

Derleme Makale/ Review Article

BAUDRİLLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DİJİTAL OYUNLAR VE BAĞIMLILIK ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

AN EVALUATION ON DIGITAL GAMES AND ADDICTION IN THE CONTEXT OF BAUDRILLARD'S SIMULATION THEORY

Murad KARADUMAN*, Elif Pınar ACIYAN**

*Geliş Tarihi: 08.04.2019
(Received)*

*Kabul Tarihi: 14.05.2020
(Accepted)*

ÖZ: 1960'lı yıllarda ortaya çıkmaya başlayan bilgisayar oyunlarının bağımlılık yarattığı yapılan farklı araştırmalarla ortaya konulmaktadır. 1990'lı yıllardan itibaren daha fazla popülerlik kazanan bilgisayar oyunları, teknolojinin gelişmesi ile birlikte gerçekliğin de kurgulanmasında rol almaya başlamıştır. Gelişen teknoloji ve teknolojik gereçler bilgisayar oyunlarını dijital oyunlar haline dönüştürerek sadece bilgisayar tabanlı olmaktan çıkarıp mobil, VR gözlük, simülasyonlar, konsollar olmak üzere birçok teknolojik donanım üzerinde de ulaşılabilir kılmaktadır. Teknolojinin gelişmesi sadece bilgisayar oyunlarını değil aynı zamanda gerçeklik algısını da değiştirmektedir. Dijital oyunların ve teknolojik gereçlerin gelişmesiyle 'kurgulanmış gerçeklik' gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar ile birlikte ortaya çıkan sanal dünya, kullanıcıların gerçek dünyadan kopmadan başka dünya deneyimleri yaşamasına olanak sağlamaktadır. Bu deneyimleri dijital oyunlar sayesinde yaşayan kullanıcılar sanal dünya üzerinde iletişimlerini ve bağlarını genişletirken gerçek dünyanın getirdiği somut kavramlardan uzaklaşabilmektedirler. İletişim bu sanal ortamlarda yüz yüze değil teknoloji dolayımı bir biçimde gerçekleşmektedir. Özellikle gençlerin bağımlı olduğu bu dijital oyunlar onları gerçek hayatın sosyalliklerinden koparak asosyal yapabilmekte ve sanal sosyal dünyalarını kurmalarına izin vererek gerçeklikten uzaklaştırabilmektedir. Bu çalışmada Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlar kuramı temel alınarak dijital oyunların ve sanal gerçekliğin yarattığı bağımlılık ele alınmıştır. Çalışmada ayrıca literatür taraması yapılarak, dijital oyunların tarih içinde teknoloji ile birlikte nasıl değiştiği üzerinde durularak, oyun bağımlılığı kavramı ve etkileri irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon Kuramı, Dijital Oyunlar, Bağımlılık

ABSTRACT: The fact that the computer games that began to emerge in the 1960s caused addiction has been revealed by different studies carried out. Computer games, which gained more popularity since the 1990s, also began to have a role in the construction of reality along with the development of technology. The developing technology and technological tools have caused computer games to cease to be only based on computer by converting them into digital games and also make them available on many technological tools,

*Doç.Dr., Akdeniz Üniversitesi, mkaraduman@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6700-8547.

**elifaciyan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2162-5830.

including mobile, VR glasses, simulations, consoles, etc. The development of technology not only changes computer games but also the of reality. The concepts such as constructed reality have been revealed along with the development of digital games and technological tools. The virtual world that emerged with digital games allows users to experience other world experiences without breaking away from the real world. While users, who have these experiences through digital games, extend their communications and ties on the virtual world, they may also get away from the concrete concepts brought by the real world. Communication takes place in a mediated manner, not face-to-face in these virtual environments. These digital games to which especially the young are addicted can make them asocial by breaking them away from the sociality of real life and get them away from reality by allowing them to establish virtual social worlds. In this study, the addiction caused by digital games and virtual reality will be discussed based on Baudrillard's theory of simulation and simulacras. In the study, it will be focused on how digital games have changed along with technology within the history, and the concept of game addiction and its effects will be examined.

Key Words: Simulation Theory, Digital Game, Addiction

1. GİRİŞ

Dijital kavramı sayısal verilerin elektronik bir ortamda toplanarak ekran üzerinden verilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bu kavramın hayatımıza girişi ise çok yakın bir süreçte bilgisayarların ortaya çıkışı ile olmuştur. İlk dijital bilgisayarın J. Presper Eckert ve John Mauchly tarafından 1946 yılında Amerika'da üretilen ENIAC olduğu bilinmektedir. ENIAC'tan sonraki dijital bilgisayarların gelişimi ve değişimi ise yıllar içerisinde olmuştur ve olmaya devam etmektedir. İlk bilgisayarlar tonlarca ağırlıkta ve çok geniş bir alanı kaplamaktaydı (İşman, 2001: 4). Günümüzde ise dijital cihazlar giderek küçülmekte ve bir bilgisayarın yapabildiği bütün özellikler akıllı telefonlarımızda yer almaya başlamaktadır. Çok yakın bir zamanda ise akıllı telefon bağlantılı dijital kol saatleri de arama, mesaj okuma, fotoğraf çekme gibi fonksiyonlarıyla hayatımıza girmiştir. Teknolojinin bu hızla gelişimi yeni sektörlerin doğmasını ve gelişmesini sağlamaktadır. Bu sektörlerden biri de dijital oyun sektörüdür. Masaüstü bilgisayarlar ve konsollarla hayatımıza giren oyunların tarihi 60'lı yıllara kadar dayanmaktadır. Başlangıçta basit bir yazılım ile oynanan oyunlar teknoloji geliştikçe karmaşık bir hal almış ve sanal dünyanın merkezi konumuna gelmiştir. Oyun sektöründeki hızlı gelişim ve gelirinin yüksek olması da büyük firmaların bu sektör içinde yer almalarını sağlamaktadır. Dünyanın en büyük oyun şirketlerinden biri olan 'Sony Computer Entertainment' ürettiği Playstation cihazı ile dünyanın en çok gelir elde eden şirketlerinden biri olmuştur (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 17). Üretilen oyunlar ise içerdiği grafikler ve sunduğu özellikler bakımından kullanıcılara cazip birer sanal dünyanın kapılarını açmaktadır. Kullanıcılar dijital oyunlar sayesinde sanal arkadaşlıklar kurabilmekte, hatta yaptıkları canlı yayınlar ile bu sektörden para

kazanabilmektedirler. Oyun sektörünün bu gelişimi özellikle çocuklarda ve gençlerde bağımlılık etmenini ortaya çıkarmaktadır. Oyunların ilgi çekici dünyası ve gerçek dünyadan bir süre uzaklaştırarak yoğun bir eğlence sunması çocukların ve gençlerin ilgisini çekerek bu oyunlarda saatlerini harcamalarına bile neden olabilmektedir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların özüne inilerek gerçek olmayanın gerçekmiş gibi gösterilmesi yani simüle edilmesi kavramları ile örtüşmektedir. Günümüzde dijital oyunlar sadece bilgisayarlar aracılığı ile oynanmamakta; VR gözlükler, tabletler, konsollar, akıllı telefonlar gibi cihazlarda da yer almaktadır. Özellikle VR gözlükleri ile bu oyunlar sanal gerçekliğin birer parçası haline gelmektedir. Gözlüğü takan kullanıcılar gerçek dünya ile olan algısal bağlantılarını zayıflatarak, görüntü ve ses özelliklerini barındıran sanal bir dünyanın içerisine adım atmaktadır. Bu sanal dünya onlara eğlenme ve zaman geçirme aracı olarak geniş bir yelpaze sunmaktadır. Kullanıcılar ilgi alanlarına göre istedikleri oyun türlerini bulabilmektedirler. Dijital oyunların özellikle çocuklar ve gençler üzerinde bağımlılık oluşturduğu, bazı araştırmalar tarafından ortaya konulmuştur. Bu çalışma Baudrillard'ın simülasyon kuramından yola çıkarak gerçek olmayanın gerçekmiş gibi gösterilmesini temel almaktadır. Çalışmada oyun kavramının tarihteki değişimi ve dijital oyunların ortaya çıkış evreleri açıklanmıştır. Ayrıca dijital oyun ve bağımlılık kavramları da bir bütün olarak ele alınmıştır. Çalışmada, dijital oyunların özellikle çocuklar ve gençler üzerindeki etkisine değinilmekte, dijital oyun kavramı ve bağımlılık etkenleri tartışılmaktadır.

