

Uz. Dr. Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM - Prof. Dr. Betül ULUKOL
/ Dijital Oyunlar ve Şiddet



Dijital Oyunlar ve Şiddet

Uz. Dr. Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM*
Prof. Dr. Betül ULUKOL**

Oyun Türk Dil Kurumunun Türkçe Sözlük'ünde, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır. Ancak bu tanımlama tek başına oyunun önemini ve hayatımızdaki etkisini açıklamak için yeterli değildir. Oyun; kişinin büyümesi, gelişmesi ve sosyalleşmesi üzerine olan etkilerinin yanı sıra öğreticiliği, çeşitleri, özellikleri ve önemine göre farklı şekillerde tanımlanabilir.

Oyun, çocuğun farklı gelişim alanlarına katkı sağlayan önemli bir etkinlik ve çocuklar için bir anlaşma yoludur. Çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağlarken nesnelere ilişki kurmasına da yardımcı olur. Aynı zamanda çocuğun özgürleşmesi, bireyselleşmesi ve toplumsallaşmasında önemli bir etkiye sahiptir (1). Oyunlar özellikle çocukların toplum kurallarını öğrenmesini, hayata hazırlanmasını ve yeni nesillere kültürün aktarılmasını da sağlamaktadır (2). Zaman içerisinde, özellikle tarım toplumundan sanayileşmeye geçiş ile birlikte kalabalık ve ev dışında olan oyun ortamları yerini daha az sayıda çocuğun bulunduğu, sınırlı oyun alanlarına bırakmıştır. Bu değişimi sonraki yıllarda bilgi toplumuna geçiş izlemiştir. Gerek sanayileşme ve beraberinde gelen şehirleşme gerekse teknoloji alanında yaşanan gelişmeler gerçek dünyada oyun alanlarının daralması ile sonuçlanmıştır. Gerçek dünyanın sunduğu oyun alanları bu kadar daralırken diğer tarafta sanal dünyanın sunduğu oyun alanları ise bir hayli genişlemiştir. Bireyler ihtiyaçları olan oyunu artık farklı yollardan oynamaya başlamışlardır. Geleneksel oyunların yerini bilgisayar, konsol, tablet, telefon gibi teknolojik aletlerle oynanan oyunlara bırakmıştır. İletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı ilerlemeler sonucunda, oyunlar da sanal

*Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD.

**Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD.

DOI: 10.37679/trta.1181795

dünyaya taşınmış ve dijital oyunlar olarak adlandırılmışlardır (3). 1950’li yıllarda başlayan dijital oyunlar serüveni bugün bütün dünyada büyüyen bir pazar olmaya devam etmektedir. İki bin yirmi yılında yayınlanan verilere göre aktif oyuncu sayısının 2,69 milyar olduğu görülmektedir. Yıllık büyüme hızı ve önceki veriler göz önüne alındığında, aktif oyuncu sayısının artmaya devam edeceği, 2023 yılında 3,07 milyarı bulacağı tahmin edilmektedir (4).

