

DİJİTAL OYUN OKURYAZARLIĞI SEVİYESİNİN BELİRLENMESİNE YÖNELİK BİR ARAŐTIRMA: ÇANAKKALE ÖRNEĐİ

Merve ERDOĐAN¹

İrem ÇAKIN²

Gönderilme Tarihi / Submission Date: 08.09.2024 - Kabul Tarihi / Acceptance Date: 29.09.2024

DOI: 10.55055/mekcad.1545266

Erdoğan M. & Çakin, İ. (2024). Dijital oyun okuryazarlığı seviyesinin belirlenmesine yönelik bir araştırma: Çanakkale örneđi. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi* 6 (2), 33-54. <https://doi.org/10.55055/mekcad.1545266>

ÖZ

Günümüzde farklı donanım ve mecralardan, farklı türler ile bireylerin ilgisine sunulan dijital oyunlara yönelik akademik çalışmalar gün geçtikçe artmaktadır. Bu çalışmaların bir uzantısını oluşturan dijital oyun okuryazarlığı, oyun oynayan bireylerin çeşitli nitelikleri kazanmasını sağlamak ve bireylerin oyunlarla ilgili analitik düşünme yeteneđini geliştirmekle ilgilenmektedir. Bu noktadan yola çıkılarak yapılan bu çalışma akademik literatürde dijital oyun okuryazarlığı farkındalığına ilişkin bir veri oluşturma amacı taşımaktadır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniđi ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar olasılıksız örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yoluyla seçilmiş, veriler yarı yapılandırılmış sorularla toplanmış ve betimsel analiz yöntemi ile yorumlanmıştır. Çanakkale şehrinde 17 katılımcı ile gerçekleştirilen bölgesel araştırma sonucunda oyun türü tercihlerinde erkek katılımcıların çođu aksiyon odaklı, kadın katılımcıların çođu ise zekâ ve bulmaca türü oyunları tercih ettiđini belirtmiştir. Katılımcıların dijital oyun okuryazarlığı kapsamında görsel ve grafiksel metinleri anlayabildiđi, yorumlayabildiđi görülmektedir. Araştırmaya dair elde edilen bir diđer önemli bulgu ise katılımcıların oyun içerisinde maruz kaldıđı olumsuz tutumlar karşısında yasalara karşı bilgisiz ya da güvensiz olduđudur. Ayrıca katılımcıların oyun bileşenlerini ve oyun içeriklerini ayırt edebildiđi saptanmıştır. Dolayısıyla katılımcıların çođunun dijital oyun okuryazarlığına ilişkin seçici yeteneklere sahip olmaları çalışmanın önemli sonuçlarından biridir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyun, Medya Okuryazarlığı, Dijital Oyun Okuryazarlığı, Farkındalık.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, merveerdogan@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2866-9633

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, iremcakin@outlook.com.tr, ORCID: 0009-0001-4569-2819

A RESEARCH FOR THE DETERMINATION THE DIGITAL GAME LITERACY LEVEL: THE CASE OF ÇANAKKALE

ABSTRACT

Academic studies on digital games offered to individuals' interest in different genres from different hardware and media have been increasing day by day. Digital game literacy, which is an extension of these studies, enables individuals who play games to gain various abilities and aims to improve individuals' ability to think analytically about games. Based on this point, this research aims to create data on digital game literacy awareness in academic literature. The research was carried out with the interview technique which is one of the qualitative research methods. Participants were selected through convenience sampling as an improbable sampling method. The data were collected by asking semi-structured questions and interpreted with the descriptive analysis method. As a result of the regional research conducted with 17 participants in Çanakkale city, it is stated that most of the male participants preferred action games, while most female participants preferred brain teasers and puzzle games. It is observed that the participants can understand and interpret visual and graphical texts within the scope of digital game literacy. Another important finding of the research is that the participants are either uninformed or insecure within the limits of the laws in the face of the negative attitudes they are exposed to in the game. It was also determined that the participants were able to distinguish game components and game contents. Therefore, one of the important results of the research is that most of the participants have selective abilities on digital game literacy.

Keywords: Game, Digital Game, Media Literacy, Digital Game Literacy, Awareness.

GİRİŞ

Bilgisayarlar günümüzde birçok endüstriyel alanda aktif olarak kullanılmaktadır. Erken dönemlerinde karmaşık hesaplamalar ve analitik süreçler için kullanılan bu teknolojinin, zaman içerisinde sınırlılıklarının gidererek daha kompakt bir hal aldığı ve bununla birlikte ekonomik bir aygıt haline geldiği görülmektedir. Bu süreçte kendisine hatırı sayılır bir yer edinen dijital oyunlar, bilgisayar gelişim tarihi incelendiğinde sanıldığından daha eski ve hangi yılda ortaya çıktığı tartışmalı olan bir konsepttir. Belgelere göre 1948 yılında Thomas T. Goldsmith ve Estle Ray Mann'in elektron demetleri kullanılarak oyun konsepti yarattıkları ve patentini aldıkları bilinmektedir. Ancak fikrin hayata geçirildiğine dair herhangi bir kanıt bulunmamaktadır (Wolf, 2012: 1-2). Bu sebeple Alan Turing, Dietrich Prinz tarafından 1951 yılında tasarladığı satranç simülasyonu ve Sandy Douglas tarafından 1958 yılında tasarlanan "XOX" ve aynı sene William Higinbotham tarafından tasarlanan "Tennis for Two" oyunları erken örnekler olarak bilinmektedir (Rough, 2018). Dijital grafikler açısından incelendiğinde ilk oyunun 1962 yılında yayınlanan R. Russell, J. Martin Graetz, ve Wayne Witanen tarafından geliştirilen "Space War!" olduğu kabul edilmektedir (Ivory, 2016). Bu dönemin ardından ticari bir faaliyet olarak ele alınabilecek dijital oyunların, Arcade makinesi, Atari oyun konsolu, Commodore-64 gibi birçok teknolojinin ana amacı ve yan eklentisi olarak gelişimini devam ettirdiği görülmektedir

(Yılmaz ve Çağıltay, 2005: 3). Günümüzde bilgisayarlar, oyun konsolu ve akıllı telefonlar yardımıyla ve çoklu yapısını sürdürebilen oyunlar ile kendine has yeni bir kültür yaratmaktadır (Greenfield, 1998).

İngilizcede "Video Game" olarak tanımlanan bu biçimsel aktivite türü, Türkçede kafa karışıklığı yaratabileceği endişesi ve kavramın analog bir ifade olarak alımlanması gibi kaygılar yarattığı için dijital oyun kavramı tercih edilmektedir (Tor ve Irmak, 2022). Dijital oyun, Esposito'ya (2005) göre görsel ve işitsel teknolojiler yardımıyla bir hikâyeye dayanabilen ve oynanabilen şeyler olarak tanımlanmaktadır. Başka bir deyişle dijital oyunlar sonradan oluşturulmuş yapay bir evrenin simüle edilmesi ve o evrene ait görevlerin oyuncu tarafından gerçekleştirilmesine dayanmaktadır. Erken dijital oyun tarihinde basit eğlence aracı olarak nitelendirilen oyunların zaman içerisinde popülerliği ve geniş bir yaş skalasına hitap ettiği gözlemlenmiştir. 2023 senesinde ABD'de yürütülen çalışmalarda halkın %65'inin dijital oyun oynadığı ve toplumun %96'sının dijital oyunları yararlı bulduğu tespit edilmiştir (Entertainment Software Association, 2023).

Yıllar içerisinde bilinirliği artan dijital oyunlar, akademik camianın dikkatini çekmiş ve bu yönde birçok çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar çerçevesinde tıp, psikoloji, eğitim bilimleri ve kültürel çalışmalar üzerinden ele alınan dijital oyunların, bireylere birtakım yetenekler kazandırdığı bilinmektedir (McDermott vd., 2014; Strobach vd., 2012). Geleneksel okuryazarlığa kıyasla medya okuryazarlığı, bireylerin farkında olmadan maruz kaldığı medya mesajlarının yorumlamasının bir gereklilik teşkil etmesinden doğmuştur (Avşar, 2013). Sivil teknoloji ve sivil internetin gelişmesi ile bireylerin mesajlar ile daha fazla etkileşim kurabilmesi ve maruz kalması, geleneksel medyadaki tek taraflı iletişim için geliştirilen çözümler ve metotların teknolojik ortamlar için yeniden yorumlanmasını gerektirmiştir. Mesajların ve kodların yorumlanmasına yönelik yeni gereklilikler ortaya koyan yeni medya okuryazarlığı, yapıya ait anlamlı kültürel metinlerin dijital kodlar ile aktarılması ve yorumlanmasını sağlamaktadır (Hoechsmann ve Poyntz, 2012: 142).

Yeni medya okuryazarlığı bilgiyi anlama ve sentezleme becerisi, eleştirel bakış açısı, netiket kurallarına uyum sağlama becerisi gibi yeteneklerin bireylere kazandırılmasını ve farkındalık yaratılmasını amaçlamaktadır (Jenkins vd., 2006). Yeni medya okuryazarlığının içerisinde değerlendirilen dijital oyun okuryazarlığı, sistem, oyun ve tasarım özelliklerine odaklanmaktadır (Zimmerman, 2008: 26-28). Okuyucuların dijital oyunlarda yaratıcılık ve sanatsal dille ifade edilmiş hiper metinleri yorumlayabilme yeteneği kazanmaları gerekmektedir (Alberti, 2008: 260). Dolayısıyla bireylerin dijital oyun okuryazarlık seviyelerinin tespit edilmesi önem taşımaktadır.

