

Prof. Dr. Halil İbrahim BÜLBÜL / Dijital Oyunlar Üzerine



Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi
Dijital Okuryazarlık Kitap Serisi #2

DİJİTAL OYUNLAR

Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler

Editörler

Prof. Dr. Şeref Sağırođlu

Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbul

Dr. Ahmet Kılıç

Dr. Mustafa Küçükali

Dr. Şahin Bayzan

Doç. Dr. Yavuz Samur



Dijital Oyunlar Üzerine¹

Halil İbrahim BÜLBÜL*

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler; toplumlara, onların yaşayışlarını, kültürlerini, iş modellerini, ticaretlerini, satış ve pazarlama stratejilerini, eğitimlerini, kişisel ve toplumsal gelişimlerini etkilemeye devam etmektedir. Her çağın hafızalarda kalmış önemli bir dönüm noktası olmuştur. Buharla çalışan makinelerin icadı, elektriğin icadı, matbaanın bulunması ve diğer birçok buluşlar, bugünkü teknolojik gelişmelerin önemli birer mihenk taşı olmuşlardır. Bulduğumuz çağın şüphesiz en önemli olayı da bilgi ve iletişim kaynağı olan internettir.

İnternet, haberleşmeye, eğitim-öğretime, alışverişe, finansa, bankacılığa, insan kaynaklarına, sosyal ilişkilere, medyaya, gazeteciliğe, ticarete, devlet işlerine, sağlığa, eğitime ve araştırmaya, istihdama, oyundan eğlenceye birçok alanda insanların ve toplumların yaşam tarzlarını, davranışlarını ve değerlerini etkiledi, etkilemeye de devam etmektedir. Teknoloji baş döndürücü bir hızla gelişmekte ve insanlığı şaşkına çevirmektedir. Teknolojideki bu değişim ve gelişim hızı, toplumların yaşayışını ve davranışını değiştirmekte; bu da yeniden bir kavrama arayışı ortaya çıkarmaktadır.

İnternet, tüm bu alanlarda insanlara yenilikçi ürünler oluşturabilmek için fırsatlar sunmaktadır. Ancak internetteki tüm bu imkân ve fırsatların yanında, problemler içerik, dijital araçların ve platformların istismar amaçlı kullanımı, etik sorunlar, güvenlik riskleri, mahremiyet ihlalleri, sağlıksız kullanım gibi birçok etken dijital ortamlardaki riskler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada, dijital okuryazarlık kavramı önem kazanmaktadır. Dijital okuryazarlık, kullanıcıların dijital ortamda etkin şekilde çalışabilmeleri için gerekli olan bilişsel, sosyolojik ve duygusal bece-

*Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, bhalil@gazi.edu.tr DOI: 10.37679/trta.1181801

¹Bu yazı Dijital Oyunlar kitap serisi editörleri adına H.İbrahim Bülbül tarafından kaleme alınmıştır.

rilere sahip olması anlamına gelmektedir. Dijital dünyayı anlamak, fırsatlarından faydalanmak, teknolojiyi etkin ve verimli şekilde kullanabilmek, dijital dünyanın risklerinin farkında olmak, tehdit ve tehlikelerden korunmak için iyi bir dijital okuryazar olmak gerekmektedir.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), 2019 yılında açık kaynak yaklaşımının gelişimine katkıda bulunmak, internet ve bilişim teknolojileri konularında çalışan uzmanların çalışmalarına herkes tarafında ücretsiz olarak erişilmesini sağlamak, “Dijital Okuryazarlık” konusunda zengin içerik üretilmesini ve bu konuda farkındalığın artırılmasını desteklemek amacıyla ‘Açık Kaynak Dijital İçerik Üretme Projesi’ni başlatmıştır. Proje kapsamında geliştirilecek içeriklerle, internetin ve teknolojinin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla pozitif içerik geliştirilmesi, farkındalıkların davranışlara dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Bu sayede bireylerin; internet ve iletişim teknolojilerinin sunduğu fırsatları ve riskleri bilmesi, fırsat ve tehditler konusunda farkındalıklarının artırılması, kullanım becerilerinin geliştirilmesi, tehdit ve tehlikelerinden korunabilmesi, gelişen ve değişen internet terminolojilerini, dünyasını, altyapısını, uygulamalarını, oluşturacağı olumlu ve olumsuz etkilerini ve bunlardan korunma yöntemlerini bilmeleri amaçlanmıştır. Bu amaçla alanında uzman kişilerin ve öğretim elemanlarının bilgi birikimlerinin toplumun her kesimiyle kolaylıkla buluşmasını temin edecek bir açık kaynak içerik geliştirme platformu oluşturulmuş olup üretilen içerikler bu platform üzerinden kullanıcıların ve kamuoyunun istifadesine sunulmaktadır. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) Güvenli İnternet Merkezi (GİM)’nin oluşturduğu açık kaynak içerik üretme platformu, tamamen gönüllülük esası ile ilgili konularda çalışmakta olan uzmanların katkılarıyla yürütülmektedir.