Dijital oyunları konsol, masaüstü oyunları, çevrim içi oyunlar ve mobil oyunlar olarak sınıflandırmak mümkündür. Dijital oyunların çeşitliliğinin artışı; eğlence ve zaman geçirme aracı olarak popülerliğinin artması bir çok insan için günlük hayatın vazgeçilmezlerinden olmasına yol açmıştır (5). Bu denli yaygın hâle gelen dijital oyun oynamanın, kişilerin işlevselliğini bozması sonucu diğer davranışsal bağımlılıklar gibi değerlendirilip değerlendirilemeyeceği tartışma konusu hâline gelmiştir (6). İki bin on sekiz yılında, Dünya Sağlık Örgütü tarafından ICD-11’de oyun bağımlılığı bir ruh sağlığı problemi ve davranış bozukluğu olarak tanımlanmıştır (7). Buna göre çevrim içi oyun bağımlılığı, bir kişinin hayatında önemli ölçüde bozulmaya veya sıkıntıya yol açan oyunlara katılmak için sürekli ve tekrarlayan bir internet kullanımı olarak tanımlanabilir. Medyaya ilişkin raporlar, 2020 yılından beri süregelen pandemi ile birlikte, çocuklar ve genç yetişkinler arasında çevrim içi cihazlarla geçirilen zamanın arttığını, çevrim içi oyun bağımlılığının yoğunlaştığını öne sürmektedir (8). Çevrim içi oyun oynama davranışını güdüleyen ve motive eden unsurlardan biri de kişilik özelliklerine dair farklılıklardır. Yee’nin oyuncu motivasyon modelinde çevrim içi oyun oynama davranışını motive eden unsurlar üç başlıkta toplanmıştır. Bunlar: başarı (oyunda güç ve statü kazanma), sosyalleşme (ilişkiler kurma ve sürdürme) ve kendini kaptırma (immersion) olarak ifade edilmektedir (9). Chory ve arkadaşlarının “Beş Faktörlü Kişilik Modeli”ni kullanarak üniversite öğrencileri ile yürüttükleri çalışmada kişilik özelliklerinin oyun oynama davranışlarını, tercihlerini etkilediği gösterilmiştir (10). 2022 yılında Kore’de yayınlanan bir çalışmada benzer şekilde kişilik özelliklerinin oyun tercihlerine ve bağımlılığa etkisini göstermiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre yüksek vicdan duygusuna sahip olan çocukların mantıklı ve hedef odaklı oldukları, başarı arzularının güçlü olduğu, görevlerini ertelemeyen gerçekleştirdikleri için özdenetim becerilerine sahip oldukları ve bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu saptanmıştır (11). Yapılan çalışmalar göstermektedir ki gerek bağımlılığa olan yatkınlık gerekse kişilik özellikleri ve beraberinde gelen çevrim içi oyun oynama motivasyonları bireylerin oynadıkları oyun tercihlerini de etkilemektedir. Bunların beraberinde bu özellikler ve tercihler dijital oyun oynama ve saldırganlık - şiddet eğilimli davranışlar ile ilişkisinin anlaşılması için de önemlidir.

Teknolojinin ilerlemesi ve görsel-işitsel iletişim araçlarının yaygınlaştığı dönemlerin başında şiddet içerikli yayınların en çok televizyonlarda yer bulduğu bilinmektedir (12). Medyada şiddet içerikli yayınlara maruz kalmanın saldırganlık ve şiddet düzeyini etkilediği yapılan çalışmalarla da gösterilmiş ve yıllar içerisinde dijital oyun dünyasında şiddet içerikli oyun ve yayınların da benzer şekilde toplumu etkilediğini gösteren çalışmalar yapılmıştır (13).

Şiddet Kavramı

Şiddetin tek bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Felsefe, hukuk, siyaset, din bilimleri, sosyoloji, etik ve insan hakları gibi alanlarda çok sayıda farklı tanıma rastlamak mümkündür. Kelime olarak şiddet Arapça kökenli bir sözcük olup “peklik”, “sertlik”, “sıkılık” anlamlarına gelmektedir (14). Türk Dil Kurumu şiddeti “Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik, duygu ve davranışta aşırılık, karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma” olarak tanımlamaktadır. İngilizce violence sözcüğü temelde Latince violentus ve violare’den kavramlarından gelmektedir, bu kavramlarda violentus kuvvetli, hiddetli, sert, zorlu, taşkın kelime anlamları ile “bir şeyin yapılma tarzını”, violare ise incitmek, zarar vermek, bozmak, lekelemek, tecavüz etmek, zorlamak, çiğnemek, ihlal etmek kavramlarını vurgular (15). Yapılan tanımlamaların çoğu şiddeti bedene yönelik tanımlarken Paul Wolff, şiddetin ahlaki bir kavram olduğunu ve bedene kuvvet uygulama ile sınırlı olmadığını düşüncesini savunur. Bu ayrıntıdan yola çıkarak fiziki şiddet tanımının yetersizliğine ilişkin önemli bir saptamada bulunur (16). Sanal dünyada gördüğümüz şiddet kimi zaman gerçek dünyada fiziksel şiddet olarak kendine yer bulsa da duygusal, psikolojik ve davranışsal olarak da kişileri etkilemektedir. Dijital oyunlar ve saldırganlık-şiddet ilişkisi üzerine çalışan araştırmacılar farklı teorilerle bu ilişkiyi açıklamaya çalışmışlardır. Bunlardan en dikkat çeken kuramlar aşağıda kısaca özetlenmiştir.

Genel saldırganlık modeli; bu teoriye göre kişilik değişkenleri (yaş, cinsiyet, ırk, kişilik özellikleri duygusal durumları, zekâ düzeyleri ve çevresel değişkenler (çevrede bulunan saldırgan kişilik özelliklerine sahip bireyler, medyada şiddete maruz kalma, alkol ve uyuşturucu kullanımı vb.) bireyin içsel süreçlerini etkiler. Bu etkilenim duygusal, fiziksel ve bilişsel yollarla olmaktadır. Birey tüm bu değerlendirmeler sonrasında bir davranışta bulunmaktadır. Yapılan çalışmalar, şiddet içerikli dijital oyunların içsel süreçleri olumsuz yönde etkilediğini ve bunun saldırgan davranışları tetiklediğini ve saldırganlığın arttığını göstermektedir (17, 18).

