



## POPÜLER KÜLTÜRDE REKREATİF BİR ETKİNLİK OLARAK DİJİTAL SPORLAR\*

Melike Esentaş<sup>1</sup>, Pınar Güzel<sup>1</sup>, Mehmet Vural<sup>2</sup>

### ÖZ

Spor, gerek aktif gerekse pasif bir şekilde ve farklı biçimlerde geçmişten günümüze her kültürde önemli bir rol oynamaktadır. Bilişim çağının başlaması ile günlük hayatımızın vazgeçilmez parçası olan teknolojik ürünler "spor" kavramının da içerisinde yerini almıştır. Bilgisayar ve video oyunları günümüzde özellikle bireylerin serbest zamanlarında aktivite olarak yararlandığı etkinlikler olmuştur. Bilim dünyasında bu tür oyunların özellikle gençlerin sosyalleşmesi üzerine çok büyük etkilerinin olduğu yönünde varsayımlar bulunmaktadır. Bu varsayımlar, "dijital oyun temelli öğrenme" terimi içinde yer almaktadır. Bu dijital oyunlar hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre ağ, aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma, canlandırma oyunları, spor ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Son zamanlarda tercihen yaygınlaşan bu oyunlar üzerinde günümüzde geline nokta internet üzerinden oynanan ve git gide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. Her yaşta bireyin yoğun çalışma ortamında yararlanılabileceği bir rekreatif aktivite olarak kabul edilmeye başlayan dijital oyunların doğru kullanım halinde etkin bir spor aracı olabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın amacı dijital sporların yöneticiler gözüyle değerlendirilmesinin sergilenmesidir. Araştırma da nitel araştırma modeli katılımcıların düşüncelerini, bakış açılarını ve kazanımlarını ortaya çıkarmasında etkili olacağı düşüncesiyle kullanılmış ve durum çalışması tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu dijital sporlar organizasyonlarının Türkiye kurucuları içerisinde yer alan 10 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada katılımcılara yöneltilen Dijital sporların bireysel kazanımları sorularının Nvivo 10 analiz programı ile analizi sonucunda yönetsel beceriler, çokkültürlülük, rekreasyon ve sağlık kazanımlarına ilişkin temalara ulaşılmıştır. Bu veriler değerlendirildiğinde Dijital sporlarının Türkiye'de hızla yaygınlaşan bir akım olduğu bununla birlikte iki tarafı keskin bir bıçak gibi olumlu yönde değerlendirildiğinde kısıtlı zamanlarda aktif yaşamı destekleyebildiği fakat iyi değerlendirilemediğinde ise bir bağımlılık etkisi yaratabileceği söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Popüler Kültür, Rekreasyon, Dijital Sporlar, Nitel Araştırma.

## "DIGITAL SPORTS" A RECREATIVE EVENTS IN POPULAR CULTURE

### ABSTRACT

Sport plays an important role both active and passive in different forms in every culture from past to present. The technological products, which are indispensable parts of our daily life with the beginning of the information age, have included in the concept of "sport". Computer and video games today are activities that especially individuals benefit in their free time. There are assumptions in the scientific world that such games are very influential especially on the socialization of young people. These assumptions are part of the "digital game-based learning". These digital games are classified as network, action, adventure, motor sports and racing, role playing, animation games, sports and strategy games, both according to their thematic and technological characteristics. In recent times, these games, which have become popular today the point is to produce new digital

<sup>1</sup> Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa..

<sup>2</sup> Gaziantep Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Gaziantep.

