

Türkiye’de İnternet Teknolojilerinin Eğlence Amaçlı Kullanımına İlişkin Bir Değerlendirme

Fatih Erdoğan* ¹

Anahtar Sözcükler

Dijital eğlence
İnternet
teknolojileri
Bilişim ve eğlence
Makale Hakkında

Gönderim Tarihi

06 Şubat 2021

Kabul Tarihi

12 Nisan 2021

Yayın Tarihi

30 Haziran 2021

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Öz

İnternet teknolojilerinin hızlı gelişimi ve yaygınlaşmasıyla birlikte gündelik hayat, eğitim ve iş hayatında çeşitli değişimler kaçınılmaz olmuştur. Böylece dijital ortamların hayatın bir parçası haline geldiği görülmektedir. İnternetin sağladığı zengin içerik yapısı, eğitim ve iş hayatına katkı sunarken günlük hayatın yorucu ve stresli yüzünden kaçabilmek için de eğlenme amaçlı çeşitli katkılar sunmaktadır. Geçmişten günümüze eğlence, hayatın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve dijital ortamlarla birlikte eğlence, gerçek hayattakine benzer olmasının yanında farklı bir biçimde de internet ortamına taşınmış ve giderek yaygın hale gelmiştir. İnternet üzerinden dizi, film, belgesel ve video izleyerek, müzik ve radyo dinleyerek, oyun oynayarak, mesajlaşarak ve sosyal medya kullanarak hoşça vakit geçirmek mümkün hale gelmiştir. Bu noktada, internetin eğlence aracı olarak kullanımı esnasında birtakım dijital tehditlerin (siber zorbalık, internet ve oyun bağımlılığı, müstehcen içeriklere maruz kalma, kişisel bilgilerin paylaşımı) oluşabileceği ve çeşitli önlemler alınması gerektiği bilinmektedir. Yapılan bu literatür taraması kapsamında, Türkiye’de geçmişten günümüze eğlence anlayışındaki değişimlere, eğlence amaçlı internet teknolojilerinin kullanım kapsamına, dijital eğlencenin yasal ve etik boyutuna ve bireylere yönelik değerlendirmelere yer verilmiştir.

A Review of Internet Technologies Usage for Entertainment in Turkey

Keywords

Digital
entertainment
İnternet
teknolojies
Informatics and
entertainment

Article Info

Received

February 06, 2021

Accepted

April 12, 2021

Published

June 30, 2021

Article Type

Research Paper


Abstract

With the rapid development and widespread use of internet technologies, various changes have become inevitable in daily life, education, and business life. Thus, it is seen that digital media have become a part of life. The rich content structure provided by the internet contributes to education and business life, while providing various contributions for entertainment in order to escape from the tiring and stressful side of daily life. Entertainment has been an indispensable part of life from past to present. Along with digital media, entertainment has been transferred to the internet environment in a different way as well as being similar to real life and is becoming increasingly common. It has become possible to have a good time by watching TV series, movies, documentaries and videos, listening to music and radio, playing games, texting and using social media. At this point, it is known that diverse digital threats (cyberbullying, internet and game addiction, exposure to obscene content, sharing personal information) may occur during the use of the internet as an entertainment tool. In this literature study, reviews were made on the changes in the past to the present concept of entertainment, scope of leisure internet technologies, digital entertainment in the legal and ethical dimension.

Atf: Erdoğan, F. (2021). Türkiye’de internet teknolojilerinin eğlence amaçlı kullanımına ilişkin bir değerlendirme. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi*, 3(1), 89-108.

Cite: Erdoğan, F. (2021). A review of internet technologies usage for entertainment in Turkey. *Journal of Information and Communication Technologies*, 3(1), 89-108.

*Sorumlu Yazar/Corresponding Author: fatih.erdogdu@beun.edu.tr

¹ Asst Prof. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit University, Zonguldak, Turkey, fatih.erdogdu@beun.edu.tr, 
<https://orcid.org/0000-0003-1022-8570>

Extended Abstract

Introduction

Entertainment, which is a part of human life, is as indispensable and vital as eating, drinking, sleeping, working and learning, which are basic human needs from the past to the present. Fun, which is defined as the opposite meaning of “boring” concept (Lieb, 2001), is considered as an activity that individuals of all ages and societies need and perform by using various entertainment tools. In every society, their own games, music and movies are used as entertainment tools. At the same time, technological advances can change the concept of entertainment and means of entertainment. At this point, individuals can find the opportunity to have fun regardless of place and time with the entertainment tools provided by internet technologies (video viewing platforms, music listening websites, online games, social media, etc.). It is also known that internet technologies speed up communication and interaction. This rapid communication and interaction has the potential to remove borders between countries in the digital world (İspir et al., 2013). For this reason, it has become possible for individuals to easily access entertainment of different cultures thanks to internet technologies. In this context, the opportunities provided by digital entertainment environment with emerging information technologies in Turkey, the hazards that may be encountered with the digital entertainment, making assessment of the legal and ethical dimension of digital entertainment among others. Therefore, the purpose of the study, making the overall review process in Turkey related to digital entertainment in the digital environment where information technology is to provide opportunities for the use of consciously guiding safely and recreational tools.

Method

Since this study is a theoretical study that aims to evaluate the use of internet technologies for entertainment purposes, it was conducted as a literature review. With this literature review method, meaningful inferences were made about the topic by deepening original articles about the use of internet technologies for entertainment purposes.

Findings

Change of Entertainment Concept and Internet: Entertainment contents offered to users on the Internet is categorized under four main topics (Hennig-Thurau & Houston, 2019):

- Filmed content (movies, TV series, documentaries, videos, clips)
- Written content (novel, story, poetry)
- Sound recorded content (songs, soundtracks, compositions)
- Programmed content (console games, multiplayer games, smartphone games)

Dimensions of Internet Use for Entertainment Purposes: Within the scope of the research, digital entertainment tools offered on the internet were examined under four different categories: (1) Watching TV series, movies and videos, (2) listening to music and radio, (3) playing games, (4) social media and chatting with people.

(1) *Watching TV series, movies and videos*: This type of digital entertainment is also called filmed content. When searched on the Internet (the result with the tag of "watching TV series, movies and videos": approximately 277 million websites), millions of websites emerge. This result can be accepted as an indicator of what is one of the usage purposes of the internet environment in our country. In the report for the purposes of personal use of the internet published by TURKSTAT in 2018, it is noteworthy that the internet is used for watching videos at high rates. 78.1% of individuals between the ages of 16-74 stated that they watched videos on the internet and 4.4% of them watched paid videos. When these rates are examined, it is noteworthy that individuals do not want to pay for watching videos on the internet. As it can be understood from this report, individuals always need to have fun in order to avoid daily troubles, relieve stress, rest and relax, and the internet world has the feature to meet this need with videos, movies and series.

(2) *Music and Radio Listening*: Another entertainment offered by the internet environment is listening to music and radio. Listening to music is increasingly recognized as an effective method of regulating stress, mood and emotions (Baltazar & Saarikallio, 2019). Since the main purpose of having fun is to relieve individuals from the troubles of daily life and to provide mental relaxation, listening to music can be one of the best methods because stress and anxiety are becoming more common, especially among young people (Groarke et al., 2020). Since the factors that can negatively affect people mentally, such as the stress of work and school life and anxiety for the future, having fun should be a part of life.

(3) *Digital Game Play*: Another entertainment is online games, and it is preferred more especially by young people. Game, which has been one of the entertainment types that has been in our lives since childhood, has been moved to digital platforms with the development of technology (Yücel & Şan, 2018). Online gaming is one of the entertainments representing the social side of the internet (Whitty & McLaughlin, 2007). The fact that there are multiple players in online games and their ability to interact with each other during the game also shows that online multiplayer games have a social dimension. Playing with real users or face to face brings a different sense of pleasure. Online games are arguably one of the most important sources of entertainment (Archambault, 2006). However, most researchers focus on excessive gaming and addiction related to online games, the effects and psycho-physiological consequences of violent games (Salguero & Moran, 2002).

(4) *Social Media and Chatting with People*: In addition to playing games, listening to music, watching TV series, movies and videos, having fun by following humor pages on social media, spending good time by texting with friends, browsing the web, various written and visual materials (novels, stories, cartoons, etc.). Humor is described as a form of communication, word or situation that has the potential to entertain people, comforting and making people laugh, thanks to its pleasing feature (Gervais & Wilson, 2005; Balta, 2016). These features of humor can be reflected in the text, visual or video posts made by the humor pages on social media. Humor not only entertains people, pleasant conversations with friends also help them have fun.

Legal and Ethical Aspects of Internet Usage for Entertainment: With the widespread use of digital media, digital forms of the created works started to be distributed via the internet, and the information and entertainment resources accessible for free have increased rapidly. In addition, many illegal processes such as not obtaining the licenses of the software used, presenting the works on the web, theft, fraud, damaging the computer with infected software are also on the internet (Özdemir & İbili, 2018). In addition to these developments, the copyright issue

of digital products that have been revealed arises. The main objectives of copyright, which is a form of protecting the rights of creators for protected works, by a given law, is to provide a financial benefit to copyright holders for their work and facilitate access to information and entertainment for the public, while promoting the development of culture, science and innovation (Copyright, 2020). At the basis of the legal dimension of the use of the Internet for entertainment purposes is to have fun with entertainment tools that do not have any copyright related issues. At this point, attention should be paid to the fact that websites used to watch TV series and movies usually have a subscription system.

Effects of Internet Use for Entertainment on Individuals: The use of the internet for entertainment has a number of psychological, physiological and social effects on individuals and societies. It has been determined that increasing internet use has a positive relationship with decreasing levels of depression and loneliness, and increasing levels of social support and self-esteem, and has a positive relationship with internet usage levels, social participation and psychological well-being measures (Shaw & Gant, 2002).

