



Intermedia International e-Journal, Spring - June – 2020 –7 (12)



*DOI NO: 10.21645/intermedia.2020.64

*Submit Date: 15.04.2020

*Acceptance Date: 22.06.2020

*ISSN:2149-3669

SOKAKTAN EKRANA: OYUNUN MEKÂNSAL VE İŞLEVSEL DEĞİŞİMİ¹

From the Street to The Screen: The Spatial and Functional Change of the Play

Dr. Saniye VATANDAŞ²

Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Isparta

ORCID: 0000-0002-3646-9332

Öz

Oyun, insanlık tarihi boyunca insan birey ve toplumunun doğal ve ayrılmaz unsuru olmuştur. İnsanlığın tüm tarihinde olduğu kadar, bireyin de tüm yaşam dönemlerinde oyun vardır. Çünkü işlevleri açısından hem bireysel hem de toplumsal boyuta sahip bir aktivitedir. Oyun, çocuğun sosyalleşmesinde, yetişkinlik dönemi rollerine hazırlanmasında, hayatı tanımasında önemli bir araçtır. Yetişkin bireylerin boş zamanlarını değerlendirmelerinde, mevcut bireysel ve toplumsal ilişkilerini sürdürme ve geliştirmelerinde, yeni dostluklar kurmalarında da oyun önemli işlevler üstlenir. Genel anlamda ifade etmek gerekirse, oyun, toplumsal değer ve normların, dil ve sembollerin, yerleşik tutum ve alışkanlıkların, kültürel unsurların bireylere aktarımının temel araçlarından birisidir. Tüm bu işlevlere bağlı olarak sayısız denecek kadar çok oyun vardır. Oyunları mekâna, oyuncu sayısına, kullanılan araç-gerece, oyuncuların cinsiyetine ve yaşlarına, yaşanan döneme, oyunda kullanılan oyuncaklara göre sınıflamak mümkündür. Bu araştırmada söz konusu oyunlardan mekân dikkate alınmıştır. Bu bağlamda sokak oyunları ile ekran oyunları (dijital oyunlar) arasında karşılaştırma yapılmış, bunlardan da daha çok ekran oyunlarının nitelikleri üzerinde durulmuştur. Konuya ilişkin literatür taranmış, literatüre katkı sağlayan araştırmaların bulgu ve tespitleri üzerinden konunun niteliği belirlenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Oyun, Sokak, İnternet, Ekran Oyunları.*

Extended Abstract: Games and toys are important activities and tool existing everywhere man lives. Game is very important and functional in terms of socialization, language development, learning emotion control, learning and reinforcing social norms, gaining social relationship skills, and hence formation of identity and personality. Children have the opportunity to learn the social roles that they will have at older ages through games. Thus, the function of the game is extremely important in learning social gender roles. However, game has important functions in many aspects not only for babies and children but also for adults. The functions performed by games are very important for adults in communicating, developing their current social relationships, making use of their spare time, remembering what they forget, keeping their minds alert and active, learning new information and rules. Game is an important tool that enables the general culture of the society to be transferred to individuals and that contributes to the realization of culturalization. Game is also functional in terms of individual-society and individual-social system relationships. When the individual becomes a typical member of his society through games, he also builds a sense of belonging that embraces and even represents the dominant system in his society. In this respect, game is an important tool enabling the transfer of common values and understandings in the society to individuals.

The most common place of games throughout human history has been large and natural places such as gardens, fields and land close to streets or settlement places. Due to large space, most of the traditional games are played with the participation of a crowded group. Games played with the participation of a few people are relatively few and they are generally the games that are played indoors in the evenings. However, it is extremely important and significant that there is almost no game played by the individual alone among traditional games because a great majority of the games is usually played outdoors with the participation of at least a few people. The place of the games is usually the street. More importantly, the games played in the street have not only players but also onlookers. Therefore, while the functions performed by the game are realized with the actual participation of the players in the game, the onlookers participate by watching the game. Thus, the function of the game becomes more comprehensive; it is also more effective and powerful thanks to great participation and the number of

¹ Makalenin Türü: Derleme

² saniyevatandas@isparta.edu.tr

onlookers. In traditional society and life, the street is not only a playground but also a special and strong place of socialization that includes games too. The place where neighborliness relationships are established and strengthened is often the street. The street is also the place where primary relationships prevailing in the family become widespread and involve many families. Thus, the street is a special and important place of social assistance and solidarity.

However, with the invention and prevalence of digital technology, or rather, with the digitalization of games, the functions of the game, which have a very deep historical background, have changed; the function of the street has changed too. The digitalization of the game and its being played individually on a screen and mostly against the computer have destroyed the socializing function of the game to a great extent. The individual lost the opportunity to establish and develop social relations through games. More importantly, the individual was transformed into a customer in accordance with the need for the game to become a commercial commodity. It has become the primary target of the game and toy industry. The feelings of the individual that needed controlling in terms of his sociality were provoked so that the individual would become addicted to the game. From this point of view, violence is an important example. The tendency to violence and the feelings of violence, which have been suppressed or controlled under the socialization process of the individual, are released uncontrollably due to the game; what is more, violence is transformed into one of the dominant characteristics in the emotional world and actual life of the individual by being rewarded with points and scores.

With the digitalization of the game and its transfer to the screen, the street has disappeared and has become a place that can be visited only for daily tasks and shopping. Before this transformation and decline, there existed an intense urbanization process. Overpopulation due to the intense and uncontrolled urbanization to a large extent has a great effect on the spatial change that occurred in the form of the disappearance of the street. The density of people and vehicles caused by urbanization have changed, transformed and even eliminated the street, especially in large cities. Thus, the street ceased to be a playground and specially designed spaces have been prepared as playgrounds. However, these places are far from being suitable for performing many important functions such as discovering the game for individuals, developing their personality, socialization, establishing and developing friendly relations, helping and collaboration due to their physical limits and game tools. The individual can play only the games that have been designed in this place. Thus, the game was turned into a physical and mostly mechanical activity. The individual is together with others in the park but he plays alone to a great extent.

As the city changed spatially due to urbanization, the street, which has lost its functions, has turned into a place that has been visited several times a day. Digitalization came into play at this stage and the digitalization of the games made the individual a prisoner of the screen. The individual has made the screen the place for living individually. There is no brother, friend, mate or neighbor in this place; there are opponents whom one tries to score more points by destroying or damaging them. Violence is one of the most common themes of digital games. The individual can perceive violence as the sine qua non of life in the context of digital game, which virtually blesses violence.

Key Words: *Game, Street, Internet, Screen Games.*

GİRİŞ

Oyun, tüm insanlık tarihi boyunca vardır; tüm tarih boyunca insan birey ve toplumunun ayrılmaz bir parçası olarak yer almıştır. İnsanın tüm tarihinde olduğu kadar, bireyin de tüm yaşam dönemlerinde oyun vardır. Çünkü oyun işlevleri açısından hem bireysel hem de toplumsal boyuta sahip önemli bir aktivitedir. Bireyin sosyalleşmesinin; sosyalleşip toplumun üyesi haline gelmesinin önemli araçlarından birisi oyundur. Yaşam boyu devam eden sosyalleşmenin en yoğun aşamasını teşkil eden bebeklik ve çocukluk döneminin değişmeyen temel aktivitesidir. Kişiliğin temel kodlarının, kimliğin karakteristik unsurlarının olduğu bebeklik ve erken çocukluk dönemlerinde hep oyun vardır. Ayrıca yine çocukluk döneminin bilişsel, duygusal, duygusal ve davranışsal öğrenme faaliyetlerinde sürecin ve ortamın temel unsuru oyundur. Çocuk, problem çözme, problemlerle başa çıkma, bireysel ve toplumsal uyum becerileri edinme ve geliştirme özelliklerini hem oyun aracılığıyla elde eder hem de oyun aracılığıyla pekiştirir. Oyun, motor öğrenmenin ve dili kullanma becerilerinin gelişmesinde de oldukça işlevseldir. Çocuk, oyun sayesinde dinleme, anlama ve konuşma yeteneklerini geliştirir. Oyun, çocuğa bireysel ve toplumsal boyutlarıyla yaşamı, fiziksel çevre ile olan ilişki ve irtibatı tanıma olanağı verir; çocuk hayatla ilgili ilk ve temel bilgileri oyunla öğrenmeye başlar.

Oyun yetişkin bireylerin bireysel ve toplumsal yaşamları açısından da önemli işlevlere sahip bir aktivitedir. Yetişkin bireylerin boş zamanlarını değerlendirmelerinde, mevcut bireysel ve toplumsal ilişkilerini sürdürmelerinde ve geliştirmelerinde, yeni dostluklar kurmalarında oyun önemli işlevlere sahiptir. Dostluklar oyunlar geliştirilip, oyunla sürdürülür. Bireysel ve toplumsal sorunlar oyun vesilesiyle gerçekleştirilen bir araya gelişlerde konuşulur,

tartışılır ve çözüm yolları araştırılır. Günlük yaşamın çoğu sorununun çözümü oyunun sağladığı birliktelik ortamında çözüme kavuşturulur. Oyun, yetişkinler için ikincil sosyalleşmenin en önemli araçlarından birisidir.

Oyun sadece bireyler için değil, toplum için de oldukça önemli işlevlere sahiptir. Oyunun toplumsal boyutu da bireysel boyutu kadar önemli ve işlevseldir. Oyun toplumsal değer ve normların, dil ve sembollerin, yerleşik tutum ve alışkanlıkların, kültürel unsurların bireylere aktarımının temel araçlarından birisidir. Böylelikle toplumsal ilişkiler hem sistemleşip daha yerleşik hale gelmekte hem de süreklilik kazanmaktadır. Oyun, toplumsal uyumun ve dayanışmanın önemli araçlarından birisidir. Toplumsal değer ve normların bireylere aktarımında önemli işlevlere sahiptir. Ancak tüm bunlara rağmen yapısal ve işlevsel açıdan bireysel ve toplumsal boyut birlikte işlediği için, bu ikisini birbirinden ayırmak kolay değildir. Gerçekleştirilecek ayırma işlevi ise büyük oranda zihinsel olacaktır.