2. BAUDRILLARD VE SİMÜLASYON KURAMI

Simülasyon kuramının ortaya çıkışı, gerçeklik algısının sorgulanması ve araştırılmasına dayanmaktadır (Önk, 2009: 202). Gerçeklik kavramının değişimi tıpkı 'The Matrix' filmindeki gibi bir simülasyon evreninin var olup olmadığını sorgulatmaktadır. Teknolojinin hızlı gelişimi ve sunduğu olanaklar gerçekliğin simüle edilmesine ya da gerçek olmayan bir şeyin simüle edilerek gerçekmiş gibi gösterilmesine yol açmaktadır.¹

Baudrillard, simülasyon ve simülakrı açıklarken hastalığın taklidi ve simülasyon arasındaki farkı örnek vermektedir. Bir hastalığı taklit eden kişinin gerçekte hasta olup olmadığı yapılan tahlillerle ortaya çıkarken, hastalığı simüle eden kişi için hastalık belirtileri görülebilmektedir. Gerçeklik sürekli üretilen, dolayısıyla var olmayan şeye dönüşmüşken, kişiye hasta olduğu ya da olmadığı söylenememektedir. Bu durumda hasta bir "simülakrı"dır.

¹ 'The Matrix' filminin transmedya hikayeciliği ve teknoloji bağlamındaki incelemesi için Henry Jenkins'in *Cesur Yeni Medya* (2016) kitabına bakılabilir.

Baudrillard'a göre simülakr, hayali veya kurgu olan bir şeyi gerçek olarak yansıtmaktır. Simülasyon ise bir sistem ile üretilen gerçeklik anlamına gelmektedir. Bu sistem, araç, makine, bilgisayar olabilmektedir (2011, 160).

Baudrillard'a göre simülakrlar üç şekilde incelenmektedir:

- Var olan doğanın aynısını üretmeyi amaçlayan, taklit veya kopyalama şeklinde ortaya çıkan uyumlu, doğal simülakrlar,
- Üretim gücünü elinde bulunduran, enerji ve güç ile beslenen, makine temelli, üretken simülakrlar,
- Bilgi temelli oluşan, gerçek üstü ve denetimli olarak var olan simülasyon simülakrları (2011, 169).

Simülakrlar arasındaki bu ayrışmalar her gerçekliğin bir taklidinin olabileceği olasılığını doğurmaktadır. Buna göre sadece makineleşme simülakrları ortaya çıkarmamıştır. Simülasyon ise gerçeğin kurgulanmış modeller aracılığıyla türetilmesidir. Simülasyon ayrıca hipergerçek yani gerçek üstü olarak da adlandırılmaktadır (Baudrillard, 2011: 13).

Adanır'a göre en sade anlamıyla simülasyon, gerçek olmayan bir şeyi gerçeklik olarak algılatmaktır. Simülasyon gerçeğe benzeyen bütün özellikleri taşısa bile, gerçek üstü olandır. Günümüzde özellikle teknoloji ile birlikte kullanılmakta ve o şekilde algılanmaktadır. Simülasyonun gerçek olarak algılanması, simülasyon tekniklerinin varlığından kaynaklanmaktadır. Savaş uçağı pilotları için uçuş ve bombalama simülasyon tekniği, deprem simülatörleri gibi teknikler simülasyonun teknolojik bir terim olarak algılanmasına yol açmaktadır. Fakat Baudrillard'ın sözünü ettiği simülasyon, sadece teknolojiyi değil aynı zamanda toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik olanı da kapsamaktadır (2010: 311).

Simülasyonun kurmaca bir gerçeklik olduğu olgusu onun gerçeklikten yoksun bir üretim olması ile bağdaşabilmektedir. Baudrillard, günümüzde gerçeğin teknoloji ve makineler ile yeniden türetildiğini söylemektedir. Bu şekilde gerçeğin sonsuz sayıda tekrar üretiminin olanaklı olacağını söylemektedir(2011: 14). Makineleşme yani teknolojinin gelişmesi ile bilgisayar sistemleri de gelişmiştir. Analogtan dijitale geçiş sürecinde veriler sonsuz sayıda bileşenlerden oluşarak bu teknolojik aletlerde depolanmaya başlamıştır. Dijitalin sözlük anlamı da aslında sayısal verilerin bir ekran üzerinden işlenmesidir. Sonsuz bir sayı girişi içermektedir. Dijitale geçiş süreci de gerçeğin üretimini etkilemektedir. Gerçek, sadece hayatımızın içinde yaşananlar değil dijital ortamlarda yaşananlar da olmaktadır.

Baudrillard, insanların vakitlerinin çoğunu elektronik cihazların başında geçirdiklerine işaret ederek, bu doğrultuda en son iletişim biçimlerinin toplumdaki

yansımalarını eleştirmektedir. İnsana ait olan sahici her şeyin azaldığını dile getirerek, artık yüz yüze yerine yüzler arası bir ilişki ağında, sanal ve hipergerçek dünyaları yaşadığımız ve yaşattığımız yoğun bir simülasyon ortamında var olduğumuzu ifade etmektedir. Elektronik cihazların insan hayatına dahil olması iletişim sürecini de etkilemektedir. İnsanlar sanal ortamlarda dostluklar kurabilmekte hatta dünyanın bir ucundaki kişilerle bağlantı kurabilmektedir. İnsanların zamansız ve mekansız içerisinde buldukları iletişim ortamı McLuhan'ın "Küresel Köy" benzetmesini çağrıştırmaktadır. McLuhan ve Baudrillard teknolojiye farklı açılardan baksalar da "araç iletidir" söylemi üzerinde birbirlerine benzemektedirler. Güngör'e göre aynı zamanda Baudrillard'ın "içe patlama" kavramı, McLuhan'ın "içe büzülme" kavramını çağrıştırmaktadır. Fakat bu kavramlar arasında büyük bir farklılık vardır. McLuhan teknolojiyle birlikte yakınlaşan mesafelerden, insanların birbirleri ile daha yakın iletişim kurabildiklerinden bahsederken, Baudrillard bunun zıttına küresel sıkışmadan, teknolojinin insanlığın son noktası olduğundan bahsetmektedir (2013: 190).

Rasyonel bir gerçeğin ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilecek bir durumda olmadığını söyleyen Baudrillard rasyonel gerçekliğin yerini işlemsel bir gerçekliğe bıraktığını ileri sürerek gerçekliğin düşsellikten yoksun olduğunu ve bu düşsellikten uzak bir hiper uzamda kombinatuvar modellere benzeyen, yapay şekilde üretilmiş gerçeğin, hipergerçek olacağını vurgulamaktadır (2011: 14).

Bireyler gerçek hayatlarında sahip olmadıkları kişilikleri internet ortamında özgürce yaratabilmekte ve bu da gerçek olanın gerçek dışı olandan ayrışmasını zorlaştırmaktadır. Bireylerin gerçek hayatta hiç olmadıkları biri gibi olabildikleri internet ortamı onlara benliklerinden uzak bir kişilik yaratabilme gücünü sunmaktadır. Gerçekliğin kurgulanarak gerçek olanı yokmuş gibi göstermesi ile bir simülasyon çağına girilmektedir. Bu çağ ile aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz edilmektedir (Baudrillard, 2011: 14). Teknoloji ile ilerleyen bir dünya yoktur, sanal bir dünya vardır ve her şeyin sanal olarak yaşandığı, mesafelerin görünmez olduğu, gerçek ve düş arasındaki sınırların kalktığı bir dünya oluşmuştur. Teknoloji ise bu simülasyonun kendisi konumuna geçmektedir (Güngör, 2013: 191).

