



2. ULUSLARARASI

DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

02 - 05 ARALIK 2024

BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI



CHILD AND INFORMATION
SAFETY
ORGANIZATION

2ND INTERNATIONAL

DIGITAL GAMES CONGRESS

02 - 05 DECEMBER 2024

BOOK OF ABSTRACTS

2. Uluslararası Dijital-Oyunlar Kongresi (02 - 05 Aralık 2024) Bildiri Özetleri Kitabı

Editörler: Dr. Abdulkerim Gün ve Prof. Dr. Betül Ulukol

Yayın No.: 5990

Beşeri Bilimler No.: 713

ISBN: 978-625-386-483-5

E-ISBN: 978-625-386-400-3

Basım Sayısı: 1. Basım, Temmuz 2025

© Copyright 2025, NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK EĞİTİM DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ. SERTİFİKA NO.: 40340

Bu baskının bütün hakları Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti'ne aittir.

Yayınevinin yazılı izni olmaksızın, kitabın tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, çoğaltımı ve dağıtımı yapılamaz.

Genel Yayın Yönetmeni: Nevzat Argun -nargun@nobelyayin.com-

Genel Yayın Koordinatörü: Gülfem Dursun -gulfem@nobelyayin.com-

Grafik Tasarım: Yasemin Kula ve Kevser Güldoğan

Kütüphane Bilgi Kartı

Gün, Abdulkerim., Ulukol, Betül.

2. Uluslararası Dijital-Oyunlar Kongresi (02 - 05 Aralık 2024) Bildiri Özetleri Kitabı /

Editörler: Dr. Abdulkerim Gün ve Prof. Dr. Betül Ulukol

1. Basım, 182 s., 16,5 x 24 cm. Kaynakça ve dizin yok.

ISBN: 978-625-386-483-5

E-ISBN: 978-625-386-400-3

1. Dijital Oyunlar 2. Dijital Oyun Reklamları 3. Dijital Oyunlar ve Ruh Sağlığı

Baskı ve Cilt: Meteksan Matbaacılık ve Teknik Sanayi Tic. Anonim Şirketi Sertifika No.: 46519

Beytepe Köy Yolu No.: 3 06800 Bilkent-Çankaya/ANKARA

İÇİNDEKİLER

KONGRE DAVET YAZISI	7
II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ KURULLARI	8
KONGRE PROGRAMI	10
DAVETLİ KONUŞMACILARIN ÖZET METİNLERİ	13
Türkiye'nin Dijital Oyunlardaki Geleceği: Milli Bir Perspektif	14
Dijital Oyun Reklamları ve Tüketicinin Korunması	16
Kamu Hukuku Perspektifinden Dijital Oyunlar	19
Dijital Oyunlar ve Çocuk Hakları İlişisine Dair Temel Yaklaşımlarım	23
Dijital Oyunlar ve Ruh Sağlığı Üzerine Etkileri	26
Küresel Oyun Endüstrisinde Türkiye: Stratejik Dönüşüm ve Yeni Ufuklar	29
Digital Games and The Law: Remarks On Regulatory Strategy and Design	31
History of Digital Games in the World	34
Regulating Digital Games and Distribution Platforms:	
Balancing Control and Protection	36
Dijital Oyun Bağımlılığı	37
Dijital Oyun ve Medya: Kültür Endüstrisinin	
Geçmişten Günümüze Değişen Stratejileri	39
Kongrede Sunulmuş Sözel Bildirilerin Sunum Programı	41
Kongrede Sunulmuş Poster Sunumu Listesi	50
SÖZEL BİLDİRİLER	52
SB 01- İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile	
Sosyal-Duygusal-Ahlaki Gelişimlerinin İncelenmesi	53
SB 02- Digital Game Addiction in 10-14 Age Group Children:	
Evaluation of Age, Gender and Psychological Factors Together	59
SB 03- Adölesanların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları ve	
Oyun Özelliklerinin Değerlendirilmesi	61
SB 04- Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu Tanılı Bireylerin	
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Uyum Becerileri Arasındaki İlişki	63
SB 05- Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yeme Davranışı Arasındaki İlişki:	
Bir Sistematik Gözden Geçirme	65
SB 06- Okul Öncesi ve İlkokul Eğitiminde Oyunlaştırmanın Kullanımı:	
Bir Gözden Geçirme Çalışması	68
SB 07- VR-LabZone: Oyun Temelli Sanal Laboratuvar Ortamının Geliştirilmesi	72

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

SB 08- Early Learning Inequities and Digital Game Use in Socioeconomically Diverse Regions of Samsun	80
SB 10- Türkiye’de En Çok Oynanan Dijital Video Oyunlarının YouTube Videolarında Çocuklar İçin Zararlı İçerik Analizi	84
SB 11- The Impact of Gamification-Based Interventions on School Motivation Among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis	90
SB 12- Digital Games and Social Justice: The Place of Disadvantaged Groups in Digital Life.....	92
SB 13- Dış Ticaret Eğitiminde Paydaş Katılımlı Oyunlaştırma: Utrader Örneği	94
SB 14- Strategic Choices in the Digital Gaming Economy: Business Model Innovations of Global Game Developers.....	96
SB 15- Matematik ve Eğitim Değerlerini Aktaran Dijital Oyun: Mathmanner	99
SB 16- Oyunlarda Cinsiyet Temsili	102
SB 17- Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Academic Procrastination.....	105
SB 18- Dijital Oyunların İklim Değişikliği ve Çevreye Etkileri: Enerji Tüketimi ve Sürdürülebilirlik Sorunları	108
SB 19- Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Durumu, Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumunun Bir Yansıması Olabilir mi?.....	111
SB 20- Çocukların ve Ebeveynlerin Gözünden Roblox Kısıtlaması	118
SB 21- Digital Games in Terms of Telecommunication Law	122
SB 22- Consumer Protection in Digital Games: Turkish Arbitration Perspective.....	124
SB 23- Dijital Oyunlar ve Güvenlik İlişkisi Üzerine Kapsamlı Bir Analiz	129
SB 24- The Impact of Digital Games on Accessibility and Digital Participation for the Disabled and the Elderly	131
SB 25- Ciddi Oyunların Farkındalık Yaratma ve Davranış Değişikliği Üzerindeki Etkisi: Oyuncu Yetkisi ve Ahlaki Karar Almanın Rolü.....	134
SB 26- Halkbilimi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Civilization VI Oyununda Osmanlı Medeniyetine Halkbilimsel Bir Yaklaşım	141
SB 27- Dijital Oyunlardaki Sanal Dünyaların Sosyal Medyada Algısal Çözümlemesi: Kullanıcı Yorumları Üzerinden Bir İnceleme.....	144
SB 28- İnsani Yardım Alanında Dijital Oyunların Rolü ve Sosyolojik Etkileri	146
SB 29- Child Sexual Abuse in Digital Games: Existing Legal Regulations and Protective Practices.....	148

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

POSTER SUNUMLARI	151
P 01- Soru Avcısı: Çocuklar, Ebeveynler ve Öğretmenler için Gamify Edilmiş Öğrenme Platformu.....	152
P 02- Dijital Oyunların Uluslararası Finans Piyasalarına Entegrasyonu: Blockchain ve NFT'ler.....	154
P 03 - History-Themed Games From The Perspective Of Players: An Analysis Study Through A Social Media Platform	157
P 04- A Comparative Analysis of Cinematic and Gameplay Trailers	162
P 05- Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Üzerine Bir Araştırma: Gazi Ortaokulu Örneği	164
P 06- İlkokul ve Ortaokul Öğrencileri ile Matematik ve Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Oyunlara Yönelik Metaforik Algıları	166
P 07- Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Deneyimine İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi: Sayılar ve İşlemler Öğrenme Alanı	168
P 08- Güvercin Posta Teşkilatı: Eğitici ve Eğlenceli Bir Mobil Oyun Deneyimi	170
P 09- Çocukların Siber ve Diğer Suçlara Sürüklenmesinde Dijital Oyunların Etkisi	173
P 10- A Look at Transfer Restrictions in Esports From a Civil Law Perspective: The Search for a General Regulation to Protect Gamers' Rights	178

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

KONGRE DAVET YAZISI



2. ULUSLARARASI

DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

2-5 Aralık 2024 tarihleri arasında Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara Üniversitesi ve Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği ortaklığında Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Ankara yerleşkesinde gerçekleştirilecektir.

Kongre, dijital oyunlarla ilgili sosyal, eğitimi fen ve sağlık bilimleri gibi farklı disiplinlerden akademisyenleri; özel sektör çalışanlarını ve yatırımcıları; politika ve hukuki düzenlemeler konusunda katkı sağlamak isteyen sivil toplum kuruluşları ile kamu kurumlarını bir araya getirecektir.

Kongremize teşekkürleriniz bizleri onurlandıracaktır.

Kongre Başkanları

Prof. Dr. Betül ULUKOL
Ankara Üniversitesi,
Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği

Dr. Abdülkerim GÜN
Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
Başkan Yardımcısı

Tarih: 02-05 Aralık 2024

Yer: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Eskişehir Yolu 10. Km
No: 276. Çankaya/ANKARA

LCV: nesrin.sancar@btk.gov.tr - 0(312) 412 24 42

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ KURULLARI

Onur Kurulu

- **Abdulkadir Uraloğlu** *T.C. Ulaştırma ve Altyapı Bakanı*
- **Dr. Ömer Fatih Sayan** *T.C. Ulaştırma ve Altyapı Bakanlığı
Bakan Yard.*
- **Ömer Abdullah Karagözoğlu** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
Başkanı*
- **Prof. Dr. Necdet Ünüvar** *Ankara Üniversitesi Rektörü*

Kongre Başkanları

- **Dr. Abdulkerim Gün** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
Başkan Yard.*
- **Prof. Dr. Betül Ulukol** *Ankara Üniversitesi, Çocuk ve
Bilgi Güvenliği Derneği*

Kongre Düzenleme Kurulu

- **Av. Abdullah Ahmet Kaynar** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Begüm Nur Özdemir** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Kevser Gülüdoğan** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Levent Gönenç** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Av. Muhammed Burak Özçelik** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Nesrin Sancar** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Salih Bozkurt** *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*
- **Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu** *Gazi Üniversitesi*
- **Doç. Dr. Betül Orhan Kılıç** *Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği*
- **Doç. Dr. Nilüfer Koçtürk** *Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği*
- **Uzm. Psk. Nuran Yardımcı** *Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği*

Kongre Bilim Kurulu

- Abby Roberts
- Dr. Abdulkadir Bilen
- Dr. Abdulkarim Gün
- Av. Abdullah Ahmet Kaynar
- Doç. Dr. Ahmet Faruk Çeçen
- Doç. Dr. Ahmet Gün
- Psikolojik Danışman Ali Güngör
- Dr. Angela Colvert
- Dr. Arzu Aydın
- Aykut Açıkgöz
- Prof. Dr. Ayşe Bilge Selçuk
- Doç. Dr. Ayşe Tolunay Oflu
- Ayşegül Yıldırım Kara
- Banu Güler
- Dr. Öğr. Üyesi Begüm Nur Bilge
- Doç. Dr. Betül Orhan Kılıç
- Prof. Dr. Betül Ulukol
- Prof. Dr. Cemalettin Aktepe
- Dr. Öğr. Üyesi Çağrı Şahin
- Doç. Dr. Eda İlarslan
- Dr. Elizabeth Milovidov
- Öğr. Gör. Emine Şeyma Taşdelen
- Erden Şahin
- Prof. Dr. Ergin Ergül
- Doç. Dr. Ergin Şafak Dikmen
- Erol Erdoğan
- Dr. Deniz Çağlayan Gümüş
- Doç. Dr. Fatih Kucur
- Uzm. Kl. Psikolog Gülşah Aksakallı
- Doç. Dr. Hamdi Pınar
- Harun Arpacı
- Hatice Aktaş
- Doç. Dr. Hesna Gül
- Dr. Öğr. Üyesi İlyas Kaya
- İsa Turgut İnci
- İsmail Erkek
- Prof. Dr. Kevin Madders
- Dr. Kruakae Pothong
- Dr. Kutay Tinç
- Doç. Dr. Lars Konzack
- Lütü Güvener
- Av. Mahir Orak
- Mahmut Esad Yıldırım
- Prof. Dr. Meltem İleri
- Dr. Mikiko Otani
- Av. Muhammed Burak Özçelik
- Dr. Öğr. Gör. Muhammed Erkam Kocakaya
- Doç. Dr. Murat Yılmaz
- Doç. Dr. Nilüfer Koçtürk
- Uzm. Psikolog Nuran Yardımcı
- Prof. Dr. Osman Tolga Arıcak
- Dr. Ömer Fatih Sayan
- Salih Bozkurt
- Doç. Dr. Seda Şahin
- Dr. Şahin Bayzan
- Dr. Öğr. Gör. Şenay Türe
- Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu
- Tuğbek Olek
- Prof. Dr. Türksel Bengshir
- Prof. Dr. Volkan Yücel
- Doç. Dr. Yavuz Samur
- Dr. Öğr. Gör. Zeynep Gizem Ergün Özdel

KONGRE PROGRAMI

1. Gün 2 Aralık 2024

09.00 – 10.00	Kayıt
10.00 – 11.00	Açılış ve Protokol Konuşmaları
11.00 – 11.30	Ara
11.30 – 13.00	Konferans: TÜRKİYE’DE ve DÜNYA’DA DİJİTAL OYUNLARIN HİKAYESİ
13.00 – 14.00	Öğlen Yemeği
14.00 – 15.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve HUKUK
15.30 – 16.00	Ara
16.00 – 17.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve SOSYAL AĞLAR

2. Gün 3 Aralık 2024

09.00 – 10.00	Kayıt
10.00 – 11.30	Konferans: DİJİTAL OYUNLAR ve ÇOCUK HAKLARI
11.30 – 12.00	Ara
12.00 – 13.00	Bildiri Sunumları
13.00 – 14.00	Öğlen Yemeği
14.00 – 15.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve GÜVENLİK
15.30 – 16.00	Ara
16.00 – 17.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve TASARIM

3. Gün 4 Aralık 2024

09.30 – 10.00	Kayıt
10.00 – 11.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve YAPAY ZEKÂ
11.30 – 12.00	Ara
12.00 – 13.00	Bildiri Sunumları
13.00 – 14.00	Öğlen Yemeği
14.00 – 15.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve SAĞLIK ÜZERİNE ETKİLERİ
15.30 – 16.00	Ara
16.00 – 17.30	Konferans: DİJİTAL OYUNLAR ve OYUN BAĞIMLILIĞI

4. Gün 5 Aralık 2024

09.00 – 09.30	Kayıt
09.30 – 11.00	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve DEZAVANTAJLI GRUPLAR
11.00 – 11.30	Ara
11.30 – 13.00	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve DİJİTAL EBEVEYNLİK
13.00 – 14.00	Öğlen Yemeği
14.00 – 15.30	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve EKONOMİ
15.30 – 16.00	Ara
16.00 – 17.00	Bildiri Sunumları
17.00 – 18.00	Panel: DİJİTAL OYUNLAR ve MEDYA

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

DAVETLİ KONUŞMACILARIN ÖZET METİNLERİ

Türkiye'nin Dijital Oyunlardaki Geleceği: Milli Bir Perspektif

Doç. Dr. Ahmet Faruk Çeçen
Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi

Özet

Türkiye, dijital oyun sektöründe mobil ve bağımsız oyunlar alanında önemli başarılar elde etmiş olmasına rağmen, büyük bütçeli (AAA) oyunlar konusunda aynı ölçüde bir ilerleme sağlayamamıştır. Ülkenin dijital oyun tüketiminde sahip olduğu yüksek potansiyel, sektörü yaratıcı bir endüstri haline dönüştürebilecek stratejik bir dönüşüm ihtiyacını ortaya koymaktadır. Bu dönüşümün gerçekleştirilmesi için yalnızca oyun geliştirme alanında değil, aynı zamanda sektörün bütüncül bir şekilde ele alınmasını sağlayacak stratejilerin oluşturulması gerekmektedir. Türkiye'nin dijital oyun sektöründeki olumlu gelişmeleri arasında, Peak Games'in unicorn başarısı ve TaleWorlds gibi yüksek kaliteli projeler yer almaktadır. Ayrıca, üniversitelerde açılan oyun tasarımı bölümleri, devlet teşvikleri ve oyun girişimlerine yapılan yatırımlar sektörün gelişimini destekleyen önemli adımlardır. Bununla birlikte, sektördeki stratejik eksiklikler, stüdyoların birbirini tekrarlayan oyunlara yönelmesi ve girişimcilik ruhunun ticari mantıkla yeterince birleşememesi gibi sorunlar, sektörün sürdürülebilir başarısını engellemektedir. Özellikle, özgün hikâyelerin eksikliği ve kültürel öğelerin yeterince oyunlara yansıtılamaması, uluslararası pazarda rekabet gücünü azaltmaktadır. Türkiye'nin dijital oyun sektöründe güçlü bir konum elde edebilmesi için milli bir stratejiye ihtiyaç duyulmaktadır. Bu strateji, Türk mitolojisi ve geleneksel hikâyeler gibi özgün içeriklerin dijital oyunlara entegre edilmesini ve oyun hikâye anlatıcılığı, müzik kompozisyonu gibi yaratıcı unsurların güçlendirilmesini içermelidir. Bu bağlamda, sanat tarihçileri, tarihçiler, edebiyatçılar, müzisyenler ve iletişimciler gibi farklı disiplinlerden uzmanların iş birliği yapması gerekmektedir. Böylelikle, yaratıcı bir endüstri ekosisteminin oluşumu desteklenebilir ve dijital oyun sektörü daha güçlü bir şekilde yapılandırılabilir. Dizi ve animasyon gibi alanlarda elde edilen uluslararası başarıların dijital oyun sektörüne taşın-

maması, sektördeki önemli eksikliklerden biridir. Transmedya içeriklerin geliştirilmesi ve oyunların diğer medya araçlarıyla entegrasyonunun sağlanması, bu alandaki eksikliklerin giderilmesine katkıda bulunabilir. Örneğin, Diriliş Ertuğrul dizisinin yarattığı kültürel etki, dijital oyunlar aracılığıyla pekiştirilememiştir. Oysa Hollywood örneğinde olduğu gibi, filmler, oyunlar ve diğer medya içerikleri birbirini destekleyen bir yapı içerisinde sunulmalıdır. Sonuç olarak, Türkiye'nin dijital oyun sektöründe küresel bir oyuncu haline gelebilmesi için özgün içerik üretimi, yaratıcı iş birlikleri ve stratejik bir vizyon benimsenmesi gerekmektedir. Bu hedef doğrultusunda, oyun teknolojileri kümelenmesi gibi mevcut girişimlerin yaygınlaştırılması ve yaratıcı endüstrilerle entegrasyonun artırılması, sektörün sürdürülebilir başarısına önemli katkılar sağlayacaktır.

Dijital Oyun Reklamları ve Tüketicinin Korunması

Banu Güler
Ticaret Bakanlığı

Özet

Tüketicilerin korunması olgusu, gerek Anayasa gerek 6502 sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun ve ilgili yönetmeliklerle tüketicilerin sağlık, güvenlik ve ekonomik çıkarlarının korunmasına yönelik düzenlemeleri içeren bir alana işaret etmektedir. Bu bağlamda, tüketicilerin ticari reklam ve haksız ticari uygulamalara karşı korunması da sayılan mevzuatın önemli bir ayağını oluşturmaktadır. Ülkemizde ticari reklam ve haksız ticari uygulamalar açısından tüm bu koruyucu ve önleyici işlevler Reklam Kurulu eliyle yürütmekte olup yayımlanan ticari reklamların mevzuata uygunluğunu denetleyerek mevzuata aykırı reklamlarla ilgili idari yaptırımları uygulayan Kurul, aynı zamanda tüketicilerin hakları konusunda bilinçlendirilmesi için de çaba sarf etmektedir.

2025 yılında otuzuncu çalışma yılına girecek Kurul'un kararlarına bakıldığında, içinde bulunulan dijital dönüşüm sürecinin etkileri açık şekilde görülebilmektedir. Zira dijital mecraların yapısı ve çeşitliliği, reklam sektörünü de dönüşüme uğratmış ve bu mecralar üzerinden yapılan reklamlar, reklam verenler tarafından daha yaygın kullanılır hale gelmiştir. Bu gelişme karşısında, Reklam Kurulu gündeminde dijital mecralarda yayımlanan reklamlar önemli bir ağırlığa ulaşmıştır. Örneğin, 2023 yılında Kurul'un incelediği dosyaların %79'u dijital reklam ve uygulamalarla ilgili olmuştur.

Dijital dönüşümle birlikte oyun endüstrisinin çok boyutlu ve hızlı gelişimi tüketicilere yönelik reklam ve ticari uygulamaları da etkilemiş ve tüketiciler dijital oyunlarda farklı açılardan yanıltıcı reklam ve ticari uygulamalara maruz kalma riskiyle yüz yüze gelmiştir. Bu risklerden ilkinin, dijital oyunları yoğun biçimde kullanan çocuk tüketiciler üzerindeki etkisi kapsamında ele almak mümkündür. Özellikle çocuk ve ergenler gibi kırılgan tüketicileri hedef alması nedeniyle özel dikkat gerektiren bir alan olarak gelişimini sürdüren dijital oyun reklamlarının

ticari amacı, bir televizyon reklamına kıyasla bu hedef kitle tarafından kolayca fark edilememekte ve bu durum örtülü reklam riskini de beraberinde getirmektedir. Reklam olduğu açıkça belirtilmeyen bir ticari içeriğin tüketiciye doğal bir oyun unsuru gibi sunulması, reklamların şeffaf olması gerektiği kuralına aykırılık oluşturarak tüketicilerin aldatılıp yanıltılmasına yol açmaktadır.

Diğer taraftan, oyun içi satın alım içeren dijital oyunlardaki reklamlarda, fiyatların nasıl hesaplandığı ve tüketicilerin katlanacağı maliyetler de dahil tüm satın alma sürecinin açık ve anlaşılır bir şekilde tüketicilere sunulması, tüketicilerin yanıltılmadan karar vermelerini sağlamak bakımından önem arz etmektedir. Bu nedenle, oyunlarda yer alan ticari içeriklerin ve satın alımların açık ve belirgin bir şekilde tüketicilere sunulması gerekmektedir. Benzer şekilde, oyun içi öğelerin fiyatlarının, gerçek para cinsinden ve net bir şekilde gösterilmesi, finansal okuryazarlıkları sınırlı olan bu kitlenin harcama yaparken doğru bilgiye sahip olarak bilinçli karar vermesi açısından da belirleyici olmaktadır.

Dijital oyun reklamlarında tüketicileri bekleyen bir diğer risk kalemi, dijital oyun reklamlarının kumar benzeri unsurlar içermesi ve dolayısıyla bağımlılık yaratarak aşırı tüketimini özendirmesidir. Örneğin; “loot box” denilen ganimet kutuları veya bahis gibi bağımlılık yapıcı arayüz tasarımları dijital oyun reklamcılığının sorunlu alanlarından birini oluşturmaktadır. Avrupa Birliği’nde bazı ülkeler ganimet kutusu gibi içerikleri doğrudan kumar olarak kabul ederken bazı ülkeler bu uygulamaların sınırlandırılması ve kontrol altında tutulması gerektiğini savunmaktadır. Dolayısıyla oyun reklamlarının hedef kitlenin yaş ve psikolojik durumuna uygun bir şekilde tasarlanması gerekmektedir. Özellikle, oyunun önemli bir anında tüketiciyi gereksiz yere baskı altında tutarak istemediği bir satın almaya zorlayan veya yönlendiren tasarımlar aldatıcı bir ticari uygulama olarak değerlendirilebilmektedir.

Bir başka önemli risk unsuru ise dijital reklamcılıkla birlikte oyun reklamlarında toplanan kişisel verilerle gerçekleştirilen hedefli reklamcılık faaliyetlerinin yaygınlaşmış olmasıdır. Bu durum, hem kişisel verilerin gizliliği ve güvenliği açısından önemli bir denetim gerekliliğini ortaya çıkarmakta hem de bu verilerin reklam ve ticari uygulamalara konu olma noktasında koruyucu adımların atılmasını önceliklendirmektedir. Özellikle konum bilgisine ve kameraya izin veren oyunlar, kişisel bilgilerin mevzuata uygun olarak toplanıp işlenmemesi riskini beraberinde getirebilmektedir. Bu kapsamda, Avrupa Birliği Adalet Divanı’nın

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

çerezlerin kullanımı ve kişisel verilerin korunması hakkında verdiği dikkat çekici kararlarından biri olan Planet49 davası (C-673/17), çerezlerin kullanımı için tüketicilerin açık bir şekilde onay vermesi gerektiği, önceden işaretlenmiş kutucukların bu onay gerekliliğini sakatladığı, çerezlerin amacı, işlevi, süresi ve üçüncü taraflarla paylaşımı konusunda net bilgi verilmesi gerektiği konularında önemli bir emsal oluşturmuştur.

Sonuç olarak, dijital oyun reklamları ve uygulamaları hızla gelişen bir sektör olarak tüketicilerin yanıltılması ve manipölasyonlara uğraması riskini taşımakla beraber bu alandaki uygulamaların mevzuata uygun olarak yapılmasını sağlama ve olası mağduriyetleri önleyici tedbirler alma konusunda Reklam Kurulu, önemli bir aktör olarak çalışmalarını yürütmeye devam etmektedir.

Kamu Hukuku Perspektifinden Dijital Oyunlar

Prof. Dr. Ergin Ergül

Ankara Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi

Özet

Kamu hukuku, toplumsal yaşamda kamu düzenini ve güvenliğini sağlama, temel haklara saygıyı koruma ve toplumsal refahı artırma gibi alanlarda hayati bir rol oynamaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ (YZ) ve dijital oyunlar gibi hızla gelişen alanlar, sınır aşan, karmaşık ve mevcut düzenlemelerin yetersiz kaldığı sorunları da beraberinde getirmektedir.

Dijital oyunlar; anayasa hukuku, insan hakları hukuku, ceza hukuku, idare hukuku, çocuk hukuku, vergi hukuku ve bilişim hukuku gibi birçok disiplinle ilişkilidir. Şiddet, nefret söylemi, ayrımcılık gibi içeriklerin yanı sıra oyun bağımlılığı gibi sorunlar, kamu düzeni, bireysel sağlık ve güvenlik açısından düzenleme gerektirmektedir. Çocukların korunması, veri gizliliği ve oyun içi ekonomik faaliyetlerin adil bir şekilde düzenlenmesi de bu bağlamda hayati öneme sahiptir. Ayrıca, veri koruma hukuku, siber güvenlik hukuku ve YZ hukuku gibi yeni gelişen alanlar, dijital oyunlarla ilgili sorunları kapsamlı bir şekilde ele almak için önemli bir zemin sunmaktadır. Ancak, kamu hukukunun bazı dallarının hâlâ geleneksel ilkelere bağlı kalması, dijital oyunlar gibi hızla değişen bir alana uyum sağlama sürecini zorlaştırmaktadır. Bu nedenle, kamu hukukunun bu değişim ve dönüşümlere uyum sağlaması gerekmektedir.

Bu alanda karşılaşılan temel sorunlar şu şekilde özetlenebilir: sınır ötesi oyun platformlarında ülkeler arası düzenleme eksikliği veya mevzuat farklılıklarından kaynaklanan hukuki boşluklar; hukukun YZ ve blokzincir gibi yeni teknolojilere uyum sağlayamaması; çocukların ekonomik manipülasyon ve veri gizliliği ihlallerinden yeterince korunamaması; sınır ötesi oyunlar için uluslararası işbirliği alanında düzenleme yetersizliği; oyun ekonomilerinin vergilendirilmesi konusunda ülkeler arasında standart eksikliği; erişim engelleri ve içerik denetiminin ifade özgürlüğü gibi temel haklarla yarattığı gerilim.

Diğer yandan, dijital oyunlar alanında inovasyon ve düzenleme arasında bir ikilem de bulunmaktadır. Oyun sektörü, sürekli yeniliklerle büyümekte ve bu yenilikler yeni teknolojilerin oyuna entegre edilmesini sağlamaktadır. Örneğin, YZ, sanal gerçeklik ve blokzincir gibi teknolojiler oyun dünyasını hızla dönüştürmektedir. Ancak bu durum, bir dizi toplumsal, etik ve hukuki sorunları da beraberinde getirmektedir. Düzenleyiciler, bu riskleri kontrol altında tutmaya çalışırken yenilikçi fikirlerin hayata geçirilmesini engellemekten de kaçınmaktadır.

Günümüzde her teknolojik yenilik, hukuki düzenlemeleri zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle, dijital oyunların toplumsal, etik ve hukuki etkilerine kayıtsız kılınamaz. Ülkeler, dijital oyunlarla ilgili mevcut hukuki düzenlemelerini gözden geçirerek bu yeni meydan okumalara uygun hale getirmelidir. Yasal çerçeveler caydırıcı yaptırımlar içermeli ve yeniliklere hızlı uyum sağlayabilecek esneklikte olmalıdır. Ulusal düzeyde bir oyun regülasyon otoritesi kurulmalı; bu otorite, oyun platformlarının lisanslanması ve denetlenmesi konusunda yetkilendirilmelidir. Lisanslı platformlar düzenli olarak denetlenmeli, yasadışı platformlar ise hızlı bir şekilde kapatılmalıdır.

Dijital oyun sektöründe, özellikle ganimet kutusu (loot box) gibi kumara benzeyen ve bağımlılık yaratma potansiyeli taşıyan oyun içi mekanizmalar sıkı bir şekilde düzenlenmelidir. Belçika ve Hollanda gibi ülkeler, loot box sistemlerini kumar olarak sınıflandırırken Avrupa Birliği'nin Dijital Hizmetler Yasası (DSA), bu tür mekanizmalara şeffaflık getirmeyi hedeflemektedir. Ancak oyun sektörünün sınır aşan yapısı göz önünde bulundurulduğunda uluslararası uyum ve işbirliği büyük önem kazanmaktadır.

Oyun şirketleri, reşit olmayanların kişisel verilerini korumak için mevcut yasal düzenlemelere uymakla birlikte, kullanıcı gizliliğini öncelikli hale getiren teknik ve etik önlemleri de hayata geçirmelidir. Bu yaklaşım, hem uluslararası düzenlemelere uyum sağlamak hem de çocukların çevrimiçi ortamda güvenliğini temin etmek açısından hayati önem taşımaktadır.

Oyun platformlarında yanlış bilgilendirme, nefret söylemi, İslamofobi ve ayrımcılıkla mücadele etmek, kullanıcı güvenliği ile ifade özgürlüğü arasında dengeli bir yaklaşım gerektirir. Çok oyunculu oyunlarda taciz ve nefret söylemi gibi olumsuz davranışlara karşı platformların, kullanıcı güvenliğini sağlama sorumluluğu bulunmaktadır. Ancak, bu sorumluluğun kapsamı tartışmalı

bir konudur. Platformların zararlı davranışları tespit etmek ve engellemek için proaktif adımlar atması gereklidir. Örneğin, YZ destekli içerik denetim araçları ve kullanıcı bildirim mekanizmaları etkili çözümler sunabilir. Bunun yanı sıra, nefret söylemini teşvik eden veya bu tür davranışlara göz yuman platformların ciddi hukuki yaptırımlarla karşı karşıya kalması gerekebilir. Ancak, platformlar bu sorumluluklarını yerine getirirken aşırı sansür veya keyfi müdahale riskini önlemelidir. Özellikle ifade özgürlüğü kapsamında değerlendirilebilecek içerikler söz konusu olduğunda, denetim mekanizmalarının şeffaf ve hesap verebilir olması büyük önem taşır. Bu dengeyi sağlamak için hem yerel hem de uluslararası düzeyde sağlam yasal çerçeveler geliştirilmelidir. Kullanıcıların güvenliğini sağlarken ifade özgürlüğünü koruyan bir denetim sistemi, dijital platformların sorumlu ve etik bir şekilde hareket etmesi için temel bir gerekliliktir.

Erişim engelleme politikaları, küresel oyun platformlarındaki yasa dışı faaliyetleri düzenlerken, farklı ülkelerin yargı sistemlerine saygı göstermeli ve dijital haklarla kamu güvenliği arasında bir denge kurmalıdır. Bu durum, özellikle ulusal güvenlik, kamu düzeni ve kişilik haklarının korunması gibi değerler ile ifade özgürlüğü gibi temel dijital haklar arasında hassas bir denge gerektirir.

Birçok oyun platformu küresel çapta faaliyet gösterdiğinden, farklı hukuk sistemlerine uyum sağlamak zorundadır. Örneğin, Belçika, loot box sistemlerini kumar olarak sınıflandırarak yasaklarken, bazı ülkelerde bu tür mekanizmalar yasal olabilir. Ancak, platformların merkezi hangi ülkede olursa olsun, kullanıcıların bulunduğu ülkelerin yasalarına uymaları gerektiği unutulmamalıdır. Belçika'da EA Games gibi büyük oyun şirketlerinin loot box'ları kaldırması, bu yasal yükümlülükler bir örnek teşkil etmektedir. Bu tür farklı yaklaşımlar karşısında, hedef odaklı erişim engelleme politikaları kullanılarak farklı hukuk sistemlerine saygı gösterilebilir. Örneğin, bir ülke loot box'ları kumar olarak kabul edip yasakladığında, yalnızca kendi ülkesinden bu içeriklere erişimi engelleyebilir. Böylece, platformun genel işleyişine zarar vermeden, yalnızca belirli bir bölgeyi etkileyen bir engelleme uygulanmış olur.

Bu bağlamda, Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi (AİHS) ve onun yargısal denetim organı olan Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi'nin (AİHM) içtihatları, erişim engelleme mevzuatlarının hazırlanmasında ve uygulanmasında dikkate alınmalıdır. AİHM'nin ifade özgürlüğüne ilişkin verdiği kararlar, erişim engellemelerinin ölçülü ve orantılı olmasını sağlamaya yönelik önemli bir rehberdir. Bu

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

sayede, yargı farklılıklarıyla uyumlu bir yaklaşım benimsenebilir ve uluslararası normlara uygun düzenlemeler hayata geçirilebilir.

Ayrıca, Türkiye'nin Avrupa Birliği (AB) aday ülkesi olması, AB'nin inovasyon ve temel haklar dengesini gözetten düzenlemelerine uyum sağlama gerekliliğini beraberinde getirmektedir. Dijital Hizmetler Yasası (Digital Services Act - DSA) ve Genel Veri Koruma Tüzüğü (GDPR) ve YZ Yasası (AI Act) gibi AB düzenlemeleri, uluslararası şirketlerin temel haklara uygun hareket etmelerini sağlamaktadır.

Sonuç olarak hükümetlerin, dijital oyunların hukuken düzenlenmesi konusunda ciddi adımlar atması ve kapsamlı bir strateji geliştirmesi gerekmektedir. Bu strateji, oyun şirketleri, düzenleyici kurumlar, uluslararası kuruluşlar ve sivil toplum örgütleri gibi tüm paydaşların katılımıyla oluşturulmalıdır. Özellikle ulusal düzeyde yasal çerçevenin güncellenmesi, uluslararası işbirliğinin artırılması, teknolojik çözümlerden yararlanılması ve kamu farkındalığının yükseltilmesi, bu stratejinin temel taşlarını oluşturmalıdır. Dijital oyunların düzenlenmesi sırasında kamu düzeni, temel haklar ve uluslararası işbirliği dikkate alınmalı; teknolojik gelişmelere uyum sağlayan, çocukları ve tüketicileri koruyan, şeffaf ve adil bir yöntem izlenmelidir.

Dijital Oyunlar ve Çocuk Hakları İlişkisine Dair Temel Yaklaşımlarım

Erol Erdoğan
Milli Eğitim Bakanlığı

Özet

Uluslararası Dijital Oyunlar Kongresinin faydalı sonuçlara vesile olmasını dilerim. 1990’lardan itibaren oyunları ve oyunların söz varlığını derledim; oyunların eğitim, sosyolojik, dini, kültürel yönleriyle ilgilendim. Oyunların geleneği ve kültürü ile dijitalleşme ilişkisi de ilgi alanımda.

Önce hak ve sorumluluk dengesine vurgu yapacağım. Sürekli haklardan bahsediyoruz: Çocuk, kadın, işçi, yolcu, mülteci, tüketici hakları... Haklardan bahsedilip sorumluluklardan bahsedilmiyorsa, oluşacak dengesizlik, hakların gelişimini engelleyecek ve sorumluluk kültürünü zayıflatacaktır. Çocuklar hak ve sorumluluk bilinciyle yetişmelidir. Çocuğun oyun oyuncak hakkı olduğu gibi bu alana tekabül eden sorumlulukları da vardır. Çocuğun hak ve sorumluluk bilinciyle oyunda bulunması, yetkin birey olmasını sağlayacaktır.

İkinci olarak tanımlar meselesine değineceğim. Bugün oyunları temelde “yüz yüze oyunlar” ve “dijital oyunlar” şeklinde kategorize etmeliyiz. Yüz yüze oyunlara “fizik mekân oyunları” da denilebilir. Oyunların geleneği vardır ama bunları “geleneksel” olarak tanımlamak “oyun” evrenini bütünüyle “dijital” oyunlara hasretmek demektir. Üstelik “geleneksel oyunlar” ifadesini kullananlar, eski oyunlar, unutulmakta olan oyunlar, unutulmuş oyunlar, kaybolmuş oyunlar gibi ifadeleri de sıklıkla kullanmaktadırlar. Bu ifadeler, “geleneksel oyunlar” kullanımının arka planına gizlenmiş ötekileştirmeyi, yok saymayı ve vazgeçmeyi de açıklayıcı niteliktedir. Ayrıca “geleneksel” ifadesi, çocuk zihninde “geçmişte kalmış” intibai oluşturmaktadır. Bu durum, çocukların dijitale hızlı yönelmesini doğurmaktadır. “Oyun” denilince, dijitaldeki oyunların anlaşılması, oyun kültürünün parçalanarak dijitale ahlak, hukuk, prensip olarak etkisinin engellenmesi veya akışının kesilmesi de demektir. Bugün “sanal” kelimesi de sıklıkla kullanılmaktadır. “Sanal dünya” dediğimizde, kullanıcıda oluşan duygu, ilgili mecraların hu-

kuk, etik, denetim ve ahlakla ilişkisiz olduğudur. Bu tanımın etkisiyle, bir insan dijitalde günlük yaşantısından çok farklı kimlikler, davranışlar, tutumlar ortaya koyabilmektedir. Oysa, dijital mecralar bizim gerçekliğimizin bir parçasıdır. “Sosyal medya” tanımında da sorun görüyorum. “Matbu medya” tanımımız var, şimdi de “dijital medya” demeliyiz. Matbuyu değersizleştirmek ve dijital olanı yüceltmeye yönelik tanımlar kullanıcının hak anlayışını ve mecradaki ilişkilerini etkilemektedir. “Yeni medya” tanımı da sorunludur. Yeni medyanın yeniliği ne kadar sürecek? Dijitale yönelik tanımlar ve ifadeler, kanuni düzenlemeler kadar davranışları belirleyicidir. Şöyle bir haktan bahsedebiliriz: Dijitalle ilgili süreçler, mecralar ve ürünlerin doğru tanımlanması hakkı.