Sayırsız denecek kadar çok oyun vardır. Oyunları, mekâna (sokak oyunları, ev oyunları...), oyuncu sayısına (bir kişilik oyunlar, iki kişilik oyunlar, topluluk oyunları), kullanılan araç-gerece (taş oyunları, top oyunları, bilgisayar oyunları...), oyuncuların cinsiyetine (kız oyunları, erkek oyunları), oyuncuların yaşlarına (çocuk oyunları, yetişkin oyunları), ait olduğu döneme (geleneksel oyunlar, dijital oyunlar...), oyunda kullanılan oyuncaklara (el yapımı oyuncaklarla oynanan oyunlar, endüstriyel oyuncaklarla oynanan oyunlar) göre sınıflamak mümkündür. Bu araştırmada söz konusu oyunlardan daha çok mekân dikkate alınacaktır. Oyunların önemli bir kısmının doğal mekânı sokaktır. Sokak insanlık tarihi boyunca var olan oyunun en yaygın mekânıdır. Elbette ki sokağın önem ve işlevi sadece oyunla sınırlı değildir. Oyunun yerine getirdiği bireysel ve toplumsal işlevlerin birçoğunun oluşup şekillenmesinde temel belirleyici faktör sokak olmuştur. Bu açıdan sokak, bireysel ve toplumsal işlevleriyle başlı başına önem ifade eden bir olgudur. Ancak modern zamanlarla birlikte, başta hızlı ve yoğun kentleşme sebebiyle sokak değişip dönüşmüş ve hatta büyük kentlerde yok olmuştur. Oyun açısından işlevini kaybedişi ise sokağın geçirdiği değişim sürecinin bir diğer önemli özelliğidir. Dijital oyunların icadı ve yaygınlaşması ile oyun daha çok ekranlarda yer alan bir aktivite haline gelmiş ve sokak ile oyun arasındaki bağlantı büyük oranda kopmuştur. Oyunların yaygın mekanının ekran olması, oyunun birçok işlevinin yok olmasına yol açtığı gibi, oyunlardan beklenmeyen yeni işlevlerin oluşmasına da imkân sağlamıştır. Örneğin, oyun çocuklar için sosyalleşmenin en önemli aracı olmaktan büyük oranda uzaklaşmıştır.

1. Oyun

Oyun, tarihi açısından insanlıktan önceye uzanacak, işlevi açısından ise insanlığın dışına taşacak kadar eski ve kapsamlıdır. Daha da önemlisi, oyun, sadece insanlar için değil, aynı zamanda birçok hayvan için de türün öğrenmeyle elde edilen özelliklerini edinmenin, doğuştan getirilen ve türe özgü olan özellikleri geliştirmenin en önemli araçlarından birisi ve hatta en önemlisidir. Oyun aynı zamanda türe özgü olarak sosyalleşmenin en önemli aracıdır. İnsan için düşünüldüğünde ise, oyunun ve oyunun en önemli unsuru olan oyuncakların özellikleri zamana ve kültüre göre değişiklik gösterse de özellikle çocuğun bulunduğu her yerde oyun ve oyuncak vardır ve bu durum, evrensel bir özelliktir. Zira ömür boyu devam eden sosyalleşmenin en yoğun aşamasını teşkil eden bebeklik ve çocukluk döneminin değişmeyen aktivitesi oyundur. Özellikle bu dönemlerde toplumun değerler sistemi ve toplumsal roller oyun içinde ve oyun üzerinden öğrenilmektedir. Oyun çocuğu topluma hazırlamaktadır. 'Bireyin, toplumsal gruplara etkili bir biçimde katılması için gerekli olan alışkanlıkları, inançları ve yargı ölçülerini öğrenmesini sağlayan etkileşme süreçlerine, hep birden topluma hazırlanma denilmekte' (Lundberg 1970: 1/195) ve oyun ise bunu sağlayan önemli bir araçtır. İnsan yavrusu, sosyalleşme sayesinde toplumun üyesi olurken, aynı zamanda kişiliğini geliştirmekte ve bir kimlik edinmektedir. İnsan için kişiliğin temel kodlarının, kimliğin karakteristik unsurlarının oluştuğu bebeklik ve çocukluk dönemlerinde, sürecin şekillenmesini sağlayan temel aktivite olarak hep oyun vardır. Ayrıca yine bebeklik ve çocukluk döneminin bilişsel, duyumsal, duygusal ve davranışsal öğrenme faaliyetlerinde sürecin ve ortamın temel unsuru oyundur. Çocuk, problem çözme, problemlerle başa çıkma, fiziksel çevreyle ve sosyal ortamla uyum sağlama, uyum becerileri edinme özelliklerini hem oyun aracılığıyla elde etmekte hem de oyun aracılığıyla geliştirmektedir. Oyun, motor öğrenmenin ve dili kullanma becerilerinin gelişmesinde de oldukça işlevseldir. Çocuk, oyun sayesinde dinleme, anlama ve konuşma yeteneklerini geliştirip ileri aşamalara taşıma imkân elde etmektedir.

Oyun, kişilik gelişimini incelerken psikologların, sosyalleşme konusuna değindiklerinde sosyologların, öğrenme sürecini açıklarken pedagogların, uyum davranışlarını konu edindiklerinde sosyal psikologların

önemsedikleri ve araştırmalarında özel bir yer ayırdıkları olguların başında gelmektedir. Çocuk, oyun ortamında ve oyun sayesinde, gözlem yapma, akıl yürütme, karar verme, problem çözme, hatırd tutma, yaratıcı düşünme becerileri kazanır. Öğrenilmesi özel bir çabayı gerektiren kural ve bilgiler, oyun esnasında bizzat yaşanarak ve uygulanarak kolay bir şekilde öğrenilir. Oyun, çocuğun sorumluluk duygusunun gelişmesine de katkı sağlar. Çocuk aldığı kararların bir sonucu olacağını oyun sayesinde ve oyun içinde öğrendiği gibi, ulaşılan sonuç olumsuz ise bunun nasıl değiştirileceğini veya eğer süreci değiştirme imkânı yoksa sonuca tahammül etmeyi de oyun sayesinde öğrenir. Nesnelere ve olaylar arasında sebep sonuç ilişkisi kurmak da oyun ile öğrenilmektedir. Bu açıdan dikkate alındığında pek çok oyun, sadece zaman geçirme aracı değil, aynı zamanda yetişkinlik yaşamına hazırlık etkinlikleri olarak değerlendirilebilir. Formel eğitim sürecinde bireylere kazandırılmaya çalışılan iletişim kurma, paylaşma, iş birliği, yardımlaşma, birlikte problem çözme gibi birçok beceri oyunda ve oyun sayesinde mümkün olur. Bu bakımdan oyun, çocuğun ileride yaşayacağı hayata hazırlanmasını sağlayan informal bir eğitim alanı ve sürecidir.

Oyun çocuğun fiziksel gelişimine katkı sağladığı gibi, yetişkinin de fiziksel dinamizmini destekler. Özellikle kas hareketi gerektiren oyunların çocuğun öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilediği bilinmektedir. Çocuğun, örneğin kas sisteminin gelişmesine katkı sağlayan ve aktif bir faaliyet gerektiren oyunlar, aynı zamanda birikmiş enerjinin atılımını da gerçekleştirmektedir. Birikmiş enerjinin atılması önemlidir. Çünkü bu enerjinin harcanmaması, çocuğun sinirli, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olmasına neden olabilmektedir (Yavuzer 1984: 199). Böylelikle yaşı ne olursa olsun, oyundaki birey günlük yaşamın yol açtığı gerilimlerden kurtulma imkânı da elde etmiş olur. Bu bakımdan oyun önemli bir eğlence aracıdır. Fakat oyun çocuğun boş zamanlarını doldurma aracı olmaktan ziyade eğitim ve öğretim aracıdır. Oyun hayatın içinde yer alarak, hayattaki tutum ve davranışları taklit ederek gerçek bir öğrenme ortamı sunar. Çocuk tüm yaşamı boyunca sahip olacağı sevinç, sevinç, üzüntü, kıskançlık, nefret, kin, öfke gibi birçok duygusunu kontrol etmeyi, olumlu olanları uygulamaya dönüştürmeyi ve devamlı kılmayı, olumsuz olanları ise engellemeyi oyun sayesinde uygulamalı olarak öğrenme imkânı elde eder. Çocuk oyun sayesinde kendine güven duygusunu geliştirdiği gibi, sosyal etkileşimini de artırır.