Sosyal bilişsel teori; Bandura’ya göre bireyler diğer insanları gözlemleme ve deneyimleme yolu ile öğrenirler. Yapılan çalışmada yetişkin birinin, oyuncak bir

bebeğe karşı saldırgan davranışları sonucunda cezalandırıldığı, ödüllendirildiği ve nötr kalındığına dair bir video izletilen üç ayrı çocuk grubunun aynı oyuncak ile oynaması istenmiştir. Saldırgan davranışı ödüllendirilen videoyu izleyen grubun diğer çocuklara göre oyuncuğa daha saldırgan davrandığı gözlenmiştir. Bu gözlemden hareketle, ödüllendirme ile sonuçlanan saldırgan davranışları içeren dijital oyunları oynayan çocukların bu davranışları öğrenebileceğini ve gerçek hayatta da uygulayabileceğini söylemek mümkündür (19).

Engellenme saldırganlık kuramı; bu hipoteze göre bireyin hedefine, amacına ulaşmasına ket vurulması, engellenmesi saldırgan dürtülerin artarak açık saldırganlık davranışına dönüşebilir (20). Dijital oyun dünyasında geçilmesi zorlayıcı bölümler ya da çevrim içi oynanan oyunlarda diğer oyuncular tarafından kazanmasının engellenmesi de oyuncuda benzer dürtüleri ortaya çıkarabilir.

Bu kuramlar çerçevesinde baktığımızda kişilik özelliklerimiz, duygularımız ve bunların davranış olarak hayatımıza yansması hem gerçek dünya da hem sanal dünyada saldırganlık ve şiddet tutumumuzu etkiler. Özellikle son yıllarda oyun yapım şirketleri oyuncunun karakterlerle duygusal bağ kurup senaryoyu yönlendiriyor muş gibi hissetmesini sağlayan oyun türlerine ağırlık vermektedir. İki binli yılların başından bu yana, yapımcılar oyunlarda oyuncuların yönlendirdikleri karakter ile duygusal bir bağ kurmalarını arzulamaktadır. Bu amaca ulaşabilmek amacıyla karakter ve oyun dinamikleri dizayn edilmektedir. Aslına bakılırsa bu tarz dijital oyunlarda oyuncular sanki bir filmin içerisindeymiş ve başrol oyuncusunu yönlendiriyorlarmış gibi hissetmektedirler. Başka bir deyişle oyuncular sadece oyun oynamakla kalmayıp senaryonun bir parçası hâline gelmekte ve karakterle duygusal bağ kurabilmektedir.

Her ne kadar eğlence ve zaman geçirmek dijital oyunların ana amaçları olsa da, aynı zamanda bazı temel duygularımızın da ortaya çıkmasına yol açmaktadır (21). Dijital oyunların duygularımızın düzenlenmesi için uygun bir ortam sağlayacağını savunan çalışmalar olmakla beraber (22) bağımlılık düzeyinde oyun oynayan kişilerde duyguları bastırma, korku, öfke hissi, depresyon ve anksiyetenin daha fazla görüldüğünü belirten çalışmalar da mevcuttur (23). Duyguların davranışlara yansması oyun ya da karakter ile bütünleşme saldırgan davranışların artması ile sonuçlanabilir (24). Daha çok aksiyon, dövüş gibi şiddet içeren oyunlar oynayarak yetişen bireyler bir süre sonra kendi yaşamlarında da saldırgan eğilimler gösterebilirler.

Ulukol ve arkadaşlarının yaptıkları bir çalışmada şiddet görüntülerinin otonom sinir sistemini etkilediği ve biyolojik yanıt oluşturduğu gösterilmiştir (25). Buradan

hareketle, dijital oyunlardaki şiddet görüntülerinin otonom sinir sistemini etkileme ve buna bağlı nöronal değişiklikler oluşturma riski olduğu söylenebilir. Hâlen birçok dijital oyunun artırılmış gerçeklik teknikleri ile görüntüleniyor olması, animasyonun yerini gerçeğe çok yakın görüntülerin alması şiddeti gerçek hayatta olduğundan daha yoğun ve ağır şekilde algılamaya neden olabilir. Kişi oyun oynarken bir kurmacanın içinde olduğunu düşünse de gerçeğe çok yakın görüntüler otonom sistemini kişinin denetiminden bağımsız olarak etkileyebilir. Bu nedenle oyunlardaki şiddet görüntülerinin santral sinir sisteminde stres etkisine yol açabileceği dikkate alınmalıdır (25).

