %27, tablet oyunlarının %10, gündelik internet oyunlarının %5 ve elde taşınabilir oyunların ise %2 orana sahip olduğu görülmektedir. En yüksek büyüme oranı %23,4'le cep telefonlarına aittir, TV/konsol oyunları %4,-4,5 civarı bir büyüme göstermiştir. 2018 yılında 138 milyar dolar civarında olan küresel oyun pazarı büyüklüğünün, 2021 yılında 180 milyar dolara yaklaşacağı tahmin edilmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2020). Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) verilerine göre; 2017 yılında 750 milyon dolar ihracat gerçekleştiren sektör, 2018 yılında 878 milyon dolar, 2019 yılında 1 milyar doların üzerinde ihracat yapmıştır (TOGED).

Tüm bu rakamlar göz önüne alındığında özellikle gelişmiş ülkelerde dijital oyun sektörü yüksek kazanç getiren ve ekonomide ciddi oranda pay sahibi olan bir endüstri olarak görülmektedir. Bu gelişimlerle beraber birçok yatırımcı için dijital oyun endüstrisi önemli bir yatırım alanı haline gelmiştir. Dijital oyun endüstrisi, etkileşimli yapısıyla, günümüzde bilgiye dayalı ekonominin önemli bir parçasını oluşturur. Küreselleşme ve sermayenin bugünkü ulus aşırı mantığına da örnek teşkil eder (Kline vd., 2003: 13). Özellikle son yıllarda mobil oyun sektörünün de hızla yükselmesi ve büyüyen bir sektör haline gelmesi mobil cihazlardaki oyun teknolojisinin de gelişmesine yol açmıştır. Mobil cihaz üreticisi şirketler gelişen dijital oyun endüstrisinden etkilenecek ürettikleri yeni cihazlara daha donanımlı ve ileri teknoloji oyun oynamayı sağlayan özellikler eklemektedirler. Dijital oyun üreticileri ve dijital oyun cihazı üreticileri arasında etkileşimli bir çalışma ve geliştirme sistemi mevcuttur. Oyunlar ne kadar fazla gelişirse oyun konsolları, bilgisayarlar ve mobil cihazlarda doğru orantılı olarak gelişmektedir (Kepenek, 2020: 296-309). 2020 sonu itibarıyla son 5 yıl içerisinde Türkiye oyun sektörüne global şirketler tarafından 2,4 milyar dolarlık yatırım gerçekleştirilmiştir. 2021 yılında ise dijital oyun sektörüne olan ilginin daha da artarak sektörün dünya genelinde büyük bir yükselişe sahip olması beklenmektedir (BBC Türkçe, 2020)

IV. DİJİTAL OYUN VE BAĞIMLILIKLAR

A. Ekran Bağımlılığı

Çocuklarda ve gençlerde boş zaman kavramının karşılığı telefon, televizyon, tablet ya da bilgisayar karşısında vakit geçirmekten ibaret hale gelmiştir. İçinde bulunduğumuz dönem teknoloji çağı olarak adlandırılmaktadır, dolayısıyla herkesin gün içinde en az bir tane teknolojik aletle vakit geçirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır (Yıldırım, 2019: 65-71). Özellikle çocuklarda sık görülen ve daha bebek yaşta başlayan bir dijital ekran merakı vardır. Meşgul olan anne babaların çocuklarını oyalamak için bulduğu en kolay yöntem televizyondan ya da tableten çizgi film izletmek veya dijital oyun oynatmaktır. Böylelikle çocuk oyalanırken ebeveynde kişisel işlerini halledebilmekte ya da kendine zaman ayırabilmektedir. Ancak kendilerine vakit ayırmak için çocuklarını televizyona ya da tablete yönlendiren anne babalar, bazen çocuklarının izlediği, oynadığı şeylerden haberdar olmamakta ve çocukları ekran karşısında nelere maruz kalıyor buna dikkat etmemektedirler. Küçük yaşlarda çocukların ekranlarda izlediği şeylerin faydalı olabileceği gibi aynı zamanda bağımlılığa, zorbalık gibi tehlike içeren durumlara yol açabileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Eskidemir, Tezel, 2019: 90-92). Ekran bağımlılığının oluşmasındaki temel sebep anne babaların çocukları oyalamak için televizyon, tablet, telefon gibi cihazları birer kurtarıcı olarak görmeleri ve bunlara bir görev yüklemelerinden kaynaklıdır. Çocukların ekranlar karşısında geçirdikleri bilinçsiz ve uzun süreler zaman içerisinde ekran bağımlılığına yol açmaktadır (Mustafaoğlu vd., 2018).

Çalışan anne babaların yoğun iş temposundan sonra eve gelince dinlenmek için kendilerine zaman ayırdıkları sürede, çocuklar da sanal ekranlar karşısında bir şeyler izlemekte ya da bir şeyler oynamaktadır. Anne babalar kontrolü kaybedince de bu süreler çok fazla uzayabilmektedir. Bu süre içerisinde anne babalar dinlenip çocuklarıyla ilgilenmek için enerji topladığını düşünse de aslında zaman içerisinde çocuklar birer ekran bağımlısına dönüşmektedir. Ekran

bağımlılıklarının sebep olduğu zihinsel ve psikolojik yan etkilerin yanı sıra bir de uzun süre led ışıklı ekranlar karşısında aynı pozisyonda veya yanlış bir duruşla hareketsiz oturmanın fiziksel yan etkileri de vardır (Saritepeci, 2021: 1-17). Geçmişten günümüze sokak ve oyun kavramı çocuklar için vazgeçilmez unsurlar olmuştur, enerjilerini boşaltmak için, sosyalleşmek için, öğrenmek ve keşfetmek için sokaklar çocuklar için birer yaşam alanı görevindedir. Fakat günümüzde sokakların bu özellikleri yerini tehlikeli unsurlara bırakmıştır, maalesef eskisi gibi çocukların çıkıp özgürce oyun oynayıp, koşup eğelenebileceği güvenli sokaklar artık yoktur (Tuna ve Tan, 2019: 114-119). Bu yüzden çocuklar evde daha fazla vakit geçirmeye başladığı için evdeki teknolojik aletlerle de daha içli dışlı hale gelmişlerdir. Evin içerisinde kısıtla aktivite düzeyi ve sınırlı hareket alanı olduğundan ebeveynler için çocukları oyalamanın en kolay ve ulaşılabilir yöntemi sanal ekranlar olmuştur (Hazar vd., 2017: 179-190).

Sokakta, parkta, bahçede oynanan oyunlar sosyalleşmenin, iletişim kurmanın temelini oluştururken, ebeveynlerin çocukları ile kaliteli zaman geçirmesi ve etkileşim halinde olmasının da en etkili yollarından biridir. Çocuklar öğrenirken ve keşfederken anne, babaları onların yanında olur ve çocuklarının her anında onlara destek olarak ve yardım ederek aralarındaki bağın kuvvetlenmesini sağlarlar (Biricik ve Atik, 2021: 445-469). Oyun kavramı evlerin içine hapsediğinden bu yana, ebeveyn çocuk ilişkileri de farklı bir yöne evrilmiştir. Ebeveynlik zorunlu bir görev gibi temel ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir hal alırken çocuklarda çoğu zamanlarını ya tek başlarına ya da sanal ekranlar karşısında geçirmeye başlamıştır. Sanal ekranların sunduğu olağanüstü ve gerçekdışı dünya küçük yaş grubundaki çocukların zihin dünyalarına etki ederek onları daha kolay bir şekilde bağımlılığa sürükleyebilmektedir. Bu noktada ebeveyn kontrolü her şeyden önemlidir, ebeveynlerin çocuklarının dijital ekranlar karşısında hangi içerikleri izlediğini ve hangi oyunları oynadığını bilmesi ve kontrol etmesi gerekmektedir. Hatta çocukları dijital ekranlarla vakit geçirirken onlarla bu aktiviteye ortak olmaları gerekmektedir (Yıldırım, 2019: 72-73).

Çocuk yaşta başlayan bu ekran ve teknoloji bağımlılığı; ilerleyen yaşlarda kişisel telefon ve bilgisayar gibi aletlere sahip olduğunda, daha da artarak tamamen dış dünyaya kapalı gençler ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Erken yaşta müdahale edilmeyen ekran bağımlılığı ergenliğe geçişle beraber dozajı

artarak iinden ıkılamaz bir hale gelebilmektedir. ocuk artık kendi telefonunda ve kendi bilgisayarında farklı bir dnyaya sahiptir. Kendine ait kiřisel bir ortamı vardır ve neredeyse tm gnn bu ekranlar karřısında sanal bir alemde geirmeye bařlamıřtır (Eskidemir ve Tezel, 2019: 94-96). Hatta yle ki bu bağımlılıklar eđitim hayatını da ciddi oranda olumsuz etkilemektedir. Derste bile srekli telefonu dřnmek, oynadıđı oyunu dřnmek ya da sosyal medyayı dřnmek ocuđun ya da gencin derslerine odaklanmasının nnde byk bir engel oluřturmaktadır. Zamanla sosyal evrelerinden de aile bireylerinden de uzaklařarak telefonda ya da bilgisayarda sanal ortamlarda birileriyle arkadař olup bu ekranlar karřısında iletiřim kurmaya ynelmektedirler.

Sanal ekranların en tehlikeli ynlerinden biri de zaman kavramını yok etmesidir. Bir dijital oyunun iine girince saatlerin nasıl getiđi anlařılmamaktadır, bu yzden kontrolsz bir kullanım sz konusudur. Ekran bağımlılıđının beraberinde getirdiđi bazı sorunlarda mevcuttur bunlar: Ekranlarda grlen saldırganlık ve argo konuřmaların taklit edilerek gerek hayatta uygulanması, ekranlarda gsterilen olumsuz ve kt davranıřların normal gibi algılanması ve gnlk hayatta da olabileceđinin dřnlmesi, grnt ve ses efektlerinin geiřleri ve hızlarının dikkat eksikliđine yol aması ve fiziksel geliřimi de olumsuz ynde etkilemesi gibi sıralanabilir (Tuna ve Tan, 2019: 119-121). Bu ve bunun gibi problemlerin nne geebilmek iin ebeveynlerin kk yařlardan itibaren ocuklarını teknoloji ve sanal ekranlarla kontroll bir Őekilde tanıřtırmaları gerekmektedir.

B. Dijital Oyun Bağımlılıđı

Teknolojiye ynelik bağımlılık konusu aslına bakılırsa klasik bağımlılık durumlarından farklıdır. Bağımlılıkta insanlar uyuřturucu maddelerine bağımlılık gsterir ancak teknolojide ise direkt madde/nesneye bağılılıktan yani bir bařka ifadeyle bilgisayara, akıllı telefona, video konsollarına ya da tabletlere bağımlılıktan ziyade bu teknolojilerin sunduđu bilgi, eđlence ve kiřisel bađlantılara ynelik bir bağımlılık sz konusudur (Kkvardar ve Tıngy, 2018). Bu artan teknoloji kullanımını sıradanlařtıran birey iin, bařlangıta belli bařlı amalar iin kullanılan teknoloji, giderek hayatının tmn kapsayacak hale gelmektedir. Tutsaklık olarak nitelendirilen durumda ise farklı bir olay sz

konusudur. Teknoloji açısından deęerlendirdiđimizde burada; aşırı, şiddetli ve sürekli bir bađımlılık olarak kendini gösteren teknoloji kullanımı sonucunda kişiler bu teknolojinin kölesi haline gelmektedir (Yay, 2019: 60-62). Uzun bir süre teknolojik bir araç ya da ortamda vakit geçiremediđinde aşırı sinirlilik hali ya da depresyon hali görülebilmektedir. Uzun süre kontrolsüz bir şekilde teknoloji kullanımı ise fiziksel sorunlara yol açarak sađlığı olumsuz etkileyebilmektedir. Bađımlılık için kullanılan maddeler kimyasal uyarıcılar içermektedir. Fakat teknoloji bađımlılıđına yol açabilecek teknoloji kullanımı ve sanal ortama iliřkin uygulamalarda, madde bađımlılıđına benzer şekilde beyinde iç kimyevi madde salgılatması nedeniyle benzer bir etki oluşturmaktadır (Küçükvardar, 2020: 96). Bađımlılık dediđimiz kavram artık madde veya alkolden ibaret deđildir sokaklarda ya da satıcılarda bulunan bir şeyde deđildir, bađımlılık artık evlerimizin içine kadar girmiřtir. Fakat ne yazık ki insanlar bu tehlikenin farkında deđiller ya da bu tehlikenin varabileceđi boyutları ciddiye almamaktadırlar. Teknolojinin sunduđu tüm imkanları kullanıp neredeyse teknolojinin kölesi haline gelen bireylerin bađımlılık denilince algıladıđı şey teknolojinin fazla kullanımı şeklinde görülmektedir. Fakat bađımlılık denilince kastedilen şey aslında bu teknolojiyi ve teknolojik araçları neredeyse bir parçamızmış gibi biyolojik, psikolojik ya da zihinsel bir ihtiyaçmış gibi varsayıp kullanmaktır (Ataman Yengin, 2019: 117-143). Bađımlılık kavramı incelendiđinde birçok konuda benzer kategorilere ayrıldıđı görülmektedir.

- **Psikolojik Anlamda Bađımlılık:** Kiřilerin zihinsel anlamda maddelere veya teknolojik araçlara karřı duyduđu bađlılıktır. Mesela teknolojik bir araçla vakit geçirdiđinde mutlu olma durumu psikolojik bir bađımlılık türü olarak deđerlendirilebilir.
- **Fiziksel Anlamda Bađımlılık:** Kiřilerin fiziksel olarak maddelere veya teknolojik araçlara karřı duyduđu bađlılıktır. Mesela kiřinin sürekli olarak kullandıđı teknolojik araçla arasındaki bađ kesildiđinde kiři zor durumda kalabilir, öncesinde çok kısa süreler geçirirken zamanla teknolojik aletlerle geçirdiđi süre kontrolsüz biçimde artabilir.

- **Yoksunluk:** Bağımlılık oluşturan madde ve araçlardan mahrum kalma durumu olarak tanımlanabilmektedir. Hayatının neredeyse her alanına teknolojiyi dahil eden bireyler için bu artık yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Örneğin sürekli olarak bilgisayar başında oyun oynayan birinden bilgisayarı alındığında bu kişi yoksunluk yaşar.
- **Yoğun Şekilde Bağımlılık (addiction):** Çoğunlukla madde kullanımı üzerine ortaya çıkan bu bağımlılıkta amaç sadece bağımlılık durumunu yatıştırmaktır. Bu tür bağımlılıklarda bağımlı olunan şeyin kölesi olma durumuna kadar gelmektedir (Küçükvardar, 2020: 97-98).

Bağımlılığın ortaya çıkmasındaki en önemli etkenlerden biri de teknolojinin sürekli olarak bir değişim ve gelişim içerisinde olmasıdır. Her çıkan teknolojiye alışıp kullanmaya başlayan birey bir sonraki teknolojiyi de hızlıca benimseyip hayatına dâhil etmektedir. Teknolojinin sunduğu imkânlar ve yarattığı sanal dünyanın, gerçek dünyada bulunmayan unsurları içermesi bireyleri teknolojiye bağlı hale getirmektedir (Uyan, 2019). Bağımlılık ile ilgili yapılan araştırmaların bazılarında bağımlılık ve dopamin ilişkisi üzerinde durulmaktadır. Dopamin beynin çeşitli şeyleri yaparken salgıladığı mutluluk hormonudur. Yapılan şey sürekli olarak tekrarlandığında dopamin seviyesi artar yani birey bundan keyif alarak mutluluk yaşar (Yalçın ve Mutlu, 2019). Teknoloji kullanımında da aynı durum söz konusudur. Birey sürekli olarak kullandığı teknolojik aleti kullanırken mutlu olur, keyif alır bu sayede dopamin seviyesinde artış olur ve bu döngü bu şekilde devam eder. Fakat her şeyde olduğu gibi teknoloji kullanımında da bir süre sonra bireylerde bir alışkanlık ve sıradanlaşma durumu oluşarak salgılanan dopamin miktarı artık kişiye yeterli gelmemektedir. Yaşadığı keyif ve mutluluk yetersiz kalır bu sebeple teknoloji kullanımı daha fazla artmaya başlamaktadır.

Teknoloji her ne kadar bizlere sonsuz fırsatlar ve kolaylıklar sunsa da beraberinde getirdiği problemlerde göz ardı edilecek şeyler değildir. Geçmiş 1940'lara dayanan dijital oyunlar ortaya çıktıkları ilk günden itibaren dünyanın her yerine yayılarak büyük bir etki yaratmışlardır (Batı, 2011: 3-35). Günümüzde ise teknolojinin geldiği noktada sanal, dijital oyunlar üst seviyelerde teknik

özelliklere sahiptirler ve bu sebeple 7'den 70'e her yaş grubunun ilgisini çekip etkisi altına almaktadır. Dijital oyunların sunduğu olağanüstü ve etkileyici ortam bireyleri içine çekerek gerçek dünyadan uzaklaşıp sanal ekranlara bağlanmalarını sağlayarak onları adeta bu dünyanın içine hapsedmektedir. Gerçek dünyaya döndüğünde sıradan ve sıkıcı bir ortamla karşı karşıya kalan birey zihinsel ve psikolojik olarak sanal dünyanın kendisine sunduğu şeylerin eksikliğini hissederek bir an önce teknolojik cihazlarla tekrar bir araya gelmek için sabırsızlanmaktadır. Bireyler bu cihazlardan uzun süreli ayrıldıklarında ise yoksunluk dediğimiz bağımlılık türünü yaşamaya başlayarak depresif, mutsuz bireyler haline gelmektedir.

1. Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyunlar ortaya çıktıkları günden bu yana her yaş grubunu etkileyen ve kendine bağlayan bir güçle gelişimini ilerletmektedir. Özellikle çocuk yaşlarda başlayan dijital oyun tutkusu yıllar içerisinde önce ergenlik zamanlarında sonra da yetişkinliğe kadar varlığını sürdürmektedir. Erişkinlerde de görülen dijital oyun bağımlılığı, çocuklarda çok küçük yaşlardan itibaren görülmeye başlanmıştır. Ebeveynlerin kontrolsüz teknoloji kullanımına müsaade etmesinden kaynaklanan telefon, tablet, bilgisayar bağımlılığı, içerisindeki dijital oyunlarla daha ileri boyutlara taşınmaktadır (Topçu, 2018: 27-33). Teknoloji bağımlılığının bir türü olarak kabul edilen aynı zamanda da internet bağımlılığının bir alt başlığı olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığı, çocuklarda uyumsuz ve sorunlu davranışlara yol açmaktadır. Özellikle son yıllarda çocuklarda ve ergenlerde çok ciddi oranlara ulaşan ekran süreleri bu konularda yapılan araştırmaları da artırmıştır. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri'nde bir günde ortalama 9.5 saatin sanal ortamda geçirildiği bildirilmiştir (Kneer vd., 2014).

İnternet ortamındaki oyunlar gençler ve çocuklar arasında boş zaman aktivitesi olarak değerlendirilmektedir. Dışarıda sosyal alanların azalması çocukların zaman geçirebileceği ortamların gün geçtikçe daha sınırlı bir hale gelmesi internete ve sanal dünyaya olan ilgiyi daha fazla artırmaktadır. Çocukluk döneminde başlayan bu sanal ekran merakı yaş ilerledikçe yerini bağımlılığa bırakarak ergenlik ve hatta erişkinlik yıllarına kadar devam etmektedir (Yiğit, Günüş, 2020: 144-174). Gelişim çağındaki çocuklarda bu dijital oyun bağımlılığı

hem psikolojik hem fiziksel hem de zihinsel gelişimi ciddi oranda olumsuz yönde etkilemektedir. Oyun bağımlılarında günde 8-10 saat ve haftada en az 30 saat gibi yoğun ve uzamış oyun oynama davranışı, oyun oynama üzerindeki oto kontrol kaybı, tolerans gelişimi, engellenmeye karşı tepki ve öfke ile tepki gösterme, sorumlulukları ve yakın ilişkileri ihmal etme, temel ihtiyaçları erteleme gibi bir takım bilişsel ve davranışsal belirtiler görülmektedir (Koroğlu, 2013). Çocuklarda ve ergenlerde görülen bu bağımlılık türü gelişim çağında yarattığı olumsuz etkileri, erişkinlik dönemine kadar ve hatta erişkinlik dönemi de dahil kişilerin yaşantılarına ciddi şekilde yansıtmaktadır. Neredeyse 12. aydan itibaren teknoloji ile tanışmaya başlayan çocuklar ilk olarak anne babalarının ellerindeki telefonlarla ve evin herhangi bir yerindeki televizyonlarla teknolojiyi keşfetmeye başlamaktadır. Bu teknolojik cihazların sunduğu aktiviteler küçük yaştaki bebeklerin ve çocukların zihin dünyalarında değişimler yaratmaktadır. Yapılan araştırmalar, kontrollü bir şekilde oynanan dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal gücünü artırma, uzamsal becerileri geliştirme gibi birçok olumlu yanları olduğunu göstermektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Yarattığı gerçeklik sayesinde bu oyunlar günümüzde her yaş grubuna hitap etmektedir.

Dijital oyun bağımlılığının var olabilmesi için temel ölçüt oyunda harcanan zamandır, oyunda harcanan zaman göz önüne alınarak bağımlılık durumu tartışılabilir. Dijital oyun oynama davranışındaki temel etkenlerden biri yaşamdan duyulan memnuniyetsizlik olabilmektedir (Eke, 2019: 205-208). Bireyler gerçek yaşamlarından duydukları memnuniyetsizlik hissini dijital oyun dünyasında unutmayı ya da göz ardı etmeyi ummaktadır. Yani yaşam memnuniyeti daha az olan bireylerin dijital oyun oynama ihtiyacı ve dijital oyuna yönelimi daha fazla olabilmektedir. Aynı zamanda yapılan bazı araştırmalara göre dijital oyun oynayan kişilerin diğer bireylere göre daha yalnız olduğu tespit edilmiştir. Bu durumda dijital oyun oynayan kişilerin yalnız oldukları için bu aktiviteyi seçtikleri söylenebilmektedir (Güney, 2017: 207-213).