Üçüncü başlığım oyunun kültürel sürekliliği. Oyunun adı, mecrası, süresi değişse de özünü koruyan bir akışa sahiptir. Buna “Oyun ırmağı” diyebiliriz. Mesela savaşlardaki metal kılıç, sokaktaki oyunlara tahta kılıç olarak yansıdı, dijitalleşme döneminde ise ışın kılıcı olarak karşımıza çıktı. Kılıç, savaşlardan sokak oyununa oradan dijitale sadece adıyla değil kültürüyle devam etti. Fiziki mekânda oynadığımız yüz yüze oyun kültürünü sürdürmemiz, oradaki kültürü dijital süreçlere aktarmamız gerekir. Oyunlar, bütüncül bir kültür ve ahlak manzumesi gibidir. Oyun akışını sürdüremeyen kültürlerin ırmak yatakları boş kalmaz, güçlü bir ırmak oraya kol atar.

Dördüncü olarak oyunun var ediliş biçimindeki değişimi anlatacağım. Oyun, dijital dönüşüme kadar büyük ölçüde hayatın içinde oluştu. Dün oyunun uydu-ranı, oluşturanı, ilk oynayanı ya çocuktu ya da çocuğun içinde bulunduğu doğal yapıları. Bugün dijital oyun endüstriyel şekilde ve çocuktan uzak tasarlanıyor. Çocuk oyunu ama çocuksuluktan uzak ve çocukluğu ezen, eksilten yönleri var. Dijital oyun tasarlayanların çocukluğu gözetmesi gerekir. Çocukluk dediğimiz çocuk masumiyeti, saflığı, doğallığı, fitratı... Bir de çocuğu şiddete, istismara, kumara, kötü söze karşı korumak. Şöyle bir hak önerebiliriz: Oyunlarda çocuk denetimi, çocuk bakış açısı, çocuk edebiyatı ve psikolojisi rehberliği olmalıdır.

Beşinci konum dijital bağımlılık... Bebeklik veya çocukluk döneminde, aile dijitali çocukla ilişkide yerine vekil tayin ettiği için dijital bağımlı olmuş insanlar var. Sevmek, birlikte vakit geçirilmek, sohbet etmek, birlikte oynamak, sağlıksız ışınlardan korunmak gibi bilinçli tutumlar, çocukları internet bağımlılığına karşı koruyacak ve interneti sağlıklı kullanmasına yardımcı olacaktır. Burada iki ayrı haktan bahsedebiliriz. İlki: Çocuğun ailesi, akrabaları, arkadaşları ile dijitalde ve

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

dijital dışında birlikte oynama hakkı. Bunu yetişkinlerin sorumluluğu olarak da şöyle belirtebiliriz: Ailesi ve çevresinin dijitalde ve dijital dışında çocukla birlikte oynama sorumluluğu. İkincisi: Ailenin hiçbir şekilde dijital mecraları veya başka unsurları çocukla ilişkisinde vekil yapmaması.

Altıncı olarak oyunda merak unsuruna dikkat çekeceğim. Dijital dönemde çocuk ve oyun ilişkisinin dengeli biçimde yürütülemeyişinin temelinde dijital oyunlarda meraklandırıcı unsurların yüz yüze oyunlara göre yüzlerce kat daha fazla olmasıdır. Oyunda merak dinamiğinin abartılı kullanımı bağımlılığı kolaylaştırıyor. Oyunlarda çocuksuluğunu bozacak şekilde meraklandırıcılığın kullanımına mercek tutmalıyız.

Dijital oyunlar ve çocuk haklarına yeni bakış açılarıyla bakmalıyız. Temel çocuk hakları metinleri çağın şartları bakımından bu alanda yetersiz kalabilir. Uluslararası Dijital Oyunlar Kongresinin çocuk ve oyun ilişkisinde her yönüyle ufuk açıcı analizlere ev sahipliği yapmasını dilerim.

Dijital Oyunlar ve Ruh Sağlığı Üzerine Etkileri

Doç Dr. Hesna Gül

*Ufuk Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları
Anabilim Dalı*

Özet

Dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bireylerin sosyal, bilişsel ve psikolojik yönlerini etkileyen bir faaliyettir. Johan Huizinga'nın "Homo Ludens" adlı eserinde tanımladığı gibi oyunlar, bireylerin sosyokültürel protokollerini geliştiren ve gerilim ile sevinç duygularını bir arada yaşatan bir etkinliktir. Ancak dijital oyunlar, günümüzde hem olumlu hem de olumsuz etkileri nedeniyle dikkatle ele alınması gereken bir konu haline gelmiştir.

DİJİTAL OYUNLARIN OLUMSUZ ETKİLERİ

1. Dijital Oyun Bağımlılığı (Internet Gaming Disorder - IGD)

DSM-5'te 2013 yılında bir ruh sağlığı sorunu olarak tanımlanan dijital oyun bağımlılığı, şu belirtilerle kendini gösterir:

- Aşırı zihinsel uğraş (preoccupation)
- Yoksunluk belirtileri (withdrawal)
- Tolerans geliştirme
- Başarısız kontrol girişimleri
- Diğer aktivitelere ilgi kaybı
- Olumsuz sonuçlara rağmen oyun oynamaya devam etme

2. Şiddet ve Saldırganlık

Dijital oyunlar, özellikle şiddet içeren içeriklere sahip olanlar, agresif davranışları ve saldırganlık eğilimlerini artırabilir. Bu durum, narsizm, hostilite ve kuralları çiğneme gibi davranışlarla ilişkilendirilmiştir.

3. Sosyal İzolasyon ve Yalnızlık

Oyun bağımlılığı, bireylerde sosyal izolasyona, yalnızlığa ve düşük sosyal becerilere neden olabilir. Ayrıca akademik başarısızlık ve okuldan uzaklaşma gibi sorunlarla ilişkilidir.

4. Uyku Düzeninde Bozulma

Oyun oynama sürelerinin gece geç saatlere kayması, uyku süresinin azalmasına ve uyku kalitesinin düşmesine neden olabilir. Bu durum, depresyon, stres ve bilişsel işlevlerde düşüşe yol açabilir.

5. Düşük Özsaygı ve Anksiyete

Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin benlik saygısında düşüş ve anksiyete düzeylerinde artışla ilişkilidir. Oyunlar, bireylerde olumsuz duygularla başa çıkma mekanizması olarak kullanılabilir, ancak bu durum uzun vadede çekilme belirtilerine yol açabilir.

DİJİTAL OYUNLARIN OLUMLU ETKİLERİ

1. Stres Azaltıcı Özellikler

Bazı oyunlar, bireylerin günlük stresle başa çıkmalarına yardımcı olabilir. Özellikle doğa temalı veya bulmaca oyunları, zihinsel rahatlatma sağlayabilir.

2. Bilişsel İşlevlerin Gelişimi

Strateji ve problem çözme tabanlı oyunlar, dikkat, hafıza ve hızlı karar alma yeteneklerini geliştirir. Bu tür oyunlar, akademik başarıyı artırabilir ve bilişsel esneklik sağlar.

3. Sosyal Bağlantıların Güçlendirilmesi

Çevrim içi çok oyunculu oyunlar, bireylerin sosyal ilişkilerini geliştirebilir ve yalnızlık hissini azaltabilir. Ancak bu bağlar, aşırıya kaçıldığında bağımlılığı tetikleyebilir.

4. Özgüven ve Kendini İfade Etme Yetisi

Dijital oyunlar, bireylerin başarı hissi ve özerklik duygusunu artırarak özsaygılarını yükseltebilir. Özellikle gençler, oyunlardaki kimliklerini gerçek hayattaki kimliklerinden daha güçlü ve güvenilir hissedebilirler.

5. Oyun Tabanlı Terapi Yöntemleri

Dijital oyunlar, anksiyete ve depresyon gibi rahatsızlıkların tedavisinde terapi yöntemi olarak kullanılmaktadır. Oyun tabanlı terapiler, bireylerin tedavi sürecine olan ilgisini artırabilir.

ÖNLEME VE MÜDAHALE ÖNERİLERİ

- Aileler, çocuklarının oynadığı oyunları birlikte seçmeli ve oyun sürelerini düzenlemelidir.
- Çocuklar, gerçek hayattaki akran ilişkilerine teşvik edilmelidir.
- Sağlıklı sınırlarla dijital oyun oynama alışkanlıkları kazandırılmalıdır.

Küresel Oyun Endüstrisinde Türkiye: Stratejik Dönüşüm ve Yeni Ufuklar

İsa Turgut İnci

YTÜ Yıldız Teknopark Genel Müdür Yardımcısı

Özet

Statista şirketinin yayınladığı istatistiklere göre, dijital ekonominin lokomotif olarak görülen global oyun pazarının geliri 2025 yılında 522,5 milyar dolara ulaşacak. Türkiye oyun ekosistemi ise bu büyümenin önemli aktörlerinden biri olarak stratejik bir konumda yer alıyor. Örneğin GamesUP ekosistemi, 230'dan fazla oyun şirketi, 15'in üzerinde stratejik iş ortağı ve 11 binin üzerinde profesyonelin bulunduğu 1,2 milyar dolarlık ekonomik değer üreterek Türkiye oyun sektörünün yaklaşık %50'sini oluşturuyor.

İstanbul ve Ankara'nın Avrupa'nın en önemli oyun merkezleri arasında hızla yükselmesi, Türkiye'nin oyun sektöründeki olağanüstü potansiyelini gözler önüne seriyor. 498 oyun stüdyosuna ev sahipliği yapan İstanbul, Londra'nın hemen ardından Avrupa'nın en büyük ikinci oyun geliştirme merkezi olarak konumlanırken, Ankara ise 151 stüdyosuyla dördüncü sırada yer alıyor. Bu iki şehrin ulaştığı güçlü gösterge, yalnızca Türkiye'nin üretim kapasitesinin değil aynı zamanda inovasyon gücünün de bir işareti olarak görülebilir. Nitekim, Motion Blur'un NVIDIA ile ve Super Gears'ın Unity ile gerçekleştirdiği stratejik iş birlikleri, bu başarıya küresel ölçekte değer katıyor. Artık Türk oyun şirketleri, yalnızca içerik üretiminde değil, ileri teknoloji geliştirme ve inovasyon alanında da dünya sahnesinde öne çıkıyor.

Bununla birlikte, hızla büyüyen dijital oyun sektörünün sürdürülebilir bir şekilde gelişmesi için sektörün haklarını koruyacak, standartlarını belirleyecek ve uluslararası iş birliklerini güçlendirecek bir yapıya duyulan ihtiyaç gün geçtikçe daha da belirginleşiyor. Bu bağlamda, Dijital Oyun Yapımcıları Meslek Birliği'nin (DOYEB) kuruluş süreci kritik bir adım olarak öne çıkıyor. Telif haklarının korunmasından sektörel standartların oluşturulmasına, toplu hak yönetiminden uluslararası iş birliklerine kadar geniş bir yelpazede faaliyet gösterecek

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

olan bu yapı, sektörümüzün gelişiminde kilit rol oynayacak. Ayrıca, WIPO gibi uluslararası kuruluşlarla kurulacak stratejik iş birlikleri sayesinde Türk oyun şirketlerinin global pazardaki haklarının güvence altına alınması hedefleniyor.

Türkiye'nin oyun sektöründeki stratejik gücü; 32 yaş ortalaması ve 20 milyonu aşkın genç nüfusu, güçlü teknoloji altyapısı ve benzersiz jeostratejik konumundan kaynaklanıyor. Her yıl 50 binden fazla mezun veren üniversitelerimiz ve sürekli gelişen yetenek havuzumuz, global rekabetteki en önemli avantajlarımız arasında yer alıyor. Avrupa, Orta Doğu ve Asya pazarlarına erişim kolaylığı sunan coğrafi konumumuz da global pazarlara açılmada önemli bir stratejik avantaj sağlıyor.

2025 vizyonumuz kapsamında; 150'den fazla oyun stüdyosu, 50 milyon dolar yıllık ihracat, 3 binin üzerinde profesyonel istihdam ve 5 yeni global başarı hikayesi hedefliyoruz. Unity, NVIDIA, Google, AWS gibi teknoloji devleriyle kurduğumuz güçlü partnerlikler sayesinde, stüdyolarımıza özel eğitim, teknoloji ve finansal avantajlar sağlıyoruz. Bu ekosistem yaklaşımı, teknoloji transferi ve güçlü meslek örgütü yapılanması, Türk oyun endüstrisinin geleceğini şekillendiren üç temel unsur olarak öne çıkıyor.

Kaynaklar

Statista Market Insights, 2024

Gaming in Turkey - Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2024

Turkish Startup Ecosystem Year in Review Report, 2023

Bain Gaming Report, 2024

Digital Games and The Law: Remarks On Regulatory Strategy and Design

Prof. Dr. Kevin Madders

Visiting Professor of Information Society Law, Dickson Poon School of Law, King's College London; Managing Partner, Systemics Network International

Abstract

This congress usefully shines a light on digital games in society, the economy, culture and technology – and in the lives of citizens, in Turkey and internationally.

The focus is predominantly on games online, some of which pose a classic question for any mass-media technology capable of being turned from good to ill: how to ensure that the vulnerable are protected enough from harm, including self-harm, without unduly restricting general liberty, including to pursue related technical progress and commercial activity?

Given the title of this panel, the answer would seem to be some kind of digital law. But then our initially simple question quickly becomes less so, because “digital law” varies greatly internationally. One thus needs to be clear about what one wants, that is, about a regulatory strategy if action is justified at all and then about the kind of regulatory design to achieve it.

The starting point is to evaluate the context. On the plus side, we see online games bring benefits in terms of, for example:

- Education and opening paths for the young towards STEM careers;
 - Promoting a culture of innovation;
 - Providing a source of enjoyment and entertainment to many citizens;
- and
- Economic advantages available from this multi-billion dollar global market.

But, on the negative side, some games on the market demonstrably transgress societal values, including the foundational one for human rights, that of respect for human dignity. They notably immerse players in scenarios of extreme vio-

lence and degradation, so requiring children especially to be protected against ready access to them. Furthermore, some games may give rise to addictive or other psychological conditions, as my distinguished colleagues on the panel have observed. There is hence a case for corresponding regulatory intervention.

How might this take shape, in terms of a strategy? Let us take the earlier example of “nasty videos”. By 1983, video-cassette recorders had become widespread, fuelling an upsurge in demand for video content that could be produced at low budgets relative to regular films. These factors saw the arrival of what in the UK were called “video nasties” due to portraying extreme violence, including sexual. The scale of the problem prompted a UK Parliamentary Group Video Enquiry followed by enactment of the 1984 Video Recordings Act which implemented a strategy of mandatory certification backed up by strong criminal sanctions.

What is most interesting for this panel is how focused that legislation’s design was. Sports and other classes of videos considered safe were exempted from certification so long as they did not contain clearly defined depictions considered harmful. And this design has stood the test of time. Today in the UK, digital games fall under an exemption under similar conditions. Throughout, the more administratively burdensome option of licensing has been rejected.

Today, however, fresh challenges have arisen. Manifold risks to the young in particular from online platforms – the means by which many digital games are accessed – have emerged. In response, new frameworks have been adopted, notably the Digital Services Act, Regulation (EU) 2022/2065, which is broad in scope as to harms and creates a new regulatory apparatus across the EU, and the UK 2023 Online Safety Act. The UK Act is narrower in scope, but, due to tragic violence attributed to online factors, it is planned to amend it in 2025 so as to extend obligations to platforms that are closer to the DSA’s and 1984 UK Act’s standards.

Beyond these examples of regulatory strategy and design, key further regulatory design elements deserve mention. One is the extent to which sectoral self-regulation can be relied upon for especially games classification, such as the Interactive Software Federation of Europe (ISFE) which provides Pan-European Game Information (PEGI) labelling across Europe, including Turkey. Another is games producers’ business models and roles within them to which responsibility can be attached, including for users’ data protection. Next, consultation of games

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

users, including children, is important prior to regulatory intervention. But the most critical factor today is to take AI into account, which is slashing production costs, so incentivizing more operators to enter the market – not all of whom will be benign.

History of Digital Games in the World

Doç. Dr. Lars Konzack
University of Copenhagen

Abstract

The history of digital games is a fascinating journey that spans over seven decades, reflecting technological advancements, cultural shifts, and the evolution of interactive entertainment. This presentation explores the key milestones that have shaped digital gaming from its experimental beginnings in the 1950s to its status as a global phenomenon today.

The early years saw the creation of experimental digital games, such as *Bertie the Brain*, which laid the groundwork for future developments. The 1960s introduced pioneering innovations like *The Sumerian Game*, which demonstrated the educational and strategic potential of digital play. By the 1970s, digital gaming emerged as a cultural phenomenon, with titles like *Pong* popularizing the medium and establishing gaming as a mainstream form of entertainment.

The 1980s marked the golden age of digital games, bringing iconic titles such as *Pac-Man* and shaping the aesthetics and mechanics of modern gameplay. The 1990s ushered in a new era of 3D gaming, with games like *Doom* revolutionizing interactive environments and multiplayer experiences. The 2000s saw video games expand globally, with franchises like *Pokémon Go* pushing the boundaries of augmented reality gaming.

Contemporary video games, including *Baldur's Gate 3*, showcase the continued evolution of storytelling, immersion, and player agency. Additionally, regional gaming industries, such as Denmark's *Skærmtrølden Hugo* and Türkiye's *Mount & Blade*, highlight the growing diversity and influence of game development worldwide. This presentation also examines the emergence of geek culture and its relationship with gaming as a social and cultural phenomenon.

By tracing the evolution of digital games, this presentation offers insights into their technological, artistic, and cultural significance, illustrating how gaming has transformed into one of the most influential entertainment industries of the 21st century.

References

- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
- King, L. (2002). *Game On: The History and Culture of Videogames*. Laurence King Pub.
- Sumitpo, O. (2024). *The Past, Present, & Future of Video Games*. Optimus.
- Wolf, M. J. (2015). *Video Games Around the World*. MIT Press.

Regulating Digital Games and Distribution Platforms: Balancing Control and Protection

Muhammet Burak Özçelik

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu - Avukat

Abstract

The “Digital Games and Law” panel at the 2nd International Digital Games Congress focused on the legal and regulatory challenges in managing digital game developers and distribution platforms. The discussion centered on the dual role of regulations—both as a limiting factor on industry growth and as a mechanism to protect individuals, whether as consumers or contributors to the industry, while ensuring fair competition.

A key concern was how regulatory frameworks should approach digital game companies and platforms, given their significant influence on content distribution, in-game economies, and consumer interactions. The panelists examined whether existing laws sufficiently address the challenges posed by global digital game distribution giants or if new, sector-specific regulations are needed.

The discussion also covered the enforcement of platform responsibilities, particularly in areas such as content moderation, age restrictions, data protection, and consumer rights. While regulations are intended to safeguard users—especially minors—from harmful content, addictive game mechanics, and unfair monetization strategies, panelists noted that overly restrictive policies could stifle innovation and limit market access for smaller developers.

Additionally, the panelists touched upon legal issues arising from intellectual property law, unfair competition law, and competition law, discussing the complexities of licensing agreements, platform exclusivity, and anti-competitive practices. The conversation highlighted the growing need for regulatory clarity to ensure a fair and transparent gaming ecosystem.

The panel emphasized the need for adaptive and balanced regulatory frameworks, ensuring that legal interventions protect users and promote fair competition without unnecessarily constraining industry growth and innovation.

Dijital Oyun Bağımlılığı

Prof. Dr. Osman Tolga Arıca
Boğaziçi Üniversitesi

Özet

Bu sunumun amacı, dijital oyun bağımlılığının ne olduğunu, tanılama kriterlerinin neler olduğunu, yaygınlık düzeyini ve bu konudaki başlıca sorunları ortaya koymaktır. Dünya genelinde artan istatistiklere bağlı olarak Amerikan Psikiyatri Birliği problemlili dijital oyun oynama davranışının psikiyatrik bir bozukluk olabileceği konusunda temkinli; fakat ciddi adımlar atmaya başlamıştır. Bu konuda atılan adımlar kısa sürede meyvesini vermiş ve Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013 yılında yayınladığı DSM'nin beşinci baskısı üçüncü kısmında “hakkında daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulan” bir bozukluk olarak ‘internet oyun oynama bozukluğunu’ tanımlamıştır. Kitapta her ne kadar bozukluğun ismi ‘internet oyun oynama bozukluğu’ olarak geçmekteyse de, ‘Alt Tipler’ başlığı altında ‘internete bağlı olmayan bilgisayar oyunlarının da’ bu gruba dâhil edilebileceğini belirtmiştir.

Dünya Sağlık Örgütü de 2014 yılından bu yana 2018 yılında yayımlanan ‘Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması’ el kitabının 11. Baskısında, hem çevrimiçi hem de çevrimdışı “oyun oynama bozukluğu” kavramını tanımlamış ve tanı kriterlerini sıralamıştır. Bu tanı kriterleri, son 12 ay içerisinde sırasıyla; 1-Oyun oynama üzerinde kontrol kaybının gelişmesi, 2-Oyunun kişinin yaşamında en öncelikli uğraş haline gelmesi, 3-Olumsuz sonuçlarına rağmen (fiziksel, psikolojik, sosyal, ekonomik vb) kişinin oyun oynamaya devam etmesi, 4-Kişinin hayatında belirgin bir işlev kaybının yaşanmasıdır.

Dijital oyun bağımlılığı üzerine şu ana kadar yapılan en geniş ölçekli çalışmaların, Avrupa ve Uzakdoğu Asya ülkelerinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Yapılan araştırmalar oyun bağımlılığı için yaygınlık oranını, Batı ülkeleri genelinde %1-10 arası, Güney Amerika ve Afrika ülkeleri genelinde %1-9 arası, Uzakdoğu Asya ülkeleri genelinde ise %10-15 arası olarak vermektedir. DSM-5, bir Asya ülkesinden elde edilen oranları paylaşmış; 15-19 yaş arası erkeklerin %8.4’nün, kızların ise %4.5’nin DSM-5’teki oyun oynama bozukluğu için belir-

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

lenen dokuz ölçütten beşini taşıdığını belirtmiştir.

Bu sunumda özellikle Dünya Sağlık Örgütü'nün 2014'ten bu yana bu konudaki çalışmalarının özetlenmesi amaçlanmıştır. Aynı zamanda konuşmacının son sekiz yıldır Dünya Sağlık Örgütü bünyesinde gerçekleştirdiği çalışmaların ve deneyimlerin bir özeti niteliğindedir.

Dijital Oyun ve Medya: Kültür Endüstrisinin Geçmişten Günümüze Değişen Stratejileri

Doç. Dr. Ergin Şafak Dikmen

Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

Özet

Bu çalışma, dijital oyunların tarihsel gelişimini ve medya arkeolojisi perspektifiyle kültürel dönüşümleri ele almaktadır. İlk arcade oyunu “Pong”un 1970’li yıllarda piyasaya sürülmesinden başlayarak, dijital oyun endüstrisinin bağımsız bir sektör olarak şekillenmesi ve yeni teknolojilerle birlikte evrim geçirmesi incelenmiştir. Atari firmasının ev tipi konsollarıyla başlayan süreç, Activision gibi oyun geliştirici firmalarının katkılarıyla hızla çeşitlenmiştir. Bu sunumda, oyunların kültürel ve teknolojik birer medya aracı olarak toplumsal etkileri değerlendirilmiştir.

Değişken ortam kavramı, bu süreçte önemli bir yer tutmaktadır. Bu kavram, bir hikayenin farklı medya platformlarında bütüncül ancak bağımsız parçalar halinde yeniden üretilmesini ifade eder. Film, televizyon, çizgi roman ve dijital oyun gibi farklı iletişim kanallarının özgün yapısal özelliklerini kullanarak büyük hikayeler oluşturulabilir. Örneğin, Lego’nun oyuncaklardan video oyunlarına ve sinemaya genişleyen ekosistem, dijital hikaye anlatıcılığının çok yönlü yapısını gözler önüne sermektedir. Ayrıca, bu hikayelerin platformlar arası uyumluluğu, izleyicilerin tek bir kanal üzerinden tüm anlatıyı takip etmese bile anlam bütünlüğünü korumalarını sağlamaktadır.

Sunumda ayrıca, medya ve oyuncu-yayıncı izleyici etkileşimleri ele alınmıştır. Türkiye’de özellikle 1990’lı yıllarda popüler olan “Hügo” gibi etkileşimli TV formatlarının küresel başarılarından, 2011 yılında ilk önce Justin TV adıyla başlayan, daha sonra da Twitch adıyla kullanıcıların canlı yayın yapmasını sağlayan platformlar alanda önemli bir yer tutmuştur. Bu kapsamda canlı yayın platformlarının dijital kültür üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerine odaklanan birçok örnek sunulmuştur. Bu tür platformlar, oyunculara kendi dijital dünyalarını ya-

ratma fırsatı sunarak yeni bir medya deneyimi oluşturmaktadır. Ancak bu tür platformlarının geliştiricileri, yayıncılık etiğini yeterince gözetmemesi ve sorumluluğu tümüyle içerik üreticilerine bırakması, dijital zorbalık ve ayrımcılık gibi pek çok sorunu beraberinde getirmiştir. Buna karşın özellikle “Muhteşem Yüzyıl” dizisinin metaverse platformunun The Sandbox’ta yeniden canlandırılması, dijital kültürün ikonik temsillerle nasıl yeniden üretildiğine örnek olmaktadır.

Sunum, dijital oyunların yalnızca eğlence araçları olmadığını, aynı zamanda kültürel, tarihsel ve teknolojik dönüşümlerin birer ürünü olduğunu ortaya koymaktadır. Çalışma, NETlab Yeni Medya Araştırmaları Merkezi’nin desteğiyle hazırlanmıştır ve dijital oyunların medya arkeolojisi bağlamında değerlendirilmiştir.

Kongrede Sunulmuş Sözel Bildirilerin Sunum Programı

03 Aralık 2024 (Salı)

Oturum Başkanları		Eda İlerslan, <i>Ankara Üniversitesi</i> Feridun Güngör, <i>Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 1	12:00-12:15	SB 1- İLKOKUL DÖRDÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SOSYAL-DUYGUSAL- AHLAKİ GELİŞİMLERİNİN İNCELENMESİ Veysel Dokumacı, Murat Çalışoğlu
	12:30-12:45	SB 2- DIGITAL GAME ADDICTION IN CHILDREN AGED 10-14 YEARS: EVALUATION OF AGE, GENDER AND PSYCHOLOGICAL FACTORS TOGETHER Abdulkerim Gün, Rabia Rana Sarı
	12:45-13:00	SB 3- ADOLESANLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA ALİŞKANLIKLARI VE DİJİTAL OYUN ÖZELLİKLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ Ufuk İnaltun, Meltem İleri

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Nihal Durmaz, Sağlık Bilimleri Üniversitesi Ebru Selçuk, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 2	12:00-12:15	SB 4- DİKKAT EKSİKLİĞİ VE HİPERAKTİVİTE BOZUKLUĞU TANILI BİREYLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SOSYAL UYUM BECERİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ Alev Üstündağ
	12:45-13:00	SB 5- DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE YEME DAVRANIŞI ARASINDAKİ İLİŞKİ: BİR SİSTEMATİK GÖZDEN GEÇİRME Büşra Başar, Tuğçe Suskan, Zeliha Karataşoğlu, Nilüfer Koçtürk

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Tarkan Gürbüz, Ortadoğu Teknik Üniversitesi Abdülkadir Alper Çetinkaya, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 3	12:00-12:15	SB 6- OKUL ÖNCESİ VE İLKOKUL EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMANIN KULLANIMI: BİR GÖZDEN GEÇİRME ÇALIŞMASI Zeliha Karataşoğlu, Tuğçe Suskan, Büşra Başar, Nilüfer Koçtürk
	12:15-12:30	SB 7- VR-LABZONE: OYUN TEMELLİ SANAL LABORATUVAR ORTAMININ GELİŞTİRİLMESİ İbrahim Bağdeş, Mert Gürpınar, Öznur Şifa Akçam, Seda Şahin
	12:30-12:45	SB 8- EARLY LEARNING INEQUITIES AND DIGITAL GAME USE IN SOCIOECONOMICALLY DIVERSE REGIONS OF SAMSUN Refia Gözdenur Savcı, S. Songül Yalçın
	12:45-13:00	SB 9- OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİJİTAL OYUN İLE İLGİLİ YAPILMIŞ ÇALIŞMALARIN BİBLİYOMETRİK ANALİZİ Sibel Karabekmez, Ensar Yıldız

04 Aralık 2024 (Çarşamba)

Oturum Başkanları		Demet Soylu, <i>Lokman Hekim Üniversitesi</i> Şenay Türe, <i>Antalya Akdeniz Üniversitesi</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 1	12:00-12:15	SB 10- TÜRKİYE’DE EN ÇOK OYNANAN DİJİTAL VİDEO OYUNLARININ YOUTUBE VİDEOLARINDA ÇOCUKLAR İÇİN ZARARLI İÇERİK ANALİZİ Zeynep Ergün Özdel, Betül Ulukol
	12:15-12:30	SB 11- THE IMPACT OF GAMIFICATION-BASED INTERVENTIONS ON SCHOOL MOTIVATION AMONG CHILDREN AND ADOLESCENTS: A SYSTEMATIC REVIEW AND META-ANALYSIS M. Furkan Kurnaz, Nilüfer Koçtürk
	12:30-12:45	SB 12- DIGITAL GAMES AND SOCIAL JUSTICE: THE PLACE OF DISADVANTAGED GROUPS IN DIGITAL LIFE Ayşe Hilal Sayan Koytak

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Betül Orhan Kılıç , <i>Başkent Üniversitesi</i> Gökhan Çetin , <i>Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 2	12:15-12:30	SB 13- DIŞ TİCARET EĞİTİMİNDE PAYDAŞ KATILIMLI OYUNLAŞTIRMA: UTRADER DENEYİMİ Abdüssamed Karabulut, Özgür Koca
	12:30-12:45	SB 14- STRATEGIC CHOICES IN THE DIGITAL GAMING ECONOMY: BUSINESS MODEL INNOVATIONS OF GLOBAL GAME DEVELOPERS Gizem Ateş
	12:45-13:00	SB 15- MATEMATİK VE EĞİTİM DEĞERLERİNİ AKTARAN DİJİTAL OYUN: MATHMANNER Yaren Alakuş, Emir Aksu, Fatih Taş

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Tümer Şibik, <i>Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu</i> Nuran Yardımcı, <i>Radyo Televizyon Üst Kurulu</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 3	12:15-12:30	SB 16- OYUNLARDA CİNSİYET TEMSİLİ İrem Erdem, Nilüfer Koçtürk
	12:30-12:45	SB 17- EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION AND ACADEMIC PUBLISHING Ali Güngör, Beyza Şanal Güngör
	12:45-13:00	SB 18- DİJİTAL OYUNLARIN İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ VE ÇEVREYE ETKİLERİ: ENERJİ TÜKETİMİ VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK SORUNLARI Ergin Şafak Dikmen

05 Aralık 2024 (Perşembe)

Oturum Başkanları		Meda Kondolot, Sağlık Bilimleri Üniversitesi İbrahim Bolat, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 1	16:00-16:15	SB 19- EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA DURUMU; ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA DURUMUNUN BİR YANSIMASI OLABİLİR Mİ? Serhat Kılıç, Göksel Vatansever, Betül Orhan Kılıç, Nisa Eda Çullas İlarıslan, Betül Ulukol
	16:15-16:30	SB 20- ÇOCUKLARIN VE EBEVEYNLERİN GÖZÜNDEN ROBLOX KISITLAMASI Sema Durmuş Haşimi, Emine Şeyma Taşdelen
	16:30-16:45	SB 21- DIGITAL GAMES IN TERMS OF TELECOMMUNICATION LAW Ömer Fatih Sayan

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Emel Örün, <i>Sağlık Bilimleri Üniversitesi</i> Niyazi Güler, <i>Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 2	16:15-16:30	SB 22- CONSUMER PROTECTION IN DIGITAL GAMES: TURKISH ARBITRATION PERSPECTIVE Şahap Altunhan
	16:30-16:45	SB 23- DİJİTAL OYUNLAR VE GÜVENLİK İLİŞKİSİ ÜZERİNE KAPSAMLI BİR ANALİZ Salih Bozkurt
	16:45-17:00	SB 24- THE IMPACT OF DIGITAL GAMES ON ACCESSIBILITY AND DIGITAL PARTICIPATION FOR THE DISABLED AND THE ELDERLY Abdulkerim Gün
	17:00-17:15	SB 25- CİDDİ OYUNLARIN FARKINDALIK YARATMA VE DAVRANIŞ DEĞİŞİKLİĞİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ: OYUNCU YETKİSİ VE AHLAKİ KARAR ALMANIN ROLÜ Volkan Yücel, İrem Aydındoğan

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Oturum Başkanları		Nilüfer Koçtürk , <i>Hacettepe Üniversitesi</i> Zeynep Gizem Ergün Özdel , <i>Bursa Uludağ Üniversitesi</i>
YER	SAAT	BİLDİRİLER
Salon 3	16:00-16:15	SB 26- HALKBİLİMİ ÜRÜNÜ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR: CIVILIZATION V1 OYUNUNDA OSMANLI MEDENİYETİNE HALKBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM Şevval Durmuşoğlu
	16:15-16:30	SB 27- DİJİTAL OYUNLARDAKİ SANAL DÜNYALARIN SOSYAL MEDYADA ALGISAL ÇÖZÜMLEMESİ: KULLANICI YORUMLARI ÜZERİNDEN BİR İNCELEME Mustafa Büyük
	16:30-16:45	SB 28- İNSANİ YARDIM ALANINDA DİJİTAL OYUNLARIN ROLÜ VE SOSYOLOJİK ETKİLERİ Mine Korkut
	16:45-17:00	SB 29- CHILD SEXUAL ABUSE IN DIGITAL GAMES: EXISTING LEGAL REGULATIONS AND PROTECTIVE PRACTICES Begüm Nur Özdemir

Kongrede Sunulmuş Poster Sunumu Listesi

BİLDİRİLER

P 01- SORU AVCISI: OYUNLAŞTIRILMIŞ TESTLERLE EĞLENCELİ VE ETKİLİ ÖĞRENME DENEYİMİ

Sibel Yılmaz, Haydar Aydoğdu

P 02- DİJİTAL OYUNLARIN ULUSLARARASI FİNANS PİYASALARINA ENTEGRASYONU: BLOCKCHAIN VE NFT'LER

Ayşegül Gün

P 03- OYNAYANLARIN GÖZÜNDEN TARİH TEMALİ OYUNLAR- SOSYAL MEDYA PLATFORMU ÜZERİNDEN BİR ANALİZ ÇALIŞMASI

Ayşegül Nihan Erol Şahin, Muhammed Erdoğan

P 04- A COMPARATIVE ANALYSIS OF CINEMATIC AND GAMEPLAY TRAILERS

Baha Oral

P 05- ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONLARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA: GAZİ ORTAOKULU ÖRNEĞİ

Saadet Altınağaç, Sefa Aşık

P 06- İLKOKUL VE ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİ İLE MATEMATİK VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN DİJİTAL OYUNLARA YÖNELİK METAFORİK ALGILARI

Yusuf Akın, Neslihan Usta

P 07- ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA DENEYİMİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ: SAYILAR VE İŞLEMLER ÖĞRENME ALANI

Büşra Vay, Ayjennet Allaberdiyeva, Neslihan Usta

P 08- GÜVERCİN POSTA TEŞKİLATI: AN EDUCATIONAL MOBILE GAME

Ali Talha Karabaş, Mehmet Çatalbaş

**P 09-ÇOCUKLARIN SİBER VE DİĞER SUÇLARA
SÜRÜKLENMESİNDE DİJİTAL OYUNLARIN ETKİSİ**

Abdulkadir Bilen

**P 10- A LOOK AT TRANSFER RESTRICTIONS IN ESPORTS FROM
A CIVIL LAW PERSPECTIVE: THE SEARCH FOR A GENERAL
REGULATION TO PROTECT GAMERS' RIGHTS**

Muhammet Kılıç

SÖZEL BİLDİRİLER

SB 01- İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal-Duygusal-Ahlaki Gelişimlerinin İncelenmesi*

Veysel Dokumacı¹ & Murat Çalışoğlu²

Başvuru tarihi: 13.10.2024

Kabul tarihi: 20.12.2024

Özet

Bu çalışmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal duygusal ve ahlaki gelişimleri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır. Çalışmada Van ilinde dördüncü sınıfa devam eden 1124 öğrenciye ulaşılmıştır. Veriler, Hazar ve Hazar'ın (2017) "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve Bozgun ve Baytemir'in (2019) "Sosyal-Duygusal ve Ahlaki Gelişim Ölçeği" ile toplanmıştır. Toplanan veriler istatistik paket programı aracılığıyla; t testi, tek yönlü varyans analizi (Anova), Tukey, Bonferroni, Tamhane ve Pearson Korelasyon analizleri ile analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal duygusal ve ahlaki gelişimleri arasında negatif yönde ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı konusunda riskli grupta yer aldığı, gün içinde dijital oyunlara fazla zaman ayıran öğrencilerin ve erkek çocukların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu ancak dijital oyun bağımlılığının yaşa, kardeş sayısına, ebeveyn öğrenim düzeyine, aylık gelir düzeyine ve ebeveyn çalışma durumuna göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yine dijital oyun bağımlılığının çocukların kendilerine ait oda olma durumuna ve evde internet bağ-

* "İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal-Duygusal-Ahlaki Gelişimlerinin ve Dijital Oyun Deneyimlerinin İncelenmesi" isimli tezden üretilmiştir.