2. Sokak Ve Oyun

Coğrafi mekân ve özellikle de sokak, binlerce yıldır oyunun en doğal ortamını teşkil etmiştir. Sosyal aktivitelerin önemli bir kısmı sokakta gerçekleştiği gibi, çocukların sosyalleşmesinde, kimlik ve kişiliklerinin inşasında sokak son derece özel ve önemli bir mekân olmuştur. Sokak, yalnızca sosyal pratikleri ortaya çıkaran sabit bir mekân değil, aynı zamanda yaşayan bir mekân, kültürel kimliğin gelişmesi için önemli bir alandır (Matthews-Limb 2000). Çocuk, sokakta hayata hazırlanmakta; sokakta sosyal ilişkiler ağının doğal bir unsuru haline gelmektedir. Yine çocuk bireysel benliğini de sosyal benliğini de sokakta oluşturup ve geliştirmekte; 'ben' bilincine de 'biz' bilincine de sokakta sahip olmaktadır. 'Ben' bilinci, kişiyi başkalarından ayırıp kendisi yapan duyguları, düşünceleri, tutumları ve kişinin kendini nasıl görüp, nasıl değer verdiğini içine alan bir bütünün ismi olarak anlam kazanmaktadır. Bireyin kendisiyle ilgili tutum ve inançlarını içeren, kişiler arası ilişkilerine de büyük oranda etki eden benlik, kişinin ne olduğu konusundaki görüşlerinin yanı sıra ne olması gerektiği ve ne olmak istediği konusundaki görüşlerini de kapsamaktadır. Benlik, kişinin kendisi hakkında bildiklerinin yanı sıra, başkalarının kişiye ilişkin görüşlerinden kişiye yansıyanlar ve kişinin bu iki bilgiyi harmanlamasından oluşmaktadır. Toplumsal benlik ise 'bir kimsenin kendinden beklenen rolleri nasıl algıladığını ve kendi rolleri ile başka kimselerin rolleri karşısında takındığı tutumu' (Lundberg 1979: 1/195) ifade etmektedir. Çocuğun öğrenme faaliyetleri ve kişilik gelişimi açısından üç temel mekânı vardır: ev, okul ve sokak. Çocuk evde ve okulda öğrendiklerini sokakta geliştirmekte; evde ve okulda öğrenemediklerini sokakta öğrenmektedir. Bu açıdan ev, okul ve sokak birbirini tamamlayan temel unsurlardır. Hangisinin hangisini kapsadığı tartışmalı olmakla birlikte, üçünün de birbirini tamamladığı bilinen bir konudur.

Sokak, çocuğun sosyal yönünün ve pozisyonlarını keşfettiği, olgunluk ve bağımsızlık kazandığı yerlerden birisi ve hatta en önemlisidir. Çocuk, sokakta hem kendi akranları ile hem de yetişkinlerle bir arada bulunma ve iletişim kurma imkânı elde eder. Sokağın en önemli avantajlarından birisi de sosyo-ekonomik düzeyleri birbirinden çok farklı ailelerin çocuklarına oldukça geniş bir öğrenme ortamının yanı sıra, bireysel ve sosyal ilişkiler geliştirme imkânları sunmasıyla ilgilidir. Bu açıdan sokak, çocukların en kolay ulaşabildiği en ekonomik oyun alanıdır (Appleyard 1981).

Sokak, geniş mekânlarda oynanan oyunların büyük çoğunluğu için ideal alandır. Örneğin saklambaç, futbol, yakar top, seksek, çelik-çomak oyunları için en ideal mekân sokak veya sokak gibi geniş mekânlardır. Sokakta oynanabilen bu oyunlar ise oldukça önemlidir. Zira bu oyunlar bireylerin arasında iletişim, iş birliği ve rekabeti sağlamaları; fiziksel güç, beceri ve dayanıklılık gerektirmeleri; yaratıcılığa geliştirmeleri açısından önemlidir. Bu oyunları literatürdeki yaygın ismiyle 'geleneksel oyunlar' olarak isimlendirecek olursak fiziksel aktivitenin ön planda olduğu bu oyunlarda, oyuncular oyunun alanına, oyuncu sayısına, kurallarına, süresine ve oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu istedikleri gibi kendilerine göre uyarlayabilirler. Dolayısıyla bu oyunlar, oyuncu konumundaki çocukların iletişim, iş birliği ve yaratıcılık gibi özelliklerinin yanı sıra fiziksel gelişimleri açısından son derece işlevsel niteliklere sahiptirler.

Ancak tüm bunlara rağmen, sokak için ifade edilen özellikleri artık büyük oranda geçmişin özellikleri olarak hatırlamak gerekiyor. Çünkü çocuk için son derece önemli olan oyun ve oyuncaklar günümüzdeki teknolojik gelişmelere bağlı olarak şekil değiştirdikleri gibi, mekânlarda da değişti. Modern üretim yöntemleri, sadece oynanan oyunların ekipmanları olan oyuncaklarda değil, oyun mekânında da kendini gösterdi. Sokak, çocuklar için güvenli ve elverişli bir oyun mekânı olmaktan uzaklaştı. Sokağın yerini oyun odası, çocuk parkı, oyun salonları aldı. Çocuğun özgürlüğünü kısıtlayan bir uzama ve kurallara sahip bu mekânlarda oyun anlayışını ve dolayısıyla oyunun işlevlerini değiştirdi. Eskiden toplumsal açık alanlarda oynayan ve sosyalleşen çocuk, artık konutun dar mekânında ve o dar mekândaki küçük aile ortamında veya kurallarla donatılmış okul ortamında sosyalleşmek sorunda kalmaya başladı. Çocuğun gelişiminde oldukça önemli olan sokak ve sokak oyunları çocuğun günlük hayatındaki yerini kaybetti. Süreci Amerikan toplumunda incelemiş bulunan iletişimci Neil Postman, çocukluğun yok oluşunun birçok kanıtı olarak, eskiden sokaklarda görülen çocuk oyunlarının gitgide azaldığını ifade etmiş ve hatta 'çocuk oyunları' düşüncesinin bile zihinlerimizden silindiğini yazmıştır (Postman 1995). Başka araştırmacılar tarafından başka ülkelerde gerçekleştirilen araştırmalar, çocukların sokakta, sokağa komşu boş arsada, okul bahçesinde, özel dizayn edilmiş spor alanlarında, yol kenarlarında oyun oynadıklarını fakat sokaktaki çocuk sayısının 1990'lardan sonra hızla azaldığını, çocukların dış mekân kullanımının ebeveynleri tarafından daha da kısıtlandığını göstermiştir. O'Brien'a göre ilköğretim çağına okula yürüyerek ve büyüklerin kontrolü olmadan giden öğrenci sayısı 1990 yılından itibaren ciddi ölçüde azalma göstermiştir (O'Brien-Christensen 2000). Bu değişimde temel faktör, sokağın birçok bakımdan güvenli bir mekân olmaktan çıkması vardır. Inal'a göre, çocuk oyunlarının doğal alanların yok edilerek kapalı mekânlara sıkıştırılmasının temel nedenleri arasında yarışmacı tutum, tüketim piyasası, aşırı nüfus artışı, yoğun trafik, kentleşme gibi sebepler vardır. Çocukların doğal mekânlardan kapalı mekânlara kapatılmasının failerinden biri de bilimsel yaklaşımlardır. Rousseau ve Locke ile başlayan, Freud, Erikson ve Piaget gibi psikologlarla devam eden oyuna bilimsel bakış anlayışı, çocuk oyunlarını araçsallaştırmıştır. Konuya ilişkin önemli araştırmaların sahibi olan Inal bu durumu şöyle açıklamaktadır: 'Çocuğun hangi yaş devresinde, ne tür oyunları hangi amaçla ve oyuncaklarla oynaması gerektiği görüşü, psikoloji, pediatri, psikoterapi gibi bilimsel disiplinlerle ana-babalara adeta dikte ettirilmiştir. 'Oyun saati', bu ihtisaslaşmış kafanın geldiği hazin noktayı göstermektedir. Aslında, bu planlılık programlılık, çocuk oyunlarının en gerekli niteliğini 'serbestlik' yok saymaktadır' (Inal 2007: 140-141).

3. Oyun Ve Ekran

Sokak ve oyun, sokak ve sosyalleşme, sokak ve kişilik, sokak ve kimlik birbirleriyle çok ilişkili; birbirleriyle doğrudan ve güçlü ilişkileri olan unsurlardır. Sokak, coğrafi bir mekân olmanın ötesinde bir yaşam alanıdır. Sokağı sosyal ve politik bir yaklaşımla inceleyen Henri Lefebvre, 'Kentsel Devrim' adlı kitabında 'sokağın gücünden' bahsederken, sokağın bireysel ve toplumsal işlevlerini konu edinmiş ve hiçbir şekilde sadece üzerinden geçilen bir yol, cadde veya coğrafi mekân olarak değerlendirilemeyeceğini ifade etmiştir. Ona göre sokak, kafe, park, sinema gibi birçok kamusal alanın kendisine eklenildiği bir yaşam alanıdır. İşlevlerinden kaynaklanan önemi son derece özel ve büyüktür. Bu sebeple sokağın yok olmasını 'tüm hayatın sönüp gitmesi, hayatın bir yatakhaneye indirgenmesi, varoluşun anlamsız bir tarzda işlevselleştirilmesi...' (Lefebvre 2013: 22-24) olarak nitelemiştir. Ne var ki Lefebvre'in korktuğu gerçekleşmiş ve sokak toplumsal işlevlerinin önemli bir kısmını kaybetmiş ve hatta yerine getirdiği işlevleri yerine getiremediği gibi, birçok olumsuzluğun da mekânı olup çıkmıştır. Bu bağlamda çocuklar için ideal bir oyun alanı olma vasfını büyük oranda kaybetmiştir. Bunda modern zamanlarda yaşanan zihinsel ve toplumsal değişim ve dönüşümlerin etkisi vardır. Çok eski zamanlara dayanan sokak ve oyun ilişkisi, Sanayi devrimini takiben çalışma koşullarının değişmesine, kentleşmenin yoğunlaşmasına, bireyselleşmenin yaygınlaşmasına, bilim ve teknolojinin gelişmesine bağlı olarak önemli bir değişim geçirdi. Yaşanan sürece bağlı olarak evin anlam ve işlevinin değişmesi

ve elektronik iletişim araçlarının, özellikle de televizyonun günlük yaşamın temel unsuru haline gelmesiyle sokak sadece bir coğrafi mekânın ismi haline gelirken, çok köklü bir geçmişe dayanan toplumsal tüm işlevlerinin çok önemli bir kısmından uzaklaştı. Yaşanan değişime bireysel tanıklığın bir örneği olarak Ayfer Tunç'un 70'li yılların sokağı ile ilgili olarak yazdıkları önemlidir: 'İster apartmanlarda ister bahçeli evlerde yaşasınlar, tüm çocuklar için 'sokağa çıkmak' deyimi vardı. Hâlâ var, ama sokaklar çok değişti, üstelik eskisi gibi güvenli de değil. Sokağa çıkmak tanımlanmış bir özgürlüğe adım atmak demektir. Okuldan gelince sokağa çıkılır, akşam olup hava kararana, anneler yemeğe çağırana kadar, kan ter içinde sokakta oynarlardı. Yaz tatillerinde sokağa çıkmak ise, bütün bir günü sokakta geçirmek demektir' (Tunç 2011: 10-11). Sürecin bilhassa son 20-30 yıllık kesitinde ise toplumsal işlevleri bakımından sokak hızla yok olurken, oyun ise önce evin, sonra da ekranın unsuru haline geldi. Oyun ile sokak arasındaki bağlantı koptu. Daha doğrusu oyunun nesnel dünya ile olan bağlantısı kopup, ekranda sanal bir uzamın parçası haline geldi.