Simülasyon çağı makineleşme ile birlikte hayatımıza girmiş ve gerçek dünya ile olan ilişkilerimizi zayıflatarak başka dünyalara kapı açmıştır. Bu makineleşme sadece internet değil, fabrikalarda el emeğinin yok olması olarak da görülebilmektedir. Her işi makinelerin yaptığı bir simülasyonun içerisinde gerçeğe dair yanılgıların olduğu da söylenebilmektedir.

Baudrillard'a göre, modern toplumlar bir simülasyon evreninde yaşamaktadırlar. Geçmişten günümüze kadar uzanan değerler bir simülasyon aracılığı ile yeniden kurgulanarak tüketicilere sunulmaktadır (Çamdereli, 2005: 98).

Gerçekliğin yeniden üretimi olarak düşünülebilen simülasyon evreni kitle iletişim araçları ve internet yolu ile hayatımıza girerek insanları etkilemeye başlamıştır. Baudrillard, Disneyland örneği ile gerçekliği şu şekilde açıklamıştır:

“Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce: Korsanlar, Geleceğin Dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren kendine düşen görevi başarıyla yerine getirmektedir. Aslında kalabalıkları buraya çeken şey çelişkileri ve güzellikleriyle gerçek Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve alınan kolektif (dini denilebilecek türden) keyiftir. Aracınızı otoparka bıraktıktan sonra içerde kuyruğa giriyor ve sonunda dışarıya yapayalnız ve kendi hâlinize terk edilmiş bir vaziyette çıkıyorsunuz. Bu düşsel evrendeki tek olağanüstü şey, içerdeki kalabalıktan yayılan sıcaklık ve sevecenliğin yanısıra insana pek çok değişik duygu yaşatan bol miktardaki oyun ve oyuncağın varlığıdır. Bir konsantrasyon kampına benzeyen otoparkla içerdeki kalabalık arasında tam bir tezatlık vardır. Başka bir deyişle içerdeki binbir çeşit oyuncak, insanları bir nehir misali oradan oraya sürüklerken, dışarı çıkan insan yalnızlığa (oyuncağına), arabasına doğru ilerlemek zorunda kalmaktadır” (2011: 28).

Disneyland örneği gerçek bir oyun merkezinin kurgulanmasını anlatsa da sanal ortamlarda da bireyin karşılaştığı durumu özetlemektedir. Kullanıcılar dijital oyun dünyasında bütün gerçekliğinden ve özünden ayrılarak yeni bir kimlikle hayat bulurlar. Adeta gerçek dünyadaki kişiliğini uyutarak sanal kişiliğinde uyanma evresine geçişir. Oyun oynadığı saatler boyunca bir kişi tarafından rahatsız edilmediği sürece birey yalnızdır ama bu yalnızlığı sadece gerçek dünyadadır. Kurgulanmış dünyasında ise kalabalıkla birlikte hareket etmektedir. Birey oyundan çıktığı anda yine gerçek hayattaki kişiliğine geri dönmekte ve oyunun yarattığı simülasyon evreninden çıkmaktadır.

Adanır'a göre tüketim toplumunda yaşayan insanlar etraflarını saran teknolojik araç gereçlerle hayattan zihinsel anlamda uzaklaşmakta ve gerçek dünya ile aralarına teknolojiyi yerleştirmektedirler. Bu anlamda oyuncu niteliklere sahip teknolojik araçlarla (televizyon, bilgisayar, cep telefonu ve bunların türevleri) ideolojik niteliklere sahip gündelik yaşam gerçekliğinden giderek kopmakta ve içinde yaşadıkları dünyayı hareketli ya da sabit görüntüler üzerinden algılamaya başlamaktadırlar (2010: 311).

Dijital oyunların kullanıcılara sunduğu sanal dünya, gerçek dünyada karşılaşılan zorlukların, sorumlulukların ötesine geçerek bireylere yeni, eğlenceli

ve aktif bir dünya sunabilmektedir. Gerçek dünyanın sorumluluklarından uzaklaşan bireyler kendilerini sanal dünyanın içinde konumlandırabilmektedir.

3. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHÇESİ

Eski dönemlerden günümüze kadar oyunlar hep var olmuş ve birçok gelişme göstermiştir. Teknoloji gelişmeden önce çocuklar; top oyunları, taş ile oynanan oyunlar, tahta oyunları gibi oyunlarla eğlence ve zaman geçirme ihtiyaçlarını karşılamaktaydı. Ülkemizde özellikle adam asmaca, isim-şehir-hayvan gibi oyunlar sadece çocukların değil yetişkinlerinde ilgilerini çekmekteydi. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel olarak adlandırılan bu tarz oyunlar teknolojinin gölgesinde kalmaya başlamıştır. Teknolojiyle birlikte oyunlar dijitalleşmiş ve konsol, bilgisayar, tablet, VR gözlük ve telefon gibi cihazlarla etkileşimli olarak oynanmaya başlamıştır. Dijital oyun furyası tüm dünyada insanların ilgisini çekmiş ve firmalar tarafından bu sektöre yapılan yatırımlarda giderek artmıştır. Oyun sektörünün büyük bir rekabet oluşturması farklı türlerin ve temaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Günümüzde dijital oyunlar daha da gelişmekte ve çeşitlenmektedir.

3.1. Oyunun Tanımı

Oyunların kökeni, insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır ve oyun kavramı Türk Dil Kurumu'na göre, "eğlence, rol yapma şekli, temsil, rekabet, hüner, hile" anlamlarını kapsamaktadır (Türk Dil Kurumu, 2018). Geçmişten beri özellikle çocukların zaman geçirmek, eğlence aracı, iletişim kurmak vb. amaçlarla oyun oynadıkları bilinmektedir. Çok küçük yaşta bir çocuk bile oyunlar yardımı ile yaşam pratiklerini öğrenebilmektedir. Oyun, çocukların gerçek olanla olmayanı ayırt etmelerine olanak sağlamaktadır.

Arkeologların yaptıkları kazı çalışmalarında bulunan bulgular, oyun ve oyuncakların insanlık kadar eski olduğunu göstermektedir. British Museum'da sergilenen M.Ö. 800 yılına ait topraktan heykelde iki kızın aşık kemikleriyle, yine eski Hindistan ve Mısır duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar, topaç ve el vuruşma oyunları oynayan çocuklar görülmektedir (Diken, 2012: 250).

Eski zamanlarda oynanan oyunlar çocukların öğrenme gelişimine katkı sağlayarak, düşünme, akıl yürütme, hayal kurma gibi gelişim özelliklerini ön plana çıkarmaktadır. Geçmiş zamanda taşlarla bile oyun oynayabilen ve hayal kurma gücünü geliştiren çocuklar, dijitalleşen oyunlarla daha çok strateji belirleme, yabancı dil tabanlı oyunlarla dil öğrenme gibi becerilerini geliştirmektedirler.

İsviçreli Psikolog Piaget ise oyunların dış dünyadan alınan uyarıların çözümlenip kişinin kendi yaşamına uyarılması olduğunu savunmaktadır (2016: 20). Teknolojiden önce oynanan oyunların kişinin hayal gücüne dayandığı yani

saklambaç, körebe gibi klasik oyunların kişilerin kendi uyarlamasından ortaya çıktığı söylenebilmektedir.