Oyun ve Dijital Oyun

Tarihsel bağlamda birçok biçime sahip olan oyunlar günümüzde fiziki ve sanal ortamlarda varlığını sürdürebilmektedir. Oyun hem yetişkinlerin hem de çocukların, haz almak, mutlu olmak ve serbest zamanlarını değerlendirmek için yaptıkları bir etkinlik olarak kabul görmektedir (Biricik ve Atik, 2021). Bu etkinlikler bütününe bir oyun olarak kabul edilebilmesi için Roberts ve diğer araştırmacılara (1959) göre birtakım sınırlılıklar bulunur. Bu sınırlılıklar; organize oyun, rekabet, iki veya daha fazla taraf, kazanmak için önceden belirlenmiş kriterler ve öncesinde anlaşılmalı oyun kurallarından oluşmaktadır. Başka bir deyişle ister masa oyunu olsun ister fiziksel harekete dayalı bir oyun olsun, oyunların tesadüf eseri oluşturulmadığı, öncesinde bir takım iletişim faaliyetlerinin

gerçekleştirilip üzerinde mutabık olunması gereken bir eylemsel biçim olduğu fikri ortaya çıkmaktadır.

20. yüzyılın akademik camiasındaki tutumlar incelediğinde oyunların yararsız olduğu görüşü ve materyalizme dayalı bir yaklaşımın hâkim olduğu gözlemlenmektedir (Malaby, 2009). Materyalist yaklaşımın gelişmesinde kilit isimlerden biri olan Caillois, oyun oynamayı zaman kaybı olarak değerlendirmektedir (2001: 1-6). Yararlı ya da zararlı olmaya yönelik bu indirgemeci yaklaşıma Huizinga tarafından karşı çıkıldığı görülmektedir. Huizinga'ya göre medeniyet oyun ile doğmakta, büyümekte ve gelişmektedir. Ayrıca bir medeniyet oyunlar ile şekilleniyorsa, oyunlar için tam anlamıyla yararsız bir nitelendirme yapmanın doğru olmadığını düşünmektedir (2006: 25).

20. yüzyılın son çeyreğinde geliştirilmeye başlanan dijital oyunlar, oyun evreninin bir kümesini oluşturmaktadır. Dijital oyunlar teknolojik aygıtlar sayesinde elde edilip oynanabilen, türüne göre tıpkı fiziksel oyunlarda olduğu gibi kuralları önceden belirlenmiş multimedya araçlarıdır (Sicart, 2009: 27). Bireylerin ilgisi sonucu finansal anlamda hatırı sayılır bir değer kazanan bu oyunlar, kullanıcının ilgisi ve deneyimine yönelik birçok teknolojik aygıtta yer almakta ve bu oyunların birçok türü bulunmaktadır (Egenfeldt-Nielsen vd., 2012: 17). Fiziki olarak bilgisayar, telefon, konsol ve giyilebilir cihazlardan erişilebilen oyunlara, fiziki kopya ve dijital oyun kütüphaneleri olmak üzere iki farklı seçenek üzerinden ulaşılabilmektedir. AppStore ve Play Store gibi platformlar mobil oyunları barındırırken, Steam ve Epic Games gibi oyun kütüphaneleri de çeşitli mecralara yönelik oyunların sağlayıcısı konumundadır. Yapısal olarak incelendiğinde tıpkı fiziki oyunlardaki gibi bazı ortak özellikleri barındıran dijital oyunların teknik özellikleri şu şekilde sıralanmaktadır (Adams ve Dormans, 2012):

- Fizik
- İç Ekonomi
- İlerleme mekanizmaları
- Taktiksel Mekanizma
- Sosyal Etkileşim

Mekanik ve oyun tasarımlarına ilişkin sınıflandırılmış olan bu özelliklerden ilki olan fizik, oyun evrenindeki nesnelere ve karakterlerin hareketlerine odaklanmaktadır. Gerçekçi olma zorunluluğu bulunmayan oyunların ateş etme deneyimini tanımlayan vuruş hissi ve oyuncunun oyun içindeki eşyalarla etkileşimi bahsi geçen kategori içerisinde değerlendirilmektedir (Adams, 2014). İç ekonomi ise oyunlardaki kazanılan eşya, oyun parası, seviye puanı ve satın aldığı nesnelere oluşturmaktadır. Özellikle Roblox ve Grand Theft Auto serisi gibi oyunlarda görünür olan bu iç ekonominin, yapısı gereği karmaşık bir işleyiş olduğu görülmektedir (Goh vd., 2017). İlerleme mekanizması oyun içerisinde hedefe ulaşmada takip edilecek yolları, karşılaşılan düşmanların nerede ve nasıl konumlandırıldığı ile ilgilidir. Şimdiye kadar bahsedilen özellikler Super Mario oyunu üzerinden ele alındığında, Mario'nun zıplaması ve tahta bloklara vurması oyundaki fizik unsuruna bir örnek olmaktadır. Mario'nun bloklardan kazandığı altınlar ve seviyenin tamamlandığı zaman kazanılan skor gibi unsurlar ise oyunun iç ekonomik yapısının basit bir örneğini oluşturmaktadır. Mario'nun takip etmesi gereken platform ve atlatması gereken mantarlar Super Mario oyununun ilerleme mekanizmasını oluşturmaktadır (Sorenson vd., 2011).

Oyuncunun belli bir düşman karşısında çeşitli tür savunma ve seçeneklere sahip olduğu taktiksel mekanizma unsurlarının, genellikle stratejik oyunlarda karakteristik olduğu görülmektedir. Farklı şekillerde tasarlanabilen bu mekanizmalar Age of Empire gibi oyunlarda kaynak yönetimi ve geliştirme süreci ile ilgiliyken, Demons Two Souls gibi oyunlarda ise düşmana ne zaman hangi şekilde ve hangi silahla saldırmanın başarılı olacağını tasarlanmasını kapsamaktadır. Teknik yapısal özelliklerin son maddesini oluşturan sosyal etkileşim, oyuncuların oyun içerisinde diğer oyuncular ile oynayabilmesine izin veren mekanikler olarak açıklanabilmektedir (Bakkes vd., 2012: 73; Domahidi vd., 2014: 108).

Teknik mekaniklerin ve oyuncuların duygusal beğenilerine göre sınıflandırma yapıldığında kapsayıcı bir şekilde oyunun yapısal özellikleri aşağıdaki gibidir (King vd., 2010):

- Sosyal Özellikler
- Manipülasyon ve Kontrol Özellikleri
- Anlatı ve Kimlik Özellikleri
- Ödül ve Ceza Özellikleri
- Sunum Özellikleri

Bu yapısal modelde oyuncuların sanal ortamda birbirleriyle iletişimi, bir oyun grubuna ait olması ve oyun içinde diğerlerine kıyasla belli bir prestij elde etmesi sosyal özellikler olarak tanımlanmaktadır (Gunawardhana ve Palaniappan, 2015). Başka bir ifadeyle bireyin sanal ortamdaki benlik duygusunu ve kimliğinin yapısal özelliklerini belirlemektedir. Kişinin sanal ortamdaki varlığı her zaman takdir görme ile şekillenmemektedir. Bireylerin oynadığı oyunlarda cinsiyetçi ve ayrıştırıcı olumsuz söylemlere maruz kalması da bu kimliğin bir parçasını oluşturmaktadır. Örneğin CS:Go, Valorant ve benzeri rekabetçi çevrimiçi oyunlarda belirli başarı istatistiğini kaydedebilmek, rütbe atlamak ya da oyun içerisinde olumsuz durumlarla karşı karşıya kalmak sosyal özelliklerin bir parçasıdır (Abrams, 2011: 226).

Manipülasyon ve kontrol özellikleri ise oyuncunun, oyun sırasında kullanması gereken kontrol tuşlarını, Quicktime hareketleri ve birden fazla kaynağı yönetebilme özelliğini temsil etmektedir. Oyuncunun becerisinin, oyun zevklerini oluşturmada belirleyici bir konumda olduğu görülmektedir. Bu duruma örnek olarak zor mekaniklere sahip ve oyun içi kayıt özelliği sınırlı olan Bloodline serisi ve nispeten daha genelleşici bir oynanışa sahip olan, çatışma sahnelerinde Quicktime hareketleri tercih edilen God of War serisi, kontrol sistemi ve oyun içi zamansallık açısından birbirlerinden farklılık göstermektedir. Bir oyuncu kendi oyun zevkine göre bu oyunlardan birini tercih edebileceği gibi her iki oyunu da oynayabilme imkânı bulmaktadır (Skalski vd., 2011: 226; Rapp, 2022: 11).

Oyun içerisinde oyuncu tarafından oluşturulan sanal kimlikleri niteleyen anlatı ve kimlik özellikleri, kişinin oyun içerisindeki cinsiyetini, ırkını ve hangi hikâye ile oyuna başlayacağını, nasıl rol yapacağını seçmesini sağlamaktadır. Sims serisi, Skyrim serisi ve Cyberpunk 2077 gibi oyunlar avatar yaratımı ve anlatının oyuncu tarafından seçilebilmesi yönünden bu yapıdaki oyun türlerine örnek olmaktadır. Ödül ve ceza özelliği ise tıpkı fiziksel oyunlarda olduğu gibi kurallı ve mutabık olmaya karşılık gelmektedir. Oyuncunun ne kadar puan kazanacağı ne zaman puan kaybedeceği, oyun sürelerinin sınırsızlığı gibi yapısal özellikleri nitelemek için kullanılmaktadır. Oyunlarda kullanılan grafikleri, tempolu müzikleri, oyuncu kitlesi tarafından bilinen popüler oyun isimleri ve bu oyunlarda

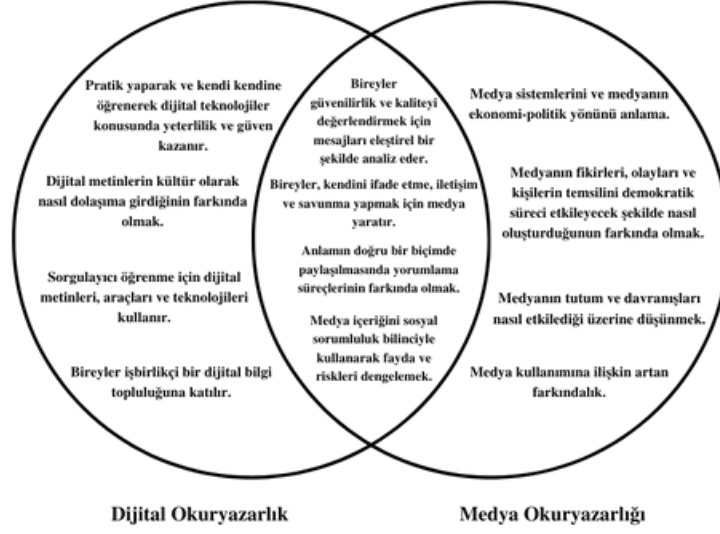
sponsorlu alanlarda kullanılan gerçek markalar sunum özelliklerini oluşturmaktadır. Zaten bilinen bir unsurun ya da markanın oyun içi kullanımda oyuncuya verdiği güven, sadakat inşasına neden olmaktadır (Palomba, 2018: 40; Hart, 2014: 278).