\* 23-26 Kasım 2017 tarihleri arasında Manisa'da düzenlenen "Dünya Spor Bilimleri Araştırmaları Kongresinde" sözel bildiri olarak sunulmuştur

games that are played on the internet and played with multiple players going on the go. It is thought that digital games which are starting to be accepted as a recreative activity that can be used in an intensive work environment of every age can be an effective sports tool in the right usage. In this context, the aim of the research is to evaluate the digital sports to be glanced at the managers. In the research also utilized the qualitative research model, which was thought to be effective in identifying participants' thoughts, perspectives, and achievements and the case study technique was utilized. The working group of the research is composed of 10 participants who are the founders of digital sports organizations in Turkey. As a result of analyzing the individual achievement questions of the digital sports directed to the participant in the research with the analysis program of Nvivo 10, the themes related to managerial skills, multiculturalism, recreation and health gains were reached. When this data is evaluated, it can be said that digital sports is a rapidly increasing trend in Turkey, and when both sides are assessed positively as a sharp knife, they can support active life in limited time but an addiction effect can be created when it is not evaluated well.

**Keywords:** Popular Culture, Recreation, Digital Sports, Qualitative Research.

## GİRİŞ

Spor farklı biçimlerde hem geçmişte hem de günümüzde her kültürde önemli bir rol oynamaktadır (Guttman A., 2004). Bilgisayar ve video oyunları günümüzde özellikle serbest zamanlarda çok önemli olmaya başladı (Kirriemuir & McFarlane, 2004). Bilim dünyasında bu tür oyunların özellikle gençlerin sosyalleşmesi üzerine çok büyük etkilerinin olduğu yönünde varsayımlar bulunmaktadır. Bu oyun temelli varsayımlar, "dijital oyun temelli öğrenme" terimi içinde yer almaktadır (DGBL). Dijital oyunları kısa bir tanımlayacak olursak; dijital oyunlar sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak yaygın bir şekilde oynanan bilgisayar ve video destekli oyunlardır. Bu dijital oyunlar hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre ağ, aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma, canlandırma oyunları, spor ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Ayrıca oyuncu katılım sayısı sınıflandırmada ise tek kişilik veya çoklu katılımcı oyunlar olarak da sınıflandırma yapılmaktadır. Son zamanlarda tercihen yaygınlaşan bu oyunlar üzerinde günümüzde geline nokta internet üzerinden oynanan ve git gide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir (Binark M. Ve Sütçü Bayraktutan G., 2008).

Çok tercih edilen devasa çok oyunculu online oyunlar ise aynı anda yüzlerce veya binlerce oyuncunun desteklediği, oyuncuların büyük çaplı olarak birbirleriyle işbirliği yapmalarına ve yarışmalarına ve bazen de dünyanın her yerindeki insanlarla anlamlı olarak karşılıklı iletişim kurmalarına imkan sağlayan bilgisayar oyunlarıdır (Andiç Y., 2008). Dijital spor oyunları ise, yine dünyanın bir ucundaki kişinin dünyanın diğer ucundaki kişilerle internet aracılığıyla buluşup oyun oynayabileceği ya da büyük elektronik spor organizasyonları aracılığıyla dünyanın farklı yerlerinden gelen insanların buluşup, oyun oynayabilecekleri hem fiziksel hem de zihinsel çaba gerektiren bir spor olarak tanımlanabilir. Elektronik sporların

geçmişten bugüne gelmesini sağlayan gelişmeler; internetin yaygınlaşması, LAN (yerel ağ), internet kafelerin ve rekabetçi oyunların ortaya çıkışı olarak sayabiliriz. Elektronik spor kavramı günümüzde önemli bir gelişme gösterdiği bilinmektedir (Bynogame, 2017). Ulusal ve uluslararası düzeyde resmi ve özel pek çok elektronik spor etkinliği düzenlenmekte hatta yurt dışında bu turnuvalardan milyon dolar kazanan profesyonel oyuncular da bulunmaktadır. Bu dijital sporun gelişimi 2000’li yılların başları itibariyle ödüllü turnuvaların ivme kazanmasıyla başlamıştır. Günümüzde yeni jenerasyon artan bir şekilde “geleneksel” sporlardan uzaklaşıp, kimi zaman çok daha rekabetçi, kimi zaman çok daha heyecanlı olabilen oyunların profesyonel dünyasına adım atıyor. Ödül havuzu 20 milyon dolara kadar yükselebilen, Dünya Şampiyonası ismiyle düzenlenen büyük turnuvalarda anlık seyirci sayısı yüz milyonlara yaklaşırken, hem küresel, hem dijital, hem de dinamik ve genç bir kitle espor ile yatıp kalkıyor (5 Mid, 2017).