1 Erciş Bilim ve Sanat Merkezi, veyseldokumaci65@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4545-7712

2 Doç. Dr., Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı, mcalisoglu@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1765-9074

lantısı olma durumuna göre de anlamlı fark göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuçlar alan yazın dikkate alınarak tartışılmış, ailelere, eğitimcilere ve araştırmacılara bazı öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal-Duygusal Ahlaki Gelişim, İlkokul.

Giriş ve Amaç: Sürekli gelişen teknoloji, insanların dijital araçlara ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Dijital oyunlar, mekândan ve zamandan bağımsız olarak oyun oynama imkânı sunmaktadır. Dijital oyunlar farklı yaş gruplarındaki bireylerin ilgisini çekmektedir ancak en çok gençler ve çocukların ilgi duyduğu da bilinmektedir. Savaş çatışma, şiddet gibi öğeleri içeren dijital oyunlar çocukların sosyal ve ruhsal durumlarının bozulmasına ve çocukların zamanla dijital oyun bağımlısı olmasına neden olmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı; oyun oynamanın bırakılmak istenmediği, sorumlulukların dijital oyunlar oynayarak ertelendiği, oyunların gerçek hayattaki yaşama eşit olarak algılandığı ve başka aktiviteler yapmak yerine oyun oynamanın tercih edildiği gibi durumlara neden olan bağımlılık olarak değerlendirilmektedir (Brown, 2011; Güvendi vd., 2019; Küçük ve Çakır, 2020; Kestane ve Ilgar, 2020; Uçak, 2021; Bağatarhan, 2023; Dokumacı, 2023). Çocukları sosyal-duygusal ve ahlaki yönlerden olumsuz etkilediği düşünülen dijital oyunların bağımlılık olmaktan çıkarak; çocuklara olumlu katkılar sunabilmesi için bu oyunların bilinçli ve güvenli şekilde kullanılmasının teşvik edilmesi, oyunlarla geçirilen sürenin kısaltılması, oyunların belirli amaçlar doğrultusunda oynatılması gerekmektedir (Griffiths and Meredith, 2009; Özhan, 2011; Hazar ve Hazar, 2017; Sağlık Bakanlığı, 2018; Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Bu sebeple yapılan bu araştırmanın amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenlere göre incelemek, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal, duygusal ve ahlaki gelişimleri arasındaki ilişkiyi açıklamaktır.

Yöntem: Bu çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Bu model büyük bir grubun araştırmaya konu olan özelliklerini mevcut haliyle betimlemeye çalışır (Büyüköztürk vd., 2014; Can, 2019; Karasar, 2005). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal-duygusal ve ahlaki gelişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi ve incelenen değişkenlerin demografik özellikler açısından istatistiki olarak anlamlı fark gösterip göstermeme durumları ince-

lenmiştir. Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Van ilinde ilkokul dördüncü sınıfta öğrenime devam eden tüm öğrenciler oluşturmuştur. Araştırma sürecinde evrendeki tüm öğrencilere ulaşmak mümkün olmadığı için evreni temsil edeceği düşünülen ve uygun örnekleme yöntemi ile araştırma sürecine dahil edilen 1124 öğrenci çalışmanın örneklem grubunu oluşturmuştur. Bu çalışmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin ve ebeveynlerinin demografik bilgilerine ulaşmak için araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu”, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)”, sosyal, duygusal ve ahlaki gelişimlerini ölçmek için ise “Sosyal-Duygusal ve Ahlaki Gelişim Ölçeği (SDAGÖ)” kullanılmıştır.

Bulgular: Örnekleme oluşturan ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin puan ortalamaları, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği boyutlarının puan aralıkları ve puan aralıklarına karşılık gelen düzeylere göre incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı kapsamında ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin “riskli grupta” yer aldığı görülmektedir. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı; kardeş sayısına göre, anne eğitim düzeyine göre, ebeveynlerin çalışma durumuna göre, ailenin aylık gelir düzeyine göre, kendisine ait oda bulunma durumuna göre, evde internet bağlantısı olma durumuna göre istatistiki açıdan anlamlı fark göstermemektedir. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı öğrencinin yaşına göre ve babanın eğitim düzeyine göre bazı alt boyutlarda istatistiki açıdan anlamlı fark göstermektedir. Yapılan analizlerde; erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin kızların dijital oyun bağımlılığı düzeyinden daha yüksek olduğu, öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının arttığı, kendisine ait dijital aracı olanların olmayanlara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu, teknolojik araç kullananların kullanmayanlara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu bulgularına ulaşılmıştır. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı ile sosyal duygusal ve ahlaki gelişim ölçeği toplam puanı arasında negatif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu bulgular, çocukların dijital oyun bağımlılıkları arttıkça sosyal duygusal ve ahlaki gelişimlerinin azaldığını göstermektedir. Bir diğer ifade ile ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun

bağımlılık düzeyleri arttıkça sosyal duygusal ve ahlaki gelişim düzeyleri azalmakta ya da öğrencilerin sosyal duygusal ve ahlaki gelişim düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri azalmaktadır.

Sonuç ve Öneriler: Çalışma kapsamında yapılan analizler; araştırmaya dâhil edilen ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı konusunda riskli grupta yer aldığını göstermiştir. Araştırma sonucu ve alan yazındaki diğer araştırmaların sonuçları incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin farklı sonuçlar da göze çarpmaktadır. Karşılaşılan bu farklılık, dijital oyun bağımlılığının çok boyutlu olmasından kaynaklanmaktadır. Çünkü dijital oyun bağımlılığı; ailelerin sosyoekonomik düzeylerine, ebeveynlik tutumlarına, çocukların kendilerine ait teknolojik cihazlarının olup olmamasına ve çocukların dijital oyunlarda geçirdikleri süre gibi pek çok faktöre bağlı olarak değişiklik gösterebilmektedir. Araştırma sonucunda dijital oyun süresindeki artışın çocukların dijital oyun bağımlılıklarını arttırdığı görülmüştür. Bu sebeple uzun süre dijital oyun oynama isteği olan çocukların dijital oyun oynama sürelerinin sınırlandırılması; çocukların egzersiz yapmaya, fiziksel aktiviteye, arkadaşlarıyla ya da kardeşleriyle birlikte oynayabileceği çocuk oyunlarına ya da ilgileri dahilinde farklı hobilere yönlendirilmesi önerilmektedir. Ayrıca çalışma kapsamında yapılan analizlerle; çalışmaya dâhil edilen ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal duygusal ve ahlaki gelişimleri arasında negatif yönde ve orta düzeyde bir ilişki olduğu görülmüştür. Yani öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça sosyal duygusal ve ahlaki gelişimleri azalmaktadır. Sosyal duygusal ve ahlaki gelişim düzeyleri düşük olan çocuklarla karşılaşıldığında bu durumun altında yatan nedenler tespit edilerek esas nedenin giderilmesi ve problemin ortadan kaldırılması önerilmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının ilkokul öğrencileri için de önemli bir tehdit olarak kabul edilmesi, gerekli tedbirlerin alınması ve bu yaş grubuna ilişkin yapılan çalışmaların artarak devam etmesi önerilmektedir. Dijital oyunların avantajlarını ve dezavantajlarını fark eden eğitimcilerin; teknoloji ve medya kullanımı konusunda çocuklara ve ailelere rehberlik etmeleri, ailelerin bu konuda bilgi düzeyini arttırmaları önerilmektedir. Teknolojinin, dijital oyunlar dışındaki kullanım alanlarına ilişkin çocukların ve ailelerin bilgi sahibi olmalarına ve nitelikli ekran süresinin değerini fark etmelerine yardımcı olmaları önerilmektedir.

Kaynaklar

- Bağatarhan, T. (2023). Ebeveyn öz yeterliği ile okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arasındaki ilişkide çocuklardaki anksiyete ve içe dönüklüğün aracı rolü. Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 1289-1304
- Bozgun, K. ve Baytemir K. (2019). Sosyal-Duygusal ve Ahlaki Gelişim Ölçeğinin (SDAGÖ) Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, Volume 14 Issue 1, 2019, p. 139-156 DOI: 10.7827/TurkishStudies.14754 ISSN: 1308-2140.
- Brown, A. (2011). Media use by children younger than 2 years. Journal of the American Academy of Pediatrics, 128(5), 1040–1045.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Pegem Akademi Yayıncılık, 224 s, Ankara.
- Can, A. (2019). SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi. Pegem Akademi Yayınları, 430 s, Ankara.
- Dokumacı, C. (2023). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimlerinin Sosyal Becerileriyle İlişkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Griffiths, M. D. and Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. Journal Contemp Psychother, 9(39), 247-253.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 11 (18), 1196-1217.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. Journal of Human Sciences, 14(1), 203-216.
- Işıkoğlu Erdoğan, N., (2019). Dijital oyun popüler mi ? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 46, 1-17. DOI: 10.9779/pauefd.446654.

- Karasar N. (2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler ve Teknikler. Nobel Yayıncılık, 368 s, Ankara.
- Kestane, M. ve Ilgar, M. Z. (2020). İlköğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler açısından incelenmesi. Biruni Sağlık ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 4,7.
- Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Turkish Journal of Primary Education, 5 (2), 133-154.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, 25(25), 21-33.
- Sağlık Bakanlığı (2018). Sağlık İstatistikleri Yıllığı 2018. Available from: <https://dosyasb.saglik.gov.tr/Eklenti/36134,siy2018trpdf.pdf?> (18.12.2023).
- Uçak, E. R., (2021). 5-6 Yaş Çocuklarının Tablet/Telefon Kullanımlarının Sosyal Duygusal Gelişimleri Üzerine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Kırklareli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırklareli.

SB 02- Digital Game Addiction in 10-14 Age Group Children: Evaluation of Age, Gender and Psychological Factors Together

Abdulkerim Gün¹ & Rabia Rana Sari²

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

The rapid growth of the digital game sector has transformed gaming into a popular social and recreational activity for children and young people. While digital games provide various developmental benefits, excessive gaming can lead to addiction, posing significant psychological and social risks. This study aims to evaluate digital game addiction levels among secondary school students aged 10-14 in Turkey, examining the influence of age, gender, and psychological factors such as happiness, stress, and loneliness. Using a survey design, data were collected from 11,891 students during the 2022-2023 academic year. Findings reveal critical insights into the relationship between gaming behavior, psychological well-being, and demographic variables, highlighting the need for targeted interventions. The primary objective of this study is to analyze digital game addiction levels among secondary school students in Turkey and to investigate the relationship between addiction and psychological well-being. By exploring variables such as age, gender, happiness, boredom, stress, and loneliness, the research aims to provide a comprehensive understanding of the factors contributing to addiction. This understanding is critical for developing effective prevention strategies and interventions tailored to different demographic and psychological profiles. The study employs a quantitative survey design to collect and analyze data. The sample consists of 11,891 secondary school students aged 10-14, representing

1 PhD., Information and Communication Technologies Authority, gunabdulkerim@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8837-3500

2 Istanbul University, Cerrahpaşa, Master's Student in Social Work Department, rabiaranasri@gmail.com, ORCID: 0009-0005-7808-7876

various regions of Turkey. Data were gathered using an 11-question demographic data set alongside validated scales, including the Digital Game Addiction Scale, Adolescent Happiness Scale, Boredom-Stress Scale, and Loneliness Scale. Statistical analyses were conducted using arithmetic mean, standard deviation, and clustering methods to determine addiction levels. The distribution of participants by age and gender was balanced, with 29.6% aged 12, 28.3% aged 11, 20.4% aged 13, 15.3% aged 10, and 5.7% aged 14. Gender distribution was nearly equal, with 49.3% girls and 50% boys.

Keywords: Children, Digital Games, Digital Game Addiction.

SB 03- Adölesanların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Özelliklerinin Değerlendirilmesi

Ufuk İnaltun¹ & Meltem İleri¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Amaç: Dijital oyunlar, adölesan yaş grubunda klasik oyunların yerini almıştır. Dijital oyunların belirli kurallar ve kontroller çerçevesinde adölesanlara sunulduğu bilinmektedir. Ancak, adölesanların bu önerilere dikkat etme ve uyma durumlarına ilişkin yeterli veri bulunmamaktadır. Bu çalışma, adölesanların yaşlarına göre uluslararası standartlarla belirlenen uygunluk kriterlerine göre dijital oyun seçimlerini ve internet oyun bozukluğu oranlarını belirlemeyi amaçlamaktadır.

Gereç ve Yöntem: Çalışmaya 11-18 yaş arası 225 adölesan dahil edilmiştir. Hastaların demografik özellikleri, internet kullanım alışkanlıkları, bilgisayar okuryazarlığı, sosyal medya üyelikleri ve dijital oyun profilleri ile alışkanlıkları, Pan-Avrupa Oyun Bilgisi (PEGI) yaş oyun uyumluluk derecelendirme sistemi ile kaydedilmiştir. Ayrıca, oyun bağımlılığını ölçmek için uluslararası alanda geliştirilen İnternet Oyun Bozukluğu Ölçeği (IGDS)-Kısa Formu kaydedilmiştir. Demografik veriler, oyun profili ve IGDS arasındaki ilişki değerlendirilmiştir.

Bulgular: Erkeklerin IGDS puanlarının kızlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu belirlendi ($p<0,05$). Ayrıca, erkeklerin anlamlı derecede daha fazla PEGI'ye uygun olmayan oyunlar oynadığı tespit edildi ($p<0,001$). PEGI'ye uygun olmayan oyunlar oynayanların IGDS puanları anlamlı derecede yüksekti ($p<0,001$). IGDS'nin sigara içme ile anlamlı derecede arttığı bulundu. Bunun

¹ Ankara Etik Şehir Hastanesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Bölümü, ufkinaltun@gmail.com, ORCID: 0009-0009-8619-6959

² Prof. Dr., Ankara Etik Şehir Hastanesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Bölümü, meltemileri@yahoo.com, ORCID: 0000-0002-0862-3961

yanı sıra, yüksek IGDS'ye sahip adolesanlarda, tanımadıkları kişilerle oyun oynama ve internet üzerinden tanıştıkları kişilerle buluşma gibi riskli davranışların anlamlı derecede daha yüksek olduğu görüldü. Erkekler anlamlı derecede daha fazla aksiyon ve savaş oyunları oynarken, kızlar daha çok strateji oyunları oynamaktadır. Adolesanların düşük bir oranı, dijital farkındalık konusunda çocuk doktorlarından bilgi almaktadır.

Sonuç: Yaşa uygun olmayan riskli davranışlar ve oyun profillerinin IGDS için önemli risk faktörleri olduğu görülmüştür. Erkek adolesanların oyun bozuklukları ve yaşa uygun oyunlar oynama konusunda rehberliğe ve eğitime ihtiyacı vardır. Riskli davranış sergileyen adolesanların oyun bozukluğu açısından izlenmesi önemlidir. Çocuk sağlığı ve hastalıkları uzmanlık eğitiminde dijital farkındalık konusunda eğitim verilmelidir.

Anahtar Kelimeler: İnternet Oyun Bozukluğu Ölçeği, PEGI, Oyun Profili, Bağımlılık

SB 04- Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu Tanılı Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Uyum Becerileri Arasındaki İlişki

Zeynep Asena Çetin¹ & Alev Üstündağ²

Başvuru tarihi: 28.09.2024

Kabul tarihi: 28.11.2024

Özet

Araştırma; Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) tanısı olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal uyum düzeyleri arasında ilişki olup olmadığını belirleyebilmek amacıyla yapılmıştır. Nicel araştırma yöntemlerinden korelasyon çalışması yöntemi kullanılan bu araştırmaya yaşları 10 ile 36+ arasında değişim gösteren ve DEHB tanısı olan 224 birey katılmıştır. Veriler Kişisel Bilgiler Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) ve Sosyal Uyum Değerlendirme Ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistik analizleri, Pearson korelasyon analizi ve regresyon analizi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan bireylerin %66,5'inin kadın, %33,5'inin erkek olduğu, çoğunluğunun 19-25 yaş arasında olduğu (%37,5), katılımcıların tamamının DEHB tanısı olduğu ve çoğunluğunun 8 yaşında tanı aldığı (%15,6), tamamının dijital oyun oynadığı ve çoğunluğunun sıkıldığı ve vakit geçirmek için (%50,4) dijital oyun oynadığı, çoğunlukla günde 1-3 saat (%61,2) arasında dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca DOBÖ-7 analiz sonuçları monotetik formatına göre katılımcıların %83,3'ü dijital oyun bağımlısı iken %16,7'si bağımlı değildir. Politetik formatına göre de %72,6'sı dijital oyun bağımlısı iken %27,4'ü bağımlı değildir. Sosyal uyum açısından yapılan analiz sonucunda da katılımcıların normal bir sosyal işlevselliğe sahip oldukları belirlenmiştir ($\bar{x}$ =39,02). Korelasyon analizi sonuçlarına göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal

1 Çocuk Gelişimcisi, zeynepasenacetinn@gmail.com, ORCID: 0009-0006-9803-0065

2 Doç. Dr., Gülhane Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, alev.ustundag@sbu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5832-6810

uyum becerileri arasında anlamlı, olumlu ve orta düzeyde ($r=,544, p<,001$), dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama süreleri arasında anlamlı, olumlu ve orta düzeyde ($r=,497, p<,001$), sosyal uyum becerileri ile dijital oyun oynama süreleri arasında da anlamlı, olumsuz ve zayıf düzeyde ($r=-,224, p<,001$) bir ilişki vardır. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin sosyal uyum becerileri **üzerindeki** yordayıcı rolü değerlendirildiğinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir etki belirlenmiştir ($p=0.000$). Dijital oyun bağımlılığı katılımcıların sosyal uyum düzeylerinin %7,02'sini açıklamaktadır. Yani katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları arttıkça sosyal uyum düzeylerinde %20,4 oranında bir düşüşün söz konusu olacağı söylenebilir ($\beta=-,204; R^2=0.702$).

Anahtar Kelimeler: DEHB, Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Uyum Becerileri

SB 05- Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yeme Davranışı Arasındaki İlişki: Bir Sistematik Gözden Geçirme

Büşra Başar¹, Tuğçe Suskan², Zeliha Ecem Karataşoğlu³,
Nilüfer Koçtürk⁴

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 01.12.2024

Özet

Dijital oyunların birey üzerinde çeşitli olumlu veya olumsuz etkileri bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı da olumsuz etkilerden birisidir. Dijital oyun bağımlılığı, bireyin sosyal, duygusal ve fiziksel ihtiyaçlarını ihmal etmelerine yol açarak, sürekli olarak oyunla meşgul olmasına neden olabilmektedir. Bu durum, bireyin yeme davranışı olumsuz etkileyerek yemek yeme sürelerinin ertelenmesine, sağlıklı beslenme alışkanlıklarının oluşmasına ve yeme bozukluğu belirtilerinin artmasına neden olabilmektedir. Ancak, bu konuda yapılmış sistematik incelemelerin sayıca azlığı, literatürde önemli bir boşluğa işaret etmektedir. Bu sebeple, bu çalışmada oyun bağımlılığı ve yeme davranışına ilişkin literatürün sistematik incelenmesi amaçlanmaktadır. Betimsel modelde gerçekleştirilen bu araştırma bir gözden geçirme çalışmasıdır. PRISMA (The Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-analysis) Akış Şeması kullanılarak Web

1 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, busrabasar@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0009-0002-9825-4684

2 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, tugcesuskan@hacettepe.edu.tr, ORCID:0009-0006-3731-569X

3 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, ecemkaratasoglu@hacettepe.edu.tr, ORCID:0009-0009-5620-8031

4 Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, niluferkocturk@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6124-1842

of Science veri tabanında yayımlanmış İngilizce makaleler incelenmiştir. Dahil etme kriterlerine nitel, nicel ve karma yöntemli çalışmalar alınırken, derleme yazıları, vaka çalışmaları ve kitap bölümleri hariç tutulmuştur. Bu doğrultuda, on nitel, nicel ve karma yöntemli çalışmaya ulaşılmıştır. İncelenen çalışmaların %60'ı ($n = 6$) yetişkinlerle ve %40'ı ($n = 4$) çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Çalışmalardan elde edilen bulgular; dijital oyun bağımlılığının cinsiyete bağlı olarak olarak ($n = 6$; %60) erkeklerin aleyhine olacak şekilde farklılık gösterdiğini, bireyin uyku düzenini olumsuz etkilediğini ($n = 3$; %30) ve sorunlu yeme davranışlarını oluşturduğunu ($n = 6$; %60) ortaya koymaktadır. Bunlara ek olarak, incelenen çalışmaların çoğunda sorunlu yeme davranışının ($n = 6$; %60) cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve sorunlu yeme davranışı arasında bir ilişki olduğu ve bu ilişkinin cinsiyet değişkenine bağlı olarak farklı sonuçlar oluşturabileceği görülmektedir. Özellikle oyun oynarken tüketilen atıştırmalıkların, sağlıksız beslenme alışkanlıklarını artırarak obezite riskine yol açabildiği literatürde vurgulanmaktadır. Bulguları destekler nitelikte, farklı çalışmalarda da dijital teknolojiyi aşırı bir şekilde kullanan çocukların beklenenden daha az fiziksel aktivite yapma eğiliminde olduğu, bunun da sağlıksız beslenme, obezite ve kas-iskelet sistemi sorunları riskini artırdığı bildirilmektedir (ör., Stiglic ve Viner, 2019). İncelenen araştırmalar, oyun bağımlılığının ergenlerde strese yol açabildiğini ve bu durumun duygusal yeme ile pozitif bir ilişki içinde olduğunu göstermektedir. Ancak, duygusal yemenin hangi spesifik bileşenlerinin dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu veya dijital oyun bağımlılığı ile duygusal yeme arasındaki ilişkiyi açıklayan mekanizmaların nasıl çalıştığı bilinmemektedir (Caner ve Evgin, 2021). Dijital oyun bağımlılığı ve yeme davranışı arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılabilmesi için bu ilişkiyi etkileyebilecek aracı değişkenlere odaklanan çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Sosyal anksiyete, sosyal geri çekilme, akademik performansta düşüş, arkadaş ilişkilerinde zayıflama ve özgüven eksikliği gibi faktörler bu bağlamda ele alınabilecek önemli değişkenler olabilir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığı ve yeme davranışı konularında önleyici ve müdahale edici çalışmaların yapılması ve etkililiğinin sınanması literatüre değerli katkılar sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun Bağımlılığı, Yeme Davranışı, Bağımlılık.

Kaynaklar

- Cain, N., & Gradisar, M. (2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep Med*, 11(8), 735-42.
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30(6), 1599–1609. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Özdiñler, A.R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1–21.
- Stiglic, N., & Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ open*, 9(1), e023191. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-023191>

SB 06- Okul Öncesi ve İlkokul Eğitiminde Oyunlaştırmanın Kullanımı: Bir Gözden Geçirme Çalışması

**Zeliha Ecem Karataşoğlu¹, Tuğçe Suskan², Büşra Başar³,
Nilüfer Koçtürk⁴**

Başvuru tarihi: 14.10.2024

Kabul tarihi: 07.12.2024

Özet

Giriş: 21. yüzyıldaki hızlı teknolojik gelişmeler ve küresel olaylar, yaşamdaki pek çok alanda olduğu gibi eğitim-öğretim alanında da farklı ve yenilikçi yollar açmıştır. Bu bağlamda da eğitim ve öğretim süreçlerinde teknoloji kullanımı gerekli bir unsur haline gelmiştir. Eğitim alanında, “oyunlaştırma (gamification)” güncel yaklaşımlardan bir tanesi olarak karşımıza çıkmıştır. İlk kez 2000’li yıllarda, dijital oyunlardan ilham alınarak ortaya atılan ve oyun elementlerinin oyun dışı ortamlarda kullanılması olarak ifade edilen oyunlaştırmanın okul öncesi ve ilkökul eğitiminde kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Özellikle tez çalışmalarında da oyunlaştırmanın yaygın kullanımına karşın oyunlaştırmanın etkililiğinin sentezine yönelik bir çalışmaya ulaşılamamıştır. Bu nedenle, bu çalışmada okul öncesi ve ilkökul eğitiminde oyunlaştırma kullanımına ilişkin Türkiye’de yapılmış tez çalışmalarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda, yapılmış

1 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, ecemkaratasoglu@hacettepe.edu.tr ,ORCID: 0009-0009-5620-8031

2 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, tugcesuskan@hacettepe.edu.tr ,ORCID: 0009-0006-3731-569X

3 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, busrabasar@hacettepe.edu.tr , ORCID: 0009-0002-9825-4684

4 Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, niluferkocturk@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6124-1842

çalışmaların bir araya getirilerek yorumlanması, gelecekteki çalışmalara rehberlik edebileceği düşünülmektedir.

Metot: Betimsel modelde gerçekleştirilen bu araştırma bir gözden geçirme çalışmasıdır. PRISMA (The Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-analysis) Akış Şeması kullanılarak Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi veri tabanındaki tez çalışmaları, “oyunlaştırma” ve “gamification” kelimeleri kullanılarak taranmıştır. Ulaşılan 213 tez çalışması, “Konu” bölümündeki “Eğitim ve Öğretim” seçeneği kullanılarak filtrelenmiştir. Filtreleme neticesinde ulaşılan 124 tez çalışması dahil etme kriterlerine göre incelenmiştir. Tez çalışmalarının dahil etme kriterleri; çalışmaların Türkiye’de gerçekleştirilmiş olması, okul öncesi ve/veya ilkokul düzeyinde yapılmış olması, nitel, nicel ve/veya karma yöntemlerin kullanıldığı ampirik çalışmalar olması, çalışma dilinin İngilizce ve/veya Türkçe olması olarak belirlenmiştir. Yapılmış tez çalışmalarının, dahil etme kriterlerine göre değerlendirilmesi neticesinde 110 çalışmanın belirlenen kriterlere uygun olmadığı tespit edilmiştir. Sonuç itibarıyla, okul öncesi ve ilkokul eğitiminde oyunlaştırma kullanımına ilişkin gözden geçirme çalışması kapsamında incelenmek üzere 14 nitel, nicel ve karma yöntemli çalışmaya ulaşılmıştır.

Bulgular: İncelenen çalışmaların tamamından elde edilen bulgular ($N = 14$; %100) okul öncesi ve ilkokul eğitiminde oyunlaştırma kullanımının faydalı olduğuna işaret etmektedir. Okul öncesi ve ilkokul döneminde dijital oyunlaştırmanın; sınıf içi iletişim ($n = 10$; %71.4), öğrenme başarısı ($n = 10$; %71.4) ile derse ilgi, istek, motivasyon ve ders katılımını artırma ($n = 13$; %92.8) süreçlerinde katkı sağladığı belirlenmiştir. Öte yandan eğitimde oyunlaştırmanın; öğrencilerin içsel motivasyonlarını azaltmasının ($n = 2$; %14.2), ödül/elenme-artı/eksi puan gibi oyun elementlerinin performans baskısı oluşturmalarının ($n = 4$; %28.5) ve rekabetçi ortam yaratmasının ($n = 5$; %35.7) eğitim sürecini olumsuz etkilediği saptanmıştır.

Sonuç: Oyunlaştırmanın eğitim alanında kullanımıyla ilgili alan yazını incelendiğinde benzer sonuçların yer aldığı çalışmalar mevcuttur. Alan yazınında da oyunlaştırmanın; akademik başarı (Huang vd., 2020), motivasyon ve ilgi (Ar, 2016) yönünden olumlu etkilerinin olduğu saptanmıştır. Buna karşın, içsel motivasyonda azalma (Hanus ve Fox, 2015), rekabet temelli bir öğrenme süreci (Hebece ve Usta, 2016) ve performans baskısı oluşturabileceği (Toda vd., 2017)

sonuçlarına da ulaşılmıştır. Okul öncesi ve ilkokul döneminde yapılacak oyunlaştırma çalışmalarının günümüzün değişen beklentilerine cevap verebileceği ve eğitim-öğretim süreçlerini zenginleştirerek güçlenmesine katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Oyunlaştırma kullanımının okul öncesi ve ilkokul eğitiminde birçok yararı olmakla birlikte, dikkatsiz planlama ve uygulama durumlarında ortaya çıkabilecek olası olumsuz etkilerin de göz önünde bulundurulmasının yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda; okul öncesi ve ilkokul eğitimi kapsamında oyunlaştırma üzerine yapılan çalışma sayısının artırılmasının, eğitimde oyunlaştırma kullanımının farklı sınıf-eğitim kademesi düzeylerindeki bulgularının karşılaştırılmasının, oyunlaştırmanın sınırlılıklarına yönelik önleyici ve müdahale edici çalışmaların gerçekleştirilmesinin ve etkililiğinin sınanmasının, öğretmenlere oyunlaştırma konulu hizmet içi eğitimler sunulmasının ve bu kapsamdaki projeleri destekleyici politikalar oluşturulmasının alan yazınına katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, eğitim, okul öncesi, ilkokul.

Kaynaklar

- Ar, N. A. (2016). Oyunlaştırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarı ve öğrenme stratejileri kullanımı üzerine etkisi (Tez No. 423538) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1875-1901.
- Hebecci, M. T., ve Usta, E. (2018). Eğitim ortamlarında dijital rozet kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Turkish Journal of Computer*

and Mathematics Education, 9(2),192-210. <https://doi.org/10.16949/turkbilmat.341178>

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2018). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In A. Cristea, I. Bittencourt, & F. Lima (Eds.), Higher education for all: From challenges to novel technology-enhanced solutions (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9

SB 07- VR-LabZone: Oyun Temelli Sanal Laboratuvar Ortamının Geliştirilmesi

İbrahim Bağdeş¹, Mert Gürpınar², Öznur Şifa Akçam³,
Seda Şahin⁴

Başvuru tarihi: 14.10.2024

Kabul tarihi: 02.12.2024

Özet

Eğitim teknolojileri, öğrencilerin öğrenme süreçlerini dönüştürmede önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışmada, öğrencilerin dikkat eksikliği gibi sorunlarla başa çıkmalarına yardımcı olmak amacıyla oyun temelli bir sanal laboratuvar ortamı geliştirmiştir. VR-LabZone (Virtual Reality Laboratory Zone) adı verilen bu ortam, ilköğretim 3. ve 4. sınıf Fen Bilimleri müfredatına uygun olarak tasarlanmıştır. Çalışma kapsamında, “Gezegensemizi Tanıyalım” ve “Basit Elektrik Devreleri” etkinliklerini içeren iki örnek deney ortamı oluşturulmuştur. Unity oyun motoru ve Blender kullanılarak, etkileşimli ve 3 boyutlu modeller geliştirilmiştir. Çalışma, dikkat eksikliği, görsel yetersizlik ve laboratuvar maliyetleri gibi eğitimdeki temel sorunlara yenilikçi çözümler sunmayı hedeflemektedir. Sonuç olarak, dijital oyun tasarımı ile Fen Bilimleri derslerinin daha eğlenceli ve anlaşılır hale getirilmesi amaçlanmış ve öğrencilerin aktif katılımlarını sağlayacak bir öğrenme ortamı oluşturulmuştur. İlerleyen çalışmalarda, sanal gerçeklik entegrasyonu ile deney ortamlarının çeşitlendirilmesini hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Blender, etkileşimli öğrenme, sanal laboratuvar, unity

1 Çankırı Karatekin Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü (Lisans Mezun Öğr.), bagdes23@outlook.com , ORCID ID: 0009-0001-8647-2484

2 Çankırı Karatekin Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü (Lisans Mezun Öğr.), mert-gurpinar@outlook.com, ORCID ID: 0009-0001-0519-3281

3 Çankırı Karatekin Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, oznursifaakcam@karatekin.edu.tr , ORCID ID: 0000-0003-1458-3342

4 Doç. Dr. Çankırı Karatekin Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, sedasahin@karatekin.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-2372-0188

Giriş: Eğitim teknolojilerinin hızla gelişmesi, öğrenme süreçlerini dönüştürmekte ve öğrencilerin dikkat eksikliği gibi sorunlarla başa çıkmalarına yeni çözümler sunmaktadır. Özellikle Z kuşağının dijital içeriğe olan ilgisi ve tüketim alışkanlıkları, onları geleneksel eğitim yöntemlerinden uzaklaştırmakta ve eğitimciler için önemli bir zorluk oluşturmaktadır [1]. Mevcut eğitim ortamında, öğrencilerin geleneksel ders materyalleriyle çalışırken odaklanmalarını ve motivasyonlarını korumaları giderek zorlaşmaktadır. Monoton, görsel açıdan yetersiz ve etkileşimsiz olarak algılanan bu materyaller, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumsuz yönde etkileyerek sürekli öğrenmeye katılımlarını güçleştirmektedir [2]. Bu çerçevede, eğitim sisteminin karşı karşıya olduğu başlıca sorunlardan biri, öğrencilerin dikkat eksikliği ve kullanılan materyallerin görsel yetersizliğidir. Modern teknolojinin hızlı ve görsel olarak çekici içerik akışı, öğrencilerin geleneksel sınıf ortamlarında odaklanmayı sürdürme becerilerinde düşüşe yol açmaktadır [3]. Özellikle fen bilimleri gibi soyut kavramların öğrenildiği derslerde görsel ve deneysel yeterlilik eksikliği, öğrencilerin konuyu tam olarak kavrama becerilerini zayıflatmaktadır. Laboratuvar ortamlarında deneysel öğrenme fırsatlarının sağlanması bu noktada önemli bir değer taşımaktadır [4]. Ancak, eğitim kurumlarında laboratuvarların yeterince kullanılmaması ve buna bağlı yüksek maliyetler, bu değerli öğrenme yönteminin yaygın olarak uygulanmasını kısıtlamaktadır. Laboratuvar kullanımıyla ilişkili maliyetler ve etkileşim eksikliği, öğrencilerin teorik bilgileri pratikte uygulama becerilerini engellemektedir [5]. Ayrıca, eğitimde eğlence unsurunun bulunmaması, öğrencilerin ilgi ve katılımını çekmede önemli bir eksiklik teşkil etmektedir. Dijital oyunlar gibi eğlenceli unsurların öğrenme sürecine dahil edilmesi, bu eksikliği etkili bir şekilde giderebilecek potansiyele sahiptir [6]. Bu nedenle, çalışmanın temel amacı, daha fazla etkileşim, görsel katılım ve eğlence yoluyla öğrenme sürecini geliştirmek ve öğrencilerin sınıftaki dikkatsizlik ve ilgisizlik sorununu ele almaktır. Bu amaç doğrultusunda, fen derslerini dijital oyun tasarım teknikleriyle sanal bir oyun ortamına dönüştürmek hedeflenmiştir. Böylece öğrenciler, sadece teorik bilgi edinmekle kalmayacak, aynı zamanda bu bilgiyi eğlenceli bir şekilde deneyimleme fırsatına sahip olacak ve öğrenme sürecinin aktif katılımcıları haline gelecektir. Bunun yanı sıra, okullarda kullanımı maliyetli olan laboratuvarları dijitalleştirerek hem harcamaları azaltmak hem de laboratuvar deneyimlerini müfredata entegre etmek hedeflenmektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin ilgisini çekecek ve öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağlayacak oyun temelli bir sanal laboratuvar ortamı geliştirilmiştir. Geliştirilen bu ortama, VR-LabZone (Virtual Reality Laboratory Zone) adı verilmiştir. Deneyler, ilköğretim 3. ve 4. sınıf Fen Bilimleri müfredatları dikkate alınarak oluşturulmuştur. Çalışma kapsamında, iki örnek deney ortamı tasarlanmış ve geliştirilmiştir. İlk deney ortamı, 3. sınıf Fen Bilimleri ders kitabındaki “Gezegimizi Tanıyalım” etkinliğine dayanmaktadır [7]. İkinci deney ortamı ise, 4. sınıf Fen Bilimleri ders kitabında yer alan “Basit Elektrik Devreleri” etkinliği esas alınarak tasarlanmıştır [8]. Bu süreçte, Unity oyun motoru [9] etkileşimli unsurları bir araya getirirken, Blender [10] ise 3 boyutlu (3B) modelleme ve animasyon için tercih edilmiştir. Çalışmanın ilerleyen bölümleri aşağıdaki şekilde düzenlenmiştir. İkinci bölümde, çalışmanın yöntemi detaylandırılmıştır. Üçüncü bölümde, örnek deney ortamları görsel olarak sunulmuş ve sanal laboratuvar uygulamasının nasıl çalıştığı açıklanmıştır. Son olarak, dördüncü bölümde çalışma sonuçlandırılmıştır.

Metot: Sanal laboratuvarlar, fiziksel laboratuvarlara olan ihtiyacı azaltarak maliyetleri düşürmekte ve eğitim süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu dijital ortamlar sayesinde öğrenciler, derslerde işledikleri teorik konuları uygulamalı olarak gözlemleyebilmekte ve böylece daha kalıcı bir öğrenme süreci deneyimlemektedirler [11,12]. Uğuz ve Zehir (2020), imalat mühendisliği eğitiminde kullanılabilecek bir sanal gerçeklik uygulaması geliştirmişlerdir [13]. Erdoğan ve Yayan (2022) ise, robotik eğitiminde kullanılmak üzere “U-Plat” adını verdikleri bir sanal laboratuvar ortamı tasarlamışlardır [14]. Ancak, bu çalışmalar içerik ve kapsam açısından ilkökul ve ortaokul öğrencilerine uygun değildir. Ayrıca, Go-lab [15], ChemCollective [16] ve The Physics Aviary [17] gibi mevcut sanal fen laboratuvarları da bulunmaktadır, ancak bu platformlar İngilizce olup, içerikleri daha çok lise ve üzeri seviyedeki öğrencilere hitap etmektedir. Dolayısıyla, ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin ihtiyaçlarına uygun bir sanal laboratuvar ortamının eksikliği göze çarpmaktadır.

Bu çalışmada, VR-LabZone isimli bir sanal laboratuvar ortamı geliştirilmiştir. Çalışma, iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada, LabZone adlı sanal laboratuvar ortamının ve deneylerin oluşturulma süreci ele alınmıştır. Her deneyin gezilebilir bir alanı temsil etmesi nedeniyle, sanal laboratuvarın adlandırıl-

masında “zone” kelimesi tercih edilmiştir. İkinci aşama ise, sanal gerçekliğin bu laboratuvar ortamına entegre edilmesini içermektedir. Çalışma hâlâ geliştirilme aşamasında olduğundan, bu bildiri yalnızca ilk aşama olan sanal laboratuvarın süreçleri ve geliştirilmesi üzerine odaklanmaktadır.