Conclusion

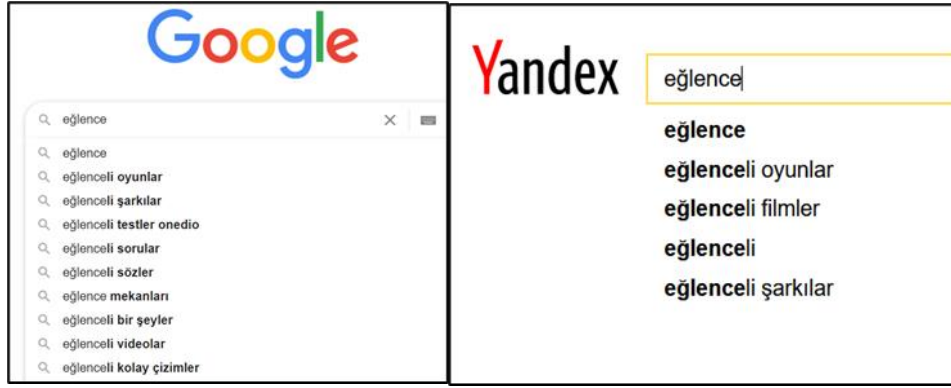
From past to present, human beings need to work and have fun as well as learning. Entertainment, which is an integral part of daily life, reflects differently from person to person and from society to society due to culture, laws and moral values. But the main purpose of having fun, having a good time and relaxing has not changed. In addition, with the development and widespread use of technology, entertainment tools have diversified. Especially the widespread use of the internet has enabled individuals and societies to interact more quickly and have fun online. While it is possible to have fun with movies (TV series, movies, documentaries, videos), sound recordings (music and radio), written (novels, stories) and programmed content (mobile game, multi-user online games), various social media accounts are within the scope of these content. It is also possible to have fun by following the posts they have published. It is possible to access a large number of such content on the internet, but attention should be paid to the legal and ethical framework. Particular attention should be paid to the copyrights of the content presented in a video, TV series or movie, listening to music or playing games, and whether the content is suitable for which age group.

Giriş

İnsanoğlunun hayatının bir parçası olan eğlence, geçmişten günümüze temel insani ihtiyaçlardan olan yeme, içme, uyuma, çalışma ve öğrenme kadar vazgeçilmez ve hayati bir öneme sahiptir. Basit anlamda sıkılma kavramının karşıt anlamı olarak nitelendirilen eğlenme (Lieb, 2001), her yaştan ve toplumdaki bireylerin ihtiyaç duyduğu ve çeşitli eğlence araçları kullanarak gerçekleştirdiği etkinlik olarak düşünülmektedir. İnsan, duyguları olan ve davranışlarını bu duygularla belirleyen (Taşcıoğlu, 2005) bir varlık olduğundan, olumlu duyguları yaşamak ve rahatlamak için eğlenceye ihtiyaç duymaktadır. Fakat her bireyin eğlence anlayışının farklı olduğu gibi toplumların da bu anlayışları farklı olabilmektedir. Genellikle bu anlayışları toplumun kültürel ve ahlaki değerleri, inanç sistemleri, gelenekleri bazen de yasaları belirlemektedir (Varol, 2012). Her toplumda kendilerine özgü oyunlar, müzikler ve filmler eğlence aracı olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda teknolojik ilerlemeler de eğlence anlayışını ve eğlence araçlarını değiştirebilmektedir. Bu noktada, internet teknolojilerinin sunduğu eğlence araçları (video izleme platformları, müzik dinleme web siteleri, çevrimiçi oyunlar, sosyal medya vb.) ile bireyler mekândan ve zamandan bağımsız olarak eğlenme fırsatı bulabilmektedir. Aynı zamanda internet teknolojilerinin iletişimi ve etkileşimi hızlandırdığı da bilinmektedir. Bu hızlı iletişim ve etkileşim, ülkeler arasında dijital dünyada sınırları kaldırma potansiyeline sahiptir (İspir ve diğerleri, 2013). Bu nedenle, bireylerin farklı kültürlere ait eğlence anlayışlarına internet teknolojileri sayesinde kolayca ulaşması mümkün hale gelmiştir. Bu kapsamda, Türkiye’de gelişen bilişim teknolojileriyle birlikte dijital eğlence ortamlarının sağladığı imkânlar, dijital eğlenceyle birlikte karşılaşılabilecek tehlikeler, dijital eğlencenin yasal ve etik boyutu ile ilgili değerlendirme yapılması önemli görülmektedir. Bu nedenle çalışmanın amacı, Türkiye’de dijital eğlence süreci ile ilgili genel değerlendirmeler yaparak bilişim teknolojilerinin imkân sağladığı dijital ortamlarda bilinçli ve güvenli şekilde eğlence araçlarının kullanımına yönelik bir rehber ortaya koymaktır. Bu çalışmada, internet teknolojilerinin eğlence amacıyla sağlamış olduğu imkânların kapsamı belirlenmiştir. Bu kapsamda, dijital ortamlarda eğlence aracı olarak kullanılan dizi ve film izleme, müzik ve radyo dinleme, dijital oyunlar ve sosyal medya ele alınmıştır. Bu dijital etkinlikler çerçevesinde eğlence anlayışındaki değişimler, eğlence amaçlı internet kullanımının yasal ve etik boyutunun yanı sıra bireyler üzerinde etkisi de incelenmiştir. Böylece, gelişen teknoloji ile birlikte internetin eğlence amaçlı kullanımına yönelik değişimler, sınırlar ve yönelimler ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu da gelecekte internetin eğlence açısından hangi noktalara ulaşabileceğini göstermesi açısından önemli görülmektedir.

Belirlenen amaca ulaşmak için ilk olarak eğlence kavramının ne olduğunun bilinmesi önem arz etmektedir. Eğlence kavramı incelendiğinde hayatın gerçekliği ile başa çıkmanın bir biçimi ve bu nedenle telafileri, doyumları ve kendini gerçekleştirme gibi farklı işlevleri kapsadığı dikkat çekmektedir (Vorderer, 2001). Hayatın insanı üzen, yoran ve sıkıcı boyutlarından kaçmak için eğlenmeye ihtiyaç duyulduğu rahatlıkla söylenebilir. Eğlencede amaç, neşeli ve hoş vakit geçirmek olduğu için sohbet etmek, oyun oynamak ya da dans etmek gibi etkinlikler eğlenmek olarak nitelendirilmektedir. Eğlenceyi tanımlamanın zor olduğu çünkü ortak aklın ortaya koyduğu bir kavram olduğundan herkesin ne olduğunu bildiği ifade edilmektedir (Bates & Ferri, 2010). Bu nedenle, eğlencenin sınırları geniştir fakat yine de belirli bir çerçeveye sahiptir. Bosshart ve Macconi eğlence kavramını (1) dinlendirici ve dikkat dağıtıcı bir ruhsal rahatlama, (2) çeşitlilik ve değişiklik, (3) ilgili çekici ve heyecanlı bir uyarı, (4) neşeli ve hoşsohbet, (5) güzel ve rahat bir atmosfer ve (6) mutluluk verici bir zevk olarak ifade etmiş (Vorderer, 2001), böylece farklı boyutlara ve geniş bir anlama sahip olduğunu göstermiştir.

Oyun oynama, m¼zik dinleme, film izleme, sohbet etme vb. etkinliklerle bireyler g¼zel vakit geirerek hem psikolojik hem de fizyolojik ihtiyalarını karřılayabilmektedir. Bu etkinlikleri belirli bir mekânda ya da y¼z y¼ze gerekleřtirebildikleri gibi geliřen ve yaygınlařan teknolojiyle birlikte internet aracılıđıyla da rahatlıkla gerekleřtirebilmektedirler. G¼n¼m¼zde internet, ok fazla eđlencenin ve bilginin dijital biimini sunan bir ara haline d¼n¼řm¼řt¼r (Hong, 2007). Evde, okulda, iř hayatında hatta seyahat esnasında bile mobil teknolojileri kullanarak internete eriřim sađlanabilmektedir. Hayatın hemen hemen her alanında kullanılan internet teknolojisi kendine ¼zg¼ kuralları olan hatta k¼lt¼re sahip olan bir ađ toplumunu ierisinde barındırmaktadır. Her toplum kendine ait bir k¼lt¼re sahip olduđu gibi, dijital d¼nyanın da kendine ¼zg¼ k¼lt¼r ve anlayıřının olması kaınılmazdır. ¼nk¼ dijital d¼nyayı oluřturan insanlardır ve insanın olduđu her yerde bir k¼lt¼r geliřir ve kurallar ortaya ıkar. Eđlence aracı olarak d¼ř¼n¼ld¼đ¼nde internet aslında kitlelere eđlence ¼r¼nlerini sunan bir platform olarak karřımıza ıkmaktadır (Kim, Chen & De Z¼niga, 2013). Bu durumu daha net g¼rebilmek iin Google ve Yandex arama motorlarına “eđlence” kelimesi yazıldıđında yaklaşık 252 milyon, İngilizce karřılıđı olan “entertainment” yazıldıđında ise 3 milyar 810 milyon civarında ierik karřımıza ıkmaktadır. Ayrıca Őekil 1’de arama motorlarına “eđlence” kelimesi yazıldıđında otomatik olarak ¼nerilen terimler g¼sterilmiřtir.