Uluslararası çalışmalara göre, oyun bağımlılığı yaygınlığı %0,6-15 arasında değişmektedir. Özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışlarının ciddi bir halk sağlığı sorunu haline geldiği bildirilmiştir. Amerikan Tıp Birliği'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun

oyunmakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Yapılan çalışmalarda ortaya çıkan sonuçlar dünyanın her yerinde farklı olmaktadır, bunun nedenleri toplumların kültürel farklılıkları, oyun teknolojisine bakış açısı, toplumların değerleri ve eğilimlerdir. Bunun yanı sıra oyunların içerdiği hikayelerin toplumların yaşayışlarına ve kültürel değerlerine uygun olup olmaması da etkilidir. Oyun bağımlılığı bir hastalık olarak değerlendirildiğinde ülkelere göre, toplumlara göre prevalans oranları değişebilmektedir. Bazı ülkelerin prevalans değerlerini incelediğimizde: Avusturalya'da %8, Singapur'da %9, Çin'de %5,6 olarak karşımıza çıkmaktadır. Norveç'te 3389 oyuncu ile yapılan bir araştırmada; oyuncuların %1,4'ünün oyun bağımlısı, %7,3'ünün problemlili oyuncu, %3,9'unun oyunlara bağlandığı ve %87,4'ünün ise normal oyuncu olduğu gözlemlenmiştir (Witteck vd., 2015). Almanya'da 221 çocuk katılımcı ile yapılan bir diğer çalışmada ise, oyun bağımlılığı prevalans değerinin %6,3 olduğu belirtilmiştir. Bu grupta bulunan çocukların video oyun bağımlısı olmayan çocuklara göre daha kısıtlı bilişsel esnekliğe sahip oldukları ve oyunları ruh halini düzenleme stratejisi olarak gördükleri belirtilmiştir (Wölfling vd., 2008). Türkiye'de bu alanda yapılmış bir prevalans çalışması yoktur fakat Irmak ve Erdoğan'ın (2016) 865 ergen ile yapmış oldukları çalışmada "oyun bağımlısı" tanımına uyan örneklemin %28,8 olduğu belirtilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016). 2004 yılında Tayvan'da 1228 ortaokul öğrencisi ile yapılan bir araştırmada; dijital oyunlarının akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediği, aile içi problemlere ve düşmanlığa neden olduğu sonucu gözlemlenmiştir. Yine farklı bir Asya ülkesi olan Çin'de 8-15 yaş arası 68 çocukla bir araştırma yapılmıştır (34'ü kontrol grubu, 34'ü video oyunu bağımlısı). Bu araştırmada çocukların ruh sağlıkları, davranış problemleri ve aile içindeki ilişkileri araştırılmıştır. Çalışma sonucunda dijital oyun bağımlısı olan çocukların, dijital oyun bağımlısı olmayan çocuklara oranla daha çok ruhsal ve davranışsal sorunlar gösterdiği, depresyon, kaygı bozukluğu gibi sorunlar yaşadığı, okulda ve sosyal hayatlarında problemleri olduğu ve bu sorunların da aile bağlarının daha zayıf olması ile ilişkili olduğu gözlemlenmiştir (Akt: Balıkcı, 2018). Dijital oyun bağımlısı olan çocukların ailelerinin çocuklarıyla daha mesafeli daha zayıf bir iletişimi olduğu gözlemlenirken, ayrıca bu ailelerin dijital oyun bağımlılığı olmayan çocukların ailelerine göre daha az samimi daha fazla aile içi çatışma yaşadıkları görülmüştür. Japonya'da 6-11 yaşları arasındaki 1143

çocukla yapılan korelasyon çalışması sonucunda video oyunu oynayan çocukların %6'sıyla %20'si arasında fiziksel bulgular bulunduğu tespit edilmiştir. Erkeklerin %17 kadınlardan daha çok oyun oynadığı, erkeklerin kadınlardan daha çok göz altı torbalarının bulunduğu ve kas gerginliği şikâyetlerinin olduğu gözlemlenmiştir. (Tazawa ve Okada, 2001). Yapılan bu çalışmalara ek olarak literatürdeki bazı çalışmalarda; erkek çocuklarda kız çocuklarına oranla daha fazla oyun bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir (Sallayıcı &Yöndem, 2020: 13-23). Yapılan araştırmalarda; dijital oyun bağımlılığı olan çocukların sosyal çevreleri ile olan iletişim kalitelerinin azaldığı ve sosyal anksiyetelerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Fizyolojik açıdan bakıldığında oyun bağımlılığı olan çocuklarda görülebilecek bazı yan etkiler şunlardır: hiperaktif davranışlar, sağlıksız kilo kaybetme veya alma, erken olgunlaşma, el, omuz, omurga problemleri, görme problemleri ve baş ağrıları. Psikolojik açıdan bakıldığında yan etkileri şunlardır: kaygı bozukluğu, gerçek hayata duyulan ilginin azalması, gerçek dünya ve hayal arasındaki geçişlerde karmaşa yaşama, çabuk sıkılma, antisosyal davranış bozukluğu, kişiliklerinin olumsuz yönde etkilenmesi, agresif davranışlarda bulunma, takıntılar, duygu ve hislerde dengesizlik. Bunun yanı sıra sosyal hayatta da birçok problemle karşılaşıldığını söylemek mümkündür. Sosyal açıdan yan etkiler şunlardır: oyun oynamaya ayrılan süreden dolayı sorumluluklarını yerine getirmeme, sosyal çevre ile ilişkilerin bozulması, yalan söyleme davranışının ortaya çıkması, akademik hayatın olumsuz yönde etkilenmesi (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018: 51-58). Bu alanda yapılan birçok araştırma göstermektedir ki oyun bağımlılığın çocuklar üzerinde farklı yönlerden, birden fazla zararı vardır. Çocuk yaşta başlayan bu zararlı yan etkiler, ilerleyen yaşlarda bireylerde daha büyük problemler oluşmasına neden olabilmektedir.

V.DİJİTAL OYUNLARDA ŞİDDET

Şiddet, Türkçeye Arapçadan geçmiş bir kelimedir; sertlik, katılık, zorluk anlamlarındaki "*şedde*" kökünden gelir. İngilizce deki "violence" karşılığı kullanımı 20. yüzyıla aittir. 1901 tarihli Kamûs-ı Türkî'de "sertlik; sert, katı davranış, kaba kuvvet" anlamında tanımlanmıştır (Etimoloji Türkçe). Günümüzde şiddet kelimesi Türkçede "bir olgunun gücü, yoğunluğu, sertliği, yeğinlik" anlamlarında ve "kaba kuvvet" anlamında kullanılmaktadır. Kişilerin duygularını kabaca gösterme şekli olarak tanımlanan şiddet; sadece fiziksel olarak değil aynı zamanda psikolojik, duygusal ve cinsel yönlü de uygulanabilmektedir. Toplumun her kesiminde ve her ortamda karşımıza çıkan şiddet, sürekli gözler önüne serildikçe ve her gün karşılaşılır hale geldikçe toplum tarafından alışılmışlık hali kazanmaktadır. Toplumda meydana gelen bu duyarsızlaşma şiddet olaylarının gün geçtikçe artmasına ve normalleşmesine yol açmaktadır. İnsanlık tarihinin en başından bugüne kadar şiddet, insan ırkının doğasında ve benliğinde bulunan bir duygu ifade biçimi olmuştur. Saldırma ve yok etme eğilimleri insanları geldiğimiz noktaya kadar getirmiştir ve bugün duymaya alışık olduğumuz olayları yaşamamıza sebep olmuştur. Sorunları konuşarak, anlaşılarak çözmek yerine, istedikleri olmadığında, söyledikleri yapılmadığında saldırganlık göstererek veya yok ederek tatmin duygusu yaratmaya çalışan bir insan ırkı ortaya çıkmıştır (Sarıkaya, 2020: 27-52). Şiddetin sağladığı tatmin duygusu kişilerin anlık bir haz yaşamasına ve kendilerini daha güçlü hissetmelerine yol açmaktadır, yetersiz hissettikleri anlarda şiddet dürtüsü yetersizlik ve eksiklik duygularını geri plana atmalarını sağlamaktadır. Fiziksel şiddetin yanı sıra binlerce kişi her gün duygusal ve psikolojik şiddete de maruz kalmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet aracılığıyla ortaya farklı şiddet türleri de çıkmıştır. Siber saldırı, teknoloji kaynaklı şiddetin bir türüdür. Sosyal paylaşım platformları üzerinden, dijital oyunlar üzerinden, kişisel bloglar üzerinden binlerce insan her gün siber saldırıya uğruyor ve bunların arasında, küçük yaş grubunun sayısı da oldukça fazladır (Yücel ve Şan, 2018: 87-100). Siber saldırının günümüzde bu kadar sık

yaşanmasının sebebi internet üzerinden bireylerin anonim kimliklerle saldırıda bulunabilmesidir. Kim olduklarını gizleyerek herkese rahatlıkla ulaşip yazılı, sesli veya görsel öğelerle saldırıda bulunup kişilik haklarını ihlal etmeye kadar birçok suç işleyebilmektedirler. Bu sebeple günümüzde siber saldırı, teknolojiyle beraber gelen olumsuz bir özellik olarak hayatımıza girmiştir (Yay, 2019: 47-53). Hatta öyle ki Emniyet Genel Müdürlüğüne bağlı Siber Suçlarla Mücadele birimi kurulmuştur. Tamamen internet üzerinden işlenen suçların takibini yapan birim günümüzde birçok siber suçla mücadele ederek dijital ortamların daha güvenli bir şekilde kullanılmasını sağlamaya çalışmaktadır.

Dijital medyanın yarattığı farklı şiddet olgularının en yoğun yaşandığı ortam, günümüzde dijital oyun ortamlarıdır. Özellikle şiddet içerikli dijital oyunların fazlalığı ve içerdiği şiddet öğeleri bu oyunları oynayan bireylerde şiddet ve olumsuz davranışları normalleştirerek gündelik hayatta görülebilir hale getirmektedir. Oyunlardaki cinayet, soygun, savaş, kavga gibi suç unsurları birer görev haline getirilerek bireylerde isteyerek ve zevk alarak yapma hissine yol açmaktadır. Oyunlarda gerçekleştirilen bu görevler, seviyeler değiştikçe daha da artarak farklı boyutlara geçmektedir ve oyunda bu kadar fazla şiddet öğesiyle karşılaştıktan sonra bireyler gerçek hayatta da şiddete eğilimli olup bu tarz şiddet unsurlarını normal olarak görmeye başlamaktadır (Kocatürk ve İnan, 2019: 32-34).

Dijital oyunların yarattığı şiddet olgusu son yıllarda ciddi oranda artarak çok küçük yaş gruplarına kadar etkilerini yaymıştır. Dijital oyunların yeni bir iletişim ortamı haline gelerek oyuncuları bir araya getirmesi ve sürekli olarak etkileşim halinde olmalarını sağlaması oyunlara olan ilgiyi daha da artırmaktadır. Tercih edilen oyunlar büyük oranda benzerlik göstermektedir, oyunlarda amaç hedeflere ulaşarak seviye atlamak ve oyunlarda hakimiyet kazanmaktır. Özellikle sıralama bazında oynanan oyunlarda amaç, en iyi skoru elde ederek birincilik tahtına oturmaktır (Kandır, Gözüm, 2020: 82-100). Bu tarz oyunlarda bireyler tüm yeteneklerini ve bilgilerini kullanarak oyunlarda başarıya ulaşmaya çalışırlar ve bu yolda mantık dışı, sadece oyun odaklı düşünmeye başlarlar. Türkiye’de oynanan oyunlara ve oyuncu sayısına göre en çok oynanan oyunlara baktığımızda oldukça yüksek oranlar dikkat çekmektedir ve bu oyunların büyük oranda şiddet içeren oyunlar olduğu da görülmektedir.

- League of Legends: Yaklaşık 3,5 milyon kişi Türkiye’de League of Legends oynuyor.
- Counter Strike: Yaklaşık 2,7 milyon kişi tarafından ülkemizde oynanmaktadır.
- GTA San Andreas & GTA 5: Ülkemizde yaklaşık 2,5 milyon kişi GTA San Andreas & GTA 5 oynuyor.
- Wolf Team: Yaklaşık 2 milyon kişi tarafından ülkemizde oynanmaktadır.
- Minecraft: Türkiye’de yaklaşık 1,7 milyon kişi Minecraft oynamaktadır.
- Metin 2: Türkiye’de yaklaşık 1,25 milyon kişi tarafından Metin 2 oynanmaktadır.
- Zula: Zula’yı oynayan kişi sayısı ülkemizde yaklaşık 1 milyon kişi.
- Euro Truck Simulator 2: Euro Truck Simulator 2 ülkemizde yaklaşık 800 bin kişi tarafından oynanmakta.
- Knight Online: Knight Online’yi ülkemizde yaklaşık 500 bin kişi oynuyor (Kadioglublog.com, 2017).

Bu oyunları oynayan bireyler için oyun oynama alışkanlığı boş zaman aktivitesi değil günlük yaşamın içerisinde bir rutin haline gelmiştir. Birey günlük rutin işlerini yaparken belli bir zamanı da oyun oynamaya ayırmaktadır. Dijital oyunlar içerdiği şiddet öğeleri ile küçük yaştan itibaren etkisi altına aldığı çocuklarda, asosyal bir kişilik gelişimine sebep olurken aynı zamanda çocukların geliştirmekte olan zihnine şiddet öğelerini tek tek yerleştirmektedir (Vatandaş, 2021: 399-424). Çocuklar hem ekran başında geçirdikleri uzun sürelerden dolayı hem de maruz kaldıkları olumsuz öğelerden dolayı çevrelerine karşı olumsuz davranışlar geliştirmektedir. Erişkin bireylerin zihinlerini etkileyen, içerdiği öğelerle oluşturduğu alt mesajları bireylerin zihnine yerleştiren dijital oyunlar, küçük çocuklarda daha tehlikeli bir araç haline gelmektedir. Dijital oyunlar ve şiddet arasındaki ilişkinin araştırılması 1970’li yıllara dayanmaktadır 1980’li

yıllarda dijital oyunların artmasıyla dijital oyun ve şiddet arasındaki ilişki üzerine yapılan araştırmalar daha da artmıştır. Buradaki en önemli soru dijital oyunların bireylerde şiddet eğilimi yaratıp yaratmadığıdır. Bireylerin oyunlarda maruz kaldıkları şiddet unsurlarının günlük hayatta normalleşip kanıksanmasının dışında, bireylerde bir şiddet dürtüsü uyandırıp uyandırmadığı en önemli konulardan biridir (Erdem, 2019: 115-139).

Oyunlarda görev öldürmek ve yaralamak olunca tüm oyuncular bu görevi yerine getirmek için üstün çabalar göstermektedir fakat gerçek hayata döndüğünde bu çabanın neye dönüştüğü veya gerçek hayata nasıl yansıdığı bilinmemektedir. Özellikle gelişimini henüz tamamlamamış olan çocukların bu şiddet öğeleriyle karşılaştıklarında nasıl tepkiler verdiği ve bunlarla nasıl başa çıktığı çok önemlidir. Bilinci ve mantıklı karar verme yetisi tam olarak oluşmamış çocuklarda, gerçek hayatta karşılaştıkları sorunları çözerken oyunda gördükleri şiddet öğelerine yönelmeleri karşılaşılabilecek bir durumdur (Karabulut, 2019: 1-88). Ebeveynlerin büyük rol oynadığı bu konuda bu tarz şiddet içerikli oyunlardan çocukların özellikle uzak tutulması gerekmektedir ve bu konuda tüm ebeveynlerin bilinçlenip üzerlerine düşen görevi yerine getirmeleri gerekmektedir. Dijital oyunların bu kadar geliştiği ve yayıldığı bir dönemde çocukları bundan uzak tutmak mümkün değildir fakat söz konusu şiddet içerikli oyunlardan ziyade eğitici ve çocukların gelişimine katkı sağlayan oyunların tercih edilmesi bu çocukların kişisel ve psikolojik gelişimi için çok önemlidir. “Dijital ortamlarda vakit geçiren çocuk ve ergenlerin ailesi tarafından denetimin bilinçli bir şekilde olmayışı onların sanal ortamları kötüye kullanım riskini arttırmaktadır” (Young, 2004: 405).

Dijital ortamlar her ne kadar faydalı olsa da kontrolsüz kullanım her zaman olumsuz sonuçlar doğurmaya müsaittir. Dijital oyunların sunduğu sanal ortamın olağanüstü özellikleri sayesinde kişiler, buldukları gerçeklikten uzaklaşarak farklı bir dünyaya adım atarlar ve bu dünyada yaşadıkları diğer sorunlar ve gerçeklikler yoktur. Oyuncular oyun oynarken iki farklı ortamı aynı anda algılayabilirler, hem içerisinde buldukları gerçek dünyayı hem de dijital ortamların sunduğu sanal dünyayı. Bu durum literatürde uzvarlık, kuşatılma, bulunma hissi ve katılım terimleriyle ifade edilir. Bulunma hissi veya uzvarlık, kişinin kendisini iletişim kanalından iletilen dünyada hissetmesi ve bu dünyada

bulduğuna inanmasıdır (Bostan ve Tıngöy, 2015: 15). Dijital oyunlardaki ses, görüntü ve hareket efektleri oyun içindeki hareket süreleri oyuncuları ekrana kilitleyerek tamamen konsantre bir şekilde oyuna odaklanmalarını sağlamaktadır. Oyuncuların ekstra dikkatli olması ve hızlı olması gereken oyunlarda el ve göz koordinasyonları oyuncular açısından çok önemlidir. Oyuncuların kimi zaman bir görevi tamamlamak için kimi zamanda düşmanını avlamak için kullandığı becerileri, çoğu zaman başarılı olduğunda iyi hissetmesine yol açmaktadır. Oyun içerisinde görevi düşmanları öldürmek olan bir oyuncu bu görevi başarıyla tamamlamak için öldürmeye konsantre olmaktadır, görev sonunda başarılı olursa bundan mutluluk duyarak oyun içerisinde bile olsa o an düşmanlarını öldürmekten zevk almaktadır. Bu oyunları uzun süre oynayan kişilerde zamanla bu şiddet öğeleri zihnin bir kısmında yer edinir alışılmışlık durumu oluşmaya başlar. “Uncanny Valley” olarak adlandırılan hipotez gerçek hayattan kurguya geçişi desteklemekte yani oyuncu bir suçluluk veya endişe hissetmeksizin oyunun zevklerinin tadını çıkarabilmektedir (Aardse, 2014: 3). Oyuncuların, başarılarının yanında başarısızlıklarından da zevk aldığı ve oyunda güçlerini, kontrollerini daha çok göstermeye çalıştıkları durumlarda ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlarda şiddet ve saldırganlık hareketleri, cezalandırılmak yerine ödüllendirilen davranışlardır. Oyuncu ne kadar çok şiddet unsuru kullanırsa görevi tamamlamaya o kadar yaklaşmaktadır ve bunun sonucunda ilerleme kaydederek ödüllendirilmektedir. Saldırgan davranışlar göstererek, bunun sonucunda ödüllendirilmek kişilerde bu saldırganlık ve şiddet öğelerinin kabul edilebilir olmasına sebep olmaktadır. Özellikle küçük yaş gruplarında, henüz gelişim çağında olan çocuklarda, oyun içinde saldırganlık ve şiddet davranışlarının ödüllendirilmesi algısı gerçek hayatta da bu şekilde bir davranış sergilenmesine yol açabilmektedir (Tutkun vd., 2017: 83-91).

Dijital oyunlarda sunulan kişisel seçimler; ırk, cinsiyet, güç vb. oyuncularda kendileriyle özdeşleşen ya da olmak istedikleri şekilde bir karakter yaratmalarını sağlamaktadır. Oyuncular oyun içerisinde yarattıkları bu karakterlerle bir bağ kurmaya başladıktan sonra gerçek hayatta da bu oyun karakterlerinden yansımalar görülebilmektedir. Oyunlardaki bu kişiselleştirilmiş seçimler sayesinde bireyler daha özel tercihler yaparak karakterlerine daha fazla anlam yükleyebilmektedir. Dijital oyun ve gerçek hayat arasındaki ayrımı yapamayan kişiler sanal ortamdaki

çıkıp gerçek dünyaya döndüklerinde uyum sağlamakta zorlanırlar ve oyun içi davranışlarını gerçek hayatta da göstermeye başlarlar (Yücel, 2019: 340-353). Bir sinema filminde , tiyatro oyununda ya da romanda izleyici, okuyucu üçüncü göz olarak dahil olur fakat dijital oyunlarda durum farklıdır. Dijital oyunlarda kişiler doğrudan seçtikleri karakterlerin gözünden oyunun içine dahil olurlar, bu durum özellikle çocuklarda olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Oynadığı oyun içerisinde hikâyenin kahramanı olan çocuklar oyun ve gerçeğin ayrımını yapmakta zorlanmaktadır. Kurgudan ibaret olan oyundan çıkıp gerçek hayata geçiş yaptıklarında oyun içerisinde yaşadıkları deneyimlerle, gerçek hayatları arasındaki uçurum, çocukların zihinsel karmaşalar yaşamasına yol açabilmektedir. Dijital oyunların içerdiği olağanüstü ve kurgusal dünya kişilere gerçek hayatta yapılması mümkün olmayan, yanlış ve engellenen birçok eylemi oyun içerisinde gerçekleştirme imkânı sunmaktadır (Kılıç, 2019: 549-562). Oyun içerisinde gerçekleştirilen eylemler bir süre sonra normalleşerek çocuğun zihnine olağan eylemler olarak yerleşmektedir ve çocuk gerçek hayatta sorunlarını çözerken, iletişim kurmaya çalışırken ya da oyun oynarken oyun içerisinde öğrendiği yöntemlere başvurabilmektedir. Birçok oyunda kontrolsüz güç ve sınırsız şiddet unsuru mevcuttur. Gerçek hayatta tamamen yasaklanan ve engellenen tüm saldırganlık ve şiddet içerikleri dijital oyunların içerisine yerleştirilerek bu oyunları oynayan kişiler için bir görev ve beceri unsuru olarak sunulmaktadır. İşin en tehlikeli kısmı ise burada başlamaktadır, kişiler oyunun en iyisi olmak için daha çok saldırıp, daha çok şiddet unsuru kullanmaya başlayarak bu sayede oyunda ilerleyip başarılı olmaktadır (Dolu vd., 2010: 54-75).

