

**T.C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI  
KİŞİLERARASI İLETİŞİM BİLİM DALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL OYUNLARIN AİLE İÇİ İLETİŞİME ETKİLERİ:  
MAVİ BALİNA OYUNU ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

**Elena MAMEDOV**

**2501171170**

**Tez Danışmanı**

**Doç. Dr. Seher ER**

**İSTANBUL, 2020**

## ÖZ

### DİJİTAL OYUNLARIN AİLE İÇİ İLETİŞİME ETKİLERİ: MAVİ BALİNA OYUNU ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

ELENA MAMEDOV

İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla çevrimiçi dijital oyunlar toplumun her kesiminde, özellikle bu araştırmanın çerçevesini oluşturan 8-22 yaş grubunda bireyler için bir eğlence ve sosyalleşme aracı haline gelmiştir, beraberinde psikolojik rahatsızlıklara da sebep olmuştur. Dijital oyunlar sanal dünyada istenileni tasarlama fırsatı sunmaktadır. Yarışma ihtiyacını gideren oyun bir eğlence, gevşeme ve zevk alma aracıdır. Oyun bireye gerçek hayatta yaşanması mümkün olmayan deneyimleri gerçekleştirmesini sağlar. Son yıllarda tartışmalara yol açan, sosyal iletişim platformları üzerinden mesaj yoluyla dağıtılan çevrimiçi Mavi Balina Challenge dijital oyunu meydan okuma üzerine kuruludur. 50 gün boyunca mesajlarla oyuncuların psikolojik sorunlara sebep olan görevlerin verildiği oyun diğer çevrimiçi oyunlardan farklı bir formata sahiptir.

Aile içinde açık, bilinçli, gerektiğinde takdir edici sözlerin olduğu, görev ve sorumlulukları bildirici tutumların sergilendiği, adaletli, sevgi ve saygının ihmal edilmediği, uzlaşmacı ve eşitlikçi, samimi bir iletişim sağlanması insanların mutlu olması için önemli etkenlerdendir. Sanal ortamda gerçekleşen aracılanmış kişilerarası iletişim bireylerin yaşamında önemli bir yere sahiptir. Gençlerin kendi kimliklerini inşa etmelerinde de sanal ortamların etkisi, olumlu olduğu kadar kaygı vericidir.

Günümüzde teknolojinin gelişimiyle ve dijitalleşmenin yaygınlaşması ile insanların çocukluk döneminden itibaren medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Dijital oyun oynama davranışıyla aile içi iletişimin ilişkisini inceleyerek, kişilerin kendilerine zarar vermelerine sebep olarak gösterilen, son zamanlarda yaygın hale gelen ve birçok tartışmalara yol açan Mavi Balina adlı dijital oyun hakkında 8-22 yaş arası bireylerin, oyun oynama nedenleri ve oyunun içeriği incelenmiştir. Ayrıca 2020 yılındaki Covid -

19 salgını nedeniyle insanların karantina sürecinde deęiřen dijital oyun oynama davranıřları incelenmiřtir.

**Anahtar Kelime: Mavi Balina Challenge, Dijital Oyun, İletiřim, Covid -19**



## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTS OF DIGITAL GAMES ON FAMILY COMMUNICATION: AN RESEARCH ON THE BLUE WHALE GAME**

**ELENA MAMEDOV**

However, online digital games that are spreaded by internet have been used for entertainment and socialization by all of the society, especially 8-22 age group that is analysed in this research, they caused psychological problems. Digital games have been offering desired life opportunities in the virtual world. The online games are accepted as an entertainment, relaxation and enjoyment tools that satisfy the need of competition. The games allow individuals to get experiences that cannot be put in the practice in real life. The online Blue Whale digital game which has caused controversy in the past years, rapidly spreaded via messages and social media platforms is based on the challenge. The game has a different format than other online games, in which players are meessedaged throughout 50 days with tasks that cause psychological problems.

In the family, showing the following attitudes are of great importance for living in happiness; clear, deliberate, appreciative words, reminding duties and responsibilities, encouraging fairness, love and respect, ensuring consociationalism, equalitarianism and sincere communication. Mediated interpersonal communication which is taken place in the virtual world has an important part in the individual lives. The impacts of virtual world on young people during building their own identities are so perturbative rather than positive affects.

Nowadays, all people must have been informed about media literacy from childhood with the help of technological development and the spread of digitalization. Considering the relationship between digital game player's behavior and family member's communication, this research analyses 8-22 age group that are playing digital game named Blue Whale which has recently become common, leads to many controversies and showed as a reason of harming themselves. Furthermore, reasons for playing and the content of the

game has been examined. Additionally, because of the Covid -19 outbreak in 2020, people's digital game playing behaviors have been changed during the quarantine period.

**Keyword: Blue Whale Challenge, Digital Game, Communication, Covid -19**



## ÖNSÖZ

Çevrimiçi dijital oyunların toplum içinde yaygınlaşmasıyla toplumun her kesiminde bir eğlence ve sosyalleşme haline gelmesi, dijital oyunlar için ayrılan zaman ve aracın toplum ve insan üzerindeki etkisinin yanı sıra dijital oyunların genel kullanıcıları olan gelişim ve ergenlik döneminde olan kişilerin davranış psikolojileri ve toplumsal psikolojik tartışmaları beraberinde getirmiştir. Dijital oyunlardan kaynaklı olarak bireylerin değişen davranışları ebeveynleri ile olan iletişimini etkilemektedir. Bu araştırmanın amacı son yıllarda popüler hale gelen ve tartışmalara yol açan, Mavi Balina oyununun insanların davranışlarına ve ebeveynleri ile olan iletişime etkisi incelenmiştir. Ayrıca 2020 yılında tüm dünyayı birçok alanda etkileyen Covid-19 pandemisi esnasında insanların dijital oyunlara artan ilgisini ölçmek de amaçlanmıştır.

Hayatım boyunca her anımda yanımda olan ve desteğini esirgemeyen aileme, yüksek lisans eğitimim boyunca yardımlarını esirgemeyen değerli yorumları, katkıları ve sağladığı inanç için danışman hocam Doç. Dr. Seher Er, ve Prof. Dr. Emine Yavaşgel'e, değerli arkadaşlarım Nuri Melih Yıldırım, Begüm Yılmaz ve Elnaz Safarlı'ye. Tezimi bitireceğime dair inancımı tazeleyen değerli arkadaşım Eren Demirkıran'a ve araştırmama katılarak bu çalışmada yer alan tüm katılımcılara en içten dileklerimle teşekkür ederim.

ELENA MAMEDOV

İSTANBUL, 2020

## İÇİNDEKİLER

|                        |     |
|------------------------|-----|
| ÖZ .....               | ii  |
| ABSTRACT.....          | iv  |
| ÖNSÖZ .....            | vi  |
| TABLolar LİSTES.....   | x   |
| ŞEKİLLER LİSTESİ ..... | xii |
| GİRİŞ .....            | 1   |

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### AİLE VE KİŞİLERARASI İLETİŞİM

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 1.1.AİLE.....                                         | 3  |
| 1.2.EBEVEYN ÇOCUK İLİŞKİSİ.....                       | 8  |
| 1.3.KİŞİLERARASI İLETİŞİM .....                       | 14 |
| 1.4.COVID-19 SALGINI DÖNEMİNDE AİLE İÇİ İLETİŞİM..... | 18 |

### İKİNCİ BÖLÜM

#### DİJİTAL OYUN

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.LÜDOLOJİ KAVRAMI .....                                                          | 21 |
| 2.2. OYUN KURAMLARI.....                                                            | 28 |
| 2.2.1.Jean Baudrillard’ın “Simülasyon” Kuramı .....                                 | 28 |
| 2.2.2.Johan Huizinga Oyun Kuramı.....                                               | 32 |
| 2.3.DİJİTAL OYUN .....                                                              | 33 |
| 2.4.DİJİTAL OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ .....                                       | 34 |
| 2.5.“MAVİ BALİNA” VEYA “THE BLUE WHALE CHALLENGE”<br>ÇEVİRİMİÇİ DİJİTAL OYUNU ..... | 38 |

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### DİJİTAL OYUNLARIN AİLE İÇİ İLETİŞİME ETKİLERİ: MAVİ BALİNA OYUNU ÜZERİNE ARAŞTIRMA SONUÇLARI

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 3.1.ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ .....                      | 52 |
| 3.2.ARAŞTIRMANIN MODELİ .....                              | 52 |
| 3.3.ARAŞTIRMANIN VERİ ANALİZİNDE KULLANILAN TESTLER .....  | 54 |
| 3.3.1.Farklılıkları İncelemek İçin Kullanılan Testler..... | 54 |
| 3.3.2.Benzerlikleri İncelemeye Yönelik Testler .....       | 55 |

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| 3.3.3.Katılımcıların Demografik Özellikleri..... | 55  |
| 3.4.ARAŞTIRMANIN SORULARI VE HİPOTEZLERİ .....   | 59  |
| 3.5.ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE SONUÇLARI.....     | 63  |
| DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....                      | 104 |
| KAYNAKÇA.....                                    | 111 |



## TABLÖLER LİSTESİ

|                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tablo 1: Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı.....                                                          | 56 |
| Tablo 2: Katılımcıların Yaşadıkları İllerin Dağılımı .....                                              | 56 |
| Tablo 3: Katılımcıların Yaş Aralığı Dağılımı .....                                                      | 57 |
| Tablo 4: Katılımcıların Devam Ettikleri Okulların Dağılımı .....                                        | 57 |
| Tablo 5: Katılımcıların Kişilik Özellikleri .....                                                       | 58 |
| Tablo 6: Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Dağılımı .....                                              | 58 |
| Tablo 7: Cinsiyet ve Dijital Oyun Oynama .....                                                          | 63 |
| Tablo 8: Devam Edilen Okul ve Dijital Oyun Oynama .....                                                 | 64 |
| Tablo 9: Yaşanılan Şehir ve Dijital Oyun Oynama .....                                                   | 65 |
| Tablo 10: Cinsiyet ve Oyuna Harcanan Para .....                                                         | 66 |
| Tablo 11: Cinsiyet ve Günlük Oyun Oynama Süresi .....                                                   | 67 |
| Tablo 12: Yaşanılan Şehir ve Oyuna Harcanan Para .....                                                  | 68 |
| Tablo 13: Cinsiyet ve Oyun Oynama Amacı .....                                                           | 69 |
| Tablo 14: Kişilik Özelliği ve Oyun Oynama Amacı .....                                                   | 70 |
| Tablo 15: Dijital Oyunlarda Görsellik.....                                                              | 71 |
| Tablo 16: Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme .....                                              | 71 |
| Tablo 17: Oyun ve Gerçek Hayat İlişkisi .....                                                           | 72 |
| Tablo 18: Cinsiyet ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme .....                                                   | 73 |
| Tablo 19: Oyun Oynama Amacı ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme .....                                          | 73 |
| Tablo 20: Yaş Aralığı ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi .....                                         | 74 |
| Tablo 21: Kişilik Özelliği ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi .....                                    | 75 |
| Tablo 22: Oyunların Duygulara Hitap Etmesi ve Oyun Oynarken Gerçek Dünyadan Bağlantının Kesilmesi ..... | 75 |
| Tablo 23: Kişilik Özellikleri ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme .....                                  | 76 |
| Tablo 24: Yaşanılan İl ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme .....                                         | 77 |
| Tablo 25: Cinsiyet ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme.....                                              | 77 |
| Tablo 26: Kişilik Özelliği ve Kahramanı Kendi Olan Oyunları Tercih Etme .....                           | 78 |
| Tablo 27: Kişilik Özelliği ve Dijital Oyun Oynama .....                                                 | 79 |
| Tablo 28: Can Sıkılınca Aile ile Paylaşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme .....           | 79 |
| Tablo 29: Günlük Oyun Oynama Süresi ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi ..                         | 80 |
| Tablo 30: Günlük Oyun Oynama Süresi ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma.....             | 81 |

|                                                                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tablo 31: Yaş Aralığı ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme .....                                                      | 82  |
| Tablo 32: Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Bazı Oyunları Oynamaktan Korkma ..                                     | 83  |
| Tablo 33: Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Oynanan Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe .....               | 84  |
| Tablo 34: Günlük Aile ile Sohbet Süresi ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme .....                                    | 85  |
| Tablo 35: Kişilik Özelliği ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama .....                                              | 86  |
| Tablo 36: Cinsiyet ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama .....                                                      | 86  |
| Tablo 37: Yaş Aralığı ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi .....                                                | 87  |
| Tablo 38: Kahramanı Kendisi Olan Oyunları Seçme ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma .....            | 88  |
| Tablo 39: Cinsiyet ve Kahramanı Kendisi Olan Oyunları Seçme .....                                                   | 89  |
| Tablo 40: Oyun Oynarken Dalıp Gitme ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi .....                                       | 89  |
| Tablo 41: Oyun Oynarken Dalıp Gitme ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşmam .....                              | 90  |
| Tablo 42: Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma ve Oynanan Oyunun Grubuna Dahil Ait Olmayı İsteme .....          | 91  |
| Tablo 43: Cinsiyet ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma .....                                                | 91  |
| Tablo 44: Kişilik Özelliği ve Dijital Oyunlar Hayatının Anlamıdır İfadesi .....                                     | 92  |
| Tablo 45: Devam Edilen Okul ve Dijital Oyunlar Hayatının Anlamıdır İfadesi .....                                    | 93  |
| Tablo 46: Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi ve Dijital Oyunlar Hayatının Anlamıdır İfadesi .....                | 93  |
| Tablo 47: Ebeveynlerle Mavi Balina Oyunu Hakkında Konuşma ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma .....          | 94  |
| Tablo 48: Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe .....                  | 95  |
| Tablo 49: Mavi Balina Oyunun Sonunda İntihar Görevi Olduğunu Bilme ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma ..... | 96  |
| Tablo 50: Ebeveynlerle Mavi Balina Oyunu Hakkında Konuşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme .....       | 97  |
| Tablo 51: Devam Edilen Okul ve Karantinada Daha Fazla Oyun Oynama .....                                             | 98  |
| Tablo 52: Mavi Balina Oyunu Hakkında Arkadaşlarla Konuşma ve Karantinada Daha Fazla Oyun Oynama .....               | 99  |
| Tablo 53: Oyun İçin Harcanan Para ve Karantinda Baba İle Oyun Oynama .....                                          | 100 |

|                                                                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tablo 54: Oyunlar Yoluyla Arkadař Edinme ve Karantinada Daha nce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama .....        | 101 |
| Tablo 55: Karantinada Daha nce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi ..... | 102 |
| Tablo 56: Cinsiyet ve Karantinada Anne İle Daha Fazla Oyun Oynama.....                                       | 103 |



## ŞEKİLLER LİSTESİ

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 1:The contextual ecological view of development (Rubin, 2006) .....                       | 9  |
| Şekil 2:Dijital Ebeveynlere Ait Roller (Kabakçı Yurdakul, Dönmez , Yaman, & Odabaşı, 2013)..... | 12 |



## GİRİŞ

İnternetin yaygın kullanımıyla birlikte dijital ve çevrimiçi oyunlar insanların sosyalleşme aracı haline gelmiştir. Genel itibari ile rahatlama, gerçek dünyadan uzaklaşma, boş zamanı değerlendirme, meydan okuma, eğlence ve eğitim gibi nedenlerle insanlar dijital oyunlara başvurmaktadırlar. Çevrimiçi dijital oyunlara olan talep arttıkça, oyun geliştiricileri oyunun içeriğine istedikleri düşünceleri oyuncuların bilinçaltına hedef bilgileri yerleştirebilirler. Günümüzde hızla artan ve gençler üzerindeki etkisi kaygı yaratan internet üzerinden paylaşılan suç, zorbalık gibi eylemler hayatı tehdit etmektedir. Meydan okuma ve bireyin kendisine zarar vermesine neden olacak oyunlar gençler hakkındaki kaygıları artırmaktadır.

Bu çalışmanın birinci bölümünde lüdooloji kavramı ve oyun oynama eğilimi ele alınmıştır. Ayrıca aynı bölümde Jean Baudrillard ve Johan Huizinga tarafından oluşturulmuş Oyun Kuramları incelenmiş ve tanımlanmıştır. Birinci bölümün sonunda, Mavi Balina oyunu ortaya çıkardığı sonuçlarla birlikte araştırılmış ve birçok intihara sebep olduğu haberleri detaylı olarak incelenmiştir.

Toplumun çekirdeğini oluşturan aile kavramı bu çalışmanın ikinci bölümünde yer almaktadır. Sonrasında ise ebeveyn ve çocuk ilişkilerinin önemi dijital oyun bağlamında konu edilmiş ve kişilerarası iletişim neden sonuç ilişkisi çerçevesinde aktarılmıştır. Teknoloji toplumun her alanını etkilediği gibi aile içi iletişimi de büyük ölçüde etkilemektedir. Her geçen gün artan çevrimiçi dijital oyunlar sürekli yeni kullanıcıların katılımıyla toplumun neredeyse her kesimine ulaşmaktadır. İletişim yöntemleri dijital gelişmelere bağlı olarak değişime uğrayabilmektedir. Bu yöntemler toplumun en küçük yapısı olan ailelerin içine girebilir böylece çocuklarda değişimden etkilenebilir. 2020 yılında dünyayı etkisi altına alan Covid -19 pandemisi sırasında uygulanan karantina uygulamaları nedeniyle insanların evde geçirdikleri sürenin artması aile içi iletişim ile birlikte dijital oyun oynama alışkanlığı arttırmıştır. Ev içinde zaman geçirmek amacıyla dijital medya içeriği ve dijital oyunlar aile bireylerinin, bireysel ve toplu olarak eğlenceli vakit geçirmesine yardımcı olmuştur.

Çalışmanın üçüncü bölümünü oluşturan araştırma bölümünde yapılan nicel araştırma ele alınmıştır. Çocuk ve genç yetişkinler ile gerçekleştirilen ve anket tekniği ile yapılan araştırmanın sonucunda ulaşılan veri seti SPSS 25 paket programı ile analiz edilmiştir. Analizler öncesinde yapılan normallik ve güvenirlik testleri ile veri seti incelenmiştir. Demografik değişkenleri tanımlayan istatistikler sonrasında 51 adet hipotez test edilmiştir. Hipotezlerin analizinde demografik değişkenler arasındaki farklılıklar Ki – Kare, Anova ve T testleri ile incelenmiştir. Dijital oyun oynama davranışı ve tutum ifadeleri arasındaki benzerlikler Pearson Korelasyon testleri ile incelenmiştir.

Mavi Balina oyunu haber bültenlerinde ve kamuoyunda sıkça yer almasına karşın akademik çalışmalar ile fazla incelenmemiştir. Küresel ve yerel boyutta insan hayatını tehlikeye atan bir sorun olması nedeniyle “Mavi Balina oyunu” seçilmiştir. Oyunun neden olduğu intiharların önlenmesi toplumsal bir sorun olması nedeniyle son derece önemlidir. Mavi Balina Oyunu hakkında yapılmış haberler ve akademik çalışmaların incelenmesi sonucunda çözüm önerilerinin sunulması amaçlanmıştır. Akademik bir çalışma olmanın yanı sıra çözüm önerilerini de sunması ile bu çalışma farklı bir niteliğe sahiptir.

# **BİRİNCİ BÖLÜM**

## **AİLE VE KİŞİLERARASI İLETİŞİM**

### **1.1.AİLE**

Aile cinsel birliktelik, kan ve hukuksal olarak birbirine karşı olan bağlarla kişilerin bir araya gelmesiyle oluşmuş, özel ilişkilerle örülü bir gruptur. Aile bireylerin kişisel iradeleriyle birbirlerine karşı olan duygusal bağlarını beraberliğe çevirmeleri ile oluşur. Zaman içinde ayakta kalmayı ve değişikliklere uyum göstermeyi başarmış, sosyal hak ve sorumluluklarını paylaşan sosyal yapıyı oluşturan topluluktur. (Marshall, 1999) “Evlilik ve kan bağına dayanan, karı, koca, çocuklar, kardeşler arasındaki ilişkilerin oluşturduğu toplum içindeki en küçük birlik” olarak tanımlıyor (Türk Dil Kurumu, 2019).

Ailenin temel yapı taşları arasında genetik bağ dışında duygusal iletişim, fedakârlık ve yardımlaşma önem arz etmektedir. Bu faktörler aile yapısını kuvvetlendirmektedir. Her ne kadar aile anne baba ve çocuklardan oluşan en küçük insan topluluğu olsa da toplumu oluşturan ana mekanizmadır. Aile içerisinde dünyaya gelen bireyler ilk etkileşimi aile içerisinde yaşayarak sosyalleşme sürecine başlamış olurlar. Bu nedenle ebeveynlerin tutumu ve davranışları çocukların gelişimlerinde önemli rol alır. Gelişim olumlu veya olumsuz yönde gerçekleşebilir. Örneğin birbirlerine sevgi ve sadakat ile bağlı olan ve birbirini destekleyen aile bireylerinin gelişimi fiziksel ve psikolojik açıdan iyi olurken baskı, şiddet gibi davranışların rol aldığı durumlarda ise gelişim olumsuz yönde gerçekleşebilir.

Olumlu koşulların sağlandığı ailelerde yetişen çocuklar toplumda özgüven ve iyi kişilik özellikleri taşıyarak sosyal hayatlarında başarılı olabilirler. Bu başarının arkasında aile bireyleri içinden alınan rol model etkilidir.

Geçmişten günümüze teknoloji ve toplum sürekli etkileşim içinde bulunmuştur. Aslında uzmanlar arasında toplum mu teknolojiye yön veriyor yoksa teknoloji mi topluma yönlendirir? Özellikle son zamanlarda ebeveynler çocuklarını akademik olarak eğitmeye çalışırken teknoloji ile de onları güncel tutmaktadır. Çocuklar çok küçük yaşlarda zamanlarının çoğunu teknolojik cihazlarla geçirmektedir. Bu durumda ebeveynler teknoloji konusunda

çocuklarını yönlendirerek onların gelişiminde önemli bir etken olmaktadır. Anne ve babalar kontrolsüz bir şekilde çocuklarını teknolojiye emanet etmemeliler. Çünkü çocuklar teknolojik açıdan olumlu ve olumsuz olmak üzere her şeye açık olabilirle (Goodwin, 2018).

Teknoloji toplumun her alanını birçok yönden etkilemektedir aile içi iletişim de aynı şekilde etkilenen konulardandır. Her geçen gün dijital oyunların artmasıyla sürekli yeni kullanıcıların katılımıyla toplumun neredeyse her kesimine ulaşmaktadır. Televizyon gibi medya ve iletişim araçlarından farklı olarak dijital oyunlar ailelerin içine daha kolay erişebilirler ve ilişkileri büyük ölçüde etkileyebilirler. Bu sebeple ebeveynler çocukların gelişimlerini sağlıklı tutabilmek için internetin olumsuz ve tehlikeli sonuçlarına karşı önlem almalıdırlar. Ebeveynler çocuklarını sağlıklı yetiştirmek istiyorlarsa teknolojideki gelişmeleri en azından temel olarak takip etmeli ve teknoloji kullanımıyla ilgili çocuklarını kontrollü olarak bilinçlendirmeler. Çünkü en etkin kontrol anne ve baba tarafından verilen ailede gerçekleşir. Eğer teknoloji amacına uygun olarak kullanılırsa ebeveynlerin elinde çok önemli bir gelişim aracı olur. Sadece anne ve babanın dikkatli olması gerekmektedir. Ebeveynler bilinçsiz oldukları için ve bazı durumlarda mantıksal düşünemedikleri için teknolojik cihazlar tehlike arz ederek kullanımı kontrolden çıkabilir. Bu durumda bugünün çocuklarının gelişimlerinde birçok sıkıntı ortaya çıkabilir.

Avrupa’da Çevrimiçi Çocuklar Projesi III EU KIDS ONLINE düzenlediği rapora göre. Türkiye’de aileler bu konu hakkında Avrupalı ailelere göre çok daha düşük teknolojiyi doğru kullanılmayla ilgili yeterince bilinçli değiller.

Prensky’ye göre dijital dünyada doğan büyüyen insanlar “dijital yerli” teknolojik hayatın içine bir süre sonra giren ve uyum sağlayan nesle “dijital göçmen” denilmektedir. Bu iki gurubunda teknolojiye aynı şekilde açık olmadıkları bir gerçektir. Çünkü dijital yerliler gelişmelere çok daha hızlı adapte olurlar ve bu gelişmeleri sürekli yakından takip etmektedirler. Hatta bazı dijital yerliler teknolojiye inanılmaz bir şekilde bağlıdırlar. Teknoloji kaynaklı bu farklılığa “dijital bölünme” ya da “sayısal bölünme” ya da sayısal uçurum olarak kavramsallaştırılmıştır (Макгонигал, 2018). Yıldız ve Seferoğlu ’ya göre söz konusu sayısal uçurumun birçok boyutu vardır ve ebeveynlerin sosyal ekonomik

düzeyleri, cinsiyetleri, eğitim durumları gibi özelliklerine göre bilgi ve iletişim teknolojilerine ulaşmalarında ve bu konudaki BİT okuryazarlığında yaşadıkları eşitsizlik olarak adlandırılmaktadır. Teknolojik açıdan farklılık gösteren söz konusu iki kuşağın ortak ilgi alanında olmaları önemlidir. Teknolojiye olan bakış açısı ve algısı çocuklarınkinden farklı olan ebeveynlerin ailedeki iletişime kuvvetli tutması için ve bu ilişkileri daha da geliştirmek için kendilerini teknolojik açıdan geliştirmeleri gerekmektedir. Dijital çağında dünyaya gelen ve yetişen çocuklar dijital oyunların mantığına uygun olarak ilgi alanları ve alışkanlıkları açısından kendilerinden önceki kuşaklardan farklılık göstermektedir. Günümüzde dijital yerli kavramı yerine yeni bin yıl öğrencileri kavramları kullanan yazarlar vardır. Yeni yüzyılın öğrencilerini şu şekilde açıklayabiliriz. Dijital araçların dilini yaşayarak öğrenen birçok işi aynı zamanda yapan bir konuya daha kısa zamanda odaklanan akıllarında birçok konuyu aynı zamanda taşıyan biraz daha sabırsız diyebileceğimiz insanlar olarak tanımlanmaktadır. Bunun yanında söz konusu bu öğrenciler Öğrenmeyi eğlenceli kılabilmekte, zengin bir hayal gücüne sahip olmakta geniş bir dijital çevresi olan genellikle yalnız görsel hafızaları daha gelişmiş olan not almak için dijital cihazları kullanan yüksek akademik hedefleri olan insanlar olarak nitelendirilmektedirler. Kuşak farkı gittikçe derinleşerek bu yeni çocuklarda önceki ve bir önceki kuşakların yabancı olduğu bazı tutum ve davranışlar gözlemlenebilmektedir (Hatice Yıldız Durak, Sadi Seferoğlu, 2013). Bunlar;

- Çocuklar asosyalleşmek olup zamanlarının çoğunu internette geçirmektedirler.
- Dinlenme molalarında bile internete olmaktan keyif almaktadırlar.
- Kişilerarası iletişimde konular arası hızlı geçiş gözlenmektedir.
- Sözel metinlerden ise dijital ortamlar tercih edilmektedir.

Dijital ortamda kısaltılarak konuşulan dil günlük konuşma hayatına da aktif olarak kullanılarak adeta yeni bir dil oluşturmuştur. Dijital alanlarda kullanılan kısaltmalar günlük hayata getirilerek yeni bir dil oluşturulmaktadır (Hatice Yıldız Durak, Sadi Seferoğlu, 2013).

Zamanımızın çocuklarının yeni bin yılın öğrencileri ya da dijital yerli kavramlarıyla tanınmasına uygun olarak ebeveynler tarafından bilinçli hareket edilmesi çok daha olumlu bir iletişimi gerçekleştirecektir. Buradaki neden internet ya da bilgisayar çocuklar tarafından başka ebeveynler tarafından başka amaçla kullanılabilir. Örneğin, gençler interneti oyun oynamak başkalarıyla tanışmak, müzik dinlemek veya sosyal medyayı takip etmek için kullanırken, yetişkinler, interneti işleriyle, çalışma konularıyla ilgili bilgilere ulaşmak için kullanmaktadırlar. Bu örnekten de anlaşıldığı gibi gençler internette kendi istekleri doğrultusunda kontrolsüz bir şekilde kullanmakta ve bu kullanımın en büyük kısmını dijital oyunlar almaktadır (Kabakçı Yurdakul, Dönmez , Yaman, & Odabaşı, 2013).

Çocukların dijital cihazlarda harcadıkları zaman teknolojik gelişmelere bağlı olarak artış göstermektedir. Bundan dolayı günlük aktivitelerini aksatmakta olan çocukların ebeveynlere kendi çocuklarıyla birlikte yeterince zaman geçiremedikleri için çocukların gelişimlerinde gösterilmesi gereken özen eksik kalmaktadır. Çocukların gelişiminde ebeveynlere önemli rol düşmektedir. Dijital cihazlarla oynanan oyunlar çocukları kontrolü altına alabilir ve dijital oyun bağımlısı yetiştirir. Bunun engellemek ebeveynlerin önemli görevlerinden bir tanesidir. Bu bilincin oluşabilmesi için ebeveynlerin dijital oyunların çocuklar üzerindeki etki ve sonuçlarını iyi bilmeleri gerekmektedir (Kabakçı Yurdakul, Dönmez , Yaman, & Odabaşı, 2013). Sonuç itibarıyla dijital cihazlar günümüzde hayatımızın önemli bir parçasıdır ve bunları çocuklarımıza yasaklamamız doğru olmaz. Fakat çocukları bu cihazları kullandıkları zaman gözetleyerek kontrol altında tutabiliriz. Bazen bu gözetim ve kontrol tek başına yetersiz kalabilir, bunun nedeni de cep telefonu ve tablet gibi cihazlarda da dijital oyunlar oynanabildiğinden dolayı gözlem ve denetim yetersiz olur. Bu durumlarda ebeveynlerin birincil görevlerinden olan çocuğu bilinçlendirmek ve dijital oyunların zararlı etki ve sonuçları hakkında bilgilendirilmesi gerekir.

Gelişme döneminde çocuklar hızlı değişim içerisindedir ve çevrelerinden etkilenmektedirler. Gelişme döneminin ilerlemesine bağlı olarak çevresel etki giderek azalmaktadır. Buradan anlaşılabacağı üzere çocukların etkilenme düzeyi

yetişkinlerden daha fazla olacaktır. Bununla bağlantılı olarak ebeveynlerin dijital oyun seçimleri çocukları önemli ölçüde etkiler.

Ebeveyn ve pedagoglar çocukların ders çalışma heveslerinin düşük olmasını teknolojiye bağlı olmalarını ve dijital oyunları aktif olarak oynamalarına bağlar. Dijital oyunların aktif oynanması çocukların giderek sanal bir hayata sürükleyebilir ve bu hayat onları tatmin ederek tamamen oyun bağımlısı bireylerin oluşmasına yol açabilir (РЫЖЕНКО, 2014).

İletişim yöntemleri dijital gelişmelere bağlı olarak değişime uğrayabilmektedir. Bu yöntemler toplumun en küçük yapısı olan ailelerin içine girebilir böylece çocuklarda değişimden etkilenebilir.

Günümüzün en önemli araçlarından biri olan internet şüphesiz insanları toplumla birleştirmektedir, fakat öteki yandan sanal olduğu için onları toplumdan soyutlaştırarak yalnızlaşmalarına neden olabilir. Birçok ebeveyn bilişim konusunda çocuklarını kısıtlaya bilirler, kısıtlanmış çocuklar ihtiyaçlarını gidermek adına farklı alanlara başvurabilirler. Ebeveynlerin bu kısıtlayıcı davranışları çocukların eğitiminde başarısızlığa veya oyun bağımlılığı gibi olumsuzluklara neden olabilmektedir. Ebeveynlerin yetiştirdikleri aile ortamı ve bilgi seviyeleri çok önemlidir. Ebeveynlerin çocuklarına karşı olan tutumları farklılık gösterebilmektedir. Örneğin ilgili, bilinçli, adil, korumacı gibi tutumlar çocukların yetişiminde olumlu olurken baskıcı, otoriter, sevgisiz tutumlar çocuğun karakterinde ve duygusal gelişiminde büyük olumsuzluklara neden olabilir.

Özgüveni yerinde, azimli, kendilerini rahat ifade edebilen çocukların aile yapılarını incelendiğinde ebeveynlerin çocuklarıyla sağlıklı iletişim kurdukları görülebilir. Olumsuz tutumlara maruz kalmış tutumlar yarının anne ve babaları olarak aynı hataları tekrar edebilirler, böylece zincirleme olarak gelişim bozuklukları olabilir. Teknoloji ve internetin çocuklar için bir tehdit mi yoksa avantaj mı sorusu tamamen çocukların gelişiminde ebeveynlerin ortaya koydukları farkındalık ve tutumları ile alakalıdır. Ebeveynler aktif, ağlayan ve ya sinirlenmiş çocuklarını sakinleştirmek adına bazen çocuklarının ellerine

teknolojik cihazı vermektedirler. Ellerinde olan bu cihazlardan gözlerini ayırmadan duran çocuklar psikolojik ve fiziksel gelişim bozukluklarına maruz kalabilirler. Bu zararları en minimum seviyede tutabilmek için dijital cihazları yasaklanmamalı bunun yerine ebeveyn ve çocukların alınacak tedbirleri birlikte karar vermeleri daha uygun olmalıdır, böylece ailenin içinde etkin ve olumlu iletişim doğar (Fatma Yiğit Açıkgoz, Ayşen Yalman, 2018).

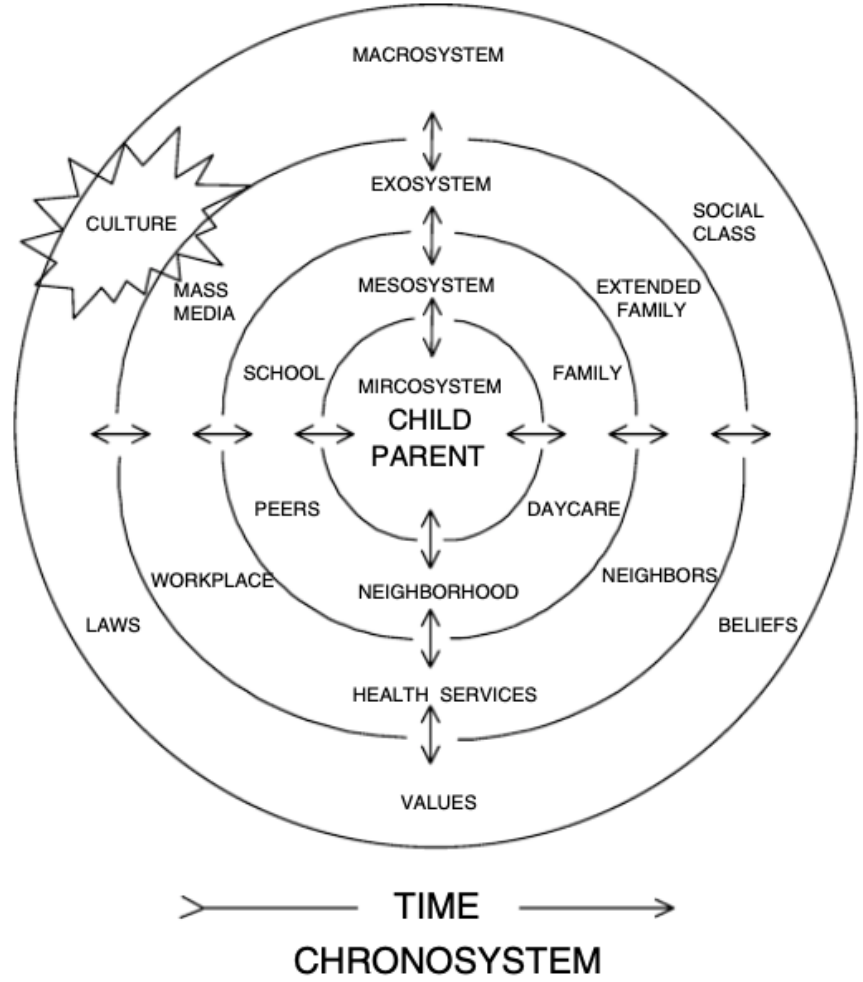
Çocukların sosyalleşmesi ailede başlar, ebeveynlerin çocuklarına karşı ortak karar alma cinsel bilgi desteği, çocuğun kendini rahat ifade edebilmesini teşvik etme gibi tutumları çocuğun toplumla bütünleşmesine yardımcı olur.