Őekil 1. “Eđlence” Kelimesi ile İlgili Otomatik Tamamlama Sonucu

Őekil 1’de g¼r¼ld¼đ¼ gibi Google ve Yandex arama motorlarına “eđlence” kelimesi yazıldıđında otomatik tamamlama ¼zelliđi sayesinde bu kavramın aslında ¼lkemiz genelinde kapsamının neler olabileceđi konusunda fikir verebilmektedir. İnternet ortamında eđlence kavramının oyun, m¼zik, film ve videolardan oluřtuđu dikkat ekmektedir. İnternet ok miktarda eđitici bilgi sunmasına rađmen, insanların kiřisel ilgi alanlarına ve ihtiyalarına g¼re ierik sunduđu iin (Tewksbury, 2005) ođunlukla eđlence ieriklerini seme fırsatı vermektedir. Kiřilere birok medya seeneđi sunulduđunda, ciddi haber ierikleri yerine eđlenceli ierikleri tercih ettikleri g¼r¼lm¼ř ve bunun nedenine bakıldıđında ise bireylerin konforlarını en ¼st d¼zeye ıkarmak olduđu g¼r¼lm¼řt¼r (Prior, 2005). Bu durum eđlenme ihtiyacının bazı durumlarda ¼đrenmenin dahi ¼n¼ne geebileceđini g¼stermektedir. Ayrıca, eđlenceye daha kolay eriřme imkânının olması da kiřilerin daha fazla eđlence unsurları ile etkileřime geebileceđini g¼stermektedir. İnternet teknolojileri de bu fırsatı ok fazla ierik sayesinde sunmakta ve bu fırsatları sunarken eđlence anlayıřındaki deđiřimlerin neler olduđu, internette nasıl eđlenilebileceđi, eđlencenin etik boyutu ve yasal sınırlılıkları gibi konular ¼nemli bir yere sahip olmaktadır.

Y¼ntem

Bu alıřma, internet teknolojilerinin eđlence amalı kullanımına y¼nelik deđerlendirme amaı g¼den teorik bir alıřma olduđu iin literat¼r taraması řeklinde y¼r¼t¼lm¼řt¼r. Yapılan bu literat¼r taraması y¼ntemiyle, internet

teknolojilerinin eğlence amaçlı kullanımı hakkında daha önceden yapılmış özgün makalelerin derlenerek ve derinleştirilerek konu hakkında anlamlı çıkarımlar yapılmıştır. Makalenin yazım sürecinde yararlanılmak amacıyla literatür taraması, Web of Science, Eric ve DergiPark veri tabanlarında gerçekleştirilmiştir. Bu taramada “internet ve eğlence, dijital oyun, dijital eğlence” anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Çıkan sonuçlar araştırmacı tarafından incelenerek konu ve kapsamı uygun olan çalışmalar dâhil edilmiştir. Dâhil edilen makalelerde internetin eğlence amaçlı kullanımı ya da teknolojik değişimin eğlence anlayışındaki değişime odaklanıp odaklanılmadığına dikkat edilmiştir. Eğlence ve iletişimin kuramsal temeline ve kitle iletişim teknolojilerinden TV’ye odaklanılan çalışmalar araştırmaya dâhil edilmemiştir. Toplamda 41 çalışma bu kriterlere uygun olduğu için çalışmanın kapsamını belirleme açısından araştırmaya dâhil edilmiştir. Fakat sistematik bir tarama çalışması yürütülmemiştir.

Literatür taraması sürecinde baskın bir şekilde ortaya çıkan alt konular Şekil 2’de gösterilmiştir. Bu alt konular çerçevesinde bulgular ele alınmıştır.



Şekil 2. Araştırma Alt Konuları

Şekil 2’de verilen konu ve alt konular ile ilgili değerlendirmeler bulgular bölümünde ilgili başlıklar altında sunulmuştur. Ayrıca, bulgular bölümünde TÜİK verileri de kullanılarak bir takım istatistiksel sonuçlar verilmiştir.

Bulgular

Eğlence Anlayışının Değişimi ve İnternet

Eğlence, yüzyıllardır insanların hayatında olan ve kültürlere göre farklı anlayışları içerisinde barındıran bir kavramdır. Modern anlamda eğlencenin ise 18. yüzyılda boş zaman kültürüyle ortaya çıktığı ve temelini eğlence ile iş arasındaki ayırmadan kaynaklandığı ileri sürülmektedir (Alkan, 2008). Gelişen teknoloji ile eğlence anlayışında birtakım değişiklikler kaçınılmaz olmuştur. Toplumların sanayileşmesi ve kentleşmenin yaygınlaşması, eğlence anlayışlarında değişime neden olduğu bilinmektedir. Geleneksel toplum yapısının yaygın olduğu zamanlarda çadır tiyatroları, Karagöz-Hacivat gölge oyunları ve yöresel müzikler gibi eğlence etkinlikleri halk içerisinde sıklıkla görülebilirken, modern toplum hayatında kültürleri yansıtan bu tarz eğlencelerin sayısının azaldığı ya da bu gösterilerin kitle iletişim araçları (TV, internet, radyo vb.) ile sunulduğu dikkat çekmektedir (Alkan, 2008). Özellikle eğlencenin biçimi ve erişimi noktasında kitle iletişim araçlarının etkisinin büyük olduğu söylenebilir. İnternetin eğlence araçlarına ulaşmada mekân ve zamandan bağımsız bir yapıya sahip olması nedeniyle hızlı ve tekrar erişim sağlama imkânı vermektedir.

İnsanın olduğu her zaman ve yerde eğlence kaçınılmaz olmuş ve toplumsal hayatın yaygınlaşması ve endüstrileşme ile eğlence araçları çeşitlilik göstermeye başlamıştır. Endüstrileşmeyle birlikte modern toplumlarda iş saatleri dışında kalan boş vakitlerin zevk verici ve rahatlatıcı etkinliklerle değerlendirilmesi bir ihtiyaç haline almıştır (Süzer, 2000). Böylece, eğlence bir endüstri haline alarak popüler kültürün pazarladığı bir ürün olarak tüm dünyaya

yayıldığı bilinmektedir. İnsanlar daha önceleri hikâye anlatıcılarının anlattıkları hikâyeleri dinleyerek eğlenirken daha sonraları sözlü kültürün yerini alan basılı malzemeler, fotoğraf, ses kaydı, sinema, radyo ve televizyon gibi araçları kullanarak eğlenmeye başlamışlardır (Varol, 2012). Bu değişimi ve kültürümüzde yer alan eğlence anlayışlarını daha kolay kavramak adına Cumhuriyet dönemi Türk halk eğlenceleri sınıflandırılmış ve Tablo 1’de örnekleriyle birlikte verilmiştir.

Tablo 1. Cumhuriyet Dönemi Türk Halk Eğlenceleri Sınıflandırılması (Öztekın, 2005)

Eğlence Türü	Açıklama	Örnek
Ritüel Kökenli Eğlenceler	Yerel halk takvimi ve tarih değişimi ile ilgili eğlencelerdir.	Nevruz, hıdırellez, yılbaşı karşılaşması (kalandar)
Dinî Günler ve Bayramlarla ilgili Eğlenceler	İslamiyet’in getirdiği kültürel bayramları içermektedir.	Ramazan Bayramı, Kurban Bayramı, kandiller
Geçiş Dönemleriyle ilgili Eğlenceler	Türk sosyokültürel hayatındaki önemli olguları barındırır.	Doğum, sünnet, asker uğurlama, hacca gidiş-dönüş, evlilik
Mevsimlik Toplantı ve Eğlenceler	Kış ve yaz mevsimlerine göre gerçekleştirilen eğlencelerdir.	Sıra gecesi, yaren meclisleri, açık hava eğlenceleri, piknikler
Yöresel Şenlik, Festival ve Panayırılar	Yöre ile özdeşleşmiş büyük hacimli eğlencelerdir.	Osmanlı Çileği Festivali, Ayder Kardan Adam Şenliği
Resmî Günler ve Bayramlarla ilgili Eğlenceler	Resmi bayram ve kurtuluş günlerinin anıldığı eğlencelerdir.	Milli bayramlar, kurtuluş, fetih, balo, konser, fener alayı
Kent Yaşamı Kökenli Eğlenceler	Kentli insanların hayatına dair eğlenceleri içerir.	Lunapark, mezuniyet baloları, bahar şenlikleri, mekân eğlenceleri
Diğer Eğlenceler	Eğlence maksatlı yarışmaları içeren eğlencelerdir.	Güreş müsabakaları, at yarışları

Tablo 1 incelendiğinde geçmişten günümüze kültürümüzü yansıtan eğlence anlayışları dikkat çekmektedir. Fakat popüler kültürün teknolojik ilerlemelerle hızlı yayılımı sonucu kültürlere özgü eğlence anlayışları kültürlerarası etkileşimle küresel bir yapıya dönüşebilmektedir. Bu da farklı kültürlere ait eğlence anlayışının toplumlarca benimsenebilmesinin yolunu açmıştır. TV ve radyonun kullanılmaya başlanması ve yaygınlaşması ile teknolojinin hayatın bir parçası haline geldiği söylenebilir. Ayrıca ses kayıt teknolojilerinin taş plaklardan kaset ve CD’lere geçişi de müzik ile eğlenme adına önemli adımlardandır. Günümüzde ise bu araçların hepsini içerisinde barındıran internet teknolojileri aracılığıyla sayıyız eğlence türü insanlara sunulabilmektedir. Aynı zamanda Tablo 1’de gösterilen kendi kültürümüze ait eğlenceler bütüncül açıdan değerlendirildiğinde çoğuna internet üzerinden ulaşmak da mümkün hale gelmiştir. Yarışma programları, oyunlar, müzikler, gösteriler, dans programları, eğlenceli yazılı ve görsel metinler, videolar ve daha fazla eğlence unsurları Tablo 1’de gösterilen kültürel değerler kapsamında internet teknolojileri yardımıyla tüm toplumlara anlık ve canlı olarak ulaştırılabilmektedir. Tüm bu gelişmeler ve insanların eğlenceye olan ihtiyaçlarının artması, içinde bulunduğumuz dönemin “eğlence çağı” olarak nitelendirilmesine neden olmuştur (Zillmann, 2000).