Öte yandan oyunda dayatılan bu şiddet unsurları kişiyi gerçek hayatında da tetiklemeye başlar. Karşılaştığı sorunları şiddetle, saldırganlıkla çözmeye çalışır ve bu şekilde sosyal yaşamında aile yaşamında sorun yaşayan, problemlili bir bireye dönüşür. Bu noktada özellikle çocukları teknolojiye, dijital medyadan uzak tutmak neredeyse imkansızdır, teknoloji çağında çocuklar artık bu teknolojinin içine doğmaktadırlar ve teknolojiyle ilgili çoğu konuda ebeveynlerinden daha fazla şey bilmektedirler. Bu sebeple istedikleri birçok şeye erişmeleri mümkündür, buna dijital oyunlarda dahildir. Yarattığı bağımlılık davranışı ve içerdiği şiddet öğelerinden dolayı tehlike içeren dijital oyunlar, günümüzde çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyen sebeplerden biridir.

Yapılan bazı arařtırmalara gre ocukların oynadıkları oyunların %90'ı řiddet iermetedir ve bu oyunlarla birlikte ocuklardaki řiddet ieren dřnceler, hisler ve davranıřlar da artmaktadır (Gerek ve Arık, 2020: 251-269). Bu tarz řiddet ieren oyunları oynayan ocuklar sosyal evrelerinde yařıtlarıyla daha saldırgan bir biimde oyun oynamaktadır. Akademik hayatlarında sıkıntılar yařayarak, đretmenleriyle anlařmakta glk ekebilmektedir. řiddet ierikli oyunları oynayan ocuklarda bir sre sonra řiddet davranıřlarına karřı bir hissizleřme bařlamaktadır ve gerek hayatta da bu řiddet davranıřlarına karřı bir duyarsızlık durumu bařlayabilmektedir. Bazı arařtırmalarda řiddet ieren oyunlar ile su iřleme eylemleri arasında bađlantı olduđunu gsteren veriler elde edilmiřtir. Uysal ve sakin bir kiřiliđe sahip ocukların bile řiddet ierikli oyunlar oynadıktan sonra kiřiliklerinde ve davranıřlarında deđiřiklikler olabilmektedir. Dijital oyunların bir yn de "sempatik řiddet" algısıdır. Bu algıya gre oyun ierisinde gerekleřtirilen řiddet davranıřları, vurma, kırma, ldrme, saldırma gibi oyunda gerekleřiř sonrasında normal hayata devam edilir (Gldađ, 2020: 121-133). Yaratılan bu algı gerek hayatta da řiddetin sempatikleřtirilmesine yol amaktadır. Oyunlarda gsterilen řiddet davranıřları srekli olarak tekrarlandıka ocuklarda saldırganlık davranıřlarını pekiřtirmektedir. Oyunlarda gsterilen saldırganlık ve řiddet davranıřlarından sonra dllendirilmede yine bu davranıřları pekiřtirmeye sebep olmaktadır. řiddet ierikli bilgisayar oyunları oynamakla su davranıřı arasında iliřki olduđunu gsteren arařtırmalar da mevcuttur. Dijital oyun oynama yařı 3,5 yařa kadar inmiřtir ve bu yařtan itibaren řiddet ierikli dijital oyunlar oynayan ocuklarda empati duygusunu da kaybetmektedir (Aydođdu, 2018: 1-18).

lm, yaralama, saldırma gibi davranıřlar ocukların duygusuzlařmasına ve gerek hayatta kendilerini ifade etme řekillerini olumsuz ynde etkilemektedir. 1966'dan 1996 yılına kadar MEDLINE ve PSYCHINFO veri bankalarında bulunan dergilerde konuya iliřkin İngilizce olarak yayınlanan btn makaleleri tarayan Craig Emes (1997) video oyunları oynamanın tendon iltihabı, kısmi fel, epilepsi hastalarında grlen nbetlere benzer genel ve kısmı kasıntılar, nrolojik rahatsızlıklar, metabolizmada ve kalp atıřlarında hızlanma gibi geniř bir yelpazede yer alan sayısız biyolojik reaksiyona neden olduđunu tespit etmiřtir (Emes, 1997). Dijital oyunların kontrolsz bir řekilde oynanması bađımlılıđa

neden olurken aynı zamanda içerdiği şiddet unsurlarından dolayı olumsuz etkilere yol açmaktadır ve kişilerde fizyolojik, zihinsel, psikolojik birçok yan etkinin oluşmasına sebep olmaktadır. Dijital oyunların oynanmasının yol açabileceği bir takım psikososyal sorunlar ve olumsuz durumlara bakacak olursak yapılan bazı çalışmalar bağımlılığa ve içeriğinde şiddet barındıran dijital oyunların yalnızlık, depresyon, saldırganlık, düşük yaşam doyumu, anksiyete, sosyal davranışlarda düşüş ve dikkat bozukluğuna neden olabildiğini göstermektedir (Kantar vd., 2019).

Dijital oyunların sebep olduğu şiddetin bireylerde şiddet eğilimi yaratmasının yanında bazı oyunlar, psikolojik şiddet uygulayan bir çalışma sistemine sahiptir. Uvais (2018) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada "Blue Whale Game (Mavi Balina Oyunu)" ile ilgili medyada çıkan haberlerle intihar obsesyonları tetiklenen 14 yaşında bir erkek çocuğun vakası sunulmuştur. İntihar saplantılarının, dış olaylar ile obsesif-kompulsif bozukluğun (OKB) başlangıcı arasındaki etkileşimi vurgulanarak bir dış olay tarafından tetiklendiğini göstermesi yönüyle eşsiz olduğu belirtilmiştir. Bu OKB hastasının, Mavi Balina oyununu indirerek intihar etmeye dair saplantılı bir korkuya sahip olduğu, oyunu oynamayı hiç istemediği ve hayatını sona erdirmeyi hiç düşünmediği, oyunu indirmek suretiyle yaşamını sona erdirebileceği düşüncelerinin bahsi geçen bireyde belirgin kaçınma ve fonksiyonel bozulmaya sebep olduğu bildirilmiştir (Uvais, 2018).

Bu oyun gibi daha birçok dijital oyun, çocuklarda psikolojik ve sosyolojik travmalara sebep olurken aynı zamanda hayat kalitesini de olumsuz yönde etkilemektedir (Aksel, 2018). Şiddet ve tehdit içeren bu oyunları oynayan çocuklar, psikolojik yan etkiler gösterirken, sosyal yaşantılarında ve aile yaşantılarında da ciddi problemler yaşamaya başlarlar. Çocukların küçük yaşta maruz kaldıkları bu olumsuz durumlar ilerleyen yaşlarında da karşılıklarını çıkarabilmektedir. Yapılan araştırmalara göre aşırıya kaçmadan dijital oyun oynamanın ruhsal bir boşalma sağlayarak bir rahatlama yolu açtığı da elde edilen veriler arasındadır (Güdüm, 2016: 1986-1992). Ayrıca, dijital oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklediği de bildirilmiştir. Bununla birlikte, çocukların problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar

verme becerilerini desteklediği aynı zamanda da strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerini desteklediği belirtilmektedir (Kim, Smith, 2017;25(1): 4-16.) Fakat bu olumlu yönler kontrollü ve sınırlı kullanım durumunda ve aynı zamanda faydalı, eğitici dijital oyunlar için geçerlidir. Sürekli olarak dijital oyun oynamaya başlayan çocuklarda olumsuz durumların görülmeye başlandığı elde edilen veriler arasındadır. Kontrollü bir şekilde dijital oyun oynayan çocuklarla kontrolsüz bir şekilde dijital oyun oynayan çocukların arasında gelişimsel farklılıklar oluşmaktadır. Evcin (2010) çalışmasında bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimine etkilerini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin, “fiziksel saldırganlık”, ”sözel saldırganlık”, ”öfke”, ”dolaylı saldırganlık” ve “total saldırganlık” puanlarında artışa neden olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca şiddet içerikli bilgisayar oyununu daha uzun süre oynayan (günde 2 saat) öğrencilerin, aynı oyunu kısa süre ile (günde 15 dakika) oynayanlara göre daha fazla saldırganlık eğilimi sergilediklerini görmüştür. 2 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kızların fiziksel saldırganlık eğilimlerinin, erkeklerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirtilmiştir (Evcin ve Erzi, 2019).

Yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre ebeveynlerin dijital oyun oynayan çocuklarının ruhsal sağlıkları üzerinde gözlemledikleri üç en sık olumsuz etkinin sırasıyla; 1) dijital oyun oynama bağımlılığı, 2) anksiyete ve agresif tutum sergileme ve depresyon, asosyalleşme ve aile içi iletişimde azalmaya neden olması olarak gösterilmiştir. Ebeveynlerin bu gözlemleri dijital oyunların yarattığı hasarın en net sonucu olarak gösterilebilir. Çocukların yaşadıkları olumsuz durumların en yakın tanığı olan ebeveynler, bu oyunların sebep olduğu zararların da ne tür boyutlara ulaştığını fark edebilmektedirler. Kutner ve arkadaşlarının yaptıkları araştırma, bu çalışma bulgularını destekler nitelikte olup, ailelerin dijital oyunların olumsuz etkileri olarak sırasıyla; çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırdığı ve taklit etmesi için cesaretlendirdiği, çocukların toplumdan uzaklaşmasına sebep olduğu, sosyal becerilerin gelişmesine zarar verdiği ve oyunlardaki aşırı hayal kırıklığı çocukların saldırgan davranış göstermelerine neden olduğunu düşündüklerini rapor etmişler (Olson vd., 2008: 55-75). Yapılan araştırmalar göstermektedir ki şiddet içerikli dijital oyun oynayan çocuklar, dijital oyun oynamayan çocuklara göre daha saldırgan, daha agresif ve

problemleri tavırlar sergilemekte, aynı zamanda çevreleriyle iletişim kurmakta güçlük çekmektedirler. Ferguson ve arkadaşlarının, çalışmalarındaysa; şiddet içeren dijital oyunlar oynama ile saldırgan davranışlar sergileme arasında bir ilişki olduğu, çocuklar ne kadar çok şiddet içeren dijital oyunları oynarsa, o kadar agresif olup, saldırgan davranışlarda bulunduğu rapor edilmiştir (Ferguson, vd., 2008: 311-32). Ebeveynlerin kontrolü dışında günlerinin büyük çoğunluğunu sanal ekranlar karşısında geçiren çocukların ekran bağımlılığına ve sonrasında dijital oyun bağımlılığına dönüşen bir problemle karşı karşıya kaldıkları görülmektedir. Bu bağımlılık türü günümüzde gelişen teknoloji ve dijital dünyada her ne kadar normal karşılanırsa da aslında ilerleyen dönemlerde ortaya çıkacak çok ciddi sorunların da temel sebebidir. Fakat günümüzde bireyler henüz bu probleme karşı bir farkındalık kazanamadığı için çocuklarının sanal ekranlar karşısında geçirdikleri bu uzun süreleri pek sorun etmemektedirler. Teknoloji her gün daha fazla gelişip değişerek hayatlarımızın her alanına dahil olmaktadır fakat bu teknolojinin sunduğu imkanlardan faydalanırken aynı zamanda hayatımızda yaratabileceği olumsuz sonuçları da görmek gerekmektedir.

VI. ARAŐTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Bu araŐtırmanın evrenini ulaŐılabilirlik aısından belirlenen ve İstanbul, Őanlıurfa, Diyarbakır illerinde ikamet eden Pubg Mobile oyununu oynayan kız-erkek bireyler oluŐurmaktadır. Bu kiŐilerin belirlenmesinde oyun oynama alışkanlıkları göz önüne alınmıştır. AraŐtırma pandemi döneminde gerekleŐtirildiĐi için katılımcı sayısı sınırlı kalmıŐtır.

Evren ierisinden seilen örneklem, İstanbul, Őanlıurfa, Diyarbakır illerinde ikamet eden, Pubg Mobile oyununu sürekli olarak oynayan, yaşları 10 ile 18 arasında deĐiŐen, 22 kiŐilik kız ve erkekten oluŐmaktadır.

VII. AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı gelişmekte olan teknoloji ile birlikte hayatımızın her alanına giren dijital cihazların, uygulamaların ve oyunların bireyler üzerindeki etkilerini incelemek ve özellikle çocukların bu teknolojilerden ne şekilde etkilendiğini ortaya koymaktır. Çalışmanın ana konusu olan dijital oyunlarda şiddet ve bağımlılık konusu detaylarıyla ele alınarak daha önce bu konular üzerine yapılmış araştırma verileri de incelenmiştir. Bu çalışma için “Pubg oyunu bireylerde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi davranışına sebep olmaktadır” hipotezi belirlenmiştir. Pubg oyunu üzerine yapılacak olan incelemelerle çocukların bu oyuna olan bağımlılık düzeyleri ve bu oyundan kaynaklı bir şiddet eğilimi geliştirip geliştirmedikleri incelenecektir. Bu çalışma sayesinde çocukların şiddet içerikli dijital oyunlar oynamaları ve kontrolsüz ekran bağımlılıklarının yol açtığı zararların olup olmadığı ortaya konacaktır. Çocuklarla yapılacak yarı yapılandırılmış görüşmelerle ve anket çalışmasıyla şiddet eğilimleri ve oyun bağımlılıklarının bulunup bulunmadığı daha net bir şekilde anlaşılacaktır. Çalışma nitel ve nicel veri toplama yöntemi kullanılarak sürdürülecektir. Bu bağlamda dijital oyun oynayan çocuklar ile yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ve anket tekniği ile veriler elde edilecektir ve bu elde edilen veriler ışığında dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddetin çocuklar üzerinde etkisi sebep- sonuç ilişkisi içerisinde incelenecektir ve Pubg oyununun bu noktadaki etkisi tartışılacaktır. Araştırmada iki farklı anket kullanılarak dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ölçülecektir. Aylin Yalçın Irmak ve Semra Erdoğan tarafından uyarlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Özlem Haskan ve İbrahim Yıldırım tarafından geliştirilen Şiddet Eğilimi Ölçeği bu araştırmada kaynak alınmıştır. Elde edilen veriler ışığında “Pubg dijital oyunu bireylerde oyun bağımlılığına yol açar, Pubg oyunu bireylerde şiddet eğilimi oluşmasına yol açar” hipotezleri ispatlanmaya çalışılmıştır. Anket çalışmasında kullanılan bağımlılık ölçeği, güvenilirliği ve geçerliliği Zekihan Hazar ve Muhsin Hazar tarafından test edilen Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğidir (2017).

Anket alıřmasında kullanılan řiddet eęilim leęi gvenilirlięi ve geerlilięi zlem Haskan ve İbrahim Yıldırım tarafından test edilen řiddet Eęilim leęidir (2012). Baęımlılık leęinde 5'li Likert tipi lek kullanılmıřtır, řiddet eęilim leęinde 3'l Likert tipi lek kullanılmıřtır.

Bir sonraki bařlıkta Pubg oyunu tm detaylarıyla ele alınacaktır oyunun ierięi ve oynama teknikleri incelenecektir. Oyunun ierdięi řiddet unsurları detaylı bir biimde incelenerek bu veriler arařtırmaya eklenecektir.

VIII. PUBG EVRENİ

“PlayerUnknown’s Battlegrounds” ya da yaygın şekilde bilinen adıyla PUBG 2017 yılının mart ayında bir erken erişim (early access) oyunu olarak ortaya çıkmıştır (Compentium, 2020). Oyunun ortaya çıkışını sağlayan ilk fikir 2000 yılında yayınlanan Japon yapımı Battle Royale isimli film olmuştur. Filmin konusuna bakılacak olursa, yanlarında hiçbir ekipman olmayan bir grup öğrencinin bir adaya gönderilmesi ve hayatta kalan son kişi olmak içinde birbirleriyle dövüşmelerini konu almaktadır. Hayatta kalmak için adada buldukları her türlü araç-gereç ve malzemeyi kullanmaları gerekmektedir. Bu film 15 yaş altı için uygun görülmemektedir, çünkü filmde oldukça fazla şiddet unsuru mevcuttur. Sonrasında 2012 yılına gelindiğinde Suzanne Collins’in beyazperdeye uyarlanan ve başrolünde Jennifer Lawrence’ın oynadığı “The Hunger Games” (Açlık Oyunları) filmi bir adım daha olmuştur. Bu filmde kıyamet sonrası distopik bir dünyada yaşayan Panem halkı karnını doyurabilmek için köleler gibi dövüştürülerek sağ kalmaya zorlanmaktaydı. Bu film de tek başına bir fikir olmamıştır, fakat popüler oyunlara ilham vermiştir. Pubg oyunu ortaya çıkmadan önce çok fazla oyun üretilmiştir ve çok ciddi oynanma rakamlarına ulaşılmıştır (Özenç ve Keskin, 2019: 36-40).

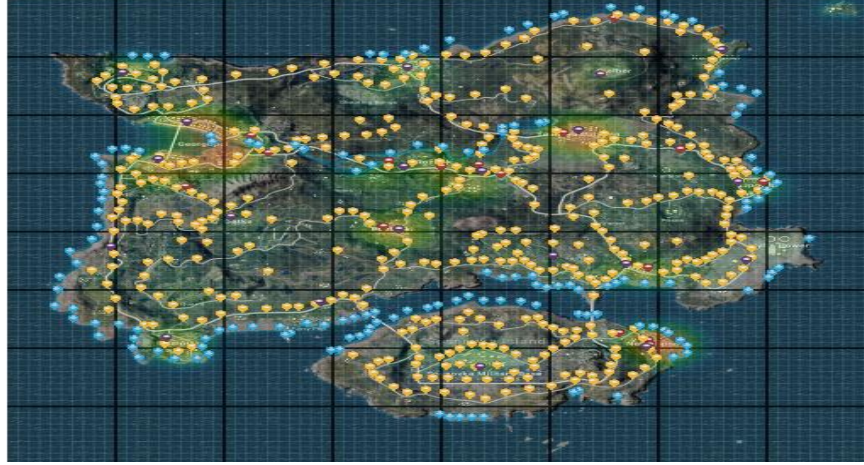
Pubg evreninde seçilen tek bir oyun haritasında, solo (tek), duo (çift) ve squad (dörder kişilik takımlar) halinde oynanabilen bir, ölüm maçı – hayatta kalma oyunudur. Bu oyunda oyuncular solo’ya karşı squad veya duo, duo’ya karşı solo veya squad gibi farklı şekillerde oynayabilmektedir. Oyuncular oynayacakları haritaya belirli bir rotada ilerleyen bir uçaktan istedikleri zaman paraşütle atlayarak iniş yapmaktadır. Tüm oyuncular oyuna malzemesiz ve kıyafetsiz başladığı için iniş yaptıkları bölgenin bolca malzeme ekipman, silah ve cephane bulundurması ve başka oyuncuların az tercih ettiği, ilk dakikadan çatışma ve saldırı olmayacak bir yer olması tercih edilmektedir.



Şekil 1. Uçaktan atlayıp seçilen bölgeye inme sahnesi

Kaynak: <https://playerbros.com/pubg-parasut-takip-sistemini-pc-platformu-icin-geri-getiriyor/>

Oyun içerisinde halihazırda 4 farklı harita bulunmaktadır, bunlardan ilki ve en temel arazi bölgesi olan aynı zamanda yeryüzü şekilleri bakımından da oldukça zengin olan Erangel adası haritasıdır. Bu harita kıyamet sonrası distopik bir dünya hayaliyle oluşturulmuştur. Rus topraklarından esinlenilerek 1950’li yıllara ait Sovyet mimari yapısına sahip binalar görülmektedir. Mimari yapının yanı sıra geniş arazileri ve aynı zamanda barındırdığı malzeme miktarı da haritada önemli bir yer tutmaktadır. Nehrin bitişiindeki doğu şehri Yasnaya Polyana, en doğuda Mylto Power, güneydeki adanın ortası olarak adlandırılan Sosnavka Military Base, son olarak şehrin güney yakası olan Georgopoldür. Şehrin güney yakası haritadaki en ideal iniş bölgesidir. Haritanın tam ortasında bulunan Pochniki ise herkesin tercih ettiği en kalabalık yer olduğu için risklidir (Özenç ve Keskin, 2019: 36-40).



Şekil 2. Erangel Haritası

Kaynak:<https://pubgmap.io/tr/erangel.html?v2/10/48ydfc/BLeG>

Haritada kırmızı araba sembolü ile gösterilen yerler garajları göstermektedir, sarı araba sembolü ise arabaların yerini göstermektedir. Mavi çapa sembolü teknelerin yerini göstermektedir.