Oyunların ortaya çıkmasının çok eskilere dayanması ve özellikle yaşam pratiklerinden ve hayal gücünden yararlanılarak üretilmesi, teknolojinin çıkması ile birlikte hayal gücü üzerindeki etkisini arttırmaktadır. Hayal gücünün sonsuz derinliklerinde üretilen bilgisayar oyunları, klasik oyunları gölgede bırakabilmektedir. Geçmişte küçük yaşlardaki çocuklar, klasik oyunları genellikle parklarda, bahçelerde oynamaktaydı. Teknolojinin ve özellikle bilgisayarların ortaya çıkması, klasik oyunların yerine teknoloji donanımlı oyunların daha ilgi çekici hale gelmesine neden olmuştur. Özellikle de gelişen tablet bilgisayar teknolojisinin, çocukların dış dünyadan daha fazla kopmasına ve klasik oyunlardan uzaklaşmasına neden olduğu düşünülmektedir.

3.2. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun; teknolojinin gelişmesi ile birlikte ortaya çıkan video, konsol gibi cihazlarla da adlandırılabilir. Bu farklı adlandırmaların sebebi, bu oyunların farklı veri tabanlarında oynanmasından kaynaklanmaktadır. En sık kullanımı, “video ve bilgisayar oyunu” olan bu oyun genellikle bir konsol aracılığıyla televizyon, monitör gibi çıktı alınabilecek bir araca bağlanarak ya da bilgisayar ortamında oynanmaktadır (Binark vd, 2008: 23).

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyunların da dijitalleşmesi süreci başlamış ve oyun sektörü büyük sermaye getirisi olan bir sektör haline gelmiştir. Özellikle gençlerin dijital oyunlara karşı olan ilgisi bu alana yapılan yatırımları da arttırmakta ve dünyada oyun sektörü açısından büyük bir ilerleme söz konusu olmaktadır. Dijital oyunlar gençlere ayrı bir dünyanın kapısını açarak sanal bir dünyanın içerisinde yer alma, kendi kimliğini oluşturma gibi özellikler de sağlamaktadır. Gerçek hayatta aktif olamayan bireylerin dijital oyunlarla kendi kimliklerini oluşturup çevrimiçi veri tabanında, dünyanın her yerindeki kullanıcılarla oyun içerisinde sohbet etmesi bireylere sanal aktiflik sağlamaktadır. Kullanıcıların sanal dünyanın yani simülasyon evreninin sonsuzluğu içerisinde gerçek dünyadan bir nevi kopması da dijital oyunlarla söz konusu olmaktadır. Kişilerin ilgi alanlarına göre sınıflandırılabilen oyunlar herkesin tercihiğine göre oyun seçmesini olanaklı kılmaktadır. Dijital oyunların birçoğu online ve ücretsiz olmakta fakat oyun içerisinde belirli satın almalara da olanak sağlamaktadır. Bu şekilde oyun üreticileri reklam dışında da gelir elde edebilmektedirler. Dijital oyunlar temalarına veya oynayış şekillerine göre sınıflandırılabilir. Bazı oyunlar içerisinde birden fazla tema da barındırabilmektedir. Aksiyon, Platform, Macera, Rol yapma oyunu, Simülasyon, Strateji, Yarış, Puzzle-Bulmaca, Spor, Sosyal oyun,

Kart, zar ve blok oyunları dijital oyun türleri arasında gösterilebilmektedir (Sezgin, 2016: 6).

Aksiyon Oyunları: El, göz koordinasyonu ve reaksiyon, refleks gibi fiziksel zorlukları ön plana çıkaran bir dijital oyun türüdür. Türün alt türleri dövüş, nişan gibi fiziksel özellikleri barındıran oyunlardır. Call of Duty, Tomb Raider, Battlefield oyunları en bilindik örnekleridir.

Platform Oyunları: Kullanıcıların oyun ekranındaki hareketli karakteri ile çeşitli düzlemler arasında koşarak, zıplayarak veya tırmanarak ilerlettiği iki boyutlu bir video oyun türüdür. Super Mario, Limbo gibi oyunlar bu türün bilindik örneklerindedir.

Macera Oyunları: Araştırma, keşif, bulmaca çözme gibi unsurları barındıran, hikâyeye etrafında kurgulanan bir dijital oyun türüdür. Hellblade: Senua's Sacrifice macera oyunu türündeki oyunlardan biri olarak gösterilebilmektedir.

Rol Yapma Oyunları: Oyuncuların kurgulanmış bir sanal gerçeklik üzerinde kendi karakterlerini yaratarak belirli roller üstlendiği oyun türüdür. Oyuncular, belirli kurallar çerçevesinde oluşturulan karakterleri yöneterek bir hikayenin parçası olmaktadır. The Witcher, Mass Effect gibi oyunlar bu türe örnek gösterilebilmektedir.

Simülasyon Oyunları: Oyuncular bu tarz oyunlarda gerçek hayatın çok benzer haline tanık olarak üç boyutlu ortamlarda bir araç kullanarak oyunu deneyimlemektedir. Flight Simulator X, Falcon 4.0 simülasyon oyunu türündeki örneklerindedir.

Strateji Oyunları: Oyuncuların kendi taktiklerini geliştirerek oynadıkları oyun türüdür. Bu tür oyunlarda zaman, yönetim, kararlılık büyük önem taşımaktadır. Oyuncuların dikkatli olmaları ve strateji üretmeleri gerekmektedir. Age of Empires III, Starcraft oyunları örnek gösterilebilir.

Yarış Oyunları: Oyuncuların tek başlarına ya da çoklu olarak oynayabildikleri kara, hava, deniz taşıtlarının yarıştığı bir dijital oyun türüdür. Need For Speed bu türün en bilinen örneklerindedir.

Puzzle- Bulmaca Oyunları: Gerçek hayatta yapılan puzzle ve bulmaca tarzı oyunların dijitalle aktarılmış halidir. Oyuncuları düşünmeye sevk etmektedir.

Spor Oyunları: Gerçek hayatta var olan sporların oyuna bir bilgisayar veya konsol aracılığı ile uyarlanmasıdır. Fifa 17, Nba 2K17 gibi oyunlar bu türe dahil olmaktadır.

Sosyal Oyun: Facebook gibi sosyal medya ağları üzerinden diğer oyuncularla etkileşim içerisinde oynanabilen oyun türüdür.

Kart, Zar ve Blok Oyunları: Tavla, okey, satranç gibi gerçek hayatta da oynanabilen oyunların dijitale aktarılmasıyla oluşmuş bir oyun türüdür.

Dijital oyun türlerinin sınıflandırılmasıyla kullanıcıların ilgi alanlarına yönelebileceği kategoriler oluşmaktadır. Oyun sektörünün teknoloji ile birlikte gelişmesi de herkesin kendi ilgi alanına ait bir oyunu oynamasını olanaklı kılmaktadır. Dijital oyun sektörüne olan büyük ilgi ve gelirinin yüksek olması bu alana daha fazla yatırım yapılmasının da önünü açmaktadır. Çok sayıda kullanıcının oyun dünyasında kendine bir yer bulması, gerçek ve sanal arasındaki bağlamın dönüşmesine yol açmaktadır. Özellikle çocukların ve gençlerin oyun sektörüne olan ilgisi bu sektörün gelişmesiyle daha da artmakta, kullanıcıları ilgi çekici oyunlarla etkisi altına almaktadır.

3.3. Dijital Oyunlarının Tarihçesi

O'Hagan ve Mangiron'a göre bilgisayar oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş aşamada ele alınabilmektedir:

- 1980'ler öncesi oyunların erken gelişim aşaması,
- 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası oyunların büyüme aşaması,
- 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması,
- 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması
- 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır (2013: 17).

1980'ler öncesi oyunların erken gelişim aşaması olarak tanımlanan dönemde bilgisayar oyununun kurucusunun William Higinbotham olduğu bilinmektedir. Higinbotham, geliştirdiği tenis simülasyonu ile oyunların temelini oluşturmaktadır. 1961 yılında "Spacewar" oyunu piyasaya sürülmüştür. Bu oyun ile iki kişilik kullanıma olanak sağlanmıştır. 1975 yılında ev içi anten girişine olanak sağlayan ve televizyon bağlantısı olan "Home Pong" oyunu geliştirilmiştir (Alan ve Taşdemir, 2017: 8). Bilgisayar oyunlarının erken gelişim aşamasında teknik cihazlarında gelişmesi ile birlikte teknoloji bağlamı oyunlar ortaya çıkmıştır.