LabZone, ilkokul 3. sınıftan ortaokul 8. sınıfa kadar Fen Bilimleri ders müfredatında yer alan deney konularını kapsayan bir sanal laboratuvar uygulaması olarak geliştirilmeye başlanmıştır. Bu uygulama, öğrencilere önce teorik bilgilerin sunulmasını, ardından bu bilgilerin interaktif ve deneyimsel olarak pekiştirilmesini amaçlayan bir öğrenme ortamı sağlar. LabZone’un temel hedefi, derslerin sanal ortama taşınarak öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini ve daha kalıcı bir öğrenme süreci geçirmelerini sağlamaktır. Müfredatla uyumlu olarak tasarlanan bu uygulama, öğretmenin ders anlatımıyla eş zamanlı ilerleyerek dersin içeriğini interaktif bir şekilde desteklemeyi amaçlar.

LabZone sanal laboratuvarı geliştirilirken öncelikle gerekli görsel modeller Unity oyun motoru pazarından temin edilmeye çalışılmıştır. Ancak uygulamada kullanılmak istenen model, karakter, araç, arka plan gibi dijital varlıklar (asset) Unity pazarında bulunamadığı için görsel içerikleri tasarlamak ve 3B modelleri oluşturmak amacıyla Blender kullanılmıştır.

Bulgular: Bu bölümde tasarlanan 2 deney ortamı görsel olarak sunulmuş ve LabZone sanal laboratuvar ortamının işleyişi anlatılmıştır.

1.1. Deney Ortamı 1: Gezegenimizi Tanıyalım

LabZone’un birinci deney ortamında, 3. sınıf Fen Bilimleri ders kitabındaki “Gezegenimizi Tanıyalım” etkinliği [7] senaryolaştırılmıştır. Öğrencinin Dünya ile ilgili bilgileri daha etkili bir şekilde öğrenebilmesi için iki ayrı senaryo tasarlanmıştır. İlk senaryoda, öğrenci ders kitabında gördüğü 2 boyutlu bilgilerin 3 boyutlu olarak nasıl görüldüğünü gözlemleyebileceği bir sanal odaya giriş yapar (Şekil 1). Bu deney ortamı sayesinde, ders kitabında edindiği 2 boyutlu bilgileri sanal laboratuvar ortamında pekiştirme imkânı bulur ve böylece Dünya hakkında teorik bilgiler edinir. Şekil 2’de Dünya’nın katmanlarının tanıtıldığı deney ortamına yer verilmiştir.

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ



Şekil 1. Dünya hakkındaki teorik bilgilerin verilmesi

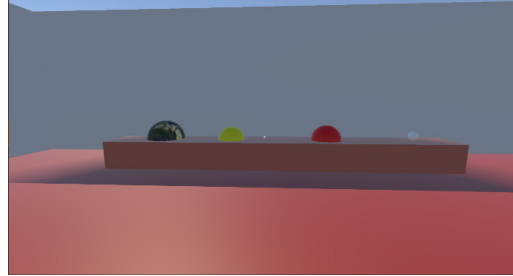


Şekil 2. Katmanların tanıtılması

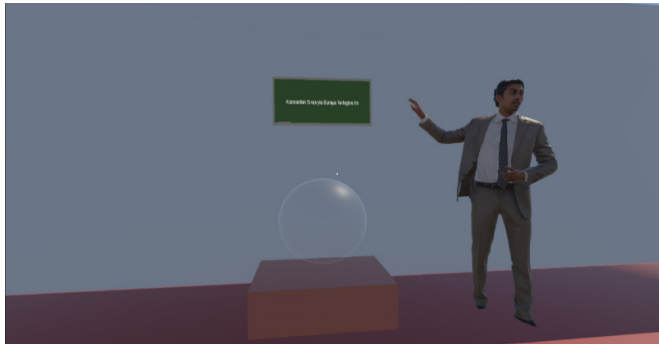
İkinci senaryoda ise öğrencinin öğrendiği bilgileri uygulayabileceği bir laboratuvar odası tasarlanmıştır. Bu odada, öğrenci ders kitabındaki etkinlikleri sanal ortamda deneyimleme fırsatını bulacak ve edindiği bilgileri test etme imkânına sahip olacaktır (Şekil 3). Dünya'nın katmanları Şekil 4'te görüldüğü gibi deney masasında yer almaktadır. Öğrenci sırasıyla katmanları yerleştirecek ve etkinliği tamamlayacaktır (Şekil 5). Bu süreçte sanal öğretmen talimatlarla öğrenciyi yönlendirecektir.



Şekil 3. Öğrencinin ders kitabındaki etkinliği kendisinin deneyimleyeceği deney ortamı



Şekil 4. Katmanların yer aldığı deney ortamı



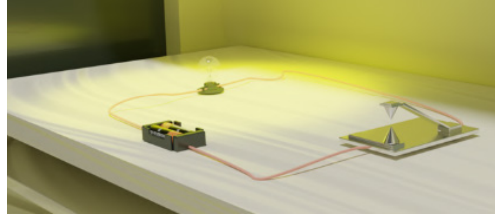
Şekil 5. Katmanların sırasıyla yerleştirilmesi

1.2. Deney Ortamı 2: Basit Elektrik Devreleri

LabZone'un ikinci deney ortamında, 4. sınıf Fen Bilimleri ders kitabındaki "Basit Elektrik Devreleri" etkinliği [8] senaryolaştırılmıştır. Bu deney ortamında, öğrencilerin temel elektrik devre bileşenlerini öğrenmeleri sağlanırken, bu bilgilerin pratiğe dökülmesi amacıyla kapalı bir devre tasarımı yapma imkânı da sunulmaktadır. Öncelikle öğrenciye elektrik devre elemanları ile ilgili bilgiler verilir. Daha sonra Şekil 6'da görüldüğü gibi malzemeler karışık olarak sunulur ve öğrenciden devreyi tasarlaması istenir. Öğrenci masadaki malzemeleri sürükleyip bırakarak Şekil 7'deki devreyi yapmaya çalışır.



Şekil 6. Elektrik devre elemanları



Şekil 7. Basit bir kapalı devre tasarımı

Sonuç: Bu çalışmada, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlamak amacıyla VR-LabZone adı verilen oyun temelli bir sanal laboratuvar ortamı geliştirilmiştir. Geliştirilen deney ortamları, ilköğretim 3. ve 4. sınıf Fen Bilimleri müfredatına dayanarak, "Gezeganimizi Tanıyalım" ve "Basit Elektrik Devreleri" etkinliklerini içermektedir. Unity oyun motoru ve Blender kullanılarak etkileşimli ve 3 boyutlu modeller geliştirilmiştir. Çalışma, dikkat eksikliği, görsel yetersizlik ve laboratuvar maliyetleri gibi eğitimde karşılaşılan temel sorunlara yenilikçi çözümler sunmayı hedeflemektedir. Dijital oyun tasarımı ile Fen Bilimleri derslerinin daha eğlenceli ve anlaşılır hale getirilmesi amaçlanmakta, öğrenciler için interaktif ve eğlenceli bir öğrenme deneyimi sağlanmaktadır. VR-LabZone uygulaması geliştirilmeye devam edilen bir öğrenme ortamıdır. İleriki çalışmalarda LabZone bölümüne sanal gerçeklik ilave edilmesi planlanmaktadır. Ayrıca tasarlanılan ve senaryolaştırılan deney ortamlarının sayısı artırılabacaktır.

Kaynaklar

- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Ulyawati, U., & Sugito, S. (2022). Digitization of Elementary School Science Learning In The Industrial Era 4.0. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2049-2064. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.746>
- Hu, R., Wu, Y. Y., & Shieh, C. J. (2016). Effects of virtual reality integrated creative thinking instruction on students' creative thinking abilities. *Eurasia journal of mathematics, science and technology education*, 12(3), 477-486. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1226a>
- Hernández-de-Menéndez, M., Vallejo Guevara, A., & Morales-Menendez, R. (2019). Virtual reality laboratories: a review of experiences. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 13, 947-966. <https://doi.org/10.1007/s12008-019-00558-7>
- Lynch, T., & Ghergulescu, I. (2017). Review of virtual labs as the emerging technologies for teaching STEM subjects. *INTED2017 proceedings*, 6082-6091. <https://doi.org/10.21125/inted.2017.1422>
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & education*, 67, 156-167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019>
- Demiray, K., & Köker, Ö. (2021). İlkokul Fen Bilimleri 3 Ders Kitabı (Taş, M., Bozdoğan, A. E., Tekbıyık, A., & Yaman, S., Eds.). Milli Eğitim Bakanlığı.
- Mengi Us, F., Ünlü, E. Ö., Algan, T., Kösemen, Ş. N., & Mazman İ. (2024). İlkokul 4. Sınıf Fen Bilimleri Ders Kitabı (Fettahlioğlu, P., Ed.). Milli Eğitim Bakanlığı.

- Unity Oyun Motoru. (2024). <https://unity.com/>. Erişim tarihi: 13.10.2024.
- Blender. (2024). <https://www.blender.org/>. Erişim tarihi: 13.10.2024.
- Rahman, F., Mim, M. S., Baishakhi, F. B., Hasan, M., & Morol, M. K. (2022). A systematic review on interactive virtual reality laboratory. In Proceedings of the 2nd International Conference on Computing Advancements (pp. 491-500). <https://doi.org/10.1145/3542954.3543025>
- Kavlak, E. E., & Birhanlı, A. (2023). Fen Öğretiminde Yenilikçi Bir Yöntem Olarak Sanal Laboratuvarların Kullanımı. International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal, 9(2), 38-51.
- Uğuz, S., & Zehir, B. (2020). İmalat Mühendisliği Eğitimi için Sanal Gerçeklik Sistemi Tasarımı ve Geliştirilmesi. Gazi University Journal of Science Part C: Design and Technology, 8(4), 845-857. <https://doi.org/10.29109/gujsc.764055>
- Erdoğan, A. K., & Yayan, U. (2022). Development of Virtual Robotic Laboratory and Materials for Education and Research. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, 9(1), 514-540. <https://doi.org/10.35193/bseufbd.1089501>
- Go-lab. (2024). <https://www.golabz.eu/>. Erişim tarihi: 13.10.2024.
- ChemCollective. (2024). <https://chemcollective.org/>. Erişim tarihi: 13.10.2024.
- The Physics Aviary. (2024). <https://thephysicsaviary.com/>. Erişim tarihi: 13.10.2024.

SB 08- Early Learning Inequities and Digital Game Use in Socioeconomically Diverse Regions of Samsun

Refia Gözdenur Savcı¹ & S. Songül Yalçın²

Başvuru tarihi: 21.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Introduction: Early digital game exposure among young children is on the rise, with usage patterns often shaped by socioeconomic factors. This study investigates digital game use and access to nurturing care resources, specifically early learning opportunities, in a sample of 5-year-old children in Samsun, Türkiye. By examining variations across Socioeconomic Development Index (SEGE) levels, this study provides insights into social and economic disparities affecting early childhood development.

Method: A stratified sample of 423 children and their families was analyzed, weighted by region to accurately represent Samsun's socioeconomic diversity. Following necessary permissions, Google form surveys were distributed to mothers through preschool teachers, with strict confidentiality and anonymity measures in place. Family demographics, digital game use, screen exposure, and access to nurturing care resources, such as books and structured early childhood activities, were analyzed using SPSS to assess SEGE-based disparities.

Results: The findings revealed significant SEGE-based differences in digital game playtime and access to nurturing care resources, particularly in early learning opportunities. Screen use typically began between 6–11 months, with most children starting digital gaming after age 2. Daily digital game playtime exceeded two hours for a notable proportion of children, with extended playtimes observed primarily in lower SEGE regions. Families in these regions, often

1 Alaçam State Hospital, Alaçam, Samsun, Türkiye, drgozdenursavci@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6239-3442

2 Prof. Dr., Hacettepe University, Institute of Child Health and Health Sciences, Department of Social Pediatrics, yalcin2023@yahoo.com, ORCID: 0000-0001-9061-4281

with fewer resources and limited access to structured early learning activities, demonstrated higher reliance on digital games, potentially compensating for a lack of alternative engagement options. Access to children's books and participation in structured early learning activities was also markedly lower in lower SEGE households, indicating significant disparities in early learning opportunities across socioeconomic levels.

Conclusion: This study identifies substantial SEGE-based disparities in digital game use and access to nurturing care resources, emphasizing the role of socioeconomic factors in shaping early learning environments. Children in lower socioeconomic brackets may rely more on digital play due to restricted access to books and structured activities, underscoring the need for policies that promote social justice in early childhood development. Targeted interventions to provide equitable access to early learning materials and balanced digital engagement are essential to support healthier developmental environments for all children.

Keywords: Digital Game Use, Nurturing Care, Early Learning Opportunities, Socioeconomic Disparity, Social Justice

SB 09- Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyun ile İlgili Yapılmış Çalışmaların Bibliyometrik Analizi

Sibel Karabekmez¹ & Ensar Yıldız²

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 09.12.2024

Özet

Bu çalışmada okul öncesi dönemde dijital oyun ile ilgili yapılan akademik çalışmaları bibliyometrik açıdan incelemek amaçlanmıştır. Çalışma, nicel araştırma yöntemlerinden tarama deseniyle yürütülmüştür. WoS (Web of Science) veri tabanında “dijital oyun” ve “okul öncesi” anahtar kelimeleriyle tarama yapılmıştır. Arama kriteri olarak “doküman başlığı, özet, anahtar kelime” seçilmiştir. “Dijital oyun” ve “okul öncesi” anahtar kelimeleriyle yapılan aramada, WoS’ta 42 çalışma listelenmiştir. Bu kriterler doğrultusunda konuyla ilgili ilk çalışmaların 2009 yılında yapıldığı görüldüğünden araştırmaya 2009-2024 yılları arasında yayımlanan çalışmalar dahil edilmiştir. Veriler, bibliyometrik analiz tekniği ile analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda, yıllar geçtikçe yapılan çalışmaların sayısının arttığı ve en çok yayın yapılan yılın 2024 yılı olduğu görülmektedir. En çok yayın yapılan dilin İngilizce olduğu; en çok yapılan akademik çalışmanın ise makale olduğu görülmüştür. Bununla birlikte WoS kategorisinde en çok eğitim/eğitim araştırmaları kategorisinde yayın yapılmıştır. İndeks kapsamında en çok SSCI indeksinde yayınların olduğu görülmektedir. Yayın yapılan ülkeler kapsamında bakıldığında okul öncesi dönemde dijital oyunla ilgili en çok Türkiye’de yayın yapıldığı görülürken ikinci sırada Tayvan’ın olduğu görülmektedir. National Taiwan University Of Science Technology en çok yayın yapan araştırmacıların bulunduğu kurumdur. Türkiye’den ise en çok yayın yapan

1 Dr. Öğr. Üyesi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, skarabekmez@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3017-5234

2 Dr. Öğr. Üyesi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD, Sivas, ensaryildiz@outlook.com.tr, ORCID: 0000-0003-3741-1121

araştırmacıların bulunduğu kurumlar Afyon Kocatepe Üniversitesi ve Uludağ Üniversitesi'dir. Sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamında incelendiğinde daha çok 'kaliteli eğitim' hedefine yönelik yayınların yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte ortak yazar analizi, yazarların atıf analizi, ülkelerin atıf analizi, kurumların atıf analizi ve anahtar sözcük analizi kapsamında beş parametre görsel haritalama yöntemiyle Vosviewer programında analiz edilmiş ve sonuçlar ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda en çok alan atıf alan yazarlar kapsamında elde edilen bulgular incelendiğinde bağlantı gücü açısından Michail Kalogiannakis, Stamatios Papadakis ve Elçin Yazıcı Arıcı'nın ilk üçte ve eşit bağlantı gücüne sahip oldukları görülmektedir. Konuyla bağlantısı en güçlü olan ülke kapsamında en yüksek atıfa sahip olan ülkenin Türkiye olduğu görülmüştür. Atıf analizinde en yüksek bağlantı gücüne sahip kurumlar Türkiye'den Düzce Üniversitesi, Tayvan'dan National Taiwan University Science & Technology ve Yunanistan'dan Crete University ve Thessaly University şeklindedir. Anahtar sözcük analizinden elde edilen bulgulara göre en çok kullanılan anahtar kelimenin 'preschool' olduğu görülürken yıl bazında ele alındığında son zamanlarda en çok kullanılan anahtar kelimenin 'preschool children' olduğu görülmüştür. Bununla birlikte 'preschool children' anahtar kelimesinin son yıllarda en fazla birlikte olduğu anahtar kelimelerin dört ayrı kümede yer aldığı tespit edilmiştir. Kümelerdeki anahtar kelimeler dijital oyun, dijital okuryazarlık, dijital ebeveynlik, oyun bağımlılığı eğilimi; dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal gelişim ve ebeveyn rehberliği; alfabe yazımı, dijital oyun tabanlı öğrenme uygulaması, dil gelişimi; konuşma terapisi, değerlendirme, konuşma sesi bozuklukları ve ciddi oyun olduğu görülmüştür. Elde edilen sonuçlarla birlikte bu bibliyometrik analiz, okul öncesi dönemde dijital oyunlarla ilgili yapılan araştırmaların gelişimini, temalarını ve küresel eğilimlerini kapsamlı bir şekilde ortaya koymaktadır. Çalışmaların yıllara göre artan bir ivme göstermesi, konunun giderek daha fazla ilgi gördüğünü ve dijital oyunların okul öncesi eğitimde önemli bir araç olarak kabul edilmeye başladığını göstermektedir. Anahtar kelimelerin analizi dijital oyunların sadece eğlenceli bir öğrenme aracı olmanın ötesinde daha geniş alanlarda kullanıldığını ortaya koymaktadır. Bu alanda yapılan araştırmaların zenginleştirilerek çocukların gelişim süreçlerine önemli katkılar sağlamaya devam etmesi önerilmektedir. Son yıllarda kullanılan anahtar kelimelerden yola çıkarak bağlantı gücü yüksek araştırmacılarla birlikte konuyla ilgili yeni çalışmalar yapılabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Okul Öncesi, Bibliyometrik Analiz.

SB 10- Türkiye’de En Çok Oynanan Dijital Video Oyunlarının YouTube Videolarında Çocuklar İçin Zararlı İçerik Analizi

Zeynep Gizem Ergün Özdel¹ & Betül Ulukol²

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 09.12.2024

Özet

Giriş: Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde dijital oyunlar 1970’lerde ki eğlence amaçlı ve basit mekaniklere dayalı ilk nesil oyunlara göre büyük bir evrim geçirmiştir. Günümüzde yüksek çözünürlüklü grafikler, karmaşık hikayeler ve çevrimiçi etkileşimler ile bambaşka bir boyut kazanmıştır. Ancak bu gelişim süreci, çocukların oyunlarla olan etkileşimleri ve oyunların potansiyel zararlarına yönelik kaygıları artırmıştır (Anderson & Bushman, 2001). Oyunların daha karmaşık olarak geliştirilmesi ile özellikle 90’lı yıllarda şiddet unsurlarında oyunların bir parçası haline gelmiştir “Mortal Combat” gibi oyunlar şiddet içeriği ile çocuklarda saldırgan davranışları arttırıp empati duygusunu azaltabileceği yönünde düşünceler varken 2000’li yıllarda internetle birlikte oyunların çevrim içi oynanmasında yaygınlaşmaya başlamış olup çocukların diğer kullanıcılarla sanal ortamda etkileşim kurması oyun bağımlılığı ve sosyal izolasyona bağlı olarak psikolojik riskleride beraberinde getirmiştir (Griffiths & Meredith, 2009). 2010 lu yıllarda akıllı telefonların hayatlarımıza girmesi oyunların oyun içi satın alımlardan gelir elde etmesi sebebi ile kısmi ücretsiz olması, ve internet olan her yerde erişilebilir olması oyun oynanma sürelerini daha da arttırmıştır (King ve arkadaşları, 2015). Son 10 yıldaysa sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin oyun dünyasına entegre edilmesiyle oyunları daha yoğun deneyimler haline getirmiştir. Ancak bu teknolojilerin çocukların bilişsel ve sosyal

1 Dr. Öğr. Gör., Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları, Sosyal Pediatri, zgergun@gmail.com, ORCID:0000-0002-6851-7933

2 Prof. Dr., Ankara Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları, Sosyal Pediatri, betul.ulukol@gmail.com, ORCID:0000-0001-8058-0911

gelişimi üzerindeki uzun vadeli etkileri tam olarak bilinmemekte, bazı yazarlar bu tür oyunların çocukların gerçeklik algısını etkileyebileceğini ve hayal dünyası ile gerçek dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırabileceğini iddia etmiştir (Lobel ve arkadaşları, 2017).

Video oyunlarının tarihsel gelişimi, çocukların bu medyayla olan etkileşimlerini önemli ölçüde değiştirmiştir. Eğlenceden eğitime kadar geniş bir yelpazede kullanılan video oyunları, çocukların yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olsa da, şiddet, bağımlılık ve uygunsuz içerik gibi riskleri de barındırmaktadır. Çocukların oyun içeriklerinin ebeveynler ve eğitimcilerin kontrolünde olması gerekmektedir (Anderson & Bushman, 2001; King et al., 2015; Lobel et al., 2017).

Grand Theft Auto V (GTA V), Minecraft, Roblox, Fortnite ve Garena Free Fire gibi oyunlar, Türkiye’de hem oynanma hem de YouTube üzerinde izlenme oranlarıyla çocuklar arasında yaygındır. Bu oyunlar, genellikle yaş sınırlamaları ve içerik denetimi kuralları ile kontrol edilse de, YouTube videolarında içerik oluşturucuların denetimsiz davranışları nedeniyle çocuklar için zararlı içeriklerin yer alması ciddi bir sorun oluşturmaktadır (Granic et al., 2013; Alshamrani et al., 2020). Bu çalışmada, Türkiye’de en çok oynanan dijital oyunların YouTube videoları analiz edilmiş ve çocuklar için oluşturduğu potansiyel riskler değerlendirilmiştir.

Method: Bu çalışmada, her bir oyun (Grand Theft Auto V (GTA V), Minecraft, Roblox, Fortnite ve Garena Free Fire) için YouTube’da son bir yıl içinde en çok izlenen 10 video seçilmiştir. Videoların zararlı içerik kriterlerine göre analiz edilmesi ve günlük izlenme hızlarının hesaplanması temel analiz yöntemleri olarak belirlenmiştir.

Tablo 1: Oyunların Yaş Sınırlamaları ve Uyarıları

Oyun	PEGI Yaş Sınırlaması	ESRB Yaş Sınırlaması
GTA V	PEGI 18	Mature 17+ (M)
Minecraft	PEGI 7	Everyone 10+ (E10+)
Roblox	PEGI 7	Everyone 10+ (E10+)
Fortnite	PEGI 12	Teen 13+ (T)

Garena Fire	Free	PEGI 12	Teen 13+ (T)
----------------	------	---------	--------------

*PEGI (Pan European Game Information), Avrupa'da video oyunlarının yaş sınıflandırmasını belirleyen bir sistemdir. Oyunların içeriğine göre yaş uygunluğu derecelendirilir. Örneğin, PEGI 7 işareti, 7 yaş ve üzeri için uygun olduğunu gösterir.

*ESRB (Entertainment Software Rating Board), Kuzey Amerika'da video oyunları için yaş sınıflandırması ve içerik uyarıları sağlayan bir sistemdir. ESRB, 'Everyone' (Herkes) gibi genel bir derecelendirmeden, 'Mature 17+' gibi daha yaşlı kullanıcılar için uygun derecelendirmelere kadar farklı kategoriler sunar.

Veri Toplama ve Kriterler:

İzlenme Hızı Hesaplama: Her video için toplam izlenme sayısı, video-nun yayınlandığı gün sayısına bölünerek günlük izlenme hızları elde edilmiştir.

Zararlı İçerik Kriterleri:

- **Küfür:** Uygunsuz veya aşağılayıcı dil kullanımı.
- **Şiddet:** Fiziksel zarar, saldırganlık veya savaş içerikleri.
- **Cinsel İçerik:** İma yoluyla veya açıkça uygunsuz cinsel davranışlar.
- **Davranışsal Etki:** Çocukları riskli davranışlara özendirme veya bağımlılığı teşvik.

İstatistiksel Analiz: Çalışmada, oyun videolarının izlenme hızları ve zararlı içerik oranları arasındaki ilişkiyi incelemek için çeşitli istatistiksel yöntemler kullanılmıştır. Oyunlar arasında izlenme hızları ve zararlı içerik oranları açısından anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için Tek Yönlü Varyans Analizi uygulanmıştır. ANOVA sonucunda anlamlı farklılık tespit edilmesi durumunda, hangi oyun grupları arasında farklılık olduğunu belirlemek için Tukey's HSD post-hoc testi kullanılmıştır. Ayrıca, izlenme hızları ile zararlı içerik oranları arasındaki ilişkinin yönü ve büyüklüğünü belirlemek için Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Tüm istatistiksel analizler, $p < 0.05$ anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir.

Bulgular: Bu çalışmada, oyunların günlük izlenme hızları ve zararlı içerik oranları arasındaki farklar değerlendirilmiştir.

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Tablo 2: Günlük İzlenme Hızları (İzlenme/Gün)

Oyun	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6	Video 7	Video 8	Video 9	Video 10	Orta-lama
GTA V	333333	310345	286738	260223	231658	201613	168067	131004	90909	47619	206553
Minecraft	410958	401146	433333	422535	452674	454545	439024	423280	390950	355029	418547
Roblox	347826	328358	307692	285714	262295	237288	211268	182482	151515	118110	243755
Fortnite	347826	347222	351758	351351	355029	354839	362319	362903	370370	372340	352416
Garena Free Fire	387097	398551	403226	416667	425532	454545	476190	543478	625000	937500	486179

İzlenme hızları ve zararlı içerik oranları arasında anlamlı farklar bulunmuştur (ANOVA Testi: $p < 0.001$). GTA V ve Minecraft, Minecraft ve Garena Free Fire gibi bazı oyunlar arasında zararlı içerik açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir (Tukey's HSD: $p < 0.05$).

Tablo 3: Zararlı İçerik Analizi Sonuçları (% Oranları)

Oyun	Küfür (%)	Şiddet (%)	Cinsel İçerik (%)	Davranışsal Etki (%)	Toplam Zararlı İçerik (%)
GTA V	100	90	80	70	85
Minecraft	60	40	10	30	35
Roblox	70	50	20	60	50
Fortnite	50	30	5	40	31
Garena Free Fire	80	70	10	50	53

Korelasyon Analizi: İzlenme hızları ile zararlı içerik oranları arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur ($r = 0.72$, $p < 0.01$).

Sonuç: Bu çalışma, YouTube üzerinde dijital oyunlarla ilgili videoların çocuklar için oyunların kendisinden daha yüksek risk oluşturduğunu göstermektedir. GTA V gibi yüksek zararlı içerik oranlarına sahip oyunlar, bu riskin merkezindedir. Ancak Minecraft ve Fortnite gibi çocuk dostu olarak kabul edilen oyunların videolarında bile zararlı içerik oranları oyunu şekillendirerek/oyunayarak videoyu yükleyen kişinin kontrolünde olması sebebi ile kayda değerdir. YouTube'un içerik denetim politikalarını bu yönde güçlendirmesi ve daha önemlisi ebeveynlerin çocuklarının izleme alışkanlıklarını kontrol etmesi çocukların bu zararlı içeriklerden uzak tutulması açısından çok önemlidir.

Kaynaklar

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological Science**, 12(5), 353-359.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. **Journal of Contemporary Psychotherapy**, 39(4), 247-253.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2015). The convergence of

gambling and digital media: Implications for gambling in young people.

Journal of Gambling Studies, 31(1), 1-20.

Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial well-being: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884-897.

Alshamrani, S. S., Abusnaina, A., & Mohaisen, A. (2020). Hiding in Plain Sight: A Measurement and Analysis of Kids' Exposure to Malicious URLs on YouTube. IEEE Security & Privacy.

Dresp, B. (2020). Children's Health in the Digital Age. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(9), 3240.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2013). The Benefits of Playing Video Games. American Psychologist, 69(1), 66.

Johnson, G. (2006). Internet Use and Cognitive Development: A Theoretical Framework. E-Learning and Digital Media, 3(4), 565.

SB 11- The Impact of Gamification-Based Interventions on School Motivation Among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis

M. Furkan Kurnaz¹ & Nilüfer Koçtürk²

Başvuru tarihi: 18.10.2024

Kabul tarihi: 04.12.2024

Abstract

Introduction: Gamification has gained recognition as a promising approach in education, aiming to enhance student learning and engagement. By integrating game elements into educational settings, gamification leverages students' natural drive for achievement and rewards. This study systematically reviews experimental studies investigating the effects of gamification-based interventions on school motivation among children and adolescents.

Method: A meta-analysis was conducted to evaluate the effectiveness of gamification-based interventions on school motivation. Electronic databases, including Scopus, PubMed, Web of Science (WoS), and ProQuest, were systematically searched for relevant studies. Duplicate articles were removed, and the remaining articles underwent a detailed screening process using the Rayyan platform to assess eligibility.

Results: A total of 279 articles were initially identified through the database search. After removing duplicates, 200 articles were screened, and 77 studies were excluded based on eligibility criteria. Full-text reviews were conducted on 123 studies, of which 31 were included in the final systematic review and me-

1 Department of Guidance and Psychological Counseling, Eregli Faculty of Education, Necmettin Erbakan University, furkan.kurnaz.mfk@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3773-9418

2 Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Ankara, niluferkocturk@hacettepe.edu.tr , ORCID: 0000-0001-6124-1842

ta-analysis. These studies explored various aspects of motivation, including intrinsic motivation (14 studies), learning motivation (7), extrinsic motivation (7), general motivation (6), achievement motivation (2), reading motivation (2), and cognitive motivation (1). Participant demographics included primary school students (13 studies), middle school students (6 studies), and high school students (12 studies). The pooled effect size ($k = 41$) of gamification-based interventions on school motivation was 0.654 (95% CI: 0.442–0.866) in a random-effects model. Gamification demonstrated greater effectiveness for extrinsic motivation (0.713, 95% CI: 0.152–1.275) compared to intrinsic motivation (0.638, 95% CI: 0.239–1.036). Middle school students (1.015, 95% CI: 0.639–1.391) benefited more from gamification-based interventions than high school (0.821, 95% CI: 0.523–1.119) and primary school students (0.309, 95% CI: 0.033–0.584). While the included studies exhibited heterogeneity, there was no indication of publication bias.

Conclusion: The findings highlight that gamification-based interventions are an effective tool for enhancing school motivation, particularly for extrinsic motivation and among middle school students. These results advocate for the broader adoption of gamification as an effective educational strategy. Future studies should explore the nuanced impacts of gamification on distinct types of school motivation, with particular attention to variations across educational levels.

Keywords: Gamification, School Motivation, Meta-Analysis.

SB 12- Digital Games and Social Justice: The Place of Disadvantaged Groups in Digital Life

Ayşe Hilal Sayan Koytak¹

Başvuru tarihi: 18.10.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

Nowadays, digital games are not only a means of entertainment and passing time, but they also operate in many areas such as education, social interaction and even economic gain. This multidimensional interaction area also brings the issue of social justice to the agenda. Social justice aims for all individuals to have equal opportunities in society and for everyone to benefit equally from the opportunities offered in the digital world. In this context, digital games can be an important tool for disadvantaged groups to increase social participation, learn new skills, establish social ties and even create economic opportunities. In order for these elements to be realised, it is important to consider social justice principles in the design, access and content of digital games. In addition to the issue of teaching social justice issues to users, Taylor (2006) and Gee (2009) emphasised that digital games can be used as a tool for change and sensitivity to social dynamics, and that digital games encourage players to understand the social structure by confronting social justice themes. For example, in the game 'Papers, Please', players experience social justice issues such as immigration, identity and human rights by working as a border guard. Lufkin (2020), on the other hand, emphasises the use of digital games to strengthen social ties while maintaining social distance during the COVID-19 pandemic. This is important in terms of social integration and inclusion, another dimension of social justice. Especially online digital games can create empathy and reduce prejudices among players by representing different cultures and social groups in the game. In conclusion, di-

1 PhD, Ministry of Foreign Affairs, Ambassador, ORCID: 0000-0001-8491-371X

gital games offer both great opportunities and serious challenges for disadvantaged groups in the context of social justice. In order to utilise these opportunities, it is essential to take steps such as eliminating access inequality, increasing digital literacy, reducing addiction risks and promoting culturally inclusive games. The realisation of these steps will be possible by raising social awareness, technology developers taking responsibility in these areas and education systems accepting digital games as an educational method.

Keywords: Digital Games, Social Justice, Disadvantaged Groups.

References

- Durgut, A. (2016). Meslek yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: how far can they go? In Serious games (pp. 89-104). Routledge.
- Taylor, T. L. (2006). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture. MIT Press.
- Lufkin, B. (2020). The social benefits of gaming. BBC.
- Aksoy, N. C., & Demir, B. K. (2019). Matematik öğretiminde dijital oyun tasarlamının öğretmen adaylarının yaratıcılıklarına etkisi. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39(1), 147-169.

SB 13- Dış Ticaret Eğitiminde Paydaş Katılımlı Oyunlaştırma: Utrader Örneği

Samet Karabulut¹ & Özgür Koca²

Başvuru tarihi: 21.10.2024

Kabul tarihi: 01.12.2024

Bu çalışmanın amacı, oyunlaştırmanın eğitim ve iş dünyası gibi farklı alanlarda sunduğu potansiyel katkıları ve bu sürecin örnek vaka olarak bir dernek perspektifinden nasıl hayata geçirildiğini ortaya koymaktır. Oyunlaştırmanın aşamaları, bu aşamalarda karşılaşılan zorluklar ve bu zorluklara karşılık ortaya çıkan potansiyel alternatif çözümler araştırma amacının bir diğer tarafıdır. Araştırmalar ve uygulamalar, oyunlaştırmanın motivasyon artırıcı, öğrenme süreçlerini derinleştirici ve iş süreçlerini optimize edici etkileri olduğunu ortaya koymuştur. Eğitimde oyunlaştırma, öğrencilerin derse katılımını artırmak, akademik başarıyı yükseltmek ve öğrenme süreçlerini daha eğlenceli ve etkili hale getirmek için kullanılan güçlü bir yöntemdir. Özellikle puan, rozet ve liderlik tablosu gibi oyun unsurlarının, öğrencilerin motivasyonunu artırdığı ve öğrenme stratejilerini geliştirdiği yapılan çalışmalarla birlikte kanıtlanmıştır. Yöntem olarak örnek vaka incelemesi tercih edilmiş, oyunlaştırmanın teorik temelleri ve uygulamaya geçirilme süreçleri ele alınmıştır. Örnek vaka olarak Uluslararası Ticaret Ağı Derneği'nin bir projesi olan "İhracat Oyunları" projesi incelenmiş; bu süreçte bütçe, insan kaynağı ve hedef kitle analizi gibi faktörlerin projeye etkileri değerlendirilmiştir. Dijital ve fiziksel oyunlaştırma yöntemleri arasındaki farklar detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir. Oyunlaştırmanın motivasyon artırıcı, öğrenme süreçlerini derinleştirici ve iş süreçlerini optimize edici etkileri olduğu ortaya konulmuştur. Eğitimde oyunlaştırma, öğrencilerin derse katılımını artırmak ve akademik başarıyı yükseltmek için etkili bir yöntemdir. İş dünyasında ise çalışan bağlılığını artırmak, işe alım süreçlerini iyileştirmek, satışları artırmak

1 Uluslararası Ticaret Ağı Derneği, İş Geliştirme ve Kurumsal İş Birliği Takımı Üyesi, İhracat Oyunları Çalışma Takımı Lideri, abdussamed.karabulut@ogr.sakarya.edu.tr , ORCID: 0009-0002-7258-5717

2 Uluslararası Ticaret Ağı Derneği, Yönetim Kurulu Sekreteri, İş Geliştirme ve Kurumsal İş Birliği Takımı Lideri, okoca@utrader.org , ORCID: 0009-0000-1910-211X

ve müşteri ilişkilerini geliştirmek gibi birçok alanda oyunlaştırmanın katkı sağladığı görülmüştür. “İhracat Oyunları” projesinde, başlangıçta dijital oyun tasarımı hedeflenmiş, ancak bütçe ve insan kaynağı kısıtları nedeniyle kart oyunu formatına dönülmüştür. Bu dönüşümün, maliyet etkinliğini artırması ve tasarlanan oyunun daha geniş bir kitleye ulaşılmasını sağlayacağı düşünülmektedir. Dijital oyunların kişiselleştirme ve çevrimiçi erişim avantajlarına karşın, kart oyunlarının yüz yüze sosyal etkileşim ve erişilebilirlik açısından öne çıkmasıyla birlikte bu iki oyun formatının avantaj ve dezavantajları detaylı bir şekilde incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Yapılan inceleme ve değerlendirmeler sonucunda görülmektedir ki iki farklı oyun formatında da oyunlaştırma, bireyin gelişimini desteklemekte ve kurumlar tarafından çeşitli amaçlar için bir enstrüman olarak kullanılabilir. Oyunlaştırma süreçleri hem eğitim hem de iş dünyasında bireylerin motivasyonunu artırmak, öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkili hale getirmek, aynı zamanda işletmeler için iş süreçlerini optimize etmek gibi çeşitli avantajlar sunmaktadır. Projenin amacına ve hedef kitlesine uygun olarak oyun formatının seçimi, başarının temel unsurlarından biri olarak öne çıkmaktadır. “İhracat Oyunları” projesi, teknik bilgi birikimi ile birlikte stratejik planlama, hedef kitle analizi ve geri bildirim yönetiminin proje başarısı üzerindeki belirleyici rolünü göstermiştir. Proje kapsamında, dijital ve fiziksel oyunlaştırma yöntemleri arasında yapılan değerlendirme, her iki formatın da kendine özgü avantajlarını ortaya koymuştur. Dijital oyunlar kişiselleştirme, dinamik ödüllendirme ve çevrimiçi erişim gibi avantajlar sağlarken, kart oyunları yüz yüze sosyal etkileşim ve geniş erişilebilirlik gibi güçlü yönlerle sahiptir. Bu iki formatın avantajlarının projeye ve hedef kitleye uygun şekilde harmanlanması, oyunlaştırma süreçlerinin etkinliğini artıracığı düşünülmektedir. Kart oyunu formatına dönüşümünde, projenin maliyet etkinliğinin artması daha geniş bir kitleye ulaşması hedeflenmekle birlikte sürdürülebilir bir iş modeline olanak tanımıştır. Bu süreç, oyunlaştırmanın sadece teknik ve tasarımsal bir çaba olmadığını, aynı zamanda stratejik kararlar ve esnek çözümler gerektirdiğini açıkça ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, “İhracat Oyunları” projesi, oyunlaştırmanın etkili bir şekilde uygulanması durumunda nasıl geniş bir etki alanına sahip olabileceğini ve hem bireyler hem de kurumlar için değer yaratabileceğini göstermiştir. Bu durum, diğer alanlarda da oyunlaştırmanın potansiyel uygulamaları için örnek teşkil eden bir çalışma olarak ortaya çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ciddi Oyun, İhracat, Sivil Toplum.