Oyundaki ikinci harita, Orta Amerika'dan esinlenilerek hazırlanan aynı zamanda bir çöl haritası olan Miramar haritasıdır. Bu haritada çalı, ağaç vb. yapılar bulunmadığı için gizlenmek oldukça zordur, bu sebeple kamuflaj giysilerin kullanımı bu haritada önemli bir stratejidir. Erangel haritasına kıyasla Miramar haritası daha geniş ve eğimsiz bir yapıya sahiptir. Bu haritada loot (ekipman toplama/yağma) için en elverişli bölgeler: en kuzeydoğu noktada bulunan Campo Militar, güneybatı köşesindeki adanın batı kısmında bulunan Prison, haritanın en orta noktasında yer alan San Martin bölgesinin hemen doğusundaki Hacienda Del Patron'dur. Bu sebeple uçaktan iniş için en iyi noktalarda bu yerlerdedir.

Bu haritada sarı araba sembolü ile gösterilen yerler araba olma olasılığı yüksek yerlerdir. Turuncu araba sembolü ile gösterilen yerler arazi araçlarının bulunduğu yerlerdir. Mavi çapa sembolü teknelerin olduğu yerleri göstermektedir (PbgMap.io, 2018).



Şekil 3. Miramar Haritası

Kaynak: <https://pubgmap.io/tr/miramar.html?/v2/0/4ftla8/BLeG>

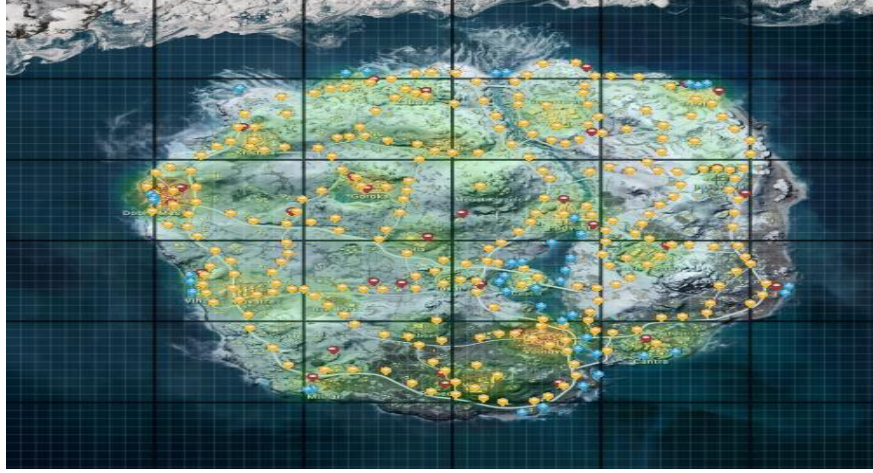
Oyunun üçüncü haritası ise Güneydoğu Asya ormanlarından esinlenilerek oluşturulmuş daha düşük yüzölçümüne sahip Sanhok haritasıdır. Bu haritada daha az yapı bulunurken bitki örtüsü oldukça yoğundur, bu da kamufraj stratejisine kolaylık sağlamaktadır. Bu haritanın en çok tercih edilen ve loot açısından en zengin bölgeleri; Paradise Resort ve Boot Camp bölgeleridir. Bu haritanın en kazançlı bölgesi güneydoğu köşesinde yer alan Docks limanıdır. Diğer bir zengin bölge ise hem تنها olmasıyla hem de geniş bir cephane yelpazesi sunması sebebiyle orta kısımlarda yer alan Quarry'nin vadi bölgesidir (Perdigital.com, 2018).



Şekil 4. Sanhok Haritası

Kaynak: <https://pubgmap.io/tr/savage.html?/v2/10/4ftla8/BLeG>

Son olarak 2019 başlarında son hali oluşturulan dördüncü harita ise Vikendi haritasıdır. Bu harita çoğunlukla karlı bir görünüme sebep olduğu için daha çok Akdeniz ve İskandinav adalarından ilham alınarak oluşturulmuştur. Bu harita aynı zamanda kar/kış haritası olarak da bilinmektedir. Bu harita hem yeni oluşundan hem de bazı optimizasyonları tam olarak çalışmadığı için pürüzsüz ve işlevli bir oynayış sağlayamamıştır (PubgMap.io, 2018).



Şekil 5. Vikendi Haritası

Kaynak: <https://pubgmap.io/tr/vikendi.html?/v2/10/4ftla8/BLeG>

Her maçın başında, oyuncuların seviyeleri fark etmeksizin, herkes oyuna silahsız ve kıyafetsiz başlamaktadır. Bu da tüm oyuncuları eşit şekilde oyuna başlatmayı sağlar. Bu durum en yüksek seviyeli oyuncuların bile saf dışı bırakılmasına yol açarken düşük seviyedeki oyuncuların sürpriz sonuçlarla karşılaşmasını sağlayabilmektedir. Oyunun bu şekilde başlaması rekabeti canlı tutmaktadır ve oyunculara eşit şans vererek, oyuna daha çok odaklanmalarını sağlamaktadır (Dijital Medya ve Çocuk, 2019). Paraşütle yere iniş sağlandığı an oyun başlamaz oyunculara silah ve ekipman toplamaları, saklanacak bir yer bulmaları için zaman verilir. Bu süre içerisinde friendly fire (dost hasarı/ateşi) açık olduğu için aynı takım içerisindeki kişilerin birbirlerine zarar vermeleri hatta birbirlerini öldürmeleri mümkündür. Bu davranış oyuncuların oyun içerisindeki puanlarının azalmasına ve sıralamalarına etki etmektedir. Oyunun sağ üst köşesinde oyun içerisindeki oyuncu sayısı ve öldürdüğünüz kişi sayısını gösteren leş – kalan (kill- active) hanesi mevcuttur. Maç içerisinde 100 oyuncu olduğu düşünüldüğünde bir oyuncu için maç başı 10-15 kill skoru başarı olarak nitelendirilmektedir. 20 kill iyi bir oyuncu olduğunu gösterirken, 25 kill dünya

çapında bir oyuncuyu tanımlayan bir ortalamadır. Solo bir oyunda bugüne dek görülmüş en yüksek kill miktarı 43 olurken, squad bir oyunda ise en yüksek kill miktarı 80 üzerindedir. Bu rekorlar PC versiyonunda sağlanmıştır, Mobil’de ise durum farklıdır telefon kapasitesinden kaynaklı bazı sınırlamalar olduğu için mobil oyunda 30 kill ciddi bir başarı demektir.

Bu oyundaki amaç rakipleri öldürerek ve çevresel faktörlere direnerek hayatta kalmaktır. Tabi ki buradaki en önemli unsurlardan biri silah ve mühimmat elde edebilmektir. Bu oyun içerisindeki silahlar olağanüstü, var olamayan ya da hayal ürünü silahlar değildir. Birçok oyunda da karşımıza çıkan bilindik silahlardır.



Şekil 6. Silahlar ve Ekipmanlar

Kaynak: <https://www.pubgmobile.com/en-US/media.shtml>

Silahlar 10 farklı ana sınıflandırmaya ayrılmıştır onlar da şöyledir:

- Taarruz Tüfekleri

- Arbalet
- Keskin Nişancı Tüfekleri
- Makineli Tüfekler
- Tabancalar
- Pompalı Tüfekler
- Hafif Makineli Tüfekler
- Dürbünlü Tüfekler
- Yakın Mesafe Silahları (Melee Weapons)
- Bombalar

Pubg'nin raporlarına göre, tüm dünyada kullanıcıların en çok tercih ettiği silah M416'dır; onu M16A4 ve AKM takip etmektedir (Pubg Mobile, 2018). Bu oyunda haritanın içerisinde bir yere ulaşmak için en kolay yol araçları kullanmaktır. Bu açıdan oyun birçok farklı araç imkânı sunmaktadır; hem kara araçları hem deniz araçları mevcuttur. Oyun içerisindeki araçlar şöyledir:

- Coupe: Miranda ve Beetle
- Motosiklet: Normal, Sepetli, Scooter
- Arazi Araçları (Off - Road)
- Sedan
- Otobüs
- Botlar: Sürat Teknesi, Jet Ski (Özenç ve Keskin, 2019: 92-95).



Şekil 7. Araçlar

Kaynak:<https://wheelbhp.com/the-best-5-cars-pubg-their-real-life-inspiration-2504202044401/>

Pubg oyununda maç esnasında bir oyuncunun ölmesi iki aşamalıdır. Bir oyuncu vurulduğunda eğer ilk seferde yoğun bir hasar verecek bir darbe almamışsa bayılır ve secde pozisyonunda hareket etmeden bir süre yerde durur. Bu süre zarfında oyuncu yeniden darbe ve hasar almazsa can puanları düşük bir seviyedeysen oyuna tekrar dönebilir. Fakat yerde baygın olduğu esnada daha fazla hasar alırsa ölür. Maçların türüne göre ölen oyuncuların da durumu değişmektedir. Solo bir oyun içerisinde ölen oyuncu direkt mağlup sayılır ve oyun dışına atılır ve 60 saniye içerisinde farklı bir haritada yeni bir maça başlayabilir. Duo ve Squad maçlarında ise takım arkadaşları bayılan bir arkadaşlarını canlandırıp oyuna döndürebilmektedirler. Maç içerisindeki takımlardan birinin tüm oyuncuları ölürse solo maçı gibi maç biter ve yeni bir oyun başlar. Oyunda kaldığınız süre ne kadar uzun olursa ve ne kadar çok kill sayısı yaparsanız sonraki maçlarda kullanabileceğiniz bir para birimi olan BP coin hesabınıza yansımaktadır. Bu coinler ile yeni kıyafet, silah ve ekipman alınabilir, böylelikle yeni oyuna kıyafetsiz başlamak zorunda kalınmaz. Bu oyunun sistemi oyunculara bir gün içinde birden fazla maç yapma olanağı sunup buna teşvik etmek üzerine kuruludur.

Oyunun taktiklerine ve püf noktalarına bakılacak olursa; oyuna dair bilinen ilk püf nokta paraşütle uçaktan atlayış esnasında yere inmeye çok yakın olmadıkça paraşütü açmadan ve mouse ile S tuşunu basılı tutarak 90 derecelik

açıyla zemine dik şekilde iniş yapmaktır. Bu taktik oyuncuya rakiplerden daha hızlı ve daha erken bir şekilde yere inme avantajı sağlar ve böylelikle oyuncu alana iner inmez silah ve ekipman toplayabilmektedir. Oyunun hem PC versiyonunda hem de mobil versiyonunda Ghillie kostümü giyilerek çalılıkların arasında kamufle olunabilmektedir. Bu da oyuncuların pusuya yatması için büyük bir avantajdır. Sırt çantaları oyunun başlangıcında fazlasıyla işe yarar fakat oyun sonlarına doğru tüm ekipmanlar tamamlandığı için sırt çantası yük olur ve sizi kolay bir hedef haline getirir. Oyun sonlarına doğru sırt çantasından kurtulmakta fayda vardır. Silahlarla ilgili bilinmesi gereken en önemli püf noktalardan biri silahların kabza desteği ve kompanseör takılmasıdır, böylelikle silahın kontrolü kolaylaşarak ateş edilirken oluşacak hedef saplamaları en az düzeye inmektedir. Alev gizleyici özelliği silahlardaki hareket ve atış ışığı üretilmesine engel olur bu da gece modu kullanılan maçlarda büyük bir önem taşımaktadır. Silahlara takılan susturucu da oyunda saklanmak için büyük bir yardımcıdır. Oyunda silahsız bir şekilde koşmak daha hızlı olmayı sağlarken, ayakkabısız koşmak ise daha sessiz olmayı ve daha az fark edilmeyi sağlamaktadır. Peek Shot adı verilen yana eğilerek yapılan atış tekniği, saklanılan yerden en az şekilde eğilerek atış yapılmasını ve fark edilmemesini sağlar. Pubg evreninde her araç bir roket mermisi ya da bir biçerdöver şeklinde de kullanılabilir. Araçlar çok hızlı bir şekilde kullanılırken bir nesneye çarpıp infilak edecekleri için bu çarpışmadan hemen önce araç içinden atlayıp aracı rakiplerin yoğun olduğu bir bölgede çarptırarak birden fazla rakibin aynı anda öldürülmesi sağlanabilir ama önemli olan araçtan zamanında atlamaktır.



Şekil 8. Patlama

Kaynak: <https://shiftdelete.net/wp-content/uploads/2020/06/pubg-arabadan-inme-ve-bomba-atma-sistemini-degistirdi.jpg>

Bir diğerk taktik ise rakibin mermilerini tava kullanarak savuşturmaktır, tava bir kalkan olarak kullanıldığında mermilerin oyuncuya isabet etmesi engellenebilmektedir. Bunny Hop yani tavşan sıçrayışı hareketi sayesinde koşarak atladıktan sonra yere inerken ikinci kez zıplanırsa birçok binanın çatıları arasında gezmek mümkündür. Yine aynı atlayış stili sayesinde çatıların arasından atlayarak yakınlarındaki ağaçların arasında kamufle olunabilmektedir. Aynı zıplama tekniği sayesinde evlerin merdivenlerinden zıplayıp pervazlara tırmanabilmek ve böylelikle alttan geçen rakipleri kolayca hedef alabilmek mümkündür.



Şekil 9. Tırmanış

Kaynak:https://bannygo.com/uploads/editor_articles/poster/1560978497.jpg

VII. PROFESYONEL OYUNCULUK

E-spor, diğer profesyonel spor dalları gibi maddi açıdan tatmin edici bir şekilde başlamamıştır. Başlangıçta kazanç elde etmek futbol veya basketbolda olduğu gibi kolay olmamıştır. Fakat E-spor teknoloji çağında ortaya çıktığı için gerek sosyal medyanın gerekse bulunduğumuz milenyum çağının getirdiği avantajlarla birlikte, fiziksel özelliklerin dışında bir oyun oynama ve oyun izleme imkânı sağlamıştır. E-sporun diğer sporlara oranla maddi açıdan sıfırdan en yukarıya yükselişi çok hızlı gerçekleşmiştir. Diğer yandan E-sporun çoğunlukla ücretsiz ya da çok cüzi ücretlerle oynanabilmesi ve gerek ekipman gerekse bir masrafa ihtiyaç duyulmadan oynanabilmesi bu alanı daha cazip hale getiren özelliklerden biridir (Yükçü ve Kaplanoğlu, 2018: 533-550). E-spor alanında sponsorların gerekli ekipmanları sağlamasından sonra oyuncu maaşları E-spor kulüplerinin tek büyük gider kalemi olmuştur. E-spor alanında profesyonel oyunculuğun piyasa bedeli yüz binlerce dolara kadar ulaşmaktadır. Günümüzde bu alandaki oyuncuların azlığı düşünüldüğünde rekabet çok yüksek ve alternatif olmaması nedeniyle de rakamlar daha fazla artmaktadır. Aşağıda 2020 yılı ağustos ayı itibariyle en çok kazanan League of Legends oyuncularının listesi yer almaktadır. Listede en çok kazanan ilk 10 oyuncu vardır ve bu veriler 2020 ağustos ayı baz alınarak elde edilmiştir.

Çizelge 2. 2020 En Çok Kazanan LOL Oyuncuları

1	Faker	Güney Kore	\$1,254,240.23
2	Duke	Güney Kore	\$954,620.62
3	Bang	Güney Kore	\$915,451.46
4	Wolf	Güney Kore	\$913,084.70
5	Bengi	Güney Kore	\$810,683.00
6	Rookie	Güney Kore	\$606,300.36
7	JackeyLove	Güney Kore	\$593,386.35
8	Ning	Çin	\$562,462.53
9	Blank	Güney Kore	\$559,518.75
10	Ambition	Çin	\$553,234.20

Kaynak:<https://wuudia.com/en-cok-kazanan-league-of-legends-oyunculari/amp>

Pubg'de en çok parayı kazanmış oyuncu, listenin ilk sırasında olan Çinli oyuncu Lionkk. Listenin ikinci sırasında Finlandiyalı Sambty, listenin üçüncü sırasında ise Hollandalı oyuncu İbiza bulunmaktadır (PlayerBros, 2018). Pubg diğer oyunlara kıyasla daha yeni bir oyun. 2017 yılının mart ayında erken erişimle PC versiyonu piyasaya çıkan oyun çok kısa bir süre içerisinde neredeyse CS GO gibi üst seviyelerdeki oyunlarla yarışır hale gelmiştir. Oyunun eşzamanlı oynanma sayıları 3 milyona kadar ulaşmış durumdadır, bu da Pubg oyununu Steam içerisindeki diğer oyunlar arasında bir numaraya çıkarmıştır (Dijital Oyunlar Raporu, 2018).

Çizelge 3. En Çok Kazanan Pubg Oyuncuları

Lionkk	Çin	\$ 205.477
Sambty	Finlandiya	\$ 199.283
İbiza	Hollanda	\$ 186.033
Jeemzz	Norveç	\$ 186.033
Loki	Güney Kore	\$ 185.335
silentBT_	Çin	\$ 181.549
Xiaohaixxxx	Çin	\$ 179.906
Xiaorong	Çin	\$ 163.976
Esca	Güney Kore	\$ 153.763
Fuzzface	İsveç	\$ 147.750

Kaynak: <https://wuudia.com/pubgnin-en-cok-kazanan-20-oyuncusu/>

Bu oyunun neredeyse her resmi turnuvası dijital platformlar üzerinden canlı yayın ile takip edilmektedir. Oyun artık oyunculara profesyonel bir kariyer imkânı sağlarken sadece profesyonel oyunculara değil, aynı zamanda oyun oynarken canlı yayın yapan yarı-amatör oyunculara da kariyer imkânı tanımaktadır. 2018 yılının temmuz ayında Berlin Mercedes Benz Arena'da PUBG Global Invitational 2018 turnuvası gerçekleşmiştir ve toplamda 2 milyon dolar ödül dağıtılmıştır (PlayerBros.com, 2018.). Charity Showdown adı verilen gösteride Twitch platformunun önde gelen Pubg oyuncuları takım olup profesyonel oyunculara karşı 1 milyon dolarlık ödül için mücadele etmiştir.



Şekil 10. PUBG Global Oyuncuları

Kaynak: <https://dailyesports.gg/wp-content/uploads/2018/07/PUBG-Charity-1024x573.jpg>

Türkiye’de Pubg oyunu amatör seviyede çok ilerlemiş ve çok fazla talep görmüştür, fakat E-spor dalında profesyonel olarak çok az sayıda oyuncu mevcuttur. Dünya standartlarında yurtdışındaki gibi oyun için yayın açan çok az oyuncu mevcuttur. Türkiye’de de geçimini bu oyun üzerinden sağlayan yayıncılar bulunmaktadır, bunlar: Ferit “Wtcn” Karakaya, Cem “Mithrain” Karakoç, Necati “ZeeonN” Akçay gibi isimlerdir. Türkiye’de bir E-spor takımı olan Team Galakticos LOL’ın ardından PUBG takımını da kurmuştur. İlk sezonda Tymaron, Rita, Weisbin, Online3vil, Stanic Enemy gibi isimlerle LG PUBG TGL turnuvasında mücadele etmiştir (PlayerBros, 2019).



Şekil 11. Team Galakticos Pubg 2018-19 Kadrosu

Kaynak: <https://playerbros.com/wp-content/uploads/2018/04/galakticos-pubg.jpg>

- EraseableNinja isimli oyuncu, Twitch yayını esnasında PUBG Mobile oynarken sadece tava kullanarak tam 11 Kill almıştır.
- PUBG Mobile, her 30 dakika başına kullanıcılardan 42 mb internet tüketmektedir.
- PUBG, 2018 Steam Ödülleri kapsamında Yılın Oyunu Seçilmiştir.
- PUBG'de bugüne dek tüm oyuncular çapında en çok Kill'i alan silah, 114 milyon Kill ile AKM olmuştur.
- PUBG'de arabalarla alınan Kill sayısı, Red Zone'a kurban giden oyuncu sayısından fazladır.
- PUBG'de Red Zone'a bugüne dek kurban giden oyuncuların sayısı 4.32 milyondur.
- PUBG'de bugüne dek en uzun mesafeden alınan Kill rekoru, 6.766 metre uzaktan yapılan bir atışa aittir (Chip Online TR, 202).

VIII. BULGULAR

A. Anket Verileri

Araştırmanın amacı kapsamında 24 sorudan oluşan Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği ve 20 sorudan oluşan Şiddet Eğilim ölçeği 22 kişinin katılımıyla değerlendirilmeye alınmıştır.

Araştırmada kullanılan veri toplama aracı sonuçlarından elde edilen veriler SPSS 25 programı aracılığıyla çözümlenmiştir. Çalışma verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel (sayı ve yüzde) metot kullanılmıştır. Örneklem hacminin merkezi limit teoremi gereği 30 altı olmasından dolayı veriler normal dağılım göstermemektedir. Normal dağılım göstermeyen parametrelerin karşılaştırmalarında Mann Whitney U ve Kruskal Wallis testi, ilişki testinde ise Spearman korelasyon uygulanmıştır. Sonuçlar %95'lik güven aralığında, anlamlılık $p < ,05$ düzeyinde değerlendirilmiştir.