İnternet ortamında kullanıcılara sunulan eğlence amaçlı içerikler dört temel başlık altında kategorize edilmiştir (Hennig-Thurau & Houston, 2019):

- Filme alınmış içerikler (film, dizi, belgesel, video, klip)
- Yazılı içerikler (roman, hikâye, şiir)
- Ses kaydı yapılmış içerikler (şarkılar, film müzikleri, besteler)
- Programlanmış içerikler (konsol oyunları, çok oyunculu oyunlar, akıllı telefon oyunları)

Belirlenen bu genel çerçeve altında internetin sunduğu eğlence araçları genellikle müzik, video, dizi, film, belgesel, gazete, dergi, oyun, web gezinim ve sosyal medya olarak örneklendirilmektedir (Hong, 2007). İnternetin herhangi bir içeriğe hızlı erişim sağlama özelliği, insanlara yukarıda sıralanan eğlence unsurlarının herhangi bir topluma ait olanlarına da erişme imkânı sağlar. Böylece farklı kültürlerin eğlence anlayışlarını öğrenme hatta yaşama imkânı da vermiş olur. Bu durum, internetin gerçek toplumları bir araya getiren bir ağ toplumu oluşturma potansiyelini de gösteren bir işarettir. Ayrıca, insanların eğlenme ve güzel vakit geçirmek için çevrimiçi olma süreleri giderek artmakta ve çevrimiçi olmak önemli bir boş zamanı değerlendirme ve eğlence aktivitesi haline gelmektedir (Pantea & Martens, 2016). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)'nin Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı raporuna göre ülkemizde 2018 yılında internet kullanımını %72.9 iken bu oran 2019 yılında %75.3'e çıkmıştır (TÜİK, 2019). Ayrıca aynı raporda 16-24 yaş arası internet kullanım oranı 2019 yılında %90.8; 25-34 yaş arasında ise bu oran %91.7 olarak tespit edilmiştir (TÜİK, 2019). Özellikle ülkemizin genç nüfusunun yüksek oranda internet kullandığı görülmektedir. Rapor sonucundan anlaşılacağı gibi hayatımızın hemen hemen her alanına giren internetin kullanım amaçları da elbette farklılık gösterecektir çünkü tüm kullanıcılarının interneti sadece bilgi edinme ve eğitim amaçlı kullanmaları düşünülemez. İnternet her ne kadar eğitim kurumları tarafından ve iş amaçlı şirketler tarafından kullanılsa da eğlence aracı olarak kullanımı da hem dünya da hem de ülkemizde yaygındır.

Eğlence Amaçlı İnternet Kullanımının Boyutları

Dijital eğlenceye olan yaygın ilgiyle birlikte internet ortamında eğlence araçları çeşitlilik göstererek yaygınlaşmıştır. İnternette eğlence araçlarının kapsamı için farklı görüşler mevcuttur. Eğlence amaçlı internet kullanımı oyun oynama, video, film ve TV şovlarını izleme sıklığı ile ölçülebilirken (Stoycheff, Nisbet & Epstein, 2020) kişilerin hobileri için internette arama yapması, web gezinim, müzik dinleme ve indirme ile çevrimiçi oyun izleme de eğlence araçları olarak görülmektedir (Madden, 2003). Bunların yanı sıra sosyal medyanın sunduğu mizahi içerikler ve eğlence sayfaları ile mesajlaşma programları kullanılarak da sanal ortamlarda güzel vakit geçirerek eğlenmek mümkündür. İnternetin sunduğu bu eğlence araçları pasif ve aktif eğlence olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Pasif eğlence araçları genellikle etkileşimin minimum seviyede olduğu film, dizi, video izleme ve müzik dinleme; aktif eğlencede ise kullanıcıların sanal nesne ve karakterlerle etkileşimin yüksek olduğu çevrimiçi oyun ve mesajlaşma olarak gösterilmektedir (Whitty & McLaughlin, 2007). Ayrıca insanlar internet üzerinde nasıl eğlenebilecekleri hakkında bilgi almak için de webde gezinmektedirler (Cole, 2000). İzlemeyi planladıkları film ve diziler, oynamayı düşündükleri oyunlar vb. gibi eğlence araçları hakkında araştırma yaparak bilgi sahibi olunabilmekte ve bu süreç de dijital eğlence kapsamında değerlendirilmektedir. Bu noktada, eğlencenin etik ve yasal boyutu da önem kazanmaktadır. Günlük hayatta eğlencenin yasal sınırı ve ahlaki boyutu olduğu gibi dijital ortamda da benzer sınırlılıklar mevcuttur. Her ne kadar “sınırsız eğlence” diye bir kavram günlük hayatımızın içerisinde yaygın olsa da uygulanması mümkün olmayan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırma kapsamında internet üzerinde sunulan dijital eğlence araçları dört farklı kategori altında incelenmiştir: (1) Dizi, film ve video izleme, (2) müzik ve radyo dinleme, (3) oyun oynama, (4) sosyal medya ve kişilerle sohbet. Bu kategoriler Hennig-Thurau & Houston (2019) 'un ifade ettiği eğlence kategorileri temel alınarak belirlenmiştir.

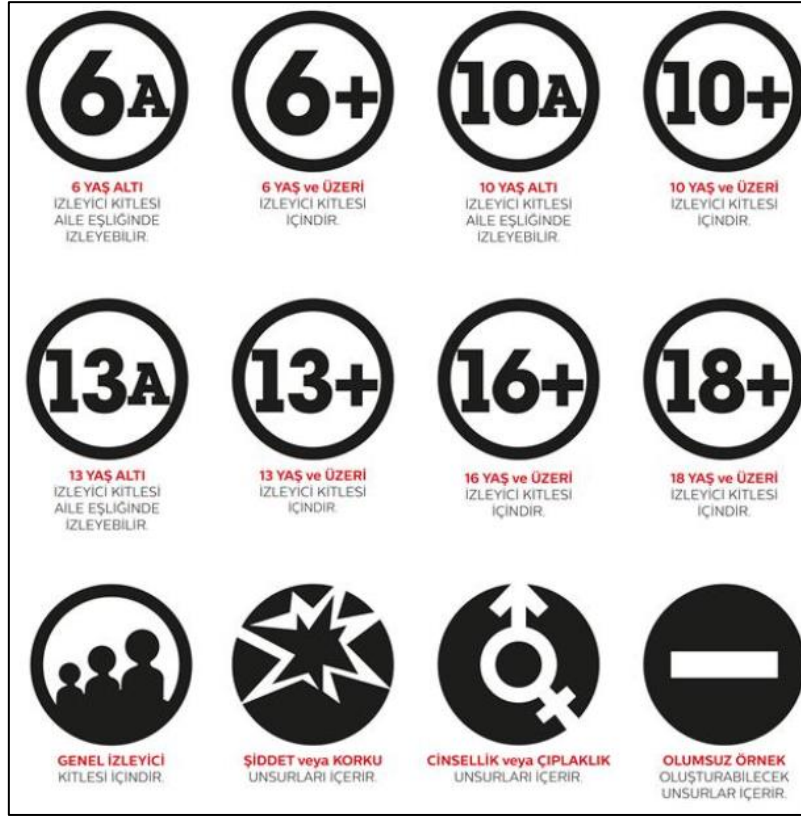
Dizi, film ve video izleme: Bu tür dijital eğlence araçları filme alınmış içerikler olarak da adlandırılmaktadır. İnternette arama yapıldığında (“dizi, film ve video izleme” etiketi ile çıkan sonuç: yaklaşık 277 milyon web site) milyonlarca web sitesi karşımıza çıkmaktadır. Bu sonuç ülkemizde internet ortamının kullanım amaçlarından

birinin ne olduđunun bir göstergesi olarak kabul edilebilir. TÜİK'in 2018 yılında yayınladıđı interneti kişisel kullanma amaçlarına yönelik raporda yüksek oranda video izlemek amacı ile internetin kullanıldıđı dikkat çekmektedir (TÜİK, 2018) (Tablo 2)

Tablo 2. Son Üç Ay İçinde İnternet Kullanan Bireylerin İnterneti Kişisel Kullanma Amaçları, (TÜİK, 2018)

Kullanım Amaçları	Erkek (%)	Kadın (%)	Toplam (%)
Ücretli video izleme	5.1	3.6	4.4
Paylaşım sitelerinden video izleme (Örn. YouTube)	80.0	75.9	78.1

16-74 yaş aralıđındaki bireylerin %78.1'i internetten video izlediklerini ve %4.4'ü ise ücretli video izlediklerini ifade etmiştir. Bu oranlar incelendiđinde bireylerin internette video izlemek için ücret vermek istemedikleri de dikkat çekmektedir. Video paylaşım sitelerinde yasal olarak video izleme imkânı varken dizi ya da filmlerin tamamını izlemek için farklı platformlarda çođu zaman ücret ödemek gerekmektedir. Cole ve diđerleri (2008) tarafından dünya genelinde yapılan bir arařtırmaya göre internet kullanıcılarının %57'sinin "Nasıl yapılır?" videoları, %47'sinin müzik videoları, %44'nün yeni çıkan klipleri, %33'ü sinema filmlerini, %33'ü kullanıcıların ürettikleri videoları, %32'si eğlenceli TV şovlarını, %26'sının spor videolarını ve %9'nun ise e-spor videolarını izledikleri tespit edilmiş ve izleme amaçlarının da çođunlukla rahatlama ve dinlenme olduđu ifade edilmiştir. Bu noktada hangi içeriklerin ne açıdan uygun ya da uygun olmadıđının belirlenmesi kullanıcıları ilgilendiren en önemli faktörlerden biridir. Bu içeriklerin hangi yaş gruplarına uygun olduđu, içeriđinde ne barındırdıđının tespit edilmesi ve bu duruma göre izlenmesi bireylere yönelik oluşturabilecek olumsuz etkilerin kontrol edilmesi açısından önemlidir. Ayrıca bu içeriklerin sunulduđu web sitelerinin de güvenilir olması gerekmektedir. Dizi, film ve videoların uygunluđunun anlaşılması için T.C. Turizm ve Kültür Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü'nün sinema ve dizi film içerikleri için deđerlendirme ve sınıflandırma işaretlerine dikkat edilmesi gerekmektedir. Şekil 3'te bu işaretleri ve anlamları verilmiştir.