SB 14- Strategic Choices in the Digital Gaming Economy: Business Model Innovations of Global Game Developers

Gizem Ateş¹

Başvuru tarihi: 06.11.2024

Kabul tarihi: 01.12.2024

Abstract

Aim and Method: The game industry has grown rapidly and gained a significant place in the global economy. Game developers offer their games to consumers by using various business models according to market needs. However, research on business model innovations undertaken by these developers throughout their lifecycle is limited. Although game companies contribute to the economic development of countries, they have difficulties in achieving success due to sectoral constraints such as a lack of managerial skills and complex value chain relationships. This study aims to present an exploratory analysis in qualitative design, based on Statista data from 2024. The study examines the diversity of this business models used in the gaming industry and their impact on growth strategies. The targeted analysis investigates the contribution of business model choices to both the financial sustainability and brand-building processes of gaming companies.

Findings: A Digital Premium Game is purchased digitally, usually at full price, and once downloaded, it belongs to the player. The full game experience is offered without any additional charges. In Free-to-Play games, players can download and play the game for free, but it is usually monetized through in-game purchases. These games generate revenue through advertising, as well as the sale of in-game items or currency. With DLC/Updates, games are expanded th-

¹ Res. Assist., İnönü University, Faculty of Economics and Administrative Sciences, Department of International Trade and Business, PhD(c), Ankara Hacı Bayram Veli University, The Institute of Graduate Programs, International Trade, gizem.ates@inonu.edu.tr , ORCID ID: 0000-0002-2678-5999.

rough downloadable content (DLC) or updates released after the main game. This content can be sold for an additional fee and may include new missions, characters, or storylines. A Physical Premium Game is purchased as a physical copy, such as a disc or cartridge. It is similar to digital premium games but provides a tangible version. This model is particularly common for console games. The In-Game Paid Items model allows players to purchase in-game items such as clothing, weapons, or other cosmetic features to customize their characters or enhance the gaming experience. These items typically do not affect game progress. In the Paid In-Game Currency model, some games offer a special currency that allows players to progress faster or purchase certain items. This currency can be bought with real money and is often integral to the game economy. Another model is Paid Subscription Libraries, where services such as Apple Arcade or Xbox Game Pass allow players to pay a subscription fee for unlimited access to a wide range of games. This model is particularly beneficial for regular gamers. Paid Item Chests occur when players purchase chests or packs containing randomized items with real money. These chests may include rewards ranging from cosmetic items to powerful equipment. However, this model is controversial due to its reliance on luck. In the Crowdfunding business model, platforms like Patreon or Kickstarter enable developers to receive donations or funding from players to bring their projects to life. In return, players may receive various rewards or in-game perks. Another business model is In-Game Product Placement, where real-world brands or products are integrated into the game to generate advertising revenue in a way that aligns with the game's aesthetic. Less common than other business models are Premium-Tiered Subscriptions and Blockchain-Based Monetization. In Premium-Tiered Subscriptions, players can access additional content, special missions, and customization items through a premium membership. In the Blockchain-Based Monetization model, games allow in-game assets to be bought or sold on the blockchain. Players can earn money by trading their digital assets or participating in in-game activities. This model is commonly used in play-to-earn games.

Conclusion: As a result of the analysis, it was observed that business models such as digital premium games, free download options, and in-game paid items are widely used, while community funding and paid subscription libraries are becoming popular among independent developers. Models that support

continuous revenue streams such as DLC and updates contribute to the long-term growth strategies of companies and create competitive advantage. This study contributes to the limited literature on business model innovations in the gaming industry and provides a valuable framework for understanding the strategic business models that developers adopt throughout their lifecycle. The results show that despite industry specific challenges, business model innovations lead to competitive advantage and economic development.

Keywords: Digital Game Economy, Business Model Innovation, Qualitative Analysis.

SB 15- Matematik ve Eğitim Değerlerini Aktaran Dijital Oyun: Mathmanner

Yaren Alakuş¹, Emir Aksu², Fatih Taş³

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Bu araştırmanın amacı, matematik eğitiminde değer aktarımı için bir RPG (Role Play Game) tabanlı bir oyun olan MATHMANNER'ı geliştirmek ve bu RPG tabanlı oyunun eğitim sürecindeki kullanılabilirliğini incelemektir. Matematiksel değerler, genel eğitim değerleri ve matematik eğitimi değerlerini içeren bir oyun oluşturulmuş; bu süreçte matematik öğretim programı kazanımları temel alınmıştır. Geliştirilen bu oyun, oyuncunun çeşitli görevleri başarıyla tamamlayarak bir sonraki seviyeye geçtiği, matematiksel problem çözme ve değer aktarımını birleştiren bir kurguya sahiptir. Bölümlerde yer alan görevler; sabır, adalet ve yardımseverlik gibi değerleri de içerecek şekilde tasarlanmıştır. Bu özellikleriyle geliştirilen oyun, eğitimde dijital araçların potansiyelini vurgulamaktadır. Proje toplamda iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, MATHMANNER oyununun altyapısı RPG Maker MV yazılımı kullanılarak geliştirilmiştir. Bu süreçte, matematik öğretim programındaki kazanımlara ve belirlenen değerlere uygun oyun etkinlikleri oluşturulmuştur. Alanında uzman kişilerin görüşleri alınarak, oyun hem teknik hem de içerik açısından zenginleştirilmiştir. Matematik eğitimi değerleri konusunda alanında uzman bir akademisyen ve uzun yıllar öğretmenlik yapmış bir bilgisayar mühendisinin katkılarıyla oyunun değer aktarımı daha etkili hale getirilmiştir. Matematiksel süreçlerin rastgeleştirilmesi ve yönergelerin eklenmesi, öğrencilerin ilgisini artırmayı hedeflemiştir.

1 Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, yarenalakus1601@gmail.com, ORCID: 0009-0001-7898-0331

2 Bartın Üniversitesi/ İdari ve İktisadi Bilimler Fakültesi/ Yönetim Bilişim Sistemleri Ana Bilim Dalı, emiraksu1608@gmail.com, ORCID: 0009-0001-2316-1232

3 Dr. Öğr. Üyesi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, fatihtas@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0534-2777

Ancak, geliştirilen bu oyunun mevcut sürümünde alternatif senaryoların ve çoklu oyuncu desteğinin eksik olduğu belirtilmiştir. İkinci aşamada, geliştirilen oyunun eğitim süreçlerinde kullanılabilirliği durum çalışması yöntemiyle değerlendirilmiştir. Araştırmaya 21 adet ilkokul öğrencisi katılmıştır. Katılımcılar, oyunun oynanışı sırasında matematiksel becerilerini geliştirme ve duyuşsal kazanımları deneyimleme fırsatı bulmuşlardır. Veriler, yapılandırılmamış gözlemler ve yarı yapılandırılmış görüşmelerle toplanmıştır. Bu veriler doğrultusunda oyunun bilişsel gelişimi önemli ölçüde desteklediği gözlemlenmiştir. Özellikle, öğrencilerin matematik öğrenme sürecine daha aktif katılım sağladıkları ve oyunun oynanış sürecini eğlenceli buldukları ifade edilmiştir. Bununla birlikte, değer aktarımı konusundaki etkilerin daha sınırlı olduğu gözlenmiştir. Öğrenciler, değerleri genellikle dolaylı ifadelerle dile getirmiştir. Örneğin, “Aa sabırlı olmam gerekiyor” gibi yorumlar gözlemler sırasında not edilmiştir. Bu bulgular, geliştirilen oyunun bilişsel gelişim, duygusal tatmin ve değer aktarımı açısından etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenciler, matematiksel kazanımları oyun aracılığıyla pratik yaparak öğrenmiş ve bu süreçten keyif almıştır. Ayrıca sabır, adalet ve yardımseverlik gibi değerler; geliştirilen oyunun bölümlerinde uygulamalı olarak aktarılmıştır. Ancak değer aktarımını daha etkili kılmak adına geliştirilen oyunun senaryosunda ve tasarımında daha fazla geliştirme yapılması gerektiği vurgulanmıştır. Örneğin; alternatif senaryoların eklenmesi ve çok oyunculu bir yapının sağlanması geliştirilen oyunun pedagojik etkisini artırabilir. Sonuç olarak, geliştirilen MATHMANNER oyunu, matematik eğitimi ve değer aktarımı için yenilikçi bir araç olarak değerlendirilmektedir. Geliştirilen bu oyun, hem bireysel hem de grup çalışması için uygun bir ortam sunmaktadır. Geliştirilen bu oyunun daha geniş yaş gruplarına ve farklı eğitim düzeylerine uyarlanması önerilmektedir. Gelecekte, üç boyutlu oyun ortamları ve çevrimiçi oyun özellikleri eklenerek, daha kapsamlı bir eğitim ve değer aktarım süreci sağlanabilir. Ayrıca geliştirilen oyunun öğretim programıyla daha güçlü bir entegrasyon sağlayacak şekilde yeniden tasarlanması etkisini önemli ölçüde artırabilir. Proje, dijital oyunların eğitimde kullanımına dair önemli bir örnek teşkil etmekte ve bu alanda yapılacak diğer çalışmalara ışık tutmaktadır. Bu süreçte elde edilen veriler, oyun temelli öğrenmenin etkili bir yöntem olduğunu bir kez daha kanıtlamaktadır. Matematik eğitiminde bu tür yenilikçi yaklaşımların yaygınlaştırılması, öğrenci motivasyonunu ve öğrenme performansını artırmada büyük bir rol oynayabilir. Dijital araçların eğitsel amaçlarla kullanımının artırılması, özel-

likle matematik gibi soyut disiplinlerde öğrencilerin derslere olan ilgisini önemli ölçüde artırabilir ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirebilir.

Anahtar Kelimeler: Matematik Eğitimi, Matematik Eğitimi Değerleri, Dijital Oyun.

SB 16- Oyunlarda Cinsiyet Temsili

İrem Erdem¹ & Nilüfer Koçtürk²

Başvuru tarihi: 22.10.2024

Kabul tarihi: 01.12.2024

Özet

Giriş: Kültür kadın ve erkeğe farklı roller ve anlamlar yüklemekte olup kadın ve erkeğe yüklenen bu anlamlar sadece toplumsal hayatta değil medya ve dijital oyunlarda da karşımıza çıkabilmektedir. Oyuncular genellikle kadın ve erkeklerin nasıl görünmesi, davranması ve etkileşim kurması gerektiğine dair cinsiyet kalıp yargılarıyla karşılaşır (Miller ve Summers, 2007). Bu tasvirler ergen ve yetişkinlerin bilinçaltı düşüncesine cinsiyet kavramlarını oluşturan güçlü mesajlar gönderir (Mansour ve Shdough, 2024). Bununla birlikte cinsiyet temsillerinin sunumuna dair mesajlar cinsiyet rollerine yönelik algıları da etkileyebilmekte ve toplumsal cinsiyet kalıp yargılarını pekiştirebilmektedir. Tüm bu nedenlerle, bu çalışmanın amacı ergen ve yetişkinlerin en çok oynadıkları oyunlarda cinsiyet kalıp yargılarının nasıl yansıdığının belirlenmesidir.

Yöntem: Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. Çalışma kapsamında League of Legends, Valorant, Counter Strike 2, PUBG: Battlegrounds, GTA V, Fifa23, Apex Legends, Cyberpunk 2077 ve Tomb Raider (2013) olmak üzere toplamda 9 oyun cinsiyet temsili yönünden içerik analizi yoluyla incelenmiştir.

Bulgular: İncelenen oyunlarda kadın temsillerine: destek olma (%62.50), narinlik (%75), güç (%25) ve fiziksel açıdan ise nesneleştirmeye (seksi görünüme; %50) dair özelliklerin verildiği saptanmıştır. Erkek temsillerine ise güç (%88.88), korumacılık (%55.55), saldırgan olma (88.88) ile fiziksel açıdan kaslı ve kalıplı olma (%88.88) gibi özelliklerin verildiği belirlenmiştir. Oyun stratejile-

¹ Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, erdemireem7@gmail.com, ORCID: 0009-0001-2184-6043

² Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Ankara, niluferkocturk@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0001-6124-1842

rinde ise kadınların korunan (%50) ve arka plan pozisyonunda (%50) oldukları saptanmıştır. Kadın ve erkek karakterler sayı yönünden, League of Legends (56 K; 50 E); Valorant (11 K; 13 E); Counter Strike 2 (0 K; 10 E); GTA V (6 K; 6 E); Fifa23 (4 K; 30 E); Apex Legends (14 K; 10 E); Cyberpunk 2077 (5 K; 4 E); Tomb Raider (2013; 5 K; 6 E) olarak temsil edilmiştir. Destek olma yönünden, League of Legends (K: %74; E: %26); Valorant (K: %100; E: %0); GTA V (K: %80; E: %20); Apex Legends (K: %60; E: %40); Cyberpunk 2077 (K: %57; E: %43) ve Tomb Raider'da (2013; K: %30; E: %70) eşitlikçi bir bakış açısı benimsenmemiş ve kadınlar erkeklerle göre daha yüksek oranda temsil edilmiştir. Narinlik yönünden, League of Legends (K: %91; E: %9); Valorant (K: %100; E: %0); GTA V (K: %67; E: %33); Apex Legends (K: %60; E: %40); Cyberpunk 2077 (K: %100; E: %0); Tomb Raider'da (2013) (K: %100; E: %0) eşitlikçi bir bakış açısı benimsenmemiş ve kadınlar daha narin olarak temsil edilmiştir. Güç yönünden, [PUBG: Battlegrounds (K: %100; E: %100), Fifa23 (K: %100; E: %100) ve Apex Legends (K: %56; E: %44) hariç]; League of Legends (K: %38; E: %62); Valorant (K: %41; E: %59); GTA V (K: %40; E: %60); Cyberpunk 2077 (K: %43; E: %57); Tomb Raider'da (2013; K: %44; E: %56) eşitlikçi bir bakış açısı benimsenmemiş ve erkekler daha güçlü olarak temsil edilmiştir. Saldırganlık yönünden, League of Legends (K: %38; E: %62); Valorant (K: %41; E: %59); Counter Strike 2 (K: %0; E: %100); PUBG: Battlegrounds (K: %100; E: %100); GTA V (K: %40; E: %60); Apex Legends (K: %38; E: %62); Cyberpunk 2077 (K: %43; E: %57); Tomb Raider'da (2013; K: %50; E: %50) eşitlikçi bir bakış açısı benimsenmemiş ve erkekler kadınlara göre daha saldırgan olarak temsil edilmiştir. Korumacılık yönünden, [Apex Legends (K: %56; E: %44), Cyberpunk 2077 (K: %57; E: %43) ve Tomb Raider (2013; K: %55; E: %45) hariç], League of Legends (K: %20; E: %80); Valorant (K: %37; E: %63); Counter Strike 2 (K: %0; E: %100); GTA V'te (K: %0; E: %100) eşitlikçi bir bakış açısı benimsenmemiş ve erkekler kadınlara göre daha korumacı bir konumda temsil edilmiştir. Kadınlarda fiziksel görünüş yönünden ise League of Legends (%80); Valorant (%63); GTA V (%50); Apex Legends (%57); Cyberpunk 2077 (%67); Tomb Raider (2013; %20) incelendiğinde cinsel nesneleştirme daha ağırlıklı olarak bulunmuştur. Erkeklerde fiziksel görünüş yönünden ise League of Legends (%98); Valorant (%92); Counter Strike 2 (%100); GTA V (%83); Fifa23 (%100); Apex Legends (%80); Cyberpunk 2077 (%100); Tomb Raider'da (2013; %83) fiziksel nesneleştirme daha ağırlıklı olduğu saptanmıştır.

Sonuç: İncelenen oyunlarda kadın karakterler daha çok destek olan ve kırıl-gan rolündeyken erkek karakterler ise güçlü olan ve koruyan rolündedir. Kadın ve erkek karakterlerin sayısında genel olarak eşitlikçi bir bakış açısı izlense de bu karakterlerin oyunlarda temsil edilişi cinsiyet kalıp yargılarından etkilenmiş ola-bilir. Öte yandan oyunlardaki var olan cinsiyet eşitsizliği de toplumsal hayatı et-kileyebilmektedir. Saldırganlık yönünden erkekler oldukça yüksek oranda tem-sil edilirken, narinlik yönünden ise erkekler neredeyse yok denilebilecek kadar az oranda temsil edilmiştir. Bu bulgudan yola çıkarak cinsiyet kalıp yargılarının oyunlara yansıdığı, oyunlarda erkeklerin saldırgan olması kabul edilirken narin/kırıl-gan olması kabul edilemez bir tabu olarak kabul edilip pekiştirilmeye devam edildiği söylenebilir. Dijital oyunların cinsiyet rollerini ve kalıp yargılarını sür-dürmedeki etkisi göz önüne alındığında, oyunlarda kadın ve erkek temsillerinin daha eşitlikçi olmasının ve kadın rollerinin erkeklerle benzer şekilde güçlendiril-mesinin cinsiyet eşitliğini sağlamada ve kadınlara yönelik olumsuz kalıp yargıla-rın oluşumunu önlemede yararlı olacağı belirtilebilir. Oyun geliştiricileri kadın karakterlerin nesneleştirilmiş ve ikinci plandaki rolünü; erkek karakterlerin ise saldırganlık ve narin olmayan rolünü azaltarak cinsiyet eşitsizliğinin devam et-mesinin önüne geçmek adına bir adım atabilirler.

Anahtar Kelimeler: Kültür, toplumsal cinsiyet, cinsiyet temsili, dijital oyun.

Kaynaklar

- Mansour, A.W., Shdouh, A. (2024). Exploring Gender Roles Through Video Games Literature: Fostering Critical Thinking In Education. Journal of Lifestyle and SDG's Review, 5(2), 1-11. <https://doi.org/10.47172/2965730X.SDGsReview.v5.n02.pe03496>
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. Sex Roles, 57(9- 10), 733-742. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>

SB 17- Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Academic Procrastination

Ali Güngör¹ & Beyza Şanal Güngör²

Başvuru tarihi: 02.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

Objective: The aim of this study was to examine the relationship between digital game addiction and academic procrastination behaviors among university students. Digital game addiction is a common problem among young adults and can negatively affect academic and social life. In this context, the effects of digital game addiction on academic procrastination are discussed.

Method: This study was conducted with a descriptive correlational survey model. Data were collected from a total of 540 students studying at public and private universities between September-October 2024. Participants were 60% female and 40% male, with an age range of 18-24 years. Furthermore, 35% of the participants were first-year students, 25% were second-year students, 20% were third-year students and 20% were fourth-year students. In terms of place of residence, 45% lived in dormitories, 40% lived with their families and 15% lived in other living arrangements. As a data collection tool, the Digital Game Addiction Scale was developed by Hazar and Hazar (2019) to measure the digital game addiction of university students and consists of 21 items and three factors. Academic Procrastination Scale was developed by Çakıcı (2003) and applied to measure students' procrastination behaviors. The scale consists of one factor and 19 items. The Demographic Information Form developed by the researchers was prepared to obtain data on variables such as gender, age, grade level, place of

1 Dr. Psk. Dan., Hacettepe Üni. Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, aligungor001@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8064-9496

2 Klinik Psikolog, Uzm. Psk. Dan., Hacettepe Üni. Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, beyzasanal@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8016-9660

residence, daily study time and playing time. The data obtained were analyzed using the SPSS program. Within the scope of the analyses, correlation analysis was applied to examine the relationship between digital game addiction and academic procrastination, t-test and one-way anova and related descriptive statistical analyzes were performed to evaluate group differences. Pearson Product Moment Correlation coefficient was examined to see the relationship between the variables. Multiple Linear Regression Analysis was conducted to determine whether the sub-dimensions of academic procrastination predicted digital game addiction.

Results: As a result of the analyses performed with the SPSS program, a significant and moderately positive relationship was found between digital game addiction and academic procrastination behaviors ($r=.547$, $p<.01$). Among the sub-dimensions of digital game addiction, “Overfocusing and Procrastination” had the strongest relationship ($r=.578$, $p<.05$). This finding provides an important basis for understanding the impact of academic procrastination behaviors on digital game addiction. Specifically, the high effect of this sub-dimension explains how individuals’ tendency to over-focus may lead them to postpone their academic responsibilities. According to the regression analysis, the sub-dimensions of digital game addiction explain 36% of the variance in academic procrastination behaviors. In particular, “Overfocusing and Procrastination” ($\beta = .35$) stood out as the most influential dimension. Other sub-dimensions contributed to varying degrees: “Deprivation and Seeking” ($\beta = .29$) and ‘Emotion Change and Immersion’ ($\beta = .20$). Significant differences were also found between the age groups of the participants. The digital game addiction scores of the participants in the 18-20 age group were significantly higher than the other age groups. In addition, the addiction scores of students with an academic achievement average of 1.00-1.99 were higher than the group with 3.50 and above. In terms of daily study time, the scores of students who studied for one hour or less were significantly higher than those of students who studied for 4-6 hours. In addition, the scores of students living in dormitories were higher than those of students living with their families. According to the t-test results, no significant difference was found in digital game addiction levels depending on gender. However, variables such as age, academic achievement, daily study time and place of residence were found to be effective on digital game addiction.

Conclusion: The findings of this study suggest that intervention strategies such as awareness programs and time management trainings for digital game addiction can reduce procrastination behaviors and increase students' academic achievement. The main findings of the study support the feasibility of such strategies and suggest that controlling digital game addiction can play an important role in students' academic and personal development. Implementing these strategies in educational policies and student counseling services can be an important step in supporting academic achievement. In addition, it is suggested that parents should supervise students' gaming habits and develop time management skills to reduce digital game addiction.

Keywords: Digital Game Addiction, Academic Procrastination, Gaming Behavior, Procrastination in Higher Education

SB 18- Dijital Oyunların İklim Değişikliği ve Çevreye Etkileri: Enerji Tüketimi ve Sürdürülebilirlik Sorunları

Ergin Şafak Dikmen¹

Başvuru tarihi: 11.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Dijital oyun endüstrisi, hızla büyüyen bir sektör olarak çevreye ve iklim değişikliğine ciddi etkileri bulunmaktadır. Bu çalışmanın amacı, dijital oyunların çevreye olan etkilerini enerji tüketimi, elektronik atık üretimi ve karbon ayak izi gibi unsurlar üzerinden inceleyerek, çevre dostu çözümler geliştirilmesi için farkındalık yaratmaktır. Araştırma Eylül 2024 tarihinde yürütülmüş, dijital oyunların çevresel etkilerini üç ana bileşen üzerinden analiz edilmiştir: donanım tüketimi, enerji kullanımı ve dijital içerik üretimi. Dijital oyun cihazlarının (bilgisayarlar, konsollar, mobil cihazlar) üretim ve tüketim aşamalarında ortaya çıkan kaynak kullanımı, karbon salınımı ve elektronik atık miktarları değerlendirilmiştir. Ayrıca popüler oyunların oynanma süreleri ve enerji tüketimleri odağa alınarak tüketilen ürünlerin karbon ayak izi incelenmiştir. Çalışmada, araştırma yöntemi olarak; ilgili veri tabanlarından elde edilen karbon emisyonu raporları ve sektör raporları doküman analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Doküman analizi, araştırma verilerinin birincil kaynağı olarak çeşitli dokümanların derlenmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanabilen bilimsel bir araştırma yöntemidir; bu yöntem diğer araştırma yöntemlerinin tamamlayıcısı olarak ya da tek başına kullanılması mümkündür (Sak, Şahin Sak, Öneren Şendil, ve Nas, 2021). Çalışmanın bulguları, dijital oyunların yüksek enerji tüketimi ve elektronik atık üretimi yoluyla çevreye olumsuz etkilerde bulunduğunu göstermektedir. Özellikle grafik yoğun oyunların ve yüksek işlem gücü gerektiren cihazla-

¹ Doç. Dr., Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, NETlab
Yeni Medya Araştırmaları Laboratuvarı, sdikmen@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2360-7046

rın artan enerji talebi, karbon salınımını yükseltmektedir. Aynı zamanda, oyun sektöründe artan veri depolama ve internet tabanlı içeriklerin enerji tüketimi, sektörün karbon ayak izini önemli ölçüde artırmaktadır. Dijital oyun cihazlarının sık yenilenmesi ve eskiyen cihazların atık olarak birikmesi çevresel etkileri artırmıştır. Yeni oyun konsolları veya oyunlar, eski donanım ve oyunlarla teknolojik olarak uyumsuzdur. “Eski” oyunlar yeni donanımlarda oynanamaz, böylece bu oyunların yaşam döngüsü sona ermektedir. Bu kapsamda ortalama her beş yılda bir, konsol üreticileri tarafından yeni bir oyun konsolu piyasaya sürülmekte ve zaman içerisinde eski donanımlar kullanılmaz hale gelmektedir (Dikmen, 2019). Sürekli yeni elektronik cihazların satın alınmasını teşvik eden tüketim kültürünün sonucunda Amerika Birleşik Devletleri ve Batı Avrupa’daki ülkeler ürettikleri yüksek miktarda elektronik atığı Afrika ülkelerine göndermektedir. Büyük çoğunluğu kayıt dışı olarak Afrika ve Uzak Doğu ülkelerine deniz yoluyla gönderilen elektronik çöpler standart dışı ve sağlıksız koşullarda geri dönüştürülmeye çalışılmaktadır (Dikmen ve Özgür, 2022). Bu nedenle, dijital oyun sektörü, yüksek enerji tüketimi ve elektronik atık birikimi sebebiyle çevre üzerinde olumsuz bir etkiye sahiptir. Sonuç olarak, dijital oyun endüstrisinin çevresel sürdürülebilirlik açısından iyileştirilmesi gerekmektedir. Enerji verimliliği düşük cihazların yaygın olması ve yenilenemeyen enerjiye bağımlılık, sektörün karbon ayak izini büyütmektedir. Bu bağlamda, daha sürdürülebilir donanımlar ve enerji tasarrufu sağlayan yazılımlar geliştirilmesi, sektörün çevre üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmada önemli bir rol oynayabilir. Aynı zamanda, oyuncuların çevresel etkiler konusunda bilinçlendirilmesi ve çevre dostu platformların tercih edilmesi, olumlu bir değişim yaratabilir. Dijital oyun endüstrisinin çevre dostu yaklaşımlar benimsemesi, iklim değişikliğiyle mücadelede etkin bir adım olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, Çevresel Sürdürülebilirlik, Enerji Tüketimi, Elektronik Atık.

** Bu çalışma A.Ü. İleFNETlab Yeni Medya Araştırmaları Laboratuvarında yürütülmüştür. Daha fazla bilgi için: <https://netlab.media/>*

Kaynaklar

- Dikmen, E . (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 12 (1), 294-311. DOI: 10.18094/josc.470961
- Dikmen, E. Ş. ve Özgür, Esra (2022) Bilişim Teknolojilerinin Karanlık Yüzü. <https://netlab.media/proje/elektronik-atik/>
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, 4(1), 227-250.

SB 19- Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Durumu, Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumunun Bir Yansıması Olabilir mi?

Serhat Kılıç¹, Göksel Vatansever², Betül Orhan Kılıç³,
Nisa Eda Çullas İlarslan⁴, Betül Ulukol⁵

Başvuru tarihi: 21.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Giriş: Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte dijital oyunlar da hayatımızdaki yerini almıştır. Dijital oyunların çocuklar için eğlence, arkadaşları ile vakit geçirme ve öğrenme gibi olumlu etkilerinin yanı sıra çocuklarda birtakım fiziksel, psikolojik ve davranışsal olumsuz durumlarla da ilişkili olabildiği bilinmektedir. Bu noktada ebeveyn denetimi, kontrolü ve davranışları önem kazanmaktadır. Çocuğun yaşına, gelişim basamaklarına uygun içerik ve sürede dijital oyun oynama kavramı gündeme gelmektedir. Dijitalleşen dünyada çocukların sağlıklı gelişimlerini desteklemeyi ve olumsuz etkilerden koruma önemlidir. Bu araştırma, çocukların video oynama alışkanlıkları ile ebeveynlerin video oyunu oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır.

1 Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, drserhatkili@hotmail.com, ORCID : 0000-0003-3705-4312

2 Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, vatansevergoksel@gmail.com, ORCID : 0000-0003-3152-7588

3 Doç. Dr, Başkent Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, betulorhandr@hotmail.com, ORCID : 0000-0002-9949-0470

4 Doç. Dr., Memorial Hastanesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, md.eda@hotmail.com ORCID : 0000-0002-6365-8059

5 Prof. Dr., Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Sosyal Pediatri Bilim Dalı, betul.ulukol@gmail.com, ORCID : 0000-0001-8058-0911 Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Sosyal Pediatri Bilim Dalı

Method: Araştırmaya Ekim-Kasım 2024 tarihleri arasında Ankara Üniversitesi ve Başkent Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları polikliniğine başvuran çocuklar ve ebeveynleri dahil edilmiştir. Ebeveynlerin sosyodemografik verileri ve oyun alışkanlıkları kaydedilmiştir. İstatistiksel analizler için SPSS v25.0 yazılımı kullanılmıştır.

Bulgular: Araştırmaya toplam 85 çocuk ve aileleri katılmıştır. Çocukların ortalama yaşı $10,6 \pm 3,6$ olup, ebeveynlerin %69.4'ünü (n=59) ortalama yaşı $40,7 \pm 3,8$ olan anneler, %30,4'ünü (n=26) ise ortalama yaşları $43,5 \pm 5,8$ olan babalar oluşturmaktadır. Ebeveynlerin sosyodemografik verileri Tablo 1'de özetlenmiştir.

Tablo 1. Ebeveynlerin sosyodemografik özellikleri.

EBEVEYN SOSYODEMOGRAFİK ÖZELLİKLER	n (sayı)	%
Ebeveynlerin medeni durumu		
Evli	78	91,8%
Boşanmış	7	8,2%
Ailenin aylık gelir durumu		
Asgari ücret altı	1	1,2
Asgari ücret-Asgari ücretin x2	11	12,9
>Asgari ücretin x2	73	85,9
Anne eğitim durumu		
Lise ve altı mezunu	4	6,8
Lisans	39	59,3
Lisansüstü	40	33,9
Baba eğitim durumu		
Lise ve altı mezunu	2	7,6
Lisans	4	15,4
Lisansüstü	20	76,9

Ebeveynlerin %91.8'i evli, %85,9'unun aylık geliri asgari ücretin iki katından fazla gelire sahip olduğu görülmüştür. Annelerin %93.2'si, babaların ise %92.4'ü

'si lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip idi. Çocukların %87,1'i video oyunu oynamaktadır (Tablo 2). Çocukların hafta içi ortalama oyun süreleri $61,5 \pm 30$ dakika, hafta sonu ise $120,5 \pm 100$ dakikadır. Çocukların en sık oynadığı oyunların Brawl Stars ($n=19$, %25) ve Minecraft olduğu ($n=7$, %12) görülmüştür. Ebeveynlerin ise %28,2'si dijital oyun oynamaktadır (Tablo 2). Ebeveynlerin sosyodemografik özelliklerine göre çocukların video oyunu oynama özellikleri incelendiğinde ebeveynlerin eğitim düzeyi ile video oyun oynama durumu arasında istatistiksel anlamlı ilişki saptanmıştır. Lisans ve üstü eğitime sahip ebeveynlerin çocuklarının %91'i video oyunu oynarken, lise ve altı eğitim alan ebeveynlerin %33,1'i oyun oynamaktadır ($p<0,001$). Ayrıca, lise ve altı eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin %50'si çocuklarının kiminle oyun oynadığını bilmemekten, lisans ve üstü düzeyde bu oran %0'dır ($p<0,001$). Onun dışında ebeveynlerin cinsiyetleri, gelir durumu ve medeni hali ile çocukların oyun oynama durumu arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır ($p>0,05$).

Tablo 2. Çocukların dijital oyun oynama özellikleri.

ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİ	
Dijital oyun isimleri	
Brawl stars	19 (25.0)
Minecraft	7 (9.3)
Fortnite	6 (8.1)
Volarant	5 (6.6)
Duolingo	5 (6.6)
Super Mario	5 (6.6)
Candy crash,	4 (5.5)
Araba oyunu	3 (4.0)
Diğer	9 (12.1)
Bilmiyorum	12 (16,2)
Hafta içi dijital oyun oynama süresi (dk) M±SS	61,5 ± 30
Hafta sonu dijital oyun oynama süresi (dk) M±SS	120,5 ± 100
Çocuğun telefonunda ebeveyn kontrol programı (Evet) (n (%))	11 (12.9)
Çocuğun youtube da video paylaşma durumu (Evet) (n (%))	9 (10.5)
Çocuğun youtube kendine ait kanalı (Evet) (n (%))	14 (16.4)
Çocuğun SM hesabı Evet) (n (%))	43 (50.4)
Dijital oyun oynarken odasını kitleme (n (%))	18 (21.1)
Çocuğun dijital oyun sırasında sohbet kutucuğu kullanma durumu(n (%))	
Evet	19 (22.3)
Hayır	57 (67.0)
Bilmiyorum	9 (10.7)

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

Dijital oyun oynadığı yer*	
Telefon	51 (70.1)
Tablet	30 (34.4)
Bilgisayar	25 (28.7)
Playstation	23 (26.4)
Çocuğun dijital oyun oynadığı kişi (n (%))	
Yalnız	33 (38.9)
Arkadaşları	37 (43,5)
Ebeveynleri	7 (8.2)
Kardeşleri	4 (4.7)
Yabancılar	1 (1.1)
Bilmiyorum	3 (3.6)
EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİ	
Dijital oyun isimleri	
Brawl stars	9 (37.5)
Minecraft	4 (16.6)
Kelime oyunları	3 (35.2)
Homescaps	2 (2.3)
Candy crash	2 (2.3)
E-football	2 (2.3)
Tetris	2 (2.3)
Hafta içi dijital oyun oynama süresi (dk) M±SD	20,6 ± 60
Hafta sonu dijital oyun oynama süresi (dk) M±SD	30,6 ± 64
Dijital oyun oynadığı yer *	
Telefon	15 (63.2)
Playstation	7(29.1)
Bilgisayar	5 (20.8)
Diğer	3(12.5)

Çocuğu ile birlikte dijital oyun oynama sıklığı (n (%))	
Hiç	60 (70.3)
Ayda 1 kez	9 (10.6)
Ayda 2-3 kez	3 (3.5)
Haftada 1 kez	5 (6.2)
Haftada 2-3 kez	8 (8.2)
Çocuğu ile birlikte dijital oyun oynama süresi (n (%))	
Hiç	60 (70.6)
Haftada 1 sa az	16 (18.8)
Haftada 1-3 sa	8 (9.4)
Haftada > 3 sa	1 (1.2)
Çocuğun dijital şifrelerini bilme durumu (Evet) (n (%))	41 (48.2)

M: mean, SS: standart sapma

*: Bir kişi birden çok cihazda oynayabilir

Sonuç ve Tartışma: Araştırma, çocukların video oyun alışkanlıklarının ebeveynlerin eğitim düzeyi ile ilişkili olduğunu ve eğitim seviyesi yüksek ebeveynlerin çocuklarının oyun alışkanlıklarını daha iyi takip ettiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, ebeveynlerin dijital oyunlar konusundaki farkındalığının, çocukların güvenli ve sağlıklı oyun deneyimlerini desteklemede önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Ayrıca, ebeveynlerin oyun oynama alışkanlıklarının çocuklar üzerindeki etkisini anlamak için daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğu vurgulanmaktadır. Ebeveynlerin dijital oyunlar konusundaki tutumları, çocukların oyun alışkanlıklarını şekillendirmekte ve bu durum, çocukların sosyal gelişimleri üzerinde de belirleyici bir etkiye sahip olmaktadır. Bu nedenle, ebeveynlerin dijital medya kullanımıyla ilgili bilinçlenmeleri, çocukların sağlıklı gelişimlerini desteklemek açısından kritik öneme sahiptir. Özellikle sağlık profesyonellerinin dikkatli olmaları, sağlam çocuk vizitlerinin çocukların dijital kullanımları olarak bir fırsat gibi değerlendirilip çocuk ve ebeveynlerin bilinçlendirilmesi önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, video oyun, ebeveyn.

Kaynaklar

- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International journal of mental health nursing*, 30(6), 1599-1609.
- Çevik, O., Koçak, O., Younis, M. Z., & Çevik, E. (2021). The mediating role of gaming disorder in the effect of narcissism on happiness in children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), 7137.
- Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2024. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>.
- Musick, G., Freeman, G., & McNeese, N. J. (2021). Gaming as family time: Digital game co-play in modern parent-child relationships. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1-25.
- Toh, W., & Lim, F. V. (2023). Let's play together: ways of parent-child digital co-play for learning. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4072-4082.