Çizelge 4. Katılımcıların Demografik Dağılımları

Cinsiyet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Erkek	18	81,8
Kız	4	18,2
Toplam	22	100
Sınıf	Sayı (n)	Yüzde (%)
4. sınıf	1	4,5
5. sınıf	1	4,5
6. sınıf	2	9,1
7. sınıf	1	4,5
8. sınıf	1	4,5
9. sınıf	3	13,6
10. sınıf	2	9,1
11. sınıf	3	13,6
12. sınıf	4	18,2
Lise Mezunu	4	18,2
Toplam	22	100
Ailenin Gelir Düzeyi	Sayı (n)	Yüzde (%)
İyi	13	59,1
Orta	9	40,9

Çizelge 4 (devamı) Katılımcıların Demografik Dağılımları

Cinsiyet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Toplam	22	100
Kendine Ait Bilgisayar	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	8	36,4
Hayır	14	63,6
Toplam	22	100
Evde İnternet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	21	95,5
Hayır	1	4,5
Toplam	22	100
İnternete Girmek İçin Kullanılan Alet (akıllı telefon (evet), bilgisayar (hayır))	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	21	95,5
Hayır	1	4,5
Toplam	22	100

Tablo 4'te katılımcıların demografik özellikleri yer almaktadır. Buna göre katılımcıların 4'ü (%18,2) kız, 18'i (%81,8) erkektir. Sınıf dağılımlarında 1'i (%4,5) 4. sınıf, 1'i (%4,5) 5. Sınıf, 2'si (%9,1) 6. Sınıf, 1'i (%4,5) 7. Sınıf, 1'i (%4,5) 8. Sınıf, 3'ü (%13,6) 9. Sınıf, 2'si (%9,1) 10. Sınıf, 3'ü (%13,6) 11. sınıf, 4'ü (%18,2) 12. Sınıf ve 4'ü (%18,2) lise mezunudur. Ailenin gelir düzeyi 13'ünün (%59,1) iyi ve 9'unun (%40,9) orta düzeydir. Katılımcılara ait bilgisayar olma durumuna 8'i (%36,4) "Evet", 14'ü (%63,6) "Hayır" yanıtını vermiştir. Evde internet olma durumuna 21'i (%95,5) "Evet", 1'i (%4,5) "Hayır" yanıtını vermiştir. İnternete girmek için çoğunlukla kullanılan alete ise 21'i (%95,5) akıllı telefon yanıtını vermiştir.

Çizelge 5. Katılımcıların Boş Vakitlerini Değerlendirme Dağılımlar

Boş Vakit Değerlendirme	Sayı (n)	Yüzde (%)
TV İzleyerek	8	16,0
Oyun Oynayarak	21	42,0
Ödev Yaparak	6	12,0
Sosyal Medya	11	22,0
Diğer	4	8,0
Toplam	50	100

Tablo 5'te katılımcıların boş vakitlerini değerlendirmeye yönelik dağılımları yer almaktadır. Buna göre 21'i (%42) oyun oynayarak ve sırasıyla 11'i (%22) sosyal medya, 8'i (%16) TV izleyerek, 6'sı (%12) ödev yaparak ve 4'ü (%8) diğer seçeneği ile boş vakitlerini değerlendirmektedir.

Çizelge 6. Katılımcıların İnterneti Kullanma Amaçlarının Dağılımları

Boş Vakit Değerlendirme	Sayı (n)	Yüzde (%)
Oyun Oynamak	22	44,9
Sosyal Medya Kullanmak	9	18,4
Dizi/Film İzlemek	7	14,3
Araştırma ve Ders Yapmak	6	12,2
Diğer	5	10,2
Toplam	49	100

Tablo 6’da katılımcıların interneti kullanma amaçlarına yönelik dağılımları yer almaktadır. Buna göre 22’si (%44,9) oyun oynamak ve sırasıyla 9’u (%18,4) sosyal medya kullanmak, 7’si (%14,3) dizi/film izlemek, 6’sı (%12,2) araştırma ve ders yapmak ve 5’i (%10,2) diğer seçeneği ile interneti kullanma amaçlarını belirtmişlerdir.

Çizelge 7. Katılımcıların Günlük İnterneti Kullanma Süresi

Günlük İnterneti Kullanma Süresi (dk)	Sayı (n)	Yüzde (%)
1-120 Dakika	4	18,2
121-240 Dakika	7	31,8
241-360 Dakika	4	18,2
361-480 Dakika	7	31,8
Toplam	22	100

Tablo 7’de katılımcıların günlük interneti kullanma süresine yönelik dağılımları yer almaktadır. Buna göre 7’sinin (%31,8) 121-240 dakika, 7’sinin (%31,8) 361-480 dakika, 4’ünün (%18,2) 1-120 dakika ve 4’ünün (%18,2) 241-360 dakika interneti kullandıkları görülmektedir

Çizelge 8. Katılımcıların Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Dağılımlar

Günlük Oyun Oynama Süresi (Dakika)	Sayı (n)	Yüzde (%)
1-120 Dakika	9	40,9
121-240 Dakika	8	36,4
241-360 Dakika	5	22,7
Toplam	22	100
Oyun Oynarken Kullanılan Alet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Bilgisayar	1	4,5
Akıllı Telefon	21	95,5
Toplam	22	100
Oyun Konsolu Sahipliği	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	1	4,5
Hayır	21	95,5
Toplam	22	100
Genellikle Oynanan Oyun Türü	Sayı (n)	Yüzde (%)
Savaş-Strateji	22	100
Toplam	22	100

Tablo 8’de katılımcıların oyun oynama davranışlarına ilişkin dağılımlar yer almaktadır. Günlük oyun oynama süresinde 9’u (%40,9) 1-120 dakika, 8’i (%36,4) 121-240 dakika ve 5’i (%22,7) 241-360 dakikadır. Oyun oynarken kullanılan alet 1’i (%4,5) bilgisayar ve 21’i (%95,5) akıllı telefondur. Oyun konsolu sahipliğine 1’i (%4,5) “Evet”, 21’i (95,5) “Hayır” yanıtını vermişlerdir. Genellikle oynanan oyun türü ise katılımcıların tamamı yani 22’si (%100) savaş-stratejisi olarak belirtmişlerdir.

Çizelge 9. Katılımcıların Cinsiyet Bağlamında Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Cinsiyet	N	Sıra Toplamı	Sıra Ortalaması	U	z	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Kız	4	12,88	51,50	30,50	-	0,636
	Erkek	18	11,19	201,50		0,473	
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Kız	4	8,75	35,00	25,00	-	0,343
	Erkek	18	12,11	218,00		0,949	
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Kız	4	4,75	19,00	9,00	-	0,088*
	Erkek	18	13,00	234,00		2,345	
Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Kız	4	9,38	37,50	27,50	-	0,458
	Erkek	18	11,97	215,50		0,743	
Şiddet Eğilim	Kız	4	6,63	26,50	16,50	-	0,90
	Erkek	18	12,58	226,50		1,693	

Tablo 9’da katılımcıların cinsiyetine göre oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ile şiddet eğilim ölçeğinin karşılaştırılmasına yönelik Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile şiddet eğilim ölçeği puanlarında cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 10. Katılımcıların Gelir Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Gelir	n	Sıra Toplamı	Sıra Ortalaması	U	z	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	İyi	13	9,88	128,50	48,00	-	,479
	Orta	9	13,83	124,50		0,708	
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	İyi	13	10,69	139,00	53,00	-	,710
	Orta	9	12,67	114,00		0,372	
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi	İyi	13	11,08	144,00	39,00	-	,192
	Orta	9	12,11	109,00		1,304	
Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	İyi	13	10,04	130,50	38,00	-	,160
	Orta	9	13,61	122,50		1,406	
Şiddet Eğilim	İyi	13	9,92	129,00	37,50	-	0,153
	Orta	9	13,78	124,00		1,430	

Tablo 10’da katılımcıların gelir durumuna göre oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ile şiddet eğilim ölçeğinin karşılaştırılmasına yönelik Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile şiddet eğilim ölçeği puanlarında gelir durumlarına göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 11. Katılımcıların Kendilerine Ait Bilgisayar Olma Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Bilgisayar Olma	N	Sıra Toplamı	Sıra Ortalaması	U	Z	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Evet	8	11,31	90,50	42,50	-	0,352
	Hayır	14	11,61	162,50		0,931	
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Evet	8	9,81	78,50	53,50	-	0,863
	Hayır	14	12,46	174,50		0,173	

Çizelge 11 (devamı) Katılımcıların Kendilerine Ait Bilgisayar Olma Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Bilgisayar Olma	N	Sıra Toplamı	Sıra Ortalaması	U	Z	P
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Evet	8	11,19	89,50	41,0	-	0,29
	Hayır	1	11,68	163,50	0	1,05	3
Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma Şiddet Eğilim	Evet	8	9,63	77,00	54,0	-	0,88
	Hayır	1	12,57	176,00	0	0,14	9
		4				0	
	Evet	8	11,25	90,00	54,5	-	0,91
	Hayır	1	11,64	163,00	0	0,10	7
		4				4	

Tablo 11’de katılımcıların kendilerine ait bilgisayar olma durumuna göre oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ile şiddet eğilim ölçeğinin karşılaştırılmasına yönelik Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile şiddet eğilim ölçeği puanlarında kendilerine ait bilgisayar olma durumuna göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 12. Katılımcıların İnterneti Kullanma Süresine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	Sınıf Ortalaması	X ²	sd	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	1-120 Dakika	4	12,00	0,922	3	0,712
	121-240 Dakika	7	9,86			
	241-360 Dakika	4	13,63			
	361-480 Dakika	7	11,64			
	361-480 Dakika	7	11,64			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	1-120 Dakika	4	16,25	3,465	3	0,820
	121-240 Dakika	7	9,21			
	241-360 Dakika	4	12,75			
	361-480 Dakika	7	10,36			
	361-480 Dakika	7	10,36			

Çizelge 12 (devamı) Katılımcıların İnterneti kullanma Süresine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	Sınıf Ortalaması	X ²	sd	P				
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelemesi	1-120 Dakika	4	14,25	1,893	3	0,325				
	121-240 Dakika	7	9,64							
	241-360 Dakika	4	13,50							
	361-480 Dakika	7	10,64							
	Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	1-120 Dakika	4				12,38	1,893	3	0,595
		121-240 Dakika	7				14,79			
241-360 Dakika		4	11,75							
361-480 Dakika		7	7,57							
Şiddet Eğilim		1-120 Dakika	4	9,25	4,673	3	0,197			
		121-240 Dakika	7	10,93						
	241-360 Dakika	4	11,00							
	361-480 Dakika	7	13,64							

Tablo 12’de katılımcıların interneti kullanma süresine göre oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ile şiddet eğilim ölçeğinin karşılaştırılmasına yönelik Kruskal Wallis testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile şiddet eğilim ölçeği puanlarında interneti kullanma süresine göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 13. Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ile Şiddet Eğilim Ölçeğinin Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	Sınıf Ortalaması	X ²	sd	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	1-120 Dakika	9	10,89	0,191	2	0,909
	121-240 Dakika	8	12,25			
	241-360 Dakika	5	11,40			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	1-120 Dakika	9	12,56	1,489	2	0,475
	121-240 Dakika	8	9,31			
	241-360 Dakika	5	13,10			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	1-120 Dakika	9	11,78	0,037	2	0,982
	121-240 Dakika	8	11,19			
	241-360 Dakika	5	11,50			
Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	1-120 Dakika	9	13,06	3,031	2	0,220
	121-240 Dakika	8	12,44			
	241-360 Dakika	5	7,20			
Şiddet Eğilim	1-120 Dakika	9	11,33	1,679	2	0,432
	121-240 Dakika	8	9,81			
	241-360 Dakika	5	14,50			

Tablo 13'te katılımcıların günlük oyun oynama süresine göre oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ile şiddet eğilim ölçeğinin karşılaştırılmasına yönelik Kruskal Wallis testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile şiddet eğilim ölçeği puanlarında günlük oyun oynama süresine göre anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 14. Katılımcıların Yaş Dağılımları ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ve Şiddet Eğilim Ölçeği Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Ölçek	Rho	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	0,247	0,268
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	0,112	0,620
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	-0,081	0,719
Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	-0,251	0,260
Şiddet Eğilim	0,307	0,164

Tablo 14’te katılımcıların yaş dağılımlarına ile oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansıması ve oyuna dalma, şiddet eğilim ölçeği arasındaki ilişkinin incelenmesine yönelik Spearman Korelasyon testi uygulanmıştır. Buna göre oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve şiddet eğilim ölçeği ile yaş dağılımları arasında anlamlı ilişki bulunmamaktadır ($p>,05$).

B. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Bulguları

Araştırmada görüşme esnasında yazılı olarak kayda alınan veriler, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kapsamında önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde hazırlanan sorulara göre özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Bu işlem için öncelikle analiz için bir çerçeve oluşturulmuş, ikinci aşamada oluşturulan çerçeveye göre elde edilen veriler düzenlenmiş, üçüncü aşamada elde edilen bulgular tanımlanmıştır. Son olarak tanımlanan bulguların açıklanması ve yorumlanması yapılmıştır.

Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma

Araştırmada oyunu oynayan çocuklara ilk olarak “Aileniz sizi uzun süre oyun oynadığınız için uyardığında onlara öfkelenip oyun oynamak istiyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya oyunu oynayan çocukların verdiği

cevaplar analiz edildiğinde, 7 katılımcı oyun oynamaları engellendiğinde aşırı öfkelenediklerini ve aileleriyle tartıştıklarını ve oyunu oynamak istediklerini söylemişlerdir. Katılımcılardan 5'i oyun oynamaları engellendiğinde huzursuz olduklarını ama aileleriyle bu yüzden çatışma yaşamadıklarını söylemişlerdir. Katılımcılardan 6 kişi aile bireylerinden uzak odalarında oyun oynadıkları için uzun süreli oyun oynama durumunun fark edilmediğini söylemişlerdir. 4 katılımcı ise oyun oynama süresinde aşırıya kaçmadıklarını bu yüzden ebeveynleriyle sorun yaşamadıklarını belirtmişlerdir.

Bu veriler doğrultusunda katılımcılarının %50'sinin uzun süreli oyun oynama davranışlarının engellenmesi durumunda öfkelenip mutsuz oldukları belirlenmiştir. Öte yandan bu sebeple ailesi ile sorun yaşayanların tartışanların oranı %31'dir. Katılımcıların %18'inin oyun oynama süresinde aşırıya kaçmadıkları belirlenmiştir. Bu durumda Pubg Mobile oyununu oynayan bireylerin %81'inin oyuna karşı aşırı odaklanma geliştirdikleri sonucuna ulaşılabilir.

Araştırmada katılımcılara ikinci olarak, "Ailenizle ya da arkadaşlarınızla vakit geçirmek yerine Pubg oynamayı tercih ediyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcılardan 14 kişi çoğunlukla odalarında oyun oynadıklarını veya gittikleri herhangi bir ortamda da mobil cihazlarıyla oyun oynadıklarını söylemişlerdir. 8 katılımcı bu soruya oyun oynamak dışında farklı sosyal aktivitelere de vakit ayırdıklarını söylemişlerdir.

Bu cevaplar ele alındığında katılımcıların %64'ünün aileleriyle ya da arkadaşlarıyla vakit geçirmek yerine Pubg oyununu oynadıkları tespit edilmiştir. Katılımcıların %36'sının Pubg oynamak dışında arkadaşlarıyla ve aileleriyle de vakit geçirdikleri belirlenmiştir. Bu veriler ışığında Pubg oyununu oynayan bireylerin büyük çoğunluğunun aileleriyle arkadaşlarıyla geçirdikleri sürenin azaldığını ve en çok yaptıkları aktivitenin oyun oynamak olduğunu söylemek mümkündür.

Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer

Araştırmanın bu kısmında katılımcılara 3. olarak "Oyunu oynamadığınız zamanlarda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?" sorusu sorulmuştur. Bu soruya katılımcılardan 7 kişi oyunu oynamadıkları her an sürekli oyunu düşündüklerini

ve akılları oyunda kaldığı için yaptıkları başka işlere odaklanamadıklarını söylemişlerdir. 6 katılımcı oyunu çok sevdiklerini ve oyun oynarken keyifli vakit geçirdikleri için oyun oynamadıkları zaman kendilerini boşlukta hissettiklerini söylemişlerdir. 6 katılımcı bu soruya; “sıkılıyorum, yaptığım diğer şeylerden keyif almıyorum” şeklinde cevap vermiştir. 3 katılımcı ise oyun oynamadıkları zamanlarda farklı şeyler yaptıkları için olumsuz bir şey hissetmediklerini söylemişlerdir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucu elde edilen veriler doğrultusunda oyunu oynamadıkları zaman katılımcıların %86’sının olumsuz duygu durumları yaşadığı belirlenmiştir. Katılımcıların %14’lük kısmı oyunu oynamadıkları zaman olumsuz etkilenmemektedir. Bu durumda oyuna karşı geliştirilen bağımlılık davranışı oyunu oynayan kişilerde negatif duygulara sebep olmaktadır.

Araştırmada katılımcılara yönlendirilen 4. Soru “Oyunda başarılı oldukça daha çok oyun oynama isteği oluşuyor mu?” sorusudur. Bu soruya bütün katılımcılar genel olarak oyunda başarı elde ettikçe daha fazlasını yapma ve daha ileriye gitme arzusu taşıdıklarını söylemiştir. Katılımcıların oyun içerisinde seviye atlama ve daha fazla özelliğe erişim sağlama imkânı olmasının oyunu oynamaya iten en büyük sebeplerden biri olduğu belirlenmiştir.

Katılımcılara yöneltilen 5. Soru “PUBG oyununu bir daha hiç oynayamazsanız hayatınızı ne şekilde etkiler?” sorusudur. Bu soruya 6 katılımcı “çok sıkılırım, yapacak bir şey bulamam, sürekli oyunu düşünürüm” şeklinde cevap vermiştir. 9 katılımcı “çok üzülürüm, arkadaşlarımla olan iletişimim kopar, eskisi gibi eğlenceli vakit geçiremem” şeklinde cevap vermiştir. 7 katılımcı ise bu soruya “farklı bir oyun alternatifi bulurum onu oynarım, güzel vakit geçiririm” şeklinde cevap vermiştir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde oyunu bir daha oynayamayacak kişilerin %68’i bundan olumsuz yönde etkilenip mutsuz olacaklarını ve sıkılacaklarını dile getirmişlerdir. Geri kalan %32’lik kısım alternatif bir oyun arayışına gireceğini belirtmiştir. Oyuna karşı duyulan bir bağımlılık olduğu ve oyuna verilen ciddi bir değer söz konusu olduğu söylenebilir. Öte yandan oyunu vakit geçirmek için oynayan katılımcılar da mevcuttur.

Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi

Katılımcılara yöneltilen 6. Soru ise “ Pubg oynamaya başladıktan sonra dışarıda gerçekleştirdiğiniz sosyal aktivitelerde azalma oldu mu?” şeklindedir. Bu soruya genel olarak bütün katılımcılar evet cevabını vermiştir. Bunun yanı sıra bazı katılımcılar dışarıda vakit geçirmektense evde oyun oynamayı tercih ederken bazı katılımcılar dışarıda açık alanda arkadaşlarıyla Pubg oyununu oynamayı tercih etmektedir. Katılımcıların %77’si evde veya dışarda oyunu oynamaya devam etmektedir. %22 ise dışarı çıkıp farklı bir şeyler yapmak için kendini teşvik etmeye çalışmaktadır.

Katılımcılara sorulan 7. Soru “Pubg oynamaya dalıp sorumluluklarınızı yapmayı unuttuğunuz oldu mu?” sorusudur. Bu soruya 10 kişi “çoğunlukla oyuna dalıp ödevlerimi yapmayı unutuyorum ya da erteliyorum” şeklinde cevap vermiştir. 5 kişi “yapmam gereken işlerimi ödevlerimi hep oyun sonrasına erteleyip oyun oynamayı bırakınca yapıyorum” şeklinde cevap vermiştir. 7 kişi bu konuda kararsız kalarak genel olarak unutmadıklarını belirtmişlerdir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde oyun oynayan bireylerin %45’i ödev ve sorumluluklarını unuttuğunu ya da ertelediğini belirtmektedir. %22’si ödev ve sorumluluklarını oyun sonrasına ertelemektedir. Katılımcıların %33’ünün genel olarak görevlerini ve ödevlerini zamanında yaptıkları belirlenmiştir. Bu durumda bazen oyuna dalıp ödev ve sorumlulukların unutulduğu zamanlar olduğu tespit edilmiştir

Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma

Araştırmada katılımcılara yöneltilen 8. Soru “Pubg oynarken acıktığınızı veya susadığınızı fark etmediğiniz oldu mu?” sorusudur. Bu soruya 5 katılımcı oyuna dalıp yemek yemeyi ve su içmeyi unuttuğunu söylemiştir. Geri kalan katılımcılar yemek yemeyi su içmeyi unutmadıklarını fakat bazen oyun oynarken oyundan çıkmayıp oyun esnasında yemek yediklerini söylemişlerdir.

Bu verilere göre oyun esnasında fizyolojik ihtiyaçların unutulduğu söylemek pek mümkün değildir fakat oyunu terk etmeden bu ihtiyaçların karşılandığını söylemek mümkündür.

Araştırmada katılımcılara yönlendirilen 9. soru “Okul dışındaki zamanlarda sürekli olarak mobil cihazınızla PUBG oynuyor musunuz?” sorusu olmuştur. Bu

soruya katılımcıların genel olarak cevabı “okul dışındaki tüm zamanlarda oyun oynamıyorum farklı şeyler de yapıyorum” şeklinde olmuştur.

Şiddet Eğilimi ve Saldırganlık Tutumu

Bu bölüm katılımcıların şiddet eğilim düzeylerini değerlendirmek için hazırlanmış bir kategoridir. Katılımcılara sorulan 10. Soru “Birine çok öfkelendiğinizde onun canını acıtmak ister misiniz?” sorusu olmuştur. Bu soruya 10 katılımcı “biri canımı yaktığında ben de onun canını yakmak isterim şeklinde cevap vermiştir”, 8 katılımcı “birine öfkelendiğimde içimden canını yakmak, onu üzme gelir ama bunu yapmam” şeklinde cevap vermiştir. 4 katılımcı ise birine öfkelendiklerinde herhangi bir şey yapmadıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcıların bu soruya verdikleri cevaplar değerlendirildiğinde katılımcıların %81’inin birilerine öfkelendiklerinde aynı şekilde karşılık verme iç güdüsü taşıdıkları belirlenmiştir. Sadece %19’unda bu iç güdünün olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmada katılımcılara sorulan 11. Soru “Size vurulduğunda gücünüz yeterse karşılık vermek ister misiniz?” sorusu olmuştur. Bu soruya bütün katılımcılar genel olarak aynı cevabı vermiştir. “Biri bana vurduğunda, canımı yaktığında gücüm yeterse karşılık verip kendimi korurum” şeklinde cevap vermişlerdir.