## **1.2.EBEVEYN ÇOCUK İLİŞKİSİ**

Ebeveynler için dünyaya çocuk getirmek, doğru yetiştirilmek ve hayata hazırlamak çok önemlidir. Ebeveynlerin görevleri muhtemelen sayılamayacak kadar çoktur, ancak birçok ebeveyn görevlerini. Çocukların gelişimlerinin dönüm noktalarında onları desteklemek ve hedeflerine çağdaş yollar kullanarak en uygun şekilde hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olmaktır. Ebeveynler düşüncelerini harekete dönüştürerek çocuklarının fiziksel ve psikolojik gelişimlerini sağlarlar. Yıllardır uzmanlar ebeveynlerin duygularını, düşüncelerini, hareketlerini çocuklarına karşı olan iletişim biçimlerini ve bunları nasıl sürdürdüklerini araştırmaktadır. (Wanzer, Eichhorn, & Candice) Yapılan araştırmaların genel çerçevesi ebeveyn odaklıdır. Fakat araştırmacılar ebeveyn - çocuk iletişim kalitelerini ve çocukların yetiştirilmesi ve ebeveynlerin bu yöndeki olumlu ve olumsuz katkılarını araştırma çerçevesine dâhil etmektedir. Kısaca araştırmacılar ebeveynlerin önemini vurgulamak adına bu çalışmaları yürütmektedir.

Çocuk gelişimi ve ebeveynliğin yer aldıkları ana çevreyle ilgili yapı gösterilmektedir. Çocuk - ebeveyn iletişimi yapının merkezindedir. Bunun dışında ise çekirdek aile dışındaki bireylerle, arkadaşlar, okul ve mahalle vardır. Aslında burada bir yandan aile etken rol oynarken diğer yandan içinde bulunduğu çalışma alanı ve kitle iletişim araçlarının da yardımıyla toplumlar tarafından

etkilenmektedirler (Helpme.com, n.d.). Yapının daha geniş halkası olan makro sistem değerleri, kanunlar ve toplumsal kurallar, sosyal sınıf, kültür, ebeveyn çocuk etkileşimini büyük ölçüde yönlendirmektedir. Kültür toplumun tüm düzenini şekillendirmekle beraber ebeveynlerin çocuk yetiştirmelerinde etkin olmaktadır, ebeveynler kültüre göre çocuklarına uzun ve kısa vadeli hedef belirlemekle yetiştirme sürecini ilerletmektedirler.



Şekil 1: The contextual ecological view of development (Rubin, 2006)

Çocuğun gelişim süreci farklı içeriklere sahip farklı katmanlardan oluşmaktadır. İlk katman sadece çocuk ve ebeveynlerden oluşurken, zamanla

çocuğun büyümesi ile beraber çevre de büyümektedir. İkinci katmadan aile, okul, mahalle, akranlar yer almaktadır. Bir sonraki katmanda komşular, sağlık servisleri, iş yaşamı, geniş aile ve kitle iletişim araçları yer almaktadır. Son katmanı oluşturan macrosistemde değerler, inançlar, sosyal sınıflar, kanunlar ve kültür yer almaktadır.

Çocukların yetiştirilmesi ve çocuklarla etkileşim içerisinde ebeveynlik ve ya gelişim hedeflerine ulaşma yollarıyla ilgili olan ebeveynlerin düşünceleri kültürel olarak değişkenlik göstermektedir. Çocuklar temel inanç sistemleri, gelenek ve kültürlerine bağlı olarak oluşturulmuş hayatın içinde fiziksel ve sosyal açıdan şekillenirler. Sosyal davranışlara verilen psikolojik anlam genel itibariyle toplumun çevreyle ilgili çerçevesine bağlı olur. En geniş kapsamıyla kültürel evren (Yavuzer, Çocuk Psikolojisi, 1999).

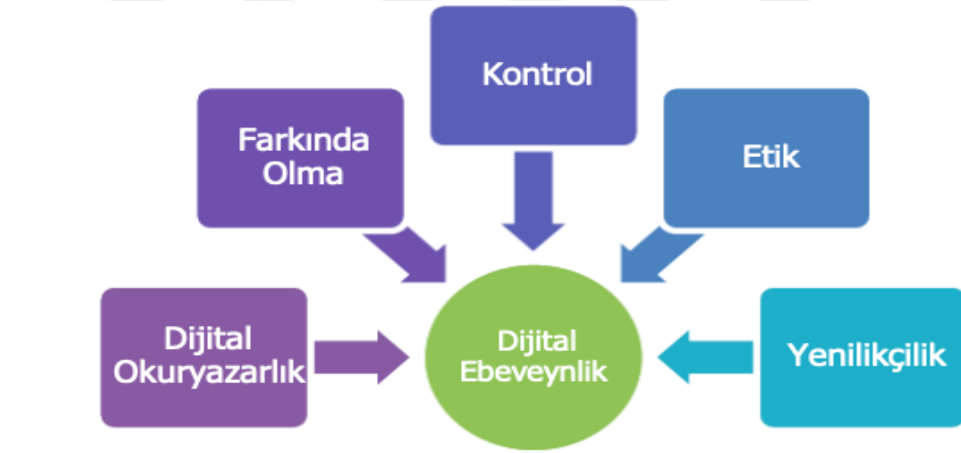
Ebeveynler yaşadıkları toplumdan büyük ölçüde etkilenmektedirler, çocuk yetiştirdiklerinde toplumsal etkilerin baskın olduğu gözlemlenebilir. Toplumsal normlara uygun olarak yetiştirilmiş olan çocuklar toplum tarafından daha kolay kabul edilmektedir. Örneğin Uzak-Doğu toplumlarında yetiştirilen çocuklar daha itaatkâr ve sükûtken Avrupa ve Kuzey Amerika'da yetişen çocuklar daha sosyal ve dışa dönüktür (Rubin, 2006). Aynı farklılıkları Türkiye içinde kırsal ve kentsel kısımlarda yaşayan çocuklar için söyleyebiliriz. Kentlerde insanlar arası iletişim daha zayıftır. Bu sadece yetişkinlerde değil aynı zamanda çocuklarda söz konusudur. Ebeveynler çocuklarını yetiştirdikleri zaman yabancılara karşı daha tedirgin ve daha mesafeli olmaları gerektirdiğini tembih etmektedirler. Dolayısıyla büyük kentlerde çocukların okul dışında ve bazı aktiviteler dışında sosyalleşme mekânları kısıtlı olduğu için aileler çocuklarının evde dijital ortama maruz bırakmaktadırlar ve bu çocuklar zamanla dijital oyun bağımlısı olabilirler. Aynı şeyi kırsal kesim için söyleyemeyiz, çünkü çocuklar boş zamanlarını arkadaşlarıyla daha yakın ilişkiler içinde dijital cihazlardan uzak olarak değerlendirebilmektedirler (Yolcu, 2014).

2011 yılında Türkiye'de aile yapısı konulu bir araştırma gerçekleştiren Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığının amacı ülkemizdeki aileye ilişkin değerleri

aile içindeki birey ilişkilerini ailelerin yapısını ortaya koymaktadır. Bu araştırmada yer alan ailelerin %20'si internet ve bilgisayar oyunlarından dolayı çocuklarıyla problemler yaşadıklarını belirtmiştir. Yine bu araştırma şunu göstermiştir ki anneler babalardan daha fazla olarak çocuklarını cezalandırmaktadırlar. Örneğin annelerin %60 çocuklarını azarlamaktadır %34 çocuklarını bilgisayar oyunlarından kısıtlamaktadırlar %7'si ise sadece dijital oyunları oynadıkları için çocuklarını cezalandırmaktadırlar. Çocuklarıyla sorun yaşayan ebeveynlerin sadece %7'si uzmanlardan destek aldıklarını belirtmiştir. Bazen ebeveynler bu tarz oyunların olumsuzluklarından çocuklarını korumak adına onlara dijital oyunları yasaklamaktadırlar. Yasaklar çözüm olarak görülmemelidir (Turgut, 2011). Çünkü günümüzde teknolojik cihazlar evde okulda, iş yerinde, yani her yerde ve kolayca ulaşılabilir durumdadır, evde yasak edilen cihazlar ev dışında çocuk tarafından kontrolsüz şekilde ebeveynlerden gizli kullanılabilir. Bunu önlemek adına çocuklarıyla sağlıklı iletişim halinde dijital aletlerle kullanım şekillerini gözlemleyip teknolojiyi doğru kullanma konusunda bilinçlendirmeyle çocuklarının karakter ve ruhsal sağlıkları korunmalıdır. Young ise 1996'de yayımladığı çalışmada teknolojik cihazların problemin kaynağı olarak görülmesi son derece yanlıştır, asıl sorun teknolojiyi yanlış kullanan bireylerin kendileridir. Güven duygusu verilmeyen, ilgiden eksik bırakılan, sağlıklı iletişimleri olmayan çocuklar bilgisayarı ve teknolojik aletleri gerçeklerden uzaklaşma olarak görmektedirler (Young, 1996). Bu nedenle internet ve dijital oyunlar en büyük zararı bu çocuklara vermektedir.

Rusya'da bağımlılık kliniği tarafından yapılan araştırmaya göre göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynayan çocukların ebeveynleri çocuklarının dijital oyun içerikleri ve olası tehlikesi hakkında bilgi sahibi olmalarına rağmen, tepkisiz kaldıkları saptanmıştır. Aynı araştırmada ebeveynler sosyal bilinçlendirme projelerinin önemini vurgulamaktadırlar. Genellikle ebeveynler çocuklarını internetin tehlikesinden koruma konusunda kendilerine güvendiklerine nazaran toplumun diğer bir kısım ebeveynler yeterince bilgi sahibi olmadıkları için çocuklarına da doğru doğru desteği verememektedirler (Clinic, 2019).

Teknolojide yaşanan hızlı gelişmelere ayak uyduramayan ebeveynlerin görevi sadece çocuklarına teknolojiyi ulaştırmak değil ayrıca, güçlü aile içi iletişimi sağlamak ve teknolojinin doğru kullanımlarını da öğretmek önemlidir. Dijital çağda çocukların arkadaşlarından ziyade ebeveynleriyle ilişkilerinin daha iyi olması için anne ve babalar bilinçli bir şekilde hareket etmelidir. Dijital çağın ihtiyaçlarına göre tutum sergileyen temel olarak dijital cihazları tanıyan ve olanaklarının farkında olan, ayrıca bu cihazların olumsuzluklarına karşı çocuklarını koruyabilen kişisel hak ve özgürlükleri çocuğuna aşılayarak çocuğunda bu bağlamda hem kendine hem başkalarına karşı doğru tutum sergilemesini öğreten teknolojinin gelişimine açık olan ebeveynler doğru şekilde hareket edebilirler. Bu hareketlerin Yurdakul ve arkadaşları yaptıkları araştırmada sistematik olarak şu şekilde sınıflandırmıştır.



**Dijital Ebeveyne ait roller**

Şekil 2: Dijital Ebeveynlere Ait Roller (Kabakçı Yurdakul, Dönmez , Yaman, & Odabaşı, 2013)

**Dijital Okuryazarlık:** Teknolojik cihazları doğru kullanabilme, internet ortamında oluşan sorunları bilinçli karşılayarak anlayış göstermek, interneti bilgiye ulaşım ve araştırma için kullanma, yeniliklere açık olma, bilgi gizliliğini önemseme olarak dijital ebeveynlik özellikleri arasında yer almaktadır.

Farkında olma: çevrimiçi ortamlarda yaşanan olumsuzlukları ve riskleri fark edilme çocukların bilgisayarda veya internet ortamında neler yaptıklarını bilerek çocuklarda oluşabilecek bağımlılığı en kısa sürede farkına varma ebeveynlerin bu bölüm içindeki özellikleri arasında yer alır.

Kontrol: Kişisel bilgilerin gizliliğine dikkat ederek çocukların fotoğraflarının internet ortamında olmamasına özen gösterilmeli. Çocuğun ziyaret ettikleri internet siteleri ve servisleri hakkında bilgi sahibi olunması gerekir. İnternette tanışılan kişilerle gerçek hayatta görüşülmesi çok tehlikeli olabileceği çocuğa anlatılarak kavgacı, müstehcen gibi rahatsız edici mesajlara kesinlikle cevap verilmemeli ve konuyla ilgili kurumlara şikâyet edilmesi gerekir (Goodwin, 2018). Bilinmeyen veya güvenilmeyen kişilerden gelen bağlantılara neden tıkanılmaması gerektiği hakkında bilgilendirilmeli. Sanal ortamda kişilerin kendilerini gizleme ederek hiç olmadıkları gibi biri olarak gösterebilecekleri akıllardan çıkarılmamalıdır. Çocukların internete bağlı olarak kullandıkları teknolojik cihazlar ebeveynlerin görebilecekleri ve kontrol edebilecekleri köşede yer almalı, ayrıca ebeveynler çocukların yaşlarına göre internette yasaklanması gereken sitelerin erişimini filtre programları kullanılarak yasaklanmalı. Her ne kadar evde çocuklar internete ebeveynlerin kontrolünde erişim sağlamakta olsalar da anne babalar interneti doğru kullanımla ilgili eğitimlerini ihmal etmemeli. Sanal ortamda aktiviteleri gerçek ortamdaki gibi takip edilmeli ve çocuğun göz önünde olabilen yerlere bilgisayar ve internetin doğru kullanımı içeren kurallar listesi asılmalı.

Etik: İnternette ulaşılan bilgileri intihal yapmadan bilgi sahiplerinin kullanabilme. Bu bilgilerin doğruluğunu araştırma fikri mülkiyete saygılı olma etik olarak alınacak özellikler arasında yer alır.

Yenilikçilik: Yeniliklere açık olma onları takip ederek ilgilenme ve ayrıca yeniliklerin olumlu ve olumsuz yönlerini bilmek bu başlık altında belirtilebilir (Kabakçı Yurdakul, Dönmez , Yaman, & Odabaşı, 2013).

İnternetin bizlere sağladığı öğretse yararları olduğu gibi zararları da vardır. İnternetin yararları zararlarından daha baskın olduğunu görmekteyiz.

Ebeveynlerin yukarıda sayılan rollerini en doğru şekilde gerçekleştirerek çocuklarının güvenliklerini sağlamaları gerekmektedir.

### 1.3.KİŞİLERARASI İLETİŞİM

Kişilerarası iletişim sözlü veya sözlü olmayan araçlar kullanılarak iki ve daha fazla kişi arasında gerçekleştirilen bilgi ve duyguların alışı-verişi sürecidir. Bu süreçte sözlü iletişim dilinin yanı sıra sözlü olmayan mesajlar yani ses tonları, yüz ifadeleri, jestler, mimikler, davranışlar ve vücut dili kullanılır. İletişimin gerçekleşmesi için sadece birden fazla insanın aynı ortamı paylaşarak birbirlerinin farkında olması yeterlidir ([www.euoparc.org](http://www.euoparc.org)). Kişilerarası iletişim ile sosyal bir varlık olan insan kendi dünyası ve iletişimde olduğu kişinin dünyasıyla ilgili yaşadıkları sorunlara çözüm üretirken birbirine psikolojik destek sağlayabilir ve birbirlerinin tutum ve davranışları üzerinde etkili olabilir (Ertürk).

Kişilerarası iletişim aile içinde başlar. Aile içi iletişimin önemi ve kalitesi bireylerin sosyalleşmesinde ve dışarıdaki insanlarla olan iletişimine etki etmektedir. Bu süreç aile içinde bireylerin rolleri, görevleri ve ebeveyn-çocuk ilişkisinin durumuna göre farklılık gösterebilir. Ailede gerçekleşen iletişim sadece anne, baba ve farklı kuşaklar arasında ve ya kardeşler arasındaki iletişim gibi kategorik isimler altında farklı şekillerde değerlendirilebilir. Aile bir sosyal organizasyon olduğunu düşünürsek, bu organizasyonun içindeki yapı, ilişkilere önemli ölçüde etki eder (Çalışkan & Aslander, 2014). Örneğin sağlanan iletişim paylaşımcı, anlayışlı, adil ise sağlıklı iletişimin sağlandığının göstergesidir.

Çocuklar için rol-model olan anne-baba arasındaki ilişki çok önemlidir. Ebeveynler kendi aralarında baskıcı ve otoriter tutum değil uzlaşmacı ve demokratik tutum sergilemelidir. Birbirlerine olan saygı, hoşgörü, anlayış ve duygudaşlık duygusu yüksek olmalıdır. Anne ve baba arasındaki çatışma çocuğun kendi içine kapanmasına ve kendisini suçlamasına yol açabilir. Dolayısı

ile eşler arasında anlaşmazlık söz konusu ise çocuğun bu anlaşmazlık ile ilgili olmadığını açıklamak gerekir. Sosyalleşmenin temeli olan ailede samimiyetin, yüz yüze iletişimin doğru tutum ve davranışların olmasıyla çocukların toplumla olan ilişkileri ve düzeyleri önemli ölçüde etkileyecektir (Yavuzer, Ana Baba ve Çocuk, 2016).

Kardeşlerle olan ilişkiler ebeveynlerle olanlara kıyasla çok daha uzun sürmektedir. Çocukluk döneminde kardeşler birbirleriyle daha çok iletişimde olurlar. Bu durum bazen olumlu olurken bazen de olumsuz durumlar söz konusu olabilir. Aile içindeki kaynakların zaman, ebeveyn ilgisi fiziksel objelerin eksik olduğu halde çocuklar arasında rekabet ya da çatışma yaşanabilir. Aynı cinsten olan kardeşler arasında farklı cinsten olan kardeşlere göre rekabet her zaman fazla yaşanır. Bazı durumlarda kardeşler küçüklerine karşı öğretmen ya da bakıcı şeklinde roller üstlenebilir. Kardeşler arasında iletişimi devam ettirmek için espritüel destekleyici birlikteliği kuvvetlendirecek aktiviteler olması gerekir. Kavga ve çatışmalardan kaçınmak gerekir.

Ebeveyn ve çocuklar arasında gerçekleşen iletişim çok önemlidir. Günümüzün ekonomik koşullarını göz önünde bulundurursak her iki ebeveynin de çalışmak durumunda olması çocuklarla yetersiz zaman geçirilmesine neden olmaktadır, bu ebeveyn çocuk arasındaki diyalogu azaltmakta, suçluluk psikolojisine girmiş ebeveynlerin kendilerini affettirme hisleriyle çocuğuna yaşayamadıkları ya da eksik yaşadıkları sevgi ve değeri maddi araçlarla kapatmaya çalışmaktadırlar. Teknolojik cihazları, telefon, dijital oyun gibi hediyeler buna örnek olabilir (Çalışkan & Aslander, 2014).

Geleneksel toplumlarda baba ekonomik sorunlarla ilgilenirken çocuk eğitimi anneye yüklenilir. Anne kadar babanın da çocuğuyla yeterli vakit geçirmesi çocukların kimliklerinin oluşması açısından önemlidir. Babanın çocuk ile kurduğu iletişim düzeyine bağlı olarak, çocukların eğitim konusundaki başarıları ve bilişsel gelişimlere ve hatta cinsel kimlik oluşumuna etki edebilir (Kavut).

Günümüzde ebeveynlerin çocuklarına karşı dengesiz, kararsız ve ya baskıcı tutumları çocukları kontrol etmelerinde yöneldikleri kolay seçimler arasındadır. Başka bir deyişle çocuklarını dinlemeden kendi problemlerini çocuklara yansıtarak onlara baskı, suç ve yargı şeklinde davranışlar sergileyebilirler. Bu çocuklara davranış bozukluğuna, özgüven eksikliğine neden olabilir (Yavuzer, Ana Baba ve Çocuk, 2016). Yeditepe Üniversitesi Hastanesi'nde Uzman Psikolog Zeynep Gürtuna'nın yaptığı araştırmaya göre çocuğa aşırı sevgi ve disiplinli davranış kaygılı ve güvensiz olmasına yol açacaktır. Yüksek disiplin ve sevgi eksikliği gibi faktörler gelişim sürecindeki çocukta saldırganlık ve antisosyal karakteristik özelliklerin oluşmasına etki eder. Aynı zamanda çocuğa sevgisiz ve disiplinsiz bir yaklaşım gösterilirse çocuğun sorumsuz ve içe dönük olmasına yol açacaktır (Göktuna, 2010).

Özetle, aile içinde açık, bilinçli, gerektiğinde takdir edici sözlerin olduğu, görev ve sorumluluklarını bildirici tutumların sergilendiği, adaletli, sevgi ve saygının ihmal edilmediği, uzlaşmacı ve eşitlikçi, samimi bir iletişim sağlanmalıdır.

Yukarıda önemini vurguladığımız aile içi iletişim eksik olduğu zaman çocuklar kendi içlerine kapanmaktan, depresilmemekte ve kötü alışkanlıklar edinmeye yönelmektedirler. Sigara, uyuşturucu, alkol nasıl bağımlılık yaratıyorsa aynı şekilde dijital oyunlar da bağımlılık yaratmaktadır. Uzmanlar bu durumu fiziksel bağımlılık ve davranışsal bağımlılık olarak ikiye ayırmaktalar. Bilgisayar, televizyon, seks, kumar, dijital oyunlar gibi bağımlılıklar davranışsal bağımlılıklara örnektir. Dijital oyun bağımlılığı günümüzde sadece genç ve olgun insanlar arasında değil tamamen çocuk yaştaki kişiler arasında en yaygın olan davranışsal bağımlılıktır. Dijital oyun oynayan çocuklar farkında olmadan yeterli uyumamakta, sağlıklı beslenememekte ve sosyal yaşamlarını göz ardı etmekte. Bunun sonucunda sosyal ve duygusal sorunları olan çocuklar yetişmektedir. Bu bağımlılık bazen ebeveynlerin bile gözünden kaçarak gizli bir şekilde oluşmaktadır. Kontrolsüz şekilde oyun oynayan çocuklar kendilerini oyuna kaptırarak tamamen gerçek dünyadan kopabilmektedir ve kendilerini oyundaki bir karakter ile bütünleştiren çocuklar hayatlarını kaybedebilecekleri hareketlere

girişebilmektedirler. Birinci bölümde detaylı olarak açıklanmış The Blue Whale Challenge araştırması buna örnek olarak gösterilebilir. 2017 yılında The Indian Express gazetesinin yayımladığı habere göre The Blue Whale Challenge oyunu 200'den fazla gencin intihar ölümüne neden olduğuna dair raporlar hazırlanmıştır. Rusya'da ise bir kuruma bağlı olmayan Novaya Gazeta gazetesinin yayımladığı rapora göre Kasım 2015 ile Nisan 2016 arasında yaşanmış olan 130 gencin intiharın arkasında Mavi Balina Challenge oyununun olduğu ifade edilmektedir. (Костюченко, «Я не верю в «кураторов», которые по заданию Госдепа убивают наших детей», 2019) (Bengaluru, 2018)

İnsanların dijital oyun bağımlılığının nedenleri incelendiğinde, kişilerarası iletişimi geliştirerek sosyalleşme ve başarı duygusu, güç göstergesi gibi faktörlerin olduğu psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar birincil nedenler arasında yer almaktadır. Bilgisayar oyunlarını yaşamlarının merkezine yerleştiren çocuklar oyunsuz bir hayatın karanlık ve sıkıcı olduğunu belirtmektedir, bağımlıların yaşamına odaklanma olarak bir neden gösterebiliriz. Sanal gerçek ve kendi gerçek kendisinin etkileşimi olarak verilen üçüncü neden de gerçek hayatlarında yapamadıkları davranışlarını oyunlarda tamamlayabilirler. Bunun sebebi olarak çocukların gerçek hayattaki zayıf yönlerini kapatarak tatmin duygularını gidermiş olurlar. Telafi edici veya derin memnuniyeti farklı kişilerle ilişki gereksinimlerini doyurmasına yardımcı olan bilgisayar oyunları önemli bir neden olarak gösterilebilir. Kendi yansımaları oyunlarda güç ve başarı ihtiyaçlarını karşılayan çocuklar gerçek yaşamlarında bu konuda bazı sorunlar yaşayabilirler ve bu bir çelişki oluşturur, bunu beşinci neden olarak kendi yansımaları başlığı ile açıklamıştır (Шипилов, 2019).

Özetle Dijital oyunların olumsuz sonuçlarından çocukların korunabilmesi için aile içi ilişkilerin sağlıklı ve bilinçli bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Aile içinde ve çocuğun sosyal çevresindeki bireylerle olan ilişkilerinde kendini yetersiz görmemesi dijital oyunları bir kaçış noktası olarak algılamaması, dijital oyunları kontrolsüz bir şekilde oynamaması ebeveynlerin çocuklarıyla olan ilişkilerinin yanı sıra çocukların kardeşleriyle olan ilişkilerini

doğru şekilde yönlendirilmesi dijital oyunların yol açabileceği fiziksel ve psikolojik rahatsızlıkları bertaraf etmede önemlidir.

#### 1.4. COVID-19 SALGINI DÖNEMİNDE AİLE İÇİ İLETİŞİM

Virüs ailesinden yeni bir virüs türü Covid-19 pandemisi 2019 yılı sonunda Çin Wuhan kentinde ortaya çıktı. Tüm dünyaya hızla yayılan bu pandemi türü her sektörü büyük ölçüde etkiledi. İnsanların tüm alışkanlıklarını yeniden gözden geçirmesine sebep olmakla birlikte aile ve kişilerarası iletişimin gelişmesine etki etti. Özellikle büyük şehirlerde ikamet eden çoğu insan sosyal yaşam yoğunluğundan dolayı aileleriyle geçirdikleri zaman dilimi kısıtlıydı. Pandemi esnasında tüm dünyada insanların evlerinde karantinaya kapanmaları aile içi iletişimi arttırdı. Aile bireyleriyle bol zaman geçirmelerine neden oldu. Pandeminin ilk günlerinde karantina insanların aile ve iletişime önemini anlamasını sağladığı gibi zaman geçtikçe aile içi şiddet, çatışma ve anlaşmazlıklara yol açmaya başladı.

“Öz-izolasyon modu” kavramı ortaya çıktı. Uzmanlara göre, şu anda dünya nüfusunun % 43'ü, 3,38 milyar insan, kendi kendine izolasyon ve karantina altındalar. Karantina elbette zorunlu bir önlemdir fakat yaşam koşullarını önemli ölçüde etkiler. Bir kişi için zor durumlar: Doğal reaksiyonlar, Dr. Elizabeth Kübler-Ross'un ünlü yasın 5 aşamalı modeline göre kayıp (inkâr, öfke, pazarlık, depresyon, kabullenme); bizim için erişilemez - önceki yaşam standardı, hareket özgürlüğü, etrafındaki güvenlik yanılması (<https://aklinizikesfedin.com/>, 2019).

Karantina esnasında insanlar bu modelin “**İnkâr**” aşamasından geçmektedir - “her şey söyledikleri kadar kötü değil”, aynı zamanda öfke “panik ve heyecanlı insanların yaşadıkları süreç” ya da tehdidi inkâr edenler. “**Pazarlık**” kendimizle nasıl hemfikir olduğumuzu ifade ediyor - mağazaya bir maske içinde gideceğim, evde kendimi izole edeceğim, ziyarete gitmeyeceğim ve misafir davet etmeyeceğim. Böyle bir durumda, insanların duygusal durumu çok

savunmasızdır, tek başına, bir kişi farklı duygular - korku ve endişe, saldırganlık - bir spektrumla karşılaşabilir. Aile ve sevdiklerin sağlığı için geleceği için korku ve endişe - karantina bittiğinde ne olacak. İnsanlar stres altındadır ve standart stresle başa çıkma yöntemlere (spor salonu, yürüyüşler, sinemaya gitmek, tiyatro) başvuramıyorlar. İnsanlar yalnızlık, belirsizlik, güvensizlik gibi varoluşsal gerçekliklerle karşı karşıya kaldı ve bu durum, kitle iletişim araçların ve yaşananların çelişen bilgilerin alınmasıyla daha da fazla endişe ve korkuya yol açıyor.

Öz-izolasyon, karantina, boş zaman, işsizlik ve ya uzaktan çalışma, finansal koşulların bozulması, kitle iletişim araçlarının sürekli hastalık ve hasta raporların yayımlanması, tüm bunlar insanları yanlış anlama ile birlikte, kişilerarası ilişkilerde bir kriz durumunu kışkırtır. Tüm dünyanın çok trajik bir senaryo izlemekteyiz aslında, insanlar psiko-duygusal travma geçirmektedirler. Bu travmanın sonuçları bir kişinin yıllarca sürebilen güçlü bir psikolojik krize yol açabilir. Birçok insan panik halindedir. Panik, abartılı korku, anlamsız davranışsal tepkiler, toplumda karşılarındaki koşulları eleştirel düşünme ve ayık bir şekilde değerlendirme yeteneğinin kaybı olan bir kişinin veya grubun özel bir zihinsel durumu olarak kabul edilir.

Karantina sürecinde tüm aile bireyleri izolasyonu beraber aynı bölgede geçirmek mecburiyetindedirler. Her bireyin sosyal hayatı bulunduğu normal durumda, insanların alışılmış rutinlerinden çıkmış olmaları en mutlu ve anlaşabilen ailede bile çatışmalara yol açmaktadır. Aile üyeleri arasında "kendini izolasyon" döneminde çatışmalar, yanlış anlama, tahriş, saldırganlığın tezahürü ve bunun sonucunda bir kriz durumunun ortaya çıkmasıyla birlikte kaygı düzeyini artırır. Bu durumlarda "öz-izolasyon" un ya ilişkilerin gözden geçirilmesine ya da bozulmalarına yol açacağı tahmin edilebilir. Belirsizlik karşısında "ailenin İzolasyonu" saldırganlık ve yıkıcılığı potansiyelini artırır.

Kişilerarası ilişkilerde krizler aile üyelerinin psikoduygusal ve somatik bozukluklar eşliğinde ve saldırganlığı artırma tezahürü vardır. Koronavirüs enfeksiyonunun patlak vermesi beraberinde "öz izolasyon" rejimi altında, aile içi

şiddet olaylarının sayısının artmasını izlemekteyiz. Bu konuda bir açıklamada, BM Özel Raportörü kadına yönelik şiddetin Fransa, Çin, Türkiye gibi bazı ülkelerde, polisler aile içi şiddetin önemli bir artış gösterdiğini bildirmektedir (<https://www.unwomen.org>, 2020).

Hem dünyada hem Türkiye’de yapılan araştırmalar kadınların ve çocukların evde dahi büyük tehlike içinde bulunabileceklerini işaret ediyor. Ülkeler yeni yasa tasarıları ve 7/24 açık çağrı paketleri uygulamaya başladılar Türkiye’de henüz ek ve acil bir önlem paketi yayınlanmadı. Karantina sürecinde ülkelerin izlediği çalışmalara bakılacak olursa koronavirüs günlerinde kadın ve çocukların şiddetten korumanın yeni yollarının bulunması ve bu kriz çerçevesinde sosyal ve ekonomik yardımlar tasarlanırken bu sosyal çalışmanın da ayrıca üzerinde durulması arz edilmektedir. (Yılmaz, 2020)

## İKİNCİ BÖLÜM

### DİJİTAL OYUN

#### 2.1.LÜDOLOJİ KAVRAMI

Oyunla ilgili bir bilim dalı olan Ludoloji, Latin dilinde “*güvenilir olmayan*” anlamına gelen Lüdik kelimesinde gelmektedir. 1980’lerde dijital oyunlar üç türe ayrılmıştır. Bunlar bilgisayar, video ve elektronik oyunlardır. 2000’li yıllarda Türkiye’de dijital oyun terimi edebiyatta yerini almıştır. Sahte, güvenilir olmayan oyun, insanoğluna sahici hisler verir. Bu sebeple insanoğlunun yarattığı bu iş insanı etkileyen her yerde önemlidir.

Etimolojik olarak “*oynamak*” kelimesinden gelen oyun terimi, X.yüzyıl’da Uygurcada “*oynamak ve rekabet etmek*” gibi benzer anlamlara gelmektedir. Divan-ı Lügati’t Türk adlı eserinde Kaşgarlı Mahmud, oyun kelimesini “*sefa ve rekabet*” olarak kullanmıştır. “*Belirli kuralları olan ve güzel zaman geçirmeyi sağlayan eğlence*” (Tavkul, 2003, s. 45-81)

Geleneksel oyun terimi, insanlar arası haberleşmeye ve fizikselliğe dayanan harekettir. 2019 yılında Türk Dil Kurumu oyun terimine kabiliyet ve aklı geliştiren, belirli kuralları olan, güzel zaman geçirmeyi sağlayan eğlence demiştir (Türk Dil Kurumu, 2019). Postman, oyuncunun asıl hedefinin güzel zaman geçirmek olduğunu düşünmektedir. Başta fiziksel eylemlerin olduğu bir etkinlik türü olan geleneksel oyunlarda en önemli faktör insanlar arası haberleşmedir. İnsanoğlunun akıl, fizik, toplumsal ve duygusal gelişiminde geleneksel oyunlar önemli bir role sahiptir (Hazar, Tekkurşun Demir, & Dalkıran, 2017). Özetle oyun terimi, insanın olduğu yere ve durumlara göre farklı hareket etmesidir.

Anlamsal olarak çok fonksiyona sahip olan oyun, yaşam ihtiyaçlarının dışında “*oynamak*” eylemine de anlam kazandırır. Her bir oyunun farklı bir anlamı vardır. Bu yüzden oyuna anlam kazandıran prensibe “*akıl*” dersek fazla olur, “*duygu*” dersek eksik kalır. Oyunu birçok yönden ele alsak bile, oyunun “*kasıtlı*” özelliği, en derinlerinde var olan manevi bir etkiyi ortaya çıkarır (ogrenmetasarimlari.com, 2019).

Oyun hakkında birçok önemli çalışma vardır. Hem Platon hem de Aristoteles oyunun önemini vurgulamışlardır. Platon’a göre *“oyun, tarihi temelinde, antik site devletlerinde hem bireysel hem de toplumsal görevi olan bir insan etkinliğidir. Bu tanıma göre oyun, toplumsal alanın dışında ve özel alanın içinde olarak boş vakti doldurmak için yapılan bir etkinlik değildir. Tam tersine oyun, ahlaki ve siyasi anlam taşıyan ve görevi olan bir etkinliktir. Bu yüzden de oyun, insanların ortak alanında yerini almıştır. Çünkü oyunun asıl amacı, bir hareketi ve hissi insanların karşısına çıkarmak, fikrine sunmak ve böylelikle insanların bu hareket ve hisle karşı karşıya kalmasını sağlama etkinliğidir”* (Odabaş, 2018).