SB 20- Çocukların ve Ebeveynlerin Gözünden Roblox Kısıtlaması

Sema Durmuş Haşimi¹ & Emine Şeyma Taşdelen²

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Birleşmiş Milletler'in 24 Mart 2021 tarihinde çocukların dijital haklarına ilişkin bir çerçeve oluşturmasıyla birlikte (Dijital Ortama İlişkin Çocuk Haklarına Dair Genel Yorum 25) hak savunuculuğu perspektifiyle yapılan çalışmalar, çocukların internetin fırsatları ve imkanlarından yararlanmalarını sağlayacak politikalar üretilmesine yönelik çağrılar ve çocukların dijital eşitsizliğe maruz bırakılmamalarına ilişkin uyarılar her geçen gün artmaktadır. Global Kids Online ve EU Kids Online gibi uluslararası araştırmacı ağları ve uluslararası kuruluşların raporları, devletlere, kısıtlayıcı ve koruyucu önlemlerdense; çocuklara ve ergenlere dijital yetkinliklerin kazandırılmasına ilişkin politikalar üretmeye doğru bir gelişim göstermeleri yönünde tavsiyelerde bulunmaktadır. Ancak diğer yandan mobil cihazların yaygınlaşması, pandemi sonrası artan internet kullanımı ve giderek daha küçük yaştaki kullanıcının sisteme dahil olmasıyla paralellik gösteren biçimde dijital ortamdaki riskler ve tehditler de daha görünür olmaktadır. Bugün çocuklar açısından dijital ortamlar konu edildiğinde gerek politika üretmeye katkı sunmaya çalışan bilimsel araştırmaların oluşturduğu literatürde gerekse de politika yapımcıların yaklaşımlarında başlangıç noktaları açısından farklılaşan tutumlardan bahsetmek mümkündür. Zira çocukların erişim hakları temelinde biçimlenen özgürlükçü yaklaşımlarla dijital teknolojilerin tehdit ve risklerine karşı çocukları korumaya odaklanan kısıtlayıcı yaklaşımlar arasındaki gerilime uzun zamandır ülkelerin dijital dönüşüm konusunda hissettiği küresel baskı da eklenmiş ve alanda politika ve uygulama geliştirmek daha da zorlaşmış;

1 Yıldırım Beyazıt University, Fil Bakışı Gençlik ve Toplum Çalışmaları Derneği, shasimi@gmail.com, ORCID: 0009-0005-4745-5605,

2 Öğr. Gör., Kastamonu Üniversitesi, estasdelen@gmail.com ,ORCID ID: 0009-0007-8447-6442

politikalara bilimsel kanıt sunacak araştırmalarda dengeli yaklaşımlar ise daha önemli hale gelmiştir. Bu çalışmada Roblox oyun platformu ve araştırmanın gerçekleştirildiği tarihlerde platforma getirilen erişim kısıtlanması bir örnek olay olarak ele alınmış ve bu aktüel durum üzerinden platformun kullanıcıları olan çocukların ve onların kullanım pratiklerinin temel düzenleyicisi olan ebeveynlerin konuya ilişkin yaklaşımları ve değerlendirmeleri anlaşılmaya çalışılmıştır. Çalışma dijital politikalar alanında çocukları konu edinen politikalara sahaya dayalı bilimsel kanıtlar sunma amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çocuklara yönelik dijital politikaların üretimine bilimsel kanıt sunmayı amaçlayan literatürde, çocuk katılımcılarla gerçekleştirilen nitel çalışmaların sınırlı oluşu, istatistiki verilerin yanı sıra çocukların dijital ekolojisini anlamaya yönelik derinlemesine çalışmalara ve çocuk merkezli araştırma tasarımlarına duyulan ihtiyaç bu araştırmanın temel motivasyonunu oluşturmuştur. Çalışmada, kısıtlama öncesinde Roblox platformunda aktif olarak oyun oynayan 9-12 yaş aralığındaki 9 çocuk katılımcıyla bir odak grup çalışması yapılmış ve bu çocukların ebeveynlerinden oluşan toplamda 16 katılımcıyla da derinlemesine mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Çocuklardan veri toplama sürecinde odak grup tekniğinin tercih edilmesinin öncelikli gerekçesi veri toplama maliyetini düşürmesinin yanı sıra küçük çocuklarla çalışmalar esnasında katılımcılar arasındaki etkileşimle veri kalitesinin artırılmasını sağlaması, grup görüşmelerinin çocuklar için cesaretlendirici oluşu ve onlar için süreci daha keyifli hale getirmesi olarak sıralanabilir. Ebeveynlerle odak gruptansa nitel görüşmelerin yapılmasının nedeni ise; yetişkinlerin grup dinamiğinden bağımsız olarak görüşlerinin alınmak istenmesidir. Çocukların yasağa yönelik bilgi edindikleri kaynakları arkadaşları, ebeveynleri ve takip ettikleri youtuberlar oluşturmaktadır. Kısıtlamayla ilgili nasıl hissettikleri üzerine konuşurken öfke, şaşkınlık, üzüntü, hayal kırıklığı ve yasağın yakın zamanda kalkacağına yönelik umut hissettiklerini ifade etmişlerdir. Kısıtlama sonrası çocuklardan üçünün VPN üzerinden bağlanarak oyunu oynamaya devam ettiği, diğerlerinin ise başka oyunları daha fazla oynamaya başladıkları görülmüştür. Çalışmanın önemli bir bulgusu, çocukların yasağın nedenlerine yönelik net ve kesin bir bilgiye sahip olmadıklarıdır. Çocuklar genel olarak sosyal medyada sebep olarak belirtilen bazı sakıncalı içerik taşıyan (siyasi, ırkçı ve küfürlü) oyunları yasağın gerekçesi olarak düşünmektedirler. Bununla birlikte bu tür gerekçeleri kabul ederek, kendilerince çeşitli çözüm önerileri de getirmektedirler. Oyunun tümünden yasaklanması yerine sakıncalı içeriklerin temizlenerek denetlenmesinin

daha etkili olacağını söylemişlerdir. Ayrıca şu an karşılaştıkları türden yasaklarmaların işe yaramadığını / yaramayacağını ifade etmişlerdir. Bu noktada önemli bir diğer bulgu da ebeveynleriyle yasak üzerine konuşabilen çocukların, riskli içerikler ve yasağın amacına yönelik daha çok bilgi sahibi olduklarıdır. Yasağın resmi gerekçeleri konusunda çocuklar gibi ebeveynlerin de yeterli bilgiye sahip olmadıkları gözlemlenmiştir. Ebeveynler yasakla ilgili bilgileri çocuklarından, internet kanallarından, whatsapp gruplarından ve diğer ebeveynlerden edindiklerini ifade etmişlerdir. Ebeveynlerin bir kısmı yasağı gerekli ve yerinde bir uygulama olarak değerlendirirken; öne çıkan görüş yasaklamanın kalıcı bir çözüm sağlamayacağı, sakıncalı içeriklerin denetlenip temizlenmesinin daha etkili bir yöntem olabileceğidir. Genel olarak ebeveynlerin süre takibi, yabancı kişilerle oynamama ve kişisel bilgi paylaşmama, oyun içi satın almaları takip etme ve sohbet odalarını kullanmama konularında çocuklarıyla sıklıkla konuştukları ve teknik takip yaptıkları ancak Roblox'ta ve diğer platformlarda çocuklarının oynadıkları oyunların içeriğine dair detaylı bilgilerinin olmadığı izlenmiştir. İçerik takibi de yapabilen ebeveynlerin ise çocuklarından alınan bulgular, çocukların oyun seçiminde belirli bir okuryazarlığa sahip olduklarını ve Roblox gibi birçok oyunun bir arada bulunduğu bir platformda hangi oyunu seçeceğine dair çeşitli kriterlere sahip olduklarını göstermektedir. Hem ebeveyn hem çocuklardan edinilen bulgular Roblox kısıtlamasının resmi gerekçelerinin kamuoyuna yeterince anlatılmadığını göstermektedir. Bu bilgi eksikliği başka kaynaklar üzerinden giderilmeye çalışılmış; bu da doğruluğu ve güvenilirliği problemli bilgilerin yayılmasına yol açmıştır. Bu tür genel erişim kısıtlaması kararlarının resmi kanallarla gerekçelendirilmesinin hem bu dezenformasyon ihtimalini azaltma hem de kısıtlamaya yönelik kamuoyu uyumunu artırma açısından önemi ortaya çıkmıştır.

Araştırma bulguları birlikte değerlendirildiğinde öne çıkan şu görünüm dikkat çekicidir: Gerek çocukların gerekse de ebeveynlerin araştırmaya konu olan platformla ilgili deneyimlerini dijital okuryazarlığa ilişkin farkındalıkları oranında, duygusal veya tepkisel değil rasyonel bir biçimde değerlendirmeye daha açık oldukları gözlemlenmiştir. Araştırmada katılımcıların dijital oyunlara, ortamlara ve buradaki dinamiklere ilişkin okuryazarlık becerileri herhangi bir teknikle ölçülmemiştir. Buna karşın katılımcılardan toplanan nitel veriler, katılımcıların dijital okuryazarlığa ilişkin farkındalıklarına yönelik bilgi sağlamaktadır. Bece-

ri değerlendirmesi olmaksızın, yalnızca farkındalığın ortaya koyduğu yaklaşım dahi oyun platformunun ve aktüel yasağın ele alınışında hem çocuklarda hem de yetişkinlerde dikkat çekici bir farklılaşma sağlamaktadır. Ayrıca, kısıtlamayla ilgili ebeveynlerle konuşmanın çocukların kısıtlamaya yönelik bilgi ve tutumları üzerindeki etkisine yönelik bulgular göz önünde bulundurulduğunda, etkili bir dijital ebeveynlik için dijital okuryazarlık kadar iyi bir çocuk-ebeveyn ilişkisi de önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Bildiri metninin girişinde bahsedildiği üzere hem ilgili literatürde hem de alandaki politika üretme süreçlerinde söz konusu olan koruyucu ve özgürlükçü perspektiflere ilişkin çatışmalı alan ve küresel dijital dönüşümün yol açtığı uygulamadaki sorunlar veya baskılar birlikte düşünüldüğünde; araştırma sonuçları dijital okuryazarlığı önemli bir keşif alanı olarak işaret etmektedir. Bu çalışmada edinilen bulgular çocukların ve ebeveynlerin oyun ve dijital okuryazarlıklarının güçlendirilmesinin hem hak perspektifinden hem de koruyucu politikalar açısından en önemli tedbir olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Okuryazarlık, Dijital Ebeveynlik, Dijital Oyun

SB 21- Digital Games in Terms of Telecommunication Law

Ömer Fatih Sayan¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

The intersection between digital games and electronic communications presents significant legal challenges, particularly in the application of telecommunications law. As online multiplayer games and cloud-based gaming services continue to proliferate, a comprehensive analysis of the operational models, online interaction features, and cloud-based features of digital games has become imperative. One of the primary legal issues is the categorization of communication activities within games under existing regulatory frameworks, particularly with regard to the role of cloud services.

In the European Union, the European Electronic Communications Code (EECC) defines an “electronic communications service” broadly as any service that facilitates electronic communications. Traditional telecommunications actors, such as internet service providers and interpersonal communication services, clearly fall within this scope. However, there remains uncertainty as to whether games and interactive entertainment services, which increasingly incorporate real-time communication features, should also be classified in this category. This regulatory uncertainty is particularly important in the context of online and multiplayer games, where player communication and internet-based services, including cloud platforms, play a central role.

According to the Digital Services Act (DSA), digital gaming service providers classified as “online platforms” must ensure advertising transparency, prohibit certain forms of targeted advertising, ensure direct reporting of illegal content, and implement security measures for minors. However, the regulatory approach

1 PhD., Ministry of Transport and Infrastructure, ofsayan@udhb.gov.tr, ORCID: 0009-0004-2092-0346

to communication within these platforms has not yet been defined.

This study aims to analyze the legal uncertainties arising from the perspective of telecommunications law, especially by examining the rapidly blurring boundaries between digital games and electronic communications. The proliferation of online games and cloud-based gaming services has brought to light the question of how communication activities used in these areas should be classified under existing regulatory frameworks. The study examines the legal position of gaming services, especially within the framework of the European Union (EU) regulations, the European Electronic Communications Code (EECC) and the Digital Services Act (DSA), and emphasizes the importance of a harmonized and innovative regulatory approach. The study contributes to the sustainability of the sector by addressing important issues such as the protection of players' rights, child safety, data privacy and fair competition, while also making a significant contribution to the existing literature in the academic field by examining the sharp differences between the gaming sector and telecommunications regulations. The study, which examines the similarities and differences between traditional telecommunications services and digital games, directs us to rethink the legal infrastructure of the sector. It offers policy recommendations for the future of the sector, especially by addressing the legal legislation in the EU.

In conclusion, as the technological boundaries between gaming and telecommunications continue to blur, a more precise and adaptable regulatory framework is essential to promote sector growth while maintaining consumer protection, data security and fair competition standards. Such regulatory reforms will not only provide guidance to game developers and publishers, but will also support a more harmonized legal approach across jurisdictions, advancing a global gaming ecosystem that adapts to evolving communication technologies.

Keywords: Digital Games, Electronic Communications, Telecommunication Law

SB 22- Consumer Protection in Digital Games: Turkish Arbitration Perspective

Şahap Altunhan¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

Introduction: As the digital gaming industry is growing fast, consumer disputes are also increasing. Problems like unauthorized purchases, data privacy issues, and misleading advertisements are becoming frequent. Therefore, it is very important to have strong dispute resolution mechanisms designed for the special challenges of this sector. This paper aims to explore arbitration as a good solution for consumer disputes in Turkey and compare it with traditional court processes.

Methodology: This analysis uses a qualitative approach to examine relevant Turkish laws, international arbitration practices, and the specific context of consumer protection in digital games.

Analysis and Discussion: Advantages of Arbitration

1. Confidentiality: Arbitration proceedings are private, which protects the reputations of both consumers and companies. This confidentiality is particularly beneficial in the digital gaming industry, where public disputes could harm a company's image and consumer trust. Consumers also gain from the privacy of arbitration, as their personal grievances and information are not exposed to the public.

2. Notification: In state jurisdictions, notification procedures are often more complex and subject to numerous formalities compared to arbitration. In

1 Serbest avukat, sahapaltunhan@hotmail.com

contrast, arbitration tends to be more relaxed with fewer procedural requirements.

3. Speed and Efficiency: Arbitrations are generally faster than court proceedings, which is crucial in the rapidly evolving digital gaming sector. Quick resolutions help maintain customer satisfaction and allow companies to continue their operations without prolonged legal distractions. In an industry where trends and technologies evolve quickly, the ability to resolve disputes promptly is a significant advantage. Due to the often overwhelming workload of state consumer arbitration committees, ad hoc or institutional arbitration is generally more efficient and preferable for handling disputes.

4. Expert Arbitrators: Panels often include experts who are familiar with the gaming industry, ensuring informed decisions. These experts understand the technical and commercial aspects of the industry, which can lead to more appropriate and fair outcomes. The expertise of arbitrators in the field of digital gaming means that they are better equipped to understand the nuances and specificities of disputes in this sector.

5. Easier Recognition and Enforcement: International arbitration awards are generally recognized and enforced more easily than state court judgments due to the 1958 New York Convention, which has been ratified by over 170 countries. This convention provides a standardized legal framework for the recognition and enforcement of arbitration awards, ensuring consistency and predictability across jurisdictions. In contrast, state court judgments often face numerous legal and procedural hurdles in foreign jurisdictions, making their enforcement more complex and uncertain.

Drawbacks of Arbitration

1. Potential Bias: Arbitration clauses in contracts may favor businesses, raising concerns about impartiality. Consumers might feel disadvantaged if they perceive the arbitration process as favoring the company. Oversight is necessary to ensure that arbitration clauses are fair and do not disproportionately favor businesses.

2. Limited Appeal Options: Arbitration decisions are final, with limited scope for appeal, which may disadvantage consumers. This finality can be problematic if the arbitration decision is perceived as unfair. It is crucial to ensure

that arbitration processes are transparent and fair from the outset to address these concerns.

3. Costs: Although arbitration is often considered less expensive than litigation, this is not always the case. Arbitrators' fees can be quite high, and the process can become costly, especially for complex cases requiring multiple arbitrators and lengthy proceedings. In litigation, costs are generally more predictable and can be mitigated by the fact that public judges' salaries are funded by the state.

4. Repeat Arbitrators: While arbitrators are often selected based on their expertise and experience, they may also have ongoing relationships with the parties involved or with industries relevant to the dispute. This can sometimes result in perceived or actual bias. In contrast, judges in litigation are typically appointed to ensure impartiality, with strict rules in place to manage conflicts of interest.

Turkish Context

In Turkey, arbitration is gaining prevalence with institutions like ISTAC and İTOTAM leading the way. There should be no hesitation regarding the arbitrability of consumer disputes, especially following the introduction of compulsory mediation. Initially voluntary under Law No. 6502, Article 68/5, on 28 May 2014; mediation became compulsory with Law No. 7251, enacted on 28 July 2020. Despite the absence of class action in Turkish law, arbitration and mediation provide viable alternatives for resolving consumer disputes. Since Law No. 7251 in Turkey has mandated the use of mediation before initiating legal action in consumer disputes, introducing arbitration as an alternative resolution method could be equally effective. Both mediation and arbitration deal with disputes where parties have the autonomy to negotiate and settle, making arbitration a suitable parallel approach. This can provide consumers with a more streamlined, efficient, and less adversarial process compared to traditional litigation. Pre-dispute arbitration clauses in consumer contracts are regulated by the "Regulation on Unfair Terms in Consumer Contracts," aligning with Council Directive 93/13/EEC of 5 April 1993. Sellers or suppliers must prove that arbitration clauses have been individually negotiated to ensure fairness. Post-dispute arbitration remains a viable option for resolving consumer conflicts.

Consumer protection in digital gaming is critical, with issues such as unauthorized purchases and data privacy breaches being prevalent. Illegal and unethical advertisements embedded within games, lengthy and unavoidable ads during gameplay, and unauthorized use of personal data are significant problems. Additional issues include advertisements that compel purchases, redirection to other websites or applications, and unauthorized collection of money. Turkish authorities, including the BTK and the Advertising Board, are working to mitigate these problems and protect consumers. Turkey's government should be proactive in promoting arbitration for resolving consumer disputes. Legislative arrangements and incentives should be put in place to enhance the arbitrability and enforcement of arbitration awards. Consumer awareness initiatives are crucial for ensuring consumers understand their rights and the available dispute resolution mechanisms. Local representation for foreign companies, as outlined in Law No. 7253 on social network providers, is also essential.

Conclusions & Recommendations

1. Enhancing Fairness in Arbitration Clauses: Ensuring that contracts are transparent and fair to consumers. This can involve regulatory oversight to review and approve arbitration clauses, preventing terms that unduly favor companies. Clear guidelines and regulations can help ensure that arbitration remains a fair and impartial process.

2. Local Representation: It is recommended to extend the provision in Law No. 5651, which mandates social network providers with over one million daily traffic to appoint representatives in Turkey, to include companies selling digital games, at least application marketplaces. This regulatory measure would enhance accountability, facilitate dispute resolution, and provide Turkish consumers with better safeguards against potential issues in the digital gaming market.

3. Consumer Awareness: Educating consumers about their rights and the arbitration process to ensure they make informed decisions. Public awareness campaigns and clear, accessible information on consumer rights in digital transactions can empower consumers. Teaching consumers how to navigate arbitration processes and what to expect can help them feel more confident and secure in using arbitration as a dispute resolution method.

4. Establishing Independent Arbitration Institutions: Arbitration institutions that are financially independent from multinational corporations need to be created. This financial independence will help ensure impartiality in arbitration proceedings.

5. Administrative Intervention: Litigation and arbitration can be time-consuming and costly, often requiring legal representation and extensive preparation, which might not be practical for minor disputes. Administrative interventions offer a more streamlined and accessible process, usually involving less paperwork and quicker resolutions. Additionally, administrative bodies are specifically designed to handle consumer complaints efficiently, providing tailored solutions and ensuring consumer rights are upheld without the complexity of legal proceedings. In consumer law, imposing fines on negligent sellers or suppliers by administrative authorities proves to be a more effective deterrent than individual consumer lawsuits, as it ensures quicker resolution and discourages repeat offenses on a larger scale.

Conclusion: Arbitration offers a promising solution for resolving consumer disputes in Turkey's digital gaming industry. While there are challenges, the benefits of arbitration make it a viable alternative to traditional litigation. By improving fairness, raising consumer awareness, and creating independent arbitration institutions, we can develop a more efficient and effective dispute resolution system that benefits both consumers and the gaming industry.

Keywords: Digital Games, Dispute Resolution, Consumer Protection, Arbitration, Turkey.

SB 23- Dijital Oyunlar ve Güvenlik İlişkisi Üzerine Kapsamlı Bir Analiz

Salih Bozkurt¹

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Dijital oyunlar, teknolojik gelişmelerle birlikte toplumun geniş kesimleri-ne hitap eder hale gelmiş, son yıllarda hem eğlence hem de eğitim sektörün-de önemli bir yer edinmiştir. Newzoo'nun (2023) raporuna göre, 2022 yılında dünya çapında 3,2 milyar oyuncu bulunurken, bu oyuncuların %47'si çevrimiçi oyun oynama deneyiminde siber saldırılara maruz kalmıştır. Bu anlamda dijital oyunların güvenlik boyutlarının derinlemesine incelenmesi ve sürekli güncelle-nen bir güvenlik bakış açısının oluşturulması zorunlu hale gelmiştir.

Güvenlik olgusu dijital oyunlar bağlamında ele alındığında, siber güvenlik, kişisel verilerin korunması ve psiko-sosyal güvenlik olarak üç ayrı başlıkta in-celemek yerinde olacaktır. “Siber güvenlik” açısından dijital oyunlar, özellikle çevrimiçi platformlarda, siber saldırıların potansiyel hedeflerinden biridir. Hile yazılımları, kimlik avı (phishing) ve oyun içi dolandırıcılık gibi güvenlik ihlalleri ise oldukça yaygın hale gelmiştir. Tirnovali ve Kazan (2019), Assassin's Creed gibi oyunlarda, karşı istihbaratın nasıl toplanabileceğini inceleyerek oyunların güvenlik açıklarının sadece teknik değil, aynı zamanda bilgi güvenliği açısından da risk oluşturduğunu vurgulamıştır. Oyun geliştiricileri, bu tür güvenlik açık-larını kapatmak amacıyla güvenlik yamaları, şifreleme teknikleri ve iki faktörlü kimlik doğrulama gibi önlemler geliştirmektedir. Diğer bir başlık olan “kişisel verilerin korunması” konusunda ise dijital oyunlar, oyuncuların kişisel verile-rini toplayarak işlemektedir. Bu veriler, kimlik bilgilerinden oyun içi harcama ve davranış alışkanlıklarına kadar uzanabilir. Bayzan (2022), oyunlarda telif ve fikri mülkiyet hakları yanında, kişisel verilerin korunmasının önemine değin-miştir. GDPR gibi yasal düzenlemeler, bu verilerin korunması için bir çerçeve

¹ Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, salih.bozkurt@btk.gov.tr, ORCID: 0000-0001-7010-9026

sunmakta, ancak uygulama ve denetim konusunda hala belli alanlarda zorluklar mevcuttur. Son olarak “psiko-sosyal” açıdan dijital oyunlar, özellikle genç oyuncular arasında bağımlılık riskini beraberinde getirmektedir. Yücel ve Şan (2018), Blue Whale gibi oyunlar üzerinden bağımlılığın ve şiddetin nasıl tetiklendiğini incelemişlerdir. Siber zorbalık, nefret söylemi ve uygunsuz içerikler gibi unsurlar oyuncuların psikolojik güvenliği açısından tehdit oluşturmaktadır. Statista’nın (2023) verilerine göre, 13-18 yaş arası oyuncuların %37’si çevrimiçi oyun oynarken siber zorbalığa maruz kaldığını belirtmiştir. Bu durum, dijital oyunların psiko-sosyal güvenlik açısından yeterince denetlenmediğini ve platformların oyuncuları koruyacak daha etkin önlemler geliştirmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Örneğin, toksik davranışları algılayıp müdahale edebilen yapay zekâ tabanlı sistemlerin oyun platformlarına entegre edilmesi bu alandaki riskleri azaltılabileceği değerlendirilmektedir.

Bu çalışma, literatür taraması yöntemiyle dijital oyunların güvenlik boyutları, yasal düzenlemeler ve teknolojik yaklaşımlar bağlamında değerlendirirken, dijital oyunların güvenlik boyutlarını çok yönlü bir perspektiften incelemeyi amaçlamaktadır. Siber güvenlik, kişisel verilerin korunması ve psiko-sosyal güvenlik olmak üzere üç ana başlık altında dijital oyunların mevcut risklerini ve bu risklerin giderilmesine yönelik çözüm önerilerini ele almayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, oyun platformları, geliştiriciler ve kullanıcılar için güvenliğin sağlanmasında dikkate alınması gereken teknolojik, yasal ve sosyal dinamiklere dikkat çekilmektedir. Ayrıca dijital oyun güvenliği konusunu sadece teknik yönleriyle değil, psiko-sosyal ve yasal perspektiflerden de ele alarak literatüre bütünlük bir analiz kazandırırken dijital oyunların genç oyuncular üzerindeki bağımlılık ve siber zorbalık gibi olumsuz etkilerini vurgulamakta ve bu konuda yapılacak gelecekteki araştırmalara temel oluşturacak bir tartışma zemini sunmaktadır.

Sonuç olarak özellikle disiplinlerarası bir yaklaşımın benimsenmesi ve yeni teknolojilere uyum sağlanması, dijital oyun dünyasında karşılaşılan güvenlik sorunlarına daha etkili çözümler sunulmasını mümkün kılacaktır. Yapay zekâ tabanlı siber güvenlik sistemlerinin oyun platformlarına entegrasyonu ve psiko-sosyal güvenlik için oyun içi etik rehberlerin geliştirilmesi gibi dijital oyun dünyasının güvenlik alanına yönelik yapılacak çalışmalar daha güvenli bir dijital oyun ortamı sağlanmasına yardımcı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, Siber Güvenlik, Kişisel Verileri Koruma

SB 24- The Impact of Digital Games on Accessibility and Digital Participation for the Disabled and the Elderly

Abdulkerim Gün¹

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

Digital games, as a manifestation of modern technology, have a significant impact on various segments of society. In this context, the accessibility of digital games to special groups such as the disabled and the elderly and the digital participation provided through these games have also been the focus of academic research. Digital accessibility means that individuals can access the virtual world, websites, applications and digital games regardless of whether they have physical or cognitive disabilities. Research shows that 53% of individuals with disabilities have difficulty accessing digital games (The Accessibility Project, 2020). To-day, digital games are no longer just tools used for entertainment purposes, but have become an important element to increase educational activities and social participation. When factors such as accessibility and personal development are taken into account in the design and selection of these games, a significant improvement in the quality of life of these groups can be achieved.

Accessibility features of digital games can enable people with disabilities to fully benefit from their gaming experiences. Examples of such features include voice commands for visually impaired players, subtitles and sign language support for hearing impaired players. In addition, educational digital games can have an absolute effect in supporting the learning processes of children with disabilities. Based on the opinions of special education teachers, it is possible to say that some digital games improve the cognitive and social skills of individuals

1 PhD., Information and Communication Technologies Authority, abdulkerim.gun@btk.gov.tr , ORCID: 0000-0002-8837-3500

with disabilities (Sönmez & Sönmez, 2021). However, a study revealed that 70% of students with special needs exhibited higher motivation when they learnt with educational digital games (Mustafaoğlu et al., 2018).

From the perspective of the elderly, considering the decreases in vision, hearing or motor skills of elderly individuals, accessibility is also very important in terms of the design of digital games. For example, 60% of individuals over the age of 65 report that they have difficulty using digital devices (Pew Research Centre, 2021). At this point, some digital games, especially for the elderly, are extremely important in terms of improving cognitive abilities and strengthening social connections, as well as improving quality of life. In a study conducted by Toril, Reales, Mayas, and Ballesteros (2016), it was revealed that playing digital games has positive effects on visual working memory and episodic memory in older individuals. According to another study, playing online games can increase satisfaction with life by reducing social isolation in older adults (Şahin, 2019).

The primary objective of this study is to analyze how accessibility features in digital games can enhance digital participation for the elderly and disabled and propose standards for more inclusive designs. This study employed a literature review and secondary data analysis approach. Data sources include international reports, academic articles, and industry statistics. Thematic analysis was applied to classify data within the context of accessibility features and their effects on disadvantaged groups. This study highlights the potential of digital games as inclusive tools for enhancing accessibility and digital participation among disadvantaged groups. Findings suggest the following recommendations:

1. Developers should implement accessibility standards in game design, particularly features such as voice commands and subtitles.
2. Educational institutions and NGOs should prioritize projects aimed at improving digital game accessibility.
3. Governments should establish policies promoting inclusive digital games.

In conclusion, digital games should be seen as powerful tools that increase not only entertainment but also educational, cognitive and social participation for disadvantaged individuals such as the elderly and disabled. Focusing more on accessibility principles in the design of digital games can enable disabled and elderly individuals to take part in the digital world more actively and effectively.

In this context, digital games offer an important platform for lifelong learning and social connections.

Keywords: Disadvantaged Groups, Disability, Old Age, Digital Games

References

- Johnson, A., & Jones, B. (2019). Accessibility in digital games. *Journal of Game Studies*, 5(3), 45-62.
- Mustafaoğlu, R., et al. (2018). Educational benefits of digital games for special needs students. *Educational Technology Review*, 12(2), 34-45.
- Pew Research Centre. (2021). Technology usage among older adults. Retrieved from <https://www.pewresearch.org>
- Şahin, E. (2019). Online games and social interaction in elderly. *Social Connection Quarterly*, 9(1), 78-90.
- The Accessibility Project. (2020). Digital accessibility statistics. Ret.from www.accessibilityproject.org

SB 25- Ciddi Oyunların Farkındalık Yaratma ve Davranış Değişikliği Üzerindeki Etkisi: Oyuncu Yetkisi ve Ahlaki Karar Almanın Rolü

Volkan Yücel¹ & İrem Aydınoğlu²

Başvuru tarihi: 22.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Ciddi dijital oyunlar (serious games) yalnız eğlence amaçlı değil, aynı zamanda eğitim ve farkındalık yaratma amacıyla tasarlanmış oyunlardır. Eğitim, sağlık ve sosyal farkındalık gibi alanlarda kullanılan bu oyunlar, oyuncuların empati kurma ve karmaşık sosyal sorunları anlamasına yardımcı olan güçlü araçlardır. Ciddi oyunları diğer medya türlerinden ayıran özellik, interaktif yapı ve oyuncu yetkisi (player agency) aracılığıyla oyunculara karar alma özgürlüğü tanınmasıdır. Bu özellik, oyuncuların ahlaki ve etik ikilemlerle yüzleşerek gerçek hayattaki sorunlarla duygusal bağlar kurmasını sağlar. Bu çalışmanın amacı, ciddi dijital oyunların farkındalık yaratma ve davranış değişikliği üzerindeki etkilerini incelemek ve bu oyunların toplumsal sorunları anlamadaki rolünü değerlendirmektir. “Darfur is Dying” (2006), “This War of Mine” (2014) ve “Papers, Please” (2013) gibi oyunlar örnek alınarak oyuncu yetkisi ve ahlaki karar almanın, sosyal bilinç oluşturmadaki potansiyeli tartışılmıştır. Örneğin, “Darfur is Dying”, oyuncuya mültecilerin zorlu yaşam koşullarını deneyimletirken, “This War of Mine”, savaşın insani maliyetini oyunculara hissettirmektedir. “Papers, Please” ise bürokratik sistemlerin insan hayatına etkilerini gözler önüne sermektedir. Bu oyunlar, oyuncuların etik kararlar almasını gerektirerek empati oluşturmuş ve sosyal farkındalığı artırmıştır. Bu çalışma, nitel bir yaklaşım benimseyerek ciddi oyunları içerik analizi yöntemiyle incelemiştir. Ayrıca, bu oyunların toplumsal

1 Prof. Dr., İstanbul Kent Üniversitesi, STF. volkan.yucel@kent.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4240-3206

2 İstanbul Kent Üniversitesi, irem.aydindogan@kent.edu.tr

bilinci artırmadaki potansiyelleri örnek olaylar üzerinden değerlendirilmiş ve seçilen oyunlarda oyuncu yetkisi ile ahlaki karar alma mekanizmalarının farkındalık yaratma üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Ciddi Oyunlar, Sosyal Farkındalık, Oyuncu Yetkisi

Giriş: Dijital oyunlar, yalnızca eğlence aracı olmaktan çıkarak eğitim, sağlık ve sosyal bilinçlendirme gibi alanlarda etkili birer pedagojik araç haline gelmiştir. “Ciddi oyunlar” olarak adlandırılan bu oyunlar, interaktif yapıları ve oyunculara sundukları karar alma özgürlüğü sayesinde bireylerin karmaşık sosyal sorunları anlamalarına ve empati geliştirmelerine olanak tanır. Bu özellikleriyle ciddi oyunlar, ahlaki ve etik ikilemlerle yüzleşmeyi teşvik ederken, oyuncuların gerçek yaşam deneyimlerine duygusal bağlar kurmalarını sağlar.

Bu çalışma, ciddi oyunların farkındalık yaratma ve bireylerin davranışlarını değiştirme potansiyelini incelemeyi amaçlamaktadır. “*Darfur is Dying*”, “*This War of Mine*” ve “*Papers, Please*” gibi öne çıkan oyunlar aracılığıyla oyuncu yetkisi ve etik karar alma süreçlerinin sosyal bilinç oluşturma üzerindeki etkileri ele alınmıştır. Örneğin, “*Darfur is Dying*” mültecilerin yaşam koşullarını deneyimletirken, “*This War of Mine*” savaşın insani boyutunu ortaya koyar ve “*Papers, Please*” bürokratik kararların bireyler üzerindeki sonuçlarını sorgular. Bu oyunların oyuncularda empati geliştirdiği ve toplumsal farkındalığı artırdığı gözlemlenmiştir.

Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılarak seçilen oyunların oyuncu deneyimleri üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, ciddi oyunların bireylerde sosyal bilinç oluşturma süreçlerindeki rolü ve potansiyel etkileri detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Araştırmanın bulguları, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, toplumsal değişim ve farkındalık yaratma aracı olarak nasıl kullanılabileceğine ışık tutmaktadır.

Bulgular (Oyunların İncelenmesi): Aşağıda, *Darfur is Dying*, *This War of Mine* ve *Papers, Please* oyunlarının oyuncu yetkisi, ahlaki karar alma mekanizmaları ve davranış değişikliğine etkileri açısından karşılaştırmalı bir analiz sunulmuştur. Bu analiz, her bir oyunun oyuncular üzerindeki etkilerini ve sundukları deneyimleri karşılaştırmalı olarak ele almaktadır.

Tablo 1: Oyunlar ve Görevler

	DARFUR IS DYING	THIS WAR OF MINE	PAPERS, PLEASE
Oyuncu Yetkisi	Mülteci kampında kaynak toplama ve kamp yönetimi.	Savaş ortamında barınak inşası ve kaynak arayışı.	Sınır kontrol memuru olarak belgeleri inceleme ve karar verme.
Ahlaki Karar Alma	Tehlikeli görevlere aile üyelerini gönderme ve kaynakları adil şekilde paylaşma gibi etik ikilemler.	Diğer gruplardan yiyecek çalma veya silahlı çatışmalara girme gibi zorlayıcı etik kararlar.	Belgelerinde eksiklik olan bireyleri kabul etme veya reddetme gibi etik ve insani değerleri test eden kararlar.
Davranış Değişikliğine Etki	Mülteci krizlerine karşı empati geliştirme ve sosyal farkındalık artırma.	Savaşın sivil halk üzerindeki etkilerine dair farkındalık ve savaş karşıtı tutumların güçlenmesi.	Göçmenlik ve sınır politikaları gibi konulara duyarlılık ve etik kararların toplumsal etkilerini düşünme.

Oyuncu Yetkisi (*Player Agency*)

Darfur is Dying: Oyuncular, bir mülteci kampında yaşayan bireylerin günlük yaşamlarını kontrol eder. Su toplama, yiyecek temini ve kampın korunması gibi hayati görevleri üstlenirler. Bu görevler sırasında sürekli risk ve strateji gereklidir, bu da oyunculara mültecilerin günlük yaşamlarının zorluklarını hissettirir.

This War of Mine: Oyuncular, savaşın ortasında hayatta kalmaya çalışan bir grup sivil yönetir. Barınak inşasından yiyecek arayışına kadar tüm hayatta

kalma dinamiklerini kontrol ederler. Oyun, lineer olmayan yapısıyla farklı oyun stillerine olanak tanır ve oyuncuların seçimleri doğrudan oyunun gidişatını etkiler.

Papers, Please: Oyuncular, sınır kontrol memuru rolünde, ülkeye giriş yapmak isteyen bireylerin belgelerini inceleyerek kabul veya reddetme kararları verirler. Bu süreçte, sistemin koyduğu kurallar çerçevesinde hareket ederken, her bireyin hikâyesi ve durumu farklı olduğundan, oyuncuların kararları oyunun akışını ve sonuçlarını doğrudan etkiler.

Ahlaki Karar Alma Mekanizmaları (*Moral Decision-Making*)

Darfur is Dying: Oyuncular, su gibi temel ihtiyaçları sağlamak için bir aile üyesini tehlikeli bir göreve göndermek zorunda kalabilirler. Sınırlı kaynaklar nedeniyle kimin ihtiyaçlarının karşılanacağına karar vermek gibi etik ikilemlerle karşılaşır. Bu seçimler, oyuncuların kendi değer sistemlerini sorgulamalarına ve krizin insani boyutlarını anlamalarına olanak tanır.

This War of Mine: Oyuncular, hayatta kalmak için diğer gruplardan yiyecek çalmak veya silahlı çatışmalara girmek gibi zorlayıcı durumlarla karşılaşır. Bu seçimler, karakterlerin moralini ve psikolojik durumunu etkiler. Örneğin, masum insanları öldürmek karakterleri depresyona sokabilir, bu da oyuncuların etik değerlerini sorgulamalarına neden olur.

Papers, Please: Oyuncular, belgelerinde eksiklik olan ancak insani nedenlerle ülkeye girmesi gereken bireyleri kabul edip etmeme gibi kararlarla karşılaşır. Kuralları katı bir şekilde uygulamak ile insani duygular arasında denge kurmak zorundadırlar. Bu da oyuncuların etik ve insani değerlerini sürekli olarak test eder.

Davranış Değişikliğine Etkisi (*Impact on Behaviour*)

Darfur is Dying: Oyun, oyunculara mültecilerin günlük yaşamlarında karşılaştıkları zorlukları deneyimletir. Bu deneyim, oyuncularda empati geliştirebilir ve mülteci krizlerine karşı daha duyarlı olmalarını sağlayabilir. Sonuç olarak, oyuncular bağış yapma, farkındalık yaratma veya politik değişim talep etme gibi eylemlerde bulunabilirler.