Bu soruya verilen cevap değerlendirildiğinde çocukların bir saldırıya uğradıklarında kendilerini koruma ve zarar görmeme iç güdüsü ile güçleri yettiğinde karşılık vermek istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada katılımcılara yönlendirilen 12. Soru “Bazı insanlara karşı fiziksel güç kullanmak gerekli midir?” sorusudur. Bu soruya 13 kişi “bazı kötü insanlar başka insanlara zarar verdiği için onlara fiziksel güç kullanmak gerekebilir” şeklinde cevap vermiştir. Geri kalan 9 katılımcı bu soruya ne cevap vereceklerini bilemedikleri için çekimser kalmışlardır.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde katılımcıların %59’u bazı kişilerin fiziksel güç kullanımını hakettiğini düşünürken geri kalan %41 kararsız kalarak bir fikir belirtmemiştir. Bu durumda bazı insanlara karşı fiziksel güç kullanılmalı mıdır, kullanılmamalı mıdır sorusunda net bir sonuca ulaşamamıştır.

Arařtırmada katılımcılara yönlendirilen 13. Soru “Bilgisayarda savař oyunları oynamaktan hoşlanır mısınız?” sorusu olmuřtur. Bu soruya bütün katılımcılar evet hoşlanırım ve oynarım řeklinde cevap vermiřlerdir. Bazı katılımcılar savař oyunlarının yanı sıra zekâ, spor, macera gibi oyun türlerini de sevdiklerini belirtmiřlerdir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde anlařılmaktadır ki bütün katılımcılar savař oyunlarını sevmektedir ve bu oyunları oynamaktan zevk almaktadır.

Arařtırmada katılımcılara yönlendirilen 14. Soru “řiddet içeren dijital oyunlardaki řiddet unsurları sizin için ne ifade ediyor?” sorusudur. Bu soruya katılımcılardan 8 kiři oyun içerisindeki řiddet unsurlarını ciddiye almadıklarını ve bu bir oyun olduđu için bir olumsuzluk ifade etmediğini söylemiřlerdir. 5 katılımcı bu soruya “bazen arkadaşlarımla birlikte oyunu oynarken, oyun içerisindeki rakip arkadaşımı öldürmek garip oluyor” řeklinde cevap vermiřlerdir. 9 katılımcı ise bu soruya net bir cevap verememiřtir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde farklı bakıř açılarının olduđu gözlemlenmiřtir. %36 oyundaki řiddet unsurlarını önemsemezken, katılımcıların %23’ü bazı durumlarda bu řiddet unsurlarını garipsemektedirler. Bu konuda hiçbir fikri olmayan %41 katılımcı mevcuttur.

Bu arařtırmada katılımcılara yönlendirilen 15. ve son soru “Oyunda řiddet uygulamak size ne hissettiriyor?” sorusudur. Bu soruya 15 katılımcı oyun içerisinde řiddet uygulamanın savař oyunlarında normal olduđunu ve herkesin bu řekilde oynadığını söylemiřlerdir. Geri kalan 7 katılımcı ise zorunlu durumlarda řiddet uyguladıklarını fakat mümkün olduđunca stratejik olarak ilerlemeye çalıştıklarını belirtmiřlerdir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde; katılımcıların %68’inin oyun içerisindeki řiddet unsurlarını normal olarak algılandıklarını ve bu bir oyun olduđu için bu řiddet unsurlarının onlara hiçbir řey hissettirmediğini belirlenmiřtir. Öte yandan %32 katılımcı ise savař oyunu oynamalarına rađmen oyun içerisinde mümkün olduđunca řiddete başvurmadan ilerlemeye çalışmaktadırlar, bu görüř de savař oyunlarına farklı bir yaklařım olarak deđerlendirilmektedir.

IX. SONUÇLAR - TARTIŞMA – ÖNERİLER

Yapılan çalışmada iki farklı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Birincisi anket tekniği ikincisi yarı yapılandırılmış görüşme tekniğidir. Anket çalışması için belirlenen örneklem çerçevesi 22 kişiden oluşmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşmede kullanılan örneklem 22 kişiden oluşmaktadır. Yapılan anket çalışmasında sorular 5 ana başlığa ayrılmıştır. Katılımcılara toplamda 59 soru sorulmuştur. Bu sorular sosyo-demografik özellikler, internet kullanımı ve boş vakitleri değerlendirmeye ilişkin, oyun bağımlılığı değerlendirmeye yönelik, şiddete eğilim düzeyi ölçeği, oyun oynama davranışlarına ilişkin bulgular olmak üzere 5 başlık altında toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde toplamda 15 soru sorulmuştur. Araştırmada kullanılan veri toplama aracı sonuçlarından elde edilen veriler SPSS 25 programı aracılığıyla çözümlenmiştir. Bu çözümlene sonucunda faktörler arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Yapılan anket çalışması sonucu “Pabg oyununun oyun bağımlılığına yol açtığı ve Pabg oyununun şiddet eğilimine yol açtığı” hipotezlerini destekleyecek verilere ulaşamamıştır. Çıkan sonuca sebep olarak örneklem çerçevesinin sınırlı olması gösterilebilir. Aynı çalışma daha geniş bir örneklem gurubu ile tekrar yapılırsa daha net ve geçerli sonuçlar elde edilebilir ve hipotezi destekleyecek verilere ulaşılabilir.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde 22 katılımcıya toplamda 15 soru yöneltilmiştir. Verilen cevaplar analiz edilip ortak bir anlam çıkarılarak aktarılmıştır. Verilen bu açık uçlu cevaplar değerlendirildiğinde yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde hipotezi destekleyecek cevaplar alınmıştır. Katılımcıların verdiği cevaplar değerlendirildiğinde bağımlılık düzeylerine ilişkin cevaplar büyük oranda oyuna bağımlılık olduğunu göstermektedir. Şiddet eğilim düzeyi ile ilgili sorulara verilen cevaplar incelendiğinde, katılımcıların çoğunluğu oyun içerisindeki şiddet unsurlarını normal karşılamaktadırlar. Bu da oyunun şiddeti normalleştirme algısı yarattığını göstermektedir.

10-18 yaş grubunda bulunun ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde erkek çocukların bağımlılık düzeylerinin kız çocukların bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmada mevcut kişi sayısının yetersiz olmasından dolayı anketin toplam puanı ve diğer faktörleri açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Ölçeğin toplam puanına bakıldığında erkek öğrencilerin puan ortalamaları ile kız öğrencilerin puan ortalamaları karşılaştırıldığında erkek öğrencilerin puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Gençler (2011) tarafından ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin demografik değişkenlere göre internet bağımlılıklarını belirlemeyi amaçladığı araştırma sonuçlarında da erkek öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Gençer vd., 2011: 19-28). Yine alan yazında Gönüç (2009), Eryılmaz ve Çukurluöz (2018), Arslan (2019) tarafından yapılan araştırmalarda da elde edilen sonuçlara göre erkek öğrencilerin daha yüksek oyun oynama oranlarına sahip oldukları ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmalarda elde sonuçlara göre genel olarak erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla dijital bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Sonuçların bu şekilde oluşmasında erkek öğrencilerin teknolojik araçlarla daha erken tanışma fırsatlarının olması, daha küçük yaşlarda bu araç gereçlerin aileler tarafından onlara alınması, sosyal hayatta birebir iletişim kurma ve arkadaşlık yapma gibi becerilerde kız öğrencilerden genel olarak daha geride olmaları gibi sebepler olduğu düşünülmektedir (Özdiñler, vd., 2019: 185-196). Özellikle ergenlik döneminde erkek çocukların kızlara nazaran sosyal ortamlardan bulunmaktan daha fazla rahatsız olması da onların sanal ortamlardaki sosyal etkileşimlere daha fazla yönelmesinde etkili olduğu kabul edilmektedir. Kız çocuklarının da dijital oyun oynama alışkanlıklarına sahip olmaları dijital oyunların her yaştan her gruptan bireye hitap ettiği gerçeğini ortaya koymaktadır. Yapılan yarı yapılandırılmış görüşme bulguları bireylerin dijital oyun oynamak için aileleriyle çatışma yaşadığını ortaya koymaktadır. Bireylerin gerek evde, gerekse dışarıda sosyal ortamlarda dijital oyun oynamaya devam ettikleri görülmektedir. Pubg oyununun piyasaya çıktığı günden itibaren çok hızlı bir şekilde insanları etkisi altına aldığı söylenebilir. Küçük yaşlardan itibaren başlayan telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletlerle iç içe olma durumu yaş ilerledikçe yerini dijital bağımlılığa bırakmaktadır. Dijital bağımlılık beraberinde ekran bağımlılığı ve oyun

bağımlılığını getirmektedir. Ebeveyn kontrolünün olmadığı noktada, bireylerin küçük yaştan itibaren tanıştığı bu cihazlar kişisel gelişimlerinin sekteye uğramasına sebep olmaktadır. Erken alınmayan önlemler ilerleyen zamanlarda önüne geçilemeyen sorunları doğurmaktadır.

Anket çalışmasının yapıldığı grupta dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının ekonomik durum değişkeni açısından ölçeğin toplam puan ve tüm faktörlerinde anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri üzerinde etkisi olan başka faktörlerin de olduğu kabul edilmektedir. Bu faktörler arasında anne ve baba eğitim durumu gösterilebilir. Anne ve babası eğitilmiş olan bireylerin dijital araçların olumsuz etkileri konusunda daha bilgili olabilecekleri düşünülmektedir. Anne ve babanın bilinçli olmasının önemli bir etken olduğu kabul edilmektedir. Ancak yapılan çalışmalarda bunun tam tersi sonuçların görüldüğü belirlenmiştir. Arslan (2019) tarafından yapılan araştırmada anne ve babası üniversite mezunu olan öğrencilerin dijital bağımlılıklarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Arslan, 2019). Günüş (2009) tarafından yapılan çalışmada ise anne ve baba eğitim durumunun öğrencilerin bağımlılık düzeyleri üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığı saptanmıştır. Bu sonuçlar üzerinde gerçekten düşünülmesi gerekmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte hayatımızın bir parçası haline gelen dijital dünya beraberinde birçok yeni oluşumu da getirmiştir. Dijital bağımlılık ve alt kategorisi olan dijital oyun bağımlılığı da bu oluşumlardan biridir. Günümüzde dijital oyun bağımlılığı yeni bir bağımlılık türü olarak ele alınırken yarattığı hasarlarda her yaş grubundan olmak üzere birçok kişiyi etkisi altına almaktadır (Yengin, 2019: 130-144). Fakat bu durum dijital oyunların her zaman zararlı ve tehlikeli olduğu anlamına gelmemektedir. Çocuklar için, gençler için ve hatta yetişkin bireyler için faydalı ve aynı zamanda kaliteli vakit geçirmeyi sağlayan dijital oyunlar da mevcuttur. Dijital oyun bağımlılığını anlatırken dijitalleşmenin ve teknolojinin tamamen olumsuz ve zararlı sonuçlar doğurduğu kanısına varılmamalıdır. Fakat dijital oyun bağımlılığının günümüzün bir gerçeği olduğunu kabul etmeli ve yarattığı hasarın belirlenip tedavi edilmesini ve bireylere dijital oyun bağımlılığı konusunda yardım edilmesini sağlayarak bu problemle başa çıkma noktasında önemli bir adım atılmalıdır. Faydalı taraflarını doğru biçimde kullanıp hayatımızı

kolaylaştırmak teknolojinin bize sağladığı kolaylıklardandır. Öte yandan olumsuz yanlarını göz ardı etmek teknolojinin tutsağı olmayı beraberinde getirmektedir. Bireylerin dijital oyun bağımlılığının yanı sıra bu oyunlardaki şiddet unsurlarına maruz kalıp bu şiddet unsurlarını zihinlerine yerleştirmeleri çok tehlikeli sonuçlara yol açabilmektedir. Özellikle küçük yaştaki bireylerin henüz çevrelerini algılama ve öğrenme aşamasında olması gördükleri bu şiddet unsurlarını da normal algılayıp ileride kişiliklerine yansıtmasına sebep olabilmektedir. Bu noktada ebeveynlere büyük bir görev düşmektedir, teknolojik aletlerin kullanımını tamamen kontrol altında tutarak çocuklarının bu teknolojik aletlerden olumsuz etkilenmemesini sağlamalıdır. Dijital bağımlılık yaşayan bireylerin bağımlılık tedavilerinin yanı sıra bu bireylerde görülen obezite, duruş bozukluğu, göz bozuklukları, kas-iskelet sistemi rahatsızlıkları gibi fiziksel; iletişimsizlik, saplantılı, kaygılı ve asosyal olma gibi toplumsal boyutları olan pek çok alanda yeterli uzmanların bulunduğu tedavi merkezlerinin kurulması gerekmektedir (Ertemel, Aydın, 2018: 683-690). Dijital bağımlılıklar hem fizyolojik hem psikolojik problemleri beraberinde getirirken, yarattığı hasarlar uzun yıllar etkisini sürdürebilmektedir.

Bu konuda eğitim ve sağlık kuruluşlarının rolü çok büyüktür. Bu kurumlar iş birliği içerisinde hareket edip bu bağımlılık ile mücadele ederek sadece günümüzde değil gelecekte de oluşabilecek daha büyük problemlerin önüne geçebileceklerdir. Dijital oyun bağımlılığının yanı sıra şiddet içerikli dijital oyunların yarattığı tahribatın ve sebep olduğu şiddet eğiliminin önüne geçmek büyük önem arz etmektedir. Şiddet içerikli oyunların her yaştan birey üzerinde sebep olduğu şiddet eğiliminin detaylı incelemeler yapılarak araştırılması gerekmektedir.

Özellikle çocukların çok büyük bir oranının cep telefonu kullanarak internete girdikleri bulgusu da çocukların günün her saatinde oyun oynama fırsatı bulduğu anlamına gelmektedir. Oyun oynama sürecinde, doyumun artışıyla birlikte yaşanabilecek aşırı oynama isteği ve bunun sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının ortaya çıktığı bilinmektedir (Horzum vd., 2008: 76-88). Bu nedenle özellikle küçük yaştan itibaren mobil cihazlara, bilgisayarlara veya tablet gibi akıllı cihazlara maruz kalan çocukların bu tür cihazların kullanımı için ebeveyn kontrolünde olması şarttır. Araştırmanın örnekleminde ele alınan yaş

grubu incelendiğinde oyun bağımlılığı ve şiddet içerikli oyun oynama davranışları açısından bu yaş grubu riskli sayılmaktadır. Teknolojinin her alanına aktif bir şekilde dahil olan ve bu teknolojik gelişmelerin takipçisi olan 10-18 yaş grubu çocukları teknolojinin doğurduğu zararlı etkenlerden tamamen uzak tutmak mümkün değildir. Kontrollü teknoloji kullanımı sağlandığı taktirde dijital medyanın dijital oyunların yaratacağı hasarları önlemek mümkün olabilmektedir. Yapılan birçok araştırma göstermektedir ki çocukların oynadığı dijital oyunlar çoğunlukla şiddet içerikli dijital oyunlardır. Rekabet duygusu, heyecan ve aksiyon gibi unsurları bir arada barındırdığı için şiddet içerikli dijital oyunlar daha çok dikkat çekerek daha fazla talep görmektedir. Bu tarz oyunların bu kadar fazla oynanması genç neslin şiddete meyilli olmasına ya da şiddet unsurlarına alışkın olmasına sebep olmaktadır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015: 363-382). Yapılan yarı yapılandırılmış görüşme bulguları da göstermektedir ki şiddet içerikli dijital oyunlar bu oyunları oynayan kişilerin büyük çoğunluğunda herhangi bir olumsuz duyguya sebep olmamaktadır. Oyunun içerdiği tüm şiddet unsurları, saldırganlık ve öldürme odaklı görevler, tamamen oyunun bir parçası olarak görülmektedir ve hedefe ulaşmak için herkes bu görevleri yerine getirmeye çalışmaktadır. Oyunun çevrim içi oynanması ve gerçek kişilerle takım halinde ya da rakip olarak oynanması rekabeti daha fazla arttırmaktadır ve oyun esnasında sesli iletişim kurulabilmesi oyuna gerçeklik algısı kazandırmaktadır. Bu özellikler sayesinde oyun bireylerde daha fazla merak ve heyecan uyandırmaktadır. Oyunun eş zamanlı ve sesli oynanabilmesi birçok kişinin en sevdiği özelliklerden biridir çünkü bu şekilde arkadaşlarıyla birlikte oynayarak zaman geçirebildikleri bir ortam haline gelmektedir bu oyun. Oyunun tüm bu özellikleri bu kadar çok oynanan ve kısa sürede bu kadar çok bilinen bir oyun haline gelmesinde büyük bir etkidir.

Dijital oyunlardaki açık erişim durumu bu oyunlara yaş fark etmeksizin herkesin ulaşabilmesine imkân tanımaktadır bu sebeple annesinin babasının mobil cihazını kullanabilen çocuklar ya da kendisine ait tableti olan çocuklar çevrelerinde gördükleri veya duydukları için bu oyunları merak edip erişim sağlayabilmektedir. Bu noktada ebeveynlerin rolü çok büyük olmakla birlikte mevcut tehlikelerin farkında olup bilinçli bir şekilde hareket edilmesi gerekmektedir. Teknolojinin bu kadar hızlı geliştiği ve hayatımızın her alanına

girdiđi bu dönemde, eđitim kurumlarında devlet destekli bilinçlendirme çalıřmaları yapılmalıdır. Çocuklara teknolojinin dođru kullanımı, alanında uzman kişiler tarafından öğretilerek karşılarına çıkabilecek tehlikelere karşıda gerekli bilgilendirmeler yapılmalıdır. Aileler için dođru bilgilendirmeler yapılması adına pedagoglar ve psikologlardan yardım alınmalıdır (Fındık ve Tiryakiođlu, 2017: 639-668). Okulların müfredatlarına medya okuryazarlıđı veya dijital okuryazarlık dersleri eklenerek bu konularda uzman eđitimciler tarafından dersler verilerek çocukların bilinçlenmesi sađlanabilir. Dijital ortamın sürekli deđiřen dinamik yapısı sebebiyle, mevcut yasal düzenlemelerin de sürekli olarak güncellenmesi gerekmektedir. Ayrıca dijital oyunlardaki tehlikeleri ieren bilimsel çalıřmaların, alanında uzman kişiler tarafından gerçekleştirilmesi ve devlet destekli bir biçimde genişletilerek çođaltılması gereklidir. Aynı zamanda çocukların sosyal ve psikolojik gelişiminde olumsuz etkilere sebep olacađı bilinen oyunlara kısıtlama getirilmelidir.

X.KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ASLAN, P. (2020). **Dijitalleşme ve İletişim**. İstanbul, Eğitim Yayınevi. 1. Baskı.
- ATAMAN YENGİN, D. (2019). “**Dijital Oyun Bağımlılığı**”. 117-143. (Editör).
KARADAĞ, G. H. (2019). **Dijital Hastalıklar**, içinde. İstanbul, Der Yayınları
- AYGÜL, H. H. ve EKER, E. (2020). **Dijital Bağımlılık ve E-Hastalıklar**, İstanbul, Nobel Akademik Yayıncılık, 1. Baskı
- BAYRAKTUTAN SÜTÇÜ, G. ve BİNARK, M. (2008). **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, İstanbul, Kalkedon Yayınları
- EKE, E. (2019). “Türkiye’de Dijital Bağımlılığa Yönelik Politikalar Üzerine Bir Betimleme”. 205-215. (Editör). AYGÜL, H.H, EKE, E. (2019). **Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı**, içinde. Ankara, Nobel yayıncılık
- ERCAN, S. (2019). **Dijitalizm**, İstanbul, Motto Yayınları, 1. Basım.
- ESKİDEMİR, S. ve TEZEL, F. (2019). “Teknoloji ile Büyüyen Çocuklar”. 89-94. (Editör). AYGÜL, H.H, EKE, E. (2019). **Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı**, içinde. Ankara, Nobel yayıncılık
- GOODWIN, K. (2019). **Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek Teknolojiyi Doğru Kullanmanın Yolları**, İstanbul, Aganta Kitap, 3. basım
- KOCATÜRK, M. ve İNAN, K. G. (2019). “**Siber Zorbalık Davranışı Gösterenlerin ve Maruz Kalanların Özellikleri**”. 32-34. (Editör).
AYGÜL, H.H, EKE, E. (2019). **Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı**, içinde. Ankara, Nobel Yayıncılık

- KÖKSAL AKYOL, A, ve BİLBAY, A. (2017). **Tarihsel Süreçte ve Farklı Kültürlerde Çocuk**. A. Köksal Akyol (Ed.). Erken Çocukluk Döneminde Gelişim I. s.5-24, Ankara, Anı Yayıncılık.
- KÜÇÜKVARDAR, M. (2020). **Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital İstila**, İstanbul, Nobel Bilimsel Eserler 1. basım
- ÖZENÇ, O. E. ve KESKİN. H. (2019). **Dijital Oyunlar Serisi 4 Türkiye’de E-Spor ve PUBG**, İstanbul, Profil Kitap, 4. Baskı.
- POSTMAN, N. (1995). **Çocukluğun Yok Oluşu**. Ankara, İmge Kitabevi
- SEZEN, T. İ. ve SEZEN, D. (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları - Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler. (247-282). Gülin Terek Ünal, Uğur Batı (Editör). **“Dijital Oyunlar “Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna”** içinde. 2. Baskı. İstanbul: Derin Yayınları
- SIĞIN, İ. (2020). **Dijital Yeni Dünya**, İstanbul, Motto Yayınları, 1. Basım
- STEVENSON, N. (2018). **Medya Kültürleri**. Ankara, Ütopya Yayınevi. 1. Basım.
- TUNA, M. ve TAN, G. (2019). “Dijitalleşmiş Şiddet: Dijital Oyunlardaki Şiddet Öğelerinin Çocuklar Üzerindeki Etkisi”. 113-121. (Editör). AYGÜL, H.H, EKE, E. (2019). **Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı**, içinde. Ankara, Nobel yayıncılık
- UYAN, S. (2019). **Dijital Dünyada E-Beveyn Olmak**, İstanbul, Timaş Yayınları, 1. Basım
- YAY, M. (2019). **Dijital Ebeveynlik**, İstanbul, Yeşilay Yayınları. 2. Baskı.
- YENGİN, D. (2014). **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, İstanbul, Derin Yayınları
- YILDIRIM, Y. (2019). “Dijital Yerlileri Tehdit Eden Teknoloji Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Tehlikeleri”. 61-73. (Editör). AYGÜL, H.H., EKE, E. (2019). **Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı**, içinde. Ankara, Nobel yayıncılık.