Platon’a göre oyun, elverişli bir materyalle insanoğlunun kendi taklidiyle karşılaşmasını sağlamaktır (Odabaş, 2018). *“Çocuklar zorlamazsa, eğitim onlar için bir oyun haline getirilirse, onların varoluşunun nelere uygun olduğu daha iyi anlaşılır.”* Platon oyunu, hem ruh hem de bedenden oluşan ve insanın varoluşundan itibaren sahip olduğu hareketi en uygun şekilde yerine getirmesini sağlayacak bir süreç olarak görmektedir. II. Dünya savaşıdan sonra birçok teknolojik araç gelişmiştir. Gelişen bu teknolojik araçların en önemlileri bilgisayarlar ve sanal ortam oyunlarıdır. Bu oyunlar oyun kavramının farklı şekillerde tanımlanmasına neden olmuştur. Oyun kavramının *“idea”*dan geldiğini savunan Platon, hareket eden ve sürekli değişen dünyayı, kusursuz ve ölçülü olan asıl dünyanın kötü bir kopyası olarak görür. Değişmeyen ve mükemmel olan dünyanın ise *“idea”*lardan oluştuğunu savunur.

Oyun kavramını Taklit ve Kukla olarak ikiye ayıran Platon, insanlarla Tanrılar arasından bir oyun olduğunu varsayar. Bu oyunda Taklit (mimesis)’in insanların yanında olduğunu ve Kukla (thaua)’nın ise Tanrılarının yanında olduğunu düşünür. İnsanoğlu, Tanrılarla olan bağında *“thauadır”* yani Tanrılarının kuklasıdır. Ama kukla rolündeki insanoğlu tamamen iradesiz değildir. Platon’un yasalarına göre insanoğlunun en uygun yaşayışının *“onlar gibi yaşamak”* olduğunu ileri sürer (Platon, 2012). Bunun anlamı oyunlar oynamak, eğlenmek ve Tanrılarının gönüllerini almaktır. Aynı zamanda Platon, insanoğlunun kendini düşmanına karşı koruyup yarışmayı kazanacağını düşünür.

Mutluluğu sahip olunanla yetinmek ve hayatın amacı olarak tanımlayan Aristo, oyunu çalışmayla ilişkilendirir. Aristo'ya göre varlık değişmez ve gerçeklikte önceliğe sahiptir. Eğlenceyi, boş vakti yararlı veya zararsız geçirmenin bir çeşidi olarak tanımlar. Aristo'ya göre oyun, rahatlama ve zihni boşaltma eylemidir. İnsanoğlu'nun günlük yaşantısında boş vakte sahip olması onun için tüm çalışmalarının ve emeklerinin bir armağanıdır. Bu yüzden insanın boş vaktini düzgün bir şekilde değerlendirmesi önemli bir konudur (Aristoteles, 2018).

Platon'a göre oyun, ruhun ve bedenin birbirlerine uyumlu hale geleceği bir eğitim sürecidir. Aristo ise oyun, insanın kendisini huzurlu hissedeceği bir alandır akt. (Odabaş, 2018). Platon'a göre oyun, insanı eğiten bir etkinliktir ama Aristo'ya göre oyunu seyreden ile anlatan arasında gerçekleşen iletişimi anlamlı hale getirme, değerlendirme ve ortak karara varma işidir akt. (Odabaş, 2018) (Aristoteles, 2018).

Eğlenceli ve isteğe bağlı olan oyunun kendine ait kuralları ve kültürü vardır. Aristoteles oyunun insanların boş vaktini yararlı veya zararsız bir biçimde geçirmesi için var olduğunu söyler. Oyunun bir *‘‘rahatlama’’* veya *‘‘zihni boşaltma’’* işi olduğunu savunur. Huizinga'ya göre oyun, *‘‘isteyerek olan, kuralları belli, belirli bir zaman ve mekânda yapılan iş’’* tir (Huizinga, 2006).

1755 yılında Samuel Johnson oyunu *‘‘fun of everything’’* (her şeyin eğlencesi) olarak tanımlamıştır. Oyun ortamındaki oyuncular, diğer oyuncuları yenme içgüdüleriyle rekabet halinde olurlar. Böylelikle oyuncular süreç içinde olgunlaşırlar akt. (Aygün, 2008).

Ludwig Wittgenstein, *‘‘Felsefi Soruşturmalar’’* da spor türleri içinde yer alan futbolun, satrancın ve boksun niçin oyun olarak ele alındığını sorar (Witgenstein, 1953).

Eric Berne, *‘‘Games People Play’’* yazısında oyunu *‘‘sürekli gelişen, iyi sıralanmış, tahmine bağlı bir olgu’’* olarak tanımlar. Eric Berne'ye göre oyun, oyuncu sayısına, para kullanımına, klinik seviyeye, psikodinamiğe, bölgeye ve duygulara bağlı bir sınıflandırmadır (Berne, 2019).

Huizinga'ya göre oyun, “*çalışma özgürlüğü, alışılmış hayat, sanal ortam ve oyuncuyu içine çeken etki*” dir. Maddi kazanç sağlamayan oyun sadece zamanı, kuralları ve sınırları belirler (Huizinga, 2006).

Roger Caillois'e göre oyun “*serbest bölümlerden meydana gelen, şüpheli, faydasız, kurallara bağlı, sahte bir aktivitedir*” (Emily Ryall, 2013).

Bernard Suits'e göre oyun “*hikâye içinde kurallara uyarak bir eylemin gerçekleşmesini belirleyen duygudur*” akt. (Aygün, 2008).

Brian Avedon ve Sotton'a göre oyun, kuralları belli, basit seviyeden zor seviyeye doğru ilerleyen, oyuncuları kendi istekleriyle yarışa zorlayan bir sistemdir akt. (Aygün, 2008).

Katie Salen ve Eric Zimmerman'a göre oyun “*kuralları olan ama gerçek olmayan yarış içinde sayısal verilerle sonuçlanan bir durum*”dur akt. (Aygün, 2008).

David Myers “*The Video Game Aesthetic: Play as From*”da oyuna başlamayı oyun kavramı saymıştır ve oyun oynamayı üç türe ayırmıştır. Bunlar bedensel oyun, sosyal oyun ve lokomotor oyun türleridir. İnsanların kendisi ve çevresiyle arasında olan manipülasyon lokomotor oyundur. İnsanların hisleriyle nesnel oluşu (semiosis) ve diğer insanlarla ilişkileri sosyal oyundur (Kirkpatrick).

Myers'in bu tanımı, oyunların anlatı yönü ve oyun deneyimiyle ters düşmektedir. Örneğin, Play Redux “*The Form of Computer Games*”de Myers (2001) oyunları karşıt-anlatı (anti-narrative) olarak niteler demiştir. Çünkü ona göre poetik biçim ile bilgisayar oyunu, biçimsel ve duyuşsal olarak birbirinden farklıdır ve bu fark etkileşimi supra veya meta-lingual yapmaktadır. Böylelikle anlatı biçimleri birbirini etkileyen şekillerde yer aldıklarında “*tutarsızdırlar ve fonksiyonel değillerdir*”. Dilin kuralları okuma eylemini “*bağlar, sınırlar ve motive ederler*” ama oyun eyleminde böyle bir sınırlama yoktur. Oyunun kuralları uygulanmaya başlandığında, dilin kuralları oyuna uymak zorundadır. Oyuncular her seferinde oyunun kurallarını yıkmaya çalışırlar. Kural dışı olan bu hareket, oyunun poetik dilini işlevsiz hale getirir (Kirkpatrick) (s. 72-75).

Jesper Juul'a göre oyun, belli kurallara göre değişebilen, sayısal sonuçları olan, farklı sonuçların farklı değerlere sahip olduğu, oyuncunun sonucu

değiştirmeye çalıştığı ve duygusal anlamda sonuç odaklı olan bir eylemdir (Juul, 2005).

Jesper Juul (2005) oyunların anlatısal özelliklere sahip olabileceğini ama anlatı olmadıklarını savunur. Juul'un tersine oyunların anlatı olmasının üç nedeni vardır. Birincisi "Her şeyde anlatı kullanılır", ikincisi "Birçok oyunda anlatısal giriş ve arka plan öyküleri vardır" ve üçüncüsü "Oyunlar anlatılar sayesinde bazı özellikleri paylaşır." (Juul, 2005) Juul, bu üç nedene karşıt olarak oyunların anlatı olmadığını savunur. Juul'a göre ilk olarak oyunlar, filmler, romanlar ve tiyatrodan oluşan medya içinde yer almaz. İkinci neden oyunlarda zaman kavramının anlatılarda olandan farklı işlenmesidir. Üçüncüsü ise okuyucu ya da izleyici ile öykü dünyası arasındaki bağ, oyuncu ve oyun dünyası arasındaki bağdan farklıdır (Juul, 2005). "Oyuncu bir oyunun öykülerini anlatabileceğine", "birçok bilgisayar oyunu anlatısal özelliklere sahip olabileceğine ve birçok durumda oyuncu oyunu bir sinematik veya anlatı seansı olarak oynayabileceğine" ve "oyunlar ile öykülerin bazı özellikleri paylaşabileceğine" inandığımı belirtmek isterim. Vurgulamak istediğim diğer nokta ise oyunlar ve öyküler birbirlerine roman ve filmlerde olduğu gibi iyi uyarlanamazlar. Etkileşimin şimdisi ile anlatının geçmişi veya daha öncesi arasında bir çatışma vardır. Anlatım ve etkileşime aynı anda sahip olunamaz ve sürekli etkileşimli öykü diye bir şey yoktur. Okuyucu/öykü ve oyuncu/oyun arasındaki ilişkiler birbirlerinden tamamen farklıdır. Oyuncu hem oyunun dışındaki. Ampirik bir öznedir hem de oyunun içinde üstlendiği rol ile alacakaranlık kuşağındadır.

Necate Baykoç Dönmez'e göre oyun belli bir amaca hizmet eder, hem kurallı hem de kuralsız olabilir ama her zaman çocuğun olmak istediği ve sevdiği yerdir. Oyun, çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimde büyük etkiye sahip olan ve gerçek hayatın bir parçası olarak öğrenmede en etkili süreçtir (Dönmez, 1992).

Türkiye'deki araştırmacıların oyunlar hakkındaki önemli eleştirisi oyunların metinsel/kültürel özelliklerinin göz ardı edilmesidir. İ. Altuğ Işığan'ın (2012) "Etkileşimsel Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi" başlıklı doktora tezi bu eleştirilere bir örnektir. Işığan bu çalışmasında Barthes'in mitik söylem tanımını izlemiştir ve oyunların birincil göstergelerine eklenen ikincil

göstergeleri ile anlam kazandıklarını savunur (s.118-120). Oyunlar kazanmış oldukları bu anlam sayesinde sorunsallaştıran disiplinlerin, dilbilim, anlatı ve söylem kuramlarının içine girer (s.127). Işığın'a göre başta yapısalcı kuramlar olmak üzere dille ilgili kuramların oyun çalışmalarına geri kazandırılması oyun araştırmalarının kullandığı kuramları güçlendirmekte dahası yapısalcı ve postyapısalcı düşünceyi de dönüştürecektir (s. 272-273). (Işığın, 2012), s.272-273) anlatının gereksiz bir süs olduğu yönündeki iddiaları çürütür ve önerisini destekler. Dil ve anlatının oyunlardaki rolünün karmaşıklığını da ortaya çıkarır. Ludolojiye karşı yapılan eleştirilerin ve oyunlarda anlatının önemini ortaya çıkaran bu çalışmaların da gösterdiği gibi dil ve anlatının oyunlardaki rolü karmaşıktır ve oyunları anlamak açısından bir öneme sahiptir. Oynanış biçimlerinin metinsel, görsel, işitsel ve kültürel oluşunu göz ardı etmesinin yanı sıra oyunları incelemek için geliştirdiği araçların karmaşık ve yetersiz olması, ludolojinin önerdiği yaklaşımın sağlam bir temele dayanmadığını gösterir. (Bogost, 2007) Metafizik bir varsayım ile temellendirilmiş alan için iyi bir başlangıç olmadığını savunur. Oyun çalışmaları, görsel incelemelerin imgeler için yaptığına benzeyen biçimde oyun tarihini, kültürel bağlamlarını ve içeriklerini içine almayan kuramsal temeller atmadığı sürece alanını “sömürgeci” disiplinlerden koruyamayacaktır.

Anlatıların oyunlarla ilişkisinin tamamen karmaşık olduğunu gözler önüne seren bir çalışma ise (Sayılğan, 2014) yazmış olduğu “Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri” isimli doktora tezidir. Sayılğan bu çalışmasında oyunlarda etkileşimlilik ve anlatı ilişkisine kültürel kodlama, kod açımı ve alımlama kavramlarıyla yaklaşmaktadır. Sayılğan'a göre öyküye sahip dijital oyunlara kodlanmış okuma ve oynama biçimleri olsa bile oyuncular bu biçimlerin dışına çıkarak yeni eleştirel biçimler geliştirebilirler. Bu okuma ve oynama biçimleri birbirlerinden bağımsız geliştirilebilirler. Örneğin oyunun anlatısını eleştirel bir şekilde okuyan oyuncu, asıl oynama biçimini izleyebileceği gibi farklı oynama şekilleri de geliştirebilir (Sayılğan, 2014) (s. 557-558).

Oyuncuda her zaman oyun oynamakta daha da önemli bir şeyin olabileceği düşüncesi hâkimdir. Oyunun gücü varoluşundan itibaren sahip olduğu yoğun

tahrik etme gücünden gelmektedir. Tüm oyunlar bir anlama ve eğlenceye sahiptir. Oyunlar içlerinde limitsiz çeşitlilik içerir. Oyunun bizi içine çekmesinin nedeni aynı mekânda farklı zamanlar yaşamamıza olanak sağlamasıdır. Oyun içinde sonsuza dek yaşayabiliriz. Gerçekliğin dışına çıktıkça oyun daha heyecanlı ve eğlenceli bir hal alır. Yenmek ya da yenilmek önemli değildir. Oyun oynama duygusu bambaşka bir histir (Huizinga, 2006). Oyunların her şeyden önce isteyerek yapılan bir eylem olduğunu söyler. Bu özelliğiyle oyun kişinin kendi özgür iradesine kalmıştır. Kişi oyuna isterse girer, isterse oyundan çıkar, isterse oyunu erteler. Ayrıca oyun gündelik hayattan bir kaçış bileti olarak da kullanılır. Ama oyuna başlayınca oyun insanı içine çeker. Kişi oyuna hapsolür. Huizinga bu duruma şöyle bir örnek vermiştir: çocuk sandalyeleri arka arkaya dizerek trencilik oynar. Kendisi de baştadır yani lokomotifir. Babası gelip çocuğunu öper ama çocuk kızıp lokomotif öpmemesi gerektiğini yoksa vagonların bu durumun sahte olduğunu anlayacağını söyler (Huizinga, 2006). Bu demek oluyor ki her oyunun kendi gerçek dünyası vardır. Böylelikle insanları gündelik hayattan kurtarır. Bu da onu vazgeçilmez kılar. Dolayısıyla oyun anlamını kendi başına yazar.

Bu tanımlar doğrultusunda önemli nitelikler ortaya çıkar. Bu nitelikler sınırlılık, kurallılık ve ciddi olmamasıdır. Bu bağlamda oyun, kuralları olan ama ciddi olmayan, giriş ve çıkışları olan ama gerçek olmayan sadece gerçekmiş duygusu vererek insanları içine çeken bir aktivitedir. Bu tanım doğrultusunda oyunun tanımı ortaya çıkmaktadır.

Özetlemek gerekirse oyun özgür bir eylemdir. Bilinçli olarak günlük yaşamın dışındadır, ciddi bir iş değildir ama oyuncu yoğun bir şekilde kendini oyuna verir. Bu eylemden maddi bir kazanç, kar ya da çıkar beklenemez. Kendi zaman ve yer sınırlaması olan, kuralları belli bir düzen içinde varlığını devam ettirir.

## 2.2. OYUN KURAMLARI

### 2.2.1. Jean Baudrillard'ın “Simülasyon” Kuramı

Baudrillard, “Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm” kitabında da somutlaştırdığı temel kuramına; insan zihninde gerçek bir imge oluşturması amaçlanan görünümlerin simülakr, gerçekliğin yerine geçtiğini savunmuştur ve kökeni olmayan ya da sahte olanın örneklerine benzer olarak yeniden üretilmesine “hiper-gerçek”, diğer adıyla “simülasyon” demiştir (Baudrillard, Simgesel değiş tokuş ve ölüm, Orijinal basım 1976).

Türk Dil Kurumu’nda benzetim olarak tanımlanan simülasyon, Latince “simulare” fiilinden türemektedir. Latince simulationem; yapar gibi görünmek, taklit etmek, benzetmek anlamındadır. Benzetim; taklit etme, benzerini yapma anlamında kullanılmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2019).

Simülasyon, gerçekliğin olmayışını gizleyerek bir gerçeklik etkisi oluşturmaya çalışır. Simülasyon, gerçeği gizlice yok ederek onun yerini alan hiper-gerçeğe verir. Gerçek ve sahte iki zıt kavramı temsil eder fakat simülasyon bu ikili arasındaki farkı ortadan kaldırır (Baudrillard, Simgesel değiş tokuş ve ölüm, Orijinal basım 1976).

Sahte olanın gerçeğinden farklı olmayan ve gerçek olanın yerini sahtesinin aldığı simülakrlar ortaya çıkmaktadır. Bu simülakrların herşeyin yerini alması belirsiz bir durum ortaya çıkarır. Baudrillard simülakrları “doğal simülakrlar”, “üretici ve çalışan simülakrlar” ve “simülasyon simülakrları” olarak üçe ayırır. Doğal simülakrlar, benzer ve doğal olanın aynısını yeniden üretmeye çalışan, taklit etme ve kopyalamadır. Üretici ve çalışan simülakrlar, bütün üretim düzenini içine alan enerji ve güç sahibi makinelerin soyutluktan uzaklaştırdığı üretici özelliğine sahip genişlemeye çalışan simülakrlardır. Simülasyon simülakrları, bilgi, renk ve güdümlayici oyunlardan oluşan bütün işlemsellik, hiper-gerçeklik ve bütün bir denetim sağlamayı amaçlar. Gerçekliğe ve yanılsamaya nokta koyan ekstra gerçeklik ve bütünsel gerçeklik safhası olarak tanımlanmaktadır. (Dağ, 2011).

Simülakrların sadece gösterge veya imaj oyunlarından ibaret olduğunu söylemek doğru olmaz. Simülakrlar hem toplumsal ilişkileri hem de toplumsal

iktidarı bir araya getirir. Zaman geçtikçe kitle bu değişimlerden ürünlerine düşeni alır. Sadece sanal algılar simülakr değildir. Sadece formasyonlar değil aynı zamanda eğitimler ve örgütlenme aygıtları da simülakr olarak sayılır. Baudrillard simülakrların tarih boyunca farklı işlevler gördüğünü ifade eder ve simülakrları, gerçekliği yansıtmaktan, gerçekliği gizlemeye, gerçekliğin yokluğunu gizlemeye ve sonunda gerçeklikle hiçbir ilgisi olmayana doğru giden bir düzen olarak tanımlar. Baudrillard simülakrları toplumdaki kullanım çeşidi ve yaygınlığına göre üç düzende ele alır. Bunlardan ilki Rönesans'tan başlayıp sanayi devrimine kadar süren klasik dönem şekilsel taklit etme dönemidir. Diğer düzen sanayi devrimiyle başlayan Sanayileşme dönemi şekilsel olarak üretimidir. Sonuncusu ise sanayileşme döneminin sona ermesiyle ortaya çıkan Simülasyon çağı kodun hâkimiyetidir. Klasik dönem, Rönesans'tan XVII. yüzyıldaki Sanayi Devrimi'ne kadar yaşanan süreci ifade eder.

Klasik dönemde simgeler değişim halindedir ve bu yolla şekillenmişlerdir. Baudrillard bu dönemi Bizans ikonaları üzerinden örneklendirir. Temsiller burada taklit biçiminde doğayı yeniden üretmeye çalışır. Bu klasik dönem düzeni, seri üretim öncesi kullanım değeri olarak ifade edilen “doğal değer” aşamasına gelir. Sanayi Devrimi, Sanayileşme dönemi düzeninin başlamasını sağlamıştır. Sanayileşme döneminde endüstrileşme, sanayileşme ve kitlesel üretim teknikleri başlar. Böylece nesneler yeni değerler ve işlevler kazanır. Değişen yalnızca ticari kültür ve tüketim kültürü değildir. Makineleşmenin yansıdığı sanat çalışmaları da bu değişimden payını alır. Sanayileşme döneminde, bireyin imajlarla ilişki zeminini üretim teşkil eder, bunun sonucu olarak da imaj ve göstergeler artık bir şeylere benzemeye çalışmaz. Seri üretimle birbirinin aynısı pek çok nesnenin ortaya çıkması ‘özgün’ olanın yokluğuna gösterir. Baudrillard bu dönemi ‘yabancılaşmanın altın çağı’ olarak adlandırır. Sanayileşme dönemi, değişimin ilk basamağıdır. Nesneler hızlı bir şekilde üretilbildiği için bir nesnenin diğer nesneyle yeri değiştirilebilir ya da bir nesne diğer nesnenin yerini alabilir (Baudrillard, 2018, s. 24-32). Sanayileşme dönemi düzeni, sanayileşme ve pozitivist tahakkümün eleştirildiği düzendir. Klasik dönem ve sanayileşme dönemi düzenleri arasındaki farka baktığımızda, klasik dönem düzeninde asıl ile sahte arasında bir benzerlik yaratıldığını, sanayileşme

dönemi düzeninde ise ikisinin denk olduğunu görürüz. Klasik dönem düzeninde imaj dünyaya dair bir yorumken, sanayileşme dönemi düzeninde imaj resmettiği şeyle denk olmaya çalışır. Baudrillard klasik dönem ve sanayileşme dönemi düzeni arasındaki farkı otomat ve robot ile ifade eder. Bu iki yapay varlığı birbirlerinden ayıran iki farklı düşünce dünyasıdır.

Sanayileşme dönemi düzeni ise teknik ilkeler tarafından belirlenmiştir. Makineler, Sanayileşme dönemi düzeyinin yapı taşıdır. Bir tiyatro oyuncusu yapay bir varlık gibi görünüp mutlu ederken, Sanayi Devrimi öncesindeki hem toplumsal hem de tiyatral yaşamın içinde rol almaktadır. Robot ise adından anlaşılacağı gibi çalışmaktadır. İşte bu noktada tiyatro biter ve sisteme insanoğlunun sahip olduğu bir mekanik anlayış girer. Bu insanoğluna benzeyen ve onun seviyesindedir. Makine insanoğlu ile aynı seviyededir. Klasik dönem simülakrları ile sanayileşme dönemi simülakrlar arasındaki fark işte budur, (Baudrillard, Simgesel değiş tokuş ve ölüm, Orijinal basım 1976). Simülasyon çağı simülakrların'da nesne tıpkı sahte olan bir simülasyon gibi anlaşıldığı için klasik dönem ve sanayileşme döneminde olduğu gibi benzerlik veya denklik üretmeye kalkmaz. İmajlar ve gerçeklik arasındaki ayırt edilebilir farklılık simülasyon çağına çökmeye başlar. Baudrillard, bu çökme ve çürümenin kökenlerine indiğimizde karşımızda kodun egemenliği, kapitalizm, kitlesel iletişim, medya araçları ve tüketim kültürünün çıkacağını söyler. Simülasyon çağı gerçekliğin simülasyon içindeki kaynaşımı olarak hiper-gerçekliğin ortaya çıkmasıdır. Baudrillard, Simülasyon çağına simülakrların ortaya çıkışının en kusursuz görüntüsünün aynı şeyleri sürekli tekrar üreten, koda nesnel bir temel üreten bir mekanizma olan genetik kodlanma (DNA) olduğunu söyler. Simülasyon çağına nesne, terimin genel anlamıyla 'işlevsel' değildir, test etmeye yaramaktadır. Hem nesnenin kendisinden önceki nesneyle iletişiminin kalmamıştır hem de iletişim araçlarındaki haberler ile olguların 'gerçekliği' arasında hiçbir ilişki yoktur. Nesne ve haber kurgu ürünü olarak karşımıza çıkar. Onlar 'gerçekliği' yalnızca test ederek, yalnızca kendilerine 'yanıt verebilen' soruları sormuşlardır. Yer ve mesaj, doğal ve medium çoktan birbirine girmiş ve birbirlerine tıpa tıp benzemişlerdir.

Son simülakrlar düzeni kültürün sınırsız bir şekilde üreyerek virüs gibi yayıldığı düzendir. Gönderen noktasının ve eşitlik ilkesinin olmadığı bu düzende gerçek, çoğaltma, kopyalama ve metastaz yoluyla kendi varlığını ortaya koyar ve bu sebepten değer yasası yoktur (Mike Gane, 2008).

Bu dönemde temsillerden önceki dönemler sanki dünyanın kuruntusu veya ona verilmiş bir tepkiydi. Dünya onlardan ibarettir (Toffoletti, 2014). “Burada insan hem özgürlüğünü hem de hayal kurma yeteneğini de kaybetmektedir. Günümüzde insanlar hem makinelere onun yerini aldığı için boyun eğmek zorundadır hem de akılsal ve varoluşsal bir boşluk içindedir.” (Baudrillard, Can Çekişen Küresel Güç, 2017)

Benzerlerinin her yerde olması insanoğlunun ve toplumun kendisiyle benzeri arasındaki farkı yok edememektedir. Bu yüzden Baudrillard’a göre simülasyon toplumu eleştirel bakış açısı olmayan bir toplumdur.

Simülakrlar doğal olana benzeyebildiği sürece başarılı olur. ‘Simülasyon evreni’ kuramını Baudrillard ortaya çıkarmıştır. Böylece Baudrillard yaşadığımız evren düzeninin durumu tespit etmiştir. Ona göre insanoğlunun gözlerini ekrana çevirdiği bu sistemde, her şey simüle edilmiş olarak yaşam alanımıza girmiştir. Simülasyon çağının insanları yüksek teknoloji ürünlerine doymuştur ve onlarla bütünleşmiştir. Gerçek ile sahte arasındaki uzaklık yok olmuştur.

Baudrillard tarafından eleştirel bakış açısı ile sade ve anlaşılır bir şekilde açıklanan bu temel ifadenin, simülasyon çağı, hayattaki yansımaları kolayca görülebilir. Kitle iletişim araçları ve teknolojik araçlar ile toplumsal simülasyon gerçeğe dönüştürülmektedir. Kitle kültürü ile baskılanan birey kısıtlı bir alanda farkında olmadığı güçler tarafından yönetilmektedir.

“Simülasyon” ve “Oyun” una geçtiğimizde ise; “simülatif akıl”ın bir benzeri olan “oyunsal akıl” ile karşılaşırız. Günümüzü şekillendiren simülatif akıl çağdaştır.

### 2.2.2.Johan Huizinga Oyun Kuramı

Huizinga, “oyun-kültür” kavramlarını temel olarak incelemiş ve ezelden karşımıza çıkan bişeyler yapmanın her zaman bir oyun zinciri olarak gerçekleştiğine temele almaktadır. Huizinga tarafında geliştirilmiş oyun kuramı kültür oyunun bir özelliğe sahip olması ve bu oyunun kültürel araç olarak kullanılmasıdır. Bu yüzden Baudrillard’ın gerçekçi görüşüyle simulasyonun anlamı yok etmiştir; Johan Huizinga tarafından geliştirilen oyunun ise kültür yapıcı görevinden dolayı daha olumludur (Huizinga, 2006).

Bu noktada ‘simülasyon’ gerçeğin yerini alır. Dahası simülasyon gerçekliği ‘hiper-gerçek’ ile yer değiştirir. Oyun gerçekliği zenginleştiren bir niteliğe sahiptir. Huizinga tarafından belirtilen oyun dijital oyunundan farklıdır. Huizinga’ya göre “oyun”, kültürden eski olduğundan kültürün temelidir (Huizinga, 2006). Diyen ve kültürün oyunsal karakterine dikkat çeken Huizinga; ‘oyun’un farklı işlevlerini de yadsımaz.

Oyun rahatlamak ve eğlenmek için bir araçtır. Hayatın enerjisi atmamızı sağlayan bir yoldur. Yarışma ihtiyacımızı giderir. Zararlı yönelimlerden kurtulmamızı sağlar. Hâkimiyet kurma arzumuzu tatmin eder. İnsanoğluna birçok konuda antreman yapma imkânı sağlar. Oyunun aslında bir catharsis (arınma) aracı olduğunu düşünen Huizinga, oyunun gereksiz olduğu düşüncesine katılmıyor. Oyun, gerçekte yaşatamayan isteklerin bir kurmacasıya giderilmesidir. Oyunun mizahla ilişkili olduğu düşünceyi reddeder. Huizinga’ya göre oyun komikliğe nazaran aptallıkla ilişkili olmayan oyun varlığı inkâr edilmezdir. Oyun tekrarlanabildiği için özgünce kendini geliştirebilir. Zorluk, gerilim, belirsizlik, başarı duygusu gibi durumlarının etkisiyle insanı geliştirir. Belli kuralları olduğu için insanda düzen oluşturur.

Huizinga “*gerçek oyun*”un bir amaçken, çağdaş kültürdeki “*oyun*”un bir araç olduğunu ifade eder. Baudrillard bu duruma “*hiper gerçek*” “*gerçeği kapatan*” şeydir. (Baudrillard, Can Çekişen Küresel Güç, 2017)

## 2.3.DİJİTAL OYUN

İnsanlar yıllardır serbest vakitlerini eğlenerek geçirmeyi tercih etmektedirler. Günümüzün bir tür eğlencesi oyunlardır. Dijital oyun tanım olarak; oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir. Dün doğada oynanan oyuncuların yerini dijital dünyada oynanan oyun aldı. Bu durumun asıl nedeni her eve bilgisayar gelmesi ve devamında internet aracılığıyla dijital oyun pazarına girilmesidir. Gün geçtikçe yeni nesil dijital dünyaya bağlanıyor ve bu durum dijital oyun yapımcılarının işine yarıyor, gün geçtikçe oyun yazan firmaların ekonomik değerleri artıyor.

Dijital oyun kavramı açıkladığı zaman, geleneksel oyun ve dijital oyun olarak ikiye ayrılarak aralarındaki ilişkinin ayrımını yapmak gerekir Dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar, tanım ve temel olarak birbirine benzemektedir. Bu kavramların, temel nesneleri, oyun oynama yeri, malzemeler, oyuncu sayısı oyun esnasında kullanılan aletleri oyunun içeriği açısından birbirinden ayrılmaktadır (Sayılğan\*, 2017) (Z Hazar, 2017).

Dijital oyunlar aslında ortamın farklılaşmasından türemiş bir oyun çeşidi olarak karşımıza çıkmaktadır. Atari oyunlarını, bilgisayar oyunlarını, konsol oyunlarını, mobil oyunlarını ve farklı tüm türleri içermektedir. Bu bağlamda dijital oyun; yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik, modülerlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama edimine katan bireysel bir iletişim ortamı olarak karşımıza çıkmaktadır (Engin Coşkun, 2016). Diğer bir tanıma göre; dijital oyun, oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir. Bu nedenle ilk dönemlerde dijital oyunlar video oyun veya bilgisayar oyunu olarak da adlandırılmıştır (Dinç, 2012).

Dünya üzerinde dijital oyun oynayan kişi sayısı TÜDOF (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu)'a göre 1 milyarın üzerindedir. TÜDOF, Türkiye'de dijital oyun kullanıcılarının sayısının 22 milyon olduğunu ifade ediyor. Aynı zamanda, dünyanın en büyük sosyal ağı olan Facebook üzerinde oyun oynayan Türk

oyuncularının sayısının 15 milyon olduđu ifade ediliyor (İINFOGRAFIK, 2014) (SEL, 2013).

Dijital Oyunlar Federasyonu’nun hazırlamış olduđu “Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor” isimli rapora göre; Krizlerden en az etkilenen bir sektör olarak dijital oyunlar sektörü, dünyada olduđu kadar ülkemizde de oldukça ilgi görmekte ve bu sektör özellikle genç nüfus için istihdam sağlayabilecek potansiyele sahip olmaktadır. Bu alanda faaliyet göstermek isteyen geniş bir genç ve yetenekli nüfus bulunmaktadır ve bu genç nüfus dijital oyunlar alanında gelişmiş bir sektöre sahip olan Güney Kore, Çin ve Amerika gibi ülkelerin oldukça ilgisini çekmektedir (Dinç, 2012).

## **2.4.DİJİTAL OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ**

Dijital oyunların ortaya çıkışı elektronik teknolojilerinin gelişimi ile benzerlik göstermektedir. İlk dijital oyun William Higinbotham tarafından 1958’de yapılmıştır. Masa tenisi simülasyonu olan “Tennis for Two” oyunu eğlence dünyasında yeniçağın başlatmıştır. “Spacewar (uzay savaşı)” oyunu 1962’de ilk video oyunu olarak Steve Russel tarafından yapılmıştır. Steve Russel ve diğerlerinin tasarladığı “Spacewar (uzay savaşı)” adlı oyunudur (SAY, 2016).

Jeton ile çalışan konsollarda oynanan ilk ticari oyun Nolan Bushnell tarafından tasarlanan Computer Space’tir. (SAY, 2016, s. 27)

Televizyona bağlanarak oynanan oyunların ilk örneği 1972’de pazara sunulmuştur. Ekranda ortada bulunan bir çizginin yer aldığı ve diktörgen şekillerin olduđu “Pong” adlı oyun iki kişi tarafından oynanmaktaydı. Oyuncuları kendilerini temsil eden şekilleri hareket ettirmekteydiler. (Köse, 2013, s. 49-50). Yüksek talep gören oyun kısa sürede 19.000 satış rakamına ulaşmıştır. Oyunun bugün bile bir oyun çok yüksek bir değer olan 1000 dolar fiyat etiketi ile yüksek satış rakamına ulaşması dikkat çekicidir. (Engin Erboy, Ruken Akar Vural, 2010, s. 37). Teknolojinin gelişimine ve yayılmasına bağlı olarak bireylerin ünlü tenisçilerle evlerinde sanal maç yapmaları olanaklı hale gelmiştir. (Köse, 2013, s. 49)

Bilgisayar oyunların ilk ortaya çıktığı dönemdeki en yaygın olduğu dönemler 1978-1980 yıllarıdır. 1978’de piyasaya çıkan “Space Invaders” oyunu ile birlikte oyun konsolları yaygınlaşmıştır. Juull’e göre rakiplerine benzer bir savaş oyunu olarak ilk arcade oyunu örneğidir. Oyunun beğenilmesi ve yaygınlaşması “Hepsini vur!” içerğine sahip diğer oyunlara ilginin artmasında etkili olduğu iddia edilmektedir. (Juul, 2005) (Kars, 2010, s. 16-17) (Çömü, 2011, s. 26).