Kısacası teknik ve bireysel zevk açısından farklı yapısal özelliklere sahip olan dijital oyunların, oyuncu üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri tartışılmaktadır. Örneğin, bireylerin daha hızlı ve doğru kararlar verebildiğini, bireylerin bilişsel süreçlerini hızlandırdığına dair çalışmalar bulunmaktadır (Donohue vd., 2010; Green ve Bavelier, 2003). Başka bir yönden kişilerarası yardımlaşma ve iletişimde olumlu etkileri olduğu savunulan dijital oyunların, bağımlılık, kumar ve öfkeli olma ile ilişkilendirildiği çalışmaların da mevcut olduğu bilinmektedir (Greitemeyer ve Osswald, 2010; Gros vd., 2020; Gupta ve Derevensky, 1996; Demirtaş-Madran, 2023).

Medya Okuryazarlığı ve Dijital Oyun Okuryazarlığı

Geleneksel anlayışta, bireylerin temel aritmetik ve diğer bağlamlara yönelik fiziksel materyalleri kullanarak anlama, yorumlama, üretim, hesaplama ve iletişim kurma yetenekleri okuryazarlık olarak adlandırılmaktadır (UNESCO, 2024). Zaman içerisinde medya biçimlerinin ve mesajlarının çoğalması ile meydana gelen bilgi çeşitliliği yeni kaygılar yaratmıştır. Bu kaygılara yönelik bir geribildirim olarak ortaya çıkan medya okuryazarlığı, bireyin geleneksel medya mesajlarına eleştirel olarak yaklaşımı, bilginin doğruluğunu veya yanlışlığını teyit ettiği gibi, bireyde olması gereken gereklilikleri de ifade etmektedir. Özetle medya okuryazarlığı, bireylerin medya mesajlarına doğru bir şekilde erişmesini ve anlamasını amaçlarken yetenek, bilgi yapısı ve kişisel odak olmak üzere üç ana başlıkta yetkinliğin kazandırılmasını amaçlamaktadır (Rosenberg vd., 2020: 418; Potter, 2018: 65; Potter, 2004: 54).

İnternet, bilgisayar, akıllı cep telefonları gibi teknolojilerin yaygınlaşması ile ortaya çıkan yeni medya okuryazarlığı ise kullanıcıya beğeniye göre tüketim ve etkileşim alanı yaratmaktadır. Geleneksel medya okuryazarlığına kıyasla katılımcılığın önemli hale geldiği yeni medya araçlarının kullanımında Buckingham ve diğer araştırmacıların (2005) ortaya koyduğu üç aşamalı model yeni medya gerekliliklerini de açıklamaktayken, yeni medya okuryazarlığı kapsamında kültürlerarası etkileşime önem veren niteliklerinde vurgulandığı geniş yeterlilik şemaları da bulunmaktadır (Jenkins vd., 2006: 4-7). Akademik çalışmalarda farklı tanımlara ve özelliklere sahip olan medya kavramı, yeni medya ve dijital okuryazarlık kavramlarının kapsam ve sınırlılıkları konusunda mutabık olunan tek bir tanımlamaya sığdırılamamaktadır. Buna rağmen kimi kaynaklarda medya okuryazarlığı, internet ve web 2.0 ortamlarındaki gereklilikleri ortaya koyan yeni medya okuryazarlığı ve dijital ortamlar için bireylerin sahip olması gereken nitelikleri inceleyen dijital okuryazarlık arasında uygulama ve modellemeye ilişkin çeşitli benzerlikler ve bazı farklılıklar bulunduğu dair görüşler ileri sürülmektedir. Bu tanıma göre fiziki cihazları kapsayan medya ve dijital okuryazarlık arasında birtakım benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır (Gallardo-Echenique vd., 2015: 3; European Parliament, 2008; Tzu-Bin vd., 2013: 160).

Şekil 1.*Medya ve Dijital Okuryazarlık Arasındaki Farklılıklar ve Benzerlikler*

Kaynak: Hobbs, 2018.

Kendi içinde de alt türlere sahip olan dijital okuryazarlığın, bir alt türü olarak nitelendirilebilecek olan dijital oyun okuryazarlığı, yeni okuryazarlık türleri de dahil olmak üzere tüm oyunların da aynı payda içerisinde bir dile sahip olduğunu kabul etmektedir. Özellikle yaratılan oyun evrenlerinin sinema sektörü ile birtakım ortak yapısal özellikler içermesi, oyunun sinema ve görsel okuryazarlıklar ile bağlantı kurmasına neden olmaktadır. Tüm bu ortaklıklara rağmen sinema-izleyici ve internet-kullanıcı ilişkisinden farklı olarak önceden kurgulanmış çok modlu bir evrende oyuncunun gerçekleştirdiği etkileşim, farklı dinamiklere sahiptir (Atkins, 2006: 129; Grusin, 2006: 76).

Çok yönlü bir farkındalık düzeyini bünyesinde barındıran dijital oyun okuryazarlığı, Dijital oyun oynama eylemi, oyuncu açısından farklı motivasyonlar, iletişim ve sosyal kimlik inşası gibi nedenlerle tercih edilebilmektedir (Klimmt, 2009: 10). Bireyin oyuna yönelme davranışının ardından çok yönlü okumaları bünyesinde barındırabilen dijital oyun okuryazarlığı, oyun içi bileşenler, oyuncuların iletişimi, oyuna dair etik ve yasal muhakeme yapabilmelerine yönelik farkındalıkları ile ilişkilendirilebilmektedir (Krcmar ve Cingel, 2016). Bu sebeple hem tasarım öğeleri hem de hikâye anlatımında yaratılan farklı temsiller hem oyuncu hem de akademisyen bakış açısından çok yönlü okumaların yapılmasını sağlamaktadır. Metinsel ve biçimsel analizlerinin yanı sıra sosyal boyutlara sahip olan dijital oyunların, bireyde yarattığı kimlik inşası, diğer oyuncular ile ilişkisi ve hangi etik değerler üzerinden iletişim gerçekleştirildiği dijital oyun okuryazarlığının teorik çerçevesini oluşturmaktadır. (Buckingham ve Burn, 2007; Kress ve Van Leeuwen, 2001: 100-103; Apperley ve Beavis, 2014: 52).

Dijital Oyun Okuryazarlığı Seviyesinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma

Çalışmaya başlanmadan önce Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü EğitimEnstitüsü Bilimsel Araştırma Etik Kuruluna 2024-YÖNP-0186 protokol numarası ile başvuru yapılmıştır. 04/43 sayılı karar ile araştırmannın etik kurul ilkelerine uygun olduğu görüşü kurul tarafından onaylanmıştır.

Çalışmanın Yöntemi, Uygulanması ve Örneklemi

Bu çalışma kapsamında Çanakkale bölgesinde yaşayan bireylerin dijital oyun okuryazarlık farkındalıklarının değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bireylerin oyun oynama alışkanlıklarının öğrenilmesi ve katılımcıların oyun bileşenlerini ayırt etme becerileri, oyuncular ile iletişimde karşılaştıkları tutumların, oyunlara yönelik etik ve yasal haklar konusundaki düşüncelerinin ve bilgi düzeylerinin öğrenilmesi hedeflenmektedir. Söz konusu bu çalışma yerel bölgede yaşayan bireylerin dijital oyun okuryazarlığı farkındalıklarının tespit edilmesi yönünden önem taşımaktadır.

Çalışma konusuna uygun olarak katılımcılar Çanakkale’de yaşayan olasılıksız örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme tekniği ile seçilen 18-60 yaş arası 17 bireyden oluşmuştur. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniği kullanılmıştır. Elde edilen veriler ise yarı yapılandırılmış sorularla toplanmıştır. Ayrıca toplanan veriler ise betimsel analiz yöntemiyle işlenmiştir.

Ölçüm Araçları ve Kullanılan Testler

Araştırmada katılımcılara önce demografik bilgileri ve oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili sorular sorulmuştur. Hazırlanan sorular ilgili literatürden, dijital oyunlarda içerik ve nesil farklılığı konusunda ortaya çıkan risklere değindiği Akgöl’ün (2023) makalesindeki sorulardan ve Oyun Okuryazarlığı ve Dijital Oyun Okuryazarlığı Ölçeğinde bulunan sorulardan faydalanılarak katılımcılara yöneltilmiştir. Açık uçlu soru formatına dönüştürülen sorular katılımcılara sunulmuştur. Görüşmeler sırasında katılımcıların bakış açısını kapsamlı bir biçimde anlayabilmek adına “Örnek verebilir misiniz?”, “Daha ayrıntılı açıklayabilir misiniz?” ve “Siz veya bir yakınınız böyle bir durumla karşılaştı mı?” gibi pekiştirici sorular sorulmuştur. Çalışmanın asıl konusunu oluşturan dijital oyun okuryazarlık farkındalığına ilişkin sorular deşifre yapılırken yararlanılan ölçeklerdeki faktörlerden faydalanılarak temalara ayrılmıştır. Temalar “söylem, iletişim, farkındalık, güvenlik” şeklindedir.