Her yaştan bireyin yoğun çalışma ortamında yararlanılabileceği bir rekreatif aktivite olarak kabul edilmeye başlayan dijital oyunların doğru kullanım halinde etkin bir spor aracı olabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın amacı dijital sporların yöneticiler gözüyle değerlendirilmesinin sergilenmesidir.

## YÖNTEM

Araştırma da dijital sporlar organizasyonlarının Türkiye kurucuları içerisinde yer alan katılımcılara göre dijital sporlara bakış açısı ve kazanımlar, nitel araştırma tekniklerinden durum çalışması yöntemi kullanılarak saptanmaya çalışılmıştır. Nitel araştırmada durum çalışması, bir durumun yoğun bir şekilde çalışılmasıyla ilgilidir (Glesne, 2013). Durumlar, çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilir (Glesne, 2013; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Nitel durum çalışmasının temel paradigması; bir ya da birkaç duruma ilişkin etkenlerin (ortam, bireyler, olaylar, süreçler vb.) bütüncül bir yaklaşımla ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendiklerinin derinliğine araştırılmasıdır (Yin, 2009).

Araştırma da nitel araştırma modeli katılımcıların düşüncelerini, bakış açılarını ve kazanımlarını ortaya çıkarmasında etkili olacağı düşünüldüğünden nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubunu dijital sporlar organizasyonlarının Türkiye kurucuları içerisinde yer alan 10 katılımcı oluşturmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan katılımcıların kişisel bilgileri Tablo 1’de yer almaktadır.

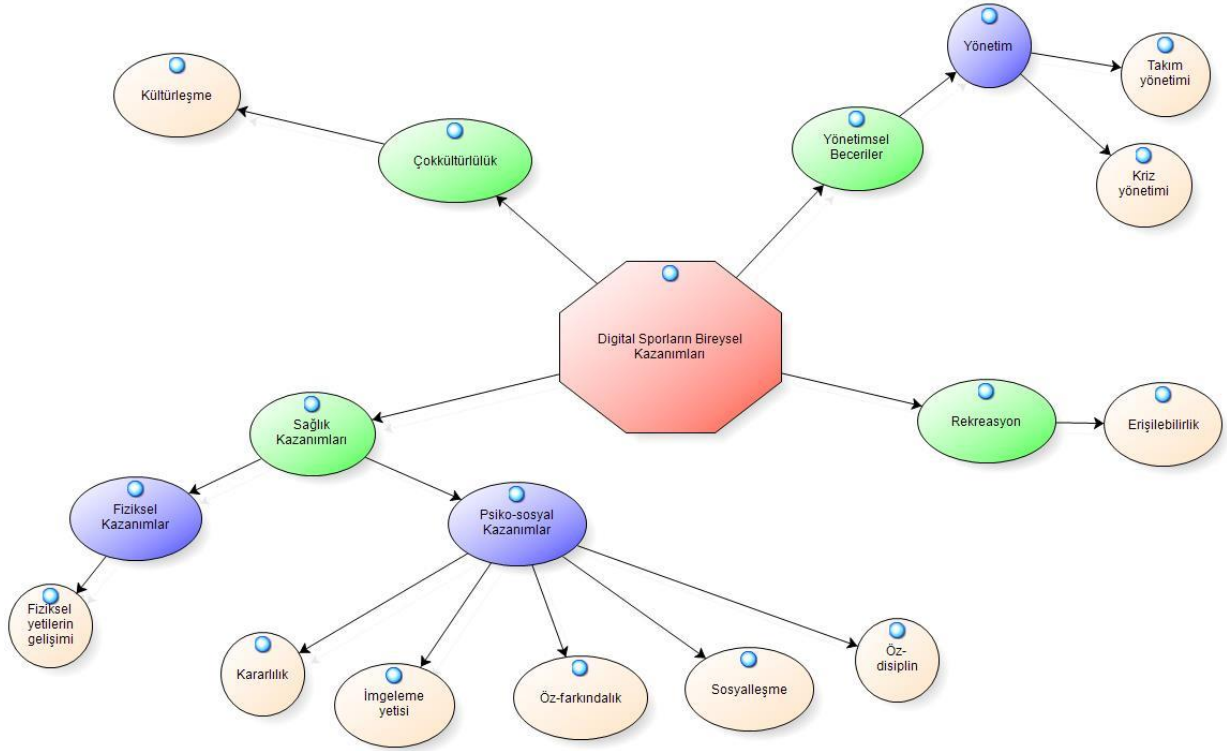
**Tablo 1.** Katılımcıların Demografik Özellikleri