Şekil 3. Değerlendirme ve Sınıflandırma İşaretleri (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü)

Şekil 3'te verilen değerlendirme ve sınıflandırma işaretleri özellikle dizi ve film içeriklerinin başlangıcında yer almak zorundadır. Bu uyarılar içeriğin hangi yaş grubuna uygun olduğunu ve ne tür davranışları barındırdığını göstermektedir. Özellikle bu işaretlerin çocukların izleyebileceği içeriklerde dikkate alınması ebeveynler açısından dikkat edilmesi gereken bir husustur.

Bunlara ek olarak içeriklerin sunulduğu web sitesi ve uygulamaların da güvenilir olması gerekmektedir. Bu durumu anlamamanın en kolay yolu site üzerinde çıkan uygunsuz (kumar, müstehcen vb.) reklamlardır. Genellikle bir film veya dizilerin telif hakkı ödenmeden yayınlanan sitelerde uygun olmayan yasadışı reklamlar sıklıkla görülebilmektedir. Ayrıca, bu tür web sitelerinde farklı bir web sitesine gizli bağlantı ve köprülerle yönlendirebilir böylece bilgisayar virüs bulaşmasına neden olabilir.

Müzik ve Radyo Dinleme: İnternet ortamının sunduğu bir diğer eğlence ise müzik ve radyo dinlemektir. Müzik dinleme, stres, ruh hali ve duyguları düzenlemenin etkili bir yöntemi olarak giderek daha fazla kabul görmektedir (Baltazar & Saarikallio, 2019). Eğlenmenin de asıl amacı, bireylerin gündelik hayatın sıkıntılarını kurtarmak ve zihinsel olarak rahatlamalarını sağlamak olduğu için müzik dinlemek en iyi yöntemlerden biri olabilir çünkü özellikle gençler arasında stres ve kaygı giderek daha yaygın hale gelmektedir (Groarke ve diğerleri, 2020). İş ve okul hayatının getirdiği stres ve gelecek kaygısı gibi insanı zihinsel ve ruhsal olarak olumsuz etkileyebilecek etkenler her zaman hayatın bir parçası olabileceği için eğlenmek de hayatın bir parçası olmak zorundadır. İnternet de hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğundan, müzikle eğlenme fırsatını mekân ve zamandan bağımsız olarak bireylere sunabilmektedir. TÜİK'in 2019 yılında yayınladığı raporda (Tablo 3) müzik dinleme amacıyla internet kullananların sayısı oldukça yüksek olduğu görülmektedir (TÜİK, 2019).

Tablo 3. Müzik Dinleme Amaçlı İnternet Kullanımı (TÜİK, 2019)

İnternet kullanım amacı	Erkek (%)	Kadın (%)	Toplam (%)
Müzik dinlemek (Web radyosu dâhil)	72.6	70.2	71.5

Tablo 3 incelendiğinde internet üzerinden web radyosu da dâhil olmak üzere müzik dinleyenlerin oranı %71.5 olduğu görülmektedir. Dünya geneline bakıldığında ise internet kullanıcılarının %61'inin müzik dinlemek için çevrimiçi bir abonelik hizmeti kullandığı görülmektedir (Cole ve diğerleri, 2018). Abonelik hizmeti sunan web sitelerinde veya uygulamalarda (örneğin Spotify) ücretli veya ücretsiz müzik dinleme seçenekleri bulunmakla birlikte telif hakları noktasında herhangi bir olumsuz durum taşımamaktadır. Bunun yanında internet kullanıcıları video paylaşım sitelerinde (örneğin Youtube Music) çeşitli müzik yapım şirketlerinin kendi kanallarında yayınladıkları müzikleri ücretsiz ve abone olmadan da dinleyebilmektedir.

Dijital Oyun Oynama: Bir diğer eğlence ise çevrimiçi oyunlardır ve özellikle gençler tarafından daha fazla tercih edilmektedir. Çocukluktan bu yana hayatımızda yer alan eğlence türlerinden biri olan oyun, teknolojinin gelişmesi ile dijital platformlara taşınmıştır (Yücel & Şan, 2018). Çevrimiçi oyun oynama, internetin sosyal yönünü temsil eden eğlencelerden biridir (Whitty & McLaughlin, 2007). Çevrimiçi oyunlarda birden fazla oyuncu olması ve birbirleri ile oyun sırasında etkileşim kurabilmesi çevrimiçi çok oyunculu oyunların sosyal boyutu olduğunu da göstermektedir. Gerçek kullanıcılarla birlikte ya da karşı karşıya oynamak ayrı bir haz duygusu yaşatmaktadır. Çevrimiçi oyunlar tartışmasız en önemli eğlence kaynaklarından birini oluşturmaktadır (Archambault, 2006). Fakat çoğu araştırmacı çevrimiçi oyunlar ile ilgili aşırı oyun oynama ve bağımlılık, şiddet içerikli oyunların etkileri ve psikolojik-fizyolojik sonuçları üzerine odaklanmaktadır (Salguero & Moran, 2002). Buna rağmen özellikle çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar, oyuncular arasında rekabet, iş birliği ve alışveriş aracılığı ile sosyal etkileşimi kolaylaştıran hedef odaklı eğlence kaynağı olarak bilinmektedir (Castillo, 2019). Ayrıca bireylerin çevrimiçi oyun oynama nedenleri arasında başkaları ile uzun süreli ilişki kurma, gerçek hayatın problemlerini düşünmekten kaçınma ve başarıma hissi gösterilmektedir (Xu, Turel, & Yuan, 2012). Çoğu birey bu nedenlerle oyun oynamayı tercih etmekte ve bu nedenlerin aslında eğlenmenin amacı içerisinde olduğu da dikkat çekmektedir. TÜİK'in 2018 yılına ait raporunda internet kullanım amaçları içerisinde oyun oynama ya da indirme oranının %35.3 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2019). Ayrıca dünya genelinde ise en az haftada bir çevrimiçi oyun oynama oranı %50'dir (Cole ve diğerleri, 2018). Bunun yanında çocukların da çevrimiçi oyunlar oynayabildikleri ve ne kadar süre oynadıklarının tespiti için ebeveynlerle yapılan araştırmalarda 2018 yılında çocuklarının çok az süre oynadıklarını ifade edenler %9; makul bir sürede oynadıklarını belirtenler %51 ve çok fazla süreyle oynadıklarını ifade edenlerin oranı ise %41'dir (Cole ve diğerleri, 2018). Her ne kadar makul sürede oynama oranı en yüksek olsa da bu oranlar aslında çocukların oyun oynama sürelerinin aileler tarafından çok fazla dikkate alınmadığını da göstermektedir. Nasıl ki ebeveynlerin, çocuklarının günlük aktiviteleri ve nerede olduklarına ilişkin bilgilerinin olması, çocukların daha az riskli davranışlar göstermesi ile ilişkiliyse (Chuang ve diğerleri, 2005) benzer olarak da hangi çevrimiçi oyunları oynadıklarını ve oyun içerisinde kimlerle etkileşime geçtiğini bilmesi de olumsuz davranışları göstermesini engelleyici olabilir.

Sosyal Medya ve Kişilerle Sohbet: Oyun oynama, müzik dinleme, dizi, film ve video izlemenin yanı sıra sosyal medya üzerinden mizah sayfaları takip edilerek eğlenmek, arkadaşlarla mesajlaşarak hoşça vakit geçirmek, webde gezerek çeşitli yazılı ve görsel materyaller (roman, hikâyeler, karikatürler vb.) ile eğlenmek mümkündür. Mizah, insanı hoşça gitme özelliği sayesinde eğlendirme potansiyeline sahip, rahatlatan ve güldüren çoklu anlamları içeren

iletişim şekli, söz ya da durum olarak nitelendirilmektedir (Gervais & Wilson, 2005; Balta, 2016). Mizahın bu özelliklerini, sosyal medyada var olan mizah sayfalarının yapmış olduğu metin, görsel ya da video paylaşımları yansıtabilmektedir. Sadece mizah insanı eğlendirmez, arkadaşlara yapılan hoş sohbetler de eğlenmesine yardımcı olur. Özellikle görüntülü arama uygulamaları ile sohbet edilebilir. Bireyler sosyal medya kullanarak arkadaşları ile sohbet grupları kurabilirler (örneğin Whatsapp, Messenger grubu). Özellikle Whatsapp uygulamasının dünya genelinde günlük aktif kullanıcı sayısı yarım milyardan fazla olması (Clement, 2019), bu uygulamanın iş ve eğlence amaçlı sıklıkla kullanıldığına da işarettir.