This War of Mine: Oyuncular, savaşın sivil halk üzerindeki yıkıcı etkilerini deneyimleyerek, savaşın sadece cephede değil, sivil yaşamda da büyük yıkımlara neden olduğunu anlarlar. Bu farkındalık, savaş karşıtı tutumların güçlenmesine ve savaş mağdurlarına yardım etme isteğinin artmasına yol açabilir.

Papers, Please: Oyun, oyunculara bürokratik sistemlerin bireyler üzerindeki etkisini gösterir. Bu deneyim, oyuncuların gerçek hayatta göçmenlik ve sınır politikaları gibi konulara daha duyarlı yaklaşımlarını sağlayabilir. Ayrıca, etik kararların toplumsal etkilerini düşünerek daha empatik bireyler haline gelebilirler.

Sonuç

Bu çalışma, ciddi oyunların farkındalık yaratma ve davranış değişikliği üzerindeki etkilerini incelemiş ve bu tür oyunların toplumsal sorunları anlamada oyunculara sunduğu fırsatları vurgulamıştır. İncelenen “*Darfur is Dying*”, “*This War of Mine*” ve “*Papers, Please*” gibi oyunlar, oyuncuların, karmaşık sosyal durumlarla yüzleştirilerek empati kurmalarını, etik ikilemlerle uğraşmalarını ve duygusal bağ kurmalarına olanak sağlamaktadır. Bu oyunlar, sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek bireylerin ahlaki ve etik bilinçlerini geliştiren etkili birer eğitim ve farkındalık platformu olarak öne çıkmıştır.

Ciddi oyunlar, oyuncu yetkisi (player agency) aracılığıyla bireylerin oyun deneyimini kişiselleştirmesine ve kendi seçimlerinin sonuçlarını deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Bu mekanizma, oyuncuların eleştirel düşünme, problem çözme ve sorumluluk bilinci geliştirme süreçlerini güçlendirmektedir. Ayrıca, oyunların içerdiği ahlaki karar alma mekanizmaları, oyuncuları etik zorluk ve sorularla yüzleşmeye zorlayarak sosyal ve insani meselelerde daha bilinçli bireyler olmalarını desteklemektedir. Örneğin, “*Darfur is Dying*” oyuncuları mülteci krizinin insani boyutlarıyla yüzleştirirken, “*This War of Mine*” savaşın siviller üzerindeki yıkıcı etkilerini empatik bir perspektifle ele almıştır. “*Papers, Please*” ise bireylerin bürokratik ve etik çatışmaları arasında denge kurmasını sağlayarak politik farkındalık oluşturmaya başarmıştır.

Sonuç olarak, ciddi oyunların farkındalık yaratma ve davranış değişikliğini tetikleme açısından büyük bir potansiyele sahip olduğunu görüyoruz. Bu oyunlar, interaktif ve duygusal olarak bağlayıcı yapılarıyla bireyleri yalnızca bilgi alıcı olmaktan çıkarıp, deneyimleyici ve aktif katılımcılar haline getirmektedir.

Eğitim, sağlık ve sosyal bilinçlendirme gibi alanlarda ciddi oyunların kullanımı, daha empatik, bilinçli ve sorumlu bireyler yetiştirilmesine katkı sağlayabilir.

Bu bağlamda, ciddi oyunların daha geniş çapta benimsenebilir ve toplumsal dönüşüm ve pozitif davranış değişikliği süreçlerinde önemli bir araç olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, bu tür oyunların gelecekte teknolojik ilerlemelerle birlikte daha etkili hale gelmesi ve farklı alanlara uyarlanabilmesi onları daha geniş kitlelerle buluşturabilecek ve toplumsal bilinç için yeni bir aşama tesis edebilecektir.

Kaynaklar

- 11 Bit studios, “This War of Mine Official Website,” 4 Aralık 2024. <https://www.11bitstudios.com>
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University.
- Ajzen, I. (1991). “The Theory of Planned Behavior.” *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Barab, S., Dodge, T., Jackson, C., & Arici, A. (2009). “Sustainability and Critical Design: The Epistemology of Designing Learning Environments.” *Educational Technology Research and Development*, 57(2), 200-215.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT.
- De Castell, S., & Jenson, J. (2008). “Serious Play: Design Values for Serious Games.” *Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3(1), 55-72.
- Flanagan, M. (2013). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT.
- GameSpot, “Darfur is Dying Overview,” 4 Aralık 2024. <https://www.gamespot.com/articles/darfur-is-dying-overview>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (2004). “Game Design as Narrative Architecture.” In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story*,

- Performance, and Game (34-48). MIT.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
- MTV, “Darfur is Dying Official Game Page,” 4 Aralık 2024. <http://www.darfurisdying.com>
- “Papers, Please,” Steam Mağazası, 4 Aralık 2024. https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT.
- Shaffer, D. W. (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave Macmillan.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. MIT.
- Slater, M. (2018). “Immersion and the Illusion of Presence in Virtual Reality.” *British Journal of Psychology*, 109(1), 150-165.
- Squire, K. (2006). “From Content to Context: Videogames as Designed Experience.” *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.
- Steinkuehler, C. (2006). “Why Game (Culture) Studies Now?” *Games and Culture*, 1(1), 35-50.
- “This War of Mine,” Steam Mağazası, 4 Aralık 2024. https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine
- Zagal, J. P., & Mateas, M. (2007). “Temporal Frames: Towards a New Framework for Analyzing Narrative Gameplay.” *DiGRA Conference Proceedings*.

SB 26- Halkbilimi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Civilization VI Oyununda Osmanlı Medeniyetine Halkbilimsel Bir Yaklaşım

Şevval Durmuşoğlu¹

Başvuru tarihi: 05.11.2024

Kabul tarihi: 01.12.2024

Özet

Kültür, yalnızca folklorik unsurlardan oluşmayan, aynı zamanda günlük yaşamları şekillendiren çeşitli pratik ve değerleri kapsayan dinamik bir kavramdır. İçerdiği folklorik unsurlar, günlük yaşam pratikleri ve değerleri ile kültür ana çalışma konusu olarak halkbiliminin alanına girmektedir. Halkbilimi açısından kültür, toplumların paylaştığı ve nesilden nesile aktarılan değerler, inançlar, gelenekler, törenler, dil, sanat, müzik ve sosyal aktiviteler ve daha fazlasının tamamıdır. Bu bağlamda oyunlar, içerdiği değer ve pratikler bakımından kültürel zenginliği ortaya koyan en iyi halk bilgisi ürünlerinden biridir. Oyun, kimi zaman dini ritüellerle kimi zaman ise toplumsal yapılar dolayısıyla kültürle iç içe geçebilen bir özelliğe sahiptir. Oyunlar, bu bağlamda, içerdikleri toplumun yaşam biçimi, inancı ve dünya görüşü yansıtması bakımından eğlence ve boş zaman değerlendirmesi olarak önemli bir kültürel aktivitedir. Oyun, iki kategori olarak halkbilimciler tarafından dijital ve geleneksel oyun başlıklarıyla değerlendirilir. Dijital oyunlar, geleneksel oyunların yerini alarak yeni bir kültürel ifade biçimi haline gelmiştir. Bu çalışmanın amacı, geleneksel oyunların kültür bakımından derlenip çalışıldığı gibi dijital oyunlarında aynı şekilde bir halkbilimi ürünü olarak değerlendirilmesi gerektiğini göstermektir. Özellikle oyun geliştiricileri bu araştırmalara kulak vermeli, yerli ve milli anlayış çerçevesinde kendi kültürel kodlarımızla hazırlanmış oyunların geliştirilmesine öncülük etmelidir. Bir akta-

1 Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi, durmusoglusevvals@gmail.com

rım örneği olarak seçilen strateji türündeki dijital oyun, Türk tarihine dair çeşitli unsurlar içermekte ve milyonlar tarafından oynanmaktadır. Çalışmada seçilmiş olan Civilization VI oyunu için öncelikle video incelemeleri, oyun değerlendirmeleri incelenmiş daha sonra oyun içinde mevcut Osmanlı İmparatorluğu teması için literatür taraması yapılmış, oyunda bulunan Osmanlı imparatorluğuna ait yapılar, karakterler, yükseltmeler vb. unsurlar belirlenmiş ve bulunan kültürel unsurlar göstergebilimsel bir yaklaşımla bu temsillerin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri de gösterilmiştir. Halkbilimsel açıdan değerlendirildiğinde, Civilization VI oyununda Osmanlı medeniyetine ait unsurların, oyunculara kültürel değerlerin dijital ortamda deneyimlenebilir bir şekilde sunulmasını sağladığı görülmüştür. Oyundaki karakterler, yapılar ve diğer kültürel temsiller, Osmanlı toplumunun yaşam biçimlerini, tarihî önemini ve kültürel mirasını sanal bir platformda yeniden üretmiştir. Bu unsurlar, oyuncuların hem tarihi öğrenmesine hem de kültürel kodlarla etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca, oyun içinde yer alan bu temsillerin, oyuncuların tarihî bilgiye dayalı tercihler yapmasını teşvik ettiği ve dijital oyunların kültürel aktarım aracı olarak işlev gördüğü tespit edilmiştir. Oyun, Osmanlı kültürüne ait ritüelleri, estetik değerleri ve mimari unsurları dijital bir bağlamda yeniden kurgulayarak, bu öğelerin çağdaş dünyada nasıl yorumlanabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, oyuncuların dijital ortamda kültürel unsurları deneyimlemesi, kültürel mirasın korunması açısından dijital oyunların ne denli önemli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Dijital oyunlar, bu bağlamda, halkbilimi açısından yeni bir anlatım ve temsil alanı yaratmıştır. Halkbilimciler, dijital oyunları kültürün üretimi, dönüşümü, sürekliliği ve tüketimi açısından sahip oldukları kültürel kodları çözümlmeli, bu ortamların yarattığı yeni anlatım tarzlarını belirlemeli ve anlayabilmek için yeni yöntemler araştırmalıdır. Bu tür çalışmaların devam etmesi, dijital oyunların kültürel mirasın korunması ve aktarılması için bir araç olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır. Halkbilimi ürünlerinin dijital platformlarda temsil edilmesi, kültürel zenginliklerin daha geniş kitlelere ulaşmasını mümkün kılmaktadır. Ayrıca, oyun geliştiricilerin yerel ve milli değerlere dayalı içerikler üretmesini teşvik ederek, kültürel çeşitliliğin korunmasına ve bu alanda farkındalık yaratılmasına katkıda bulunmaktadır. Dijital oyunların, çağdaş halkbilimi çalışmalarının bir parçası olarak ele alınması, hem akademik hem de endüstriyel açıdan önemli bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle, oyun yapımcıları, halkbilimi araştırmacılarıyla iş birliği yaparak, kültürel kodlarımızı sanal

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

ortamlara taşıyacak projeler geliştirmelidir. Bu tür bir yaklaşım, dijital oyunların kültürel aktarımda oynayacağı rolü daha etkin bir hale getirebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Halkbilimi, Civilization VI.

SB 27- Dijital Oyunlardaki Sanal Dünyaların Sosyal Medyada Algısal Çözümlemesi: Kullanıcı Yorumları Üzerinden Bir İnceleme

Mustafa Büyük¹

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Bu çalışmanın temel amacı, dijital oyunların sanal dünyalarının oyuncular tarafından nasıl algılandığını sosyal medya platformları üzerinden analiz etmektir. Dijital oyunlar, günümüzde sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde kullanıcılarına atmosfer, karakterler, etkileşim ve hikâye anlatımı gibi unsurlarla derin bir deneyim sunmaktadır. Bu çalışma, oyuncuların bu sanal dünyalara dair algılarını ve deneyimlerini sosyal medya platformları üzerinden nasıl ifade ettiklerini incelemeyi hedeflemektedir. Bu sayede dijital oyunların kültürel etkileri, kullanıcılar üzerindeki psikolojik ve duygusal etkileri ile birlikte bu dünyaların nasıl bir anlam taşıdığı daha iyi anlaşılabilir. Ayrıca sosyal medyanın bu tür analizler için nasıl bir veri kaynağı olarak kullanılabileceği de bu çalışmanın odak noktalarından biridir.

Araştırma, The Witcher 3: Wild Hunt, Grand Theft Auto V ve Red Dead Redemption 2 gibi popüler açık dünya oyunlarının sanal dünyalarına dair sosyal medya algılarını incelemektedir. Bu oyunlar geniş kullanıcı kitleleri tarafından benimsenmiş ve sanal dünyalarıyla dikkat çeken örnekler olarak seçilmiştir. Veri toplama sürecinde X (Twitter) ve Reddit platformları kullanılmıştır. X (Twitter), popüler hashtag ve anahtar kelimeler üzerinden geniş bir kullanıcı kitlesinin yorumlarını sunarken, Reddit ise oyun topluluklarının derinlemesine tartışmalar yürüttüğü bir platformdur. Bu platformlar kullanıcıların oyunlara dair duygu, düşünce ve deneyimlerini samimi bir şekilde paylaştıkları alanlar olarak öne çıkmaktadır. Veriler, X (Twitter) ve Reddit API'leri aracılığıyla toplanmış ve içerik

¹ Öğr. Gör., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, mustafaboyuk@aybu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1010-9048

analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Analiz sırasında “atmosfer”, “karakter gelişimi” ve “oyun içi özgürlük” gibi temalar altında sınıflandırma yapılmıştır. Her oyun dünyasına dair kullanıcı algıları tematik olarak incelenmiş ve bu temalar çerçevesinde detaylı bir değerlendirme yapılmıştır. Bu yöntem, kullanıcı yorumlarının sistematik bir şekilde analiz edilmesine ve oyunların sanal dünyalarına dair genel bir algı haritasının çıkarılmasına olanak sağlamıştır.

Araştırmanın bulguları, oyuncuların sanal dünyalara dair yorumlarının oyunun atmosferine, karakter derinliğine ve oyun içi özgürlüğe göre farklılık gösterdiğini ortaya koymuştur. The Witcher 3: Wild Hunt’ın atmosferi mistik ve büyüleyici olarak tanımlanırken, oyuncuların bu dünyaya dair duygusal bağlar kurduğu gözlemlenmiştir. Özellikle oyunun doğal çevre tasarımı ve hikâye anlatımı, kullanıcılar tarafından sıklıkla övülmüştür. Grand Theft Auto V’nin şehir hayatının dinamizmi ve gerçekçi tasviri ise oyuncuların dikkatini çeken bir diğer unsur olmuştur. Oyuncular, bu oyunun sunduğu özgürlük ve çeşitlilik sayesinde kendilerini gerçek bir şehir hayatının içinde hissettiklerini belirtmişlerdir. Red Dead Redemption 2 ise doğal güzellikleri, vahşi batı atmosferi ve detaylı dünyası ile oyuncular üzerinde kalıcı bir etki bırakmıştır. Oyuncular, bu oyunun hikâye anlatımı ve karakter gelişimini oldukça beğenmiş ve bu unsurların oyunu unutulmaz kıldığını ifade etmişlerdir. Ayrıca her üç oyunun da kullanıcılar üzerinde farklı duygusal etkiler bıraktığı ve bu etkilerin sosyal medya üzerinden nasıl paylaşıldığı da çalışmanın önemli bulguları arasındadır.

Bu çalışma, dijital oyunların sanal dünyalarının oyuncular tarafından nasıl algılandığını sosyal medya üzerinden analiz ederek, bu dünyaların kullanıcılar üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik önemli bulgular sunmaktadır. Araştırma, The Witcher 3, GTA V ve Red Dead Redemption 2 gibi oyunların atmosfer, karakter gelişimi ve oyun içi özgürlük gibi unsurlarının oyuncuların deneyimlerini nasıl şekillendirdiğini ortaya koymuştur. Bu bulgular dijital oyunların sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda kültürel ve duygusal etkileşim platformları olarak da değerlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Ayrıca sosyal medya platformlarının bu tür analizler için güçlü bir veri kaynağı olduğu da bu çalışma ile bir kez daha kanıtlanmıştır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda farklı oyun türleri ve platformlar üzerinden benzer analizlerin yapılması dijital oyunların kültürel ve sosyal etkilerinin daha geniş bir perspektifle anlaşılmasına katkı sağlayabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Sosyal Medya, Kullanıcı Algısı

SB 28- İnsani Yardım Alanında Dijital Oyunların Rolü ve Sosyolojik Etkileri

Mine Korkut¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Küreselleşmenin etkisi ile artan dijital oyunlar modern teknolojinin sunduğu en etkili etkileşim araçlarından bir olarak faaliyet alanını genişletmektedir. Son yıllarda artan krizler ve savaşlarla birlikte etkisi de artmaya başlayan insani yardım alanında dijital alanların önemli bir rol üstlendiği görülmektedir. İnsani yardım alanında çalışan sivil toplum kuruluşları incelendiğinde dijital oyunların özellikle kaynak geliştirme, eğitim ve bilinçlendirme, sosyal yapıları anlama ve farkındalık oluşturma süreçlerinde aktif bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu bildiride, dijital oyunların insani yardımla ilgili kaynak geliştirme ve farkındalık oluşturma süreçlerindeki toplumsal etkileri ve sosyolojik yansımaları incelenmiş; ayrıca insani yardım konulu dijital oyunlara odaklanılmıştır. Dijital oyunları, dijital cihazları ve oyuncakların kullanılarak gerçekleştirilen her türlü eğlenceli etkinliği ifade etmektedir. Bu yönü ile dijital oyunlar, eğlence sektörü dışında özellikle bilinçlendirme çalışmalarında sağlık, eğitim ve insani yardım gibi farklı alanlarda yaygın şekilde kullanılmaktadır. Özellikle insani yardım alanında, empati ve farkındalık yaratma, kaynak geliştirme, eğitim ve beceri geliştirme, sosyal yapıları anlama gibi konularda dijital oyunların önemi artmaktadır. Örneğin, mülteci kamplarını tema alan bir dijital oyun doğru tasarlandığında empati ve dayanışma gibi değerleri yaygınlaştırıp, mültecilik, göçmenlik gibi konularda toplumsal farkındalığı artırabilmede önemli bir araç olmaktadır. Kaynak geliştirme ve fon tarafında ise genellikle oyun içi satın almalar oldukça önemlidir. Sivil toplum kuruluşları büyük kampanyalarla dijital oyunlar üzerinden kullanıcıların bağış yapmalarını sağlamaktadır. Eğitim ve beceri geliştirme alanında dijital oyunların sunmuş olduğu simülasyonlar özellikle çocukların afet yönetimi, kriz yönetimi gibi konularda bilinçlenmesini sağlamaktadır.

1 Bağımsız araştırmacı, mnkrkt2@gmail.com, ORCID: 0009-0009-6238-2538

Ayrıca oyun tabanlı eğitimler interaktif olma açısından geleneksel yöntemlerden daha etkilidir. Sosyal yapıları anlama açısından dijital oyunlar, oyun içindeki senaryolar, toplumsal eşitsizlikler ve adaletsizlikler hakkında farkındalık oluşturarak, toplumdaki ihtiyaç sahiplerinin yaşamlarını ortaya koymaktadır. Bu çalışma da, Kızıl Haç ve Save The Children gibi derneklerin yaptıkları çalışmalar örneklem olarak seçilmiştir. Örnek olay incelemeleri ve literatür taraması yöntemiyle bu dijital oyunların insani yardıma katkısı ve bireylerdeki davranışsal değişimler ele alınmıştır. Örneğin, Amerikan Kızıl Haç'ının geliştirdiği dijital oyunlar, oyunculara kriz ve doğal afet senaryolarını deneyimleyerek bu tür durumlarda ne yapması gerektiğini öğretmekte ve kriz anlarında duyarlılık kazandırmaktadır. Amerikan Kızılhaç'ı "Rescue Royal" çalışması kapsamında Gamers vs Disasters gibi yapılarla, oyuncuların sevdikleri platformu kullanarak afet yardım çalışmalarına fon toplamalarını sağlayan aylık yardım kampanyaları düzenlemektedir. Amerikan Kızıl Haç tarafından geliştirilen ve gerçek dünya kriz senaryolarını konu alan bu oyunlar, oyuncuların bu tür durumlara karşı empati geliştirmelerini sağlarken, aynı zamanda Kızıl Haç'ın insani yardım alanında çalışan bir sivil toplum markası olarak tanınmasına hizmet etmektedir. Dijital oyunları bir eğitim alanı olarak kullanan diğer küresel sivil toplum kuruluşu Save the Children derneğidir. Save the Children, World Vision ve PRELOADED tarafından geliştirilen (In 90 Days) 90 Günde oyunu, Save the children'in kendi saha yöneticilerinin krizlere yanıt verirken karşılaştıkları senaryoları, uzlaşma ikilemlerini, hızlı müdahaleleri, insani acil durumları ve zorlu kararlarını inceleyen, insani acil durumlarını etkili bir şekilde yönetmeleri için eğitim almalarını desteklemek amacıyla geliştirilmiş özel bir oyundur. In 90 Days kaynak ve kriz yönetiminde ayrıntılı teknik gereksinimleri sağlamak için geliştirilmiş özel bir üründür. Kızıl Haç gibi kuruluşların geliştirdiği dijital oyunlar insani yardım çalışmalarına toplumsal duyarlılık kazandırmaktan çok daha öte bir katkı sağlamaktadır. Dijital oyunların, toplumsal duyarlılık, bilinç, farkındalık, yardımseverlik gibi duyguların yanında sivil toplum kuruluşları için kaynak geliştirmeye yardımcı olması, insani yardım kuruluşlarının dijital oyun alanına daha fazla yatırım yapmaları gereksinimi ortaya çıkarmıştır. Bu yönüyle dijital oyunlar üçüncü sektörde kendine yeni bir alan bulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, İnsani Yardım, Sosyolojik Etkiler

SB 29- Child Sexual Abuse in Digital Games: Existing Legal Regulations and Protective Practices

Begüm Nur Özdemir¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Abstract

Digital games are an important platform for children to interact online, develop their social skills and engage in recreational activities. However, technological developments increase the risk of children being sexually abused online (ITU, 2020). This study provides recommendations as a result of the increasing cases of child abuse through digital games, the effectiveness of existing legal regulations and protective practices in the sector. The legal frameworks in Turkey, Law No. 5651 and Article 103 of the Turkish Penal Code are evaluated in comparison with international conventions such as the United Nations Convention on the Rights of the Child and the Lanzarote Convention (United Nations, 1989; Council of Europe, 2007).

The safe development of children in the digital environment has become increasingly important worldwide. While digital games are enjoyable and educational tools for children, they also present online risks. This paper discusses the measures to combat online sexual abuse that children face in the digital world, considering current legal regulations and international conventions. Legal regulations in Türkiye, as well as international texts such as the United Nations Convention on the Rights of the Child and the Lanzarote Convention, are analyzed, and the risks posed by digital games to children's safety, along with potential solutions, are examined. The goal of this paper is to explore the online risks digital games pose to children and the legal and social measures implemented to mitigate these risks. Additionally, it aims to assess the effectiveness of existing

1 Information and Communication Technologies Authority, Assistant ICT Specialist, begumnur.ozdemir@btk.gov.tr, ORCID: 0000-0001-7267-6964

legal regulations in ensuring children's safety in the digital world and to propose improvements that could be made in this area. By reviewing existing research on digital games and child safety, the study provides valuable insights into the need for enhanced legal regulations and policies to protect children's digital safety.

While digital games present opportunities to improve children's digital literacy and foster social interaction, they also introduce risks such as online sexual abuse, cyberbullying, and exposure to malicious individuals. It is emphasized that current legal regulations are insufficient in addressing these threats, and that security measures on digital gaming platforms should be strengthened. Furthermore, it was determined that parents must monitor the time their children spend in the digital environment and ensure they are aware of online safety.

The findings of the study indicate that, while digital games offer children opportunities to have fun and learn in the online space, they also pose serious risks such as sexual abuse and other online threats. Among these risks, cyberbullying, interaction with malicious individuals, and sexual abuse are identified as the most common online threats. The study underscores that current legal frameworks and protective measures are insufficient in addressing these risks, and that digital gaming platforms need to implement more effective security measures. It also highlights the importance of parents and educators monitoring children's interactions in digital games and guiding them on online safety.

This paper aims to contribute to the literature on reducing the online risks posed by digital games for children. It draws attention to the inadequacy of existing legal frameworks and the security vulnerabilities on digital gaming platforms, offering recommendations to policymakers and technology companies in the field. To ensure the safe development of children in the digital world, international cooperation should be strengthened, the responsibilities of technology companies should be expanded, and legal regulations should be enhanced. In this regard, the development of algorithms to increase user safety on digital gaming platforms, the expansion of awareness-raising activities for parents, and the systematic integration of digital literacy education in schools are identified as crucial steps.

Existing legal arrangements for the protection of children in the digital environment should be reinforced. Governments, in collaboration with digital gaming platforms and social media companies, should work toward developing

more effective legislation. Awareness-raising programs should be conducted for parents and educators to highlight the potential dangers children face in the digital environment. Digital safety courses should be incorporated into school curricula, and effective training should be provided to ensure students' online safety. Children should be taught digital literacy and encouraged to critically evaluate online content. Digital gaming platforms should be transparent in their collection, use, and sharing of children's personal data, and regulations should be implemented to protect privacy. This study contributes to the literature on the risks associated with digital games in terms of children's safety and the necessary measures to mitigate these risks. A comprehensive perspective is presented for determining the essential legal and social regulations and policies required for the safe development of children in the digital world.

Keywords: Digital Games, Children's Rights, Child Sexual Abuse.

References

- Council Of Europe. (2007). The Lanzarote Convention: Convention On The Protection Of Children Against Sexual Exploitation And Sexual Abuse. Strasbourg, France: Council Of Europe Publishing.
- Çakır, A., Dönmez, İ., & Kılınç, M. (2014). Digital Games And Online Safety Of Children. *Education And Science*, 39(174), 254-267.
- European Strategy. (2022). Online Safety And Protection Of Children: Strengthening Legal And Security Frameworks.
- INHOPE. (2023). 5 Ways To Protect Yourself From Online Sexual Abuse.
- International Telecommunication Union (ITU). (2020). Guidelines For Children On Child Online Protection. Geneva, Switzerland: ITU.

POSTER SUNUMLARI

P 01- Soru Avcısı: Çocuklar, Ebeveynler ve Öğretmenler için Gamify Edilmiş Öğrenme Platformu

Sibel Yılmaz¹ & Haydar Aydoğdu²

Başvuru tarihi: 10.10.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Amaç: Bu çalışma, çocuklar, ebeveynler ve öğretmenler için oyunlaştırılmış bir dijital eğitim platformu olan “Soru Avcısı”nı tanıtmayı ve bu platformun sunduğu öğrenme fırsatlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Dijital eğitim ve oyunlaştırma, özellikle pandemi sonrası dönemde öğrenci motivasyonunu artırmak ve eğitim süreçlerini daha etkili hale getirmek için kritik bir öneme sahip olmuştur.

Yöntem: Bu araştırma, “Soru Avcısı” platformunun öğrenci başarısı ve öğrenme motivasyonu üzerindeki etkilerini değerlendirmek amacıyla karma araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma, Ankara’da farklı yaş gruplarından 100 öğrenci üzerinde yapılmış ve katılımcılar rastgele seçilerek iki gruba ayrılmıştır. Bir grup geleneksel öğrenme yöntemleriyle eğitilirken, diğer grup “Soru Avcısı” platformunu kullanmıştır. Veri toplama aracı olarak ön-test ve son-test uygulanmış, ayrıca Likert tipi anketler ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemleri kullanılmıştır.

Bulgular: Araştırmanın bulguları, “Soru Avcısı” platformunu kullanan öğrencilerin, geleneksel yöntemlerle öğrenen öğrencilere kıyasla daha yüksek başarı düzeylerine ulaştığını göstermiştir. Matematik, fen bilimleri ve sosyal bilgiler alanlarında öğrenme çıktılarında istatistiksel olarak anlamlı farklar elde edilmiştir ($p<0.05$). Ayrıca, oyunlaştırma elementlerinin kullanıldığı platform, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını artırmış ve öğrenme motivasyonlarını pozitif yönde etkilemiştir.

1 Ankara Üniversitesi Matematik Bölümü, sibelylmz0992@gmail.com

2 ODTÜ Teknokent, Etkim, 83aydogdu@gmail.com

Sonuç: Bu çalışma, dijital eğitimde oyunlaştırmanın etkili bir strateji olduğunu ortaya koymuştur. “Soru Avcısı” platformu, öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha fazla katılım sağlarken, eğitimciler için de öğrenme süreçlerini kolaylaştıran bir araç sunmaktadır. Gelecekte bu tür oyunlaştırma temelli eğitim platformlarının farklı ders alanları ve yaş grupları üzerindeki etkilerinin incelenmesi, dijital eğitimde inovatif yaklaşımların geliştirilmesine önemli katkılar sağlayabilir.

P 02- Dijital Oyunların Uluslararası Finans Piyasalarına Entegrasyonu: Blockchain ve NFT'ler

Ayşegül Gün¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Uluslararası ticaret ve finans dünyası, son yıllarda dijital teknolojilerin yükselişiyle büyük bir dönüşüm geçiriyor. Bu dönüşümün en çarpıcı örneklerinden biri, dijital oyunların blockchain teknolojisi ve Non-Fungible Token'lar (NFT'ler) aracılığıyla finansal piyasalara entegre edilmesidir. Bu yeni ekonomik alan, yalnızca oyun sektörünü değil, aynı zamanda büyük ölçekli finansal ve ticari işlemleri de yeniden şekillendirme potansiyeline sahiptir. Kripto para birimlerinin ötesinde düşünüldüğünde, blockchain teknolojisi dijital hakların korunması ve sanal varlıkların yönetiminde bir devrimin ana aktörü konumundadır. NFT'ler, blockchain teknolojisi üzerine inşa edilmiş benzersiz dijital varlıkların önemli bir örneğidir ve her NFT, bir sanat eseri, bir spor ürünü, bir müzik parçası veya dijital oyun içeriği gibi benzersiz ve orijinal olarak kabul edilir (Clark, 2021). Ayrıca, NFT'ler oyun içi varlıklar kolayca alınıp satılabildiğinden pazarlık gücünü ve nakit akışını artırarak hem oyuncular hem de yatırımcılar için daha esnek ve dinamik bir pazara katkıda bulunur. Günümüzde NFT'ler sayesinde oyuncular oyun içinde kazandıkları veya satın aldıkları eşyaları dış dünyada NFT olarak takas edebiliyor ve bu da oyun içi ekonomilerin gerçek dünya ekonomileriyle doğrudan bütünleşmesini sağlıyor. Örnek olarak 'Axie Infinity' ve 'Decentraland' gibi dijital oyun platformları oyun içinde kazanılan NFT'lerin satılmasıyla gerçek gelir elde edilmesine olanak sağlıyor. Sadece 'Axie Infinity' oyununa baktığımızda 2021 yılında 110 milyon dolardan fazla gelir elde ettiği görülüyor (Nguyen, 2022). Sonuç olarak 2021 yılına gelindiğinde dijital oyunlar-

1 Information and Communication Technologies Authority, aysegul.gun@btk.gov.tr, ORCID: 0000-0001-6321-0644

da sanat eserleri, karakterler, silahlar ve diğer oyun içi varlıkların satışı ile NFT pazarının küresel değeri milyar dolarlık bir pazar haline gelmişti. Bu pazar ayrıca koleksiyonluk olarak değerlendirilen ve yatırım aracı olarak görülen dijital oyun varlıklarını da içeriyor. Örneğin 2023 yılında tek bir koleksiyonluk ‘CryptoKitty’ NFT’si 300.000 doların üzerinde bir fiyata satıldı (Smith, 2023). Özellikle gelişmekte olan ülkeler için yeni bir gelir kaynağı olan oyun NFT’leri, oyuncular için sadece oyun oynayarak ‘oyna-kazan’ modeliyle önemli bir gelir kaynağı haline gelmiştir (Lee ve Cheng, 2022). Bu makale, blockchain teknolojisi ve NFT’lerin dijital oyunlar üzerinden finansal piyasalara etkilerini analiz etmeyi ve bu entegrasyonun uzun vadeli sürdürülebilirlik boyutunu değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın odak noktası, dijital oyunlar aracılığıyla yaratılan yeni ticaret modelleri, yatırım fırsatları ve ekonomik katılım olanaklarının incelenmesidir. Ayrıca bu teknolojilerin mevcut finansal sistem üzerindeki etkileri, hukuki düzenlemeler bağlamında ele alınacaktır. Dijital oyun ekonomisinin bu denli büyümesi, oyunculara ve yatırımcılara kazanç sağlarken, aynı zamanda piyasalara yeni dinamikler kazandırmaktadır. Sonuç olarak, dijital oyunların blockchain ve NFT’ler aracılığıyla uluslararası finans piyasalarıyla bütünleşmesinin geleneksel finans sistemleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olması beklenmektedir. Bu bütünleşme yeni ticaret modellerine, yatırım fırsatlarına ve ekonomik katılıma kapı aralarken, aynı zamanda yasal normlara da değinmeyi gerektirmektedir. NFT’ler ve dijital varlıklar yatırımcılar ve oyuncular için büyük fırsatlar sunsa da bu bütünleşmenin mevcut finans sistemi üzerindeki uzun vadeli etkilerinin ve sürdürülebilirliğinin analiz edilmesi, bu alandaki yasal ve idari düzenlemeler ve bilimsel çalışmalar ışığında daha net bir şekilde temellendirilecektir. Bu nedenle; blockchain tabanlı oyun ekonomilerinin sürdürülebilirliği için uluslararası düzenleyici çerçeveler oluşturulmalı, oyuncular ve yatırımcılar, bu yeni ekonomik modelin riskleri ve fırsatları konusunda bilgilendirilmeli ve blockchain tabanlı oyunların toplumsal etkileri düzenli olarak izlenmeli ve analiz edilmelidir.

Anahtar Kelimeler: Finans, Dijital Oyunlar, Blockchain.

Kaynaklar

Clark, R. (2021). NFTs and Digital Games: A New Financial Frontier. Journal of Digital Finance.

- Lee, T., & Cheng, W. (2022). Play-to-Earn Models in Developing Economies. International Gaming Review.
- Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System.
- Nguyen, H. (2022). Axie Infinity and the Rise of NFT Economies. Digital Economics Journal.
- Smith, J. (2023). The Evolution of NFT Collectibles. Blockchain Insights. Additional academic resources from Google Scholar, ScienceDirect, and SpringerLink

P 03 - History-Themed Games From The Perspective Of Players: An Analysis Study Through A Social Media Platform

Ayşegül Nihan Erol Şahin¹ & Muhammed Erdoğan²

Başvuru tarihi: 12.10.2024

Kabul tarihi: 16.12.2024

Özet

The aim of the research: Thanks to advancing technology, the narration of historical events has not been limited to books alone; films, TV series, and 21st-century technological developments, such as digital games, have also been utilized to convey historical events. Digital games, which are popular among young people, are seen as products with the potential to narrate historical events due to their realistic graphics and detailed scenarios. Furthermore, the digital gaming industry's products are more flexible than those of other sectors, offering detailed content that can be consumed over extended periods. These factors have made learning history through digital games a topic of discussion. In this context, this study seeks to answer the question: What are the opinions and experiences of young people interested in history regarding learning history through digital games? Posts by enthusiasts of history-themed games on Reddit, a popular social media platform among gamers, were analyzed to address this question. Based on these posts, questions were posed to gaming enthusiasts regarding the contributions of history-themed games to their history learning, and the responses were collected and examined.

The rationale for selecting Reddit as the platform for this research includes

1 Doç. Dr., Gazi University Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education, Division of History Education, nihanerol@gazi.edu.tr , ORCID: 0000-0001-6320-982X

2 Gazi University Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education, Division of History Education, erdoganmuhammed115@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7995-1647

its popularity among young people from various countries, as demonstrated by 2024 social media usage statistics, its public accessibility of shared content, and its established reliability in previous data analysis studies (Jamnik & Lane, 2017; Juntire, 2024: 2). The objective of the study is to prepare a research-based analysis, using Reddit users' comments, to understand perceptions of learning history through digital games and to share these findings with individuals interested in both computer games and history. The research problem is formulated as follows: What are the thoughts and experiences of young Reddit users and history enthusiasts interested in computer games regarding learning history through digital games? The study also addresses the following sub-problems:

Sub-Problem 1: According to Reddit users' comments and posts, what contributions can digital games make to learning history?

Sub-Problem 2: According to Reddit users' comments and posts, what disadvantages or potential harms might arise from learning or teaching history through digital games?

This research is limited to the publicly available posts and comments on topics and groups within the Reddit platform. Comments and content from private topics and groups, as well as those shared on other social media platforms, were excluded.

Methodology: The methodology of this study is document analysis, one of the qualitative research methods. In document analysis, the aim is to examine and interpret written or visual materials that provide information about an event, action, phenomenon, opinion, or thought that occurred in the past or recently (Yıldırım & Şimşek, 2021: 189). The research design is a single case study design, one of the qualitative research designs. According to Creswell, a single case study design is an academic approach where the researcher conducts an in-depth investigation of a situation, event, action, or the consequences arising from an event or action, focusing on one or sometimes multiple individuals based on a single type of data source (Creswell, 2020: 243).

Data Collection and Analysis: The topics from which the data were collected in this research are as follows: r/historyteachers, r/assassinscreed, r/eu4, r/badhistory, r/tarih and r/history. Among these, the r/historyteachers group is specifically targeted at history teachers and prospective history teachers. The occupations and educational backgrounds of users in the other groups vary. From

the 876 comments and posts gathered from these topics, respectful, non-offensive, and detailed content was selected and included in the research. The selected content was first analyzed using the discourse analysis method, focusing on the subtext within the comments and posts. Then, thematic analysis was applied to categorize and code the data according to the source, its context, timing, and the subtext it contained. Subsequently, the data were compared (Glesne, 2013: 259; Yıldırım & Şimşek, 2021: 261). The data analysis was conducted by two researchers acting as a lead researcher and an assistant researcher. Both researchers analyzed the data simultaneously and compared their analyses through cross-analysis. This approach aimed to ensure internal validity, consistency, and reliability in the data analysis process (Creswell, 2020: 244; Yıldırım & Şimşek, 2021: 289). The NVIVO software was utilized during the analysis process, providing technological support to enhance the reliability and validity of the research.