Dijital oyunların ilk örnekleri Türkiye’ye 1980’de gelmiştir. Renkli televizyonları yaygınlaşmasına bağlı olarak video ve atari oyunları da yaygınlaşmıştır. Bu yaygınlaşma atari çılgınlığı olarak da adlandırılmaktadır. Büyük, jetonla çalışan atari konsollarının yer aldığı atari salonları birçok şehirde kısa sürede yaygınlaşmıştır. Bu salonlara olan aşırı ilgi bağımlılık olarak da görülmüştür. Teknolojinin gelişimine bağlı olarak ucuzlayan ve yaygınlaşan oyun konsolları ve bilgisayarlar oyun dünyasını da değiştirmiştir. 90’lı yıllarda atari salonlarının yerini internet kafeler almıştır. (SAY, 2016, s. 26-28).

1990 yılına kadar satışa sunulmuş oyunları araştıran ve Toru Iwatani, tarafından yapılan bir incelemeye göre oyunların genel temalarının zarar verme, parçalama ve yıkım olduğunu ortaya koymuştur. Genelde erkekler tarafından tercih edilen bu oyunlar, oyun ve cinsiyet ilişkisi ile ilgili ilk çalışmaların da örneği olmuştur. Kızlar için daha yapıcı nitelikteki oyunlar tasarlanmıştır. Kızların da oyunlar ile eğlenmeleri için Pac-Man oyunu hazırlanmıştır. Pac-man oyunu kapalı ve duvarlarla örtülü bir alanda yiyecekleri yemek, hareketli hayaletlere çarpmamayı amaçlayan bir beceri oyunudur. Aynı dönemde bir goril tarafından kaçırılan kızı kurtarmayı amaçlayan “Donkey Kong” oyunu da çok ilgi görmüştür. İki oyun ABD oyun pazarında yaklaşık 5 Milyar dolarlık ev oyun sistemi ve atari salonu konsolu satışına ulaşmıştır. (Çömü, 2011, s. 26).

Dijital oyunların zarar etkilerine dair ilk örnek 1986’da ABD’de ortaya çıkmıştır. 16 saat boyunca aralıksız “Defender” oyununu oynayan ve oyun oynamak için okula gitmeyen 16 yaşındaki Steve Juraszek, Time dergisine haber olmuştur. Benzer olaylar basının kuruluşlarının ilgisini çekmiştir. Uyku dışındaki

tüm zamanında oyun oynayan 24 yaşındaki bir bireyin oyun oynarken öldüğü ve İngilterede aile bireyleri tarafından oyun konsoluna el konulduktan sonra evi yakan 14 yaşındaki bireyin olduğu kayıtlara geçmiştir. akt. (Kaya A. B., 2013, s. 93-96).

Küçük, büyük oyun konsollarında ve bilgisayarlar da oynanabilen “Tetris” Oyunu 1985 yılında Alexey Pajitnov tarafından geliştirilmiştir. Uzun yıllar boyunca popülerliğini koruyan “Tetris” oyununda ekranın üst kısmından sürekli aşağı doğru inen farklı şekillerdeki blokları birleştirerek düz yatay bir çizgi oluşturmak ve bu çizginin yok edilmesi amaçlanmaktaydı. Blokları kısa sürede yok etmek ve blokların tamamen kapatmasını önlemeye çalışmak oyunu rekabetçi ve eğlenceli hale getirmektedir. Zamana karşı oynanan oyunu hızla karar verme bilişsel ve motor beceriler konusunda bireye fayda sağladığı iddia edilmektedir. (Çömü, 2011, s. 27).

Tüm zamanların en çok kaset satılma rekorunu elinde bulunduran “Super Mario 3” oyunu 1990’da piyasaya çıkmıştır. (Kaya A. B., 2013, s. 43) Vahşi hayvanlar, bitkilerle, çukurlar ile mücadele ederek geçilen ve altın toplanan bölümler sonunda kaçırılarak hapsedilen prensesi kurtarmayı amaçlayan oyun popülerliğini uzun süre korumuştur.

Birden fazla oyuncu ile internet üzerinde oynanabilen “Ultima” serisi 1997’de Origin firması tarafından satışa sunulmuştur. Çok popüler olan oyunu oynayan bireylerin bilgisayar oyununa bağımlı oldukları iddia edilmiştir. (Çömü, 2011, s. 29).

Özet olarak, Dijital oyunların içerik ve nitelikleri teknolojik gelişmelere göre şekillenmiştir. Daha detaylı senaryolara, yüksek çözünürlüklü grafiklere ve farklı ortamlardaki birden fazla kişi ile oyun oynamaya izin veren internet altyapısı ile oyun oynama deneyimi farklı bir boyuta taşınmıştır. Başlangıçta sadece oyun konsolları ile televizyona bağlanan ya da bilgisayar ile oynanan oyunlar, akıllı telefonlarda, tabletlerde, akıllı televizyonlarda, kişisel taşınabilir oyun konsollarında oynanabilir hale gelmiştir. Bu değişim teknolojik değişimin bir sonucu olmakla beraber teknolojik değişimi şekillendiren niteliktedir de. Dijital

oyunlar ve oyunların sundukları olanaklar sadece eğlence amacı ile değil aynı zamanda gerçek hayatta mümkün olmayan bir olayı deneyimleme, simüle etme ve eğitim amacı ile de kullanılmaktadır. Özellikle sağlık alanında, askeri alanda ve araçların kullanılmasında kullanılan simülasyon uygulamalarında dijital oyunlardan faydaniılmaktadır. Çok farklı ve geniş bir yelpazede kullanılan oyunlarla ilgili gelecekte deneysel çalışmaların yapılması ve oyun yapımı sürecinde açık ve gizil öğrenme yaklaşımlarıyla tasarlanmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Dijital oyunları sadece akademik bilgilerin kazandırılmasında bir araç gibi düşünmek yerine, planlama, hedef koyma, strateji oluşturma, eleştirel düşünme gibi becerilerin kazandırılmasında da önemli bir eğitim ve eğlence aracı olarak düşünmek gerekmektedir. Dijital oyunlar karşımıza sanal bir dünya ve bu dünyada istediğimizi tasarlama fırsatı sunmaktadır.

Dijital oyunların modern hayatta yer alan birçok olanak gibi olumlu ve olumsuz niteliklere sahiptir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta dijital oyunu eğitim sürecine doğru zamanda, doğru oranda, planlı ve belirli amaçlar doğrultusunda aktarmaktır.

Sanal Dünya, dijital oyunlar ve simülasyonlar evrenin büyük patlama ile yaratılması gibi bir süreci ve deneyimi somut olarak var olmayan bir ortamda sunmaktadır.

Sanal gerçekliğin gerçek hayattan farkı ise şudur: Sanal gerçekliği oluşturacağınız dijital dünyada başlangıç ve bitiş sizin elinizdedir.. Tamamen sizin kontrolünüzde olan ve sizin tasarımınıza göre şekillenecek bir öğrenme ortamı, sanal bir dünya yaratmak tamamıyla size bağlıdır.. Nasıl bir dünya yaratacağınız tamamen size kalmış bir konudur. Bu gerçeği rehber edinmesi gereken eğitimcilerin henüz varolan dijital oyunların potansiyelini kullanmaları ve dijital oyunların yetişkinlik dönemini belirleyecek ve şekillendirecek adımları şimdiden atmaları gerekmektedir.

## 2.5.“MAVİ BALİNA” VEYA “THE BLUE WHALE CHALLENGE” ÇEVİRİMİÇİ DİJİTAL OYUNU

Bu çalışmanın konusunu oluşturan The Blue Whale Game ve ya Türkiye’de "Mavi Balina Challenge" olarak bilinir. Mavi Balina oyunu birçok ülkede yasal olduğu iddia edilen bir internet oyunudur. Yapılan incelemelere göre oyun 50 bölümden oluşuyor ve son bölümde oyuncunun intihar etmesi isteniyor.

"Mavi Balina Challenge" oyunu ilk defa 2013 yılında Rusya’da 21 yaşındaki Filip Budeykin tarafından yazılmıştır, oyun gittikçe popüler hale geldi ve dünya çapında binlerce çocukların intiharına sebep olmuştur. "Mavi Balina Challenge" oyunu sosyal medya ve chat sayfalar aracılığıyla modölatörler tarafından adres gönderilmektedir, bu adrese girenlerin kişisel hesaplarına ulaşılarak şantaj yoluyla oyuna zorla devam etmelerini sağlanmaya çalışılmaktadırlar. Türkiye’de “Meydan okuma” ya da “intihar oyunu” olarak da tanınan "Mavi Balina Challenge" oyunu, 50 gün boyunca uyulması istenen 50 talimatı içermektedir. Günün belirli zamanlarında:

- “Korku filmi izleme “
- “Kendi bedenine kesici aletlerle zarar verme”
- “Sivri bir aletle bedenine balina resmi kazıma”
- “Gece yarısında çatıya çıkarak 20 dakika oturma”

Gibi görevler içeren oyunun finalinde “balina olmak” talimatıyla oyuncunun kendisini öldürmesi istenmektedir. (ЗЫКОВ, 2018) Hindistan’da psikolog Profesör Pradeep Nair, yaptığı bir haber incelemesinde, oyun yazarı Budeykin’in oyuncularını “biyolojik atık” olarak nitelendirdiği ve toplumda temizlik yaptığı şeklinde ifadelerle yer verilmiştir. Sürekli ruhsal ve duygusal sıkıntılara sahip bireyler yaratmak ve Dünyada var olan tüketim düzeninin devamını sağlayacak bireyleri yaratmak amacıyla bu oyunun tasarlandığını belirten Nair, oyun sırasında baskı altında tutularak manipül edilen gençlerin çaresizlik içinde olduğunu söylemektedir (Nair, The Game of Death: ‘Blue Whale Challenge’,

2017). Edilgen durumda bulunan ve dayatılan oyunlar ile özgürlük alanı kısıtlanan bireylerin sosyal yaşamları da zarar görmektedir. Bu durumun düzeltilmesi önemlidir. Bireylere eleştirel düşünmenin olanaklarını sağlayan, bireyleri bireylerarası iletişime açık olmaya, dönüşüm ve direnişe yönelmeyi öğütleyen sosyal diyalog kavramı oyunlar ile çaresizlik içindeki bireyler için önemlidir.

Çocukların ve gençlerin duygusal ve sosyal gelişimi üzerindeki dijital iletişim teknolojilerinin olası etkilerini inceleyen araştırmaların artıl eğiliminde olduğu görülmektedir. Dijital oyunların çocuklar ve ergenlerde şiddete meyle, bağımlılığa, ruhsal sorunlara ve düşük okul notlarına neden olduğu sağlık, sosyal ve eğitim bilimlerinin farklı alanlarında yapılan çalışmalarda ortaya konmuştur. Bireyin hasta olarak nitelecebileceği ruhsal bozukluklardan, yalnızlık, depresyon, doyumsuzluk, endişe, dikkat eksikliği, saldırganlık ile dijital oyunların ilişkili olduğu psikososyal ve davranış konularını temel alan çalışmada kanıtlanmıştır. (Köse, 2013) (Jack Hollingdale, 2014).

Türkiye’de dünyanın diğer ülkelerinde olduğu gibi "Mavi Balina Challenge" oyununu inceleyen akademik çalışmaların azlığı oyunun farklı boyuları hakkında bilgi almayı zorlaştırmaktadır. Rusya’da yapılan bir araştırmada oyunun sosyal medyada temsilini inceleyen bir çalışmada (Александрович К. Ю., 2017), Mavi Balina oyununu oynayan insanların demografik bilgileri, oyuncuların davranış örüntülerini ve internet ortamında meydana okula davranışının yayılımını tespit etmek için incelenmiştir. İnceleme için Rusya başta olmak üzere asya ülkelerinde yaygın olan sosyal medya aracı Vk, Twitter, Instagram, başlıkları ve mesajlar incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda mesajların genelde ingilizce paylaşıldığı ve bireylerin rahatsızlık hissetmeden kişisel bilgilerini paylaştıkları görülmüştür. (Александрович К. Ю., 2017). Çalışmada tanımlamak için üç grup belirlenmiştir bunlar:

- Oyun oynamak isteyen ve genellikle depresyon eğiliminde olan kurbanlar,
- Oyunun moderatörü olmak isteyenler.
- Başlıklara yorum yaparak takipçi sayısını arttırmak isteyenler.

Olarak sıralanmıştır. Çalışmada Instagram güvenlik filtreleri nedeniyle tehlikeli içeriklerin silindiği, kullanıcılar bilgilendirme yapıldığı, içerikleri paylaşmanın en kolay olduğu ve en çok kullanılan sosyal medya arasının VK olduğu belirlenmiştir.

İnsanların gündelik yaşamlarında önemli yere sahip olan dijital oyunların sosyal medyada da, bağımlılık vurgusu yapılarak, akıl ve ruh sağlığını bozan, okul başarısını düşüren gereksiz bir eylem olarak nitelendirildiği görülmektedir. Eğitim amaçlı oynanılan dijital oyunları da göz ardı edemeyiz. Bazı dijital oyunlar çocuk ve ergenlerin gelişim psikolojilerinde büyük katkı sağlamaktadır. Mavi Balina oyunun inceleyen bir adet makale Türkiye’de yayınlanmıştır. Makale Oyunda yer alan şiddet ve oyunun neden olduğu bağımlılığın medyada yansıtılmasını incelenmiştir. (Gülşah Yücel, 2018). Mavi Balina Oyunu ile ilişkilendirilen iki intihar vakasının haberdeki anlatımı Van Dijk içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Yayınlanan haberlerde haberlerin çocuklar ve ebeveynler için bir uyarıcı işarete veya söyleme sahip olmadığı olayın dramatize edilerek hikayeleştirildiği tespit edilmiştir. Çalışmanın sadece iki ulusal gazetenin internet sitesinde yer alan üç haber ile sınırlı olması çalışmanın niteliğini düşürmektedir.

Sosyal medyada gerçekleşen “aracılınmış kişilerarası iletişim” insanların hayatında önemli bir yere sahiptir. Gençlerin kendi kimliklerini inşa etmelerinde da yeni sanal ortamların etkisi, olumlu olduğu kadar kaygı verici niteliklere de sahiptir (Kaya, 2011). Örneğin çevrimiçi sosyal iletişimin negatif yönleri arasında, tehlikeli gruplar ile temasa geçme, riskleri bilmeye rağmen kullanmak, kullanmak istememeye rağmen kullanmak, ihtiyaç olmayan zamanda istenmeyen durumlara tahammül etmek, katlanmak, bağımlı sayılabilecek çok kullanmak sayılabilir. Akran baskısı sosyal medya iletişimindeki bir diğer sorundur. (Nair, The Indian Child: Growing Young, Urbane and Liberal with Digital Games, 2016) Mavi Balini oyunu ve sosyal medya kaynaklı intiharlarda kurbanın ailesinin sanal dünyayı ya da oyunları suçlaması sıklıkla görülmektedir.

Günümüzde teknolojinin ve dijitalleşmenin gelişimiyle insanların çocukluk döneminden medya okuryazarlığı hakkında bilgi sahibi olmak mecburiyetini getirmektedir. Yeni medyayı kapsayacak şekilde medya okuryazarlığı ve eleştirel okuryazarlık becerisinin kazanılmasına yönelik eğitimler düzenlenmesi gündemde yer almalıdır. Medya okuryazarlığı insanların dijital ortamda baha bilinçli vakit geçirmesi için uzman kadrolar tarafından ilkokuldan itibaren müfredata dâhil olması toplumda dijitalleşme sürecini pozitif yönde gelişmesine katkı sağlar.

Dijital teknolojilerden kaynaklanan tehditleri çeşitli açılardan inceleyen akademik çalışmalar bulunmaktadır (Yıldız, 2018). Bu çalışmaların hem dijital teknolojilerden kaynaklı bir soruna haber medyasının yaklaşımını öne sürmesi hem de bu tehditlere karşı bilinçli olma konusunda yeni medya okuryazarlığı eğitiminin önemine dikkat çekmesi açısından alana katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

Online alanın; anonim yapı, gerçek dünyanın kurallarından bağımsız olması, bireysellik, organize olma gücü gibi nitelikleri (Baruah, 2017) ve denetim sorunlarını inceleyen çalışmalar değerlendirilmektedir. Siber suçlar bu suçlar ile mücadele eden siber güvenlik bağlamında “internet hukukunun” sınırlarını belirlemesi de farkındalığı artan bir çalışma konusu olarak dikkatleri çekmektedir. (BTK, İntihara Yönlendirme, 2019) Dijital oyunlarda insanların kazandığı karakter özelliği ve objelerin miras bakımından durumu yeni tartışma ve çalışma konularını ortaya çıkarmıştır. (Baruah, 2017). Online dijital oyunların gençlerde sebep olabileceği çeşitli davranış ve ruhsal bozuklukları ve özellikle şiddete meyilli olma ilişkisi üzerine endişelere yanıt arayan çalışmalar ve değerlendirmeler vardır. (Kaya, 2011) .

Hollingdale ve diğer araştırmacının yaptığı çalışmalara atıfla “şiddet içeren video oyunlarının zararlı etkileriyle ilgili endişeler olması gerektiğini düşünüyoruz ancak çevrimiçi oyun oynamanın bu etkileri daha da şiddetlendirmedeği anlaşıyor.” Tarzdaki analizleri online’nın yaşadığımız dünyaya etkilerini endişe içinde izlerken “The Blue Whale” adlı oyunun genç

intiharlarına neden olduğunun ortaya çıkması tartışmaları farklı yöne taşımaktadır (Jack Hollingdale, 2014). Hindistan’da 29 Ağustos 2017’de polisler tarafından kaydedilen bilgilere göre, Parth Singh’in 13 intihar vakasının “The Blue Whale” ile ilgili olabileceği ortaya çıkınca bir online dijital oyunun ne düzeyde doğrudan etkileyeceği tüm dünyada şaşkınlıkla ve dramatik bir yaklaşımla karşılanmıştır. (TribuneIndia, 2017). Hindistan’da yaşanan vakanın en önemli özelliği oyun ve intihar arasındaki bağın ilk defa açık bir biçimde kurulmasıdır (Nair, The Game of Death: ‘Blue Whale Challenge’, 2017). Rusya’nın en çok okunan Novaya Gazeta’da yayımlanan bir makalede Kasım 2015 ile Nisan 2016 arasında 130dan fazla çocuk intihari kaydedildiği yayımlandı. “The Blue Whale Challenge” online dijital oyunu intihar sebebi olarak atıf edilmektedir. (Костюченко, «Я не верю в «кураторов», которые по заданию Госдепа убивают наших детей», 2019).

Aynı tarihler arasında dünyanın başka ucunda Hindistan’da ilk defa online dijital oyun gençlerin intiharlarına sebep olarak gösteriliyor. “The Blue Whale Challenge” online dijital oyunu ve intihar vakaların araştırmaları esnasında aralarında açık ve net bağlantı kuruluyor (Nair, The Game of Death: ‘Blue Whale Challenge’, 2017). Aynı tarihlerde İran, Kazakistan, Almanya gibi dünyanın farklı kıtalarında aynı benzer haberler yayımlanıyor (Александрович В. , 2017) (firstpost.com, n.d.)

“The Blue Whale Challenge” online dijital oyun “sosyal” oyun olarak incelendiği zaman standart dijital oyunlarla kıyasla farklı bir tarzı olduğu belirlenmektedir.. İntihar vakaları sonrası uluslararası medya “The Blue Whale Challenge”ı dijital bir oyun olarak gündeme yansıtılsa da oyun tasarımcılarını beyanları da dikkate alındığında “The Blue Whale Challenge”ı online tabanlı diğer sosyal medya platformları ile (Whatsapp, instagram, facebook) sanal-gerçek duvarını yıkacak kadar bütünleşik bir şekilde “hedefi” ya da başka deyişle “kurbanı” ile iletişime geçen bir “interaktif” platform olarak tanımlanabilir (Nair, The Game of Death: ‘Blue Whale Challenge’, 2017).

“The Blue Whale Challenge” oyunu “sosyal” bir oyun olarak kabul edilebilir. “The Blue Whale Challenge”ın neden oynandığı konusunda, insanların bazı ihtiyaçlarını karşılamak için medyayı aktif olarak kullandıklarını öngören “kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı<sup>1</sup>”na da (Baran ve Davis, 2006) atıf edebiliriz. Çevrimiçi oyunları da yaklaşımın tanımındaki medyayı içine alan bir düşünce ile çevrimiçi mecranın oyun enstrümanlarını kullanmanın ana nedenleri olarak Starkman (2007) “rahatlama, eğlence, yüreklendirme ve statü arzusu” olarak belirtmektedir. Geleneksel video oyunları ile aynı motivasyonlara sahip olduğu değerlendirilen çevrimiçi sosyal oyunlar için televizyon için kullanımlar ve doyumlar metodolojisi Greenberg tarafından 1974’te geliştirilmiştir. Bu ölçeği temel alarak altı sınıf üzerinden sınıflandırma yapılmaktadır.. Bu sınıflandırmalar aşağıdaki gibi sıralanabilir.

- Rekabet yarışması,
- Oyunu kazanarak ve ya en üst seviyeye çıkmakla diğer arkadaşlara meydan okumak,
- Sosyal çevre edinmek,
- Boş vakti eğlenerek geçirmek,
- Hayal gücünü yaşatmak,
- Heyecan duygusunu tatmin etmek

Jinghui’nin (2011) aktardığı Sherry tarafından 2006’da yapılan bir araştırmada, çevrimiçi dijital oyun oynamanın en yaygın sebebinin rekabet olduğunu öne sürmektedirler. Aynı çalışmaya atıf ederek, Hollanda’daki çocukların (9–13 yaş grubu) çevrimiçi dijital oyun oynama sebepleri üzerine yapılan bir araştırma “meydan okumanın” oyun için en yaygın sebep olduğu, hayal gücü uyarılma, sosyal değişim, ilgi dağıtarak rahatlamak ve rekabetin (Juliette Walma van der Molen , 2011) geldiği görülmektedir.

---

<sup>1</sup> Kuramın temel sorunu, “insanların medyayla ne yaptığıdır.” Bunun soru biçimi, “neden insanlar medyayı kullanmakta ve medyayı kullanmakla ne yapmaktadırlar?” şeklindedir

İletişim platformları üzerinden mesaj yoluyla dağıtılan “The Blue Whale Challenge” meydan okuma üzerine kurulu, 50 gün boyunca mesajlarla oyuncularını intihara yönlendiren görevlerin verildiği, her ne kadar alışageldiğimiz oyun formatının dışında da olsa, sıradan online dijital oyundur ve bu oyunun dünyada 200’ün üzerinde kişinin intiharına neden olduğu iddia edilmektedir (Mullin, 2019).

Türkiye’de iki kişinin bu oyun nedeniyle intihar ettiğinin öğrenilince diğer intihar vakaları ile de bu oyunun ilişkisinin olup olmadığı araştırma değer konusu olmuştur (BBC, 2019). “The Blue Whale Challenge” online dijital oyununun savunmasız gençleri intihara teşvik eden bir sosyal medya grubu olduğu tespit edilmiştir. Bu sosyal medya grubundaki grup yöneticileri ve ya başka değişle oyun modölatörleri, günlük görevlerini oyunculara bilgilendirmekte görevliler ve 50 gün içerisinde balina olmak isteyen oyuncuların bu görevleri tamamlamasına teşvik etmektedirler. Korkunç görevler; kendine zarar vermeyi, korku filmlerini izlemeyi ve gece saatlerde uyanmayı içermektedir. İsteklerin dozu gün geçtikçe her görev için psikolojik olarak daha da ağırlaşmaktadır. 50. günün sonunda, oyunun arkasındaki kontrol manipölatörleri görevinde olan modölatörler, oyuncuların önce koku duyularını köreltip sonrasında da intihara yönlendirmektedirler.

Gerçeklik algısına ilişkin kontrolleri oyun süresince verilen sıradışı görevler ile önemli ölçüde tahrip edilerek zayıflatılan balina olmak isteyen oyuncular, oyunun kurucuları tarafından yönlendirilmekte ve sapkın bir takım talimatları yerine getirmeye zorlanmaktadır. Yaşları gereği savunma güçleri olmayan ve kolay manipüle edilen gençlerin gücü yetişkinlere göre daha az gelişmiş bu gençler, görevleri yerine getirmedikleri takdirde kendilerinin ya da ailelerinden birinin zarar göreceği konusunda da tehditler almaktadırlar. (Костюченко, Игры в темноте "Тридцатилетняя история «групп смерти» — от Юзнета до наших дней", 2019) (Fatma Yiğit Açıkgöz, Ayşen Yalman, 2018) (BBC, 2019).

“The Blue Whale Challenge” Oyunun kurucusu Filip Budeikin, oyunu 22 yaşında kurdu. Rusya’da çıkarıldığı mahkeme tarafından üç yıl hapis cezasına

çarpıtılmış ve 15 intihar vakası ile ilişkilendirilen Budeikin everilen bu ceza Rus kamuoyunda ses getirmiş ve tartışmalara kaynak olmuştur. 2016 yılın Kasım ayında tutuklanan Filip, duruşmalardan birinde, toplumda temizlik yaptığını söyleyerek, kurbanlarını “biyolojik atıklar” olarak tanımlamıştır. söz konusu oyun kurucusunun online dijital oyununun nihayeti konusunda son derece bilinçli olduğunu da kanıtladı. (Александрович К. Ю., 2017).

Türkiye’de gençlerin “The Blue While Challenge” oyununun intihara yönlendirici bir oyun olduğu anlaşılması üzerine konu meclis gündemine taşınmıştır. Ulaştırma Denizcilik ve Haberleşme Bakanlığı’na Türkiye Büyük Millet Meclisi Başkanlığı’ndan 2017 tarihinde gönderilen soru önergesine verilen yanıtta şu ifadeler yer verilmiştir: “Araştırmalar ve oyunun mağdurlarının ifadeleri kapsamında, Mavi Balina oyununun; tarayıcı tabanlı olmadığı, sabit bir internet sitesinin bulunmadığı, indirilip kurma şeklinde çalışmadığı ve resmi bir satışının olmadığı anlaşılmıştır. Kişiler, bu oyuna çeşitli internet ortamlarında veya mesajlaşma uygulamaları üzerinden kendilerine internet korsanları tarafından gizli şekilde gönderilen linkler ile oyunun sözde yöneticisi ile özel bir kanaldan iletişim kurmak suretiyle dâhil olmaktadır.” (Gürer, 2017) Bu değerlendirmeler de araştırmaya konu olan “The Blue While Challenge” online dijital oyunun kamu denetimine imkân tanımadan belirli grupların yönetiminde ve farklı online platformlardan ve sosyal medya hesaplarından da kullanma yeteneğiyle özellikle genç yaşta olan oyuncular için dikkate değer bir tehdit olduğunu göstermektedir.

Online dijital oyun olan “The Blue While Challenge” oyunu sadece 2017 yılında 200’ü geçkin kişinin intiharına sebep olmuştur (İHA, 2017). Rusya’da en çok okunan gazetelerinden biri Novaya Gazeta’nın raporuna göre Kasım 2015 ve Nisan 2016 arasında intihar eden 130 genç bu oyunun etkisinde kaldığı ifade edilmektedir (Костюченко, Игры в темноте "Тридцатилетняя история «групп смерти» — от Юзнета до наших дней", 2019). Rusya’da 2015 yılında başlayan akımın kurbanları çoğunlukla “daha kolay yönlendirilebilir” 18 yaş altı gençlerden oluşmaktadır. Yıllarca vakaların yaş aralığı da değişmiştir. Arjantin’de kendisini bir su tankının üzerinden atmak isteyen 22 yaşındaki genç

bir anne son anda kurtarılmıştır. Kendisini kurtaran polisler balina olmak isteyen genç, “The Blue While Challenge” oyununu oynadığını söylediği ve intihar girişiminde “Oyunun sonu, zamanın doldu” isimli bir mesaj aldığını ifade etti (DHA, 2019). Daha çok 10-14 yaş grubundaki gençleri hedef alan oyun, ilk kez Rusya’da bir araştırmacı gazetecinin 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intihar etmesinin ardından yaptığı araştırmayla ortaya çıkmıştır. Ardından dünyanın çeşitli ülkelerinde benzer vakalar görülmeye başlanmıştır. Olaylar karşısında ülkeler önce meselenin arka planını anlamaya ardından da farklı önlemler geliştirmeye girişmişlerdir. Türkiye’de dâhil olmak üzere Rusya ve Orta Asya ülkeleri, Hindistan, İran, İngiltere, Brezilya konuyu gündemlerine alan ülkelerdir (firstpost.com, n.d.) (İHA, 2017) (Александрович В. , 2017) (Зыков, 2018) (Adeane, 2019) (BBC, 2019).

Uluslararası düzeyde The Blue Whale Challenge ve sakıncalı sonuçlarına nasıl yaklaşıldığı ve ne gibi çözüm yollarına gidildiği bakımından genel tabloyu değerlendirmek ufuk açıcı olacaktır. Türkiye’de 2017 yılı Eylül ayında yaptığı bir açıklamada Ulaştırma Bakanı Ahmet Arslan, “Zararlı içerikli yayınları BTK olarak durdurabiliyoruz ama böyle özel linklerle çalışan oyunlara bir şey yapamıyoruz. Üzerinde çalışıyoruz. BTK ve emniyet uzmanları çalışma yapıyor” demiştir. (ictmedia, 2017) Online dijital oyun özellikle bir link üzerinden çalıştığı için denetimden bağımsızlığının altını çizmiştir. Rusya’da siber güvenlik görevlileri, oyunla ilgili ilk operasyonunu Kasım 2016’da yapmışlardı, oyunda oyunculara talimat veren modüretörlerden biri olduğu iddia eden 22 yaşındaki Philipp Budeikin yakalanmış, ayrıca sosyal medyada intiharı teşvik eden gruplar kurulmasının suç kapsamına alınması ve bu grupları oluşturanlar hakkında hapis cezası getirilmesi gündeme alınmıştır (Зыков, 2018). “The Blue While Challenge” Oyunuyla ilgili en ciddi sorunlar yaşayan ülkelerin başında gelen Hindistan’da ise yetkililer tarafından ülke genelinde oyunla ilgili ülke genelinde soruşturma başlatılmıştır. Yüksek Mahkeme, hükümetten “The Blue While Challenge” oyun modülatörleri yakalamak ve yasaklamak için bir yol haritası oluşturulmasını istemiş. Devlet ve özel kanallarda ise televizyonun en çok izlendiği saatlerde “The Blue While Challenge” oyunuyla ilgili farkındalık

oluşturan reklam videoları yayınlanmıştır (Nair, The Indian Child: Growing Young, Urbane and Liberal with Digital Games, 2016). İngiltere’de yayın kaleme alındığı tarih itibariyle oyunla ilgili bir vaka bulunmamak ile birlikte konunun küresel çapta bir soruna dönüşmesi üzerine emniyet, eğitim kurumları ve çocukların sağlığıyla ilgili çalışmalar yürüten sivil toplum kuruluşları sık sık Mavi Balina’yla ilgili uyarılar yapmaktadır. İran’da “The Blue While Challenge” oyunuyla ilgili ilk intihar vakası 2017 yılı Ekim ayında yaşanmıştır. İsfahan’daki bir köprü’nün üzerine el ele iki genç kız köprüden atlayarak intihar etmişlerdi, kızlardan biri olay yerinde hayatını kaybederken diğeri ağır yaralanmıştır. İran Bilgi Teknolojileri Bakanı Azari Cahromi, oyunun “şeytani” fikirlere yol açan çalışmalara üzerindeki denetimi artırarak oyunun erişimini kısıtlamak istediklerini belirtmiştir. Aynı tarihler aralığında Brezilya’da iki gencin intihara başvurması ve son dakikada kurtarılmasının ardından ülkenin güneyinde yer alan Curitiba şehrinin Belediye Başkanı Rafael Greca, bu oyuna karşı çocukları ve aileleri uyardıkları bir video hazırlatmıştır. (Mullin, 2019) (Adeane, 2019) (BBC, 2019), (Gülşah Yücel, 2018).

“The Blue While Challenge” online dijital ve benzeri oyunların stratejisi, online ortamın anonim şartlarını kontrol edilememesi üzerine kurulmuştur. Dolayısıyla bu intiharlar, online ortamın insanların ruh sağlığını tehdit eden güvenlik açıklarının bulunduğu göstergesidir. “The Blue While Challenge” ve başka online dijital oyunlar ile riskin süreceği görülmektedir. Zarar göreceklein sayısını en aza indirecek farkındalık oluşturmak izlenecek en doğru politika olacaktır.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu’nun “The Blue While Challenge” oyunu ile ilgili olarak 16.09.2017 tarihinde yaptığı basın açıklamasında “Mavi Balina çocuklar için, oyun görünömlü bir tuzaktır!” ifadesi kullanılmıştır. Bu açıklamada gençlerin bilgisayar başında olmaları ve evde olmaları onların güvende oldukları anlamına gelmediğı, bu konuda gereken tedbirin alınması gerektiğı vurgulamıştır. Açıklamada “The Blue While Challenge” oyununun engellenmesine yönelik standart bir adresin olmadığı, gençleri internette ve sosyal medyada oynadığı oyunlardan ve sergiledikleri davranışlardan ailelerin

mutlaka haberdar olması gerektiği dile getirilmiştir. Türkiye’de “The Blue While Challenge” ve başka adıyla Mavi Balina oynandığından şüphelenilen kişilerin (BTK, BTK’dan Mavi Balina Uyarısı, 2017) “ihbarweb.org.tr” adresinden ihbar edilmesini ve Emniyet Siber Dairesi’nin de bu konudan haberdar edilmesi gerektiği çağrısında bulunmaktadır (BBC, 2019). “The Blue While Challenge” oyununun nedeni ile intihar vakalarının yaygın olduğu çoğu ülkelerde sosyal medya platformları “The Blue While Challenge” ile ilgili tedbirler alınmaya başlamıştır. Facebook’tan paylaşılan intihar notlarının artması üzerine, yetkililer veri tabanındaki filtreleri kullanarak önlemler almaktadır (BBC, 2019). Özellikle “The Blue While Challenge” mücadelesinden sonra Facebook, ölüm, intihar veya diğer hassas konular hakkındaki gönderileri tespit etmek için filtreler kullanıyor ve ardından polisi uyarıyor. Tumblr, özellikle Mayıs 2016’da site içerisinde “The Blue While Challenge” bağlantılı aramaların yüklü miktarda arttığını tespit etmiştir. Bunun üzerine site, “The Blue While Challenge” ile ilgili arama sonuçlarını göstermeden önce kullanıcıya bir uyarı mesajı vermeye başlamıştır. Bu mesajlarda, kullanıcının bulunduğu ülkede psikolojik destek için arayabileceği ücretsiz telefon numaraları gösterilmektedir. YouTube da aynı şekilde "Mavi Balina" “The Blue Whale Challenge” kelimeleriyle arama yapıldığında kullanıcıların karşısına benzer bir pencere açmaktadır. Instagram’da da Mavi Balina ve ya “The Blue Whale Challenge” ile bağlantılı etiketlerle ilgili arama yapıldığında kullanıcıya üç seçenek sunan bir pencere açılıyor. "Yardımcı olabilir miyiz?" başlıklı pencerede Yardım Alma, Sonuçların Görüntülenmesi ve İptal olmak üzere üç seçenek yer almaktadır. Fakat bu uyarıların İngilizce terimlerle, yani #BlueWhale olarak arandığında görüldüğü, Türkçe #MaviBalina kelimeleriyle arama yapıldığında ise çıkmadığı görülmüştür. Türkiye’de ilgili kurumların, sosyal medya platformlarından Mavi Balina ile ilgili aramalarda Türkçe kavramlarında filtrelenmesi ve aynı uyarıların kullanıcılara sunulması için gerekli adımların atılması konusunda bir çalışmanın tasarlanması önem arz etmektedir.