Eğlence Amaçlı İnternet Kullanımının Yasal ve Etik Boyutu

Dijital ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte oluşturulan eserlerin dijital biçimleri internet aracılığı ile dağıtmaya başlanmış ve ücretsiz olarak erişilebilen bilgi ve eğlence kaynakları hızla artmıştır. Ayrıca, kullanılan yazılımların lisanslarının alınmaması, eserlerin yasadışı olarak web ortamında sunulması, hırsızlık, dolandırıcılık, virüslü yazılımlarla bilgisayara zarar verme gibi birçok yasal olmayan süreçler de internet ortamında bulunmaktadır (Özdemir & İbili, 2018). Bu gelişmelerin yanında da ortaya konulan dijital ürünlerin telif hakkı sorunu ortaya çıkmaktadır. Telif hakkı, korumaya uygun eserler için içerik oluşturucuların haklarını, verilen bir yasa ile koruma biçimi olan telif hakkının temel hedefleri, kültür, bilim ve yeniliğin gelişimini teşvik ederken, telif hakkı sahiplerine çalışmalarını için mali bir fayda sağlamak ve halk için bilgi ve eğlenceye erişimi kolaylaştırmaktır (Copyright, 2020). İnternetin eğlence amaçlı kullanımının yasal boyutunun temelinde telif hakları ile ilgili herhangi bir sorunu olmayan eğlence araçları ile eğlenmek vardır. Bu noktada dizi ve film izlemek için kullanılan web sitelerinin genellikle abonelik sistemine sahip olmasına dikkat edilmelidir. Ayrıca izlemek istenilen içeriğin adı arama motoruna yazıldığında kullanıcıları telif hakkı ile ilgili bir yasak olup olmadığını uyarılmaktadır. Şekil 4'te uyarı örneği verilmiştir.

ABD Dijital Binyıl Telif Hakkı kapsamında aldığımız bir şikayeti uygun bularak, 1 sonucu bu sayfadan kaldırdık. İsterseniz, LumenDatabase.org adresinde bu içeriğin kaldırılmasına neden olan DMCA şikayetini okuyabilirsiniz.

Şekil 4. Telif Hakkı Uyarısı

Yasal olarak izin alınmadan yayınlanan içerikler genellikle web sitelerinden şikâyet üzerine kaldırılmaktadırlar. Telif hakkı ödemeleri yapılmış ve daha çok çevrimiçi abone hizmeti sunan siteler üzerinden (örneğin Netflix) dizi ve filmler üye olunarak rahatlıkla izlenebilir. Fakat tüm bunların yanında, internet dünyası, dosya paylaşımını ve internet kullanıcılarının telif hakkıyla korunan müzik, video, film gibi eğlence ürünlerini kolayca paylaşmasına olanak tanıyan teknolojileri içermektedir (Hong, 2007). BitTorrent gibi diğer dosya paylaşım programları, filmlerin ve TV şovlarının dijital dosyalarının yasadışı olarak paylaşımını kolaylaştırmıştır. Telif hakları ödenmeyen ürünleri paylaşan bu tarz yazılımların bilgisayara kurulumu sırasında istenmeyen ek yazılımlar ve virüsler yüklenebilmektedir. Hatta bu tarz yazılımlar bilgisayarın güvenlik duvarı ve antivirüs tarafından otomatik olarak algılanır ve silinir. Ayrıca, telif haklarını genellikle ihlal eden video klipleri paylaşmak için YouTube veya benzeri web sitelerini de kullanılmaktadır (Hong, 2007). Bu tarz video paylaşım sitelerinde telif hakkı ihlaline ilişkin iddialar kolayca bildirilebilir ve ihlali yapana telif hakkı ihtarları gönderilerek paylaşılan müzik ya da video kaldırılabilir (Youtube, 2020). Çevrimiçi oyunlarda ise kullanıcılar oyunu oynayabilmek için bir hesap oluşturmak zorundadırlar. Bu tarz durumlarda ise telif hakkı ile ilgili herhangi bir durum söz konusu olması sık

karşılaşmazken oyun içerisinde etik olmayan davranışlarla eğlencenin etik olmayan boyutuna eğilim olabilmektedir.

Etik kavramı kısaca insan tutum ve davranışlarının iyi-kötü, doğru-yanlış olarak sınıflandırılmasını sağlayan bir değerlendirme iken daha geniş bir çerçevede incelendiğinde neyin yapıp yapılmayacağını; neyin istenip istenmeyeceği, neye sahip olunup olunmayacağını bilmesi olarak ifade edilmektedir (Aydın, 2013). Bu noktada toplumların ahlaki değerleri devreye girmektedir. Etik kavramı eğlence gibi hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Okul, iş, gündelik hayat ve eğlence sırasında etik değerler her zaman neyi yapıp yapmayacağımıza karar veren yardımcıları olarak düşünülebilir. İnternet ve ağ toplumlarını da insanların meydana getirdiği düşünüldüğünde dijital ortamların da etik olan ve olmayan davranışları mevcuttur. Bu durumda bilişim etiği karşımıza çıkmaktadır. İnternet kullanımı, bilgisayar ve mobil teknolojilerle gerçekleştirildiğinden bu konu hakkında Bilgisayar Etiği Enstitüsü bilgisayar kullanımı hakkında 10 temel ilke yayınlamıştır. Bu maddelerden üçü özellikle interneti eğlence amaçlı kullanırken dikkat edilmesi gereken davranışlar olarak nitelendirilebilir. Bunlar;

- “Bilgisayarlar başkalarına zarar vermek için kullanılamaz”;
- “Parası ödenmeyen yazılım kopyalanamaz ve uygun olmayan şekilde kullanılamaz”;
- “Son olarak ise bilgisayar, insanlara saygısızlık yapacak şekilde kullanılamaz” (CEI, 1992).

Yukarıda sıralanan kurallar özellikle oyun oynarken ihlal edilebilmekte ya da bu tarz davranışlara diğer oyuncular tarafından maruz bırakılabilmektedir. Özellikle çok kullanıcı çevrimiçi oyunlarda oyuncular arasında sesli ve yazılı iletişim olduğundan hakaret ve küfürle konuşmalara maruz kalılabilmektedir. Ayrıca bu tarz durumlar mesajlaşma ve sohbet gruplarında da karşılaşılan bir durumdur. Her ne kadar arkadaş grubunda şaka amaçlı da olsa birbirine hakaret edilecek sözler sarf edilmesi etik olmayan davranış içerisinde yer almaktadır. Maalesef sohbet odalarında dedikodu amaçlı konuşmak giderek popüler hale gelmektedir (Karat ve diğerleri, 2002). Oyun oynama, sohbet etme gibi davranışlar eğlenme amaçlıdır fakat birileri eğlenirken birilerinin bu durumdan rahatsız olması eğlenmenin etik sınırları aştığına işarettir. Bu noktada özellikle çocukların etik olmayan davranışlara maruz kalarak olumsuz etkilenme durumları daha fazladır. EU Kids Online isimli proje kapsamında Türkiye’de yapılan araştırmada 2015 yılında 9-16 yaş aralığındaki çocukların interneti daha fazla eğlenme amaçlı kullandığı ve bu kapsamda kameralı sohbet edenlerin oranı %49; çok oyunculu çevrimiçi oyun oynama %61; anlık mesajlaşma %68.3; sosyal ağlar %81.3; haber okuma/izleme %59.6; film izleme/müzik dinleme %81.4 ve video izleme %85 oranındadır (EU Kids Online, 2015). Oyun oynama, mesajlaşma ve kameralı sohbet gibi aktif eğlence araçları kullanılmasında çocuklar bir takım çevrimiçi risklerle karşılaşabilmektedir. Bu riskler genellikle müstehcen içerikler, şiddet içeren içerikler, hakaret ve küfür içeren mesajlar, ırkçı söylemler, zorbalık ve tehditler olarak sıralanabilir (Shaw & Gant, 2002). Bu nedenle, çocuklar internette vakit geçirmek istediklerinde ebeveynleri tarafından hangi sanal ortamlarda, ne ile uğraştıklarını bilmeleri ve gözetim altında tutulmaları, internetin karanlık yüzünden çocukları korumak için önemlidir.

Eğlence Amaçlı İnternet Kullanımının Bireyler Üzerinde Etkileri

İnternet sürekli olarak gelişen bir teknoloji olduğu için bu gelişim sürecinde eğlence tüketimi üzerinde farklı etkilere sahip olabilmektedir (Hong, 2007). İnternetin ilk yayılmaya başladığı dönemler ile bugünkü dönemler arasında eğlence ürünleri arasında inanılmaz farkların olduğu açıktır. Daha önceleri CD üzerinden kurulum

yaparak oynanabilecek oyunlar internet üzerinden çok oyunculu bir şekilde oynanabilmekte; önceleri Winamp programı ile müzik dinlenirken şu an çevrimiçi olarak ister bilgisayar isterse mobil teknolojiler ile her zaman ve yerde müzik dinlemek mümkün hale gelmiştir. Değişen ve gelişen bu süreçte eğlence amaçlı internet kullanımının bireyler üzerinde farklı etkileri de ortaya çıkmıştır çünkü internet ortamında özellikle kişilerarası ve nesnelere etkileşim artmıştır ve oyun oynama ve mesajlaşma gibi çevrimiçi etkinlikler yüz yüze gerçekleştirilebilecek etkinliklerin yerini almıştır (Whitty & McLaughlin, 2007).