MAKALELER

- AARDSE, K. (2014). "The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Videogames", **Journal of Games Criticism**, 1(1), s. 1-14.
- AKÇAY, D. ve ÖZCEBE, H. (2012). "Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi". **Çocuk Dergisi**, Cilt 12, sayı. 2, ss. 66-71.
- AKÇETİN, E., ÇELİK, U., YALDIR, A. ve HERAND, D. (2017). "Dijital Oyunlar ve İstihdam: Türkiye İçin Öneriler", **Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi** , 1 (2) , 136-153
- AKSEL, N, SARI, E . (2020). "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri". **Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi** , 10 (2) , 436-444 .
- ARAL, N. ve DOĞAN KESKİN, A. (2018). Ebeveyn Bakış Açısıyla 0-6 Yaş Döneminde Teknolojik Alet Kullanımının İncelenmesi, **Addicta: The Turkish Journal on Addictions**, Cilt 5, Sayı 2, pp.317-348
- ARSLAN, A. (2006). "Medyanın Birey, Toplum ve Kültür Üzerine Etkileri". **İnsan Bilimleri Dergisi**, cilt 8,/1. 1303/5134
- ARSLAN, A. (2019). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi". **International e-Journal of Educational Studies**, 4 (7), ss.27-41
- ARSLAN, A. (2019). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneği". **Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi** , 5 (2), 63-80
- ARSLAN, A. (2020). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi" . **Journal of Computer and Education Research**, 8 (15), ss.86-113
- AYDOĞDU, F. (2018). "Dijital Oyun Oynayan Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi", **Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi**, 1-18
- AYHAN, B. (2014). "Küreselleşme Surecinde Kitle İletişim Araçlarının Rolü". **Selçuk İletişim Dergisi** , 3(1) , 82-90

- AYMAZ, G. (2018). "İletişim Araçlarının Toplumsal Tarihi İçin Bir Giriş", **Global Media Journal TR Edition** 8 (16), 124-139.
- AYDOĞAN, F. ve KIRIK, A . (2012). "Alternatif Medya Olarak Yeni Medya". **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi** , (18) , 58-69.
- BİRİCİK, Z. ve ATİK, A. (2021). "Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü". **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, cilt 9, sayı. 1, 445-469.
- BUTGEL TUNALI, S. (2017). "Yeni Medya Kavramının Ekonomi Politik Açından İncelenmesi". **Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)** , 3 (1) , 35-42.
- BURAK, Y. ve AHMETOĞLU, E. (2015). "Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi". **Journal of Turkish Studies**. 10. 363-382.
- BUYRUK, H. (2018). "Gelişen Teknolojiler, Değişen İşgücü Nitelikleri ve Eğitim". **OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi** , 8 (14) , 599-632.
- ÇELİK, E. ve ÇAT, F. (2018). "Toplumda Değişen Çocuk Algısı, Eğitim Yöntemleri ve İnternetin Etkilerine Yönelik Nitel Bir Araştırma". **Akademik İncelemeler Dergisi**, cilt 13, sayı. 2, ss. 265-300.
- DİKMEN, E.Ş. (2019). "1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri". **Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi**.
- DOLU, O, BÜKER, H. ve ULUDAĞ, Ş. (2010). "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme". **Adli Bilimler Dergisi**, 9 (4): 54 – 75.
- EMES, C. E. (1997). "Bay Pac Man Çocuklarımızı Yiyor mu? Video Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkisine Bir Bakış". **Kanada Psikiyatri Dergisi** , 42 (4), 409-414.
- ERDEM, M. (2019). "Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League of Legends Oyunu Üzerine Bir İnceleme". **Middle Black Sea Journal of Communication Studies** , 4 (2) , 115-139.

- ERTEMEL, A. V. ve AYDIN, G. (2018). "Dijital Ekonomide Teknoloji Bağımlılığı ve Çözüm Önerileri". **Addicta-The Turkish Journal On Addictions**, 5(4), 683-690.
- ERYILMAZ, S. ve ÇUKURLUÖZ, Ö. (2018). "Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği". **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi** , 17 (67) , 889-912.
- EVCİN, S. ve ERZİ, S. (2019). "Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Saldırganlık Eğilimine Etkisi". **Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi** , 7 (14) , 181-202.
- FERGUSON, CJ, RUEDA, SM, CRUZ, AM, FERGUSON, DE, FRITZ, S., & SMİTH, SM. (2008). "Şiddet İçeren Video Oyunları ve Saldırganlık: Nedensel İlişki veya Aile İçi Şiddet ve İçsel Şiddet Motivasyonunun Yan Ürünü". **Ceza Adaleti ve Davranışı** , 35(3), 311-332.
- GENÇER, P, ALTUĞ, M. ve ERSÖZ, F. (2011). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Hayatında Bilgisayarın Yeri". **Bilişim Teknolojileri Dergisi**, cilt 4, sayı. 1, 19-28.
- GENÇ, Ö. (2016). "Çocukların Orta Çağ Avrupa'sındaki Yeri". **Vakanüvis-Uluslararası Tarih Araştırmaları Dergisi**, cilt 1, sayı 1.
- GERÇEK, S. ve ARIK, K. (2020). "Dijital Oyunlarda "Şiddet" Unsuruna Oyucuların Yüklediği Anlam: Üniversite Öğrencilerine Yönelik Bir Metafor Analizi", **Beykoz Akademi Dergisi**, c. 8, sayı. 2, ss. 251-269.
- GÖNENÇ, E. (2012). "İletişimin Tarihsel Süreci", **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, 0 (28).
- GÖZÜM, A. ve KANDIR, A. (2020). "Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre Oyun Eğilimi ile Konsantrasyon Düzeylerinin İncelenmesi". **Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi** , (41) , 82-100 .
- GÜDÜM, S. (2016). Sanal Yaşamlar ve Bilgisayar Oyunlarında Pazarlanan Şiddet. **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Cilt. 9 Sayı 42, 1986-1992.
- GÜNEY, B. (2017). "Dijital Bağımlılığın Dijital Kültüre Dönüşmesi: Netlessfobi". **Medya Elektronik Dergisi**, 1 (2) , 207-213.

- GÜNÜÇ, S. (2015). "Relationships And Associations Between Video Game And Internet Addictions: Is Tolerance A Symptom Seen In All Conditions". **Computer in Human Behavior**, 49: 517–525.
- GÜLER, H., ŞAHİNKAYASI, Y. ve ŞAHİNKAYASI, H . (2017). "İnternet ve Mobil Teknolojilerin Yaygınlaşması: Fırsatlar ve Sınırlılıklar" . **Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi** , 7 (14) , 186-207.
- HAZAR, Z. ve HAZAR, M. (2017). "Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği". **Journal of Human Sciences**, 14(1), ss.203–216
- HAZAR, Z., TEKKURŞUN, D. ve DALKIRAN, H. (2017). "Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması". **Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi**, cilt 15, sayı 4, 179-190.
- HORZUM, M. B., AYAS, T. ve ÇAKIR-BALTA, Ö. (2008). "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği". **Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi**, 3(30), 76-88.
- ILDIRAR, S. (2014). "Minik Seyirciler: Bebek ve Küçük Çocuklarda Hareketli Görüntü Algısının Gelişimi Üzerine Bir Derleme". **Erciyes İletişim Dergisi**, cilt 3, sayı. 4, ss. 26-40.
- IRMAK, A.Y. ve ERDOĞAN, S. (2016). "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği". **Anadolu Psikiyatri Dergisi**, Special Issue, cilt 16, p10-18. 9p.
- IŞIKOĞLU ERDOĞAN, N. (2019). "Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi". **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, c. 46, sayı. 46, ss. 1-17
- KADIOĞLU, Z. (2019). "Uluslararası İletişim Düzeninde İnternet Tabanlı Küresel İletişim Şirketlerinin Rekabet Ortamları, Büyüme Stratejileri ve Toplumsal Dışsallıkları: Microsoft, Apple, Google ve Facebook". **Erciyes İletişim Dergisi**, sayı 1, 225-244.
- KANTAR ÖZKES, D, KANTAR, B, KOÇ, F, ÖZKOÇAK, V. (2019). "Suça Teşvik Eden Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Bu Etkilerden

Korunma Yöntemleri". **Researcher: Social Science Studies**, Cilt 7/Sayı 4, s. 215.

KEPENEK, E. (2020). "Türkiye Dijital Oyun Sektöründe Nitelikli İşgücü Sorunsalı: Sosyo-Ekonomik Bir Bakış". **Politik Ekonomik Kuram Dergisi**, cilt 4, sayı 2, 296-309.

KILIÇ, M. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. **İlköğretim Online Dergisi**. 549-562.

KIRIK, A. M. (2017). "Yeni Medya Aracılığıyla Değişen İletişim Süreci: Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Konumu". **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, Cilt 5, Sayı 1

KİM, Y & SMİTH, D. (2017). "Pedagogical And Technological Augmentation Of Mobile Learning For Young Children Interactive Learning Environments". **Interactive Learning Environments**. 25. 4-16.

KLİNE, S., DE PEUTER, G. VE DYER-WITHEFORD, N. (2003). "Dijital oyun: teknoloji, kültür ve pazarlamanın etkileşimi". **Montreal: McGill-Queen'in Üniversite Basını**.

KNEER, J., RİEGER, D., IVORY, JD VE FERGUSON, C. (2014). "Dijital Oyun Bağımlılığı İçin Risk Faktörlerinin Farkındalığı: Oyuncular ve Danışmanlarla Görüşme". **Uluslararası Ruh Sağlığı ve Bağımlılığı Dergisi**, 12 (5), 585–599.

KOCADAŞ, B. (2005). "Kültür ve Medya", **Bilig**, no. 34, pp. 1-13

KOÇAK ALAN, A , TÜMER KABADAYI, E , ERİŞKE, T . (2018). "İletişimin Yeni Yüzü: Dijital Pazarlama ve Sosyal Medya Pazarlaması". **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi** , 17 (66) , 493-504.

KÜÇÜKVARDAR, M. ve TINGÖY, Ö. (2018). "Teknoloji Bağımlılığının Semptomlar Temelinde İncelenmesi". **Bilişim Teknolojileri Online Dergisi** , 9 (35) , 111-123

MUSTAFAOĞLU, R. ve YASACI, Z. (2018). "Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri", **Bağımlılık Dergisi – Journal Of Dependence**, 19(3): ss.51-58

- MUSTAFAOĞLU, R., ZİREK, E, YASACI, Z, ÖZDİNÇLER, A. (2018). “Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri”. **Addicta-The Turkish Journal On Addictions** , cilt 5, sayı 2, 227-247.
- NERGİZ, H, FİDAN NERGİZ, S. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi . **Gençlik Araştırmaları Dergisi** , 9 (23) , 53-80
- OLSON, C & KUTNER, L & WARNER, D. (2008). “The Role of Violent Video Game Content in Adolescent DevelopmentBoys”. **Perspectives. Journal of Adolescent Research** - J Adolescent Res. 23. 55-75.
- ÖZCAN, Ö . (2017). “Orta Çağ’dan Erken Modern Döneme Çocukluğun Tarihsel Gelişimi”. **Çocuk ve Medeniyet**, 2 (4) , 91-126 .
- ÖZDİNÇLER, A, AZİM REZAEİ, D, ŞEKER ABANOZ, E, ATAY, C , ASLAN KELEŞ, Y, TAHRAN, Ö, KÖROĞLU, F. (2019). “Okul Çağındaki Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığının Postür ve Vücut Farkındalığı Üzerine Etkisi”. **Bağımlılık Dergisi**, 20(4): 185-196.
- PARLAK, A ve BALIK, H. H. (2005). “İnternet ve Türkiye’de İnternetin Gelişimi”. **Fırat Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Elektrik-Elektronik Bölümü, Elâzığ**, (bitirme ödevi).
- SALLAYICI, Z. & YÖNDEM, Z. (2020). “Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişki”. **Bağımlılık Dergisi**. 21(1): 13-23.
- SAMUR, S. (2021). "Dijital İletişimin Küresel Boyutta Kültürel Melezleşmeye Etkisi", **Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi**, Cilt 8, Sayı 2, ss, 398-411.
- SARIKAYA, T. (2020). Irkçılık ve Cinsiyetçilik Ekseninde Oyunların Gençler Tarafından Anlamlanması: Gta V Örneği . **International Journal of Social And Humanities Sciences**, 4 (3) , 27-52
- SARITEPECİ, M. (2021). “Çoklu Ekran Bağımlılığı Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması”. **Teknolojisi ve Hayat Boyu Öğretim Dergisi** , 2 (1) , 1-17.

- TAZAWA, Y, & OKADA, K. (2001). "Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics international*". **official journal of the Japan Pediatric Society**, 43(6), 647–650.
- TOPÇU, S. (2018). "Çocuk ve Sanal Ortam". **Kocatepe Tıp Dergisi**, cilt19, sayı, 1, 27-33.
- TOSYALI, H , SÜTÇÜ, C . (2016). "Sağlık İletişiminde Sosyal Medya Kullanımının Bireyler Üzerindeki Etkileri". **Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi** , 3 (2) , 3-22.
- TUNCER, A. M. ve YALÇIN, S. S. (1999). "Multimedia And Children İn Turkey". **The Turkish Journal Of Pediatrics**, 41 Suppl:27-34
- TUTKUN, Ö, DEMİRTAŞ, Z, AÇIKGÖZ, T, DEMİREL TEKŞAL,S. (2017). "Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddete Eğilimine Etkisi". **PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, cilt 3, sayı 2, 83-91.
- UĞUR, S. (2018). "Geçmişten Günümüze Şekillenen Çocukluk Algısı ve Çocuk Yetiştirme Pratikleri". **Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt. 1, sayı. 45, ss. 227-247.
- ULUÇ, G. ve YARCI, A. (2017). "Sosyal Medya Kültürü". **Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, no. 52, pp. 88-102.
- UYANIK, E. (2016). "İletişim Araştırmalarının Tarihçesine Bakış". **İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**, Sayı 42, 59-76.
- VATANDAŞ, S. (2021). "Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi)". **Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi**, cilt 9, sayı 1, 399-424.
- YALÇIN ÇINAR, Ç, MUTLU, E. (2019). "İnternet Bağımlılığının Benlik Saygısı, Dikkat, Gelişmeleri Kaçırma Korkusu, Yaşam Doyumu ve Kişilik Özellikleri ile İlişkisi". **Bağımlılık Dergisi**, 20(3): 133-142.
- YENGİN, D. (2019). "Teknoloji Bağımlılığı Olarak Dijital Bağımlılık". **Turkish Online Journal of Design Art and Communication** , 9 (2) , 130-144.

- YİĞİT, E, GÜNÜÇ, S. (2020). "Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi", **Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, cilt 17, sayı, 1, pp. Ss.144-174
- YOUNG, K. S. (2004). "Internet Addiction A New Clinical Phenomenon and Its Consequences". **American Behavioral Scientist**, Vol. 48 No. 4 402-415
- YÜCEL, V. (2019). "Zararlı Dijital Oyunlar ve Çocuklar". **Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi**, cilt 6, sayı 7, 340-353.
- YÜCEL, G. ve ŞAN, Ş. (2018). "Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme". **AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi** , 9 (32), ss.87-100
- YÜKÇÜ, S , KAPLANOĞLU, E . (2018). UİK E-Spor Endüstrisi . **Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi** , 17. UİK Özel Sayısı , 533-550 .
- ZAFER, C. ve VARDARLIER, P. (2019). "Medya ve Toplum". **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi**, Cilt: 22 Sayı:2, 356-361.
- WITTEK, C.T, FINSERÅS, TR, PALLESEN, S. ET AL. (2016). "Video Oyunu Bağımlılığının Yaygınlığı ve Öngörülleri: Ulusal Temsilci Oyuncu Örneğine Dayalı Bir Çalışma". **Int J Ruh Sağlığı Bağımlılığı Dergisi**, 14, 672–686.
- WÖLFLİNG, K, THALEMANN, R., ve GRÜSSER-SİNOPOLİ, S. M. (2008). Computerspielsucht: ein psychopathologischer symptomkomplex im jugendalter [Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence]. **Psychiatrische Praxis**, 35(5), 226–232.

TEZLER

- AKSEL, N. (2018). "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", (Yüksek Lisans Tezi).
- BALIKÇI, R. (2018). "Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", **Fatih Sultan**

Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yüksek Lisans Tezi).

COŞAR, H. (2018). “**Geleneksel Medyadan Dijital Medyaya Geçiş Sürecinde Türkiye’de Medya ve Reklam Yatırımlarının Değişen Yapısı**”. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yüksek Lisans Tezi).

GÜNÜÇ, S. (2009). “İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi”. **Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**, (Yüksek Lisans Tezi).

KARABULUT, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi. **Hasan Kalyoncu Üniversitesi**. (Yüksek Lisans Tezi)

SOYÖZ SEMERCİ Ö, Ü. (2020). “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı: Lise Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması”, **Uşak Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**. (Yüksek Lisans Tezi).

DiĞER KAYNAKLAR

American Psikiyatri Birliđi. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, (DSM-5), Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabından (çeviri ed. E Körođlu) **Ankara, Hekimler Yayın Birliđi**, 2013, 5. Baskı.

GÖLDAĞ, B. (2020). Dijital Oyunlar: Olumlu Ve Olumsuz Etkileri Dijital Oyunlar: Pozitif Ve Olumsuz Etkiler 121-133. (Editör). Talas, M. (2019). **Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi Tam Metin**, İspec Yayınevi, 21 - 23 EYLÜL 2019 MALATYA)

SAKA, E. (2019). **Yeni Medya Çalışmaları V Türkiye İnternet Tarihi**, İstanbul, Alternatif Bilişim Derneđi, Ocak 2019.

KORKMAZ, A. (2017). **Türkiye’de Kitle İletişimi Dün - Bugün – Yarın**, Gazeteciler Cemiyeti: 2017

ELEKTRONİK KAYNAK

Dijital Oyun Sektörü Raporu. (2016). Ankara Dijital Oyun Sektörü Raporu, **Ankara Kalkınma Ajansı**.

<https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> (Eriřim tarihi: 10 Mart 2021).

Dijital Oyun Sektörü Raporu (2019). Gaming in Turkey. Oyun ve Espor Ajansı. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf>. (Eriřim tarihi: 23 Mart 2021).

Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2020). **Gaming in Turkey Oyun Medya Merkezi** (Eriřim tarihi: 15 Mart 2021).