Oyunla ilgili en ciddi sorunların yaşandığı ülkelerden birisi de Hindistan’dır. Bilgi Teknoloji Bakanlığı, “The Blue Whale Challenge” oyunu ile ilgili intihar

ya da intihar teşebbüs yaşandığını açıklamıştır. Yüksek Mahkeme, “The Blue Whale Challenge” ulusal bir sorun olduğuna karar vermiştir ve oyunla ilgili olarak ülke genelinde bir soruşturma başlatılmıştır. Ayrıca, devlet kanalı Doordarshan ve özel kanallar, en çok televizyon izlenen saatlerde bu oyunla ilgili farkındalık oluşturulacak videolar yayınlanmaktadır (Redif, 2019); BBC, 2019). Hindistan’da, hastanenin Psikiyatri ve Davranış Bilimleri bölümü, oyuna ilgili farklı intiharlar rapor edildiğinde “The Blue Whale Challenge” oyunu için bir telefon yardım hattı kurmuştur. Psikiyatri ve Davranış Bilimleri bölümü müdürü Dr. Samir Parikh ile yapılan bir röportajda, “Oyun hakkında bilgi almak için günde birkaç kez çağrı aldık, hatta çocuklar oyunu oynamaya başladıklarını itiraf ettiler.” dedi (Parikh, 2017). Bu tarz bir yardım hattı üzerinden balina olmak isteyen oyuncu gençler ya da potansiyel oyuncularla kurulan sağlıklı bir iletişim, kişilerin kendilerine zarar vermeden önce tespit edilmesi ve gerekli önlemlerin alınması için etkili yöntemlerden birisidir.

Chandigarh Eğitimi Departmanı, oyunla ilgili öğretmenler ve ebeveynler için danışmanlık hizmeti vererek olumsuz sonuçların önüne geçmeye çalışmıştır (Arshi, 2017). Lucknow şehrinde ise Okul Bölge Müfettişliği tarafından, okullarda akıllı telefon kullanımı yasaklanmıştır. Öğretmenlerinden öğrencilerin ellerinde Mavi Balina oyun işaretlerine dair kontrol yapmalarını istenmiştir. Orta Öğretim Merkez Kurulu (CBSE), kendisine bağlı 18.000 okula bir genelge yayınlamış, tüm bilgisayarlar yazılımlarının filtreleme, izleme ve engelleme prosedürlerinin düzenli olarak gözden geçirilmesini ve etkin güvenlik duvarları kurmalarını istemiştir. Ayrıca Lucknow’daki okullardan bazıları, çocuklarının çevrim içi etkinliklerini izlemek ve tehlikeli oyun oynamalarını engellemek için ebeveynlere danışmanlık yapmıştır (Mullick, 2017) Ülkede, Kota öğrencileri tarafından farkındalık yaratmak amacıyla Mavi Balina oyunu ile ilgili kısa bir film çekilmiştir. Filmin sonunda ekranda, “The Blue Whale Challenge” mücadelesi, gençlerin kendine zarar vermeleri ve sonunda intihar etme konusunda teşvik edildiği online dijital oyundur.” mesajı verilmiştir. Kısa filmin yönetmeni yüksek lisans öğrencisi Brijesh Prajapati'dir. Prajapati, kısa filmi üretme fikrinin, oyunu oynadıktan sonra Hindistan'daki gençler tarafından

yapılan intihar raporlarını okuduktan sonra aklına geldiğini, kısa filmin amacının gençlerin ölümcül oyunu oynamasını önlemek olduğunu belirtmiştir. Küçük kardeşi ve iki arkadaşı tarafından destek alan Prajapati, “Filmi birkaç ay önce Kota'nın yerel bölgelerinde çekti ve sonrasında ölümcül oyuna karşı farkındalık yaratabilmek için YouTube'da yayınladık” ifadesini kullanmıştı. The Blue Whale Challenge Oyunu-Kısa Filmi' adlı 5.42 dakikalık film, video paylaşım sitesi YouTube'da 1.300.000'den fazla görüntülendi (Quazi, 2017). Hindistan, sadece “The Blue Whale Challenge” ile mücadelede değil, ülke genelinde siber suçlarla alakalı olarak gelişmeler oluşturulmuştur. “The Blue Whale Challenge” oyunu ve siber güvenlik ile ilgili ilk önemli çalışmaları Hindistan'nın Maharashtra eyaleti 2016'da başlatmıştır. Eyalet genelinde kapsama sahip olan ve 44'ü polis karakollarına bağlı çalışan 48 siber adli laboratuvarı Maharashtra siber projesinde kurulmuştur. Düzenli kontroller dışında sosyal medya ve diğer ağ platformları üzerinden yapılan şikâyetler de incelenmektedir. Siber eğilimler hakkında güncel gelişmeleri takip etmek için polisler sürekli eğitim görüyorlar. Zor vakalar araştırılmasında karakollar ve siber laboratuvarlar beraber çalışmaktadırlar. Siber suçlar konusunda en iyi eyalet olarak görülen Maharashtra eyaletinde siber suçlarla ilgilenen baş komiser Balsingh Raput, okul müfredatlarının dijital güvenlik ve internet hijyeni derslerini içermesi gerektiğini farkındalığı artırmak için tavsiye etmektedir (Panigrahi, 2017). Eyaletteki vatandaşların internet üzerindeki phishing, vishing, spam e-postaları ve sms ile ilgili şikâyetleri için bir portalın hazırlanacağı ve bir saat içinde şikâyetler hakkında soruşturma açılacağı belirtilmektedir. Sahte numara ve bağlantılar tarafından yapılabilecek ihbarlar değerlendirilerek bunların kapatılması sağlanacaktır. Özel birim Dünya Ticaret Merkezinde de bir ofise sahip olacak ve internet üzerindeki tüm şikâyetlerle ilgilenecek. Portal tüm sosyal medya platformları, bankalar ve telekomünikasyon sağlayıcıları ile birlikte çalışacak (Parikh, 2017).

İngiltere'de yapılan haber taramaları sonucunda oyunla ilişkili her hangi bir intihar vakasına rastlanmamasına rağmen sorunun küresel boyutu nedeniyle okullar, sivil toplum örgütleri ve polis “The Blue Whale Challenge” oyunuyla

ilgili uyarılar yapmaktadır. Okul ve velilere mektuplar gönderilmekte ve sivil toplum örgütleri tarafından yardım hatları kurulmaktadır (Mullin, 2019).

Ekim ayında İsfahan kentinde iki genç kızın birlikte köprüden atlayarak intihara kalkışması İran'daki oyun ile ilgili ilk vaka olarak kabul edilmektedir. Biri hayatını kaybeden ve diğeri komada olan kızların ailelerine veda etmek için bir ses kaydı bıraktıkları emniyet müdürü tarafından açıklanmıştır. Ses kaydında kızların intihar sebebi olarak “The Blue Whale Challenge” oyununu tamamlayarak balina olmak istedikleri yer almaktadır. Benzer intihar vakalarını önlemek için oyunun internet erişimini kısıtlama çabalarına başlanmıştır (BBC, 2019).

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### DİJİTAL OYUNLARIN AİLE İÇİ İLETİŞİME ETKİLERİ: MAVİ BALİNA OYUNU ÜZERİNE ARAŞTIRMA SONUÇLARI

#### 3.1.ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu çalışmada 8-22 yaş arası kişilerin dijital oyun oynama davranışlarının kişilerarası iletişimlerine ve aile içi iletişime etkilerini ölçmek amaçlanmaktadır. Dijital oyun oynama davranışıyla aile içi iletişimin ilişkisini incelemek, kişilerin intiharına ve kendilerine zarar vermelerine sebep gösteren ve son zamanlarda çok popüler hale gelen ve birçok tartışmalara yol açan; Mavi Balina adlı dijital oyunu hakkında 8-22 yaş arası bireylerin bilinç düzeyini ölçmek amaçlanmaktadır. Karantina sürecinde insanların değişen oyun oynama davranışlarını tanımlamak amaçlanmıştır.

Bilgisayar, teknolojilerinin ve internet kullanımının gelişmesi, yaygınlaşması ile dijital oyunlar toplumun her kesiminde bir eğlence ve sosyalleşme aracı haline gelmiştir. Dijital oyunların yaygınlaşması toplumsal ve psikolojik tartışmaları beraberinde getirmiştir. Dijital oyunlar için ayrılan zaman ve aracın toplum ve insan üzerindeki etkisinin yanı sıra dijital oyunların genel kullanıcıları olan gelişim ve ergenlik döneminde olan kişilerin davranış psikolojileri de tartışmaların odağındadır. Dijital oyunlardan kaynaklı olarak bireylerin değişen davranışları ebeveynleri ile olan iletişimini etkilemektedir. Araştırmanın evrenini oluşturan 8-22 yaş grubu, cinsiyet gibi demografik ve psikolojik değişkenlere göre değerlendirilmektedir.

#### 3.2.ARAŞTIRMANIN MODELİ

Araştırmanın evrenini oluşturan 8-22 yaş arası bireyler yaklaşık 25 milyon kişidir (TUIK, 2017). Araştırma evrenini temsil edebilecek %95 güven aralığında asgari örneklem rakamı 384 tür (Şadi Can Saruhan, Ata Özdemirci, 2016).

Rastlantısal örnekleme yöntemiyle internet üzerinden 550 katılımcıyla araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırmada anket tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın amacı, hedef kitlesi (8-22 yaş aralığı), genel çerçevesi, anket formunda katılımcılara bildirilmiştir. Araştırmanın hedef kitlesinde olmayan kişilerin anketi yanıtlamamaları anket formunda belirtilmiştir. 53 soruya sahip anket formu demografi, dijital oyun tutum ve davranışları, kişilerarası iletişim, mavi balina oyunu ve karantina sürecinde oyun oynama davranışı olmak üzere beş bölüme ayrılmıştır. Anket SPSS 25 paket programıyla analiz edilmiştir. Anket ile oluşturulan ölçek Alpha Cronbach's güvenilirlik testine tabi tutulmuştur. Ölçeğin Alpha Cronbach's güvenilirlik testi sonucu 0,864'tür. Alpha Cronbach's testinde 0,70 üzeri değerler güvenilir olarak kabul edilir. (Şadi Can Saruhan, Ata Özdemirci, 2016).

Anketin ilk bölümü katılımcıların demografik bilgilerini tanımlamaya ve kişilik özelliklerini ölçmeye yönelik 7 sorudan oluşmaktadır. Demografik değişkenler dijital oyun oynama tutum ve davranışlarının Mavi balina oyununa ait tutumlarının ve karantinede oyun oynama davranışlarının ve kişilerarası iletişim davranışlarının bağımsız değişkenlerini oluşturmaktadır.

Anketin diğer bölümlerinde 5'li likert, EVET/HAYIR ve çoktan seçmeli soru türleri dijital oyun tutum ve davranışları, kişilerarası iletişim, Mavi balina oyunu ve Karantina sürecinde oyun oynama davranışını ölçen 46 sorudan oluşmaktadır.

Veri seti araştırmada kullanılacak testleri belirlemek için veri setinin parametrik – non parametrik durumu incelenmiştir. Araştırmadaki sürekli değişkenlerin ortalamaların alınması ile elde edilen scale ölçekteki değişken normallik testine tabi tutulmuştur. Normal dağılımı ölçmek için yapılan Kolmogorov- Smirnov testi sonucu 0,006'dır. %95 güven aralığı için 0,05'ten büyük değerler normal kabul edilir. (Şadi Can Saruhan, Ata Özdemirci, 2016). Kolmogorov-Smirnov testinde normal dağılım göstermeyen veri seti diğer normallik göstergeleri ile değerlendirilmiştir. Test sonucunda elde edilen ortalama ve medyan değerlerinin yakınlığı normal dağılım için incelenmiştir. Elde edilen 2,86 ortalama ve 2,77 medyan değerleri normal dağılıma yakın olduğu için basıklık, çarpıklık değerlerinin ve histogram grafiği incelemeye alınmıştır. (Ahmet Hamdi İslamoğlu, Ümit Alınacı, 2016) Çarpıklık değerinin

(Skewness) çarpıklık hatasına bölünmesi ile 2,57 değeri ve basıklık (Kurtosis) değerinin basıklık hatasına bölünmesi ile 2,59 sonucu elde edilmiştir. 0, 378 çarpıklık ve 762 basıklık değerlerinin -1-1 Aralığında olduğu görülmüştür. Basıklık ve çarpıklık değerleri, ortalama ve medyan değerleri normallik testi için gereken değerler içindedir (Şadi Can Saruhan, Ata Özdemirci, 2016). Normal dağılımın bir diğer ölçütü olan varyans eşitliğini belirlemek için yapılan Levene testi sonucunda ve Sig değeri (0,082) 0,05'ten büyük olduğu için varyansların eşit olduğu kabul edilmiştir. Histogram grafiği normal dağılım sergilemektedir (Ahmet Hamdi İslamoğlu, Ümit Alınacı, 2016).

Farklı ölçütler göz önünde bulundurularak veri setinin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Araştırmada kullanılacak testler T Testi, Anova, Korelasyon ve Ki Kare testi olarak belirlenmiştir.

### **3.3.ARAŞTIRMANIN VERİ ANALİZİNDE KULLANILAN TESTLER**

Araştırmada katılımcıların demografik özelliklerine göre bilgilerini tanımlamaya ve kişilik özelliklerini ölçmeye dijital oyun oynama tutum ve davranışlarının Mavi Balina oyununa ait tutumlarının ve karantinede oyun oynama davranışlarının ve kişilerarası iletişim davranışlarını değerlendirmeye yönelik farklı testler uygulanmıştır.

#### **3.3.1.Farklılıkları İncelemek İçin Kullanılan Testler**

Gruplar ve değişkenler arasındaki farkları analiz etmek için testlerden en yaygın kullanılanları T testi ve Anova testidir. T testi iki grup ya da iki değer arasındaki farklılıkları ortaya çıkarmak için kullanılır. Tek örneklem için de T testi uygulanabilir. Tek örneklem Tek örneklem T testi bir grup için belirli öngörülerini test etmek için kullanılır (Yahşi Yazıcıoğlu. Samiye Erdoğan, 2014). Cinsiyetin bağımsız değişken olduğu testlerde iki grup olduğu için T testi uygulanabilir.

T testi tek örneklem kapsamında iki grup arasındaki farklılıkları ölçer. Anova testi ikiden fazla grup arasındaki farklılıkları ölçer. Gruplar arasındaki değişkenleri analiz etmek için Anova testi yeterli olurken gruplar arasındaki farklılıkların yönünü belirtmek için one way Anova testi ve ya başka ismiyle varyans analizi uygulanır. Anova Testi yapmak için normal dağılım gösteren ama kütleden örneklem kullanılır. Anova testi için varyansların eşit olması gerekiyor. Eğer varyansların eşit olmasına göre SPSS'e iki farklı sonuç üretir. (Yahşi Yazıcıoğlu, Samiye Erdoğan, 2014). Levente testine göre varyans eşitliği ölçülmektedir. Post hoc testiinden analizlerde Tukey kullanılmıştır.

Ki -Kare testi değişkenlerin beklenen ve gözlenen frekansları arasında farkı belirlemek amacı ile kullanılır. Frekans tabloları aracılığıyla belirlenen güven aralığında test gerçekleştirilir. Tek değişken için tek örneklem Ki-kare testi, iki değişken için Ki-Kare bağımsızlık testi uygulanır (Ural & Kılıç , 2011, s. 259).

### 3.3.2.Benzerlikleri İncelemeye Yönelik Testler

İstatiksel Korelasyon yöntemi iki değişken arasındaki doğrusal ilişkiyi belirlemek için kullanılmaktadır. Korelasyon analiz ile iki değişken arasında olan ilişkiyi açıklanabilir fakat iki değişken arasındaki nedensellik açıklanamaz. Analiz sonucunda +1, -1 gibi değerler belirlenir ve pozitif değerler olumlu ilişkiyi negatif değerler ise ters olan ilişkiyi belirtir. Pearson testi ise Parametrik testler için uygulanır. Non parametrik testler için ise Spearman testi uygulanır (Yahşi Yazıcıoğlu, Samiye Erdoğan, 2014).

### 3.3.3.Katılımcıların Demografik Özellikleri

| Cinsiyet      |         |       |              |
|---------------|---------|-------|--------------|
|               | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>Kadın</b>  | 366     | 66,5  | 66,5         |
| <b>Erkek</b>  | 184     | 33,5  | 100,0        |
| <b>Toplam</b> | 550     | 100,0 |              |

Tablo 1: Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

Araştırmaya katılan 550 katılımcının cinsiyetlere göre dağılımı farklılık göstermektedir. Araştırmada 366 kadın ve 184 erkek katılımcı bulunmaktadır. Kadın katılımcılar toplam katılımcıların %66,5'ini oluşturmaktadır. Cinsiyet sosyal bilimler alanındaki araştırmalarda demografik değişkenler arasında en çok kullanılanlardan biridir. Demografik değişkenler araştırmaların bağımsız değişkenlerini oluştururlar.

| Yaşanılan İl  |         |       |              |
|---------------|---------|-------|--------------|
|               | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>Büyük</b>  | 486     | 88,4  | 88,4         |
| <b>Küçük</b>  | 64      | 11,6  | 100,0        |
| <b>Toplam</b> | 550     | 100,0 |              |

Tablo 2: Katılımcıların Yaşadıkları İllerin Dağılımı

Bireylerin yaşadıkları illerin özellikleri toplumsal hayatta büyük öneme sahiptir. Şehirdeki sosyal ve ekonomik olanaklar bireyin yaşamını, tüketimini, eğlence, düşünce tarzı ve davranışlarını etkilemektedir. Küçük şehirler büyük şehirlere göre daha az olanağa sahiptir. Araştırmadaki katılımcıların 64'ü küçük şehirlerde ve 486'sı büyük şehirlerde yaşamaktadır. 550 katılımcının %88,4'ü büyükşehirlerde yaşamaktadır.

| Yaş Aralığı   |         |       |              |
|---------------|---------|-------|--------------|
|               | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>8-14</b>   | 138     | 25,1  | 25,1         |
| <b>15-22</b>  | 412     | 74,9  | 100,0        |
| <b>Toplam</b> | 550     | 100,0 |              |

Tablo 3: Katılımcıların Yaş Aralığı Dağılımı

Yaş değişkeni bir araştırmada bireylerin davranışlarının önemli etkenlerinden biridir. Yaş değişkeni bireyin olgunluk, devam edilen okul ve gelir düzeyini belirleyebilir. Araştırma genç bireyler ile gerçekleştirildiği için farklı yaştaki bireylerin arasında farklar az olacağı için 8-14 ve 15-22 olarak iki yaş grubu oluşturulmuştur. Katılımcıların %25,1'i 8-14 yaş grubunda ve 74,9'u 15-22 yaş grubundadır.

| Devam Edilen Okul |         |       |              |
|-------------------|---------|-------|--------------|
|                   | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>İlköğretim</b> | 136     | 24,7  | 24,7         |
| <b>Lise</b>       | 252     | 45,8  | 70,5         |
| <b>Üniversite</b> | 162     | 29,5  | 100,0        |
| <b>Toplam</b>     | 550     | 100,0 |              |

Tablo 4: Katılımcıların Devam Ettikleri Okulların Dağılımı

Devam edilen okul bireylerin yaşadıkları çevreyi oluşturması ve bireylerin eğitim seviyelerine bağlı olarak davranışlarını etkilemesi nedeniyle sosyal araştırmalarda önemlidir. Devam edilen okula göre katılımcılar 3 gruba

ayrılmıştır. En küçük orana sahip ilköğretim öğrencileri % 24,7 paya sahiptir. Lise öğrencileri %45,8 oranı en büyük grubu oluşturmaktadır. Üniversite öğrencileri %29,5 oranındadır.

| <b>Kişilik Özelliği</b> |         |       |              |
|-------------------------|---------|-------|--------------|
|                         | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>İçedönük</b>         | 275     | 50,0  | 50,0         |
| <b>Dışadönük</b>        | 275     | 50,0  | 100,0        |
| <b>Toplam</b>           | 550     | 100,0 |              |

Tablo 5: Katılımcıların Kişilik Özellikleri

Bireylerin davranışlarını etkileyen etkenlerden biri de bireylerin kişilik özellikleridir Bireylerin kişilik özellikleri farklı niteliklere sahiptir. Araştırmada bireylerin kişilik özelliklerinden içedönük- dışa dönük olmak araştırmanın bağımsız değişkeni olarak ele alınmıştır. Araştırmadaki 550 katılımcıların % 50'si içe dönük ve %50'si dışa dönük kişilik özelliğine sahip olduklarını belirtmişlerdir.

| <b>Dijital Oyun Oynama</b> |         |       |              |
|----------------------------|---------|-------|--------------|
|                            | Frekans | Yüzde | Toplam Yüzde |
| <b>Evet</b>                | 274     | 49,8% | 49,8%        |
| <b>Hayır</b>               | 276     | 50,2% | 50,2%        |
| <b>Toplam</b>              | 550     | 100,0 |              |

Tablo 6: Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Dağılımı

Araştırmanın ana konusu dijital oyun oynama davranışdır. Araştırmaya katılan bireylerin %49,8'i dijital oyun oynadığını belirtmiştir. Dijital oyun oynama davranışı ve nedenlerinin incelendiği araştırma bölümünde dijital oyun oynadığını belirten 274 kullanıcı ile araştırma yapılmıştır.

### 3.4.ARAŞTIRMANIN SORULARI VE HİPOTEZLERİ

**Araştırma Sorusu 1:** Demografik değişkenlere göre dijital oyun oynama davranışı farklılaşıyor mu?

Hipotez 1: Cinsiyete göre oyun oynama davranışları farklılaşmaktadır.

Hipotez 2: Devam edilen okula göre oyun oynama davranışları farklılaşmaktadır.

Hipotez 3: Dijital oyun oynama davranışları büyük şehirler de daha fazladır.

Hipotez 4: Cinsiyete göre dijital oyuna harcanan para farklılaşmaktadır.

Hipotez 5: Cinsiyete göre dijital oyuna harcanan zaman farklılaşmaktadır.

Hipotez 6: Dijital oyuna harcanan para büyük şehirlerde daha fazladır.

**Araştırma Sorusu 2:** Dijital oyun oynama sebepleri demografik değişkenlere ve oyun oynama amaçlarına göre değişkenlik göstermekte midir?

Hipotez 7: Dijital oyun oynama sebepleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 8: Dijital oyun oynama sebepleri oyuncunun kişilik özelliklerine göre farklılaşmaktadır.

**Araştırma Sorusu 3:** Dijital oyun oynama eylemleri değişkenlik göstermekte midir?

Hipotez 9: Dijital oyunlarda görsellik önemlidir.

Hipotez 10: Kişilik özelliklerine göre başkalarıyla oynanabilen oyunları tercih etme farklılaşmaktadır.

Hipotez 11: Dijital oyunda öğrenilen bilgilerin gerçek hayata yansıması yüksektir.

Hipotez 12: Gerçek hayatta yapılamayan davranışları oyun oynamayı cazip kılar.

Hipotez 13: Oyun oynarken dalıp gitme cinsiyete göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 14: Oyun oynarken dalıp gitme oyun oynama sebebine göre farklılık göstermektedir

Hipotez 15: Oyunların duygulara hitap etmesi yaşa göre farklılık gösterir.

Hipotez 16: Oyunların duygulara hitap etmesi kişilik özelliklerine göre farklılık gösterir.

Hipotez 17: Oyunların duygulara hitap etmesiyle oyun oynarken gerçek dünyadan kopma arasında pozitif bir ilişki vardır.

Hipotez 18: Oyun yoluyla arkadaş edinme kişilik özelliklerine göre farklılaşmaktadır.

Hipotez 19: Oyun yoluyla arkadaş edinme yaşanan şehre göre göre farklılaşmaktadır.

Hipotez 20: Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı cinsiyete göre göre farklılaşmaktadır.

Hipotez 21: Kahramanı kendi olan oyunları tercih etme davranışı içe dönük kişilerde daha yüksektir.

**Araştırma Sorusu 4:** Oyun oynama davranışı kişilerarası iletişimi etkilemekte midir?

Hipotez 22: İçe dönük insanların dijital oyun oynama oranı daha fazladır.

Hipotez 23: Başkalarıyla birlikte oynayabileceği oyunları tercih etme davranışıyla canı sıkılınca ilk ailesiyle paylaşma davranışı arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 24: Günde ortalama 2 saatten fazla dijital oyun oynama davranışında oynanan oyunları ailenin bilmesi daha yüksektir.

Hipotez 25: Günde 3 saatten fazla dijital oyun oynama davranışında gerçek hayatta yapamadığı şeyler dijital ortamda yapma isteği daha yüksektir.

Hipotez 26: Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı yaşa göre farklılık gösterir.

Hipotez 27: Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışıyla bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu arasında negatif ilişki vardır.

Hipotez 28: Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışıyla dijital oyun sadece sanal ortamda kalmasını istememe duygusu arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 29: Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı aile ile günde 3 saatten fazla sohbet etme davranışında daha düşüktür.

Hipotez 30: Canı sıkılınca dijital oyun oynama davranışı insanlar içe dönük insanlarda dışa dönük insanlara göre daha fazladır.

Hipotez 31: Can sıkılınca ailesiyle paylaşma davranışı cinsiyete göre farklılık göstermez.

Hipotez 32: Oynanan oyunları ailesiyle paylaşma yaşa göre farklılık gösterir.

Hipotez 33: Gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri dijital oyunda yapmak isteme davranışı ve kahramanı kendisi olan oyunu tercih etme davranışı arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 34: Kahramanı kendisi olan oyunu tercih etme cinsiyete göre farklılık gösterir.

Hipotez 35: Dijital oyunların duygularına hitap ettiği düşüncesiyle dijital oyun oynarken dalıp gitme davranışı arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 36: Dijital oyun oynarken dalıp gitme duygusuyla oynadığı oyunu sosyal medyada paylaşma davranışı arasında pozitif ilişki vardır

Hipotez 37: Sosyal medyada oynadığı oyunu paylaşma davranışıyla oynadığı oyunun, oyuncu grubuna ait olmak isteme duygusu arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 38: Sosyal medyada oynadığı oyunu paylaşma davranışı cinsiyete göre farklılık gösterir.

Hipotez 39: Dijital oyun hayatımın anlamıdır ifadesi içe dönük insanlarda daha yüksektir.

Hipotez 40: Dijital oyun hayatımın anlamıdır ifadesi devam edilen okula göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 41: Dijital oyun hayatımın anlamıdır ifadesi ebeveynlerin oynanan oyunu bilmelerine göre farklılaşmaktadır.

**Araştırma Sorusu 5:** Mavi Balina oyunuyla ilgili tutum ve davranışlar değişkenlik göstermekte midir?

Hipotez 42: Ebeveynlerle mavi balina oyunu hakkında konuşmaya göre bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu farklılaşmaktadır.

Hipotez 43: bazı dijital oyunları oynamaktan korkma ve oynanan oyun dijital ortamda kalmasını istememe duygusu arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 44: Mavi balina oyunu sonunda intihar olduğunu bilen kişilerde bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu daha yüksektir.

Hipotez 45: Mavi balina hakkında ebeveynlerle konuşan kişilerde başkalarıyla birlikte oynadığı oyunları tercih etme davranışı daha yüksektir.

**Araştırma Sorusu 6:** Pandemi sürecinde dijital oyuna eğilim arttı mı?

Hipotez 46: Karantinada normalden fazla oyun oynama devam edilen okula göre farklılık gösterir.

Hipotez 47: Karantinada normalden fazla oyun oynama davranışı arkadaşlarıyla Mavi balina oyunu hakkında konuşma davranışında daha yüksektir.

Hipotez 48: Dijital oyuna yıllık fazla harcama yapan kişilerde, karantinada baba ile dijital oyun oynama davranışı daha yüksektir.

Hipotez 49: Karantinada daha önce oyun oynanmayan tarzda oyun oynamaya başlama davranışıyla oyun yoluyla arkadaş edinime davranışı arasında pozitif ilişki vardır.

Hipotez 50: Karantina sürecinde daha önce oynanmayan oyunları oynama davranışı, oynanan oyunları aile ile paylaşmaya göre farklılaşır.

Hipotez 51: Karantinada anneleriyle dijital oyun oynama davranışı cinsiyete göre farklılık gösterir.

### 3.5.ARAŞTIRMANIN BULGULARI VE SONUÇLARI

Araştırmaya katılanların cinsiyeti, devam eden okul düzeyi, yaş aralığı,  
**Araştırma Sorusu 1:** Demografik değişkenlere göre dijital oyun oynama davranışı farklılaşıyor mu?

#### Hipotez 1

| Cinsiyet ve Dijital Oyun Oynama |       |      |       |        |                                   |
|---------------------------------|-------|------|-------|--------|-----------------------------------|
| Dijital oyunları oynar mısınız? |       |      |       | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                 |       | Evet | Hayır |        |                                   |
| Cinsiyet                        | Kadın | 130  | 236   | 366    | 0,00                              |
|                                 | Erkek | 144  | 40    | 184    | 0,00                              |
| Toplam                          |       | 274  | 276   | 550    | 0,00                              |

Tablo 7: Cinsiyet ve Dijital Oyun Oynama

Dijital oyun oynama davranışının cinsiyete göre değişimini gösteren tabloda oyun oynama davranışlarının farklı olduğu görülmektedir. Erkeklerde Dijital

oyun oynama davranışı daha yüksektir. Yapılan Ki- Kare testi sonucunun ( $P=0,00$ )  $P < 0,05$  olması nedeniyle 1 numaralı Cinsiyete göre Dijital oyun oynama davranışları farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 2

| Devam Edilen Okul ve Dijital Oyun Oynama |            |      |       |        |                                      |
|------------------------------------------|------------|------|-------|--------|--------------------------------------|
| Dijital oyunları oynar mısınız?          |            |      |       | Toplam | Asymptotic Significance<br>(2-sided) |
|                                          |            | Evet | Hayır |        |                                      |
| Devam Edilen Okul                        | İlköğretim | 96   | 40    | 136    | 0,00                                 |
|                                          | Lise       | 102  | 150   | 252    | 0,00                                 |
|                                          | Üniversite | 76   | 86    | 162    | 0,00                                 |
| Toplam                                   |            | 274  | 276   | 550    | 0,00                                 |

Tablo 8: Devam Edilen Okul ve Dijital Oyun Oynama

Devam edilen okula göre dijital oyun oynama davranışının gösteren tabloda Üniversite öğrencilerinin en az Dijital oyun oynayan ve lise öğrencilerinin en yüksek oyun oynayan grup olduğu görülmektedir.  $P=0,000$  sonucu elde edilen Ki- Kare testi sonucunda 2 numaralı devam edilen okula göre Dijital oyun oynama davranışları farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 3

| Yaşanılan Şehir ve Dijital Oyun Oynama |            |      |       |        |                                   |
|----------------------------------------|------------|------|-------|--------|-----------------------------------|
| Dijital oyunları oynar mısınız?        |            |      |       | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                        |            | Evet | Hayır |        |                                   |
| Yaşadığınız il                         | Büyükşehir | 248  | 238   | 486    | 0,12                              |
|                                        | Küçükşehir | 26   | 38    | 64     | 0,12                              |
| Toplam                                 |            | 274  | 276   | 550    | 0,12                              |

Tablo 9: Yaşanılan Şehir ve Dijital Oyun Oynama

Büyükşehir ve küçük şehirlerde yaşayan bireyler arasındaki Dijital oyun oynama davranışını gösteren tabloda Dijital oyun oynama davranışının oranları benzerdir. Ki-Kare testi sonucunda elde edilen P değeri (0,12) değeri  $P>0,05$  olduğu için 3 numaralı dijital oyun oynama davranışları büyük şehirler de daha fazladır hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 4

| Cinsiyet ve Oyuna Harcanan Para |       |                                              |      |         |      |        |                                   |
|---------------------------------|-------|----------------------------------------------|------|---------|------|--------|-----------------------------------|
|                                 |       | Oyunlara yıllık ortalama kaç TL harcarsınız? |      |         |      | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                 |       | Hiç                                          | <200 | 201-500 | 500+ |        |                                   |
| Cinsiyet                        | Kadın | 111                                          | 15   | 0       | 4    | 130    | 0,000                             |
|                                 | Erkek | 82                                           | 50   | 12      | 0    | 144    | 0,000                             |
| Toplam                          |       | 193                                          | 65   | 12      | 4    | 274    | 0,000                             |

Tablo 10: Cinsiyet ve Oyuna Harcanan Para

Cinsiyete göre dijital oyunlar için harcanan parayı gösteren tabloda, oyun hiç para harcamam ifadesini tercih eden kadın sayısının daha fazla olması ve 500 TL'den fazla harcama yaptığını belirten 4 katılımcının kadın olmasına rağmen, 500 TL'ye kadar olan harcamalarda erkeklerin daha yüksek oradan oldukları görülmektedir. Ki – Kare testi sonucunda elde edilen değer ( $P=0,000$ ) değeri  $P<0,05$  olduğundan 4 numaralı cinsiyete göre dijital oyuna harcanan para farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 5

| Cinsiyet ve Günlük Oynama Süresi |                           |          |          |          |                 |    |        |                                   |
|----------------------------------|---------------------------|----------|----------|----------|-----------------|----|--------|-----------------------------------|
|                                  | Günlük Oyun Oynama Süresi |          |          |          |                 |    | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                  | 1 saat ve daha az         | 1-2 saat | 2-3 saat | 3-4 saat | 5 saatten fazla |    |        |                                   |
| Cinsiyet                         | Kadın                     | 44       | 48       | 8        | 10              | 20 | 130    | 0,002                             |
|                                  | Erkek                     | 32       | 36       | 24       | 22              | 30 | 144    | 0,002                             |
| Toplam                           | 76                        | 84       | 32       | 32       | 50              |    | 274    | 0,002                             |

Tablo 11: Cinsiyet ve Günlük Oyun Oynama Süresi

Günlük oynama süresinin cinsiyete göre dağılımında erkek katılımcıların daha yüksek günlük oyun oynama sürelerine sahip oldukları görülmektedir. Ki – Kare testi sonucunda % 95 güven aralığında  $P=0,002$  değeri, 0,05 değerinden küçük olduğu için 5 numaralı cinsiyete göre dijital oyun oynama süreleri farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 6

| Yaşanılan Şehir ve Oyuna Harcanan Para |            |                                              |      |         |      |        |                                   |
|----------------------------------------|------------|----------------------------------------------|------|---------|------|--------|-----------------------------------|
|                                        |            | Oyunlara yıllık ortalama kaç TL harcarsınız? |      |         |      | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                        |            | Hiç                                          | <200 | 201-500 | 500+ |        |                                   |
| Yaşadığınız il                         | Büyükşehir | 177                                          | 55   | 12      | 4    | 248    | 0,201                             |
|                                        | Küçükşehir | 16                                           | 10   | 0       | 0    | 26     | 0,201                             |
| Toplam                                 |            | 193                                          | 65   | 12      | 4    | 274    | 0,201                             |

Tablo 12: Yaşanılan Şehir ve Oyuna Harcanan Para

Dijital oyunlar için harcanana paranın katılımcıların yaşadıkları şehirlere göre dağılımını gösteren tabloda oyun için para harcamadığını ifade eden katılımcı sayısının Büyükşehirler 'de büyük oranda fazla olduğu için büyükşehirlerde harcama yaptığını belirten katılımcıların yüksek olmasına rağmen Büyükşehirlerde yaşayan katılımcıların daha çok para harcadığı durumu ortalamalar değerlendirilende olası görülmemektedir. Yapılan Ki - Kare testinde  $P=0,201$  değeri  $P>0,005$  olduğu için 6 numaralı dijital oyuna harcanan para büyük şehirlerde daha fazladır hipotezi **reddedilmiştir**.