Katılımcılar	Cinsiyet	Yaş	Meslek	Medeni durum	Ekonomik Durum
K1	Erkek	21	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K2	Erkek	24	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K3	Kadın	21	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K4	Erkek	32	Özel sektör	Bekar	1000-2500 TL
K5	Erkek	21	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K6	Erkek	21	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K7	Erkek	20	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K8	Erkek	21	Öğrenci	Bekar	1000-2500 TL
K9	Erkek	19	Öğrenci	Bekar	0-1000 TL
K10	Erkek	18	Öğrenci	Bekar	1000-2500 TL

## BULGULAR

Dijital sporlar organizasyonlarının Türkiye kurucuları içerisinde yer alan katılımcılara göre dijital sporların bireysel kazanımları (Model 1), dijital sporlar ve yetenek gereksinimi (Tablo 2) ve Dijital sporlara duyulan ilgi ve destek değerlendirilmesi (Tablo 3) başlıkları altında elde edilen bulgulara derinlemesine yer verilmiştir.

### Model 1. Dijital Sporların Bireysel Kazanımları



Türkiye kurucuları içerisinde yer alan katılımcılara göre dijital sporların bireysel kazanımları Yönetimsel beceriler, rekreasyon, sağlık kazanımları ve çokkültürlülük ana

temaları olarak kodlanmıştır. **Çokkültürlülük**; kültürleşme alt temasıyla, **Yönetimsel Beceriler**; yönetim; Takım yönetimi ve kriz yönetimi alt temasıyla, **Rekreasyon**; Erişilebilirlik alt temasıyla, **Sağlık Kazanımları ise**; Fiziksel Kazanımlar; Fiziksel yetilerin gelişimi; Psikososyal Kazanımlar; kararlılık, imgeleme yetisi, öz-farkındalık, sosyalleşme ve öz-disiplin alt temalarıyla ilişkilendirilmiştir.

**Tablo 2.** Katılımcıların Dijital sporlar ve yetenek gereksinimine ilişkin bulgular

		Katılımcılar	f(N=10)	%
<b>Dijital sporlar ve yetenek gereksinimi</b>	Evet, Profesyonelleşme gerektirir	K1, k3, ,k5,k6,k10	5	50
	Hayır, Rekreatif bir etkinlik türü	K2,k4,k7,k8,k9	5	50

Katılımcılar dijital sporlar ve yetenek gereksinimine ilişkin görüşlerini elde edilen verilen analizi sonucunda yapılan kodlamalarda %50'si dijital sporlar için yetenek gerekir uzmanlık gerektiren bir beceri olarak değerlendirirken, %50'si ise dijital sporlar rekreatif bir uğraştır yetenek gerektirmez olarak görüşlerini belirtmişlerdir (Tablo 2).