Araştırma Soruları

1. Katılımcılar daha çok hangi oyun türünü oynamayı tercih etmektedirler?
2. Katılımcılar en çok hangi donanımı kullanarak oyun oynamayı tercih etmişlerdir?
3. Katılımcıların cinsiyetine bağlı oyun oynama alışkanlıklarında farklılık oluşturmakta mıdır?
4. Katılımcılar oyun bileşenlerini ayırt edebilmekte midir?
5. Katılımcıların ticari oyunlar ile ilgili tutumları nelerdir?
6. Katılımcılar oyun oynarken karşılaştıkları durumlar ile ilgili yasal süreçlerden haberdar mıdır?

Araştırma Bulguları ve Yorum

Yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniği ile gerçekleştirilen çalışmada 17 kişiye ulaşılmışın ardından yaş aralığının 18-47'ye düştüğü tespit edilmiştir. Görüşme kapsamında 10 erkek ve 7 kadına ulaşılmıştır. Görüşmeler sonucunda katılımcıların demografik bilgileri ve oyun oynama alışkanlıkları Tablo 1'de gösterilmektedir.

Tablo 1

Derinlemesine Görüşmeye Katılan Bireylerin Demografik Bilgileri ve Oyun Oynama Alışkanlıkları

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet	(Ortalama) Oyun Süresi	Oyun Türü	Donanım	Meslek
K1	24	Erkek	Haftada 12 saat.	Savaş ve Aksiyon	Bilgisayar ve Telefon	Ajans Çalışanı
K2	27	Kadın	Günde 2-3 saat.	Savaş	Telefon	Ağız ve Diş Sağlığı Teknikeri
K3	23	Kadın	Günde 1-2 saat.	Zekâ	Telefon	Öğretmen
K4	23	Erkek	Haftada en az 2 kez.	FPS ve Animasyon	Bilgisayar ve Telefon	Öğrenci
K5	24	Erkek	Haftada 96 saat.	Savaş	Bilgisayar ve Telefon	Öğrenci
K6	25	Kadın	Haftada 1.	Strateji ve Yarış	Bilgisayar ve Telefon	Öğrenci
K7	22	Erkek	Haftada 20 saat.	MOBA, Aksiyon RPG, RPG	Bilgisayar ve Telefon	Öğrenci
K8	19	Kadın	Haftada 2-3.	Spor, MOBA ve Strateji	Bilgisayar ve Telefon	Öğrenci
K9	47	Erkek	Her gün 10-20 dakika.	Seviye sistemine sahip oyunlar.	Telefon	Kafe İşletmecisi
K10	26	Erkek	Haftada 14 saat.	FPS	Bilgisayar	Öğrenci
K11	29	Erkek	Günde 2 saat.	Savaş ve Zekâ	Telefon	Serbest Meslek
K12	42	Kadın	Günde 2 saat.	Bulmaca	Tablet ve Telefon	Ressam
K13	24	Kadın	Günde 1-2 saat.	RPG, Strateji ve Macera	Bilgisayar ve Telefon	Çalışmıyor
K14	18	Erkek	Günde 1-2 saat.	Aksiyon ve Menajerlik	Bilgisayar	Öğrenci
K15	24	Erkek	Günde 5 saat.	FPS	Bilgisayar	Basketbol Antrenörü
K16	21	Erkek	Günde 3 saat.	Hikâyeli Oyun	Bilgisayar	Öğrenci
K17	30	Kadın	Belirli bir süre yok.	Bulmaca	Telefon	Öğrenci

Gönüllü katılım esasına dayandırılarak gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerin ardından 10 erkek ve 7 kadın katılımcı ile çalışma gerçekleştirildiği görülmüştür. Katılımcıların yaşları göz önünde bulundurulduğunda ulaşılan en küçük yaşa sahip kullanıcının yaşı 19, en büyük kullanıcının yaşı 47'dir. Katılımcıların ortalama oyun oynama süreleri incelendiğinde en az haftada 1 yanıtı ile en çok haftada 96 saat yanıt alınmıştır. Araştırma sorularından ilki olan oyun türü tercihlerinde, katılımcıların genellikle aksiyona yönelik savaş, FPS, MOBA ve RPG oyunlarını tercih ettiği tespit edilmiştir. Böylelikle birinci araştırma sorusunun cevabı bulunmuştur. Araştırmanın ikinci sorusu bağlamında ise oyun oynama donanım tercihlerine yönelik olarak sorulan soruda ise katılımcıların çoğunlukla bilgisayar ve telefonu tercih ettiği bulguları elde edilmiştir.

Araştırmanın üçüncü sorusu olan cinsiyet faktörüne bağlı olarak oyun oynama alışkanlıklarında birtakım değişiklikler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre oyun alışkanlıklarının belirlenmesine yönelik sorulan sorularda, kadın katılımcıların erkek katılımcılara kıyasla daha fazla telefon üzerinden oyun oynamayı tercih ettikleri, erkeklerin ise bilgisayar üzerinden oyun oynamayı tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Oyun türü tercihlerinde erkek katılımcıların çoğunluğu aksiyon odaklı oyunlar oynadığını belirtirken kadın katılımcıların çoğu zekâ ve bulmaca türü oyunları tercih ettiğini belirtmiştir. Katılımcılar ile gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler sonucunda ortaya çıkan temalar ve alt temalar ise Tablo 2'de gösterilmektedir.

Tablo 1

Dijital Oyun Okuryazarlığına İlişkin Temalar ve Alt Temalar

-
1. Söylem Teması
 - 1.1. Oyunlarda Cinsiyetçi Yaklaşımlar Üzerine Tanımlar
 - 1.1.1. Oyuncu İletişimine Yönelik Tanımlar
 - 1.1.1.1. Önyargı
 - 1.1.1.2. Cinsiyetçi Söylem
 - 1.1.2. Oyun Bileşenlerine Yönelik Tanımlar
 - 1.1.2.1. Oyunların Türü
 - 1.1.2.2. Oyun Karakterleri
-
2. İletişim Teması
 - 2.1. Oyun ve Sosyal İlişki Üzerine Tanımlar
 - 2.1.1. Asosyallik
 - 2.1.2. Oyunların Sosyalleştirici Etkisi
 - 2.2. Oyun ve Ticari Kaygı İlişkisine Yönelik Tanımlar
 - 2.2.1. Oyuncu veya Tür Önceliği
 - 2.2.2. Bağımlılık
 - 2.2.3. Oyun İçi Satın Alma
 - 2.2.4. Reklamlar
 - 2.3. İletişim Mecrası Tercihlerine Yönelik Tanımlamalar
 - 2.3.1. Eğlence
 - 2.3.2. Güven
 - 2.3.3. Yalnız Olma
 - 2.4. Oyun ve Bireyselleşme İlişkisine Yönelik Tanımlar
-

3. Farkındalık Teması
 - 3.1. Kültürlerarası İletişime Yönelik Tanımlar
 - 3.1.1. Eğitim
 - 3.2. Oyun Bileşenlerinin Amacına Yönelik Tanımlar
 - 3.2.1. Kalite
 - 3.2.2. Pazarlama
 - 3.2.3. Eğitim
 - 3.3. Oyun İçeriğini Ayırt Etmeye Yönelik Tanımlar
 - 3.3.1. Kategori
 - 3.3.2. Yaş
 - 3.3.3. Grafik ve Görsel
 - 3.3.4. Oyun Karakterleri
4. Güvenlik Teması
 - 4.1. Oyunlarda Kişisel ve Yasal Haklara Yönelik Tanımlar
 - 4.1.1. Bilgi Güvenliği Endişesi
 - 4.1.2. Güvensizlik
 - 4.2. Zorba Davranışın Etik ve Yasal Süreçlerine İlişkin Tanımlar
 - 4.2.1. Sosyal Kaygı

Çanakkale bölgesinde yaşayan bireylerin dijital oyun okuryazarlık farkındalıklarını anlayabilmek adına katılımcılara yöneltilen sorular söylem, iletişim, farkındalık ve güvenlik olmak üzere cevaplardan alıntılar ile dört tema altında incelenmiştir.

Söylem Teması

Söylem teması kapsamında katılımcılara yöneltilen "Sizce oyunlarda cinsiyetçi yaklaşım mevcut mu?" sorusunu, 8 katılımcı cevaplarken oyuncular arası cinsiyetçi yaklaşımlar ve söylemlere, 7 katılımcının oyun içerisinde yer alan cinsiyetçi unsurlara, 2 katılımcının ise hem oyun hem de oyuncular arası iletişime değinerek soruyu cevapladığı belirlenmiştir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu soruyu kadın cinsiyeti üzerinden cevaplamıştır. Bu cevaplardan bazıları şu şekildedir:

K2: Kadınsın ama güzel oynuyorsunuz, kadınlar güzel oynayamaz gibi cümlelere maruz kaldım. Böyle bir durumla karşılaştığımda bunu karşımdaki insanın gereksiz bir düşüncesi olarak görüyorum.

K3: Fazlasıyla. Genel bir örnek vermek gerekirse League of Legends gibi takım oyunlarında bir kadın oyuncu olarak girerseniz diğer oyuncular çoğunlukla erkek olduğu için sizin kötü oynayacağınızı varsayıyor. Genelde oyuncular temelinde ben bu durumu gözlemliyorum. Çok fazla bu tür oyun oynamadığım için yorum yapamayacağım. Ben bu durumun varsayım ile alakalı olduğunu düşünüyorum. "Şu an kadın olduğun için bir şey söylemiyorum." tarzında söylemler duymuşluğum oldu. Kadın oyuncuların ise bir erkek için böyle şeyler söylediğini çok duymadım açıkçası.