**Araştırma Sorusu 2:** Dijital oyun oynama sebepleri demografik değişkenlere ve oyun oynama amaçlarına göre değişkenlik göstermekte midir?

### Hipotez 7

| Cinsiyet ve Oyun Oynama Amacı |       |                   |                         |              |                   |                             |                                     |        |                                   |
|-------------------------------|-------|-------------------|-------------------------|--------------|-------------------|-----------------------------|-------------------------------------|--------|-----------------------------------|
|                               |       | Oyun Oynama Amacı |                         |              |                   |                             |                                     |        |                                   |
|                               |       | Mutlu olmak için  | Boş vakit geçirmek için | Eğlence için | Sosyalleşmek için | Yeni bilgiler öğrenmek için | Başarma duygusunu tatmin etmek için | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
| Cinsiyet                      | Kadın | 65                | 53                      | 0            | 2                 | 4                           | 6                                   | 130    | 0,010                             |
|                               | Erkek | 84                | 36                      | 2            | 12                | 2                           | 8                                   | 144    | 0,010                             |
| Toplam                        |       | 149               | 89                      | 2            | 14                | 6                           | 14                                  | 274    | 0,010                             |

Tablo 13: Cinsiyet ve Oyun Oynama Amacı

Oyun oynama amaçlarının cinsiyete göre dağılımını gösteren tabloya göre Mutlu olmak kadın ve erkek katılımcılar için en yüksek değere sahiptir. Boş vakit geçirmek ve yeni bilgiler öğrenmek amaçlarında kadınlar daha yüksek değerlere sahiptir. Eğlence ve başarma duygusunu tatmin etme amaçlarında ise erkekler daha yüksek değerlere sahiptir. Yapılan Ki – Kare testini sonucunu ( $P=0,010$ )  $P<0,05$  olduğu için 7 numaralı dijital oyun oynama sebepleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 8

| Kişilik Özelliği ve Oyun Oynama Amacı |                   |                         |              |                   |                             |                                     |        |                                   |
|---------------------------------------|-------------------|-------------------------|--------------|-------------------|-----------------------------|-------------------------------------|--------|-----------------------------------|
|                                       | Oyun Oynama Amacı |                         |              |                   |                             |                                     | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                       | Mutlu olmak için  | Boş vakit geçirmek için | Eğlence için | Sosyalleşmek için | Yeni bilgiler öğrenmek için | Başarma duygusunu tatmin etmek için |        |                                   |
| Kişilik Özelliği                      | İçe Dönük         | 62                      | 45           | 2                 | 10                          | 8                                   | 129    | 0,116                             |
|                                       | Dışa Dönük        | 87                      | 44           | 0                 | 4                           | 6                                   | 145    | 0,116                             |
| Toplam                                |                   | 149                     | 89           | 2                 | 14                          | 14                                  | 274    | 0,116                             |

Tablo 14: Kişilik Özelliği ve Oyun Oynama Amacı

Kişilik özelliklerine göre oyun oynama amaçlarını gösteren tabloya göre içe dönük ve dışa dönük bireylerin oyun oynama amaçları benzer görünmektedir. Yapılan Ki -Kare testi sonucunda % 95 güven aralığında  $P=0,116$  değeri  $P>0,005$  olduğu için 8 numaralı dijital oyun oynama sebepleri oyuncunun kişilik özelliklerine göre farklılaşmaktadır hipotezi **reddedilmiştir**.

**Araştırma Sorusu 3:** Dijital oyun oynama eylemleri değişkenlik göstermekte midir?

### Hipotez 9

| Dijital Oyunlarda Görsellik           |     |      |                |                 |                 |
|---------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|-----------------|
|                                       | N   | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Sig. (2-tailed) |
| Dijital oyunlarda görsellik önemlidir | 274 | 3,64 | 1,393          | 0,084           | 0,0000          |

Tablo 15: Dijital Oyunlarda Görsellik

Araştırma katılımcıları arasında dijital oyunlarında görselliğin önemini gösteren tabloya da 3,64 değeri tek örneklem T testinin test değeri olan 3 değerinden anlamlı olarak yüksektir. Yapılan T testinin sonucu ( $P=0,000$ )  $P<0,005$  olduğu için % 95 güven oranında farklı olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu test sonucu ile 9 numaralı dijital oyunlarda görsellik önemlidir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 10

| Başkalarıyla Birlikte Oynanan Oyunları Tercih Etme            |                  |     |      |                |                 |
|---------------------------------------------------------------|------------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                               | Kişilik Özelliği | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim. | İçe Dönük        | 129 | 3,74 | 1,382          | 0,801542        |
|                                                               | Dışa Dönük       | 145 | 3,70 | 1,297          |                 |

Tablo 16: Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme

Kişilik özelliklerine göre, başka kişiler ile birlikte oynanan oyunları tercih etme davranışını gösteren tabloda içe dönük ve dışa dönük bireylerin oyun

tercihlerinin benzer olduğu gözlenmektedir. (3,74 & 3,70) Yapılan çift örneklem T testi sonucunda  $P=0,801$  değeri ile ( $P> 0,05$ ) 10 numaralı Kişilik özelliklerine göre başkalarıyla oynanabilen oyunları tercih etme farklılaşmaktadır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 11& 12

| Oyun ve Gerçek Hayat İlişkisi                                        |     |      |                |                 |                 |
|----------------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|-----------------|
|                                                                      | N   | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Sig. (2-tailed) |
| Oyunda öğrendiğim bilgileri gerçek hayatta kullanırım                | 274 | 2,26 | 1,383          | 0,084           | 0,000           |
| Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider. | 274 | 3,45 | 1,489          | 0,090           | 0,000001        |

Tablo 17: Oyun ve Gerçek Hayat İlişkisi

Dijital oyunların gerçek hayat ile ilişkisini açıklayan iki ifadeye gösteren tabloda 2,26 ortalama değerine sahip oyunda öğrendiğim bilgileri gerçek hayatta kullanırım ifadesinin T Testi sonucu ( $P=0,000$ )  $P< 0,05$  olduğu için 11 numaralı dijital oyunda öğrenilen bilgilerin gerçek hayata yansması yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider ifadesi 3,45 değeri ve  $P=0,000$  değeri ( $P<0,005$ ) ile 3 T Testi değerinden anlamlı olarak yüksektir. 12 numaralı gerçek hayatta yapılamayan davranışlar oyun oynamayı cazip kılar hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 13

| Cinsiyet ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme |          |     |      |                |                 |
|---------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                       | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.    | Kadın    | 130 | 3,28 | 1,525          | 0,0480          |
|                                       | Erkek    | 144 | 3,63 | 1,373          |                 |

Tablo 18: Cinsiyet ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme

Cinsiyete göre dijital oyun oynarken dalıp gitme davranışını gösteren tabloda Kadınlara ait 3.28 değeri ve erkeklere ait 3,63 değeri görülmektedir. T testi sonucunda elde edilen Levene testi sonucunda ( $P=0,121$ ) varyans eşitliğinin sağlandığı görülmüştür. T testinin ( $P=0,48$ ) sonucunu  $P<0,05$  olduğu için 13 numaralı Oyun oynarken dalıp gitme cinsiyete göre farklılık göstermektedir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 14

| Oyun Oynama Amacı ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme |     |      |                |       |
|------------------------------------------------|-----|------|----------------|-------|
| Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.             |     |      |                |       |
| Oyun Oynama Amacı                              | N   | Mean | Std. Deviation | Sig.  |
| Mutlu olmak için                               | 149 | 3,50 | 1,364          | 0,044 |
| Boş vakit geçirmek için                        | 89  | 3,27 | 1,572          |       |
| Sosyalleşmek için                              | 14  | 4,29 | 1,069          |       |
| Başarma duygusunu tatmin etmek için            | 14  | 4,00 | 1,468          |       |
| Toplam                                         | 266 | 3,49 | 1,444          |       |

Tablo 19:Oyun Oynama Amacı ve Oyun Oynarken Dalıp Gitme

Oyun oynama amacı ile oyun oynarken dalıp gitme davranışını gösteren tablo katılımcı sayıları ve cevapların ortalamaları Tek yönlü Anova testi sonuçları ile birlikte verilmiştir. Anova testinin doğru sonuç vermesini sağlamak amacıyla 2 katılımcının belirttiği eğlence için ve 6 katılımcının belirttiği yeni bilgiler öğrenmek için ifadeleri değerlendirmeye dâhil edilmemiştir. Anova testi sonucunda elde edilen  $P=0,044$  değeri  $P<0,05$  olduğu için 14 numaralı Oyun oynarken dalıp gitme oyun oynama sebebine göre farklılık göstermektedir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 15

| Yaş Aralığı ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi |       |     |      |                |                 |
|-------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                 | Yaş   | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar duygularıma hitap eder                  | 8-14  | 98  | 2,29 | 1,235          | 0,008           |
|                                                 | 15-22 | 176 | 2,74 | 1,386          |                 |

Tablo 20: Yaş Aralığı ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi

Oyunların duygulara hitap etmesi ve yaş aralığı arasındaki ilişkiyi gösteren tabloda 15-22 yaş aralığındaki katılımcıların 2,74 değeri oyunların duygulara hitap etmesini daha çok önemsendiği görülmektedir. Yapılan T testi sonunda  $P=0,008$   $P<0,05$  olduğu için 15 numaralı oyunların duygulara hitap etmesi yaşa göre farklılık gösteri hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 16

| Kişilik Özelliği ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi |                  |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------------|------------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                      | Kişilik Özelliği | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar duygularıma hitap eder                       | İçe Dönük        | 129 | 2,53 | 1,335          | 0,630           |
|                                                      | Dışa Dönük       | 145 | 2,61 | 1,365          |                 |

Tablo 21: Kişilik Özelliği ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi

Bireylerin kişilik özelliklerine göre oyunların duygulara hitap etmesi ifadelerine verdikleri cevapların ortalamalarını gösteren tabloda içe dönük bireylerin ifadeye ait ortalama değeri 2,53 ve dışa dönük bireylerin 2,61'dir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,630$  değeri  $P>0,05$  olduğu için bireylerin kişilik özellikleri ve oyunları duygulara hitap etmesi arasında bir farklılık olmadığı görülmektedir. Böylece 16 numaralı oyunların duygulara hitap etmesi kişilik özelliklerine göre farklılık gösterir hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 17

| Oyunların Duygulara Hitap Etmesi ve Oyun Oynarken Gerçek Dünyadan Bağlantının Kesilmesi |      |                |     |                     |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                         | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar duygularıma hitap eder                                                          | 2,58 | 1,349          | 274 | 0,475395            | 0,000           |
| Dijital oyun oynadığım zaman gerçek dünyayla bağlantımın kesildiği olur.                | 2,45 | 1,419          | 274 |                     |                 |

Tablo 22: Oyunların Duygulara Hitap Etmesi ve Oyun Oynarken Gerçek Dünyadan Bağlantının Kesilmesi

Oyunların duyguları hitap etmesi ve dijital oyun oynarken gerçek dünyadan bağımın kesildiği olur ifadeleri arasında bir ilişkinin varlığını ve yönünü incelemek için pearson korelasyon testi yapılmıştır. Pearson korelasyon testinde ilişkinin varlığı sig. Level ile ilişkinin yönü pearson korelasyon değeri ile belirlenir. Tablodaki ifadeler ile yapılan korelasyon testinde  $P=0,000$  değeri  $P<0,05$  olduğu için iki ifade arasında bir ilişki olduğu belirlenmiştir. 0,475 pearson değeri ile ilişkinin yönünün pozitif olduğu belirlenmiştir. Böylece 17 numaralı oyunların duygulara hitap etmesiyle oyun oynarken gerçek dünyadan kopma arasında pozitif bir ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

#### Hipotez 18

| Kişilik Özellikleri ve Oyunlar Yolu ile Arkadaş Edinme |                     |     |      |                |                 |
|--------------------------------------------------------|---------------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                        | Kişilik Özellikleri | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.                     | İçe Dönük           | 129 | 2,57 | 1,520          | 0,423           |
|                                                        | Dışa Dönük          | 145 | 2,42 | 1,475          |                 |

Tablo 23: Kişilik Özellikleri ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme

Kişilik özelliklerine katılımcıların dijital oyunlar yoluyla arkadaş edinmelerini gösteren tabloda İçe dönük kişilik özelliğindeki katılımcıların değeri 2,57 ve dışa dönük katılımcıların değeri 2,42'dir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,423$  değeri ( $P>0,05$ ) bulunmuştur. 18 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme kişilik özelliklerine göre farklılaşmaktadır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 19

| Yaşanılan İl ve Oyunlar Yolu ile Arkadaş Edinme |                |     |      |                |                 |
|-------------------------------------------------|----------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                 | Yaşadığınız il | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.              | Büyükşehir     | 248 | 2,41 | 1,476          | 0,008           |
|                                                 | Küçükşehir     | 26  | 3,23 | 1,505          |                 |

Tablo 24: Yaşanılan İl ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme

Oyunlar yoluyla arkadaş edinme davranışının katılımcıların yaşadıkları şehirlere göre değişimini gösteren tabloda küçük şehirde yaşayan katılımcıların oyunlar yoluyla arkadaş edinme davranışlarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan T testi sonucunun ( $P=0,008$ ) değeri  $P<0,05$  olduğundan 19 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme yaşanılan şehre göre göre farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 20

| Cinsiyet ve Oyunlar Yolu ile Arkadaş Edinme |          |     |      |                |                 |
|---------------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                             | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.          | Kadın    | 130 | 2,23 | 1,518          | 0,006           |
|                                             | Erkek    | 144 | 2,72 | 1,441          |                 |

Tablo 25: Cinsiyet ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme

Oyunlar yolu ile arkadaş edinme davranışının cinsiyete göre dağılımını gösteren tabloda Kadın katılımcıların 2,23 değeri, erkek katılımcıların 2,72

değerinden düşüktür. T Testi ile elde edilen (  $P=0,008$ ) sonuç  $P<0,05$  olduğu için 20 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı cinsiyete göre göre farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 21

| Kişilik Özelliği ve Kahramanı Kendi Oyunları Tercih Etme |                  |     |      |                |                 |
|----------------------------------------------------------|------------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                          | Kişilik Özelliği | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Kahramanı kendim olan oyunları tercih ederim.            | İçe Dönük        | 129 | 2,94 | 1,435          | 0,114           |
|                                                          | Dışa Dönük       | 145 | 3,21 | 1,369          |                 |

Tablo 26: Kişilik Özelliği ve Kahramanı Kendi Olan Oyunları Tercih Etme

Kişilik özellikleri ile kahramanı kendi olan oyunları tercih etme davranışını gösteren tabloda, içe dönük (2,94) ve dışa dönük ( 3,21) kişilik özelliklere sahip katılımcıların değerleri benzer olarak görülse de  $P=0,114$  T testi sonucu  $P>0,05$  olduğu için iki grup arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Böylece 21 numaralı kahramanı kendi olan oyunları tercih etme davranışı içe dönük kişilerde daha yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

**Araştırma Sorusu 4:** Oyun oynama davranışı kişilerarası iletişimi etkilemekte midir?

### Hipotez 22

| Kişilik Özelliği ve Dijital Oyun Oynama |            |                                 |       |        |                                   |
|-----------------------------------------|------------|---------------------------------|-------|--------|-----------------------------------|
|                                         |            | Dijital oyunları oynar mısınız? |       | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                         |            | Evet                            | Hayır |        | 0,172                             |
| Kişilik Özelliği                        | İçe Dönük  | 129                             | 146   | 275    |                                   |
|                                         | Dışa Dönük | 145                             | 130   | 275    |                                   |
| Toplam                                  |            | 274                             | 276   | 550    |                                   |

Tablo 27: Kişilik Özelliği ve Dijital Oyun Oynama

Katılımcıların dijital oyun oynama davranışlarının kişilik özelliklerine göre dağılımını gösteren tabloda dijital oyun oynama davranışlarının kişilik özelliklerine göre farklı olduğu görülmektedir. Yapılan Ki – Kare testinin sonucu ( $P=0,172$ )  $P>0,05$  olduğu için kişilik özelliklerine göre dijital oyun oynama davranışının farkı anlamlı değildir. 22 numaralı içe dönük insanların dijital oyun oynama oranı daha fazladır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 23

| Can Sıkılınca Aile ile Paylaşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme |      |                |     |                     |                 |
|-------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                               | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Canım sıkılınca ailemle sıkıntımı paylaşıyorum                                | 3,39 | 1,384          | 274 | -0,03035            | 0,616882        |
| Başkalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim.                 | 3,72 | 1,336          | 274 |                     |                 |

Tablo 28: Can Sıkılınca Aile ile Paylaşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme

Canı sıkılınca aile ile paylaşma ve başkalarıyla oynanan oyunları tercih etme davranışlarını incelemek için korelasyon testi yapılmıştır. Korelasyon testi sonucunda -0,03 değeri sıfıra yakın bir değer olarak negatif ilişkinin zayıflığını belirtmektedir. Anlamlılık derecesi  $P=0,616$  ( $P>0,05$ ) olduğu için 23 numaralı başkalarıyla birlikte oynayabileceği oyunları tercih etme davranışıyla canı sıkılınca ilk ailesiyle paylaşma davranışı arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 24

| Günlük Oyun Oynama Süresi ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerinin Bilmesi |                   |                                                        |       |        |                 |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------|-------|--------|-----------------|
|                                                                      |                   | Hangi oyunları oynadığınızı ebeveynleriniz biliyor mu? |       | Toplam | Sig. (2-tailed) |
|                                                                      |                   | Evet                                                   | Hayır |        |                 |
| Günlük Oyun Oynama Süresi                                            | 1 saat ve daha az | 66                                                     | 10    | 76     | 0,000           |
|                                                                      | 1-2 saat          | 64                                                     | 20    | 84     |                 |
|                                                                      | 2-3 saat          | 28                                                     | 4     | 32     |                 |
|                                                                      | 3-4 saat          | 24                                                     | 8     | 32     |                 |
|                                                                      | 5 saatten fazla   | 26                                                     | 24    | 50     |                 |
| Toplam                                                               |                   | 208                                                    | 66    | 274    |                 |

Tablo 29: Günlük Oyun Oynama Süresi ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi

Oynanan oyunları ebeveynlerin bilmesi ve günlük oyun oynama süresine göre dağılımını gösteren tabloda  $P=0,000$  değeri  $P<0,05$  olduğu için oyun oynama sürelerine göre ebeveynlerin oynanan oyunları bilmesi davranışının değiştiği görülmektedir. Günde 2 saatten fazla oyun oynayan gruplarda ailenin oyun oyunları bilmesi yüksek olmasına rağmen oransal olarak günde 2 saatten az oyun oynayan gruplara göre daha yüksek değildir. Böylece 24 numaralı günde ortalama 2 saatten fazla dijital oyun oynama davranışında oynanan oyunları ailenin bilmesi daha yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 25

| <b>Günlük Oyun Oynama Süresi ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma</b> |     |      |                |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-------|
| Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider.                |     |      |                |       |
|                                                                                     | N   | Mean | Std. Deviation | Sig.  |
| 1 saat ve daha az                                                                   | 76  | 2,97 | 1,566          | 0,000 |
| 1-2 saat                                                                            | 84  | 2,93 | 1,378          |       |
| 2-3 saat                                                                            | 32  | 3,81 | 1,401          |       |
| 3-4 saat                                                                            | 32  | 4,19 | 1,203          |       |
| 5 saatten fazla                                                                     | 50  | 4,32 | 1,096          |       |
| Toplam                                                                              | 274 | 3,45 | 1,489          |       |

Tablo 30: Günlük Oyun Oynama Süresi ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma

Gerçek hayatta yapılamayan şeyleri oyunlarda yapma davranışına göre günlük oyun oynama süresini gösteren tabloda günlük oyun oynama sürelerine göre ortalamaların farklılaştığı görülmektedir.  $P=0,00$  değeri  $P<0,05$  olduğu için

oyun oynama süresine göre davranış farklılaşmıştır. Günlük 3 saatten fazla oyun oynama sürelerinde davranışa ait değerler ( 4,19 & 4,32 ) daha yüksek olduğu için 25 numaralı günde 3 saatten fazla dijital oyun oynama davranışında gerçek hayatta yapamadığı şeyler dijital ortamda yapma isteği daha yüksektir hipotezi **kabul edilmiştir.**

#### Hipotez 26

| Yaş Aralığı ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme |         |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------|---------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                | Yaşınız | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.             | 8-14    | 98  | 2,41 | 1,585          | 0,505046        |
|                                                | 15-22   | 176 | 2,53 | 1,446          |                 |

Tablo 31: Yaş Aralığı ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme

Oyunlar yolu ile arkadaş edinme ve yaş aralığını gösteren tabloda katılımcı sayıları ve oyunlar yoluyla arkadaş edinme ifadesine ait ortalamalar görülmektedir. 8-14 yaş grubu 2,41 ve 15-22 yaş grubu 2,53 ortalama değerine sahiptir. Yapılan T- testi sonucunda  $P = 0,505$  değeri  $P > 0,05$  olduğu için 26 numaralı Oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı yaşa göre farklılık gösterir hipotezi **reddedilmiştir.**

### Hipotez 27

| Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Bazı Oyunları Oynamaktan Korkma |      |                |     |                     |                 |
|--------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                    | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.                                 | 2,49 | 1,495          | 274 | -0,068              | 0,263           |
| Bazı dijital oyunları oynamaktan korkuyorum                        | 3,62 | 1,629          | 274 |                     |                 |

Tablo 32: Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Bazı Oyunları Oynamaktan Korkma

Oyunlar yolu ile arkadaş edinme davranışı ve bazı oyunları oynama korku duygusu arasındaki ilişkiyi gösteren yukarıdaki tabloda ifadelerin ortalama değerleri Pearson Korelasyon katsayısı ve anlamlılık derecesi görülmektedir. Korelasyon testi sonucunda  $P = 0,263$  değeri  $P > 0,05$  olduğu için iki ifade arasında bir ilişki olmadığı belirlenmiştir. Böylece 27 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme davranışıyla bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu arasında negatif ilişki vardır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 28

| Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Oynanan Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe |      |                |     |                     |                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                       | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.                                                    | 2,49 | 1,495          | 274 | 0,278               | 0,000           |
| Oynadığım dijital oyun sadece sanal ortamda kalmasını istemem.                        | 2,26 | 1,318          | 274 |                     |                 |

Tablo 33: Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme ve Oynanan Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe

Oyunlar yolu ile arkadaş edinme ve dijital oyunların sanal ortamda kalmasını istememe davranışı bireyin sanal ortamda bireyin ilişkide olması olarak tanımlanabilir. İki ifade arasındaki ilişkiyi gösteren tabloda,  $P=0,00$  değeri  $P<0,05$  olduğu için iki ifade arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Pearson korelasyon testi sonucunda elde edilen 0,278 değeri iki ifade arasında pozitif ilişki olduğunu belirtmektedir. Böylece 28 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme davranışıyla dijital oyun sadece sanal ortamda kalmasını istememe duygusu arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 29

| Günlük Aile ile Sohbet Süresi ve Oyunlar Yoluyla Arkadaş Edinme |     |      |                |                 |
|-----------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.                              |     |      |                |                 |
| Aile İle Sohbet                                                 | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| 1 saat ve daha az                                               | 47  | 2,87 | 1,361          | 0,184           |
| 1-2 saat                                                        | 82  | 2,39 | 1,438          |                 |
| 2-3 saat                                                        | 48  | 2,42 | 1,366          |                 |
| 3-4 saat                                                        | 33  | 2,09 | 1,588          |                 |
| 4 saatten fazla                                                 | 64  | 2,59 | 1,669          |                 |
| Toplam                                                          | 274 | 2,49 | 1,495          |                 |

Tablo 34: Günlük Aile ile Sohbet Süresi ve Oyunlar Yolu İle Arkadaş Edinme

Aile bireyleri ile sohbet süresi ile oyunlar yoluyla arkadaş edinme davranışı arasındaki ilişkiyi gösteren tabloya göre oyunlar yoluyla arkadaş edinme davranışı benzer değerlere sahiptir.  $P=0,184$  değeri  $P>0,05$  olduğu için günlük aile ile sohbet süresine göre oyunlar yoluyla arkadaş edinme davranışı değişmemektedir. Böylece 29 numaralı oyun yoluyla arkadaş edinme davranışı aile ile günde 3 saatten fazla sohbet etme davranışında daha düşüktür hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 30

| Kişilik Özelliği ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama |                  |     |      |                |                 |
|--------------------------------------------------------|------------------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                        | Kişilik Özelliği | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Canım sıkılınca dijital oyun oynarım.                  | İçe Dönük        | 129 | 3,47 | 1,381          | 0,126           |
|                                                        | Dışa Dönük       | 145 | 3,22 | 1,255          |                 |

Tablo 35: Kişilik Özelliği ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama

Dijital oyun oynamak can sıkıntısını gidermenin bir aracı olarak görünür. Kişilik özelliği ile can sıkılınca dijital oyun oynama davranışını gösteren tabloya göre içe dönük ve dışa dönük kişilerin ifadeye ait değerleri (3,47 & 3,22) benzerdir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,126$  değeri  $P>0,05$  olduğu için 30 numaralı canı sıkılınca dijital oyun oynama davranışı insanlar içe dönük insanlarda dışa dönük insanlara göre daha fazladır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 31

| Cinsiyet ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama |          |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Canım sıkılınca ailemle sıkıntımı paylaşırım   | Kadın    | 130 | 3,28 | 1,388          | 0,23            |
|                                                | Erkek    | 144 | 3,49 | 1,379          |                 |

Tablo 36: Cinsiyet ve Canı Sıkılınca Dijital Oyun Oynama

Bireylerarası iletişimde, yaşanan sorunları aile ile paylaşmak önemli bir durumdur. Can sıkılınca aile ile paylaşma davranışının cinsiyete göre değişimini

gösteren tabloda erkek kullanıcılara ait değer (3,49) daha yüksek görünmesine rağmen yapılan T testi sonucunda  $P=0,230$  değeri  $P>0,05$  olduğu için cinsiyete göre anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Böylece 31 numaralı can sıkılınca ailesiyle paylaşma davranışı cinsiyete göre farklılık göstermez hipotezi **kabul edilmiştir.**

### Hipotez 32

| Yaş Aralığı ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi |       |                                                        |       |        |                                   |
|------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------|-------|--------|-----------------------------------|
|                                                      |       | Hangi oyunları oynadığınızı ebeveynleriniz biliyor mu? |       | Toplam | Asymptotic Significance (2-sided) |
|                                                      |       | Evet                                                   | Hayır |        |                                   |
| Yaş                                                  | 8-14  | 86                                                     | 12    | 98     | 0,001                             |
|                                                      | 15-22 | 122                                                    | 54    | 176    |                                   |
| Toplam                                               |       | 208                                                    | 66    | 274    |                                   |

Tablo 37: Yaş Aralığı ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi

Yaş aralığı ve oynanan oyunları ebeveynlerin bilmesini gösteren tabloda ebeveynlerin oynanan oyunları bilmesinin yüksek oradan gerçekleştiği görülmektedir. 8-14 yaş grubundaki katılımcılarda bu oranın 15-22 yaş grubundaki katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan Ki – Kare testi sonucunda  $P=0,001$  değeri  $P<0,05$  olduğu için 32 numaralı oynanan oyunları ailesiyle paylaşma yaşa göre farklılık gösterir hipotezi **kabul edilmiştir.**

### Hipotez 33

| <b>Kahramanı Kendisi Olan Oyunları Seçme ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma</b> |      |                |     |                     |                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                                 | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyunda gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri yapabilmek hoşuma gider.                            | 3,45 | 1,489          | 274 | 0,337               | 0,000           |
| Kahramanı kendim olan oyunları tercih ederim.                                                   | 3,08 | 1,404          | 274 |                     |                 |

Tablo 38: Kahramanı Kendisi Olan Oyunları Seçme ve Gerçek Hayatta Yapılamayan Şeyleri Oyunda Yapma

Dijital oyun oynama sebepleri farklı olmakla birlikte genel olarak oyunların bireylerin hislerini gerçekleştirme ya da hislerden kaçma için kullanıldığı söylenebilir. Oyunlarda gerçek hayatta yapılamayan davranışları yapma ve kahramanı kendisi olan oyunlardı tercih etme davranışın ilişkisini gösteren tablo da iki ifadenin yakın değerlere (3,45& 3,08) sahip oldukları görülmektedir. Pearson korelasyon testinin 0,337 sonucu ve  $P=0,000$  değeri  $P<0,05$  olduğu için iki ifade arasında pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir. Böylece 33 numaralı gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri dijital oyunda yapmak isteme davranışı ve kahramanı kendisi olan oyunu tercih etme davranışı arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 34

| Cinsiyet ve Kahramanı Kendi Olan Oyunları Tercih Etme |          |     |      |                |                 |
|-------------------------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                       | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Kahramanı kendim olan oyunları tercih ederim.         | Kadın    | 130 | 3,22 | 1,430          | 0,13            |
|                                                       | Erkek    | 144 | 2,96 | 1,373          |                 |

Tablo 39: Cinsiyet ve Kahramanı Kendisi Olan Oyunları Seçme

Kahramanı kendi olan oyunları tercih etme davranışının cinsiyetlere göre dağılımını gösteren tabloda kadın ve erkek katılımcıların ifadeye yönelik değerlerinin ( 3,22 & 2,96) farklı olduğu görülmesine rağmen iki grup arasındaki fark anlamlı değildir. T testi sonucunda elde edilen  $P=0,130$  değeri  $P>0,05$  olduğu için gruplar arası fark anlamlı değildir. Böylece 34 numaralı kahramanı kendisi olan oyunu tercih etme cinsiyete göre farklılık gösterir hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 35

| Oyun Oynarken Dalıp Gitme Ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi |      |                |     |                     |                 |
|---------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                               | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.                            | 3,46 | 1,455          | 274 | 0,473               | 0               |
| Oyunlar duygularıma hitap eder                                | 2,58 | 1,349          | 274 |                     |                 |

Tablo 40: Oyun Oynarken Dalıp Gitme ve Oyunların Duygulara Hitap Etmesi

Oyunların duygulara hitap etmesi ve oyun oynarken dalıp gitme davranışı arasındaki ilişkiyi gösteren tabloda ifadelerin ortalamaları görülmektedir. Ortalama değerler farklı görülmektedir. Yapılan Pearson Korelasyon testi sonucunda  $P=0,00$  değeri  $P<0,05$  sonucu ile iki ifade olduğu belirlenmiştir. Pearson korelasyon değerinin 0,473 sonucu ile ilişkinin pozitif yönlü olduğu belirlenmiştir. Böylece 35 numaralı dijital oyunların duygularına hitap ettiği düşüncesiyle dijital oyun oynarken dalıp gitme davranışı arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 36

| Oyun Oynarken Dalıp Gitme ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma |      |                |     |                     |                 |
|-----------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                       | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oyun oynarken dalıp gittiğim olur.                                    | 3,46 | 1,455          | 274 | 0,204               | 0,001           |
| Oynadığım oyunu sosyal medyada paylaşırım                             | 2,20 | 1,435          | 274 |                     |                 |

Tablo 41: Oyun Oynarken Dalıp Gitme ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşmam

Oyun oynarken dalıp gitme ve oynanan oyunları sosyal medyada paylaşma arasındaki ilişkiyi gösteren tabloda iki ifadenin değerlerinin ( 3,46 & 2,20) farklı olduğu görülmektedir. Yapılan Pearson korelasyon testi sonucunda elde edilen 0,204 değeri  $P=0,001$  değeri  $P<0,05$  olduğu için iki ifade arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Böylece 36 numaralı dijital oyun oynarken dalıp gitme duygusuyla oynadığı oyunu sosyal medyada paylaşma davranışı arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 37

| Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma ve Oynanan Oyunun Grubuna Dâhil Ait Olmayı İsteme |      |                |     |                     |                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                            | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Oynadığım oyunu sosyal medyada paylaşırım                                                  | 2,20 | 1,435          | 274 | 0,455               | 0               |
| Oynadığım oyunun, oyuncu grubuna ait olmak beni mutlu eder.                                | 3,10 | 1,416          | 274 |                     |                 |

Tablo 42: Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma ve Oynanan Oyunun Grubuna Dahil Ait Olmayı İsteme

Oynanan oyunları sosyal medyada paylaşma ve oynanan oyunun grubuna ait olmayı isteme davranışlarının dağılımı gösteren tabloya göre iki ifadenin değerleri ( 2,20 & 3,10) farklıdır. Yapılan Pearson korelasyon testi sonucunda 0,455 korelasyon değeri ve  $P=0,00$  değeri  $P<0,05$  olduğu için 37 numaralı sosyal medyada oynadığı oyunu paylaşma davranışıyla oynadığı oyunun, oyuncu grubuna ait olmak isteme duygusu arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 38

| Cinsiyet ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma |          |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                      | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Oynadığım oyunu sosyal medyada paylaşırım            | Kadın    | 130 | 1,95 | 1,375          | 0,006           |
|                                                      | Erkek    | 144 | 2,43 | 1,456          |                 |

Tablo 43: Cinsiyet ve Oynanan Oyunları Sosyal Medyada Paylaşma

Cinsiyete göre oynanan oyunları sosyal medyada paylaşma davranışını gösteren tabloda kadın ve erkek katılımcıların değerlerinin (1,95 & 2,43) 5’li likert ölçeğin medyan değeri olan 3 değerinden düşük olduğu görülmektedir. Cinsiyete göre davranışın farkını ortaya koymak için yapılan T testi sonucunda  $P=0,006$  değer  $P<0,05$  olduğu için cinsiyete göre oynanan oyunları sosyal medyada paylaşma davranışının farklılaştığı belirlenmiştir. Böylece 38 numaralı sosyal medyada oynadığı oyunu paylaşma davranışı cinsiyete göre farklılık gösterir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 39

| Kişilik Özelliği ve Dijital Oyunlar Hayatının Anlamıdır İfadesi |                  |     |      |                |                 |
|-----------------------------------------------------------------|------------------|-----|------|----------------|-----------------|
| Dijital oyunlar hayatının anlamıdır.                            | Kişilik Özelliği | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
|                                                                 | İçe Dönük        | 129 | 2,16 | 1,396          | 0,234           |
|                                                                 | Dışa Dönük       | 145 | 1,97 | 1,247          |                 |

Tablo 44: Kişilik Özelliği ve Dijital Oyunlar Hayatının Anlamıdır İfadesi

Dijital oyunların insanlar için önemleri farklı olabilir. Bazı kişiler oyunları hiç umursamazken bazı kişiler hayatın anlamı olarak görebilirler. Kişilik özelliklerine göre dijital oyunlar hayatının anlamıdır ifadesine yönelik cevapların olduğu tabloda içe dönük ve dışa dönük katılımcıların değerlerinin (2,16 & 1,97) yakın olduğu gözlenmektedir. Yapılan T testi sonucunda elde edilen  $P=0,234$  değeri  $P>0,05$  olduğu için iki grup arasında ifadeye ait tutumun farklı olmadığı belirlenmiştir. Böylece 39 numaralı dijital oyun hayatının anlamıdır ifadesi içe dönük insanlarda daha yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 40

| Devam Edilen Okul ve Dijital Oyunlar Hayatımın Anlamıdır İfadesi |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|
| Dijital oyunlar hayatımın anlamıdır.                             |     |      |                |                 |
| Devam Edilen Okul                                                | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| İlköğretim                                                       | 96  | 2,10 | 1,410          | 0,085           |
| Lise                                                             | 102 | 1,85 | 1,155          |                 |
| Üniversite                                                       | 76  | 2,29 | 1,384          |                 |
| Toplam                                                           | 274 | 2,06 | 1,320          |                 |

Tablo 45: Devam Edilen Okul ve Dijital Oyunlar Hayatımın Anlamıdır İfadesi

Dijital oyunlar hayatımın anlamıdır ifadesinin devam edilen okula göre dağılımını gösteren tabloda gruplar arasında ifadeye yönelik değerlerin benzer olduğu görülmektedir. Devam edilen okula göre ifadeye iar değerlerin farkını ölçme için yapılan Anova testi sonucunda  $P=0,085$  değeri  $P>0,05$  olduğu için 40 numaralı dijital oyun hayatımın anlamıdır ifadesi devam edilen okula göre farklılık göstermektedir hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 41

| Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi ve Dijital Oyunlar Hayatımın Anlamıdır İfadesi |       |     |      |                |                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| Hangi oyunları oynadığınızı ebeveynleriniz biliyor mu?                               |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Dijital oyunlar hayatımın anlamıdır                                                  | Evet  | 208 | 1,90 | 1,306          | 0,000           |
|                                                                                      | Hayır | 66  | 2,58 | 1,241          |                 |

Tablo 46: Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi ve Dijital Oyunlar Hayatımın Anlamıdır İfadesi

Oynanan oyunları ebeveynlerin bilmesine göre dijital oyunlar hayatımın anlamıdır ifadesine verilen cevapları gösteren tabloda ifadeye ait cevaplar farklı görünmektedir. Ebeveynleriniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu sorusuna evet cevabını veren katılımcıların değeri (1,90) hayır cevabının veren katılımcılardan (2,58) düşüktür. Yapılan T testi sonucunda elde edilen  $P=0,000$  değeri  $P< 0,05$  olduğu için iki grup arasında anlamlı bir fark var olduğu belirlenmiştir. Böylece 41 numaralı dijital oyun hayatımın anlamıdır ifadesi ebeveynlerin oynanan oyunu bilmelerine göre farklılaşmaktadır hipotezi **kabul edilmiştir**.