**Tablo 3.** Katılımcıların Dijital Sporlara Duyulan İlgi ve Destek Değerlendirmesine İlişkin Bulgular

		Katılımcılar	f(N=10)	%
<b>Dijital sporlara ilgi ve destek</b>	Evet	K4,K6, K8, K9, K10	5	50
	Hayır	K5, K7	2	20
	Yeterince değil	K1, K2, K3	3	30

Katılımcılar, dijital sporlara duyulan ilgi ve destek değerlendirmesine ilişkin görüşlerini elde edilen verilerin analizi sonucunda yapılan kodlamalarda %50'si evet ilgi ve destek vardır, %20'si ilgi ve destek yoktur ve %30'u ise dijital sporlara yeterince ilgi ve desteğin olmadığı olarak görüşlerini belirtmişlerdir (Tablo 3).

## TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

İlk ticari oyun olan Computer Space'in 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile başlayan dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyardan üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır (Entertainment Software Association 2013). Oyun endüstrisinin özellikle 90'lı yıllardan itibaren artan büyüme hızı beraberinde hızla tüketilen ve yeni sürümleri piyasaya çıkan farklı türlerde dijital oyunları

ortaya çıkarmıştır. Bugün oyuncu tercihleri doğrultusunda şekillenmiş çok sayıda ve farklı türde oyun bulunmaktadır. Bu oyun türlerinin gruplandırılmasında araştırmacılar arasında kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte Adams ve Rollings (2006) taktik, yap boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi oyun türü belirlemiştir. Yanı sıra sanal uzamda konsol, bilgisayar, mobil ve arcade oyun makinesi olarak dört ayrı alanda çevrimdışı ya da çevrimiçi oynanabilen dijital oyunlar da bulunmaktadır.

Ulaşılabilen uluslararası çalışmalara göre, oyun bağımlılığı prevalansı % 0.6 - % 15 arasında değişmektedir (Desai ve ark. 2010, Gentile 2009, Grüsser ve ark. 2007, Lemmens ve ark. 2009, Poli ve Agrimi 2012, Porter ve ark. 2010, Van Rooij ve ark. 2011). Araştırmacılar özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışlarını ciddi bir halk sağlığı sorunu olarak belirtmiş ve ulusal önlemlerden söz etmiştir (Chiu ve ark. 2004, Dong ve ark. 2012, Hur 2006, Ko ve ark. 2005, Lin ve ark. 2011, Wan ve Chiou 2007). Amerikan Tıp Birliği'ne göre, Amerikalı gençlerin % 90'ı dijital oyun oynamakta ve bunların %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Tanner 2007).

Çalışmamıza dahil edilen katılımcıların dijital sporlara ilgi ve destek değerlendirmesine ilişkin görüşlerinden elde edilen verilerin analizi sonucunda yapılan kodlamalarda %50'si evet ilgi ve destek vardır, %20'si ilgi ve destek yoktur ve %30'u ise dijital sporlara yeterince ilgi ve desteğin olmadığı olarak görüşlerini belirtmişlerdir.

Araştırmaların büyük çoğunluğu dijital oyunların olumsuz etkileri üzerinde yapılmış olmasına karşın, dijital oyunların yorgunluk ve stresi azalttığı, serbest zamanları değerlendirdiği, insanları karmaşık kent hayatından, yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırarak eğlenmesine, rahatlmasına olanak sağladığı, problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğu, öz güveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği (Green ve Bavelier 2003, Griffiths 2005) ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını arttırdığı (Green ve Bavelier 2003, Prot ve ark. 2014) da gösterilmiştir.

Drummond ve Sauer (2014) tarafından 2009 yılı Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı'na [Programme for International Student Assessment (PISA)] katılan 22 ülkeden 192.000'den fazla öğrenci verisini tekrar analiz yöntemi ile değerlendirilmiş ve dijital oyunların ergenlerin fen bilimleri, matematik ve okuma ders başarıları üzerine etkisi belirlenmiştir. Çalışma bulguları dijital oyun oynamaya harcanan zamanın ergenlerin akademik başarıları üzerinde çok az etkisi olduğunu göstermiştir. Bu bulgu, Wack ve Tantleff-Dunn'ın (2009) oyun

oynama sıklığı ile erkek öğrencilerin not ortalaması arasında anlamlı ilişki olmadığını gösteren çalışmasını desteklemiştir. Bir başka çalışmada araştırmacılar eğitim içerikli dijital oyunların öğrenmeyi hızlandırdığı, hedef konu/ders ile ilgili başarıyı arttırdığı, öğrencilerin ilgisini ve dikkatini çektiğini savunmuştur (Gentile ve Gentile 2008). Oyunların bu özellikleri nedeniyle, Wang ve Chen (2010) öğrencilere matematik, okuma ve biyoloji gibi ders konularını öğretmek ve öğrenme motivasyonunu arttırmak için eğitim içerikli dijital oyunlar kullanmıştır.