TÜİK, (2015) Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) Hanehalkı Biliřim Teknolojileri (BT) Kullanım Arařtırması, 2015 (Eriřim Tarihi: 12 Nisan 2021)

TÜİK, (2020) Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) Hanehalkı Biliřim Teknolojileri (BT) Kullanım Arařtırması, 2020 (Eriřim tarihi: 13 Nisan 2021)

Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi (2018) <https://ulakbim.tubitak.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 5 Şubat 2021)

TÜDOF, (2012)-<https://www.slideshare.net/OYUNDER/turkiyede-ve-dunyadadijitaloyunlarsektoruhakkindagenelrapor> (Eriřim tarihi: 20 Mart 2021)

BBC Türkçe 2020 - <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52450818> (Eriřim tarihi: 25 Nisan 2021)

URL-1 Digital 2020 Global Digital Overview

<https://wearesocial.com/digital-2020> (Eriřim tarihi: 18 Şubat 2021)

URL-2 Zynga CEO'su Frank Gibeau, yerli oyun řirketi Peak'i 1,8 milyar dolara satın aldıklarını duyurdu

<https://egirisim.com/2020/06/01/zynga-ceosu-frank-gibeau-yerli-oyun-sirketi-peak-i-1-8-milyar-dolara-satin-aldiklarini-duyurdu/> (Eriřim tarihi: 20 Şubat 2021)

URL-3 Dijital Oyun ve Dijital Oyunculuk Kavramları

<http://tolga-ozturk.com/dijital-oyun-ve-dijital-oyunculuk-kavramlari/> (Eriřim tarihi: 8 Mart 2021)

URL-4 2020 Dijital Oyun Verileri

<https://www.superdataresearch.com/blog/2020-year-in-review> (Eriřim tarihi: 23 Şubat 2021)

- URL-5 Dijital Oyun Pazarı
<https://www.keyofchange.com/tr/1468/Dijital%20Oyun%20Pazar%C4%B1/>
(Eriřim tarihi: 20 Őubat 2021)
- URL-6 Dijital Oyun Sektörü Raporu
<https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/assets/upload/dosyalar/dijital-oyun-sektoru-raporu.pdf> (Eriřim tarihi: 3 Mart 2021)
- URL-7 Őiddet Kelimesinin Kōkeni
<https://www.etimolojiturkce.com/> (Eriřim tarihi: 15 Nisan 2021)
- URL-8 2017 Yılı En Çok Oynanan Bilgisayar Oyunları Tũrkiye Listesi
<https://www.kadioglublog.com/2017-yili-en-cok-oynanan-bilgisayar-oyunlari-turkiye-listesi/> (Eriřim tarihi: 28 Nisan 2021)
- URL-9 Pubginin Atası Olan Film Battle Royal
<http://compentium.com/pubgnin-atasi-olan-film-battle-royale/> (Eriřim tarihi: 3 Mayıs 2021)
- URL-10 Resmi Olmayan Playerunknown's Battlegrounds İnteraktif Haritaları
<https://pubgmap.io/tr/> (Eriřim tarihi: 10 Mayıs 2021)
- URL-11 Pubg Mobile Haritaları
<https://www.perdigital.com/oyun-dunyasi/pubg-mobile-haritalari> (Eriřim tarihi: 13 Mayıs 2021)
- URL-12 Dijital Medya ve Çocuk Pubg Hakkında Bilmeniz Gerekenler
<https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2019/12/13/pubg-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/> (Eriřim tarihi: 20 Mayıs 2021)
- URL-13 Pubg: Oyun Hakkında
<https://www.pubgmobile.com/tr/home.shtml> (Eriřim tarihi: 22 Mayıs 2021)
- URL-14 Galakticos kadrosunu anlatıyoruz! Kısaca Őampiyonluk Ligi #2: Galakticos
<https://playerbros.com/galakticos-kadrosunu-anlatiyoruz-kisaca-sampiyonluk-ligi-2-galakticos/> (Eriřim tarihi: 23 Haziran 2021)
- URL-14 PUBGPGI, PUBG Finalleri İin Mercedes-Benz Arena'yı Kullanacak

<https://playerbros.com/pgi-pubg-finalleri-icin-mercedes-benz-arenayi-kullanacak/>

(Eriřim tarihi: 25 Mayıs 2021)

URL-15 PUBG (PlayerUnknown) Hakkında 10 İlginç Bilgi

[https://www.chip.com.tr/haber/pubg-playerunknown-hakkinda-10-ilginc-](https://www.chip.com.tr/haber/pubg-playerunknown-hakkinda-10-ilginc-bilgi_89516.html)

[bilgi_89516.html](https://www.chip.com.tr/haber/pubg-playerunknown-hakkinda-10-ilginc-bilgi_89516.html) (Eriřim tarihi: 26 Mayıs 2021)

EKLER

EK 1: ANKET DAĞILIMLARI

EK 2: KARŞILAŞTIRMALAR

EK 3: GELİR DURUMU

EK 4: EVDE BİLGİSAYAR OLMA DURUMU

EK 5: İNTERNETİ GÜNLÜK KULLANMA SÜRESİNE GÖRE

EK 6: GÜNLÜK OYUN OYNAMA SÜRESİ

EK 7: ARAŞTIRMA ANKETİ

EK 8: YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

EK 1. ANKET DAĞILIMLARI

Sınıf		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4. sınıf	1	4,5	4,5	4,5
	5. sınıf	1	4,5	4,5	9,1
	6. sınıf	2	9,1	9,1	18,2
	7. sınıf	1	4,5	4,5	22,7
	8. sınıf	1	4,5	4,5	27,3
	9. sınıf	3	13,6	13,6	40,9
	10. sınıf	2	9,1	9,1	50,0
	11. sınıf	3	13,6	13,6	63,6
	12. sınıf	4	18,2	18,2	81,8
	Lise Mezunu	4	18,2	18,2	100,0
Total	22	100,0	100,0		

Ailenin Gelir Düzeyi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	İyi	13	59,1	59,1	59,1
	Orta	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Kendine Ait Bilgisayar		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	8	36,4	36,4	36,4
	Hayır	14	63,6	63,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Evde İnternet		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	21	95,5	95,5	95,5
	Hayır	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Oyun Oynarken Kullanılan Alet		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bilgisayar	1	4,5	4,5	4,5
	Akıllı Telefon	21	95,5	95,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Oyun Konsoluna Sahip Olma Durumu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Evet	1	4,5	4,5	4,5
	Hayır	21	95,5	95,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	
Genellikle Oynan Oyun Türü					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Savaş-Strateji	22	100,0	100,0	100,0

Boş Vakit Değerlendirme

Şbs Frequencies				
		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Boş Vakit Değerlendirme ^a	Tv İzleyerek	8	16,0%	36,4%
	Oyun Oynayarak	21	42,0%	95,5%
	Ödev Yaparak	6	12,0%	27,3%
	Sosyal Medya	11	22,0%	50,0%
	Diğer	4	8,0%	18,2%
Total		50	100,0%	227,3%

a. Dichotomy group tabulated at value 0.

İnternet Kullanma Amacı

Şia Frequencies				
		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
İnternet Kullanma Amacı ^a	Oyun Oynamak	22	44,9%	100,0%
	Sosyal Medya Kullanmak	9	18,4%	40,9%
	Dizi/Film İzlemek	7	14,3%	31,8%
	Araştırma ve Ders Yapmak	6	12,2%	27,3%
	Diğer	5	10,2%	22,7%
Total		49	100,0%	222,7%

a. Dichotomy group tabulated at value 0.

EK 2. KARŞILAŞTIRMALAR

Correlations				
			Yaş	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA
Spearman's rho	Yaş	Correlation Coefficient	1,000	,247
		Sig. (2-tailed)	.	,268
		N	22	22
	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	Correlation Coefficient	,247	1,000
		Sig. (2-tailed)	,268	.
		N	22	22

Correlations				
			Yaş	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER
Spearman's rho	Yaş	Correlation Coefficient	1,000	,112
		Sig. (2-tailed)	.	,620
		N	22	22
	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	Correlation Coefficient	,112	1,000
		Sig. (2-tailed)	,620	.
		N	22	22

Correlations				
			Yaş	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİ N ERTELENMESİ
Spearman's rho	Yaş	Correlation Coefficient	1,000	-,081

		Sig. (2-tailed)	.	,719
		N	22	22
	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	Correlation Coefficient	-,081	1,000
		Sig. (2-tailed)	,719	.
		N	22	22

Correlations				
			Yaş	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA
Spearman's rho	Yaş	Correlation Coefficient	1,000	-,251
		Sig. (2-tailed)	.	,260
		N	22	22
	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA	Correlation Coefficient	-,251	1,000
		Sig. (2-tailed)	,260	.
		N	22	22

Correlations				
			Yaş	Şiddet Eğilim
Spearman's rho	Yaş	Correlation Coefficient	1,000	,307
		Sig. (2-tailed)	.	,164
		N	22	22
	Şiddet Eğilim	Correlation Coefficient	,307	1,000
		Sig. (2-tailed)	,164	.
		N	22	22

EK 3. GELİR DURUMU

Ranks				
	Ailenin Gelir Düzeyi	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Şiddet Eğilim	İyi	13	9,88	128,50
	Orta	9	13,83	124,50
	Total	22		
DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	İyi	13	10,69	139,00
	Orta	9	12,67	114,00
	Total	22		
OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	İyi	13	11,08	144,00
	Orta	9	12,11	109,00
	Total	22		
BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	İyi	13	10,04	130,50
	Orta	9	13,61	122,50
	Total	22		
YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA	İyi	13	9,92	129,00
	Orta	9	13,78	124,00
	Total	22		

Test Statistics ^a					
	Şiddet Eğilim	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA
Mann-Whitney U	37,500	48,000	53,000	39,500	38,000
Wilcoxon W	128,500	139,000	144,000	130,500	129,000
Z	-1,430	-,708	-,372	-1,304	-1,406
Asymp. Sig. (2-tailed)	,153	,479	,710	,192	,160
Exact	,164 ^b	,512 ^b	,744 ^b	,209 ^b	,186 ^b

Sig. [2*(1- tailed Sig.)]					
a. Grouping Variable: Ailenin Gelir Düzeyi					
b. Not corrected for ties.					

EK 4. EVDE BİLGİSAYAR OLMA DURUMU

Ranks					
	Kendine Ait Bilgisayar	N	Mean Rank	Sum of Ranks	
Şiddet Eğilim	Evet	8	11,31	90,50	
	Hayır	14	11,61	162,50	
	Total	22			
DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	Evet	8	9,81	78,50	
	Hayır	14	12,46	174,50	
	Total	22			
OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	Evet	8	11,19	89,50	
	Hayır	14	11,68	163,50	
	Total	22			
BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	Evet	8	9,63	77,00	
	Hayır	14	12,57	176,00	
	Total	22			
YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA	Evet	8	11,25	90,00	
	Hayır	14	11,64	163,00	
	Total	22			
Test Statistics ^a					
	Şiddet Eğilim	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA
Mann-Whitney U	54,500	42,500	53,500	41,000	54,000
Wilcoxon W	90,500	78,500	89,500	77,000	90,000
Z	-,104	-,931	-,173	-1,052	-,140
Asymp. Sig. (2-tailed)	,917	,352	,863	,293	,889
Exact Sig. [2*(1-tailed	,920 ^b	,365 ^b	,868 ^b	,330 ^b	,920 ^b

Sig.])					
a. Grouping Variable: Kendine Ait Bilgisayar					
b. Not corrected for ties.					

EK 5. İNTERNETİ GÜNLÜK KULLANMA SÜRESİNE GÖRE

Ranks			
	Günlük İnternette Kullanma Süresi (Dakika)	N	Mean Rank
Şiddet Eğilim	1-120 Dakika	4	9,25
	121-240 Dakika	7	10,93
	241-360 Dakika	4	11,00
	361-480 Dakika	7	13,64
	Total	22	
DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	1-120 Dakika	4	12,00
	121-240 Dakika	7	9,86
	241-360 Dakika	4	13,63
	361-480 Dakika	7	11,64
	Total	22	
OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	1-120 Dakika	4	16,25
	121-240 Dakika	7	9,21
	241-360 Dakika	4	12,75
	361-480 Dakika	7	10,36
	Total	22	
BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	1-120 Dakika	4	14,25
	121-240 Dakika	7	9,64
	241-360 Dakika	4	13,50
	361-480 Dakika	7	10,64
	Total	22	
YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA	1-120 Dakika	4	12,38
	121-240 Dakika	7	14,79
	241-360 Dakika	4	11,75
	361-480 Dakika	7	7,57
	Total	22	

Test Statistics ^{a,b}					
	Şiddet Eğilim	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA
Kruskal-Wallis H	1,374	,922	3,465	1,893	4,673

Df	3	3	3	3	3
Asymp . Sig.	,712	,820	,325	,595	,197
a. Kruskal Wallis Test					
b. Grouping Variable: Günlük İnternetti Kullanma Süresi (Dakika)					

EK 6. GÜNLÜK OYUN OYNAMA SÜRESİ

Ranks					
	Günlük Oyun Oynama Süresi (Dakika)	N	Mean Rank		
Şiddet Eğilim	1-120 Dakika	9	11,33		
	121-240 Dakika	8	9,81		
	241-360 Dakika	5	14,50		
	Total	22			
DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	1-120 Dakika	9	10,89		
	121-240 Dakika	8	12,25		
	241-360 Dakika	5	11,40		
	Total	22			
OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	1-120 Dakika	9	12,56		
	121-240 Dakika	8	9,31		
	241-360 Dakika	5	13,10		
	Total	22			
BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	1-120 Dakika	9	11,78		
	121-240 Dakika	8	11,19		
	241-360 Dakika	5	11,50		
	Total	22			
YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA	1-120 Dakika	9	13,06		
	121-240 Dakika	8	12,44		
	241-360 Dakika	5	7,20		
	Total	22			
Test Statistics ^{a,b}					
	Şiddet Eğilim	DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA	OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER	BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ	YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA
Kruskal-Wallis H	1,679	,191	1,489	,037	3,031
Df	2	2	2	2	2
Asymp. Sig.	,432	,909	,475	,982	,220
a. Kruskal Wallis Test					
b. Grouping Variable: Günlük Oyun Oynama Süresi (Dakika)					

EK 7. ARAŐTIRMA ANKETİ

1. Sosyo-Demografik Özellikler

1. SOSYO-DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER				
	KIZ	ERKEK	N	%
CİNSİYET				
YAŐ				
OKUL				
SINIF				
AİLENİN GELİR DURUMU (TL)				
KENDİNE AİT BİLGİSAYAR				
EVDE İNTERNET				

2. İnternet Kullanımı ve Boş Vakitleri Değerlendirmeye İlişkin

2. İNTERNET KULLANIMI VE BOŞ VAKİTLERİ DEĞERLENDİRMEYE İLİŞKİN	
İNTERNETE ÇOĞUNLUKLA	Bilgisayar / Tablet
	Akıllı telefon
	Hepsi
BOŞ VAKİTLERİ DEĞERLENDİRME	Tv izleyerek
	Oyun oynayarak
	Ödev yaparak
	Sosyal medya
	Diğer
İNTERNETİ KULLANMA AMACI	Oyun oynamak
	Sosyal medya
	Dizi / film izlemek
	Araştırma ve ödev
	Diğer
GÜNLÜK İNTERNET KULLANMA SÜRESİ DAKİKA	1 - 120
	121 - 240
	241 - 360
	361 - 480
	481 - 600
	> 600

3. Oyun Bağımlılığı Değerlendirmeye Yönelik

3. OYUN BAĞIMLILIĞI DEĞERLENDİRMEYE YÖNELİK				
Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Ne katılıyorum Ne katılmıyorum	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA				
1. Aileniz sizi uzun süre oyun oynadığınız için uyardığında onlara öfkelenip oynamak istiyor musunuz?				
2. Aileniz oyun oynamanız için belli bir süre sınırı koyarsa onlara öfkelenir misiniz?				
3. Ders esnasında veya ödev yaparken/ders çalışırken oyun ile ilgili şeyler düşünüyor musunuz?				
4. Telefonunuzu elinize aldığınızda aklınıza gelen ilk şey oyun oynamak mı olur mu?				
5. Farklı bir ortama girdiğinizde dijital oyun oynayabileceğiniz bir araç arıyor musunuz?				
6. Ailenizle ya da arkadaşlarınızla vakit geçirmek yerine PUBG oynamayı tercih ediyor musunuz?				
7. Çevrenizdekiler sorduğunda oyunu oynadığınız süre ile ilgili farklı cevaplar veriyor musunuz?				
OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER				
1. Oyunu oynamadığınız zamanlarda kendinizi huzursuz ya da mutsuz hissediyor musunuz?				
2. Oyunda başarılı oldukça daha çok oyun oynama isteği oluşuyor mu?				
3. Gün içerisinde oyun oynamadığınız zamanlarda sürekli oyun oynama isteği oluşuyor mu?				
4. Telefonunuzdan ya da bilgisayarınızdan uzak kaldığınızda mutsuz hissediyor musunuz?				
5. Pubg sizin için her durumda hayatınızın en önemli yerinde midir?				
6. Pubg oyununu bir daha hiç oynamazsanız hayatınızı olumsuz etkiler mi?				
7. Pubg oyununu bir daha hiç oynamazsanız sürekli sıkılır mısınız?				
BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ				
1. PUBG oynamaya başladıktan sonra dışarıda gerçekleştirdiğiniz sosyal aktivitelerde azalma oldu mu?				
2. Uyanır uyanmaz aklınıza gelen ilk şey Pubg oynamak oluyor mu?				
3. PUBG oynamadığınız ve farklı aktiviteler yaptığınız zamanlar size sıkıcı geliyor mu?				
4. PUBG oynamaya dalıp ödevlerinizi yapmayı unuttuğunuz oldu mu?				
5. PUGB oynarken kişisel ihtiyaçlarınızı unuttuğunuz oldu mu?				
6. PUBG oyunundan sonra evde daha çok vakit geçirmeye başladınız mı?				
YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA				
1. PUBG oynarken acıktığınızı veya susadığınızı fark etmediğiniz oldu mu?				
2. Oyunu oynamadığınız zamanlarda kendinizi kötü hissettiğiniz oluyor mu?				
3. Pubg oynamadığınız zaman fiziksel ihtiyaçlarınızı karşılayacak motivasyonunuzun olmadığı zamanlar oluyor mu?				
4. Okul dışındaki zamanlarda sürekli olarak mobil cihazınızla PUBG oynuyor musunuz?				

4. Şiddete Eğilim Düzeyi Ölçeği

4. ŞİDDETE EĞİLİM DÜZEYİ ÖLÇEĞİ		
Hiçbir zaman - 1	Bazen - 2	Her zaman - 3
1) Birine çok öfkelendiğimde onun canını acıtmak isterim.		
2) Konuşarak çözülemeyen sorunlar için şiddete başvurulabilir.		
3) Şiddet içeren filmler izlemekten hoşlanırım.		
4) Biriyle tartışırken içimden onu yumruklamak gelir.		
5) Bana vurulduğunda gücüm yeterse karşılık vermek isterim.		
6) Öfkelendiğimde çevremdeki herkesi cezalandırmak isterim.		
7) Bilgisayarda savaş oyunları oynamaktan hoşlanırım.		
8) Bana vuranlardan öç almak isterim.		
9) Boks maçlarını izlemekten hoşlanırım.		
10) Şiddet içeren filmlerin yasaklanması gerektiğini düşünürüm.		
11) Bugüne kadar birçok hayvana zarar verdiğim olmuştur.		
12) Birinin diğerini dövmesini izlemekten zevk alırım.		
13) Rakip olduğum kişileri kaba kuvvetle alt etmek isterim.		
14) Birine fikrimi kabul ettiremezsem üstüne yürürüm.		
15) Öğretmenlerim genellikle öfkeli davranışlarımdan şikâyetçidir.		
16) Öfkelendiğimde karşımdakine zarar verdiğim olur.		
17) Bazı insanlara karşı fiziksel güç kullanmak gereklidir.		
18) Benden küçüklerin canını acıttığım olur.		
19) Benimle alay edenlerin canını acıtmak isterim.		
20) Bazen o kadar öfkelenirim ki, birilerine zarar vermeden sakinleşemem.		

5. Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bulgular

5. OYUN OYNAMA DAVRANIŞLARINA İLİŞKİN BULGULAR	
GÜNLÜK OYUN OYNAMA SÜRESİ (DAKİKA)	0 - 120
	121 - 240
	241 - 360
	➤ - 601
OYUN OYNARKEN KULLANILAN ALET	Bilgisayar
	Akıllı telefon
	Konsol
OYUN KONSOLUNUZ VAR MI?	Evet
	Hayır
GENELLİKLE OYNANAN OYUN TÜRÜ	Macera
	Spor - Yarış
	Savaş - Strateji
	Bulmaca – Zeka

EK 8. YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA

1. Aileniz sizi uzun süre oyun oynadığınız için uyardığında onlara öfkelenip oynamak istiyor musunuz?
2. Ailenizle ya da arkadaşlarınızla vakit geçirmek yerine PUBG oynamayı tercih ediyor musunuz?

OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER

1. Oyunu oynamadığımız zamanlarda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?
2. Oyunda başarılı oldukça daha çok oyun oynama isteği oluşuyor mu?
3. Pubg oyununu bir daha hiç oynayamazsanız hayatınızı ne şekilde etkiler?

YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA

1. PUBG oynarken acıktığınızı veya susadığınızı fark etmediğiniz oldu mu?
2. Okul dışındaki zamanlarda sürekli olarak mobil cihazınızla PUBG oynuyor musunuz?

BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ

1. PUBG oynamaya başladıktan sonra dışarıda gerçekleştirdiğiniz sosyal aktivitelerde azalma oldu mu?
2. PUBG oynamaya dalıp sorumluluklarınızı yapmayı unuttuğunuz oldu mu?

ŞİDDET EĞİLİMİ VE SALDIRGANLIK TUTUMU

- 1) Birine çok öfkelendiğinizde onun canını acıtmak ister misiniz?
- 2) Size vurulduğunda gücünüz yeterse karşılık vermek ister misiniz?
- 3) Bazı insanlara karşı fiziksel güç kullanmak gerekli midir?
- 4) Bilgisayarda savaş oyunları oynamaktan hoşlanır mısınız?
- 5) Şiddet içeren dijital oyunlardaki şiddet unsurları sizin için ne ifade ediyor?
- 6) Oyunda şiddet uygulamak size ne hissettiriyor?

EK 9. Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 02.06.2021-13343



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-88083623-020-13343
Konu : Etik Onayı Hk.

02.06.2021

Sayın Hilal BALDEMİR

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 26.05.2021 tarihli ve 2021/06 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur. Bilgilerinize rica ederim.

Dr.Öğr.Üyesi Alper FİDAN
Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSM3M10B72 Pin Kodu : 79222

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-aydin-universitesi-ebys?>

Adres : Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL

Telefon : 444 1 428

Web : <http://www.aydin.edu.tr/>

Kep Adresi : iau.yazisleri@iau.hs03.kep.tr

Bilgi için : Tuğba SÜNNETÇİ

Unvanı : Yazı İşleri Uzmanı

Tel No : 31002



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : HİLAL BALDEMİR

Öğrenim Durumu

Yüksek Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi Yeni Medya
2019-2021

Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema
2015-2019

Lise: : Özel Fırat Anadolu Lisesi
2011-2015

Mesleki Deneyim

Mb Medya Ajans : Kostüm Asistanı – Reji
Eylül 2019 – Eylül 2019

Çelina Official : Sosyal Medya Yöneticisi
Şubat 2020 - Haziran 2020

Curcuna Shop : Dijital Pazarlama Uzmanı
Mart 2020 – Nisan 2020

THE IMPACT OF ADDICTION AND VIOLENCE ON CHILDREN IN
DIGITAL GAMES: A REVIEW ON PUBG GAME