İnternetin eğlence amaçlı kullanımının bireyler ve toplumlar üzerinde bir takım psikolojik, fizyolojik ve sosyal etkileri vardır. Artan internet kullanımının düşen depresyon ve yalnızlık seviyeleri ile artan sosyal destek ve benlik saygısı seviyeleri ile olumlu bir ilişkiye sahip olduğu, internet kullanım seviyeleri, sosyal katılım ve psikolojik iyi oluş ölçümleriyle pozitif ilişki gösterdiği tespit edilmiştir (Shaw & Gant, 2002). Çevrimiçi eğlencenin insanlar için faydalı olduğu bilindiğine göre bireyler interneti daha etkili kullanma noktasında eğitilmelidirler. Ayrıca çevrimiçi eğlence amaçlanan ve amaçlanmayan yan etkilere sahip ilaçlara benzetilmektedir (Sayre & King, 2010). Bu ilaçlarda olduğu gibi herkese aynı etkiyi yaratmamakta, bazı eğlence türleri bazı bireylere daha iyi etki ederken (stresi azaltma, çocukları eğitme ve toplumsal sorunlara farkındalık oluşturma gibi) diğerlerine daha olumsuz etkilere (şiddet, uyuşturucu kullanımı, ırkçılık gibi) sebep olabilmektedir (Varol, 2012). Bu açıdan değerlendirildiğinde çevrimiçi eğlencenin bireyler ve toplumlar üzerindeki etkilerine yönelik çalışmaların artırılması gerekmektedir çünkü internet teknolojileri sürekli gelişirken sunduğu eğlence türlerinin sayısı da sürekli çeşitlenmektedir. Ayrıca internet gibi kitle iletişim araçları ile baskın değerler bireylere aktarılarak yaygın kültürel değer haline getirilmekte ve bu değerler toplumsal kalıp yargılar, cinsel tutum ve davranışlar, şiddet ve saldırganlık ve magazin kültürüne dönüşebilmektedir (Varol, 2012). Bu kültürel değerlerin değişmesi dizi ve filmler, müzikler ve oyunlar aracılığı ile gerçekleşebildiği anlaşılmaktadır. Şiddet içerikli oyunlar, toplumların inanç ve kültürleri ile çelişen dizi ve filmler bu noktada dikkat edilmesi gereken önemli noktalar. Çevrimiçi eğlence ile şiddetin yüksek seviyede görünür hale gelmesi gerçek hayattaki şiddet olayları ile ilişkili olduğu ileri sürülmektedir (Ruschmann, 2010). Bu nedenle özellikle çocukların, aileleri tarafından çevrimiçi eğlence süreçleri gözetim altında olmalı ve kontrol edilmelidir. Bazı oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki olumsuz etkisini en iyi gösteren örnek, Bilişim Teknolojileri Araştırma Komisyonu'nun (2020) sunduğu rapordur. Türkiye Büyük Millet Meclisi bünyesinde Mavi Balina adlı oyunla ilişkili olduğu düşünülen intihar olaylarından sonra Bilişim Teknolojileri Araştırma Komisyonu altı aylık bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu çalışma sonucunda Mayıs 2020 tarihinde yayınladığı raporda Türkiye'de yaklaşık 150 gencin intiharı ile bu oyunun bağlantılı olduğu belirtilmiştir (Meclis Araştırma Komisyonu, 2020). Bu raporda, 50 gün boyunca süren ve çoğu şiddet içeren 50 talimatı yerine getirilmesi istenen oyunda, kişilerin oyunda kalması adına kişisel bilgiler ele geçirilip şantaj yapılmakta ve son talimatta ise yüksekten atlayarak veya kendini asarak intihar etme komutu verildiği de ifade edilmektedir. Bu noktada, kamu ve sivil toplum kuruluşları bu tarz tehlike arz eden oyunlar ve diğer eğlence araçları ile ilgili özellikle ailelere çeşitli bilgilendirmeler yapmalıdır. Ayrıca, ilkökul, ortaokul, lise ve üniversite seviyelerinde çevrimiçi eğlence ve güvenli internet kullanımına yönelik eğitimler verilebilir. İnternet ortamında kişilerin yapmış oldukları kullanıcı hataları ve meraktan dolayı bu tarz problemlerle karşılaşmaması adına teknoloji okuryazarı ve bilinçli kullanıcı yetiştirmek kaçınılmaz olmuştur. Özellikle dijital oyunlarda kişileri olumsuz etki edebilecek 10 psikolojik risk faktörü tespit edilmiştir. (1) Öldürmeye karşı duyarsızlaşmanın başlaması, (2) "öldürülen karakter sayısının" şiddete yönlendirmesi, (3) davranışsal bağımlılık, (4) anksiyete ve saldırgan tutumlara sebep olma, (5) gerçek hayat ve sanal ayırımının belirsizleşmesi, (6) nefret, ırkçılık ve İslam düşmanlığının artması, (7) dikkat

dađınıklığına sebep olma, (8) aile içinde iletiřime olumsuz etki, (9) çocuklara ve canlılara karřı řiddeti özendirme ve (10) argo konuřmanın ve küfrün normalleřmesi riskleri ile karřılařılmaktadır (Aytekin, 2020).

Sonuç

Geçmiřten günümüze insanođlu çalıřmaya ve öğrenme ihtiyaç duyduđu gibi eğlenmeye de ihtiyaç duymaktadır. Gündelik yařamın ayrılmaz bir parçası olan eğlence, kiřiden kiřiye ve toplumdaki topluma kültür, yasalar ve ahlaki deđerlerden dolayı farklı biçimlerde yansımaktadır. Fakat eğlenmekteki asıl amaç olan hoř vakit geçirerek rahatlamak deđiřmemiřtir. Ayrıca teknolojinin geliřmesi ve yaygınlařmasıyla da eğlence araçları çeřitlenmiřtir. Özellikle internetin yaygınlařması, bireylerin ve toplumların daha hızlı bir řekilde etkileřim kurarak çevrimiçi olarak eğlenmelerini sađlamıřtır. İnternet üzerinden filme alınmıř (dizi, film, belgesel, video), ses kaydı alınmıř (müzik ve radyo), yazılı (roman, hikâye) ve programlanmış içeriklerle (mobil oyun, çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar) eğlenmek mümkünken çeřitli sosyal medya hesaplarının bu içerikler kapsamında yayınlamıř oldukları paylařımları takip ederek de eğlenmek mümkündür. İnternet ortamında çok sayıda bu tür içeriklere ulařmak mümkündür fakat yasal ve etik çerçeveye dikkat etmek gerekmektedir. Bir video, dizi veya film izleme, müzik dinleme veya oyun oynama etkinliklerinde sunulan içeriđin telif haklarına ve içeriđin hangi yař grubuna uygun olup olmadığına özellikle dikkat edilmesi gerekmektedir. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlıđı Sinema Genel Müdürlüđu tarafından ortaya konulan deđerlendirme ve sınıflandırma iřaretleri de dizi ve film içeriklerinin hangi yař grubuna uygun olup olmama durumunu gösterebilmektedir. Bunun yanında benzer iřaretlemelerin diđer sosyal medya platformlarında yayımlanan içerikler için de oluřturulması önemli görölmektedir. Hatta sosyal medyada oluřturulan sohbet gruplarında dahi eğlence amaçlı da olsa arkadařların birbirlerine yazdıkları küfür ve hakaret gibi davranıřlar etik olmayan davranıř olarak sınıflandırılmaktadır. Çevrimiçi eğlence araçlarının çeřitlenmesi ve yaygın olarak kullanılmasıyla birlikte bireylere ve toplumlara hem olumlu hem de olumsuz birtakım etkilerinin olması kaçınılmazdır. İnternetin eğlence amaçlı kullanımının psikolojik iyi oluřu sađlama, benlik saygısını artırma, sosyal katılımı destekleme, stresi azaltma, çocukları eğitime ve toplumsal farkındalık oluřturmaya yönelik olumlu etkileri vardır. řiddet ve saldırganlık, uyuřturucu kullanımı, ırkçılık, cinsel tutum, toplumsal kalıp yargılar ve intihara sebep olma gibi olumsuz etkilerinin olduđu da bilinmektedir. Bu nedenle eğlence amaçlı internet kullanımında bilinçli kullanıcılar olmak gerekmektedir. Özellikle çocukların interneti kullanımı süreçleri ailelerin gözetimi ve bilgisi dâhilinde olmalıdır çünkü çocukların psikolojik geliřimini olumsuz etkileyebilecek çok sayıda eğlence araçları internet ortamında mevcuttur. Olumsuz etkiye sahip olan eğlence araçlarının dıřında güzel vakit geçirmeyi sađlayan çocuklar, gençler, yetiřkinler ve aileler için çok sayıda eğlence aracına ulařmak mümkündür.

Bu çalıřma kapsamında internetin eğlence amaçlı kullanımına yönelik genel bir çerçeve ortaya konulmuřtur. Fakat dijital eğlencenin alt boyutları derinlemesine incelenerek psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik etkileri incelenebilir. Ayrıca, Türkiye’de ve dünya genelinde dijital eğlencedeki deđiřimler ve yönelimler karřılařtırmalı olarak ortaya konulabilir.

Yayın Etiđi Bildirimi / Research Ethics

Yazarlar arařtırmanın etik dıřı bir sorunu olmadığını, arařtırma ve yayın etiđi konusunu gözlemlediklerini beyan etmektedir. / The author declares that the research does not have an unethical problem and that they observe the topic of research and publication ethics.

Arařtırmacıların Katkı Oranı / Contribution Rate of Researchers

Yazar, alıřmanın her ařamasında kendisi yer almıřtır/ Author himself took part in each stage of the study.

ıkar atıřması / Conflict of Interest

alıřmanın herhangi bir ıkar atıřması yoktur. / The study has any conflicts of interest.

Fon Bilgileri / Funding

Yazar, bu alıřma iin herhangi bir fon desteęinin olmadıęını beyan etmektedir. Fon bilgisi yoksa olmadıęını belirtmeli, varsa da destekleyen kurum veya proje belirtilmelidir. / The author declares that there is no funding for this study.