1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası dönem oyunların büyüme aşaması olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemde Japon bir oyun firması tarafından ortaya çıkan "Pacman" oyunu dünya çapında bilinmeye başlamıştır. "Pacman" oyununun sunduğu tema o kadar ilgi çekmiştir ki günümüzde bu oyun sinema perdesine bile uyarlanmıştır. Bu oyunda kullanıcılar karakterin özelliklerini tamamen kendileri yönetebilmektedir. 1980'li yıllarda ortaya çıkan oyunların büyüme aşaması olarak tanımlanan dönemde "arcade" oyun furyası (oyun makinesi, jeton ile oynanabilen oyunlar) gündeme gelmiş ve gençler bu oyunları oynayabilmek için çok yüksek ücretler harcamışlardır. 1985 yılında piyasaya çıkan "Tetris" oyunu ile oyun sektöründe yeni adımlar atılmış ve "Tetris" herkes tarafından bilinen bir oyun olmuştur. 1989 yılında Nintendo firması el oyun konsolu olan Gameboy'u

çıkarmıştır. Gameboy, 12 yılda yaklaşık 115 milyon gelir elde etmiştir (Alan ve Taşdemir, 2017: 9).

1990'ların sonunda henüz gelişme aşamasında olan dijital oyun sektörü, 2000'li yıllarda hızlı bir gelişime girmiştir. Birçok firma kendine ait oyun konsollarını ya da oyunlarını hızlıca çıkarmaya başlamıştır. 1996 yılında Quake oyunu döneminin en iyi oyunları arasında gösterilmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2000-2005 yılları arasında olgunlaşma aşamasında olan dijital oyun sektörü birçok teknolojik yeniliği içine alacak şekilde ilerlemiştir. Sony (Playstation), Nintendo (Gameboy Advanced), Microsoft (Xbox) firmaları çıkarmış oldukları konsol uygulamalarıyla oyun sektöründe büyük etki yaratmışlardır. 2003 yılında piyasaya sürülen Sims oyunu ile de simülasyon oyunları adına büyük bir adım atılmıştır (Alan ve Taşdemir, 2017: 9). Sims oyununun gerçek dünyaya ait öğeler barındırması oyunu daha etkili ve gerçekçi kılmaktadır. Sadece çocuk ve gençler değil orta yaştaki bireylerin de oyuna ilgi gösterdiği bilinmektedir.

2005'ten günümüze ilerleme aşamasında ise yedinci nesil konsollar geliştirilmiştir. Bunların en önemli örnekleri Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. Bu konsollar ile oyunlar aynı zamanda eğlence ve iletişim aracına dönüşmüştür. Yedinci nesil konsolların gelişmiş donanımları sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmeleri oyunların yerleşme süreç ve dinamiklerini de daha komplike hale getirmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 8). Oyun sektörünün teknoloji ile birlikte gelişmesi ve büyümesi bu alana özgü cihazlar tasarlanmasını da beraberinde getirmektedir. Oyun sektörünün yüksek kazançlar sağlaması, sadece bu sektöre yönelik cihazların tasarlanmasını ve piyasaya sürülmesini sağlamaktadır.

Günümüzde yüksek bütçeli, yüksek reklam giderleri olan ve yüksek değerlendirme puanlarına sahip AAA olarak sınıflandırılan oyunlar yapım ve maliyet açılarından büyük film prodüksiyonlarıyla kıyaslanabilmektedir. 2011 yılında piyasaya çıkan "Star Wars: The Old Republic" oyununun geliştirilmesi 6 yıl sürmüş olup maliyetinin yaklaşık 200 milyon dolar olduğu bilinmektedir. Bu tür oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım gibi farklı alanlarda uzmanlaşan yüzlerce uzmanı içeren kadrolarla geliştirilmektedir. Bu yüzden, oyun geliştirme karmaşık ve yüksek ölçekli bir yapım pratiğine dönüşmüştür (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016: 8). Oyun sektöründeki bu gelişmeler sadece teknolojik cihazların tasarlanmasını değil aynı zamanda oyun tabanlı web sitelerinin, video sitelerinin ortaya çıkmasını da sağlamaktadır.

4. DİJİTAL OYUNLARDA FAYDA VE ZARAR GÜDÜMÜ

60'lı yıllarda ortaya çıkan bilgisayar oyunlarının yıllar geçtikçe teknoloji ile birlikte değişimi ve daha fazla erişilebilir olması bireylerin daha fazla oyun oynamasına neden olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklar ve gençler tarafından ilgi görmesi yıllarca bazı araştırmacılar tarafından tartışılmıştır. Bu tartışmalar, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin irdelenmesini sağlamıştır.

Kontrollü bir şekilde oynanan dijital oyunların zararının olmadığı hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (Green ve Bavelier, 2003: 535). Fakat kontrolsüz ve zamanın farkına varılmadan yoğun bir şekilde tüketilen dijital oyunlar bireylerin problemlerle karşılaşmalarına da neden olabilmektedir (Griffiths, 2002: 50).

Dijital oyunların olumsuz etkileri hemen ortaya çıkmayabilir ya da anlaşılabilir. Bireyler, oyun oynadıkları saatlerin farkına varamadığında, zamanlarının büyük çoğunluğunu oyun oynayarak geçirmeye başladığında ve oyun oynamayı bağımlılık haline getirdiklerinde olumsuz etkiler ortaya çıkmaya başlamaktadır. Dijital oyunlar tembelleğe yol açarak başta obezite olmak üzere, uyku problemleri, baş ağrıları, göz kuruluğu, el bilek rahatsızlıkları, kas ve iskelet sisteminde düzensizliklerin artması gibi sağlık sorunlarına yol açabilmektedir. Oyun bağımlılığı zaman kavramının genişlemesine yol açarak bağımlılığı tetiklemekte ve çoğu zaman bireyleri gerçek hayattan koparabilmektedir. Bireyleri sosyal etkinliklerden uzaklaştırarak gerçek hayatın gerekliliklerinden koparmaktadır. Bireylerin asosyal olmasını kolaylaştırmaktadır. Ayrıca dijital oyunlarla harcanan zaman çocukların derslerini aksatmalarına, bazen zayıf akademik performans göstermelerine, okulu kırmalarına, hatta okulu bırakmalarına bile neden olmaktadır. Özellikle şiddet içeriğine sahip oyunları oynayan bireylerde içe kapanma, saldırganlık, depresyon, anksiyete, şiddet eğilimi, olumlu davranışlarda azalma, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma gibi psikolojik problemler görülebilmektedir. Bu tür oyunlara yaş sınırlamasının getirilmesi ve ebeveyn kontrolüyle oynanması daha doğru görünmektedir.