Mevcut çalışmada elde edilen verilere göre Türkiye kurucuları içerisinde yer alan katılımcılara göre dijital sporların bireysel kazanımları Yönetimsel beceriler, rekreasyon, sağlık kazanımları ve çok kültürlülük ana temaları olarak kodlanmıştır. **Çokkültürlülük;** kültürleşme alt temasıyla, **Yönetimsel Beceriler;** yönetim; Takım yönetimi ve kriz yönetimi alt temasıyla, **Rekreasyon;** Erişilebilirlik alt temasıyla, **Sağlık Kazanımları ise;** Fiziksel Kazanımlar; Fiziksel yetilerin gelişimi; Psikososyal Kazanımlar; kararlılık, imgeleme yetisi, öz-farkındalık, sosyalleşme ve öz-disiplin alt temalarıyla ilişkilendirilmiş ve dijital oyunların bu başlıklar altında bireye olumlu katkıları olmuştur.

Ayrıca, sosyal yardım içeriği olan oyunların agresif düşünce, duygu ve davranışları azalttığı, işbirliği, paylaşma, empati, yardımlaşma davranışlarını arttırdığı gösterilmiştir (Gentile 2009, Greitemeyer ve Osswald 2010, Narvaez ve ark. 2008, Sestir ve Bartholow 2010). Oyun oynamanın olumlu etkilerini açıklayan bir başka çalışmaya örnek olarak Biddiss ve Irwin (2010) ve Graf ve arkadaşlarının (2009) çalışmaları verilebilir. Araştırmacılar Türkiye’de de kullanıcı sayısı giderek artan hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının (Exergaming), oyuncuların egzersiz yapma motivasyonunu arttırdığı, egzersizde daha fazla zaman geçirmelerine ve daha fazla enerji harcamalarına katkı sağladığını göstermiştir.

Çalışmamızda ayrıca katılımcıların dijital sporlar ve yetenek gereksinimine ilişkin görüşlerinin analizi yapıldığında ise katılımcıların %50’si dijital sporlar için yetenek gerekir uzmanlık gerektiren bir beceri olarak değerlendirirken, %50’si ise dijital sporlar rekreatif bir uğraştır yetenek gerektirmez olarak görüşlerini belirtmişlerdir.

Bu veriler değerlendirildiğinde; Dijital sporlarının Türkiye’de hızla yaygınlaşan bir akım olduğu bununla birlikte iki tarafı keskin bir bıçak gibi olumlu yönde değerlendirildiğinde kısıtlı zamanlarda aktif yaşamı destekleyebildiği fakat iyi değerlendirilemediğinde ise bir bağımlılık etkisi yaratabileceği söylenebilir.