Hızlı kentleşme ve kentteki nüfus yoğunluğu sokakları toplumsal işlevlerinden uzaklaştıran önemli nedenlerden birisidir. Bugün özellikle büyük kentlerin sokakları, bireysel ve toplumsal ilişkilerin mekânları olmaktan çıkıp ulaşım araçlarının mekânı haline gelmiştir. Nüfus artışı ve yoğunlaşması sosyal kontrol mekanizmasını zayıflattığından 'suç' daha fazlasıyla toplumsal yaşamın parçası olurken, sokaklara ilişkin güvenlik algısı da büyük oranda tahrip olmuş durumdadır. Hava kirliliği, yoğun araç trafiği, yabancılar... sokağın temel unsurlarıdır. Özel bir inceleme konusu olan dikey yapılaşmanın toplumsal ilişkileri ve özellikle komşuluk ilişkilerini zayıflatması ve hatta yok etmesi sokakları ev dışındaki güvenli ve samimi ilişkilerin güçlü şekilde yaşandığı mekânlar olmaktan çıkarmış bulunmaktadır. Böyle olunca ev, çocuklar için okul gibi özel ve formel mekânların dışında güvenli tek mekân haline gelmiştir. Ebeveynler çocuklarının, güvenlik kaygılarını yükselten sokakta vakit geçirmeleri yerine evde vakit geçirmelerini tercih eder hale gelmiş bulunuyorlar. Bu aşamada televizyon uzun bir süre önemli bir meşguliyet aracı oldu. Boş zamanı değerlendirme araçlarının açık ara lideri oldu. Ancak dijital teknoloji ve internet bunu da değiştirdi. Artık ekran çocuklar için daha da fazlasıyla, hatta tek oyun mekânıdır. Çocuk evin dört duvarının sınırlarını ekrandaki uzam üzerinden aşmayı tercih etmektedir. Gerçek ve büyük uzam yerine sanal ve büyük uzamı tercih etmek bir sorunluluk haline gelmiştir.

Teknoloji ile bireysel ve toplumsal yaşam arasında güçlü bir ilişki vardır. Teknolojik değişimler ve icatlar bireysel ve toplumsal yaşamı hem biçim ve hem de içerik açısından doğrudan etkilemektedir. Bu sebeplerdir ki, günümüz şartlarının eğitim, sağlık, ulaşım, iletişim, eğlence anlayışları ve bu alanlarda süreci belirleyen uygulamalar 19. yüzyıla ve hatta 50 yıl öncesine göre çok büyük değişimlere sahip olmuştur. Çünkü yeni teknolojiler icat olmuş, mevcut teknolojiler büyük oranda değişim geçirmiştir. Bunu her birey yaşantısının örneğin iletişim ve ulaşım ile ilgili alanlarında en açık biçimiyle görmektedir. Zira iletişim ve ulaşım teknolojileri baş döndürücü bir hızla değişim geçirmiştir. Yine çok bildik bir tutum ve anlayışın gereği olarak ifade etmek gerekirse; teknoloji salt başına iyi veya kötü değildir. Teknolojinin 'iyi' tarafları da vardır; 'kötü' tarafları da. Bu açıdan bakıldığında teknoloji insanın bireysel veya toplumsal yaşamına olumlu yönde birçok katkı sunduğu gibi, birçok olumsuzluğu da beraberinde getirebilmektedir. Söz konusu olumsuzlukların içerisinde hareketsiz-pasif yaşam tarzı önemli bir konumda durmaktadır. Hareketsiz-pasif yaşam tarzının sonucunda bireyin tutum ve davranışları, düşünce ve değerleri değişmekte, bu değişim ise günlük hayattaki birçok yaşam pratiğini etkileyerek yeniden şekillenmektedir. Temel yaşam pratiklerinden birisi olan oyunlar da bu etki ve değişimden payını almaktadır.

Esasen değişen sadece oyunun mekânı/ortamı değildir. Oyunun anlamı ve işlevi de değişmiştir. Günümüz çocukları için oyun 'eğlenme' ve 'öğrenme' aracı olmaktan daha çok 'yarışma' ve 'rekabet' aracı haline gelmiştir. Bu durum oyunu aynı zamanda hatta fazlasıyla eğlence aracı olmaktan çıkarıp bir 'iş' aracına dönüştürmüştür. Oyunun aktörleri de değişmiştir. Artık çocuklar akranlarıyla değil, elektronik araçlarla oynuyorlar.

4. Dijital Oyun

Eğer teknolojinin ve bu bağlamda kitle iletişim araçlarının gelişim süreci dikkate alınırsa 20. yüzyıl 'sinema ve/veya televizyon çağı' olarak isimlendirilebilir. Yaygın ve yoğun kullanımın yanı sıra, bireysel ve toplumsal hayata etkisi de dikkate alındığında 21. yüzyılı ise 'dijital oyunlar çağı' olarak nitelemek, içinde bulunduğumuz zaman dilimi itibarıyla mümkün görünmektedir (Leonard 2003: 1). Bilimin ve teknolojinin sentezinin önemli ürünlerinden birisi dijital oyundur. Sıklıkla 'video oyunu', 'konsol oyunu', 'bilgisayar oyunu', 'online oyun' gibi farklı isimlendirmelerle de

ifade edilen fakat temelde aynı biçim ve içeriği dile getiren tüm dijital oyunlar sadece oyunda kullanılan araç bakımında farklılaşmaktadır. Dijital oyun olgusu, bugün itibarıyla, monitör/ekran, fare, klavye/joystick gibi arabirimlerin dijital yazılımlar ile etkileşime girdiği, kuralları ve hedefleri bulunan sistemler bütünü olarak tanımlanabilir. Bu tanımda da dikkat çektiği üzere dijital oyunlarda donanım ve yazılım oyunun niteliğini belirlemektedir.

4.1. Dijital Oyun Teknolojisinin Gelişim Süreci

Elbette oyun endüstrisi bugünkü konumuna bir anda gelmedi. Yıllar içinde dönüşüm yaşayarak, çeşitli aşamalardan geçerek şimdiki şeklini aldı. Bu noktada dijital oyun endüstrisinin tarihsel gelişimi farklı aşamalardan geçmiştir. Süreç Amerikalı mucit Ralph Baer (1922-2014)'ın 1951 yılında dile getirdiği ve zamanında birçok kişi açısından oldukça uçuk bulunan bir düşüncesi ile başlamıştır. Baer, televizyon ekranını sadece elektronik yayınların izlendiği bir ekran olmanın ötesinde, elektronik oyunların oynanabileceği bir ekran olarak düşünüyordu. Ancak bu, o gün için sadece işi yapacak teknik kişiler için ufuk açısı bir düşünceydi. Onun bu düşüncesi, daha doğrusu hayali 1958 yılında gerçekleşti. Fizik bilimci ve ilk nükleer bombayı gerçekleştiren ekibin üyelerinden William Higinbotham (1910-1994), Nükleer Araştırma Merkezi'nin ziyaretçilerini eğlendirmek amacıyla 'Tennis for Two' adlı video oyununu geliştirdi. Böylelikle elektronik oyun süreci başladı ve kısa sürede büyük atılımlar kazandı. Oyun teknolojisi açısından 1972 yılı önemli bir eşik oldu. Bu yıl kurulan 'Atari' adlı şirket ilk oyun makinesi olan ve 150 binin üzerinde satış yapan 'Pong'u geliştirdi. Pong'da oyun oynamak birçok kişi tarafından çok sevildi. Atari firması takip eden dönemde peş peşe birçok yeni oyunu piyasaya sürdü. Hepsisi de çok beğenildi ama kurguları birbirine benzeyen oyunlardan kısa süre sonra bıkkıldı. Dijital oyunlara yönelik ilgi azalmaya başladı. Oyun endüstrisindeki bu duraklama 1978 yılında 'Taito Corporation' şirketi çalışanlarından Tomohiro Nishikado (d.1944) tarafından Japonya'da üretilen 'Space Invaders' adlı oyun ile aşıldı. 'Space Invaders' atari oyunlarının altın çağını temsil etmiştir. Oyun sektöründe devrim yaratan bu oyunun konusunu bir lazer silahı ile uzaylıları yenmeye çalışma çabaları oluşturuyordu. Oyunun yaratıcısı Tomohiro Nishikado, insanlara ateş etmek fikri hoşuna gitmediği için oyunda uzaylıları kullanmıştır. Ayrıca oyunda ses efektleri ve müzik etkin bir biçimde kullanılmıştır. Bu özellikler oyuna ilgiyi en üst düzeye çıkardı. Space Invaders'in başarısı, elektronik oyun sektöründe yer almak isteyen kişi ve şirketler için yüksek düzeyde motive edici bir etkiye sahip oldu. Birçok şirket Space Invaders tarzı oyunlar oluşturup piyasaya sürdü. 'Galaxian' oyunu ise bunlardan birisi oldu.