Oyunların olumsuz etkilerinin yanısıra olumlu etkiye sahip olabildikleri de araştırmacılar tarafından tartışılmaktadır. Geçmişten bugüne taşınan geleneksel oyunların (saklambaç, körebe, yakan top) özellikle çocuklar üzerinde strateji geliştirme ve hızlı düşünme konusunda etkileri olduğu bilinmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan dijital oyunlar ise bireylere daha geniş bir oyun alanı ve tema çeşitliliği sunarak çeşitli gelişimler sağlayabilmektedir. Kontrollü bir şekilde oynanan dijital oyunlar, bireylerin algısal ve deneysel özelliklerini geliştirerek, daha hızlı düşünmeyi, problemlerle baş etmeyi öğretmektedir. Bireylerin karar

verme mekanizmasını çalıştırarak, herhangi bir olay karşısında daha kolay karar verme özelliğini geliştirmektedir. Dijital oyunlar kısa süreli hafızanın gelişmesine yardımcı olmaktadır. (Tüzün, 2006). Öğrenme becerilerini geliştirerek, odaklanmayı sağlamaktadır. Bireylerin daha kolay anlama ve kavramasını geliştirmektedir. Ayrıca kullanıcılar arası rekabet duygusunu arttırarak kaybetme ve kazanma duygularını normalleştirmektedir. Kazanma ve başarı duygusuyla birlikte güvenin artmasına yardımcı olmaktadır (Tüzün, 2006). Çok kullanıcı olan çevrimiçi oyunlar ise bireylerin iletişim becerilerini geliştirmektedir. Ayrıca bu tarz oyunlarda ve grup çalışmasına dayanan oyunlarda bireylerin işbirliğini arttırmaktadır. İngilizce tabanlı oyunlar dil öğrenimini kolaylaştırmaktadır. Geçmişten beri var olan bütün oyunlar bireylere hayal etme ve tasarlama özellikleri sunmaktadır. Dijital oyunlar ise sanal bir dünya ve çok geniş bir temaya sahip olduğu için bireylerin hayal dünyasını ve düş dünyasını geliştirmektedir. Dijital oyunlar ayrıca bireylerin strateji ve teknik bilgilerini arttırmaktadır. Sonuç olarak kontrollü oynanan dijital oyunlar bireylere uzun vadede olumlu özellikler de katabilmektedir. Özellikle çocukların ve gençlerin kontrollü oynamaları sağlanarak gerçeklik algısından uzaklaşmadan, oyunların zararlarından kaçınmak mümkün olabilir.

5. DİJİTAL OYUNLAR VE BAĞIMLILIK

Teknolojinin gelişmesi bilgisayar teknolojisinin de akıllı telefonlara sığacak kadar gelişmesine yol açmaktadır. Akıllı telefonlar sayesinde bilgisayar üzerinden yapılan çoğu işlem yapılabilen ve hızlı erişime olanak sağlamaktadır. Bilgisayar teknolojisinin zaman içerisinde küçülerek taşınabilir hale gelmesi (dizüstü bilgisayarlar, tabletler, konsollar, akıllı telefonlar gibi) kullanıcılarında her an her yerden bilgisayarın sağladığı özelliklere erişimi kolaylaştırmaktadır. Dijital oyun sektörünün gelişmesi eskiden sadece bilgisayar üzerinden oynanabilen oyunların akıllı telefonlar üzerinden de oynanmasını sağlamaktadır. Çoğu oyun yazılım firması oyunlarını akıllı telefon ve tablet destekli üretmeye başlamışlardır. Mobil oyunlar oldukça kolay bir kullanıma sahip olduğu ve ekstra bir donanıma gereksinim duymadığı için oldukça hızlı bir şekilde gelişmiş ve gelişmeye devam etmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016: 16).

Oyunların neredeyse bütün teknolojik aletlerde oynanabilir olması da beraberinde oyun bağımlısı bireyleri ortaya çıkarmıştır. Bağımlılık kavramı gerçek hayatta alkol, madde, sigara gibi maddelerle birlikte kullanılmaktadır. Ancak, beyin ve sinir sistemi üzerinde son zamanlarda yapılan çalışmalar birçok davranışın kimyasal bağımlılığa yol açtığını göstermektedir. Bu sebeple bağımlılık, madde bağımlılığı ve süreç bağımlılıkları olmak üzere iki şekilde açıklanabilmektedir. Süreç bağımlılıkları, madde bağımlılığıyla benzer gibi görünse de madde

kullanımını içermez. Süreç bağımlılığını anlamak için bağımlı olunan davranış ya da aktivitenin, madde bağımlılığında maddenin yaptığı gibi, zihinsel acıya karşı bir madde gibi kullanıldığını anlamak önemlidir (Khantzain'den akt. Yeltepe Ercan: 2013). Yapılan araştırmalarda içki ve sigara bağımlılığı dışında kumar, alışveriş, spor ve teknolojinin de beyinde bağımlılık oluşturduğuna dair veriler bulunmuştur (Nurmedov, 2007).

Giderek toplumların ve kültürlerin ayrılmaz bir parçası haline gelmeye başlayan dijital oyunlar, ciddi ekonomik, sosyal ve kültürel etkilere sahiptir. Dijital oyunların oyunculara sunduğu ortamlar ele alındığında, yaratılan hayal dünyası ve dünyayı istenilen şekilde değiştirilebilir olması ve gerçek dünyada yapılamayacak bazı hareketlerin bilgisayar ortamında yapabilir olması, geniş etki alanı olan bu oyunların en çok tercih edilen eğlence araçları olduğunu göstermektedir (İnal; Kiraz, 2008).

Lemmens vd. (2009: 79), DSM IV'te yer alan bağımlılık kriterlerini temel olarak dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında toplamıştır. Bu kriterler şöyledir;

1. Belirginlik (Salience): Oyun, oyunu oynayan kullanıcı tarafından odak noktası olmaktadır. Bireyin, ruh halini, duyu durumunu etkileyebilmektedir.

2. Tolerans (Tolerance): Bireyin oyun oynama sıklığı ve için oyun oynamak için harcanan zamanın giderek artmaya başlamasıdır.

3. Durum Değişimi (Mood Modification): Bireyler, duyu durumlarındaki değişimlerden kurtulmak için oyuna yönelmektedir.

4. Geri Çekilme (Withdrawal): Bireyler oyun sırasında, psikolojik ve duygusal olarak hissettiklerini yansıtmaktadırlar.

5. Nüksetme (Relapse): Bireyler oyun dünyasından çıkmak istemez ve sürekli olarak oyun oynama isteğine karşı koyamamaktadır.

6. Çatışma (Conflict): Oyun bağımlılığı artan bireyler oyun oynama durumuna karşı koyamaz ve çevresini etkilemeye başlayabilir.

7. Sorunlar (Problems): Oyun oynayarak çok fazla zaman geçiren birey, okul, iş ve sosyal hayat gibi yaşam alanlarında sorunlar yaşamaya başlar.

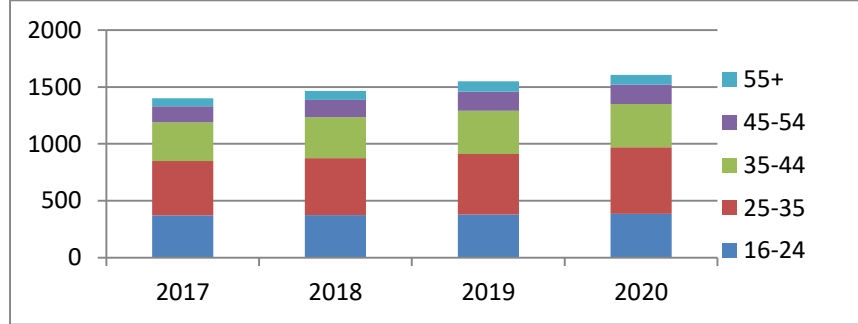
Dijital oyun bağımlılığı özellikle bir davranış bağımlılığı şeklinde tanımlanabilmektedir. Dijital oyunların kullanıcılar tarafından uzun süre ve kontrol dışı tüketilmesi bağımlılık etmenini arttırmaktadır (Şahin ve Tuğrul, 2012: 118). Dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve duygusal problemlerin ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir.

Dijital oyunlara ait bazı özellikler ve oyunculara yaşattıkları duygular, bağımlılık geliştirmeye ve uzun zaman harcanmasına neden olabilecek faktörler

olarak değerlendirilmektedir. Yee (2006: 773), dijital oyunlarda oyuncuları motive eden etmenleri “başarı”, “sosyal” ve “oyuna dalma” olarak üç gruba ayırmıştır.