**Araştırma Sorusu 5:** Mavi Balina oyunuyla ilgili tutum ve davranışlar değişkenlik göstermekte midir?

#### Hipotez 42

| Ebeveynlerle Mavi Balina Oyunu Hakkında Konuşma ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma |       |     |      |                |                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| Ebeveynlerle Mavi Balina Oyunu Hakkında Konuşma                                            |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Bazı dijital oyunları oynamaktan korkuyorum                                                | Evet  | 147 | 2,90 | 1,65           | 0,498           |
|                                                                                            | Hayır | 127 | 2,76 | 1,79           |                 |

Tablo 47: Ebeveynlerle Mavi Balina Oyunu Hakkında Konuşma ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma

Bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışı ile Mavi Balina oyunu hakkında ebeveynlerle konuşma davranışını gösteren tabloda ailesi ile Mavi Balina Oyunu hakkında konuşan kişilerin bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışının daha yüksek (2,90) olduğu görülmektedir. Bu durum Mavi Balina Oyunu ile ilgili medyaya yansıyan olumsuz haberler ile ilgili olabilir.

Yapılan T testi sonucunda elde edilen  $P=0,498$  değeri  $P>0,05$  olduğu için gruplar arasında bir fark olmadığı belirlenmiştir. Böylece 42 numaralı ebeveynlerle mavi balina oyunu hakkında konuşmaya göre bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu farklılaşmaktadır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 43

| Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe |      |                |     |                     |                 |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                    | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Bazı dijital oyunları oynamaktan korkuyorum                                        | 2,84 | 1,715          | 274 | 0,64                | 0,147           |
| Oynadığım dijital oyun sadece sanal ortamda kalmasını istemem.                     | 2,26 | 1,318          | 274 |                     |                 |

Tablo 48: Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma Oyunların Sanal Ortamda Kalmasını İstememe

Bazı oyunları oynamaktan korkma ve oynanan dijital oyunların sanal ortamda kalmasını istememe davranışı arasındaki ilişkiyi gösteren tabloda iki ifadenin farklı değerlerde (2,84 & 2,26) olduğu görülmektedir. İki ifade arasındaki Pearson korelasyon testi sonucu 0,64 ve  $P=0,147$  değeri  $P>0,05$  olduğu için iki ifade arasında bir ilişki olmadığı belirlenmiştir. Böylece 43 numaralı bazı dijital oyunları oynamaktan korkma ve oynanan oyun dijital ortamda kalmasını istememe duygusu arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 44

| Mavi Balina Oyunun Sonunda İntihar Görevi Olduğunu Bilme ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma |       |     |      |                |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| "Mavi Balina Oyunun" sonunda oyuncunun intihar görevi olduğunu biliyor musunuz?                     |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Bazı dijital oyunları oynamaktan korkuyorum                                                         | Evet  | 221 | 2,94 | 1,726          | 0,049           |
|                                                                                                     | Hayır | 53  | 2,43 | 1,623          |                 |

Tablo 49: Mavi Balina Oyunun Sonunda İntihar Görevi Olduğunu Bilme ve Bazı Dijital Oyunları Oynamaktan Korkma

Mavi Balina oyunu hakkındaki tartışmalarında en önemlisi oyun sonunda yer alan intihar görevidir. İntihar görevi nedeniyle birçok kişinin hayatını kaybetmesi oyunu tartışmaların odağı haline getirmiştir. Mavi Balina oyunun sonunda intihar görevi olduğunu bilmeye göre bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışını gösteren tabloda intihar görevi olduğunu bilen kişilerin bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışının daha yüksek (2,94) olduğu görülmektedir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,049$  değeri  $P<0,05$  olduğu için 44 numaralı Mavi balina oyunu sonunda intihar olduğunu bilen kişilerde bazı dijital oyunları oynamaktan korkma duygusu daha yüksektir hipotezi **kabul edilmiştir**.

#### Hipotez 45

| Ebeveynlerle Mavi Balian Oyunu Hakkında Konuşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme |       |     |      |                |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| Ebeveynlerinle Mavi Balina Oyunu hakkında hiç konuştunuz mu?                                  |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Baskalarıyla birlikte oynayabileceğim oyunları tercih ederim.                                 | Evet  | 147 | 3,80 | 1,312          | 0,286           |
|                                                                                               | Hayır | 127 | 3,63 | 1,362          |                 |

Tablo 50: Ebeveynlerle Mavi Balian Oyunu Hakkında Konuşma ve Başkaları ile Oynanan Oyunları Tercih Etme

Başkaları ile oynan oyunları tercih etme davranışını Mavi Balina oyunu hakkında ebeveynlerle konuşmaya göre değişimini gösteren tabloda iki grubun verdiği cevapların benzer olduğu görülmektedir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,286$  değeri  $P>0,05$  olduğu için iki grup arasında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Böylece 45 numaralı Mavi balina hakkında ebeveynlerle konuşan kişilerde başkalarıyla birlikte oynadığı oyunları tercih etme davranışı daha yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

**Araştırma Sorusu 6:** Pandemi sürecindendi dijital oyuna eğilim arttı mı?

**Hipotez 46**

| Devam Edilen Okul ve Karantinada Daha Fazla Dijital Oyun Oynama |     |      |                |                 |
|-----------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|
| Karantinada normalden fazla dijital oyun oynama başladım.       |     |      |                |                 |
|                                                                 | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| İlköğretim                                                      | 96  | 3,21 | 1,535          | 0,168           |
| Lise                                                            | 102 | 3,59 | 1,315          |                 |
| Üniversite                                                      | 76  | 3,37 | 1,394          |                 |
| Toplam                                                          | 274 | 3,39 | 1,421          |                 |

Tablo 51: Devam Edilen Okul ve Karantinada Daha Fazla Oyun Oynama

Karantina sürecinde evde uzun süreler geçirmek zorunda olan bireylerin zaman geçirmek için çeşitli aktivitelerde bulunmaları doğaldır. Dijital oyun oynama bu aktivitelerden sadece biridir. Karantina sürecinde daha fazla oyun oynama davranışını devam edilen okula göre gösteren tabloda, okullara göre değerlerin benzer olduğu görülmektedir. Yapılan Anova testi sonucunda  $P=0,168$  değeri  $P>0,05$  olduğu için devam edilen okula göre davranışın farklılaşmadığı belirlenmiştir. Böylece 46 numaralı karantinada normalden fazla oyun oynama devam edilen okula göre farklılık gösterir hipotezi **reddedilmiştir**.

#### Hipotez 47

| Mavi Balina Oyunu Hakkında Arkadaşlarla Konuşma ve Karantinada Daha Fazla Oyun Oynama |       |     |      |                |                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| Mavi balina oyunu hakkında arkadaşlarınızla konuştunuz mu?                            |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Karantinada normalden fazla dijital oyun oynama başladım                              | Evet  | 139 | 3,56 | 1,378          | 0,048           |
|                                                                                       | Hayır | 135 | 3,22 | 1,449          |                 |

Tablo 52: Mavi Balina Oyunu Hakkında Arkadaşlarla Konuşma ve Karantinada Daha Fazla Oyun Oynama

Mavi Balina oyunu hakkında bilgi edinme ve oyuna başlamak için kaynaklardan biri de arkadaş çevresidir. Arkadaşlar ile Mavi Balina oyunu hakkında konuşmaya göre karantina sürecinde daha fazla oyun oynama davranışını gösteren tabloda evet ve hayır cevabını veren bireyler arasında değerlerin (3,56 & 3,22) farklılaştığı gözlenmektedir. Yapılan T testi sonucunda  $P=0,048$  değeri  $P<0,05$  olduğu için iki grup arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Böylece 47 numaralı karantinada normalden fazla oyun oynama davranışı arkadaşlarıyla Mavi balina oyunu hakkında konuşma davranışında daha yüksektir hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 48

| Oyun İçin Harcanan Para ve Karantinda Baba İle Oyun Oynama |     |      |                |                 |
|------------------------------------------------------------|-----|------|----------------|-----------------|
| Karantinada dijital oyunu babamla birlikte oynuyoruz.      |     |      |                |                 |
|                                                            | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Hiç                                                        | 193 | 1,57 | 1,116          | 0,375           |
| <200                                                       | 65  | 1,71 | 1,271          |                 |
| 201-500                                                    | 12  | 2,00 | 1,477          |                 |
| 500+                                                       | 4   | 1,00 | 0,000          |                 |
| Toplam                                                     | 274 | 1,61 | 1,166          |                 |

Tablo 53: Oyun İçin Harcanan Para ve Karantinda Baba İle Oyun Oynama

Karantinada baba ile oyun oynama davranışının oyunlar için harcanan paraya göre dağılımını gösteren tabloda değerlerin yakın olduğu gözlenmektedir. Yapılan Anova testi sonucunda  $P=0,375$  değeri  $P>0,05$  olduğu için devam edilen okula göre karantinada baba ile oyun oynama davranışının farklılaşmadığı belirlenmiştir. Böylece 48 numaralı dijital oyuna yıllık fazla harcama yapan kişilerde, karantinada baba ile dijital oyun oynama davranışı daha yüksektir hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 49

| Oyunlar Yoluyla Arkadaş Edinme ve Karantinada Daha Önce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama |      |                |     |                     |                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|-----|---------------------|-----------------|
|                                                                                       | Mean | Std. Deviation | N   | Pearson Correlation | Sig. (2-tailed) |
| Karantinada daha önce hiç ilgi duymadığım tarzda oyunları da oynamaya başladım.       | 2,16 | 1,419          | 274 | 0,243               | 0,000           |
| Oyunlar yolu ile arkadaş edinirim.                                                    | 2,49 | 1,495          | 274 |                     |                 |

Tablo 54: Oyunlar Yoluyla Arkadaş Edinme ve Karantinada Daha Önce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama

Oyunlar yolu ile arkadaş edinme ve karantina sürecinde daha önce ilgi duyulmayan tarzda oyunları oynama davranışları arasındaki ilişkileri gösteren tabloda ifadelere verilen cevaplar yakındır. (2,16 & 2,49) Yapılan Pearson korelasyon testi sonucunda elde edilen 0,243 ile ilişkinim pozitif yönlü olduğu ve  $P=0,000$  değeri ( $P<0,05$ ) ile ilişkinin anlamlı olduğu belirlenmiştir. Böylece 49 numaralı karantinada daha önce oyun oynanmayan tarzda oyun oynamaya başlama davranışıyla oyun yoluyla arkadaş edinime davranışı arasında pozitif ilişki vardır hipotezi **kabul edilmiştir**.

### Hipotez 50

| Karantinada Daha Önce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi |       |     |      |                |                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|----------------|-----------------|
| Hangi oyunları oynadığınızı ebeveynleriniz biliyor mu?                                       |       | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Karantinada daha önce hiç ilgi duymadığım tarzda oyunları da oynamaya başladım.              | Evet  | 208 | 2,16 | 1,438          | 0,908           |
|                                                                                              | Hayır | 66  | 2,18 | 1,369          |                 |

Tablo 55: Karantinada Daha Önce Oynanmayan Tarzda Oyun Oynama ve Oynanan Oyunları Ebeveynlerin Bilmesi

Karantinada daha önce oynanmayan tarzda oyun oynama davranışının ebeveynlerin oynanan oyunları bilmesine göre dağılımını gösteren tabloda ifadeler yakın görünmektedir.(2,16 & 2,18). Yapılan T testi sonucunda  $P=0,908$  değeri  $P>0,05$  olduğu için gruplar arasında ifadeye yönelik anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Böylece 49 numaralı karantina sürecinde daha önce oynanmayan oyunları oynama davranışı, oynanan oyunları aile ile paylaşmaya göre farklılaşır hipotezi **reddedilmiştir**.

### Hipotez 51

| Cinsiyet ve Karantinada Anne İle Daha Fazla Oyun Oynama        |          |     |      |                |                 |
|----------------------------------------------------------------|----------|-----|------|----------------|-----------------|
|                                                                | Cinsiyet | N   | Mean | Std. Deviation | Sig. (2-tailed) |
| Karantinada dijital oyunu daha çok annemle birlikte oynuyoruz. | Kadın    | 130 | 1,48 | 1,209          | 0,003           |
|                                                                | Erkek    | 144 | 1,94 | 1,337          |                 |

Tablo 56: Cinsiyet ve Karantinada Anne İle Daha Fazla Oyun Oynama

Cinsiyete göre karantina sürecinde daha çok anne ile oyun oynama davranışının dağılımını gösteren tabloda erkek katılımcıların ifadeye ait değerlerinin (1,94) daha yüksek olduğu görülmektedir. Her iki cinsiyete ait değerlerinde 5’li likert ölçeğin medyan değeri olan 3’ten daha düşük olduğu gözlenmektedir. Yapılan T testi sonucunda elde edilen 0,003 değeri  $P<0,05$  olduğu için erkek ve kadın katılımcılar arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Böylece 51 numaralı karantinada anneleriyle dijital oyun oynama davranışı cinsiyete göre farklılık gösterir hipotezi **kabul edilmiştir**.

## DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Dijitalleşme toplumsal değişimleri ve gelişmeleri beraberinde getirmiştir. Oyun algısı şekil ve içerik olarak farklılık göstermektedir. Başta çocukların ve gençlerin ilgilendiği ana konulardan olan online dijital oyunlar, içerik ve iletmek istediği mesajlar çeşitli kurum ve kuruluşlar tarafından yazılmaktadır. Yazılan bazı çevrimiçi dijital oyunlar, oyuncuları oyun süresince yönlendirerek bulunduru ortamnan zamanla uzaklaştırarak ruhsal ve fiziki olarak zarar vermektedir. Dijital oyunu belli bir süre oynayan oyuncular zaman içerisinde saldırgan davranışlar sergiledikleri ve sanal dünyada veya sedanter yaşam tarzı sürdürmekte olduğu araştırma sonucunda analiz edilmiştir. Dijital Oyunların Aile İçi İletişime Etkileri: Mavi Balina Oyununu inceleyen bu araştırma rastlantılı örneklem yöntemiyle internet üzerinden 550 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma Mart - Mayıs 2020'de gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın hedef kitesinde olmayan kişilerin anketi yanıtlamamaları anket formunda belirtilmiştir. 53 soruya sahip anket formu demografi, dijital oyun tutum ve davranışları, kişilerarası iletişim, Mavi Balina Oyunu ve karantina sürecinde oyun oynama davranışı başlıklarından oluşmaktadır. Araştırma için 6 ana araştırma sorusu ve 51 hipotez hazırlanmıştır. Araştırma sonuçları tablolar ve testler ile belirtilmiştir. 51 hipotezden 27 tanesi kabul edilmiş, 24 hipotez reddedilmiştir.

Yapılan araştırmada dijital oyun oynama davranışı farklı değişkenlere ve boyutlara göre incelenmiştir. Dijital oyun oynama davranışının demografik değişkenlere göre farklılaştığı ortaya konulmuştur. Dijital oyun oynama davranışı yaş devam edilen okul ve cinsiyet gibi demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır. Artık bir endüstri haline gelen dijital oyun dünyasında oyunlar için harcanan para da oyun oynamanın bir boyutunu oluşturmaktadır. Cinsiyete ve yaşanan şehre göre dijital oyun için harcanan para farklılık göstermemektedir. Genel olarak dijital oyunlar için fazla para harcanmadığı ortaya konulmuştur.

Dijital oyun oynama amaçları cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Kadınlar için yeni bilgiler öğrenme ve boş vakit geçirme en önemli dijital oyun oynama

amaçları iken erkek katılımcılar için eğlence ve başarıma duygusunu tatmin etme önde gelen dijital oyun oynama amaçlarıdır. Mutlu olmak için oyun oynamak her iki cinsiyet için de ortak ve önemli amaçtır. Oyun oynama amaçları cinsiyete göre değişirken kişilik özelliklerine göre, içe dönük olmak ve dışa dönük olmak, anlamlı olarak değişmemektedir.

Bireylerin dijital oyun oynama tercihleri oyunun görselliği, başkalarıyla oynanan oyunu tercih etme ve oyunun gerçek hayata yansımaları olarak nitelendirilebilir. Oyunun görselliği katılımcılar için çok önemli olurken başkalarıyla oynanan oyunu tercih etme de önemlidir. Bireyin içe dönük ve ya dışa dönük olmasına göre başkalarıyla oynanan oyunları tercih etme davranışı farklılaşmamaktadır. Oyunda öğrenilen bilgileri gerçek hayatta kullanma yaygın değilken gerçek hayatta yapılamayan davranışları oyunlarda gerçekleştirmeye çalışmak katılımcılar arasında yaygındır.

Bireyler oynadıkları dijital oyunların duygularına hitap ettiği düşüncesiyle dijital oyun oynarken dalıp giderler, aynı zamanda bu durum, dalıp gitme davranışı cinsiyete göre değişkenlik göstermektedir, erkekler oyun dünyasına kadınlara göre daha fazla kapılır. Oyun oynama amacı ile oyun oynarken dalıp gitme davranışını oyun oynama sebebine göre farklılık göstermekte olduğu ve oyunların duygulara hitap etmesi yaşa göre farklılık gösterdiği ortaya konulmuştur. Araştırma sonucunda dijital oyunların duygulara hitap etmesiyle oyun oynarken gerçek dünyadan koptukları ve sosyal medyada paylaşma gereğini duydukları ispat edilmiştir.

Dijital oyun yoluyla arkadaş edinme kişilik özelliklerine göre farklılık göstermemektedir, ancak yaşadıkları şehire göre, cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Oyunlar yolu ile arkadaş edinme ve dijital oyunların sanal ortamda kalmasını istememe davranışı bireyin sanal ortamda bireyin ilişkide olması olarak tanımlanabilir. Bireylerarası iletişimde, yaşanan sorunları aile ile paylaşmak önemli bir durumdur. Can sıkılınca aile ile paylaşma davranışının cinsiyete göre farklılık göstermez.

Dijital oyun oynama sebepleri farklı olmakla birlikte genel olarak oyunların bireylerin hislerini gerçekleştirme ya da hislerden kaçma için kullanıldığı söylenebilir. Gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri dijital oyunda yapmak isteme davranışı ve kahramanı kendisi olan oyunu tercih etme davranışları arasında pozitif ilişki vardır.

Son zamanlarda insanların her davranışlarını sosyal medya üzerinden paylaşarak beğenilme isteği son derece yaygın bir durumdur, dijital oyuncular için de bu durum farklı değildir ancak sosyal medyada oynadıkları dijital oyunu paylaşma davranışı erkeklerde daha fazla olduğu araştırılmıştır.

Oynanan oyunları ebeveynlerin bilmesine göre dijital oyunlar hayatının anlamıdır ifadesine verilen cevapları gösteren tabloda ifadeye ait cevaplar farklı görünmektedir. Bu araştırmanın ana araştırma konusu olan Mavi Balina çevrimiçi dijital oyunu ile ilgili tutum ve davranışlar değişkenlik gösterilip gösterilmediği tartışılmıştır. Bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışı ile Mavi Balina oyunu hakkında ebeveynlerle konuşma davranışı ailesi ile Mavi Balina Oyunu hakkında konuşan kişilerin bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışının daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durum Mavi Balina Oyunu ile ilgili medyaya yansıyan olumsuz haberler ile ilgili olabilir. Mavi Balina oyunu hakkındaki tartışmalarında en önemlisi oyun sonunda yer alan intihar görevidir. İntihar görevi nedeniyle birçok kişinin hayatını kaybetmesi oyunu tartışmaların odağı haline getirmiştir. Mavi Balina oyunun sonunda intihar görevi olduğunu bilmeye göre bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışı intihar görevi olduğunu bilen kişilerin bazı dijital oyunları oynamaktan korkma davranışının yüksek olduğu anlatmıştır.

2020 yılın başından beri tüm dünyayı birçok alanda etkileyen COVID -19 pandemisi insanları karantina sürecinde evde uzun süreler geçirmek zorunda olan bıraktı bu zaman dilimini eğlenceli ve verimli geçirmek için çeşitli aktivitelerde bulunmaları dijital oyun oynama oranının normalinden daha da arttığı bilgiyi tartışmalara açmıştır. Mavi Balina oyunu hakkında bilgi edinme ve oyuna başlamak için kaynaklardan biri de arkadaş çevresidir, karantinada normalden

fazla oyun oynama davranışı arkadaşlarıyla Mavi Balina oyunu hakkında konuşma davranışında daha yüksek olduğu ortaya konulmuştur. Ayrıca karantinada daha önce oyun oynanmayan tarzda dijital oyun oynamaya başlama davranışıyla oyun yoluyla arkadaş edinenler sayısı da pandemi öncesine göre arttı. Karantinada erkekler anneleri ile daha fazla oyun oynuyor demek.

Geniş bir yelpazede çevrimiçi dijital oyunlarla ilgili deneysel çalışmaların yapılması ve oyun yapımı sürecinde açık ve gizli öğrenme yaklaşımlarıyla tasarlanmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Dijital oyunları sadece akademik bilgilerin kazandırılmasında bir araç gibi ele almak doğru olmaz, planlama, hedef belirleme, strateji oluşturma, eleştirel düşünme gibi becerilerin geliştirilmesinde de önemli bir eğitim ve eğlence aracı olarak ele almak doğru olacaktır. Çevrimiçi dijital oyunlar istediğimizi tasarlayabilme fırsatı sağlayan gerçek olmayan, sanal bir dünyadır. Bu oyunların avantajları olduğu kadar dezavantajları da vardır. Dikkat edilmesi gereken husus oyunların eğitim sürecinde doğru zamanda ve oranda, planlı ve amaçlar doğrultusunda ebeveynlerin kontrolünde olmasıdır. Çocuklar ve gençler dijital oyunları sosyalleşme ve sorunlardan uzaklaşma aracı olarak görüp kaptırmamalı kendilerini, zira dijital oyun aracılığıyla edindikleri yeni arkadaşlar beraberinde tehlike getirebilir. Aile toplumun yapı taşıdır ve bir insanın iyi ve ya kötü tutum ve davranışlarının oluşumlarında en önemli faktör aile ve aile içi iletişim alır. Aile içi iletişim, ebeveynlerle çocukların sohbet etmesi, sorunların paylaşılması insanın temel ihtiyacı olan sevgi duygusunu aile içerisinde tamamlamış olur, aksi takdirde bu ihtiyaç dışarıdaki aygıtlarla giderilme eğiliminde olur.

Bu çalışmanın konusunu oluşturan The Blue Whale Game ve ya Türkiye’de "Mavi Balina Challenge" olarak bilinir. Mavi Balina oyunu birçok ülkede yasal olduğu iddia edilen bir internet oyunudur. Yapılan incelemeye göre oyun 50 bölümden oluşuyor ve son bölümde oyuncunun intihar etmesi isteniyor. Mavi Balina komutlarını incelediğin zaman, balina olmak için günlük çeşitli komutları yerine getirmek olduğunu anlıyor ve oyuna masumca başlıyorsun. Fakat komutların içerikleri korkunç bir şekilde insan psikolojisine zarar veren komutlar olduğunu anlaşılmaktadır. Örneğin “Bugün saat 4:15 te uyan ve yeni

komutu öğren” oyuncu uyku sersemiyle gece yarısı oyunda çevrimiçi görününce korku filmi içeren kısa video izletiliyor ve ya başka bir gün aynı saatte uyanıp çadırın üstüne çıkıp oturma komutu veriliyor. Bu tarz komutlar insanın psikolojisini olumsuz yönde etkiliyor. Fakat oyunda Balina Olmak, meydan okuması özellikle genç yaşlardaki insanlar arasında gündem konudur.

Literatür taraması yaptığın zaman Mavi Balina Challenge çevrimiçi dijital oyunla ilgili yapılan araştırmaların ortak sonucuna baktığın zaman incelenmiş olan haberlerin konu ile kesin bağlantısının olmadığı görülmüştür. Haberlerin, Mavi Balina oyunun içeriği korkutucu ve dalgalandırıcı çekicilik taşıdığı aktarılmaktadır, ayrıca oyun bünyesinde olan şiddet unsuru sıradalaştırılmış. Kitle iletişim araçlarının konuyla alakalı doğru bilgi sunma, farkındalık oluşturma, tutum ve davranışlar geliştirmeye yönelik roller üstlenmek gibi amaçlarının olmadığı görülmektedir. Mavi Balina Challenge oyunuyla alakalı bilgi kirliliğini oluşturan haber ve içerik paylaşımlarında kaçınılmalıdır.

Türkiye’de genç nüfusun intihar haberlerini incelediğin zaman, Mavi Balina Challenge oyunu şüphesi ile intihar ölümlerin ilişkilendirilmesinde artış olduğunu görülmektedir. Ancak bu haberlerin doğruluk oranı tartışmaya açıktır. Bunun sebebi de haber gündemde yer alamaya başladıktan sonra Mavi Balina Challenge oyunundan kaynaklanan şüpheli haberler ile alakalı inceleme sonuçları tekrardan yayımlanmadı. Farklı ülkelerde de, Mavi Balina Challenge oyunu oynarken intihar ettiği şüphesini içeren haberler yayımlanmaktadır.

Araştırma kapsamında Facebook, instagram üzerinden iki farklı yalan hesap oluşturarak #mavibalina #4:15 #хочувигру #разбужденияв04:15 #bluewhale #bluegame gibi haşteglar paylaşılmıştır, ayrıca bu haştagları daha önce paylaşanlar ile iletişime geçilmiştir. 12-25 yaş aralığında olan bu haştag paylaşımcılar, oyunun ne kadar korkunç olduğunu anlatarak oyunu oynamamak için ikna etmeye çalıştılar. Bazıları ailede sorun varsa benle paylaşabilirsin diye arkadaşlık teklifinde bulunarak oyundan uzak durmam gerektiği konusunda ikna etmeye çalıştılar. Oyunun moderatörü iletişime geçmedi, zaten yukarıda da belirtilen gibi 2017 yılında oyunun yazarı Filip Budeykin tutuklandı ve çoğu ülkelerde siber suça karşı çeşitli çalışmalar yürütülmektedir.

Mavi Balina Challenge oyununa karşı alınan tedbirler kapsamında birçok ülke farklı önlemler alınıyor onlardan bazıları:

- Mavi Balina ile ilgili arama terimlerine uyarı mesajı ve filtreler geliştirilmiştir.
- Televizyonda Prime Time’de oyunla alakalı farkındalık oluşturulacak videoların yayınlanmaktadır.
- Mavi Balina oyunuyla alakalı olarak öğrencilere, öğretmenler ve ebeveynler için danışmanlık hizmeti verilmektedir.
- Mavi Balina oyunuyla alakalı sorun yaşayan bölgelerde okullarda akıllı telefon kullanımı yasaklanmıştır.
- Bilgi ve teknoloji bakanlığı tarafından siber suçlar kapsamında, özel inceleme birimleri kurulmuştur.
- Okullarda bilgisayarların yazılımlarının, filtreleme, izleme ve engelleme, gözden geçirmesi ve etkin bir güvenlik duvarı kurulmuştur.
- Gençlerin arasında arkanlarına yönelik farkındalık videoları çekilmiş ve yayılmıştır.
- Ebeveynlere Mavi Balina ve benzeri tehdit yaratan dijital oyunlar hakkında bilgilendirici eğitimler düzenlenmiştir.
- Birleşmiş Milletler Çocuk Fonu (UNICEF), ebeveynlerin çocuklarını Mavi Balina'dan nasıl koruyabileceklerine dair 11 tavsiye madde yayımladı.

Mavi Balina oyunu, sanal ortamın gizlilik şartlarını kontrol etmek için yapılanmaktadır kontrol edilememesi üzerine yapılanmaktadır. Bu durum, çevrim içi ortamın insanların ruh sağlığını tehdit eden güvenlik açıklarına müsait olduğu açıktır. Çevrim içi ağların tehditlerine karşı farkındalık yaratacak politikalara ihtiyaç vardır. Günümüzde eğitim politikalarını, temel bir zorunluluk olarak görülen medya okuryazarlığına ağırlık verecek şekilde düzenlenmelidir. Sanal ortamda oluşan tehlikelere karşı alınabilecek önlem kişinin, siber güvenlik ve sosyal medyayı daha bilinçli kullanmaktır. Sanal âlemde dijital oyunlar oynamanın risklerin devam edeceği açık bir gerçektir. Tehlikeli oyunlarla

m¼cadelede, k¼resel ¼l¼ekte alınan ¼nlemler incelenerek, T¼rkiye’de hayata ge¼irilmelidir.



## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- ARİSTOTELES 2018. **Ruh Üzerine.** (G. S. Ömer Aygün, Çev.)  
İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- AHMET HAMDİ, İ & ÜMİT, A. 2016. **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri.**  
İstanbul : Beta.
- BAUDRİLLARD, J. 2017 **Can Çekişen Küresel Güç.** (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları
- BAUDRİLLARD, J. 2018 **Tüketim Toplumu.** Ayrıntı Yayınları.
- BAUDRİLLARD, J. 1976 **Simgesel Değiş Tokuş Ve Ölüm.** İstanbul :  
Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- BERNE, E. 2019 **Games People Play.** Penguin Books Uk.
- BOGOST, I. 2007 **Persuasive Games: The Expressive Power  
Of Videogames.** Cambridge: Kindle Edition.

- DAĞ, A. 2011 **Ölümcul Şiddet Baudrillard'ın Düşüncesi.** İstanbul: Külliyyat Yayınları.
- DÖNMEZ, N. B. 1992 **Oyun Kitabı.** İstanbul: Esin Yayınevi.
- EMİLY RYALL, W. R. 2013 **The Philosophy Of Play.** New York: Routledge.
- GOODWIN, K. 2018 **Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek.** (T. Er, Çev.) İstanbul: Aganta Kitap.
- HUIZİNGA, J. 2006 **Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzeriğne Bir Deneme.** (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- MARSHALL, G. 1999 **Sosyoloji Sözlüğü.** (Osman Akınhay Ve Derya Kömürcü, Çev.) Ankara: Bilim Ve Sanat.
- MIKE GANE, J. B. 2008 **Radikal Belirsizlik.** (A. U.-S. Toker, Çev.) Ankara: De Ki Yayınları.
- ODABAŞ, U. K. 2018 **Platon-Hayatı Ve Felsefesi.** Araştırma Yayınları; 1. Baskı.

ŞADİ CAN, S. & ATA  
Ö. 2016

**Bilim, Felsefe Ve Metodoloji.** İstanbul: Beta.

AVKUL, U. 2003

**Codex Cumanicus Ve Karaçay-Malkar Türkçesi.** Türk Dünyası Dil Ve Edebiyat Dergisi, 45-81.

TOFFOLETTİ, K.  
2014

**Yeni Bir Bakışla Baudrillard.** (Y. Başkavak, Çev.) Kolektif Kitap: İstanbul.

URAL, A., & KILIÇ , İ.  
2011

**Bilimsel Araştırma Süreci VE Spss İle Veri Analizi** (3.Baskı B.). Ankara: Detay Yayıncılık.

WANZER, M.,  
EICHORN, K., &  
CANDICE, T.-M

**Family Communication: It`S All Relative.**  
File:///C:/Users/Elena/Downloads/Ch13\_Eic  
hhorn\_2e.Pdf Adresinden Alındı

WITTGENSTEIN, L.  
1953

**Philosophical Investigations.** (G. E. Anscombe, Çev.) Oxford: Basil Blackwel.

TOFFOLETTİ, K.  
2014

**Yeni Bir Bakışla Baudrillard.** (Y.  
Başkavak, Çev.) Kolektif Kitap: İstanbul.

YAVUZER, H. 1999

**Çocuk Psikolojisi.** Remzi Kitabevi.

YAHŞİ Y. &  
ERDOĞAN, S. 2014

**Spss Uygulamalı Bilimsel Araştırma  
Yöntemleri.** Ankara : Detay Yayıncılık.

YAVUZER, H. 2016

**Ana Baba Ve Çocuk.** Remzi Kitabevi

YOUNG, K. 1996

**Internet Addiction:** The Emergence Of A  
New Clinical Disorder. Published In  
Cyberpsychology And Behavior, S. 237-244.  
<http://Netaddiction.Com/Articles/Newdisorder.Pdf> Adresinden Alındı (1996, 08 15).

### **Makaleler**

ASLANDEREN, M. &  
ÇALIŞKAN, N.

**Aile İçi İletişim ve Siber Yaşam: Teorik  
Bir Çözümleme.** Ahi Evran Üniversitesi  
Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 263-277  
[http://kefad2.ahievran.edu.tr/archieve/pdfler/  
Cilt15Sayi2/JKEF\\_15\\_2\\_2014\\_263-277.pdf](http://kefad2.ahievran.edu.tr/archieve/pdfler/Cilt15Sayi2/JKEF_15_2_2014_263-277.pdf)  
adresinden alındı

BARUAH, J. 2017

**Blue Whale Challenge And Other 'Games' Of Death. The Economic Times:**

<https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/blue-whale-challenge-and-other-games-of-death/articleshow/60135835.cms>  
adresinden alındı AUGUST 20.