Atari oyunlarının altın çağı, 1970'lerin sonundan başlayıp 1990'ların ortasına kadar devam etti. Oyun konsollarındaki grafiklerin 2D'den 3D'ye geçiş yapmasıyla birlikte atari oyunlarının popülaritesi hızla düştü. Bir süre sonra elektronik oyunlar; küçük, elle oynanan oyun araçlarına dönüştü. Bu dönemin akıllarda kalan oyunu ise 'Tetris'tir. Tetris icat edildiği günden bugüne o kadar çok oynanmıştır ki, tıp literatürüne 'tetris etkisi' adında bir sendromun eklenmesine bile yol açmıştır. "Tetris etkisi sendromu" uzun süre tetris oynayanların, oyunu bıraktıktan sonra dâhi zihinlerinde ona dair görüntüler oluşması anlamına gelmektedir. Hatta bilim insanları benzer vakaları da tetris etkisi adıyla nitelendirmektedir (Savaş 2012). 1992'de ID Software'in ilk üç boyutlu oyunu olan 'Wolfenstein', bilgisayar oyunları tarihinde yeni bir çağ açmış, oyun dünyasına perspektif ve birinci kişi gözünden bakış girmiştir. Oyun görsel tasarımları sembolizmden gerçekçiliğe doğru kaymaya başlamıştır. 'Wolfenstein' oyunundan sonra ID Software, 'Doom' isimli oyununu piyasaya sürdü. Böylece bilgisayar satışlarında önemli bir artış gerçekleşti. Bilgisayar satışlarına paralel olarak oyun satışları ve üretiminde de patlama yaşandı (Uysal 2005: 17). 1996 yılında ilk devasa çok oyunculu çevrim içi oyun olan 'Ultima Online' oyunu üretildi. Bu oyun, oyun tarihi açısından önemli bir mihenk taşı olmuştur. Çünkü bu oyun ile beraber mesafeler önemini yitirmiştir. Oyuncular dünyanın herhangi bir yerindeki oyuncu ile istediği zaman diliminde oyun oynayabilir hale geldiler (Akkemik 2009: 142). İlk örneklerine 80'li yıllarda rastlanılan çevrimiçi oyunlar, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte binlerce kullanıcıyı bir araya getirmiştir. Bu bağlamda MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game; devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları) giderek popülerleşmiştir. Bugün internet üzerinden ve cep telefonları ile oynanan sayısız oyun bulunmaktadır.

Yaklaşık 50 yıllık bir geçmişe sahip olan ve bu süre içerisinde olağanüstü bir gelişim kaydeden dijital oyunlarda oyuncu ile makine arasında interaktif bir ilişki geliştirmek mümkün hale gelmiştir. Çok boyutlu etkileşime imkân sağlayan dijital oyunlar çocukların ve gençlerin gündelik yaşamlarında serbest zamanlarını değerlendirmede en önemli faaliyetlerden birisi haline gelmiştir. Dijital oyunlar, oyuncusuna, bildik tüm oyun araçlarından ve

ortamlarından farklı imkânlar sunmaktadır. Bunda internetin payı son derece büyüktür. İnternet aracılığıyla dijital oyunlar önemli bir atılım kazanarak farklı ülkeye, kültüre mensup, dünyanın dört bir yanından birçok kişinin birlikte online olarak oyun oynamalarını mümkün hale getirmiştir. İnternet sayesinde son derece dinamik bir sanal oyun uzamı oluşmuş bulunuyor. Oyuncular aynı sanal uzamda sanal avatarlar yoluyla kendilerini ve yeteneklerini sergileme imkânı elde etmektedirler. Sanskritçe bir sözcük olan avatar sanal ortamda kimlik yaratımı ya da tasarımı anlamına gelmektedir (Sabah 2017).

4.2. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar ile ilgili çok sayıda sınıflama yapılmıştır. Bu sınıflamalardan birisi David Buckingham'a aittir. Buckingham (2006: 7), dijital oyunları oyuncuların oyuna bakış açılarından hareketle sınıflandırmış ve üç ayrı oyun sınıfından bahsetmiştir. Ona göre oyunları farklılaştıran temel unsurlar, oyunun 'birinci kişi' (first person), 'üçüncü kişi' (third person) ve 'tanrı' (god) gözünden görülmesiyle ilgilidir. Bu sınıflamada söz konusu edilen üçüncü durum, yüceltilip aşkın hale getirilen figür/aktör ile ilgilidir. Dijital oyunlarla ilgili sınıflamalardan bir diğeri Level dergisine aittir. Level dergisi dijital oyunları tematik ve teknolojik özellikleri açısından 'ağ oyunları', 'aksiyon oyunları', 'first person shooter' (FPS), 'macera oyunları', 'yarış oyunları', 'simülasyon oyunları', 'spor oyunları', 'strateji oyunları' olarak sekiz başlık altında sınıflandırmıştır (Binark- Sütçü 2008: 4-5).

Tablo 1. Dijital Oyunların Türleri

Oyun Türü	Amaç
Macera Oyunları	Oyuncunun hakkında bilgisi bulunmayan bir ortamda kendisine itibar/puan kazandıracak çeşitli objeler toplamasını veya bir gizemi çözüp, olayın iç yüzünü ortaya çıkarmasını hedefleyen oyunlar
Aksiyon Oyunları	Motor beceriler gerektiren oyunlardır. Bu bağlamda el ve göz koordinasyonu ön plana çıkmaktadır. Hız ve sanal fiziksel mücadele oyunun karakteristik özelliklerindedir.
Spor Oyunları	Basket, futbol gibi spor dallarından birisinin dijital ortama aktarılmasıyla oluşturulmuş oyunlardır. Bu oyunlar, spor türünün kural ve kaidelerinin yanı sıra fiziksel hareket tekniklerini de bilmeyi gerektirmektedir.
Strateji Oyunları	Düşünmeyi, dikkat etmeyi ve strateji geliştirmeyi gerektiren oyunlardır.
Simülasyon Oyunları	Gerçek dünyadaki bir eylemin dijital ortama aktarılmasıyla oluşan oyunlardır. Bu oyunlarda pratik olmak önemli bir özellik olarak açığa çıkmaktadır.
Rol Yapma Oyunları	Belirli karakterleri taklide dayanan, o karakterin rollerini üstlenerek oynanan oyunlardır. Mevcut bazı sorunları çözüme kavuşturmak, engelleri aşmak oyunun karakteristik özellikleri arasında yer alır.
Yap-Boz Oyunları	Birbiriyle irtibatlı olan bazı objelerin belirli bir kurala göre sıralanmasını gerektiren oyunlardır.
Taktik Oyunları	Başarılı olabilmek için düşünmeyi plan yapmayı, strateji geliştirmeyi gerektiren oyunlar

Dijital oyunlar çok boyutlu yapıya sahipler. Bu sebeple birçok kişi dijital oyunları içerik, tematik ve anlamlı özelliklerine göre 'aksiyon/macera oyunları', 'simülasyon oyunları', 'strateji oyunları', 'eğitsel oyunlar', 'spor oyunları', 'rol yapma oyunları (RPG)' olmak üzere altı başlık altında sınıflamaktadırlar (Rapeepisarn vd 2008: 500). Tüm bunlara ilaveten belirgin bir nitelik bağlamında gerçekleştirilen sınıflamalar oldukça yaygındır. Örneğin oynanan platforma göre yapılan sınıflandırma böyledir. Söz konusu platformları kişisel bilgisayarlar (PC), televizyon, oyun konsolları, mobil telefonlar, tabletler ve gameboy oluşturmaktadır. Bu platformlar oyunun grubunu belirlemede ölçüt olarak kullanılmaktadır. Oynanma stillerine göre yapılan sınıflamalarda ise oyuncu sayısı (tek/çok oyunculu) ve ağ tabanlı olup-olmama durumu dikkate alınmaktadır. Oyun kural ve amaçlarına göre yapılan sınıflamalarda oyunun yarış, aksiyon/macera niteliği ön plana çıkarılmaktadır. Oyunun anlatımsal niteliğine göre yapılan sınıflamalar ise oyunun bilim kurgu veya yüksek fantezi sınıflarına ayrıştırılmasını sağlamaktadır (Burn-Carr 2006: 16). Tablo-1'de dijital oyunlar ile yapılmış sınıflamalar bir araya getirilerek özellikleri açısından tanımlanmaya çalışılmıştır.

4.3. Dijital Oyun Tutkusu

Dijital oyunlar, her yaş grubundan herkesin ilgisini çekecek nitelikte özelliklerle donanmış oyunlardır. Bu sebeple öncelik çocuklarda olmakla birlikte herkes tarafından oynanmaktadır. Dijital oyunların oynanma sıklığını ve oynayanların özelliklerini belirlemeyi amaçlayan birçok araştırma yapılmıştır. Örneğin ABD'deki Entertainment Software Association kuruluşunun 2010 tarihli raporuna göre hane halkı mensuplarının yarısından fazlası (%67) her gün bilgisayar oyunu oynamakta. Bu kesimin %25'ini ise 18 yaşından küçük çocuklar oluşturmaktadır. Söz konusu raporun tespitlerine göre bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı gittikçe düşmekte. Mevcut zaman diliminde (2010) bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı ortalaması 12 olarak tespit edilmiş bulunuyor (ESA 2010: 2-4). Dijital oyunlara ilgi ile alakalı benzer bir tespit ise Türkiye'ye ait. Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2009 raporuna göre ülke nüfusunun %56,3'ünün internet kullanma amacını oyun oynamak veya oyun indirme oluşturmada (TÜİK 2009: 440). TÜİK tarafından gerçekleştirilen ve 2018'in son 3 ayını kapsayan araştırmaya göre internet en fazla sosyal medya için kullanılmakta. Sosyal medya, video izleme ve sesli – görüntülü konuşma kullanım amaçlarında ilk üçte yer almakta. Oyun oynama-oyun oynama için internet kullanma oranı %35,33 olarak belirlenmiş bulunuyor. Erkeklerin oranı %40,29, kadınların oranı ise %29,29. 2019 yılı araştırmasının istatistiklerine göre bilişim teknolojileri kullanımına başlama yaşı 8 olarak belirlenmiştir (<http://www.tuik.gov.tr>).