Etik Kurul Onayı / The Ethical Committee Approval

Etik kurul kararı: Bu arařtırma, derleme trnde makale olduęu iin etik kurul kararı gerektirmemektedir.

The Ethical Committee Approval: Since this research is a review article, it does not require an ethics committee decision.

Kaynakça / References

- Copyright (2020). *Purpose of copyright*. <https://www.copyright.com/learn/about-copyright/> adresinden elde edildi.
- Archambault D. (2006) People with disabilities: Entertainment software accessibility. İinde Miesenberger K., Klaus J., Zagler W.L., Karshmer A.I. (Ed.), *Computers Helping People with Special Needs*. (pp. 369-371)., Berlin, Heidelberg: Springer.
- Alkan, H. (2008). *Popüler kltr ve eđence hayatı, Ankara 'nın eđence hayatı zerine sosyo-kltrel bir inceleme*. (Yayınlanmamıř Yksek Lisans Tezi) [*Popular culture and entertainment life, a socio cultural research on entertainment life in Ankara*] (Unpublished master's thesis). Gazi niversitesi, Ankara.
- Aydın, İ. (2013). ocuk, internet ve etik [Children, internet and ethics]. *Genlik Arařtırmaları Dergisi*, 1(2), 98-119.
- Aytekin, G. (2020). *Dijital oyunlarda 10 psikolojik risk faktr [10 psychological risk factors in digital games]*. <https://www.guvenliweb.org.tr/galeri-detay/dijital-oyunlarda-10-psikolojik-risk-faktoru> adresinden elde edildi.
- Baltazar, M., & Saarikallio, S. (2019). Strategies and mechanisms in musical affect self-regulation: A new model. *Musicae Scientiae*, 23, 177–195.
- Balta, E. E. (2016). Eđitimde mizahın kullanımına iliřkin retmen tutumları [Teachers' attitudes towards humor in education]. *Elementary Education Online*, 15(4), 1268-1279.
- Bates, S., & Ferri, A. J. (2010). What's entertainment? Notes toward a definition. *Studies in Popular Culture*, 33(1), 1-20.
- Castillo, R. P. (2019). Exploring the differential effects of social and individualistic gameplay motivations on bridging social capital for users of a massively multiplayer online game. *Computers in Human Behavior*, 91(2019), 263-270.
- CEI (1992). *Ten commandments of computer ethics*, Computer Ethics Institute.
- Chuang Y.C, Ennett S.T, Bauman K.E and Foshee V.A (2005) Neighborhood influences on adolescent cigarette and alcohol use: mediating effects through parent and peer behaviors. *Journal of Health and Social Behavior*, 46(2), 187–204.
- Cole, J. I. (2000). *Surveying the digital future*. Los Angeles, CA: UCLA Center for Communication Policy.
- Cole, J.I., Berens, Suman, Schramm, & Zhou (2018). *Digital future report: Survey in the digital future*. California: Center for Digital Future.
- Clement, J. (2019). *Whatsapp-Statistics & facts*. <https://www.statista.com/topics/2018/whatsapp/> adresinden elde edildi.
- EU Kids Online (2015). *The changes in safer internet use of children in turkey between the years 2010 and 2015*. http://eukidsonline.metu.edu.tr/file/EUKO_Turkey2015_SummaryReport.pdf adresinden elde edildi.
- Eybođlu, İ. Z. (1995). *Trk Dilinin Etimolojik Szlđ [Etymological Dictionary of the Turkish Language]*, İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Gervais, M., & Wilson, D. S. (2005). The evolution and functions of laughter and humor: A synthetic approach. *The Quarterly review of biology*, 80(4), 395-430.
- Groarke, J. M., Groarke, A., Hogan, M. J., Costello, L., & Lynch, D. (2020). Does listening to music regulate negative affect in a stressful situation? Examining the effects of self-selected and researcher-selected music using both silent and active controls. *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 12(2), 288-311.
- Hennig-Thurau, T., & Houston, M. B. (2019). *Entertainment science: Data analytics and practical theory for movies, games, books, and music*. USA: Springer.

- Hong, S. H. (2007). The recent growth of the internet and changes in household-level demand for entertainment. *Information Economics and Policy*, 19(3-4), 304-318.
- İspir, B., Birsen, H., Binark, F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan, G., Öztürk, M. C., & Ayman, M. (2013). *Dijital İletişim ve Yeni Medya [Digital Communication and New Media]*. Eskişehir: Web-Ofset.
- Karat, C. M., Karat, J., Vergo, J., Pinhanez, C., Riecken, D., & Cofino, T. (2002). That's entertainment! Designing streaming, multimedia web experiences. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 14(3-4), 369-384.
- Kim, Y., Chen, H. T., & De Zúñiga, H. G. (2013). Stumbling upon news on the Internet: Effects of incidental news exposure and relative entertainment use on political engagement. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2607-2614.
- Lieb, C. (2001). Entertainment. An examination of functional theories of mass communication. *Poetics*, 29(4-5), 225-245.
- Livingstone, S., Kirwil, L., Ponte, C., & Staksrud, E. (2014). In their own words: What bothers children online?. *European Journal of Communication*, 29(3), 271-288.
- Bilişim Teknolojileri Araştırma Komisyonu (2020). *Bilişim Teknolojileri Bağımlılığının Etkilerinin İncelenerek Olası Zararlarının Bertaraf Edilmesi ve Bu Teknolojilerin Kontrollü Kullanımının Sağlanması İçin Yapılması Gerekenlerin Saptanması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırma Raporu [The Assembly Research Report Established to Examine The Effects of Information Technology Addiction to Eliminate The Possible Damages And Determine The Things to Be Done to Ensure The Controlled Use of These Technologies]*. https://www.tbmm.gov.tr/develop/owa/komisyon_tutanaklari.goruntule?pTutanakId=2379 adresinden elde edildi.
- Özdemir, A., & İbili, E. (2018). Etik ve internet: BT öğrencileri üzerinde güvenilirlik ve geçerlilik çalışması [Investigation of Internet Ethical Usage Levels of the Students of Information Technologies in Terms of Different Variables]. *AJIT-e*, 9(30), 55.
- Öztekin, Ö. (2005). *Cumhuriyet dönemi Türk eğlence kültürü [Turkish entertainment culture in the Republican era]*. Ankara: Akçağ Yayınları
- Pantea, S., & Martens, B. (2016). The value of the Internet as entertainment in five European countries. *Journal of Media Economics*, 29(1), 16-30.
- Prior, M. (2005). News vs. entertainment: How increasing media choice widen gaps in political knowledge. *American Journal of Political Science*, 49(3), 577-592.
- Ruschmann, P. (2010). *Regulating violence in entertainment*. New York: Info base Publishing.
- Salguero, R.A.T., & Moran, R.M.B.(2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.
- Sayre, S., & King, C. (2010). *Entertainment and society: Influences, impacts, and innovations*. New York: Routledge.
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In defence of the Internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyberpsychology & Behavior*, 5, 157-171.
- Stoycheff, E., Nisbet, E. C., & Epstein, D. (2020). Differential effects of capital-enhancing and recreational Internet use on citizens' demand for democracy. *Communication Research*, 47(7), 1034-1055.
- Süzer, M. (2000). Üniversite öğrencilerinin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları [Leisure habits of university students]. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(8), 123-133.
- Taşcıoğlu, Ö. Ş. (2005). *Eğlence Kavramının Heyecan Uyandıran Tasarımlar Bağlamında İrdelenmesi. (Yayınlanmamış Doktora Tezi) [Concept of 'amusement' in the context of 'product that evoke emotions'] (Unpublished dissertation)*. İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

- T.C Kltr ve Turizm Bakanlıđı Sinema Genel Mdrlđ (2020). *Deđerlendirme ve sınıflandırma işaretleleri [Evaluation and classification signs]*. <https://sinema.ktb.gov.tr/TR-144749/degerlendirme-ve-siniflandirma-isaretleri.html> adresinden elde edildi.
- Tewksbury, D. (2005). The seeds of audience fragmentation: specialization in the use of online news sites. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 49(3), 332–348.
- TİK (2019). *Hanelerde bilişim teknolojileri kullanımı (Trkiye, Kır, Kent) [Use of information technologies in households (Turkey, Rural, Urban)]*. http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028 adresinden elde edildi.
- Varol, S. F. (2012). Kitle iletişim aralarındaki eđlence ieriklerine ilişkin kuramsal yaklaşımlar hakkında bir deđerlendirme [An evaluation on the theoretical approaches to entertainment content in the mass media]. *İstanbul niversitesi İletişim Fakltesi Dergisi*, 43, 141-161.
- Vorderer, P. (2001). It's all entertainment-sure. But what exactly is entertainment? Communication research, media psychology, and the explanation of entertainment experiences. *Poetics*, 29(4-5), 247-261.
- Whitty, M. T., & McLaughlin, D. (2007). Online recreation: The relationship between loneliness, internet self-efficacy and the use of the Internet for entertainment purposes. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1435-1446.
- YouTube (2020). *Telif hakları [Copyright]*. <https://www.youtube.com/intl/tr/about/copyright/#support-and-troubleshooting> adresinden elde edildi.
- Ycel, G., & Őan, Ő. (2018). Dijital oyunlarda bađımlılık ve Őiddet: Blue whale oyunu zerinde bir inceleme [Addiction and Violence in Digital Games: A Review on the Blue Whale Game]. *AJIT-e*, 9(32), 87.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Zillmann, D. (2000). *Humor and comedy*. Dolf Zillmann & Peter Vorderer (Eds.), In *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal* (p. 37-58). New York: Routledge.