AÇIKGÖ, F. Y. &  
YALMAN, A. 2018

**Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği.** Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (29. Özel Sayısı) , 163-180 . DOI: 10.31123/akil.454283.

ERBOY, ENGİN &  
AKAR VURAL,  
RUKEN. 2010

**İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin.** İzmir: Ege Eğitim Dergisi Kasım.

COŞKUN, ENGİN M.  
C. 2016

**Steam Dünyası: Dijital Oyun Bloglarına Yönelik Bir Değerlendirme.** E-Gıfder.

AÇIKGÖZ YİĞİT, &  
F. YALMAN, A. 2018

**Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği.** Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (29. Özel Sayısı) , 163-180 . DOI: 10.31123/akil.454283

YÜCEL, Ş. G. 2018

**Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde.** AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology.

DURAK, H. Y. SADİ  
SEFEROĞLU. 2013

**Siyasal uçurumun önlenmesinde eğitimin işlevi ve bilişim teknolojileri öğretmenlerinin bu süreçteki rolü.** Middle Eastern & African Journal of Educational Research , 69-79.

JULIETTE WALMA  
VAN DER MOLEN .  
2011

**Professional Development for Primary Teachers in Science and Technology.** The Netherlands: Sense Publishers.

JUUL, J.

**Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.**

2005

**Cambridge:** The MIT Press.

TAVKUL, U. 2003

**Codex Cumanicus Ve Karaçay-Malkar Türkçesi.** Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi, 45-81.

YILDIZ, F.

2018

**Ölümçül “Mavi Balina” Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme.** 2.Uluslararası Avrupa Sosyal Bilimler Kongresi (s. 558-560). Erciyes İletişim Dergisi

YILMAZ, C.

2020, 21 NİSAN

**Salgın Süresince Ev İçi Şiddet. Doğruluk Payı:**  
<https://www.dogrulukpayi.com/bulten/korona-gunlerinde-kadina-yonelik-siddet-artiyor> adresinden alındı

YOLCU, M. A. 2014,  
01 25

**Aile İçi İletişimin Önemi.**  
konyayenigun.com:  
<http://www.konyayenigun.com/aile-ici-iletisimin-onemi-makale,1794.html>  
adresinden alındı

МАКГОНИГАЛ, Д.  
2018

**Реальность под вопросом, почему  
игры делают нас лучше как они  
могут изменить мир.** Москва: Манн,  
Иванов и Фербер.

РЫЖЕНКО, С. 2014

**Психологическая                      Коррекция  
Компьютерной                      Зависимости  
Подростков                      Методом  
Символдрамы.** Международный  
журнал экспериментального  
образования, s. 262-264.  
<http://www.expeducation.ru/ru/article/view?id=609>

Z HAZAR, K. H.  
2017

**Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık,  
Dijital Oyun Bağımlılığı Ve  
Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki  
İlişkinin Çeşitli Değişkenler  
Açısından İncelenmesi.** Journal Of  
Human Sciences, 4320-4332.

## **Tezler**

AYGÜN, A. 2008,

**Tutunamayanlar’da                      “Oyun”  
Kavramı.** Yüksek Lisans Tezi .  
Ankara: Bilkent Üniversitesi.

ÇOMÜ, G. G.

2011

**Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri.** Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

HAZAR, Z.,  
TEKKURŞUN  
DEMİR, G., &  
DALKIRAN, H. 2017

**Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun Ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması.** Spormetre, 179-190. File:///C:/Users/Elena/Downloads/10.1501porm\_0000000334-600214.Pdf Adresinden Alındı

İŞİĞAN, İ. A.  
2012

**Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi.** Doktora Tezi. Ankara: T. C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Tv-Sinema Anabilim Dalı.

HOLLİNGDALE, J.  
2014

**The Effect Of Online Violent Video Games On Levels Of Aggression.** [https://www.researchgate.net/publication/268232734\\_The\\_Effect\\_Of\\_Online\\_Violent\\_Video\\_Games\\_On\\_Levels\\_Of\\_Aggression/Citation/Download](https://www.researchgate.net/publication/268232734_The_Effect_Of_Online_Violent_Video_Games_On_Levels_Of_Aggression/Citation/Download) Adresinden Alındı

KABAKÇI  
YURDAKUL, I.,  
DÖNMEZ , O.,  
YAMAN, F., &  
ODABAŞI, H. F. 2013

**Dijital Ebeveynlik Ve Değişen Roller.**  
Gaziantep Üniversitesi Journal Of  
Social Sciences, 883-896.

KARS, G. B.  
2010

**Şiddet İçerikli Bilgisayar  
Oyunlarının.** Yüksek Lisans Tezi.  
Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık  
Bilimleri Enstitüsü.

KAVUT, S.

**Çocuğun Kişiler Arası İletişim  
Becerilerinin Geliştirilmesinde  
Ailenin  
Rolü.**File:///C:/Users/Elena/Downloads/  
Cocugun\_Kisiler\_Arasi\_Iletisim\_Beceri  
ler.Pdf Adresinden Alındı

KAYA, A.  
2011

**Sosyal Paylaşım Ağlarının  
Kişilerarası İletişim Sürecine Etkisi .**  
Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara  
Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KAYA, A. B.  
2013

**Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin  
Geliştirilmesi: Geçerlik Ve  
Güvenirlik Çalışması.** Yüksek Lisans  
Tezi. Tokat: Gaziosmanpaşa

Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

KIRKPATRICK, G.

**Aesthetic Theory And The Video Game.** Manchester University Press  
Manchester And New York Distributed  
In The United States Exclusively By  
Palgrave Macmillan.

KÖSE, Z.

2013, HAZİRAN

**13-14 Yaş Grubu Ergenlerin  
Bilgisayar Oyunlarını Oynama.**  
Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar:  
Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal  
Bilimler Enstitüsü.

SAY, F. S.

2016

**Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine  
Yönelik Tasarlanan Bilgisayar.**  
Pamukkale Üniversitesi, Eğitim  
Bilimleri Enstitüsü. Denizli,:Pamukkale  
Üniversitesi,Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

SAYILGAN, Ö.

2017

**Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı Ve  
Muhafif Bir Öznellik Biçimi Olarak  
“Kurbanı Oynamak”: This War Of  
Mine.** Hacettepe Üniversitesi İletişim  
Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi  
Moment Dergı, 374-395.

SAYILGAN, Ö.

2014

**Etkileşimli Drama Olarak Dijital  
Oyun Ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi'  
Bağlamında Oyuncu Alımlama**

**Pratikleri.** Doktora Tezi. İstanbul:  
İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler  
Enstitüsü, Radyo, Tv Ve Sinema  
Anabilim Dalı.

TURGUT, M.

2011

**Türkiye Aile Yapısı Araştırması.**

<https://Ailevecalisma.Gov.Tr/Uploads/Athgm/Uploads/Pages/İndirilebilir-Yayinlar/65-Aile-Yapisi-Arastirmasi-2011.Pdf> Adresinden Alındı

АЛЕКСАНДРОВИЧ,  
К. Ю. 2017

**Деструктивная Интернет-Игра  
«Смний Кит» Как  
Девиантологический Феномен:  
Постановка Проблемы. Пензенский  
Психологический Вестник.**

## İnternet Kaynakları

- ADEANE, A. 2019, January 13 **Blue Whale: What is the truth behind an online 'suicide challenge'?).** BBC: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722> adresinden alındı
- ARSHİ, A. 2017. 09. 25 **Chandigarh education dept issues advisory on Blue Whale game; instructions for teacher parents.industantimes:** <https://www.hindustantimes.com/punjab/education-dept-issues-advisory-on-blue-whale-game-instructions-for-teachers-and-parents/story-Xgs5AmxOTOaT9YFcV0BciN.html> adresinden alındı
- BBC 2019, Ocak 29 **Mavi Balina: 'İntihar oyunu' için hangi önlemler alınıyor?** <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020> adresinden alındı
- BENGAL URU.201 8 **Bengaluru: Project aims at flagging potential curators, victims of Blue Whale Challenge.** indianexpress.com: <https://indianexpress.com/article/india/bengaluru-project-aims-at-flagging-potential-curators-victims-of-blue-whale-challenge-5051066/> adresinden alındı
- BTK 2017. 09.16 **BTK'dan Mavi Balina Uyarısı. Bilgi Teknolojileri Ve İletişim Kurumu:** <https://www.btk.gov.tr/duyurular/btk-dan-mavi-balina-uyarisi> adresinden alındı
- BTK 2019 **İntihara Yönlendirme. Bilgi Teknoloji ve İletisim Kurumu:** <https://www.btk.gov.tr/> adresinden alındı

- CLİNİC, M. 2019 **Зависимость от компьютерных игр лечение.** Maavar Clinic: <https://maavar-clinic.co.il/zavisimosti/zavisimost-ot-kompyuternyh-igr/> adresinden alındı
- DHA 2019. 04. 07 **'Mavi Balina' kurbanı... Kan donduran detaylar ortaya çıktı!** Hürriyet.com: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-kurbani-universiteli-evrimin-olumunde-sok-detaylar-ortaya-cikti-41174993>
- DİNÇ, M. 2012 **Oyun Sektöründe 29 Yıl. Federasyonu, Türkiye Dijital Oyunlar.**
- ERTÜRK, Y. D. **Kişilerarası İletişim. İstanbul Üniversitesi Açık Ve Uzaktan Eğitim Fakültesi:** <file:///C:/Users/Elena/Desktop/kiletisim%20dilek%20hoca.pdf> adresinden alındı
- FİRSTPOST.COM <https://www.firstpost.com/tag/blue-whale-challenge-game> adresinden alındı
- GÖKTUNA, Z. 2010, 08 03 **Kişiliğin en büyük mimarları anne ve baba.** milliyet.com.tr: <https://www.milliyet.com.tr/cocuk/kisiligin-en-buyuk-mimarlari-anne-ve-baba-1271751> adresinden alındı
- GÜRER, Ö. F. 2017 **TBMM. Yazılı Soru Önergesi Bilgileri:** [https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/yazili\\_soru\\_sd.onerge\\_bilgileri?kanunlar\\_sira\\_no=243505](https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/yazili_soru_sd.onerge_bilgileri?kanunlar_sira_no=243505) adresinden alındı

|                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| helpme.co<br>m.                                                                               | <b>Parent-Child Relationship:</b><br><a href="https://www.123helpme.com/essay/Parent-Child-Relationship-244985">https://www.123helpme.com/essay/Parent-Child-Relationship-244985</a> adresinden alındı                                                                                                                                                           |
| <a href="https://aklinizikesfedin.com/">https://aklinizikesfedin.com/</a><br>2019,<br>ocak 17 | <b>Yasın 5 Süreci İçin Kübler Ross Modeli.</b><br><a href="https://aklinizikesfedin.com/:">https://aklinizikesfedin.com/</a> : <a href="https://aklinizikesfedin.com/yasin-5-sureci-icin-kubler-ross-modeli/">https://aklinizikesfedin.com/yasin-5-sureci-icin-kubler-ross-modeli/</a>                                                                           |
| <a href="https://www.unwomen.org.">https://www.unwomen.org.</a><br>2020,<br>April 6           | <b>Violence against women and girls: the shadow pandemic. UN Women:</b><br><a href="https://www.unwomen.org/en/news/stories/2020/4/statement-ed-phumzile-violence-against-women-during-pandemic">https://www.unwomen.org/en/news/stories/2020/4/statement-ed-phumzile-violence-against-women-during-pandemic</a> adresinden alındı                               |
| ctmedia.<br>2017                                                                              | <a href="http://www.ictmedia.com.tr/">http://www.ictmedia.com.tr/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| İHA.<br>2017                                                                                  | <b>‘Mavi Balina’ tehlikesi devam ediyor... 200 çocuk intihar etti. Hayat:</b> <a href="https://www.sozcu.com.tr/hayatim/yasam-haberleri/mavi-balina-tehlikesi-devam-ediyor-200-cocuk-intihar-etti/">https://www.sozcu.com.tr/hayatim/yasam-haberleri/mavi-balina-tehlikesi-devam-ediyor-200-cocuk-intihar-etti/</a> adresinden alındı                            |
| İFOGR<br>AFİK.<br>2014, 08<br>29                                                              | <a href="https://digitalage.com.tr/dijital-oyun-istatistikleri/">https://digitalage.com.tr/dijital-oyun-istatistikleri/</a> .<br><a href="https://digitalage.com.tr">https://digitalage.com.tr</a> . adresinden alındı                                                                                                                                           |
| MULLİK<br>K, R<br>2017,<br>Septembe<br>r 11                                                   | <b>Blue Whale scare: Smartphones banned in Lucknow schools. hindustantimes:</b><br><a href="https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBTK6a4N.html">https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBTK6a4N.html</a> |

- MULLİN, G. (2019, November 2) **Chilling Challenge. The Sun:**<https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/> adresinden alındı
- NAİR, P. (2016) **The Indian Child: Growing Young, Urbane and Liberal with Digital Games. Indian Anthropological Association,** <https://www.jstor.org/stable/43899794>.
- NAİR, P. (2017, EYLUL 2) **The Game of Death: ‘Blue Whale Challenge’. Mainstream Weekly.**
- QUAZI, A. H. (2017, October 25) **Kota Students Make Short Film On ‘Blue Whale’ Game.** <https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBTk6a4N.html> adresinden alındı
- REDİF (2019, Haziran 5) **Blue Whale Challenge suicide danger HIGHEST in India.** <https://www.rediff.com/getahead/report/blue-whale-challengeblue-whale-game-google-trends-search-highest-in-india-rank-no1/2017090> adresinden alındı
- RUBİN, K. H. (2006). **Parental Beliefs, Parenting, and Child Development in Cross-Cultural Perspective.** New York • Hove: Psychology Press
- SEL, V. (2013, Ağustos) [p://volkansel.com/turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-tudof.html](http://volkansel.com/turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-tudof.html). <http://volkansel.com>. adresinden alındı
- TUIK. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do;jsessionid=9vT0Z>

2017 pnLxFtV616tbF8gBQGLJJvXL8JLQzR20NTLpRwqGBnv12q0!  
!740400310?id=24645 adresinden alındı

TUIK. http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do;jsessionid=9vT0Z  
2017 pnLxFtV616tbF8gBQGLJJvXL8JLQzR20NTLpRwqGBnv12q0!  
!740400310?id=24645 adresinden alındı

T. D. K. http://sozluk.gov.tr/ adresinden alındı  
2019. 11.  
11.

www.euro **What is Interpersonal Communication? Skills you need:**  
parc.org. https://www.europarc.org/communication-  
skills/pdf/About%20Interpersonal%20Skills.pdf adresinden  
alındı

АЛЕКСА Владимир Стеблянко: **Любимый ребенок никогда не**  
НДРОВИ **пойдет на суицид.** (В. РАДИОНОВ,  
Ч, В. RöportajYapan)[https://zonakz.net/2017/02/17/vladimir-](https://zonakz.net/2017/02/17/vladimir-stebljankojubimyyj-rebenok-nikogda-ne-pojjdet-na-suicid/)  
2017, 02 [stebljankojubimyyj-rebenok-nikogda-ne-pojjdet-na-suicid/](https://zonakz.net/2017/02/17/vladimir-stebljankojubimyyj-rebenok-nikogda-ne-pojjdet-na-suicid/)  
17

ЗЫКОВ, Известия **Из. Опасный Контент**  
А. Г. **Для Подростков:**[https://iz.ru/697537/anzhelina-grigorian-](https://iz.ru/697537/anzhelina-grigorian-vladimir-zykov/sinii-kit-vernulsia-v-novom-obliche)  
2018, [vladimir-zykov/sinii-kit-vernulsia-v-novom-obliche](https://iz.ru/697537/anzhelina-grigorian-vladimir-zykov/sinii-kit-vernulsia-v-novom-obliche) adresinden  
Январь  
25

КОСТЮ **«Я не верю в «кураторов», которые по заданию Госдепа**  
ЧЕНКО, **убивают наших детей».** НОВАЯ ГАЗЕТА:  
Е. [https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80524-vmesto-togo-](https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80524-vmesto-togo-chtoby-borotsya-s-detskimy-samoubiystvami-my-pridumyvaem-kuratorov-kotorye-po-zadaniyu-gosdepa-ubivayut-nashih-detey)  
2019, [chtoby-borotsya-s-detskimy-samoubiystvami-my-pridumyvaem-](https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80524-vmesto-togo-chtoby-borotsya-s-detskimy-samoubiystvami-my-pridumyvaem-kuratorov-kotorye-po-zadaniyu-gosdepa-ubivayut-nashih-detey)  
Май 15 [kuratorov-kotorye-po-zadaniyu-gosdepa-ubivayut-nashih-detey](https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80524-vmesto-togo-chtoby-borotsya-s-detskimy-samoubiystvami-my-pridumyvaem-kuratorov-kotorye-po-zadaniyu-gosdepa-ubivayut-nashih-detey)  
adresinden alındı

- КОСТЮ  
ЧЕНКО,  
Е.  
2019,  
Май 15
- Игры в темноте "Тридцатилетняя история «групп смерти» — от Юзнета до наших дней".** Новая Газета:  
<https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80521-igry-v-temnote> adresinden alındı
- ШИПИЛ  
ОВ, А.  
2019.08.0  
6
- Родители всего мира, успокойтесь: эксперты рассказали о влиянии компьютерных игр на психику ребенка.**  
<https://sntat.ru/news:> <https://sntat.ru/news/society/06-08-2019/roditeli-vsego-mira-uspokoytes-eksperty-rasskazali-o-vliyanii-kompyuternyh-igr-na-psihiyu-rebenka-5649205>  
adresinden alındı

#### Başvurular

- Adeane, A. (2019, January 13). *Blue Whale: What is the truth behind an online 'suicide challenge'?* BBC: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722> adresinden alındı
- Ahmet Hamdi İslamoğlu, Ümit Alınçık. (2016). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. İstanbul : Beta.
- Aristoteles. (2018). *Ruh Üzerine*. (G. S. Ömer Aygün, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Arshi, A. (2017, September 25). *Chandigarh education dept issues advisory on Blue Whale game; instructions for teachers, parents*. hindustantimes: <https://www.hindustantimes.com/punjab/education-dept-issues-advisory-on-blue-whale-game-instructions-for-teachers-and-parents/story-Xgs5AmxOTOaT9YFcV0BciN.html> adresinden alındı
- Aygun, A. (2008, Ağustos). TUTUNAMAYANLAR'DA "OYUN" KAVRAMI. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Bilkent Üniversitesi.
- Baruah, J. (2017, AUGUST 20). *Blue Whale Challenge and other 'games' of death*. THE ECONOMIC TIMES: <https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/blue-whale-challenge-and-other-games-of-death/articleshow/60135835.cms> adresinden alındı
- Baudrillard, J. (2018). TÜKETİM TOPLUMU. *Ayrıntı Yayınları*.
- Baudrillard, J. (2017). *Can Çekişen Küresel Güç*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (Orijinal basım 1976). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm*. İstanbul : Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- BBC. (2019, Ocak 29). *Mavi Balina: 'İntihar oyunu' için hangi önlemler alınıyor?* <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020> adresinden alındı
- Bengaluru. (2018). *Bengaluru: Project aims at flagging potential curators, victims of Blue Whale Challenge*. indianexpress.com: <https://indianexpress.com/article/india/bengaluru-project-aims-at-flagging-potential-curators-victims-of-blue-whale-challenge-5051066/> adresinden alındı
- Berne, E. (2019). *Games People Play*. Penguin Books UK.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*.

- Cambridge: Kindle Edition.
- BTK. (2017, 09 16). *BTK'dan Mavi Balina Uyarısı*. BİLGİ TEKNOLOJİLERİ VE İLETİŞİM KURUMU: <https://www.btk.gov.tr/duyurular/btk-dan-mavi-balina-uyarisi> adresinden alındı
- BTK. (2019). *İntihara Yönlendirme*. Bilgi Teknoloji ve İletişim Kurumu: <https://www.btk.gov.tr/> adresinden alındı
- Clinic, M. (2019). *Зависимость от компьютерных игр лечение*. Maavar Clinic: <https://maavar-clinic.co.il/zavisimosti/zavisimost-ot-kompyuternyh-igr/> adresinden alındı
- Çalışkan, N., & Aslander, M. (2014). Aile İçi İletişim ve Siber Yaşam: Teorik Bir Çözümleme. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 263-277. [http://kefad2.ahievran.edu.tr/archieve/pdfler/Cilt15Sayi2/JKEF\\_15\\_2\\_2014\\_263-277.pdf](http://kefad2.ahievran.edu.tr/archieve/pdfler/Cilt15Sayi2/JKEF_15_2_2014_263-277.pdf) adresinden alındı
- Çömü, G. G. (2011). ŞİDDET İÇERİKLİ ONLİNE BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK TEPKİLERİ. *Yüksek Lisans Tezi*. ÇANAKKALE: Çanakkale Onsekiz Mart, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dağ, A. (2011). *Ölümçül Şiddet Baudrillard'ın Düşüncesi*. İstanbul: KÜLLİYAT YAYINLARI.
- DHA. (2019, 04 07). 'Mavi Balina' kurbanı... Kan donduran detaylar ortaya çıktı! Hürriyet.com: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-kurbani-universiteli-evrimin-olumunde-sok-detaylar-ortaya-cikti-41174993> adresinden alındı
- Dinç, M. (2012). *Oyun Sektöründe 29 Yıl*. Federasyonu, Türkiye Dijital Oyunlar.
- Dönmez, N. B. (1992). *OYUN KİTABI*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Emily Ryall, W. R. (2013). *The Philosophy of Play*. New York: Routledge.
- Engin Coşkun, M. C. (2016). STEAM DÜNYASI: DİJİTAL OYUN BLOGLARINA YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME. *e-GİFDER*.
- Engin Erboy, Ruken Akar Vural. (2010, Kasım). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin. İzmir: Ege Eğitim Dergisi 2010.
- Ertürk, Y. D. (tarih yok). *KİŞİLERARASI İLETİŞİM*. İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ AÇIK VE UZAKTAN EĞİTİM FAKÜLTESİ: <file:///C:/Users/Elena/Desktop/kiletisim%20dilek%20hoca.pdf> adresinden alındı
- Fatma Yiğit Açıkgöz, Ayşen Yalman. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180. DOI: 10.31123/akil.454283.
- firstpost.com. (tarih yok). <https://www.firstpost.com/tag/blue-whale-challenge-game> adresinden alındı
- Goodwin, K. (2018). *DİJİTAL DÜNYADA ÇOCUK BÜYÜTMEK*. (T. Er, Çev.) İSTANBUL: Aganta Kitap.
- Göktuna, Z. (2010, 08 03). *Kişiliğin en büyük mimarları anne ve baba*. milliyet.com.tr: <https://www.milliyet.com.tr/cocuk/kisiligin-en-buyuk-mimarlari-anne-ve-baba-1271751> adresinden alındı
- Gülşah Yücel, Ş. Ş. (2018, 05 15). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*.
- Gürer, Ö. F. (2017). *TBMM*. Yazılı Soru Önergesi Bilgileri: [https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/yazili\\_soru\\_sd.onerge\\_bilgileri?kanunlar\\_sira\\_no=243505](https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/yazili_soru_sd.onerge_bilgileri?kanunlar_sira_no=243505) adresinden alındı
- Hatice Yıldız Durak, Sadi Seferoğlu. (2013). Siyasal uçurumun önlenmesinde eğitimin işlevi ve bilişim teknolojileri öğretmenlerinin bu süreçteki rolü. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 69-79.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN GELENEKSEL OYUN VE DİJİTAL OYUN

- ALGILARININ İNCELENMESİ: KARŞILAŞTIRMALI METAFOR ÇALIŞMASI . *SPORMETRE*, 179-190.  
file:///C:/Users/Elena/Downloads/10.1501-Sporm\_0000000334-600214.pdf adresinden alındı
- Helpme.com. (tarih yok). *Helpme.com*. Parent-Child Relationship:  
<https://www.123helpme.com/essay/Parent-Child-Relationship-244985>  
adresinden alındı
- <https://aklinizikesfedin.com/>. (2019, ocak 17). *Yasın 5 Süreci İçin Kübler Ross Modeli*. <https://aklinizikesfedin.com/>: <https://aklinizikesfedin.com/yasin-5-sureci-icin-kubler-ross-modeli/> adresinden alındı
- <https://www.unwomen.org>. (2020, April 6). *Violence against women and girls: the shadow pandemic*. UN Women:  
<https://www.unwomen.org/en/news/stories/2020/4/statement-ed-phumzile-violence-against-women-during-pandemic> adresinden alındı
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzeriğne Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ictmedia. (2017). <http://www.ictmedia.com.tr/> adresinden alındı
- İHA. (2017). 'Mavi Balina' tehlikesi devam ediyor... 200 çocuk intihar etti.  
Hayat: <https://www.sozcu.com.tr/hayatim/yasam-haberleri/mavi-balina-tehlikesi-devam-ediyor-200-cocuk-intihar-etti/> adresinden alındı
- İNOGRAFIK. (2014, 08 29). <https://digitalage.com.tr/dijital-oyun-istatistikleri/>.  
<https://digitalage.com.tr> adresinden alındı
- İşığın, İ. A. (2012). Etkileşimsellik Sorunu Çerçevesinde Dijital Oyun-Anlatı İlişkisi. *Doktora Tezi*. Ankara: T. C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-TV-Sinema Anabilim Dalı.
- Jack Hollingdale, T. G. (2014, 12 11). *The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression*.  
[https://www.researchgate.net/publication/268232734\\_The\\_Effect\\_of\\_Online\\_Violent\\_Video\\_Games\\_on\\_Levels\\_of\\_Aggression/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/268232734_The_Effect_of_Online_Violent_Video_Games_on_Levels_of_Aggression/citation/download)  
adresinden alındı
- Juliette Walma van der Molen . (2011). *Professional Development for Primary Teachers in Science and Technology*. The Netherlands: Sense Publishers.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez , O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller. *Gaziantep Üniversitesi Journal Of Social Sciences*, 883-896.
- Kars, G. B. (2010). ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ. *YÜKSEK LİSANS TEZİ*. ANKARA: ANKARA ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Kavut, S. (tarih yok). *Çocuğun Kişiler Arası İletişim Becerilerinin Geliştirilmesinde Ailenin Rolü*.  
file:///C:/Users/Elena/Downloads/Cocugun\_Kisiler\_Arasi\_Iletisim\_Beceriler.pdf adresinden alındı
- Kaya, A. (2011). SOSYAL PAYLAŞIM AĞLARININ KİŞİLERARASI İLETİŞİM SÜRECİNE ETKİSİ. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: MARMARA ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ.
- Kaya, A. B. (2013). ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ: GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI. *Yüksek Lisans Tezi*. TOKAT: GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Kirkpatrick, G. (tarih yok). *Aesthetic theory and the video game*. *Manchester University Press Manchester and New York distributed in the United States exclusively by Palgrave Macmillan*.
- Köse, Z. (2013, Haziran). 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama. *Yüksek lisans tezi*. Afyonkarahisar: AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ.

- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Osman Akınhay ve Derya Kömürcü, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat.
- Mike Gane, J. B. (2008). *Radikal Belirsizlik*. (A. U.-S. Toker, Çev.) Ankara: De Ki Yayınları.
- Muhsin Hazar, Z. H. (2017). Digital Game Addiction. *Journal of Human Sciences*, 203-216.
- Mullick, R. (2017, September 11). *Blue Whale scare: Smartphones banned in Lucknow schools*. hindustantimes: <https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBtk6a4N.html> adresinden alındı
- Mullin, G. (2019, November 2). *CHILLING CHALLENGE*. THE SUN: <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/> adresinden alındı
- Nair, P. (2016). The Indian Child: Growing Young, Urbane and Liberal with Digital Games. *Indian Anthropological Association*, <https://www.jstor.org/stable/43899794>.
- Nair, P. (2017, Eylül 2). The Game of Death: 'Blue Whale Challenge'. *Mainstream Weekly*.
- Odabaş, U. K. (2018). *Platon-Hayatı ve Felsefesi*. Araştırma Yayınları; 1. baskı. [ogrenmetasarimlari.com](https://ogrenmetasarimlari.com). (2019, 11 11). <https://ogrenmetasarimlari.com/johan-huizinga-oyun-teorisi/> adresinden alındı
- Panigrahi, D. (2017, November 16). *Maharashtra best placed among all states to handle cybercrime challenges, says state's cyber SP*. Hindustan Times: <https://www.hindustantimes.com/mumbai-news/maharashtra-best-placed-among-all-states-to-handle-cybercrime-challenges-says-state-s-cyber-sp/story-9Wxf4xY1FrIXkUyVQyNITJ.html> adresinden alındı
- Parikh, S. (2017, 09 09). Today's Social Media And A Suicidal Teen. (Businessworld, Röportaj Yapan) <http://www.businessworld.in/article/Today-s-Social-Media-And-A-Suicidal-Teen/09-09-2017-125761/> adresinden alındı
- Platon. (2012). *Yasalar*. (S. B. Candan Şentuna, Çev.) İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Quazi, A. H. (2017, October 25). *Kota students make short film on 'Blue Whale' game*. hindustantimes: <https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBtk6a4N.html> adresinden alındı
- Redif. (2019, Haziran 5). *Blue Whale Challenge suicide danger HIGHEST in India*. <https://www.rediff.com/getahead/report/blue-whale-challengeblue-whale-game-google-trends-search-highest-in-india-rank-no1/2017090> adresinden alındı
- Rubin, K. H. (2006). *Parental Beliefs, Parenting, and Child Development in Cross-Cultural Perspective*. New York • Hove: Psychology Press.
- SAY, F. S. (2016). Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar. *Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü*. Denizli, : Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sayılğan\*, Ö. (2017). DİJİTAL OYUNLARDA SAVAŞ ANLATISI VE MUHALİF BİR ÖZNELLİK BİÇİMİ OLARAK "KURBANİ OYNAMAK": THIS WAR OF MINE. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi MOMENT DERGI*, 374-395.
- Sayılğan, Ö. (2014). Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyun ve 'Etkileşimliliğin İdeolojisi' Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri. *Doktora Tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Tv Ve Sinema Anabilim Dalı.
- SEL, V. (2013, Austos). <http://volkansel.com/turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-tudof.html/>. <http://volkansel.com>. adresinden alındı
- Şadi Can Saruhan, Ata Özdemirci. (2016). *Bilim, Felsefe ve Metodoloji*. İstanbul: Beta.

- Tavkul, U. (2003). CODEX CUMANICUS VE KARAÇAY-MALKAR TÜRKÇESİ. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 45-81.
- Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard*. (Y. Başkavak, Çev.) Kolektif Kitap: İstanbul.
- TUIK. (2017). <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do;jsessionid=9vT0ZpnLxFtV616tbF8gBQGLJJvXL8JLQzR20NTLpRwqGBnv12q0!740400310?id=24645> adresinden alındı
- Turgut, M. (2011). *TÜRKİYE AİLE YAPISI ARAŞTIRMASI*. ailevecalisma.gov.tr: <https://ailevecalisma.gov.tr/uploads/athgm/uploads/pages/indirilebilir-yayinlar/65-aile-yapisi-arastirmasi-2011.pdf> adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu*. (2019, 11 11). <http://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Ural, A., & Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel Araştırma Süreci VE Spss ile Veri Analizi* (3.Baskı b.). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Wanzer, M., Eichhorn, K., & Candice, T.-M. (tarih yok). *Family Communication: It's All Relative*. [file:///C:/Users/Elena/Downloads/Ch13\\_Eichhorn\\_2e.pdf](file:///C:/Users/Elena/Downloads/Ch13_Eichhorn_2e.pdf) adresinden alındı
- Witgenstein, L. (1953). *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS*. (G. E. ANSCOMBE, Çev.) Oxford: Basil Blackwel.
- [www.europarc.org](http://www.europarc.org). (tarih yok). *What is Interpersonal Communication? Skills you need*: <https://www.europarc.org/communication-skills/pdf/About%20Interpersonal%20Skills.pdf> adresinden alındı
- Yahşi Yazıcıoğlu, Samiye Erdoğan. (2014). *Spss Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara : Detay Yayıncılık.
- Yavuzer, H. (1999). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2016). *Ana Baba ve Çocuk*. Remzi Kitabevi.
- Yıldız, F. (2018). Ölümçül “Mavi Balina” Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *2. Uluslararası Avrupa Sosyal Bilimler Kongresi* (s. 558-560). Erciyes İletişim Dergisi .
- Yılmaz, C. (2020, 21 Nisan). *Salgın Süresince Ev İçi Şiddet*. Doğruluk Payı: <https://www.dogrulukpayi.com/bulten/korona-gunlerinde-kadina-yonelik-siddet-artiyor> adresinden alındı
- Yolcu, M. A. (2014, 01 25). *AİLE İÇİ İLETİŞİMİN ÖNEMİ*. konyayenigun.com: <http://www.konyayenigun.com/aile-ici-iletisimin-onemi-makale,1794.html> adresinden alındı
- Young, K. (1996, 08 15). INTERNET ADDICTION: THE EMERGENCE OF A NEW CLINICAL DISORDER. *Published in CyberPsychology and Behavior*, s. 237-244. <http://netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf> adresinden alındı
- Z Hazar, K. H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 4320-4332.
- Александрович, В. (2017, 02 17). Владимир Стеблянко: Любимый ребенок никогда не пойдет на суицид. (В. РАДИОНОВ, Röportaj Yapan) <https://zonakz.net/2017/02/17/vladimir-steblyanko-ljubimyjj-rebenok-nikogda-ne-pojjdet-na-suicid/> adresinden alındı
- Александрович, К. Ю. (2017). ДЕСТРУКТИВНАЯ ИНТЕРНЕТ-ИГРА «СМНИЙ КИТ» КАК ДЕВИАНТОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ. *Пензенский психологический вестник*.
- Зыков, А. Г. (2018, январь 25). *Известия ИЗ. ОПАСНЫЙ КОНТЕНТ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ*: <https://iz.ru/697537/anzhelina-grigorian-vladimir-zykov/sinii-kit-vernulsia-v-novom-obliche> adresinden alındı
- Костюченко, Е. (2019, Май 15). «Я не верю в «кураторов», которые по заданию Госдепа убивают наших детей». *НОВАЯ ГАЗЕТА*: <https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80524-vmesto-togo-chtoby-borotsya-s-detskimi-samoubiystvami-my-pridumyvaem-kuratorov->

- kotorye-po-zadaniyu-gosdepa-ubivayut-nashih-detey adresinden alındı
- Костюченко, Е. (2019, Май 15). *Игры в темноте "Тридцатилетняя история «групп смерти» — от Юзнета до наших дней"*. Новая Газета: <https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80521-igry-v-temnote> adresinden alındı
- Макгонигал, Д. (2018). *Реальность под вопросом, почему игры делают нас лучшие как они могут изменить мир*. Москва: Манн, Иванов и Фербер.
- Рыженко, С. (2014). ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОРРЕКЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ МЕТОДОМ СИМВОЛДРАМЫ. *Международный журнал экспериментального образования*, s. 262-264.  
<http://www.expeducation.ru/ru/article/view?id=609> adresinden alındı
- Шипилов, А. (2019, 08 06). *Родители всего мира, успокойтесь: эксперты рассказали о влиянии компьютерных игр на психику ребенка*. <https://sntat.ru/news/>: <https://sntat.ru/news/society/06-08-2019/roditeli-vsego-mira-uspokoytes-eksperty-rasskazali-o-vliyanii-kompyuternyh-igr-na-psihiku-rebenka-5649205> adresinden alındı