Hem ilgi düzeyinin fazlalığı ve hem de etkilenme durumu açısından dijital oyunların en önemli oyuncularını çocuklar oluşturmaktadır. Bu tespit özellikle de 9-12 yaş grubundaki çocuklar için geçerlidir. Gerçekleştirilmiş birçok araştırmanın bulgularına göre 9-12 yaş grubu çocuklarının bilgisayar oyunu oynama süresi örneğin 12-14 yaş grubuna göre daha yüksektir. Yaş ilerledikçe oyuna ayrılan süre azalmaktadır (Gentile ve Anderson, 2003: 132). Bir başka araştırmanın bulguları da benzer sonuçlara ulaşmayı sağlamıştır (Buchman-Funk 1996). Avrupa ülkelerindeki çocuklar arasında yapılmış bir araştırma ise 6-16 yaş aralığındaki çocukların üst yaş grubundaki bireylere göre dijital oyunlara daha çok vakit ayırdıklarını ortaya koymuştur. Söz konusu araştırmanın bulgularına göre, çocukların bilgisayar kullanmalarındaki amaçlar arasında 'oyun oynamak' 32 dakika ile ilk sırada yer almaktadır. Bunu 17 dakika ile oyun dışı amaçlar için 'bilgisayar kullanmak', 5 dakika ile de 'internete girmek' oluşturmaktadır (Fromme 2003: 3). Görüldüğü üzere araştırmaların tarihi görece eskidir. Bir karşılaştırma imkânı olması açısından bu bulgulara dikkat çekilmiştir. Görece daha yeni araştırmaların bulguları ise şöyledir: Aral ve Doğan Keskin (2018), ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş dönem çocukların teknolojik araç kullanımını incelemiştir. Araştırmada, 0-6 yaş aralığındaki çocukların çoğunlukla televizyonla 12 aylıkken, cep telefonu ile 12-23 aylar arasında, bilgisayar ve tablet ile ise 24-35 aylar arasında tanıştıkları ebeveynler tarafından dile getirilmiş, ebeveynlerin teknolojik araç kullanımında çocuklarına sınırlama getirdikleri, çocuklarının cep telefonu, bilgisayar ve tablet kullanımına hafta içi ve sonu 30 dakika ve altında, televizyon izlemelerine ise hafta içi-hafta sonu 60 dakikaya kadar izin verdikleri belirlenmiştir. Ergüney (2017) ise, 3-6 yaş aralığındaki çocukların internet kullanım alışkanlıkları ve ebeveynlerin çocuklarının internet kullanımına ilişkin gözlem ve düşünceleri ortaya çıkarmayı amaçladığı çalışmada çocukların interneti oyun oynamak, çizgi film ve video seyretmek için kullandığı ve içerik tercihlerini kendilerinin belirlediği belirlenmiştir. Ebeveynlerin bir bölümünün çocuklarını internet kullanımları esnasında hiç kontrol etmedikleri ve zararlı içeriklere karşı bir önlem almadıkları belirlenirken, bazı ebeveynlerin filtre programı kullanma veya kontrol etme gibi önlemler aldıkları belirlenmiştir. Son zamanlarda tüm dünyada ve neredeyse herkes arasında gittikçe daha yaygın bir oyun türü haline gelen dijital oyunlara ilişkin bazı tespitler oldukça dikkat çekicidir (Dinç 2012: 4): Dünyada 1 milyarın üzerinde insan her gün bilgisayar oyunu oynamaktadır. Gün geçtikçe bilgisayar oyunu ile tanışma yaşı düşmektedir. Bugün itibarıyla 5-6 yaşına kadar inmiştir. Facebook gibi sosyal medya platformları yoğun bir şekilde oyun oynamak için kullanılmaktadır. 450 milyondan fazla kişi birçok intiharin sebebi olan AngryBirds oyununu bilgisayar veya mobil telefonuna indirmiştir. 250 milyonu aşan sayıda kişi Zynga'nın FarmVille, CityVille gibi oyunlarını düzenli olarak oynamaktadır. Xbox Kinect 60 günde 8 milyon adet satarak Guinness Rekorlar kitabına 'en hızlı satılan elektronik ürün' olarak girmiştir. Call of Duty 24 saatte 223 milyon Euro'luk satış miktarına erişmiştir. Dijital oyun sanayi 70 milyar dolarlık devasa bir sektör haline almış ve bu haliyle sinema sektörünü büyük farkla geride bırakmıştır. Dijital oyunlar sektörü ekonomik krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek olan sektördür. Türkiye'de 20 milyonun üzerinde bilgisayar oyuncusu olduğu tahmin edilmektedir (<https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oyuyor>).

Öte yandan, dijital oyun endüstrisi bugün daha fazla oyuncuyu içine çekebilmek için para kazandıran oyunlar üretmektedir. Bunlar arasında yüksek miktarda para kazandıran oyunlardan biri olan DOTA-2 oyunu da vardır (www.karliisfikirleri.com). Bu oyun, 2015 yılında, 16 yaşındaki Pakistanlı bir çocuğu milyoner yapmıştır. Ayrıca oyunda yaratılan karakterin satılmasıyla da para kazanılmaktadır. Oyunlarda yaratılan karakterler sanal platformda paylaşıldığı gibi, gerçek para karşılığında da alıcı bulmaktadır. Dolayısıyla para kazanma arzusu nedeniyle çok sayıda kullanıcı saatlerini bilgisayar başında geçirerek en üst seviyede güçlü bir karaktere sahip olmayı hedeflemektedir (Ögel 2014: 57). Elbette bir gecede astronomik denilebilecek meblağlarda para kazanmak birçok kişinin ilgisini çekmiştir. Ancak bunun için oyuncuların günlük yaşamlarının büyük bir bölümünü oyun başında geçirmeleri gerekmektedir. Dolayısıyla bu oyunlarda başarılı olmanın yolu daha çok rekabet ve daha çok yarışma arzusundan geçmektedir.

Dijital oyunlar her ne kadar bir serbest zaman faaliyeti olarak nitelense de bugün itibarıyla birçok kişi için bir bağımlılık biçimine dönüşmüş bulunmaktadır. Günü kontrol bozukluğu spektrumuyla irtibatlı bir davranış bozukluğu olarak nitelenen dijital oyun bağımlılığı toplumsal ve duygusal sorunlara, duygu ve düşüncelerin tahribine neden olan fakat tüm bu olumsuz etkilere rağmen aşırı oyun oynama isteğinin kontrol edilemediği, birey üzerinde önemli zararlara yol açan kontrol kaybı olarak tanımlanmaktadır (Vollmer vd. 2014). Dolayısıyla her bağımlılık gibi dijital oyun bağımlılığının da birçok olumsuz sonuçları vardır. Bunlar içerisinde bireyin ve hatta yakınlarının günlük yaşamını, toplumsal ilişkilerini, iş yaşamının gerektirdiği sorumluluklarını veya kariyeri planlamalarını olumsuz etkilemesi en kolay tespit edilen ve yaygın olarak bilinen olumsuzluklardır. Kişi, oyun sebebiyle yaşamsal sorumluluklarını ihmal edebilmektedir.

İletişim teknolojilerinin esiri haline gelmiş bir birey, kendini toplumdan soyutlamakta ve kendisine yarattığı sanal dünyanın içinde hapsolmektedir. Sanal dünyadaki toplumsallaşma mekânları gerçek olmadığından, duygu ve düşünceler de ikon ve işaretler aracılığıyla aktarılmaktadır. Gerçek hayattaki iletişime alternatif olarak düşünülen bu yeni iletişim mekânları toplumdaki bireylerin asıl yaşamındaki ilişkilere yabancılaşmasına neden olmaktadır (Aktaş- Çaycı 2012: 6). Dolayısıyla yeni iletişim teknolojileri bireylerin uyum mekanizmalarını bozmakta, bireylerin topluma ve kendi doğalarına yabancılaşmasına neden olmaktadır. Bunun sonucunda ise bireyler yalnızca kişisel çıkarları doğrultusunda hareket etmeye başlamaktadır (Karagülle-Çaycı 2014: 4). Böylece teknolojinin aşırı istismarı beraberinde yabancılaşma, bireyselleşme, yalıtılma gibi pek çok olumsuz durumu getirmektedir (Turan 2002: 278).

4.4. Dijital Oyunlar ve Yeni Değerler

Louis Althusser (1918-1990), önemli eseri 'İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları'nda 'devleti' (iktidarı) ideolojik aygıtlarının yanı sıra, baskı aygıtlarını da dikkate alarak tanımlamıştır. Althusser'e göre, bir iktidar irade ve gücünü yalnızca hükümet, ordu, yönetim, polis, mahkemeler, hapishaneler gibi "baskı aygıtları" aracılığıyla ve zor kullanarak ortaya koymamaktadır. Bunlara ilaveten din, okul, aile, hukuk sistemi, siyasal sistem, sendika, medya (basın, radyo ve televizyon vb.) ve kültürel alan (edebiyat, güzel sanatlar ve spor vb.) gibi "ideolojik aygıtları" da kullanmaktadır. İktidar bu sayede bireyler üzerinde egemenliğini kesintisiz bir şekilde sürdürmektedir (Althusser 2000: 33-34). Oyun ve oyuncak olgusu bu açıdan değerlendirildiğinde, modern dönemin oyun ve oyuncak anlayışını iktidarın güç üretim ve gücünü sürdürme araçları olarak görmek mümkündür. Ancak buradaki iktidar sadece bir ülkedeki ulus devlet değil, çok daha fazlasıyla küresel kapitalist sistemdir. Küresel kapitalist sistem, oyun ve oyuncak aracılığıyla, üstelik bebeklik çağından başlayarak hem gelecekte kendisine itaat edecek bireyleri inşa etmekte hem de bu bireyler üzerinde varlığının ve iradesinin sürekliliğini sağlamaktadır. Dolayısıyla başta sinema ve televizyon olmak üzere geleneksel medya araçları ve günümüzün gittikçe daha da yaygınlaşan ve bireyleri bağımlı kılan yeni medya, küresel kapitalist güç odaklarının önemli ideolojik araçları arasında yer almaktadır. Bu ideolojik aygıtlar aracılığıyla küresel kapitalist gücün gücünü artıracak, iradesini yenileyecek ve varlığına süreklilik kazandıracak anlayışlar, moral değerler, tutum ve davranışlar, yaşayış tarzları empoze edilmektedir.