K17: Evet, mesela bir kadın karakteri aşırı derecede abartabiliyorlar. Fiziksel görünüş öne çıkabiliyor. Erkekleri de hayali kurulan ideal olduğu düşünülen kaslı, iri yapılı tasarlayabiliyorlar.

K14: Olduğunu düşünüyorum. Oyun oynayan insanlar refleks olarak erkeklerin daha üst seviyede olduğunu düşünüyor. Kadınların veya kızların oyun oynayamadıklarını düşünüyorlar. Oyun içi unsurlarda böyle bir şey olduğunu düşünmüyorum.

Katılımcılar bu tür cinsiyetçi tutumlara söylemler üzerinden örnekler vermiştir. Oyun içi unsurlara odaklanan kullanıcılar ise çoğunlukla kadın ve erkeklerin kıyafetleri ve vücut tipleri üzerinden soruya cevap vermişlerdir. 2 erkek katılımcı farklı bir yaklaşım sergileyerek cinsiyetçiliğin azaldığını ya da bazı oyunlarda olmadığını söylemiştir. Bu cevaplar şu şekildedir:

K5: Kesinlikle bütün oyunlarda cinsiyetçi yaklaşım mevcut. Aslında bu eski döneme baktığımızda daha fazla. Hep FIFA üzerinden örnek veriyorum ama eskiden kadın oyuncular kadın hakemler olmazdı. Yeni döneme baktığımızda hakemlerden oyunculara kadar kadınları da bu işin içinde görüyoruz. Keyif verici bir şey bu. Eskiye baktığımız zaman tamamen cinsiyetçi, kadınların sanki bu sektörde hiç yeri yokmuş gibi bir yaklaşım vardı.

K15: Oynadığım oyunlarda cinsiyetçi bir yaklaşım mevcut değil. Kadın erkek karakterleri tamamen eşit dağıtılmaya çalışılıyor.

Farklı yaklaşımlar ile soruyu cevaplayan katılımcıların birçoğunun üzerinde mutabık olduğu konu, oyunlarda cinsiyetçiliğin var olduğu hususudur. Son olarak oyun içi cinsiyetçi yaklaşımlardan bahseden kadın katılımcılar, kendisinin veya bir tanıdığına böyle bir duruma maruz kaldığını, erkek katılımcılar ise bir tanıdığına ya da oyun oynarken diğer kadın oyuncuların bu duruma maruz kaldığını beyan etmiştir. Özyurda Ergen (2022) tarafından sadece kadın katılımcılar ile gerçekleştirdiği çalışmada, kadınların oyunlarda sözlü tacize uğradıkları ve erkeklerin kadın oyunculara önyargılı yaklaşımları sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular da Özyurda Ergen'in (2022) çalışmasını desteklemektedir.

İletişim Teması

İletişim teması kapsamında katılımcılara oyun oynamanın kişiler arası sosyal etkileri, katılımcının oyun sırasında iletişim biçimi tercihleri ve oyunun, oyuncudaki algısı üzerine toplam 4 adet soru yöneltilmiştir. Bu sorulardan ilki olan "Sizce oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur mu?" sorusuna cevap olarak 11 katılımcı oyun oynamanın sosyal ilişkilerin aksamasına neden olduğunu aktarmıştır. 5 katılımcı duruma göre değişkenlik gösterdiğini, 1 katılımcı ise sosyal ilişkilerin aksamasına neden olmadığını ifade etmiştir. Bu cevaplardan bazı örnekler aşağıda gösterilmektedir:

K11: Olur. Şu an bilmiyorum ama zamanla daha kötü durumlara getirebiliyor insanı, bir odaya kapanıp saatlerce oyun oynayan arkadaşlarım vardı.

K10: Bazen. Asosyal olan arkadaşlarım var. Daha doğrusu yüz yüze gelmeden bilgisayar üzerinden arkadaşlık. Tabii asosyal diyemeyiz onlara ama çevreleri var. Her gün bilgisayar başındalar ve dışarıyı görmüyorlar. Corona zamanında benim içinde böyle bir durum söz konusuydu. Günümüzde böyle bir durum yok.

K15: *Buna şöyle cevap vermek istiyorum. Benim çok yakın bir kız arkadaşım var. Kendisiyle zaman zaman bu konu yüzünden atışmalarımız olabiliyor ama kesinlikle sosyal hayatı etkilediğini düşünmüyorum. Oyun oynarken zamanı doğru kullanmayı biliyorum o yüzden benim sosyal yaşamıma çok fazla etkisi yok. Genel olarak baktığımızda oyun oynayan insanların çoğunun asosyal olduğu düşünülür ama bence tam tersi daha sosyaller.*

Katılımcıların mevcut durumu anlayabilmek ve bakış açılarını kavrayabilmek adına ana sorunun ardından "Kendinizde veya çevrenizde böyle bir durum gözlemlediniz mi?", "Örnek verebilir misiniz?" olmak üzere iki adet pekiştirici soru yöneltilmiştir. Katılımcıların çoğunluğu kendileri adına böyle bir durumla karşılaşmadıklarını ancak kendi çevrelerinde oyun kaynaklı sosyal ilişkilerini aksatan tanıdıklarının olduğunu belirtmişlerdir. İletişim temasına yönelik ikinci soru olan "Sizce dijital oyunlar ticari bir kaygıyla mı üretiliyor?" sorusuna 9 katılımcı bütün oyunların ticari kaygı taşıdığını, 6 katılımcı oyundan oyuna değişiklik gösterdiğini ve 1 katılımcı oyunların ticari kaygı ile üretilmediğini açıklamıştır. Bu cevaplardan bazıları şöyledir:

K13: *Oyunların hepsinin bir ticaret kaygısı taşıyarak üretildiğini düşünüyorum. Popüler kültürde benimsenmiş bir olguyla beraber oyunların şekillendiği, insanların oyunlara daha bağımlı hale gelebilecek ve oyunu daha fazla arzulayabilecek etkenleri oyuna dahil ederek karakter gelişimleri için, oyun içi yükseltmeler için belli başlı fiyat belirlemeleri oluyor.*

K4: *Kısmen. Bazı dijital oyun şirketleri ticari yarışın içerisinde olabilmek için oyun üretiyor. Bazıları da daha çok topluluğunun oyun oynamayı sevdiği kişiler tarafından üretiliyor. Mesela Valorant ticari kaygı olarak geliştirildi çünkü o tarzda olan oyunlar kısmen vardı. Tekrar League of Legends oyunundan örnek verecek olursam çıktığı zamanlarda alanında tekti o yüzden ticari kaygı ile üretildiğini düşünmüyorum.*

K8: *Hayır, keyfi. Mesela farklı bir şey üretebilirler ama bu alana yöneliyorlar. Yani daha bir sürü iş var ama bir oyun tasarlıyorlar.*

Araştırma sorularından birisi olan katılımcıların oyun yapım şirketlerine yönelik tutumlarında farklı yaklaşımlarda buldukları tespit edilmektedir. Oyunlar ve ticari kaygı ilişkisi kapsamında katılımcılar, oyuna ücretli veya ücretsiz sahip olma tercihlerinden bağımsız soruyu cevaplarken yapım şirketlerinin oyun içi satın alma ve oyun içi reklam gösterme stratejilerine odaklanmışlardır. Katılımcıların bahsi geçen unsurları oyun şirketlerinin ekonomik bir tahakkümü olarak algıladıkları gözlemlenmektedir. Bazı katılımcılar, oyunların ticari kaygı ile üretilmesine rağmen oyuncu odaklılık ve memnuniyeti, türünde tek olma gibi sebepler ile daha iyi niyetli, ticari kaygıyı ikinci planda tutan oyun yapımçıların bulunduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda araştırmanın oyun ve ticari kaygı ilişkisine yönelik olan beşinci sorusu cevaplandırılmıştır.

İletişim temasının, "Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmayı tercih eder misiniz?" olarak belirlenen üçüncü sorusuna 8 katılımcı fiziksel ortamda birlikte oynamayı, 6 katılımcı bilgisayar üzerinden iletişim kurmayı, 1 katılımcı her ikisini de tercih ettiğini belirtmiştir. 2 katılımcı ise oynadığı oyun türü nedeniyle her iki eylemi de tercih etmediğini söylemiştir. Bu cevaplardan bazıları şöyledir:

K11: Aynı ortamda bulunmayı tercih ederim. Daha zevkli oluyor. Daha yakın temas, daha canlı oluyorsun, hissiyatlı olabiliyorsun.

K7: Dijital iletişim kurmayı tercih ederim. Oyunu oynarken aynı ortamda bulunmamıza gerek yok, sesini duymamız yetiyor karşındaki. Daha yararlı buluyorum.

K1: Yani o değişiklik gösterebiliyor. Tabii çok samimi olduğum arkadaşlarımla tek bir oyunu oynadığımız zaman aynı ortamda bulunarak daha güzel vakit geçireceğimizi düşünüyorum. Ama genel olarak baktığımızda online mecrada hiç tanımadığımız bir şehirde, hiç tanımadığımız ülkedeki bir insanla oyun oynamanın verdiği zevk farklı oluyor. Çünkü hiçbirimiz birbirimizi tanımadığımız için daha rahat konuşabiliyoruz.