## KAYNAKLAR

1. **Adams E, & Rollings A.** (2014) Fundamentals of Game Design. 3. Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
2. **Andi. Y.** (2008), Türkiye Online Oyun Pazar Araştırması Çalışması
3. **Biddiss E, & Irwin J.** (2010) Active Video Games to Promote Physical Activity in Children and Youth. Arch Pediatr Adolesc Med 164:664-672.
4. **Binark, M. & Sütçü Bayraktutan G.** (2008) Türkiye de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli, Genel Değerlendirme, İstanbul
5. **Bynogame** Erişim tarihi: 13.09.2017 <https://www.bynogame.com/Bilgi-Haber/eSpor/E-spor-ve-E-sporcu-nedir>
6. **5mid** Erişim tarihi: 13.09.2017 <http://5mid.com/espore-nedir>
7. **Chiu S, Lee J, & Huang D** (2004) Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. Cyberpsychol Behav 7:571-581.
8. **Desai, RA., Krishnan-Sarin, S., Cavallo D. & Potenza M.N.** (2010) Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. Pediatrics 43:173-183.
9. **Dong G., Wang J., Yang & Zhou, H.** (2012) Risk Personality Traits of Internet Addiction: a Longitudinal Study of Internet-Addicted Chinese University Students. Asia Pac Psychiatry 5:316-321.
10. **Lin, M. P., Ko, H. C., & Wu, J. Y. W.** (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(12), 741-746.
11. **Drummond, A., & Sauer, J.D.** (2014) Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance in Science, Mathematics Or Reading. Plos One 9: e87943.
12. **Gentile, D. A., & Gentile, J. R.** (2008). Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. Journal of Youth and Adolescence, 37(2), 127-141.
13. **Gentile, D.A.** (2009) Pathological Video Game Use Among Youth 8 to 18: A National Study. Psychol Sci 20:594-602.
14. **Glesne, C.** (2013). Nitel Araştırmaya Giriş (A. Ersoy ve P. Yalçınkaya, Çev. Eds.). (2. Baskı), Ankara: Anı Yayıncılık.
15. **Guttman, A.** (2004) Sports: The First Five Millennia. Amherst and Boston: University of Massachusetts Press, 2004.
16. **Graf, D. L., Pratt, L. V., Hester, C. N., & Short, K. R.** (2009). Playing Active Video Games Increases Energy Expenditure in Children. Pediatrics, 124(2), 534-540.
17. **Green, C.S., & Bavelier, D.** (2003) Action Video Game Modifies Visual Selective Attention. Nature 423:534-537.
18. **Greitemeyer, T., & Osswald, S.** (2010) Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior. J Pers Soc Psychol 98:211-221
19. **Griffiths, M.D.** (2005) The Therapeutic Value of Videogames. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.161-171.
20. **Grüsser, S.M, & Thalemann, C., & Griffiths, M.** (2007) Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? Cyberpsychol Behav 10:290-292
21. **Hur, M.H.** (2006) Demographic, Habitual, and Socioeconomic Determinants of Internet Addiction Disorder: An Empirical Study of Korean Teenagers. Cyberpsychol Behav 9:514-25.
22. **Kirriemuir, J. & McFarlane, A.** (2004). Literature review in games and learning (Futurelab Series Report, 8). University of Bristol.
23. **Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F.** (2005). Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents. The Journal of nervous and mental disease, 193(4), 273-277.
24. **Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J.** (2009) Development and Validation of A Game Addiction Scale For Adolescents. Media Psychol, 12(Suppl.1): 77-95.
25. **Poli, R., & Agrimi, E.** (2012). Internet addiction disorder: prevalence in an Italian student population. Nordic journal of psychiatry, 66(1), 55-59.
26. **Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P.** (2010). Recognizing problem video game use. Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 44(2), 120-128.
27. **Prot, S., Anderson, C., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L.** (2014). The positive and negative effects of video game play. Media & the Well-Being of Children & Adolescents, 109-128.
28. **Sestir, M. A., & Bartholow, B. D.** (2010). Violent and nonviolent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. Journal of Experimental Social Psychology, 46(6), 934-942.
29. **Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D.** (2011). Online video game



- addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205-212.
30. **Chin-Sheng, W., & Chiou, W. B.** (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. *Adolescence*, 42(165), 179.
31. **Wack, E., & Tantleff-Dunn, S.** (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
32. **Wang, L. C., & Chen, M. P.** (2010). The effects of game strategy and preference-matching on flow experience and programming performance in game-based learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 47(1), 39-52.
33. **Yıldırım, A., & Şimşek, H.** (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (9. Baskı). No:76, Ankara: Seçkin Yayınları.
34. **Yin, R. K.** (2009). *Case study research: Design and methods* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