Dijital oyun tercihini oyuncunun motivasyon kaynakları ve kişilik özellikleri de büyük ölçüde etkilemektedir. Dikkat eksikliği ve dürtüsellik problemleri olan kişilerin dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdığı ve düşünmeden hareket etmeye daha yatkın olduğu bilinmektedir. Ayrıca bu kişiler saldırganlık gibi zararlı etkilere yol açan oyun mekanikleri (ör. yüksek aksiyon) ve temalar (ör. intikam) içeren oyunları tercih etmeye daha yatkındır (26).

Literatürde dijital oyunlarda şiddet içeriklerinin günlük hayata yansımalarının da saldırganlık şeklinde olacağını belirten yayınlar ön plandadır. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının içeriğinde yer alan şiddet davranışlarının gerçek yaşam alanlarında da bireylerin şiddete karşı duyarsızlaşmasına yol açabileceği, bunun da önemli bir sorun olduğu vurgulanmaktadır (27). Bu durum günlük hayatta agresiflik, empatide azalma ve şiddete karşı duyarsızlaşma, bireylerin iç dünyasında karmaşıklığa yol açma ve vicdan duygusunun zedelenmesi şeklinde görülebilmektedir (28).

Şiddet içeriğine maruz kalma süresinin de şiddete yatkınlığı arttırdığı düşünülmektedir. Ülkemizde yapılan bir çalışma sonucunda, şiddet içeren dijital oyunlar oynayan çocukların saldırgan davranış sergileme eğiliminde olduğu ve yedi saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyinin diğerlerine göre yüksek olduğu saptanmıştır (29).

Dijital oyunlarda var olan psikolojik ödüllendirme mekanizmalarının da bireylerin davranışlarının pekişmesi üzerine olan etkisi unutulmamalıdır. Kişiler oyunlardaki karakterleri model alarak saldırgan tavırlar gösterebilmekte ve bu da uzun vadede saldırgan bir kişilik gelişimine yol açabilmektedir. Oyun sürecinde sıklıkla karşılaşılan bir durum da şiddet seviyesinin artmasına paralel olarak oyuncunun artan düzeyde puanla ödüllendirilmesidir. Her bir şiddet davranışında oyuncunun ödüllendirilmesi şiddet davranışını pekiştirmesine neden olabilmektedir (30).

Dijital dünyada şiddet içerikli oyunlara/yayınlarla maruz kalmak saldırgan davra-

nışların gerçek dünyaya yansımaları tek başına açıklayacak bir faktör olmasa da, aralarındaki ilişki yadsınmayacak düzeydedir. Oyunların içerdiği temalar değerlendirildiğinde özellikle küçük yaş grubundaki çocukların oynayacağı dijital oyunların mutlak ebeveyn denetiminde olması gerekmektedir. Şiddet ve saldırganlığın normalleştirilmemesinde ve günlük hayatta problem çözme yolu olarak şiddete başvurmanın normal bir davranış olarak algılanmamasında ailelere ve öğretmenlere büyük görev düşmektedir. Günümüzün vazgeçilmezi hâline gelen sanal dünya ve dijital oyunların, şiddet ve saldırganlık açısından her yaş grubunu olumsuz etkileme riski taşıdığı aşikârdır. Bu durumun ortadan kaldırılması ya da asgari düzeye indirilmesi için bazı öneriler aşağıda yer almaktadır:

- Şiddetli duyguların, öfke patlamalarının, nefret söylemlerinin sizi etkilemesine ve bu gibi içeriklerin sizleri olumsuz eylemlere sürüklemesine izin vermeyin.
- Şiddet içerikli dijital oyunlar konusunda çocuğunuzu engellemek, yasak koymak gibi tedbirler almak yerine, oyun tercihlerinde çocuklarınıza rehberlik edebilmek için dijital okuryazarlık becerilerinizi arttırın (31).
- Dijital oyun oynarken harcanan süre, kullanım yeri ve zamanı, içerikler konusunda kuralları çocuklarınızla birlikte belirleyin, gerekirse zararlı içerikleri filtrelemek amacıyla geliştirilen uygulamalardan faydalanın.
- Dijital oyun satın alırken Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) olarak adlandırılan, 5 farklı yaş aralığı (3, 7, 12, 16 ve 18 yaşlar) uygunluk derecesi kategorisi ve 8 tane de içerik belirleyici sembol içeren oyun derecelendirme sistemini rehberlik amacıyla kullanabilirsiniz (32).
- Çevrim içi sohbet özelliği olan dijital oyunlarda çocukların başka bir oyuncu tarafından istenmedik bir konuşma ile karşılaşmaları riskine karşı denetimi sağlanmalıdır.
- Çocuk ve gençleri dijital dünyadaki olumsuz davranışlardan korumak için eğitimciler siber zorbalık ve dijital şiddeti önleme ve müdahale programlarının geliştirilmesine katkı sağlamalı ve ailelerle iş birliği içerisinde olmalıdır.

Kaynakça

1. Özdemir N. Türk çocuk oyunları: Akçağ; 2006.
2. Gülsoy S. Oyun, kültür ve zaman. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi. 2019(62):317-37.
3. Yengin D. Dijital oyunlarda şiddet. 2012.

4. Bilişim Teknolojileri Kurumu DİJİTAL OYUNLAR RAPORU. 2020.
5. Griffiths M. Gaming addiction in adolescence (revisited). *Education and Health*. 2014;32(4):125-9.
6. Petry NM, Rehbein F, Ko C-H, O'Brien CP. Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current psychiatry reports*. 2015;17(9):1-9.
7. Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC, Nincic V, Sharpe JP, Ghassemi M, et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews*. 2020;9(1):1-10.
8. Rosendo-Rios V, Trott S, Shukla P. Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*. 2022:107238.
9. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*. 2006;15(3):309-29.
10. Chory RM, Goodboy AK. Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2011;14(4):191-8.
11. Kim D, Nam JK, Keum C. Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*. 2022;17(2):e0263645.
12. Palabiyikoğlu R. Medya ve şiddet. *Kriz Dergisi*. 1997;5(2).
13. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*. 2001;12(5):353-9.
14. Dursun Y. Şiddetin izini sürmek: Şiddet nedir? *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. 2011(12):1-18.
15. Betz J. Violence: Garver's definition and a Deweyan correction. *Ethics*. 1977;87(4):339-51.
16. Wolff RP. On violence. *The Journal of Philosophy*. 1969;66(19):601-16.
17. Greitemeyer T, Mügge DO. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*. 2014;40(5):578-89.
18. Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*. 2010;136(2):151.
19. Bandura A. Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of personality and social psychology*. 1965;1(6):589.
20. Berkowitz L, LePage A. Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1967;7(2p1):202.
21. Hemenover SH, Bowman ND. Video games, emotion, and emotion regulation: Expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*. 2018;42(2):125-43.
22. Villani D, Carissoli C, Triberti S, Marchetti A, Gilli G, Riva G. Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*. 2018;7(2):85-99.

23. Yen J-Y, Yeh Y-C, Wang P-W, Liu T-L, Chen Y-Y, Ko C-H. Emotional regulation in young adults with internet gaming disorder. *International journal of environmental research and public health*. 2018;15(1):30.
24. Prot S, Anderson CA, Gentile DA, Brown SC, Swing EL. The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*. 2014;109:2010-4.
25. Ulukol B, Topçu S, Arı F, Baltacı S, Gökçay D. Gençlerin Görsel Etkileniminin Pupil Yanıtı İle Değerlendirilmesi. *International Child and Information Safety Congress "Digital Games"*. April 11-13, 2018, Ankara , Turkey
26. Solak MŞ. Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi: Marmara Üniversitesi (Turkey); 2012.
27. Engelhardt CR, Bartholow BD, Kerr GT, Bushman BJ. This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2011;47(5):1033-6.
28. Burak Y, Ahmetoğlu E. Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Turkish Studies (Elektronik)*. 2015;10(11):363-82.
29. Şelimen M, Ceylan H. Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri. *Journal Of International Social Research*. 2018;11(60).
30. Darici S. Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algisi Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Electronic Turkish Studies*. 2015;10(14).
31. Bilgi teknolojiler ve İletişim Kurumu Güvenli İnternet Merkezi, Güvenli Web. <https://www.guvenliweb.org.tr> , (Erişim tarihi : 10.08.2022).
32. Pan European Game Information (PEGI). <https://pegi.info/> (Erişim tarihi:10.08.2022).

GAMES