Fiziksel iletişimi tercih eden katılımcılar güvenlik riskini ve eğlenceli olma unsurunu neden olarak gösterirken dijital iletişimi tercih eden katılımcılar, agresif olma, samimiyet, konfor alanı ve güvenlik unsurları ile tercihlerini gerekçelendirdikleri gözlemlenmiştir. İletişim temasının "Oyun oynamanın kişiyi bireyselleştirdiğini düşünüyor musunuz?" olarak belirlenen son sorusuna katılımcıların verdiği yanıtlardan bazıları şöyledir:

K9: Evet ben kendim için bireysel oynamayı seviyorum. Grup oyunlarını benim çocuğum oynuyor. Arkadaşları ile oynamasına izin var sadece. Beraber plan yapıp oyunları oynuyorlar. Artıları var ama belirli bir yaştan sonra olay ben birinci olacağım hirsından dolayı bireyselleşme başlıyor. Kazanma hırsı etkili.

K3: Oyunun türüne göre değişiklik gösterir çünkü takım oyunlarında ister istemez bir takım ruhu ön planda ama zekâ oyunları, hikâyeli oyunlar için bir bireyselleştirme söz konusu. Bu bireyselleşmenin bir zorluk yarattığını düşünmüyorum. Çünkü dünyanın bireyselleşme yolunda ilerlediğini düşünüyorum. O yüzden bu durum bireyi dünyaya hazırlıyor olabilir.

K15: Katılmıyorum. Bireyselleştirmekten daha çok sosyalleştirdiğini düşünüyorum. İnsanlar birbirleri ile sanki yan yana olduklarını hissediyorlar, o şekilde oynuyorlar.

Oyunun bireyselleştirici etkisi olduğunu düşünen 9 katılımcıdan 8'inin paralel olarak iletişim temasının birinci konusu olan oyun oynama ve asosyallik ilişkisini kabul ettikleri saptanmıştır. Bu durumdan yola çıkılarak katılımcıların asosyallik ve bireysellik arasında bağlantılı bir ilişki kurduğu söylenebilir. Bireyselliğin oyun türüne bağlı olarak değiştiğini ifade eden katılımcılar ile oyunun kişiyi bireyselleştirmedini savunan katılımcıların birçoğu çevrimiçi takım oyunlarından örnekler vermiştir. 1 katılımcı ise soruya cevap vermek istemediğini belirtmiştir. Son olarak iletişim teması kapsamında sorulara cevap veren kullanıcıların genel demografik bilgileri ve oyun oynama alışkanlıklarının cevaplarında herhangi bir anlamlı fark yaratmadığı gözlemlenmiştir. Diğer taraftan Özarlan ve Perdahcı (2022) ve Bat ve Kayacan'ın (2016) bağımlılık olgusuna ilişkin çalışmalarında kişilerin kendilerini bu yönde nitelendirmedikleri ortaya çıkmıştır. Benzer olarak bu çalışma kapsamında kişilerin kendilerini çoğunlukla sosyal ilişkilerinin aksamadığını ifade etmeleri öz-farkındalıklarına ilişkin soru işareti yaratmaktadır.

Farkındalık Teması

Farkındalık teması üzerinden katılımcılara oyun üzerinden kültürlerarası iletişim, oyun içi unsurların amacı ve oyun bileşenlerinin oyuncu tarafından ayırt edilmesi konularını kapsayan üç adet soru yöneltilmiştir. Bahsi geçen tema kapsamında ilk olarak katılımcılara "Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlar ile iletişim kurmanıza yardımcı oluyor mu?" sorusu sorulmuştur. Çoğunlukla soruya yardımcı olduğu yönünde olumlu bir yanıt verilmiş, soruya olumsuz cevap verenler ise yardımcı olduğunu ancak kendilerinin bu tür oyunları oynamadıklarını belirtmişlerdir. Soruya ait bazı cevaplar aşağıda gösterilmiştir:

K2: Tabii ki yardımcı oluyor. İstersen sohbet edebilir, istersen etmeyebilirsin. Genel olarak bu durum ruh halime göre değişiyor.

K17: Ben o amaçla oyun oynamıyorum ama tabii ki de örneklerini çok görüyoruz. Farklı kültürlerden tanıyorlar, etkileşime geçiyorlar.

Kültürlerarası iletişim konusunda bazı katılımcılar dil edinimi açısından farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı avantajlı bulduklarını beyan etmiştir. Bazı katılımcılar ise farklı insanlarla iletişimin dezavantajlarını argo söz kullanımı ve dil bariyeri olarak değerlendirmişlerdir. Bilge ve Erbaşlı'nın (2022) çalışma bulguları ile benzer olarak oyun ve iletişim bağlamında kullanıcıların yabancı dil edinimi konusuna dikkat çektiği anlaşılmaktadır. Tema kapsamında "Sizce oyun tasarımında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaca hizmet eder mi?" sorusuna 16 katılımcı oyunların bir amaca hizmet ettiğini, 1 kullanıcı böyle bir durum sezmediğini aktarmıştır. Bu cevaplardan bazıları şu şekildedir:

K8: Eder. Kişiyi daha çok oyuna isteklendirmeye yönelik olabilir. Oyun genel olarak daha renkliyse daha çok dikkat çekiyor.

K14: Ben hizmet ettiğini düşünüyorum. Mesela Heart of Iron 4 diye bir oyun var. Onun içindeki tarihsel metin, tarihsel akış, insanlara bilgi aşıyor, bilgi sahibi ediyor bu konuda. GTA ise grafikleri ile ön plana çıkıyor, kendine çekiyor. İnsanlar oyunların fragmanlarını gördükten sonra bu oyunu almalıyım diyor grafiklerden dolayı.

Katılımcılar, oyunların hizmet ettiği amacı kaliteli olma, pazarlama stratejisi, oynamaya teşvik, tanıtım ve eğitim olarak değerlendirmiştir. Cevaplarda katılımcıların çoğunlukla grafik ve görsel unsurlara odaklandığı, oyunların metin bileşenine fazla odaklanmadığı ortaya çıkmıştır. Son olarak "Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunları içerik olarak ayırt edebiliyor musunuz?" sorusu çoğunlukla ayırt edebiliyorum yanıtı almıştır. Sadece 1 katılımcı içeriği ayırt edemediğini, diğer bir katılımcı ise böyle bir kaygı taşımadığını aktarmıştır. Katılımcıların yanıtları aşağıdaki gibidir:

K15: Evet edebiliyorum. Oyunlarda daha çok cinsiyete önem vermeyen, cinsellik bulunmayan oyunları tercih ederim. Ayırt etmede karakterlerin giyim kuşamını dikkate alıyorum.

K5: Evet ayırt edebilirim. Kullanılan eşyalar olarak ayırt edebilirim. Bunu en basit olarak grafik-görsel olarak da ayırt edebilirsiniz. Zihinsel gelişim oyunlarındaki grafik,

görsel ve metinler, daha savaş türü grafiğin ve görselin daha yüksek olması gereken oyunlara göre daha az olabilir. Bu tarz ayırt edici unsurları var tabii.

K12: Hayır. Teorik olarak bu konuların çok konuşulduğunu fark ediyorsunuz ama reklamlardan ve oyunlardan olsun hiç ayırt edilmiyor. Tam tersine "Bu benim gelişimim için iyiymiş ben buna bir bakayım." dediğim oyunları ayırt edemiyorum.

Oyun fragmanı, afiş, renk, nesne, oyunun işaretlendiği kategori, grafik ve görsel unsurlar, oyunu deneyimlemek, oyun karakterinin görünüşü gibi faktörler ile katılımcılar oyun türlerini ayırt edebildiklerini açıklamışlardır. Diğer temalara kıyasla, katılımcılar fikir ayrılığına çok az düşmüş ve birçoğu sorulara olumlu cevap vermiştir. Araştırma sorularından birisi olan oyun bileşenlerinin ayırt edilmesi konusunda katılımcıların büyük bir çoğunluğunun bileşenleri tanıdığı ve ayırt edebildiği anlaşılmıştır. Bu bağlamda araştırmanın dördüncü sorusu olan oyuncuların oyun bileşenlerini ayırt edebilmelerine yönelik soru cevaplandırılmıştır. Katılımcı ve oyun unsurları ilişkisinde, Fabricatore'nin (2007) çalışması sonucunda oyuncuların, görsellikten ziyade işlevselliğe odaklandıklarını öne sürmüştür. Ancak bu çalışma kapsamında katılımcıların cevaplarında, görsel-estetik unsurlara daha fazla dikkat ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır.

Güvenlik Teması

Güvenlik teması itibariyle katılımcıların oyunlar ve yasal yaptırımlar arasındaki ilişki ile ilgili düşünceleri öğrenilmeye çalışılmıştır. "Sizce günlük hayattakine benzer şekilde dijital oyun ortamlarında da kişisel ve yasal haklar devam ediyor mu?" sorusuna 4 katılımcı yasal hakların devam ettiğini belirtirken, 2 katılımcı bu konuda bilgisinin olmadığını, 1 kullanıcı kararsız olduğunu aktarmıştır. Çoğunluğu oluşturan diğer kullanıcılar, yasal hakların olduğunu ancak yetersiz olduğunu beyan etmiştir. Bu cevaplardan bazıları şu şekildedir:

K4: Devam ediyor. Oyunlarda yaptığımız herhangi bir yanlış hareket, kaydı ile beraber savcılığa başvurularak bizi etkiler. Açıkçası bu konu hakkında çok fazla haber var. Ben bunu hiç yapmadım. Genellikle oyunlarda ban mevzusu oluyor ve biz de onlarla yetindik. Başıma aşırı bir şey gelmediği için savcılığa gitmedim.

K2: Ettiğini düşünmüyorum. Sonuçta orası global bir mecra ve her türlü bilgilerimiz alınabilir.

K14: Sözde devam ediyor. Oyuna girerken belli yasaları kabul ettim diyerek giriyorsun ama sonrasında oyun içinde insanlar birbirine küfrediyor, kötü söz kullanıyor. Onları oyun içinde bildiriyorsun ama yine de belli bir geri dönüş alamıyorsun. Korunduğunu düşünmüyorum haklarımızın.