Televizyon programlarında yer verilen bazı oyun/yarışma programlarının yanı sıra dijital oyun kulvarında da evrensel moral değerlerle örtüşmeyen, şiddete teşvik eden, egemen kapitalist sistemi veya ABD örneği üzerinden küresel hegemonyanın güç odaklarını olumlayan yaklaşım ve anlayışlara yoğun olarak yer verilmektedir. Konuya ilişkin somut bir örnek vermek gerekirse; ABD ordusu 2002 yılında 'Kendini Güçlendir, Özgürlüğünü Korum' sloganıyla tüm dünyaya 'America's Army' oyununu tanıtmıştır. İnternet üzerinden oynanan bu oyunda, oyuncular birbirlerine karşı mücadele ediyorlar. Bir oyuncu oyuna başladığı andan itibaren hem kendini hem de takımını ABD ordusunun

bir üyesi olarak konumlandırmaktadır. Karşı takım ise düşman güçlerini temsil etmektedir. Oyun 'Ulusal Kurtuluş Örgütü' (GLA) adlı İslami bir 'terör örgütü'ne karşı yürütülen savaşı konu edinmektedir. Oyuncu eğer isterse Ulusal Kurtuluş Örgütü üyesi olmayı da tercih edebilmekte, ancak örgüt ve üyeleri son derece olumsuz özelliklerle nitelendiği için hiç kimse bu örgüte üye olmak istememekte, olumlu özelliklerle donanmış ABD ordusu mensubu olmayı tercih edilmektedir. Oyunda barbar, terörist olarak lanse edilen İslam dünyasına biçilen rol intihar saldırılarıdır (Allen 2011).

Kapitalist eğlence sektörünün önemli bir uzvunu oluşturan dijital oyunlarda da rekabet unsuru dikkat çekmektedir. Bu oyunlar özellikle genç bireylere kazanma tutkusunu aşılama ve diğerleri üzerinde hâkimiyet kurma şansını sunmaktadır. Bu rekabetin sonucu olarak insanlar sanal başarılarla birbirlerine üstünlüğünü ispat etmeye çalışmakta, 'level kasmak', 'level atlatmak' gibi alışık olunmayan kelimeler literatüre yerleşmektedir. Yarışmacı isteği bazen öyle hal almaktadır ki, insanlar günlerce evden çıkmadan, oyun başından kalkmadan puan almaya uğraşmaktadır. Bunun sonucu olarak yaşamını yitirenler ise artık sadece alışık olunan haberler haline gelmektedir. Diğer taraftan dijital oyunlarda ideoloji yalnızca siyasi içerikli olarak sunulmamaktadır. Cinsellik, hırsızlık, ayrımcılık gibi birçok mesaj oyunların alt metinlerine gizlenmektedir. Tüm bunlar toplumsal değerlerin yok olmasına sebebiyet vermektedir. Hem çocukların hem de yetişkinlerin ruh sağlığını olumsuz etkileyen bu oyunların erişimine herhangi bir engel bulunmamaktadır. İnternette çok küçük yaştaki çocukların bile rahat bir şekilde erişim sağlayabileceği 'öpüşme oyunları' adı altında bir kategori bulunmaktadır. Bu kategoride 'Arabada Öpüşme', 'Üniversite Aşkılar', 'Öpüşen Korsanlar', 'Sokakta Öpüşme', 'Çılgın Gibi Öpüş', 'Derste Öpüşme' vb. adlarla çok sayıda oyun mevcuttur. Sözgelimi, 'Derste Öpüşme Oyunu'nda oyun kullanıcılarına şu talimat verilmektedir; 'öpüşürken öğretmenimize ve sınıftaki diğer arkadaşlarınıza yakalanmamanız gerekmektedir. Öğretmeniniz sizi o şekilde görürse okuldan atılırsınız. Bu yüzden bu olayı çok gizli yapmanız gerekmektedir' (www.askoyunlari.com).

Walt Disney'in kurucusu Walt Disney (1901-1966)'in bir ifadesi, günümüzün küresel ve kapitalist sisteminin geldiği aşamayı ve bireysel düzlemde neler gerçekleştirdiğini ve gerçekleştirmek istediğini dile getirmesi açısından son derece manidardır. Walt Disney şöyle demiştir: 'Çocuğun zihninin boş bir defter olduğunu düşünürüm. Yaşamın ilk yıllarında bu deftere çok şey yazılır. Bu yazıların niteliği çocukluğun yaşamını derinden etkiler' (Türkmen, 2012:144). Geleneksel çocukluğun aksine postmodern çocuklukta sokakta oyun oynama kültürünün tükendiğini gözlenmektedir. Küreselleşme; bireyselleşme ve yabancılaşma beraberinde çocukları yalnızlaştıran bir süreç şeklinde oluşup gelişmiştir. Dolayısıyla çocukların zihinleri bu yalnızlığı yaşayan ve büyüten aktarımlarla yaşamlarının kalitesini etkilemektedir.

SONUÇ

Oyun ve oyuna nesnel bir boyut kazandıran oyuncak, insanın olduğu her yerde var olan önemli bir etkinlik ve önemli bir araçtır. Oyun, özellikle bebeklik ve erken çocukluk çağında yerine getirdiği sosyalleşme, dil gelişimi, duygu kontrolünü öğrenme, toplumsal normları öğrenme ve pekiştirme, toplumsal ilişki becerisi kazanma ... dolayısıyla kimlik ve kişilik oluşturma işlevleri açısından oldukça önemli ve işlevseldir. Çocuklar ileri yaşlarda sahip olacakları toplumsal rol ve anlayışları oyun üzerinden öğrenme imkânı elde ederler. Bu açıdan toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesinde oyunun işlevi son derece önemlidir. Fakat oyun sadece bebekler ve çocuklar için değil aynı zamanda yetişkinler için de birçok bakımdan önemli işlevlere sahiptir. Yetişkinlerin iletişim kurmalarında, mevcut sosyal ilişkilerini geliştirmelerinde, boş zamanlarında değerlendirmelerinde, unuttuklarını hatırlamalarında, zihinlerini diri ve işlek tutmakta, yeni bilgi ve kurallar öğrenmelerinde oyunun yerine getirdiği işlevler oldukça önemlidir. Oyun, toplumun genel kültürünün veya toplum kesiminin sahip olduğu alt kültürün bireylere aktarımını sağlayan, kültürleşmenin gerçekleşmesine katkı sağlayan önemli bir araçtır. Oyun, birey-toplum ve birey-toplumsal sistem ilişkileri açısından da işlevseldir. Birey, oyun içinde ve oyun sayesinde toplumunun tipik bir üyesi haline gelirken, aynı zamanda toplumundaki egemen sistemi benimsemiş ve hatta onu temsil eden bir aidiyeti de inşa eder. Bu yönüyle oyun, toplumdaki yaygın değer ve anlayışların bireylere aktarımını sağlayan önemli bir araçtır.

Oyunun insanlık tarihi boyunca en yaygın mekânı sokak veya yerleşim merkezine yakın bahçe, tarla, arazi gibi geniş ve doğal mekânlar olmuştur. Mekânın genişliği sebebiyle geleneksel oyunların birçoğu kalabalık bir grubun katılımıyla gerçekleşecek niteliktedir. Birkaç kişinin veya iki kişinin birlikteliğiyle oynanan oyunlar görece az ve bunlar da daha çok akşamları veya uzun kış günlerinde kapalı mekanlarda oynanan türden oyunlardır. Ancak

tüm bunlara rağmen geleneksel oyunlar içerisinde bireyin tek başına oynadığı oyunun neredeyse hiç olmaması son derece önemli ve anlamlıdır. Zira istisnaları hariç oyunların çok büyük kısmı genellikle en az birkaç kişinin bir araya gelerek açık mekanlarda oynaması şeklinde gerçekleşmiştir. Bu mekân ise çoğunlukla sokaktır. Çok daha önemlisi sokakta oynanan oyunun sadece oyuncularını değil, aynı zamanda seyircileri de vardır. Dolayısıyla oyunun yerine getirdiği işlevler oyuncuların oyuna fiili katılımlarıyla gerçekleşirken, seyirciler açısından da izleyerek gerçekleşmiş olmaktadır. Böylelikle oyunun işlevi daha kapsamlı olduğu gibi, katılımın ve seyircinin çokluğu sayesinde de daha etkili ve güçlü gerçekleşmektedir. Geleneksel toplumda ve yaşamda sokak sadece oyun mekânı değil, oyunu da kapsayan özel ve güçlü bir sosyalleşme mekanıdır. Komşuluk ilişkilerinin kurulduğu ve güçlendirildiği yer çoğu zaman sokaktır. Ailede egemen olan birincil ilişkilerin yaygınlaşmış birçok aileyi kapsar hale geldiği yer de sokaktır. Bu bakımdan sokak, büyükçe bir aile olmanın mekânsal ismidir. Böyle olunca toplumsal yardımlaşma ve dayanışmanın özel ve önemli bir mekanıdır. Sokak, bireylerin toplumsal aidiyetlerinin aile bireylerini de aşan bir boyuta sahip hale gelmesinin mekânıdır.