Since Reddit, the social media platform used as the data source for this research, is a publicly accessible platform, and the data were collected from public topics and groups, obtaining research permissions was deemed unnecessary as long as the names of contributors remained confidential and their data was not shared (Yıldırım ve Şimşek, 2021: 234). Nevertheless, permissions were obtained from the moderators of the active groups r/tarih and r/historyteachers. Additionally, the Reddit administration was consulted to ensure that content could be analyzed as long as the identities of contributors were kept anonymous.

Findings: The comments and posts analyzed in the study were examined based on their themes and approaches toward digital games. Of the reviewed comments and posts, 44.4% were written to express opinions about digital games, 31.7% aimed to share personal experiences, and 23.8% were intended to recommend games deemed useful for history education. When analyzed from the perspective of approaches to learning history through digital games, 34.9% of the comments and posts asserted that learning history through digital games is possible, 17.5% argued that it is not possible, and 47.6% did not express a clear opinion or suggested that it depends on the situation or the source. Most of the comments examined in the study highlighted that digital games could contribute to general knowledge in history or auxiliary disciplines related to history. Among the games mentioned, Assassin's Creed series was the most frequently referenced, while explicitly educational computer games were rarely recommended.

Findings for Sub-Problem 1: According to the comments and posts analyzed within the research, the most significant contribution of digital games to history education is their ability to spark or enhance interest in history among players and students. Another notable benefit mentioned in the comments is that players or students can reinforce their existing knowledge or acquire new information through these games. Comments focusing on teaching history through digital games emphasized that such games improve spatial perception skills and enhance the ability to research and interpret sources.

Findings for Sub-Problem 2: According to user comments, the primary disadvantages and challenges associated with teaching or learning history through digital games include technological constraints, time limitations, misalignment with the curriculum, and concerns over the accuracy of the information presented in the games. Additionally, some comments pointed out that misinformation could spread through these games and that, due to their popularity and memorability, this misinformation might become ingrained in players' minds. This could lead to widespread dissemination of inaccurate historical information, making it difficult to correct misconceptions.

Results: The findings revealed students who stated that they learned history through digital games and passed their courses, as well as teachers who reported using digital games in their lessons. In addition to these findings, some users who questioned whether history can indeed be learned through digital games received responses indicating that certain games can provide basic knowledge about historical events. However, in contrast to these perspectives, users who opposed the idea of teaching history through digital games were also identified, highlighting the potential of games to distort historical accuracy. Based on the findings of the research, the following recommendations can be made:

- A direct survey study could be conducted targeting teachers to explore their perspectives about the use of digital games in history education.
- Surveys implementing the same question could be conducted on different social media platforms to gather a broader range of opinions.

Anahtar Kelimeler: Digital Games, History Education, Reddit, Social Media.

References

- Creswell, J. W. (2020). Nitel araştırma yöntemleri: beş yaklaşıma göre nitel araştırma deseni. [Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches]. (S. B. Demir, & M. Bütün, Trans.). Ankara: Siyasal.
- Glesne, C. (2013). Nitel araştırmaya giriş. [Becoming qualitative researchers]. (A. Ersoy, & P. Yalçınoglu, Trans.). Ankara: Anı.
- Jamnik, M. R. & Lane, D. J. (2017) The use of Reddit as an inexpensive source for high-quality data. Practical Assessment, Research, and Evaluation 22(5): 1–10. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1143363>
- Juntire. (2024). Reddit kullanıcı istatistikleri 2024: kaç kişi kullanıyor. [Reddit user statistics 2024: how many people use it]. Juntire.com. Retrieved from: <https://juntire.com/blog/reddit-kullanici-istatistikleri>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2021). Nitel araştırma yöntemleri. [Qualitative research methods]. Ankara: Seçkin.

P 04- A Comparative Analysis of Cinematic and Gameplay Trailers

Baha Tan Oral¹

Başvuru tarihi: 13.10.2024

Kabul tarihi: 13.12.2024

Abstract

Video game trailers serve as pivotal marketing tools that influence audience perception and engagement before a game's release. Trailers typically fall into two main categories: cinematic trailers, which focus on storytelling and emotional appeal; and gameplay trailers, which showcase in-game mechanics and visuals. Despite their widespread use, few studies have systematically compared audience reception of these two formats across diverse game genres. This study aims to fill this gap by analyzing viewers' engagement and sentiments towards cinematic and gameplay trailers. Understanding these preferences can help developers optimize their marketing strategies and align promotional efforts with audience expectations. The research methodology involves collecting and analyzing viewer comments and engagement metrics from popular gaming platforms and social media sites. A mixed-methods approach is employed, combining quantitative analysis of engagement data with qualitative content analysis of viewer comments. The study examines trailers from various game genres, including action-adventure, role-playing, first-person shooter, and strategy games, to provide a comprehensive overview of audience preferences across different gaming categories. This study analyzed a dataset comprising 46 trailers (23 cinematic and 23 gameplay) from 23 video games representing a variety of genres and release contexts. Data were collected from YouTube using custom Python scripts and the "Return YouTube Dislike" tool, capturing 447,833 comments and associated engagement metrics including likes and dislikes. Sentiment analysis was conducted using the VADER sentiment analysis tool, enhanced with a custom lexicon, to ensure contextual relevance for gaming terminology and slang. To account for

1 Yaşar Üniversitesi, bahatan42@gmail.com, ORCID: 0009-0007-6806-777X

differences in viewership, engagement metrics were normalized relative to view counts. A compound metric combining sentiment scores and engagement data was developed to facilitate direct comparison of audience responses to cinematic and gameplay trailers. The analysis revealed distinct audience preferences based on the game characteristics and trailer types. Cinematic trailers receive higher engagement and positive sentiments for story-driven games and sequels, leveraging their focus on narrative and emotional appeal. For example, trailers from established franchises often evoke nostalgia and emotional responses, strengthening connections with long-term fans. In contrast, gameplay trailers were more favorably received for games centered on complex mechanics or new intellectual properties, where audience interest was driven by an emphasis on showcasing actual gameplays and unique stylistic elements. The data further highlight the importance of matching the trailer type to the franchise stage. Established franchises have benefited significantly from cinematic trailers, which resonated with their pre-existing fanbase through storytelling and nostalgia. Meanwhile, gameplay trailers played a crucial role in attracting attention to new games by providing a transparent view of what players could expect and building trust among potential consumers unfamiliar with the product. These findings emphasize the strategic importance of tailoring trailer formats to the specific characteristics of the game being promoted and the preferences of the target demographics. Cinematic trailers excel at engaging audiences for sequels and story-driven titles, creating emotional connections that amplify prerelease excitement. Conversely, gameplay trailers are indispensable for introducing new intellectual property and mechanics-heavy games, where transparency and demonstration of in-game experiences are key to audience engagement. Developers can leverage these insights to refine their promotional strategies, maximizing audience engagement and the impact of their marketing efforts. By selecting the appropriate trailer format for each project, game publishers can align their advertising content with audience expectations, ultimately enhancing the effectiveness of their campaigns and optimizing the return on investment in game marketing.

P 05- Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Üzerine Bir Araştırma: Gazi Ortaokulu Örneği

Saadet Altınağaç¹ & Sefa Aşık²

Başvuru tarihi: 14.10.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Bu çalışma, Gazi Ortaokulundaki öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Son yıllarda dijital oyunların eğitim, spor başta olmak üzere pek çok farklı sektörde popüler hale gelmesi ve ekonomik boyutunun da artması oyun oynama nedenlerinin ve motivasyonlarının anlaşılmasını önemli kılmaktadır. Araştırma, Çanakkale il merkezinde bulunan Gazi Ortaokulunda eğitim alan 663 öğrenciye ve aralarından tabakalı rasgele örnekleme yöntemi ile seçilen öğrencilere uygulanmıştır. Karma yöntemin kullanıldığı araştırmada Demir, vd. (2018) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” ve yarı yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilecek veriler kullanılmıştır. Ayrıca amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen velilere uygulanacak ebeveyn görüşme formları ile de ebeveyn görüşleri alınmıştır. Ders saatleri dışında Google Forms aracılığı ile toplanan veriler SPSS ve Maxqda paket programı kullanılarak betimsel istatistikler, t-Testi, Anova ve içerik analizi ile analiz edilmiştir. Bu çalışmada 663 öğrencinin katılımıyla dijital oyun oynama alışkanlıkları ve bu oyunların algılanan etkileri incelenmiştir. Katılımcıların %82’si dijital oyun oynadığını belirtmiş, öğrencilerin büyük çoğunluğu günlük ortalama 2 saatlerini bu aktiviteye ayırdıkları görülmüştür. Öğrencilerin %75’i dijital oyunları eğlence amacıyla oynadıklarını belirtmiştir ki bu bulgu dijital oyunların eğlence ve sosyal etkileşim için önemli bir araç olduğunu belirtmektedir. Alan yazında öz-güdülenme teorisine dayalı çalışmalarda, bireylerin oyun

1 MEB, saltinagac@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5682-4880

2 ÇOMÜ, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü, sefa.a1707@gmail.com, ORCID: 0009-0002-7640-4724

oynama motivasyonlarının temelinde üç faktör olduğu belirtilmiştir: yeterlilik, özerklik ve sosyal bağ kurma ihtiyacı. Bu sonuç, öğrencilerin oyunları eğlence ve sosyal etkileşim için oynadıklarını gösteren bulgularla da örtüşmektedir. Öğrencilerin büyük bir kısmı dijital oyunların gerçek hayattaki başarısızlıkları unutturma etkisinin olmadığını ancak kendilerini aşma ve rekabet sağlama konusunda onları tatmin ettiğini açıklamıştır. Bu sonuç yine alan yazında Özyeterlilik Kuramı'na göre, bireyler, becerilerini geliştirme ve kendilerini kanıtlama arzusuyla oyunlara yönelmektedir bulgusuyla uyumaktadır. Sonuçlar literatürdeki dijital oyunların motivasyon ve öz yeterlilik üzerindeki olumlu etkilerini desteklemektedir. Diğer taraftan dijital ortamın gerçek gibi olması ve bu ortamda geçirilen zamanın gerçeklik duygusunu nasıl etkilediği konusunda katılımcılar kararsız ve olumsuz görüş bildirmişlerdir. Bu da dijital oyunların potansiyel dezavantajları ve gerçek dünya ile ilgili etkileşimleri üzerine daha fazla araştırma yapılması gerektiğini göstermektedir. Sonuç olarak, araştırma bulguları literatürdeki birçok çalışmayla paralellik göstermektedir. Dijital oyunlar, bireylerin eğlence, motivasyon ve öz-yeterliliklerini artırmada etkili bir araç olabilirken, uzun süreli kullanımın gerçeklik algısı üzerindeki etkileri konusundaki belirsizlikler, daha fazla araştırmayı gerekli kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Oyun Oynama Motivasyonu, Ait Olma, Oyunlaştırma, Sosyalleşme

P 06- İlkokul ve Ortaokul Öğrencileri ile Matematik ve Sınıf Öğretmenlerinin Dijital Oyunlara Yönelik Metaforik Algıları

Yusuf Akın¹ & Neslihan Usta²

Başvuru tarihi: 14.10.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Dijital oyunlar, teknolojinin hızla gelişmesiyle günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Özellikle aksiyon, macera ve yarış tutkunları olan her yaştan öğrencinin ilgisini çeken dijital oyunlar, eğitimde de etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu bağlamda, öğretmenlerin ve öğrencilerin dijital oyun kavramına yükledikleri anlamların ortaya çıkarılması önemlidir. Bu araştırma, ilkokul ve ortaokul öğrencileri ile matematik ve sınıf öğretmenlerinin dijital oyunlara dair algılarını metaforlar yoluyla incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada fenomenoloji yöntemi ve kolay ulaşılabilir örnekleme kullanılmıştır. Katılımcılar, Batı Karadeniz Bölgesi'ndeki bir ildeki farklı sınıf seviyelerindeki öğrenciler ve onların matematik ve sınıf öğretmenleridir. Verilerin toplanması için öğrencilere “Dijital oyunlar _____ gibidir. Çünkü _____” cümlesini tamamlamaları istenmiş ve ardından bireysel görüşmeler yapılmıştır. Veriler betimsel ve içerik analiziyle çözümlenmiş; tema, alt tema ve kodlar çıkarılarak frekans ve yüzde dağılımları belirlenmiştir. Bulgular, öğretmenlerin dijital oyunlara yönelik olumsuz, öğrencilerin ise olumlu metaforlar ürettiklerini göstermiştir. Olumlu temalar altında eğlence, arkadaşlık ve sosyal ilişki, gerçeklik, teknoloji, duygusal destek, sanat ve yaratıcılık alt temaları öne çıkarken; olumsuz temalarda bağımlılık ve olumsuz etki alt temaları belirginleşmiştir. Öğrenciler dijital oyunları eğlence

1 Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, yakin@bartin.edu.tr, ORCID: 0009-0008-0570-5989

2 Doç. Dr., Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, nusta@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2662-1975

II. ULUSLARARASI DİJİTAL OYUNLAR KONGRESİ

ve sosyal etkileşim aracı olarak algılarken, öğretmenler oyunların bağımlılık ve zaman kaybı gibi olumsuz etkilerine dikkat çekmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda, öğretmenlerin dijital oyunlara yönelik olumlu bakış açıları geliştirmeleri ve öğrencilerin dijital oyunlara olan ilgilerinin eğitimde etkili bir şekilde kullanılmasını sağlamak amacıyla atölyeler düzenlenmesi önerilmektedir.

P 07- Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Deneyimine İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi: Sayılar ve İşlemler Öğrenme Alanı

Büşra Vay¹, Ayjennet Allaberdiyeva², Neslihan Usta³

Başvuru tarihi: 22.10.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Dijital oyunlar, teknolojinin gelişimiyle günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. İlgi çekici içeriklerle sunulan bu oyunlar, her yaştan bireyin odak noktası olmuştur. Özellikle aksiyon, macera ve yarış oyunları, öğrenciler için vazgeçilmez bir aktivitedir. Bu durum, dijital oyunların matematik öğretiminde kullanılabileceği fikrini doğurmuştur. Bu araştırmanın amacı, 6.sınıf öğrencilerinin dijital oyun oynama deneyimlerine ilişkin görüşlerini inceleyerek matematik öğretimine katkı sağlayacak öneriler geliştirmektir. Araştırmaya, Türkiye'nin Batı Karadeniz Bölgesi'nde bir ortaokulda öğrenim gören 6.sınıf öğrencileri gönüllü olarak katılmıştır. Uygulama, ücretsiz dijital oyun platformlarında bulunan "Sayılar ve İşlemler" konusuyla ilgili hazır oyunlar kullanılarak, akıllı tahta ve bilgisayarlar yardımıyla gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği çalışmada, veriler yarı yapılandırılmış görüşme formuyla toplanmıştır. Formda, öğrencilerin dijital oyunlara ilişkin algıları, bu oyunlar hakkındaki düşünceleri, oynama sıklıkları, kullandıkları teknolojik aletler, derslerde bu tür oyunları kullanıp kullanmadıkları ve matematik derslerinin dijital oyunlarla öğretilmesi konusundaki görüşleri yer almaktadır. Verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmış ve temalar araştırmacılar tarafından belirlenmiştir.

1 Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, vaybusra@gmail.com

2 Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, ayjennetallaberdiyewa1@gmail.com, ORCID: 0009-0009-3560-8757

3 Doç. Dr., Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı, nusta@bartin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2662-1975

Sonuçlar, öğrencilerin dijital oyunları genellikle eğlence amaçlı teknolojik/sanal etkinlikler olarak gördüklerini göstermiştir. Ayrıca, dijital oyunların öğrencilerin yaşamında yaygın ve sıkça başvurulan bir aktivite olduğu tespit edilmiştir. Öğrenciler, matematik dersinde dijital oyunların kullanılmasının öğrenmelerine ve dersin anlaşılmasına katkı sağladığını, dersi daha eğlenceli hale getirdiğini belirtmiş ve bu yöntemle ders işlenmesini talep etmişlerdir. Öğrencilerin dijital oyun deneyimiyle ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları ve bu oyunların matematik öğretiminde etkili Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı araştırmacıları olarak kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

P 08- Güvercin Posta Teşkilatı: Eğitici ve Eğlenceli Bir Mobil Oyun Deneyimi

Mehmet Cem Çatalbaş¹ & Ali Talha Karabaş²

Başvuru tarihi: 07.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Bu bildiride, Buzdağı Yayınevi tarafından yayınlanan çocuk kitabı serisinden esinlenerek geliştirilen Güvercin Posta Teşkilatı isimli mobil oyun ve içerisinde bulunan iki mini oyun incelenmektedir. Oyun , hem eğitici hem de eğlendirici unsurlar barındıran mekaniklere sahip olup, çocuklara karar verme, mantıksal düşünme ve temel matematik becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda, oyun içinde yer alan Güvercin Posta Teşkilatı ve Baykuş Eczanesi mini oyunlarının öğretici yönleri detaylı olarak ele alınacaktır.

Oyun, mobil platformlara özel olarak Unity oyun motoru kullanılarak geliştirilmiştir. Sanat tasarımı, Buzdağı Yayınevi tarafından yayınlanan çocuk kitabı serisinin orijinal çizeri tarafından yapılmış olup, oyun grafiklerinin kitapların sanatsal diliyle bütünleşik bir deneyim sunması sağlanmıştır. Oyunun temel amacı, oyunculara çeşitli senaryolar üzerinden eğitici içerikler sunarken, onlara günlük yaşam problem çözme becerileri kazandırmaktır.

Güvercin Posta Teşkilatı Mini Oyunu

Bu mini oyun, çocukların problem çözme ve strateji geliştirme becerilerini desteklemek üzere tasarlanmıştır. Oyuncuların, farklı özelliklere sahip güvercinleri kullanarak mesajları belirli noktalara ulaştırmaları gerekmektedir. Güvercinler Hız , Dayanıklılık ve Kuvvet olmak üzere üç farklı parametreye sahiptir. Hız, güvercinin belirlenen mesafeyi ne kadar sürede katettiğini belirlerken; dayanık-

1 Doç. Dr., Yazılım Mühendisliği Bölümü, Ankara Üniversitesi, mccatalbas@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9291-1180

2 Soltudo Technologies, alitalhakarabas@gmail.com

lılık, uzun mesafeler boyunca performansını sürdürebilmesini sağlar. Kuvvet ise taşıyabileceği mesaj sayısını veya özel görevlerdeki performansını etkileyen bir faktördür.

Oyuncular, her bir güvercini mesajın hedef noktasına en verimli şekilde ulaştırmak için doğru seçimleri yapmalıdır. Mesajın alıcısına ulaşması için çocuklar, güvercinlerin yorgunluk seviyelerini göz önünde bulundurmalı, onların dinlenme sürelerine dikkat etmeli ve en verimli uçuş rotalarını belirlemelidir. Bu süreçte çocukların zaman yönetimi, mantıksal düşünme ve karar verme yetenekleri gelişmektedir. Tüm bu süreçler gerçekleşirken ebeveynlerin daha yaşlı küçük olan çocuklar ile oynarken olan olayları anlatıp çocukların ebeveynleri ile ilişkisinin artması ve aynı zamanda kelime hazneleri , zaman yönetimi ve mantıksal düşünme yeteneklerinin gelişmesi hedeflenmiştir.

Bu mini oyun, çocukların temel matematiksel düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir ağırlık dengeleme oyunudur. Oyuncuların, terazinin sol tarafına yerleştirilmiş hayvanın ağırlığını tahmin edip, sağ tarafa farklı ağırlıklarda kütleler ekleyerek dengeyi sağlamaları gerekmektedir. Oyunun başlangıç seviyelerinde yalnızca 1 ve 3 kg'lık ağırlıklar kullanılabilirken, ilerleyen seviyelerde 9, 27, 81 ve 243 kg gibi daha büyük ağırlıklar devreye girmekte ve denge kurma süreci giderek zorlaşmaktadır.

Oyunun ilerleyen aşamalarında oyuncuların karmaşık problem çözme ve deneme-yanılma yöntemlerini kullanma becerileri test edilir. Oyunun tasarımında çocukların sezgisel öğrenme süreçlerinden faydalanmaları hedeflenmiştir; yanlış seçimler yaptıklarında terazinin eğimi değişerek fiziksel bir geri bildirim sunulur ve çocuklar kendi hatalarını fark edip stratejilerini geliştirebilirler. Oyun mekanikleri, çocukların sistematik düşünme, mantıksal analiz yapma ve sabır geliştirme yeteneklerini desteklemektedir.

Bu iki mini oyun, çocukların bilişsel gelişimine katkı sağlarken, aynı zamanda eğlenceli bir öğrenme ortamı sunmayı hedeflemektedir. Çocuk kitaplarının görselleriyle desteklenen sanatsal bütünlük, onların aşinalık kazandığı karakterler aracılığıyla oyuna daha kolay adapte olmalarını sağlamaktadır.

Oyun, pilot testlerde çocuklar tarafından büyük ilgiyle karşılanmış ve eğitici unsurların oyun içerisine doğru entegre edilmesi sayesinde hem eğlendirici hem de öğretici bir deneyim sunduğu gözlemlenmiştir. Kullanıcı testleri sonucunda, çocukların problemleri çözme hızının arttığı, karar verme yetilerinin geliştiği ve

mantıksal düşünme becerilerinin geliştiğı belirlenmiştir.

Güvercin Posta Teşkilatı mobil oyunu, çocukların stratejik planlama, matematik ve mantıksal düşünme becerilerini geliştirmek için tasarlanmış eğitici bir platform sunmaktadır. Oyun içindeki mini oyunlar, çocukların farklı alanlarda becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmakta ve interaktif bir eğitim aracı olarak etkileşimliliğı yüksek bir deneyim sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Mobil Oyun, Eğitici Oyunlar, Çocuk Oyunları, Strateji, Matematik.

P 09- Çocukların Siber ve Diğer Suçlara Sürüklenmesinde Dijital Oyunların Etkisi

Abdulkadir Bilen¹

Başvuru tarihi: 09.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

Özet

Oyun, sosyal alanda çocukluk döneminden itibaren her insanın eğlendiği, zevk aldığı ve hoş vakit geçirdiği bir araçtır. Her yaşta insan hem sosyal alanda hem de dijital dünyada çeşitli oyunlar oynamaktadır. Kişisel bilgisayarların artması ve dijitalleşme gibi kavramlardan dolayı günümüzde fiziki oynanabilen oyunların da sanal ortama taşınmasıyla dijital oyun çeşitliliği artmıştır. Bu oyunlar her yaştan birçok insanın uzun zaman geçirdiği ve oyun oynadığı bir alana dönüşmüştür. Dijital oyunların artık çevrimiçi ve gruplar halinde oynanmasına izin vermesi insanları sanal dünyada iletişim kurmaya zorlamaktadır. Bu da sesli, görsel ve yazılı iletişim kurmaya izin veren başka uygulamaları da beraberinde getirmektedir. Oyun arkadaşlığı ile başlayan süreç zaman içinde suç içerikli paylaşımlar ile devam etmekte ve grup içinde bazı çocukların hukuka aykırı şekilde ele geçirilen verileri ile suça teşvik edilmektedirler. Tehdit, şantaj ve siber zorbalık gibi suçlarla karşı karşıya kalan çocuklar suç olan eylemleri işlemeye zorlanmakta ve suça sürüklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Siber Suç, Suç Analizi.

Giriş

Giriş: Günümüzde çocukların fiziksel veya açık hava aktiviteleri yerine daha çok dijital oyunları tercih etmeleri, antisosyal davranışlarda artışa yol açmaktadır ve bu da gençlik suçlarına neden olmaktadır. Çocukların dijital oyunlara olan ilgisi ve bu oyunlarda geçirilen zamanın psikolojik ve duygusal etkisi araştırma konusudur. Dijital çağda, dijital oyunlar 5 ila 12 yaş arasındaki çocuklar da

¹ Phd, Emniyet Genel Müdürlüğü, abdulkadir.bilen82@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2359-8829

dahil olmak üzere her yaştan insanı etkilemektedir. Dijital oyunların çocukların olumsuz davranışları, özellikle de suç davranışları üzerindeki etkileri konusunda endişe duyulmaktadır. Drummond ve arkadaşları saldırgan oyun oynamanın gençlik davranışları üzerindeki uzun vadeli etkilerini belirlemek için çalışma yapmışlardır [1]. Ruiz-Fernández ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli video oyunlarının çocukları duyarsızlaştırma etkileri ve saldırgan davranışları normalleştirebildiği öne sürülmektedir [2]. Jen Kuo ve arkadaşları video oyunlarının risk-fayda analizini sunarak, oyunun agresif davranış için potansiyel bir katalizör olarak etkileşimli doğasını vurgulamaktadır. Bu araştırma, şiddet içeren video oyunlarının suçlu davranışla bağlantılı olduğuna dair önceki bulguları doğrulamaktadır [3]. Torres ve arkadaşları tarafından yapılan çalışma genel olarak oyun teknolojilerinin büyüme çağındaki çocuklarda, bazı gelişim özelliklerine faydası olduğunu ortaya koymuştur [4]. Boyalı ve arkadaşı dijital oyunlarla kurulan arkadaşlıkların bir sonraki aşamada fiziksel ortamlarda da devam ettiğini ve yeni bir etkileşim formuna dönüştüğünü tespit etmişlerdir [5]. Özellikle şekil 1’de şiddet içeren dijital oyunların suça sürüklenen ve mağdur çocuklar üzerindeki etkisi araştırılarak, bu alanda mevcut bilgi ve veriler değerlendirilmektedir. Konuya dair mevcut literatür taramasıyla birlikte dijital oyunların suç ve mağdur ilişkisi araştırılacak ve farkındalık sağlanacaktır. Amaç; Araştırmanın amacı/problemi açıkça ifade edilmelidir. Varsa araştırmanın alt amaçları, alt problemleri veya hipotezleri açıkça sunulmalıdır.



Şekil 1. Şiddet içerikli bir oyuna ait görüntü

Amaç: Suça sürüklenen ve mağdur olan çocukların bu ortamlardan uzak durmaları ve dijital oyunlardaki benzer tehlikeler konusunda çocuk ve ailelerin farkındalıkların artırılması gerekmektedir. Yapılacak çalışma ile çocukların dijital oyunlar vasıtasıyla nasıl suça sürüklendiği ortaya koyulacaktır. Bu alanda hangi çalışmaların yapıldığı araştırılarak suç ve suçluların önlenmesinde ne gibi tedbirler alınabileceği konusunda aile ve bireylerin farkındalığının artırılması amaçlamaktadır.

Araştırmanın kapsamı ise, dijital oyunların çocuk psikolojisine etkileri, suça sürüklenen ve mağdur olan çocukların profili ve aile, okul, hukuki boyut gibi farklı perspektiflerle ele alınarak kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır.

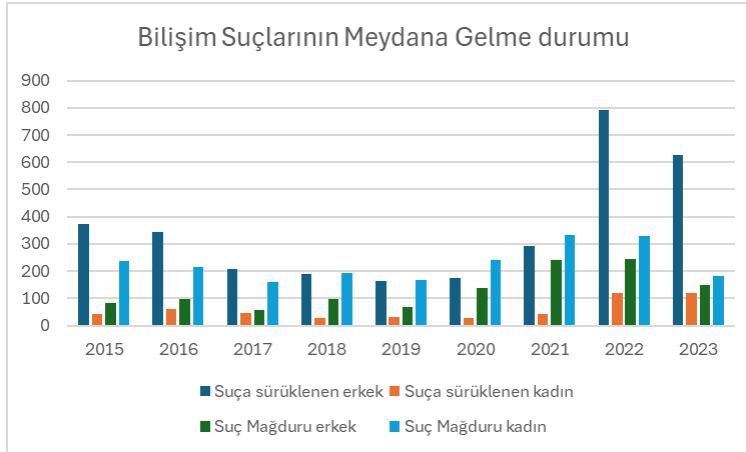
Yöntem: Şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerindeki etkisi de önemli bir konudur. Bu tür oyunları oynayan çocukların agresif davranışlar sergilediği ve şiddet eğilimlerinin arttığı birçok çalışmada gözlemlenmektedir. Özellikle uzun süreli ve yoğun bir şekilde şiddet içerikli oyun oynayan çocuklarda, agresif ve hırçın bir tutumun geliştiği tespit edilmiştir. Bu nedenle ebeveynlerin, çocukların oynadığı oyunların içeriklerine dikkat etmesi ve şiddet içerikli oyunlardan uzak tutması önemlidir. Ayrıca çocukların oyun oynama süreleri ve içerikleri konusunda da sınırlamalar getirilmesi gerekmektedir.

Suça sürüklenen çocukların profili genellikle aile içi sorunlar, arkadaş çevresi etkisi, düşük sosyoekonomik düzey, madde bağımlılığı gibi faktörleri içermektedir. Bu çocuklar genellikle aile içi şiddete maruz kalmış, kötü eğitim koşullarıyla karşı karşıya kalmış ve sosyal desteğe ihtiyaç duyan çocuklardır. Bu faktörler, çocukların suça sürüklenmesinde etkili olabileceği gibi, dijital oyun bağımlılığı gibi faktörlerle birlikte çeşitli mağduriyetler yaşamaktadırlar. TÜİK istatistiklerine göre Türkiye’de meydana gelen olaylarda suça sürüklenen çocukların sayısı tablo 1’de gösterilmiştir. Bilişim suçları sayısında şekil 2’de görüldüğü gibi suça sürüklenmede erkeklerin sayısının kadınlara göre, mağdur olmada ise kadınların sayısının erkeklere göre yüksek olduğu görülmektedir. Son yıllarda çocukların hem suçun mağduru olmada hem de suça sürüklenmede sayısında artış olduğu gözlemlenmektedir.

Bulgular

Tablo 1. Suça sürüklenen çocukların yıllara göre suç türüne göre dağılımı [6].

SUÇA SÜRÜKLENEN ÇOCUKLAR (18 YAŞ ALTI)									
SUÇLAR	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Bilişim Suçları	416	404	255	219	195	202	333	911	749
Cinsel Suçlar	3416	4294	4417	5199	5120	3208	4998	7874	6258
Dolandırıcılık	486	623	506	457	479	580	552	1173	965
Tehdit ve Hakaret	6895	6779	6332	7041	7300	6896	7657	11226	9398



Şekil 2. Bilişim suçlarının kadın erkek açısından durumu [6]

Sonuç: Şiddet içeren dijital oyunların agresif davranışlara sebep olabileceği ortaya konulsa da her birey için aynı etkiyi göstermemektedir. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki suça bulaşma etkisi bağımlılık, sosyal etkileşim, ruhsal

sağlık ve aile gibi faktörlere göre şekillenebilmektedir. Dijital oyunlar çocukları bazen olumlu etkilediği gibi bazen de olumsuz etkileyerek suça bulaşmalarına sebep olmaktadır. Özellikle ebeveynlerin çocukları bilinçli yönlendirmeleri, dijital dünyanın olumsuz etkisinin farkında olmaları ve oyun sürelerini kontrol etmeleri suça sürüklenme riskinin azalması için önemli rol oynamaktadır.

Kaynaklar

Boyalı, Uğur; Aktaş, Celalettin. Dijital Oyun ve Sosyal Etkileşim. TAM Akademi Dergisi, 2023, 2.2: 226-242.

Drummond A, Sauer JD, Ferguson CJ. Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. R Soc Open Sci. 2020 Jul 22;7(7):200373. doi: 10.1098/rsos.200373. PMID: 32874632; PMCID: PMC7428266.

<https://data.tuik.gov.tr/>

Kuo HJ, Yeomans M, Ruiz D, Lin CC. Video games and disability-a risk and benefit analysis. Front Rehabil Sci. 2024 Mar 1;5:1343057. doi: 10.3389/fre.2024.1343057. PMID: 38496777; PMCID: PMC10943698.

Ruiz-Fernández A, Junco-Guerrero M, Cantón-Cortés D. Exploring the Mediating Effect of Psychological Engagement on the Relationship between Child-to-Parent Violence and Violent Video Games. Int J Environ Res Public Health. 2021 Mar 11;18(6):2845. doi: 10.3390/ijerph18062845. PMID: 33799538; PMCID: PMC8001326.

Torres, Pablo E., et al. A systematic review of physical–digital play technology and developmentally relevant child behaviour. International Journal of Child-Computer Interaction, 2021, 30: 100323.

P 10- A Look at Transfer Restrictions in Esports From a Civil Law Perspective: The Search for a General Regulation to Protect Gamers' Rights

Muhammed Harun Kılıç¹

Başvuru tarihi: 10.11.2024

Kabul tarihi: 27.11.2024

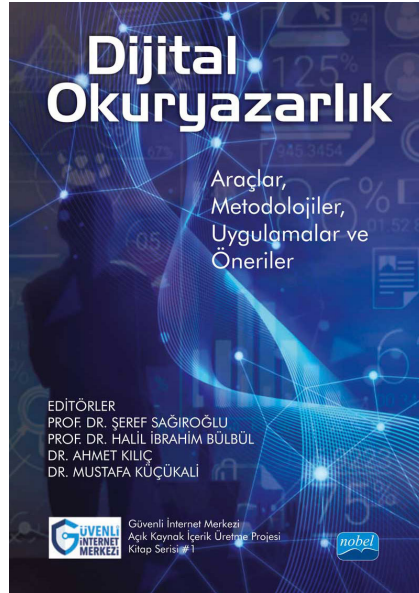
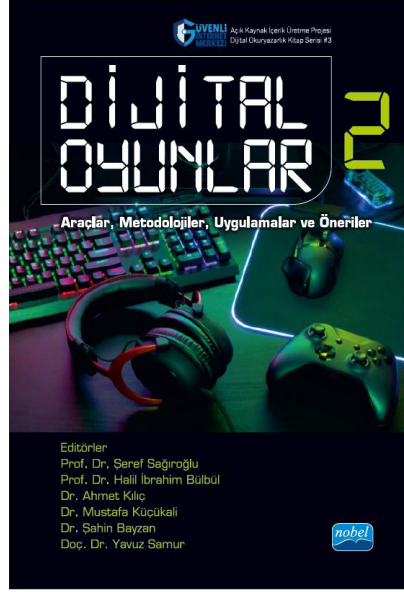
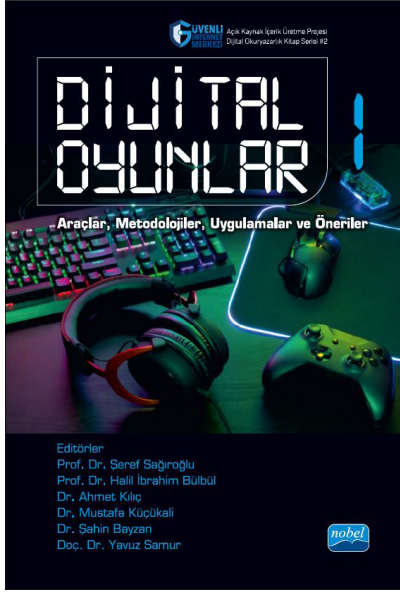
Abstract

The Esports industry has grown rapidly in recent years, creating significant legal challenges. Broadcasting, sponsorship and betting revenues constitute the main source of income for this sector. Due to its rapid growth recently, there are not enough legal regulations in the field of esports. One major issue pertains to player transfer regulations imposed by game developers, which can negatively impact gamers' bargaining power and financial prospects. These restrictions often force players to remain within specific leagues or games, limiting their career opportunities and suppressing their ability to negotiate better terms. Thus, gamers have to compete within monopolized leagues and cannot be transferred to other leagues. Taking into account the predominance of young, inexperienced players in Esports, such limitations pose threats to their personal development and economic well-being. This paper aims to analyze transfer restrictions in the Esports industry through a civil law perspective, exploring the need for comprehensive legal regulations to protect the personality rights of gamers. The research employs a qualitative methodology, focusing on a literature review and analysis of existing laws and practices within the Esports ecosystem. Specific attention is paid to the legal principles derived from civil law, including personality rights, obligations law, and contract law. Additionally, case studies from regulatory frameworks in countries such as Türkiye provide valuable context. Relevant rules set by prominent game developers and Esports organizations are also examined

¹ Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi, mhkiliç@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0054-4564

to highlight inconsistencies and their implications for competitive fairness. Lastly, discussions on compensation claims and legal remedies for unfair contractual terms add a broader perspective to the findings. The findings reveal that game developers often impose restrictive transfer rules, including limitations on switching leagues or participating in rival games. These restrictions can lead to monopolistic practices within Esports leagues, effectively diminishing players' ability to earn additional income from sponsorships or rival events. Furthermore, young players, many of whom lack experience in navigating contractual obligations, face vulnerabilities that can hinder their career progression. The study also observes that national regulations, such as those established in Türkiye, offer foundational protections. However, they remain insufficient to address the dynamic and diverse nature of the global Esports industry. A unified framework that ensures competitive fairness and player autonomy while maintaining the industry's growth potential is necessary. Therefore, adequate legal arrangements should be made as soon as possible in the rapidly developing esports sector. These regulations should target the interests of all actors of esports, especially to protect the rights and interests of younger players. Legal reforms in Esports must strike a balance between fostering industry innovation and safeguarding the rights of players, particularly young gamers. A flexible yet enforceable regulatory framework should aim to prevent anti-competitive practices by game developers, ensuring fair transfer opportunities and contract protections. Moreover, regulations must explicitly address the vulnerabilities of minors in Esports, emphasizing the inclusion of resolute clauses and other safeguards. The paper concludes that civil law principles offer robust tools to develop balanced, effective solutions for the Esports sector, protecting personality rights and fostering a healthier competitive environment.

Keywords: Esports, Transfer Restrictions, Civil Law, Personality Right Of The Gamer, Compensation Claims.



Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından, açık kaynak yaklaşımının benimsenmesine ve yaygınlaştırılmasına katkı sağlamak amacıyla hazırlanan kitap serisine <https://acikkaynak.gim.org.tr> adresinden ulaşabilir, kitapları PDF formatında indirebilirsiniz.



Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) tarafından, açık kaynak yaklaşımının benimsenmesine ve yaygınlaştırılmasına katkı sağlamak amacıyla hazırlanan kitap serisine <https://acikkaynak.gim.org.tr> adresinden ulaşabilir, kitapları PDF formatında indirebilirsiniz.