Yasal hakların devam ettiğini belirten katılımcıların cevapları incelendiğinde bilgi güvenliği endişesi taşıdıklarını, genellikle oyuncuların, oyunlarda bulunan engelleme mekanizmaları ile yetindiğini bu sebeple gerçek yasal haklara başvurulmadığını belirttikleri gözlemlenmiştir. Sadece 2 katılımcı "Kişisel Verilerin Korunması Kanunu" ve savcılığa atıfta bulunmuştur. Aynı tema içerisinde yer alan "Sizce oyunlarda meydana gelen zorba (aşağılama, küfür, hakaret, vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları var mı?" sorusuna sadece 1 katılımcı siber suçlar birimine atıfta bulunarak cevaplamıştır.

Başka bir katılımcı ise daha önce hukuksal bir sürecin işlediğine tanık olduğunu beyan etmiştir. Bu cevaplardan bazıları şu şekildedir:

K9: *Yasal sorumluluğu yok. Etik olarak da olduğunu düşünmüyorum. Var diye pazarlıyorlar ama yok. Bütün oyunlarda ve çevremde eskiden sinemanın yaptığı gibi herkes kara Murat oluyordu. Şimdi herkes oyunlardaki karakter oluyor.*

K14: *Sanmıyorum, çünkü insanlar şu gözle bakıyordur diye düşünüyorum. "Eğer böyle hukuksal bir yola başvuracaksan hiç oynama kardeşim." diyebilirler. Oyun şirketlerinin ve oyuncularında etik açıdan yaklaştıklarını düşünmüyorum.*

K16: *Evet kesinlikle var hatta bununla ilgili ülkemizde "Siber Suçlar" ile ilgili bir bölüm var. Bir suç teşkil eden hakaret veya kişinin kendi haklarına aykırı bir durum söz konusu olduğu zaman ilgili kişi haklarını arayabilir ve bunlarla ilgili süreç başlatılabilir. Bu yüzden söylediğiniz şeyi doğruluyorum. İşleyişi hakkında çok bir bilgim yok çevremde. Böyle bir durumla hiç karşılaşmadım.*

K1: *Tabii bunun hukuksal bir süreci oluyor ve etik açıdan baktığımız zaman belli bir yaşın altındaki kişilere "velet" gibi rencide edici, aşağılayıcı sözler söyleniyor. Ben 16 yaşındayken Knight adlı bir oyunda, küçük bir çocuğun eşyalarını biri çalmıştı ve o eşyalar para eden eşyalardı. Sonrasında o çocuğa zorbalık yaptılar. Topluluk içinde hakaret ettiler. Sonrasında da çocuğu zorbaladıkları için ailesi hukuksal yola başvurmuştu.*

Katılımcıların çoğu cevaplarında etik sorumlulukları atlayarak doğrudan yasal sorumluluklar üzerinde yorumda bulunmuşlardır. Araştırmanın son sorusu olan, katılımcıların yasal hakları konusundaki farkındalıklarının düşük seviyede olduğu sonucuna ulaşmıştır. Etik sorumluluktan bahseden katılımcılar, böyle bir sorumluluğun olmadığını dile getirmiştir. Söz konusu her iki soru içinde katılımcıların yasal haklar konusunda yeterince bilgi sahibi olmadığı, genellikle oyun içi dinamikler ile bu sorunu çözmeye eğilimli oldukları gözlemlenmiştir. Yasal haklar olsa dahi bu hakların engellendiği veya yeterince kapsayıcı olmadığı katılımcılar arasında kabul gören bir yaklaşım olarak dikkat çekmektedir. Katılımcıların oyun içinde yasal haklarını bilmesi üzerine hazırlanan araştırma sorusu kapsamında birçok katılımcının bu haklar konusunda bilgi sahibi olmadığı anlaşılmıştır. Oysaki Türkiye Cumhuriyeti anayasal uygulamalarında, siber suçlara yönelik yaptırımlar mevcuttur (Maviş, 2021; Özkaya, 2023).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital oyunlar, teknolojik cihazların gelişmesiyle zengin bir oyuncu kitlesine ulaşabilmeyi başarmıştır. Farklı türlere, farklı mecalara ve oyun içi farklı yapısal özelliklere sahip olan dijital oyunlar, dijital yerliler ve göçebeler arasında yeni bir kültürün oluşmasına imkân sağlamaktadır. Yaratılan kültür ve buna bağlı olarak gelişen dijital kodların oyun oynayan bireylerin farkındalığında, üretilmesinde, gerçek ve sanal dünya arasındaki benzerlik ve farklılıkların ayırt edilebilmesinde, dijital oyun okuryazarlığı becerileri rol oynamaktadır. Ortak eğlence ve iletişim alanı olarak değerlendirilebilecek dijital oyunlar ile vakit geçiren bireylerin, okuryazarlık farkındalıklarının incelenmesine yönelik gerçekleştirilen bu çalışmada elde edilen bulgular arasında:

17 kişi ile gerçekleştirilen görüşmelerde katılımcıların “Sizce oyunlarda cinsiyetçi yaklaşım mevcut mu?” sorusuna verdikleri cevaplarda erkeklerin çoğu kadınlara oyun oynama sırasında cinsiyetçi tutum sergilemediklerini söylemiştir. Fakat başka oyun arkadaşlarının kadınlara oyun oynarken olumsuz tutumlar gösterdiklerine şahit olduklarını belirtmişlerdir. Cinsiyetçilik konusunun tartışıldığı söylem temasında kadın ve erkek fark etmeksizin çoğunluk cinsiyetçiliğin var olduğuna ilişkin olumlu yanıt vermiştir. Buna rağmen erkeklerin cinsiyetçi söylemlere maruz kalmaması dikkat çekmektedir. Bu bağlamda oyunlara ve oyunculara yüklenmiş olan eril kimliğin tam tersine çevrilip kapsayıcı olabilmesinde yapım şirketlerinin oyun içi kurallarını gözden geçirmesi ve cinsiyetçi dil kullanımına ilişkin eğitimlerin ve buna bağlı dijital oyun okuryazarlığının rolü önem arz etmektedir.

Elde edilen bulgular ışığında katılımcıların, oyunun sadece bir eğlence aracı olması dışında dil edinimi gibi eğitsel amaçlarının farkında oldukları da görülmüştür. Bireylerin oyun bileşenlerini ve içeriğini ayırt ederek konseptte uygun örnekler ile soruları cevaplaması, dijital oyun okuryazarlık farkındalığının güçlü yönünü oluşturmaktadır. Ayrıca katılımcıların verdikleri cevaplardan yola çıkılarak grafik ve görsel unsurlara öncelik tanımları, oyun oynama süreçlerinde hangi bileşenlere dikkat ettikleri konusunda ipucu vermektedir.

Katılımcıların sosyal ilişki ve oyun arasındaki ilişkiye yaklaşımlarında kendilerinin böyle bir durumla karşılaşmadıklarını beyan etmeleri ancak çevresinde bu durumu yaşayan insanların olduğunu belirtmeleri soru işareti oluşturmaktadır. Buna ek olarak aynı tema altında katılımcılara yöneltilen “Oyun oynamanın kişiyi bireyselleştirdiğini düşünüyor musunuz” sorusuna, katılımcıların sosyal ilişki ve oyun kapsamında sergiledikleri olumsuz tutumu devam ettirdikleri görülmektedir. Araştırma, bireylerin görüşlerine odaklanması nedeniyle katılımcıların beyanlarını birincil veri olarak ele alsa da oyun oynayan bireylerin sosyal ilişkilerine yönelik bireysel davranış farkındalıkları, bireylerin sosyal ilişki ve bireysellik kavramlarına yönelik kavramları daha derinden araştırması gerekliliğini doğurmaktadır. Ayrıca katılımcıların, dijital oyunlarda grafik ve görsel metinlerin belirli bir amaca hizmet ettiğinin farkında oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca göre katılımcıların grafik ve görsel metinlere dikkat ettiği, anladığı, yorumlayabildiği, görülmektedir. Dolayısıyla bu sonuçta katılımcıların dijital oyun okuryazarlığı kapsamında farkındalıklarının olduğuna dair bir kanıt oluşturmaktadır.