- 1. Başarı Bileşeni:** Oyun içerisinde yükselme ve bir statüye sahip olmayı, oyunda seviye atlamayı ve oyundaki diğer kullanıcılar ile mücadele içerisinde olmayı kapsamaktadır.
- 2. Sosyal Bileşen:** Oyunda başka kullanıcılar ile diyaloga girme, yardımlaşma, uzun süreli ilişkiler kurma ve bir grubun parçası olma isteğini kapsamaktadır.
- 3. Oyuna Dalma Bileşeni:** Oyunun gizemli dünyasına kapılma, karakterle bütünleşme ve gerçek hayata yansıtma, gerçek hayatın sorumluluklarından kaçma gibi durumları kapsamaktadır.

Tablo 1: Oyun kullanıcıların yıl ve yaşlara göre dağılım istatistiği²



Ankara Kalkınma Ajansı'nın yayınladığı Dijital Oyun Sektörü Raporu'nda (2016); dünya genelinde oyun kullanıcıların yıl ve yaşlara göre dağılım istatistiği gösterilmektedir. Bu istatistik verilerine göre dünya genelinde oyun kullanıcılarının en fazla olduğu yaş aralığı 25-35 yaş olarak görülmektedir. Yıllara göre dağılan istatistikte geleceğe dair öngörülerde yapılmıştır. Bu verilere göre 2020 yılına kadar kullanıcı sayısının düzenli olarak artacağı düşünülmektedir. 16-35 yaş aralığında olan kullanıcı sayılarının bütün verilere göre çoğunluğu oluşturduğu görünmekte böylelikle gençlerin oyun konusunda daha fazla bağımlı olabileceği düşüncesi ortaya çıkmaktadır.

Oyun bağımlılığı, son yıllarda sadece genç ve yetişkinlerde değil küçük yaş gruplarında da artış göstermeye başlamıştır. Bunun nedeni ise tablet ve akıllı telefonların daha kolay kullanımı, erişim kolaylığı, grafiklerin çocukları cezbetmesi

² <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>.

söylenilmektedir. Son yıllarda oyun sektörünün çocuklara yönelik ürettiği basit oyunlarda en çok oynanan oyunlar arasında yer almaktadır.

Anadolu Ajansı'nın yayınladığı bir habere göre; Türkiye nüfusunun yaklaşık 30 milyonu aktif olarak bilgisayarda, cep telefonunda, tabletlerde veya oyun konsollarında dijital oyun oynamaktadır. Uzmanlar, Türkiye'de yıllık cirosu 600 milyon doları bulan sektörün, dünyadaki cirosunun 100 milyar dolara ulaştığını belirtmektedir (2018) . Oyun sektörünün yüksek gelirlere sahip olması daha fazla içerik üretilmesini ve pazarlanmasını sağlamaktadır.

6. DİJİTAL OYUNLARIN TEHLİKELİ BİR ÖRNEĞİ: MAVİ BALİNA OYUNU

Son yıllarda ortaya çıkan dijital bir oyun kullanıcılara oyun bağımlılığı ile zarar vermenin yanısıra oynamaya başlandığı anda kullanıcıları şiddete zorlayan, tehdit eden bir unsura dönüşmüştür.

Dünyanın birçok yerinde oynanabilen Mavi Balina oyunu, dijital temelli ve internet destekli bir oyundur. Fakat bu oyun, dijital temelli olan diğer oyunlardan ayrılmaktadır. Philipp Budeikin tarafından Rusya'da 2013 yılında üretildiği bilinen "Mavi Balina" oyunu dünya çapında birçok çocuğun ve gencin intiharına neden olmuştur. Oyunun, ilk olarak 2013 yılında "VKontakte" isimli sosyal ağda yer alan "ölüm grubu" adlı bir grup tarafından paylaşıldığı tahmin edilmektedir. Oyunun neden olduğu ilk intihar vakasının 2015 yılında gerçekleştiği bilinmektedir. 50 görev şeklinde başlayan oyunun zamanla kullanıcılarını şiddete, kendine zarar vermeye ve oyunun son bölümünde ise intihara zorladığı bilinmektedir. Oyunun, internet üzerinden korsan olarak dağıtıldığı ve indiren kişilerin hesabına girilerek onlara şantaj yapıldığı belirtilmektedir. Çocukları intihara teşvik suçundan tutuklanan oyunun üreticisi Budeikin'in haberlerde yer alan açıklamalarına göre oyunu "toplumu biyolojik atıklardan temizlemek" amacıyla ürettiğini söylemiştir.

Mavi balina oyunu özellikle gerçeklik algısına sahip olmayan çocukları ve gençleri etkilemekte, oyunu oynayan çocuklar oyunun kurucuları tarafından yönlendirilerek kendilerine zarar vermeleri, saklanmaları, ortadan kaybolmaları gibi görevleri gerçekleştirmeleri beklenmektedir. Bunları yerine getirmediikleri takdirde çocukların kendilerinin veya ailelerinin zarar göreceği düşüncesine kapıldıkları, bununla ilgili oyun üzerinden tehditler aldıkları bilinmektedir (Yılmaz ve Biricik, 2017: 181). Oyunun en önemli etkilerinden birinin, çocukların bilinçaltına girerek gerçeklik algılarını bozmaya dönük olduğu ortaya konmuştur. Yapılan haberlere göre oyunun dünya genelinden 200'den fazla çocuğu intihara sürüklediği bilinmektedir.

Türkiye'de de bu oyun nedeniyle gerçekleşen intihar girişimleri gittikçe artmaktadır. Uzmanlara göre, oyunu oynayan kişiler başlangıçta toplumdan

uzaklaştırılmakta ve yalnız olduklarını düşünmeleri sağlanmaktadır. Kendi içine kapanan bireylerin, gerçeklik algısı yıkılarak, dünyanın hakikatlerinden kopması amaçlanmaktadır. Gerçek dünyadan kopan bireyler de oyuna kendini kaptırarak yeni bir dünya kurmakta ve yaşantılarını o dünyaya göre şekillendirmektedir.

Mavi Balina oyunu diğer dijital oyunlardan farklı bazı özellikler taşımaktadır. Özellikle gelişme yaşını tamamlamamış çocukları hedef alarak onları yönlendirmekte ve korkularını yüz üstüne çıkarmaktadır. Dijital oyunların bağımlılık yaptığı bazı araştırmalar tarafından ortaya konulmuştur. Fakat bu tarz oyunların bağımlılık etkisi değil tehlikeli ve yönlendirici bir etkisi olduğu için zarar verdiği bilinmektedir. Genel olarak oyunun özellikleri şu şekilde sıralanabilmektedir:

- Oyun, sosyal ağlar ve mesajlar yoluyla bir link olarak gönderilmektedir.
- Oyunu indiren kişilerin hesabına ulaşarak, oyun üzerinden kişiler tehdit edilmektedir.
- Oyun 50 gün boyunca 50 farklı görevden oluşmaktadır.
- Çocukların gerçeklik algısını yıkarak onları bu görevleri gerçekleştirmeye zorlamaktadır.
- Oyunun sonunda çocukların balina olacakları öne sürülerek intihar etmeleri istenmektedir.

Bu oyunu diğer dijital oyunlardan ayıran en temel farkı tehdit unsurlarıyla çocukları yönlendirmesidir. Uzmanlara göre çocukların üç saatten fazla oyun oynamaları olumsuz etkileri tetiklemekte ve kontrolü kaybetmelerine olanak sağlamaktadır. Bu tarz oyunların verdiği zararın önlenmesi için ailelerin bilinçlendirilmesi; özellikle çocukların kontrollü bir şekilde bilgisayar ve internet kullanımının sağlanması gerekmektedir.

6. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada teknolojinin gelişmesi ile sınırsız olanak ve yeni dünyalar sunan dijital oyunlar tüm yönleriyle ele alınmış, özellikle bağımlılık ve gerçeklik algısında yarattığı etkiler simülasyon kuramı bağlamında irdelenmiştir. Gerçekliğin kurgulanarak yeni bir gerçeklik üretmesi teknolojinin gelişmesi ile birlikte mümkün olabilmektedir. Teknoloji bağlamında üretilen gerçeklik ise sanal gerçeklik yani hiper gerçeklik kavramını ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda Baudrillard'ın simülasyon ve simüle etmek kavramları, oluşan bu sanal dünyayı açıklamakta kullanılmaktadır. Hiper gerçekliğin üretildiği diğer bir mecra ise dijital oyun platformlarıdır. Bir simülasyon evrenini anımsatan dijital oyun dünyası, bireylere sanal dünyanın kapılarını açmaktadır. Dünyada dijital oyun sektörünün yıllar geçtikçe geliştiği ve bu gelişmelerle birlikte büyük sermayeler elde ettiği

görülmektedir. Bu sektörün yüksek kar getirisi, büyük şirketlerin de bu alana yönelmesini sağlamakta ve çeşitliliği arttırmaktadır. Daha çok çocuklar ve gençler tarafından ilgi gören dijital oyun sektörü, kullanıcıların yaşına bakmaksızın tüm kesimlere hitap etmektedir. Oyun içeriklerinde yaş sınırlamasının olmaması çocukların ve gençlerin şiddet içerikli oyunlardan daha fazla etkilenmesine neden olabilmektedir. Kullanıcıların oyun oynayarak geçirdikleri zamanın farkına varamayıp alışkanlık haline getirmesi kullanıcıları olumsuz etkilemekte ve bu süreç oyun bağımlılığına kadar gidebilmektedir. Gerçek hayattan uzaklaştırarak, sanal ortamda sosyalleşmeye neden olan oyun bağımlılığı, en çok çocuklar ve gençlerde görülmektedir. Bazı oyunlarda bağımlılığın da ötesinde, çocukların ve gençlerin gerçeklik algısı değişebilmektedir. Mavi Balina oyunu gibi tehlikeli oyunlar kullanıcıları yalnızlaştırılarak, intihar girişiminde bulunmaya kadar yönlendirilebilmektedir. Bunun önüne geçilmesi için ebeveynlere ve oyun firmalarına büyük görevler düşmektedir. Özellikle oyun firmalarının şiddet içerikli oyunlar için yaş sınırı koymaları, çocuk ve gençlerin bu içeriklerden etkilenme potansiyelini azaltacaktır. Mavi Balina gibi oyunların yasa dışı kullanımının engellenebilmesi için devletlerin titizlikle çalışması gereklidir. Ebeveynlerin de çocuklarının kontrollü ve belirli saat sınırları arasında oyun oynamalarını sağlamaları, bağımlılık etkilerini azaltacaktır. Özellikle günde üç saatten fazla oyun oynanması bağımlılık ve olumsuz etkenleri arttırabilmektedir. Dijital oyunlarla ilgili olarak çocuklara küçük yaşlarda doğru alışkanlıklar kazandırılması, onların gelecekte daha bilinçli kullanıcılara dönüşmesini kolaylaştırabilecektir. Günümüzde medya okuryazarlığının önemi; oyun bağımlılığı gibi durumlarda farkındalığı ve bilinci arttıracığı için daha da belirgin hale gelmektedir. Toplumun her kesiminden bireylerin, çevrimiçi riskler ile çevrimiçi olanakların farkında olması ve medya kullanım alışkanlıklarını dijital yeterlilikler ve beceriler merkezinde düzenlemesi önemli bir adım olabilir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2010). *Baudrillard*. Bilim Adamı Yayınları :İstanbul.
- Adanır, O. (2010). *Eski Dünyaya Yeni Bir Bakış: Baudrillard, Berkes, Mauss ve Ülgener Üzerinden Kuramsal Bir Deneme*. Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Alan, D., ve Taşdemir, Ş. (2017). *A Training Game Design For Helping The Coding Learning Program Of The Computer Department Students*. International Conference on Education in Mathematics.Science & Technology (ICEMST), Kuşadası. Erişim adresi: https://www.2017.icemst.com/ICEMST2017_Abstract_Book2.pdf?rnd=691634092

- Anadolu Ajansı. (28 Temmuz 2018). Türkiye’de 30 Milyondan Fazla Kişi Oyun Oynuyor. Erişim: 18 Kasım 2018, <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/turkiyede-30-milyondan-fazla-kisi-oyun-oyuyor/1216357>
- Ankara Kalkınma Ajansı. (Aralık 2016).*Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Erişim: 16 Kasım 2018, <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Baudrillard, J. (2011). *Simülarklar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Binark, M., ve Bayraktutan-Sütcü, G. (2008, 14 Mart). *Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri*. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli, İstanbul. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/16727386-Turkiye-de-dijital-oyun-sektoru-ve-oyun-gelistiricileri-calistay-ve-paneli-14-mart-2008-istanbul-genel-degerlendirme.html>
- Çamdereli, M. (2005). *Reklamların İçinden*. Tablet Yayınları: Konya.
- Diken, İ. H. (2012). *Erken Çocukluk Eğitimi*. Pegem Akademi Yayıncılık: Ankara.
- Green, C. S., ve Bavelier, D. (2003). “Action Video Game Modifies Visual Selective Attention”. *Nature*,(423), 534-537. doi: 10.1038/nature01647.
- Griffiths, M. D. (2002). “The Educational Benefits of Videogames. *Education and Health*”, 20(3), 47-51. Erişim adresi: <https://sheu.org.uk/sheux/EH/eh203mg.pdf>.
- Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*. Siyasal Kitabevi: Ankara.
- İnal, Y., & Kiraz, E. (2008). “Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış”. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-244.
- İşman, A. (2001). “Bilgisayar ve Eğitim”. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(2) , 1-34.
- Lemmens, J., Valkenburg, P., ve Peter, J. (2009). “Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents”. *Media Psychol*, 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Nurmedov, T. (2007). *Makul Çözüm- Aile İçi İletişim Rehberi*. Timaş Yayınları: İstanbul.
- O’Hagan, M., ve Carmen, M. (2013). “*Game Localization: Translating For The Global Digital Entertainment Industry*“(A. K. Ajansı, Çev.). John Benjamins Publishing Company: Amsterdam & Philadelphia.
- Önk, Ü. Y. (2009). “Baudrillard Perspektifinden Bir Kitle İletişim ve Sanat Aracı Olarak Simülasyon Evreninde Televizyon”. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 5(4), 201-218.

- Piaget, J. (2016). *Çocuk Psikolojisi*(O. Türkay, Çev.). Pinhan Yayıncılık: İstanbul.
- Sezgin, S. (2016, 5-8 Mayıs), *İnsan ve Oyun; Oyunların Dünyü, Bugünü, Yarını* VIII. International Congress of Educational Research, 18 Mart Çanakkale Üniversitesi, Çanakkale. Erişim adresi: http://congress.eab.org.tr/2016/media/2016_ozet_kitap.pdf.
- Şahin , C., ve Tuğrul, V. M. (2012). “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi”, *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). Erişim: 18 Kasım 2018, <http://www.tdk.gov.tr/>, (28.07.2018).
- Tüzün, H. (2006, 21-23 Aralık). *Bilgisayar Oyunlarının Yararları ve Zararları*. X1. Türkiye'de İnternet Konferansı, TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara. Erişim Adresi: http://www.emo.org.tr/genel/bizden_detay.php?kod=51039&tipi=2&sube=0.
- Yee, N. (2006). “Motivations For Play In Online Games”. *Cyberpsychol Behavior*, (9), 772-775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772.
- Yeltepe, E. (2013). *Bağımlılık Tedavisinde Egzersiz Terapisi*. Nobel Yayınevi: Ankara.
- Yılmaz, A. ve Biricik, Z. “Sağlık İletişiminde Dijital Medya Kullanımının Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri: Sosyal Medya ve Çevrimiçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme”. *Atatürk Üniversitesi İletişim Dergisi*, (14), 173-186.