Ancak ne var ki dijital teknolojinin icadı ve yaygınlık kazanması ile birlikte, daha doğrusu oyunun da dijitalleşmesi ile birlikte oyunun son derece köklü bir tarihsel geçmişi olan işlevleri değiştiği gibi, sokağın da işlevi değişti. Oyunun dijitalleşip bir ekranda ve çoğunlukla makinaya karşı bireysel olarak oynanır hale gelmesi, oyunun sosyalleşme işlevini büyük oranda yok etti. Birey oyun sayesinde toplumsal ilişkiler kurma ve geliştirme imkanını kaybetti. Daha da önemlisi oyunun ticari bir metaya dönüşmesinin gereğine uygun olarak birey, müşteriye dönüştü. Bireyin müşteri konumunun sürekliliğini sağlamak oyun ve oyuncak sektörünün öncelikli hedefi haline geldi. Bireyin oyuna bağımlı hale dönüşmesinin araç ve şartlarını gerçekleştirebilmek için bireyin toplumsallık açısından kontrol gerektiren duyguları tahrik edildi. Bu açıdan şiddet önemli bir örnektir. Bireyin bastırılmış veya toplumsallaşma sürecinde kontrol altına alınmış şiddet eğilim ve duyguları oyun sayesinde kontrolsüz bir şekilde serbestleştirilirken, daha da önemlisi skorlarla ödüllendirilerek bireyin duygu dünyasında ve fiili yaşamında baskın özelliklerden birisi haline getirilebilmektedir.

Oyunun dijitalleşip ekrana aktarılmasıyla sokak yok olmuş, sokak ismi verilen ve sadece günübirlik iş, alışveriş gibi amaçlarla gidilip-gelinen bir mekâna dönüşmüştür. Bu dönüşüm ve yok oluşun öncesinde yoğun kentleşme süreci vardır. Sokağın yok olması biçiminde gerçekleşen mekânsal değişimde yoğun ve büyük oranda kontrolsüz gerçekleşen kentleşmeye bağlı olarak nüfusun yoğunlaşmasının etkisi büyüktür. Kentleşmenin yol açtığı insan ve araç yoğunluğu özellikle büyük kentlerde sokağı değiştirip dönüştürmüş, hatta büyük oranda yok etmiştir. Böylelikle sokak oyun mekânı olmaktan çıkmış, özel olarak dizayn edilmiş mekanlar oyun alanı olarak tasarlanmıştır. Çocuk parkları bunun en tipik örneğidir. Ancak bu mekanlar ise hem fiziksel sınırlarıyla ve hem de oyun araçlarıyla oyunu bireyler için keşfetme, kişiliğini geliştirme, sosyalleşme, arkadaşlık ilişkilerini kurma ve geliştirme, yardımlaşma ve iş birliği kurma gibi birçok önemli işlevin yerine getirilmesine uygun olmaktan uzaktır. Birey ancak tüm detayları tasarlanmış bu mekânda ancak yine tasarlanmış oyunları oynayabilir. Böylelikle oyun daha çok fiziksel ve büyük oranda mekanik bir aktiviteye dönüşmüştür. Birey parkta başkalarıyla bir arada ama büyük oranda yalnız oynamaktadır.

Kentleşmenin etkisiyle mekânsal açıdan değiştiği gibi, işlevlerini de kaybeden sokak birey için günde birkaç defa gidilip-gelinen bir hatta dönüşmüş ve birey eve kapanmak zorunda kalmıştır. Dijitalleşme bu aşamada devreye girmiş ve oyunların dijitalleşmesi bireyi ekranın mahkûmu haline getirmiştir. Birey mahkûmu haline geldiği ve her gün saatlerce karşısında durduğu ekranı bireysel yaşamının mekânı kılmıştır. Bu mekânda kardeş, dost, arkadaş, komşu yoktur; daha çok yok edilerek veya zarar verilerek puan alınan rakip vardır. Şiddet ise dijital oyunun en yaygın temalarından birisidir. Birey şiddeti adeta kutsayan dijital oyun bağlamında şiddeti hayatın olmazsa olmazı unsuru olarak algılayabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akkemik, S. (2009) *Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- Aktaş, C. ve Çaycı, B. (2013). Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojilerinin Sosyal Hayattaki Rolü. https://www.academia.edu/5175989/Yeni_Enformasyon_ve_%C4%B0leti%C5%9Fim

- Teknolojilerinin_Sosyal_Hayattaki_Rol%C3%BC_The_Role_of_New_Information_and_Communication_Technologies_in_Social_Life?auto=download [Erişim Tarihi: 05.05.2018].
- Allen, R. (2011). "The Unreal Enemy Of America's Army". *Games and Culture*, 6(1), 38-60.
- Althusser, L. (2000). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, Çeviren: Y. Alp- M. Özışık, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Appleyard, D. (1981). *Livable Streets*, London: University of California Press.
- Aral, N. ve Keskin, A. (2018). "Ebeveyn Bakış Açısıyla 0-6 Yaş Döneminde Teknolojik Araç Kullanımının İncelenmesi". *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*. 5, 317-348.
- Atilgan, S. (2008). "Elektronik Noktanın Ürün ve Grafik Olarak Tasarımı. Led Ekranlı Taşınabilir Elektronik Oyun Konsolları". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2), 79-93.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2008). "Sanal Uzamda Dijital Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar". *Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştay ve Paneli*, İstanbul, 14 Mart 2008. <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf> [Erişim Tarihi: 07.011.2019].
- Buchman, D. ve Funk, J. (1996). "Video and Computer Games in the '90s: Children's Time Commitment and Game Preference". *Children Today*, 24, 12-16.
- Buckingham, D. (2006). "Studying Computer Games", (Eds.) Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn. Gareth Schott. *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press, 1-13.
- Burn, A. Ve Carr, D. (2006). "Defining Game Genres", (Eds.) Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Schott. *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge, Polity Press, 2006, 14-29.
- Dinç, M. (2015). *Teknolojiye Bağımlı Yaşamamak İçin*, İstanbul: Yeşilay.
- Ergüney, M. (2017). "İnternetin Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklar Üzerindeki Etkileri Hakkında Bir Araştırma". *Ulakbilge*, 5(17), 1917-1938.
- ESA. (Entertainment Software Association, Entertainment Software Association). (2010). *Sales, Demographic And Usage Data: Essential Facts About The Computer And Video Game Industry*. Washington, DC.
- Fromme, J. (2003). "Computer Games as a Part of Children's Culture", *The International Journal of Computer Game Research*, 3 (1), 1-23
- Gentile, D. ve Anderson, C. (2003). "Violent Video games: The Newest Media Violence Hazard". (Edt.) Douglas A. G. *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*, London: Westport CT: Praeger, 131-152
- Gökçearslan Ş. ve Durakoğlu A. (2014). "Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi". *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435. <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oyunuyor> [Erişim tarihi: 12.10.2019]
- Irmak, A. ve Erdoğan S. (2016). "Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış". *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- İnal, K. (2007). *Çocuğun Örselenen Dünyası*, Ankara: Sobil Yayıncılık.
- Karagülle, E. ve Çaycı, B. (2014). "Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma". *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4 (1), 1-9.
- Karahisar, T. (2013). "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu". *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, Sakarya, Sakarya Üniversitesi, 107-113
- Keleş, A. (2018). "Dijital Oyunlarda Sonlu Durum Makineleri ve Bulanık Manık". *Electronic Turkish Studies*, 13(29), 73-83.
- Lefebvre, H. (2013). *Kentsel Devrim*. Çeviren: S. Sezer. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Leonard, D. (2003). "Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other". *Studies in Media & Information Literacy Education*. 3(4). 1-9.
- Lundberg, G. ve Schrag, S. (1979). *Sosyoloji*, Çeviren: Özer Ozankaya, Ankara: Türk Siyasi İlimler Derneği Yayını.
- Matthews, H. ve Limb, M. (1999). "Reclaiming the Street: The Discourse of Curfew". *Environment and planning*, 31, 1713-1730.
- O'Brien, P. ve Christensen, J. (2000). "Childhood Urban Space and Citizenship: Childsensitive Urban Regeneration". *Children 5-16 Research Briefing*. London.
- Ögel, K. (2014). *İnternet Bağımlılığı*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu*. Çeviren: Kemal İnal, Ankara: İmge Yayınevi.

- Rapeepisarn,W. ve Wong, K. W. (2008). "The Relationship between Game Genres, Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games", (Edt.) Z. Pan. *Edutainment 2008, LNCS 5093*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg. 497–508.
- Sabah, Ş. (2017). "Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik". *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 117-154.
- Savaş, A. (2012). <https://www.sabah.com.tr/pazar/2012/07/01/sovyetlerden-cikti-dunyayi-fethetti> [Erişim Tarihi: 14. 03. 2018].
- Şengül, C. ve Büber, A. (2016). "Dijital Oyun Bağımlılığında Tanı ve Tedavi". *Türkiye Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim / Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi*, 6(3), 175-178.
- TUİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2009). *Türkiye İstatistik Yıllığı*, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu.
- Tunç, A. (2001). *Bir Maniniz Yoksa Anneler Size Gelecek*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Turan, S. (2002). "Teknolojinin Okul Yönetiminde Etkin Kullanımında Eğitim Yöneticisinin Rolü", *Kuram ve Uygulamalarda Eğitim Yönetim*, 30, 271- 81.
- Türkmen, N. (2012). "Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee", *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36 (2), 139-158
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları ve Görsel Tasarımı*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Vollmer C. ve Randler C. (2014). Computer Game Addiction İn Adolescents And İts Relationship To Chronotype And Personality, *SAGE Open*, 4(1), 1-9.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.