Araştırmada dikkat çeken diğer bir husus katılımcıların oyunlara yönelik yasal hakları konusundaki cevaplarıdır. Katılımcıları çoğunluğu oyun yapım şirketi ve anayasal düzenleme bulunduğunu ancak uygulanmadığını belirtmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların bazıları sosyal kaygı ve bilgisizlik gibi sebeplerden dolayı sadece oyun içi şikâyet etme ve engelleme seçeneklerine yöneldikleri görülmektedir. Katılımcıların yasal haklara karşı beslediği güvensizlik ve bilgi eksikliği, dijital oyun okuryazarlığı farkındalığına ilişkin en zayıf yönünü oluşturmaktadır. Bu sebeple bu alana yönelik çalışmalarda potansiyel öncelik oluşturmaktadır. Bu bulgular çerçevesinde, oyunlarda gerçekleşen cinsiyetçi yaklaşımların ve oyuncuların yasal haklara yönelik olumsuz tutumları iyileştirmeye yönelik akademik ve kamusal çalışmaların gerçekleştirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abrams, S. S. (2011). Association through action: Identity development in real ve virtual video game environments. *Teachers College Record* 113 (13): 220-43.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. New Riders Publishing.
- Adams, E. & Joris, D. (2012). *Game mechanics: Advanced game design*. New Riders Publishing.
- Akgöl, O. (2023). Dijital oyunlarda içerik ve nesil farklılığı bağlamında gelişen riskler: Türkiye’de oyun okuryazarlığı kavramı üzerine bir inceleme. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 14 (2): 137-59.
- Alberti, J. (2008). The game of reading ve writing: how video games reframe our understveing of literacy. *Computers ve Composition* 25 (3): 258-69.
- Apperley, T. & Beavis, C. (2014). A model for critical games literacy. *The Journal of Digital Learning ve Teaching Victoria*, 1 (1): 46-54.
- Atkins, B. (2006). What Are We Really Looking At? The Future-Orientation of Video Game Play.” *Play. Games ve Cultur* 1 (2): 127-40.
- Avşar, Z. (2013). Medya okuryazarlığı. *İletişim ve Diplomasi*, (2): 5-17.
- Bakkes, C.J., Pieter H.M. Spronck, & Lankveld, G. (2012). Player behavioural modelling for video games. *Entertainment Computing* 3 (3): 71-79.
- Bat, M. & Kayacan, Ş. (2016). İnternet bağımlısı erişkinlerde sosyal medya oyunları üzerine vaka incelemesi: Candy Crush Oyunu. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 3 (12): 20-46.
- Bilge, R. & Erbaşlı, E. (2022). Dijital oyunların evrensel iletişim kurma sürecine yansımaları. İçinde *ICOMS 2022 - Uluslararası İletişim Bilimleri Sempozyumu Bildiri Tam Metin Kitabı*, 29-40. Sakarya.
- Biricik, Z. & Atik, A. (2021). gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (E-Gifder)* 9 (1): 445-69.
- Buckingham, D. Banaji, S., Burn, V. Diane Carr, Sue Cranmer, & Rebekah Willett. (2005). *The Media Literacy of Children Young People a Review of the Research Literature on Behalf of Ofcom*.
- Buckingham, D. & Verew, B. (2007). Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia ve Hypermedia*, 16 (3): 323-49.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. (Çev.: M. Barash). Chicago: University of Illinois Press.
- Demirtaş, M. & H. Andaç. (2023). Violent video games and aggression. içinde *Hvebook of Anger, Aggression, ve Violence*, editörler C. R. Martin ve V. B. Preedy, 149-70. Springer.
- Demirtaş, M. & H. Andaç. (2023). Violent video games and aggression. içinde *Hvebook of Anger, Aggression, ve Violence*, editörler C. R. Martin ve V. B. Preedy, 149-70. Springer.
- Domahidi, E., Festl, R. & Quvet, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in Human Behavior*, (35): 107-15.
- Donohue, S. E., Marty G. Woldorff & Stephen R. Mitroff. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 72 (4): 1120-29.
- Egenfeldt, N. S., Smith, J. H. & Tosca, S. (2012). *Understveing video games: The essential introduction*. London: Routledge.

- Entertainment Software Association. t.y. 2023 Essential facts about the U.S. video game Industry. The ESA. (Erişim tarihi 1 Mayıs 2024).<https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2023-2/>.
- Esposito, N. (2005). A Short and simple definition of what a video game is. İçinde Proceedings Of The 2005 Digr International Conference: Changing Views: Worlds In Play. Vancouver: Digital Games Research Association DIGRA.
- European Parliament. t.y. An Overview of media literacy European Parliament. (Erişim tarihi 20 Mayıs 2024). www.europarl.europa.eu.
- Fabricatore, C. (2007). Gameplay and game mechanics: A key to quality in videogames. İçinde Enlaces (Mineduc Chile) -OECD Expert Meeting on Videogames and Education, 29-31 October, 2007, Şili.
- Gallardo-Echenique, E., Oliveira, L. Luis Marqués-Molias & Francesc Esteve-Mon. (2015). Digital competence in the knowledge society. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 11 (1).
- Goh, D., Than, E. P. & Lee, S. C. (2017). Perceptions of virtual reward systems in crowdsourcing games. Computers in Human Behavior, (70): 365-74.
- Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action videogame modifies visual selective attention. Nature, 423 (6939): 534-37.
- Greenfield, P. M. (1994). Video games as cultural artifacts. Journal of Applied Developmental Psychology, 15 (1): 3-12.
- Greitemeyer, T. & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. Journal of Personality ve Social Psychology, 98 (2): 211-21.
- Gros, L., Debue, N., Lete, N. & Leemput, C. (2020). video game addiction ve emotional states: possible confusion between pleasure ve happiness? Frontiers in Psychology, (10).
- Grusin, R. (2006). Dvds, video games, and the cinema of interactions. ilha do desterro a journal of english language, Literatures in English and cultural Studies, (51).
- Gunawardhana, L. P. D., & Palaniappan, S. (2015). Psychology of digital games ve its effects to its users. Creative Education, 6 (16): 1726-32.
- Gupta, R. & L. D. J. (1996). The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. Journal of Gambling Studies, 12 (4): 375-94.
- Hart, I. (2014). Meaningful play: Performativity, interactivity and semiotics in video game music. Musicology Australia, 36 (2): 273-90.
- Hobbs, R. (2018). Media and meaning-making in the fake news age - Project Information Literacy Röportaj Alison Head and Margy MacMillan. Projectinfolit.org. <https://projectinfolit.org/smart-talk-interviews/media-ve-meaning-making-in-the-fake-news-age/>.
- Hochsmann, M. & Stuart R. P. (2012). Media literacies: A critical introduction. USA: Blackwell Publishing.
- Huizinga, J. (2006). Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. (Çev.: M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ivory, J. D. (2016). A brief history of video games. İçinde The Video Game Debate Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games , (edt. Rachel Kowert & Thorsten Quvet). Pp. 1-12. Oxon: Taylor & Francis.
- Jenkins, H., Clinton, K. Ravi Purushotma, Alice J. Robinson, & Margaret Weigel. (2006). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Chicago: MacArthur Foundation.

- King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. (2009). Video game structural characteristics: a new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health ve Addiction*, 8 (1): 90-106.
- Klimmt, C. (2009). Key dimensions of contemporary video game literacy: towards a normative model of the competent digital gamer. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3 (1): 23-31.
- Krcmar, M. & Cingel, P. D. (2016). Moral foundations theory ve moral reasoning in video game play: using real-life morality in a game context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 60 (1): 87-103.
- Kress, G. R. & Leeuwen, T. V. (2001). *Multimodal discourse the modes ve media of contemporary communication*. Londra: Arnold.
- Lin, T., Jen-Yi L., Deng, F. & Ling, L. (2013). Understveing new media literacy: An explorative theoretical framework. *Journal of Educational Technology & Society*, 16 (4): 160-70.
- Malaby, T. M. (2009). *Anthropology and play: The contours of playful experience*. *New Literary History*, 40 (1): 205-18.
- Maviş, V. (2021). Ceza hukuku boyutuyla siber zorbalık. *SÜHFD*, 29 (3): 2455-2500.
- Mc Dermott, Ashley F., Daphne Bavelier, & C. Shawn Green. (2014). Memory abilities in action video game players. *Computers in Human Behavior*, (34): 69-78.
- Özarlan, Z. & Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25 (1): 28-60.
- Özkaya, P. (2023). Dijital dünyada çevrimiçi riskler, bilişim suçları ve mağdur çocuk. *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi*, (53): 13-42.
- Özyurda E. & Deniz. M. (2023). Bir gizli kimlik olarak kadın: türkiye’de çevrimiçi oyun oynayan kadın oyuncular. *İçinde Oyunların Dijital Hali 2*, (edt. Ö. Uğurlu Akbaş & Ö. A. Kuş). Pp. 155-81. Urzeni.
- Palomba, A. (2018). Virtual perceived emotional intelligence: How high brand loyalty video game players evaluate their own video game play experiences to repair or regulate emotions. *Computers in Human Behavior*, (85): 34-42.
- Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. SAGE Publications.
- Potter, W. J. (2019). *Media literacy*. SAGE Publications.
- Rapp, A. (2022). Time, engagement and video games: How game design elements shape the temporalities of play in massively multiplayer online role-playing games. *Information Systems Journal*, 32 (1).
- Roberts, J. M., Malcolm J. Arth, & Robert R. Bush. (1959). Games in culture. *American Anthropologist* 61 (4): 597-605.
- Rosenberg, H., Syed, S. & Rezaie, S. (2020). The twitter pandemic: The critical role of twitter in the dissemination of medical information and misinformation during the COVID-19 Pandemic. *CJEM*, 22 (4): 1-4.
- Rough, B. (2018). Videogames as neither video nor games. *İçinde The Aesthetics of Videogames*, (edt. J. Robson & G. Tavinor). Pp. 24-41. New York: Routledge.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Skalski, P. R., Ashleigh Shelton, Buncher, M. & Lindmark, P. (2011). Mapping the road to fun: natural video game controllers, presence, and game enjoyment. *New Media & Society*, 13 (2): 224-42.

Sorenson, N., Pasquier, P. & DiPaola, S. (2011). A generic approach to challenge modeling for the procedural creation of video game levels. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 3 (3): 229-44.

Strobach, T., Frensch, P. & Torsten Schubert. (2012). Video game practice optimizes executive control skills in dual-task ve task switching situations. *Acta Psychologica*, 140 (1): 13-24.

Tor, H. & Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi (sociology of the digital gaming phenomenon). *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5 (2): 1798-1817.

UNESCO Institute for Statistics. t.y. Literacy. <https://uis.unesco.org/node/3079547>. (Erişim tarihi: 15 Nisan 2024)

Wijatkowski, B., Smolka, J. & Celiński, M. (2021). Influence of a platform game control method on a player's effectiveness. *Informatyka, Automatyka, Pomiar W Gospodarce I Ochronie Środowiska*, 11 (3): 45-49.

Yılmaz, E. & Çağıltay, K. (2005). History of digital games in Turkey. In *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver.

Zimmerman, E. (2009). Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twenty-first century. İçinde *The Video Game Theory Reader 2*, (edt. B. Perron & J. P. Wolf). New York: Routledge.