Bu kapsamda, GİM tarafından açık kaynak kitap üretme projesi hayata geçirilmiştir. On üç bölümden oluşması planlanan kitap serisinin ilki “Dijital Okuryazarlık: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler” kitabının ilk baskısı Ekim 2020’de çıkmış ve açık kaynak olarak GİM internet portalında (www.gim.org.tr) son kullanıcıların hizmetine sunulmuştur.

Açık kaynak içerik üretme projesi kapsamında, serinin ikinci kitabı olarak toplumun her kesimini yakından ilgilendiren dijital oyunlar hakkında güncel ve zengin içerik üretmek için Dijital Oyunlar başlıklı kitap serisi oluşturulmuştur.

Oyun kavramı hem fiziksel hem de sosyal bir olgudur ve insanlık tarihi kadar eskidir. Zaman içerisinde kültürden kültüre oynanış şekilleri ve türleri değişmiş olsa da insan hayatındaki yerini hep korumuştur. İnternet başta olmak üzere bilgi ve

iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte oyunların oynandığı ortamlar değişerek sanallaşmış, oyunlar sokaklardan ekranlara taşınmış, dijitalleşmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hızla gelişen dijital oyunlar, cezbedici, ilginç, fantastik ve zengin içerikleri ile çocuktan yaşlısına kadar her kesimin ilgisini çekmektedir.

Dijital oyun; eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra hayatın deneyimlendiği, kişinin yaratıcılığını, stratejik düşünme becerisini artıran, düşünsel ve ruhsal gelişimini, alışkanlıklarını ve karakterini destekleyen, sosyalleşmesini sağlayan önemli bir olgudur. Ayrıca, klasik oyunların eğlence anlayışını araç olarak kullanan ve temel olarak eğitimi ve belirli hedefler doğrultusunda oyuncuları yönlendirmeyi amaçlayan ciddi oyunlar olarak kavramlaştırılabilecek dijital oyun teknolojileri, hayatımızdaki gerçek olay simülasyonları olarak kullanılmaktadır. Bu teknolojiler kullanıcılara analiz yapma, karar verme, planlama gibi gerçek hayatta karşılaşacakları süreçleri, aynı şartlar altında, sanal ortamda gerçekleştirme ve deneyimleme imkânı sunmaktadır. Ciddi oyun teknolojileri; eğitim, sağlık, savunma teknolojileri, finans, akademik araştırmalar, mühendislik-mimarlık, proje yönetimi, reklamcılık gibi stratejik planlama ve karar verme süreçleri yoğun alanlarda kullanılmaktadır.

Bununla birlikte aşırı ve kontrolsüz oynanan dijital oyunlar, çocuklar başta olmak üzere bireyleri olumsuz etkilemektedir. Aile ilişkilerinde bozulma, akademik başarının düşmesi ve başarısızlık, şiddet eğilimleri, bağımlılık, uzun süre hareketsiz oturma kaynaklı kilo alımı, sırt fizyolojisinde bozulma, gözlerde çeşitli rahatsızlıklar gibi birçok olumsuzluğa neden olabilmektedir. Ayrıca birçok çevrim içi oyun, oyuncuların birbirleriyle sohbet edebilmesine, yazılı, sesli ve görüntülü iletişimlerine imkân sağlaması sebebiyle, çocukların ve gençlerin uygun olmayan içeriklere (cinsel içerikli mesajlar, müstehcen görüntüler, şiddet, siber zorbalık, kişisel verilerin korunması, siber tehditler vb.) maruz kalabilme riski barındırmaktadır.

Günümüzde dijital oyunlar, tüm dünyada milyarlarca takipçisi, büyük cirolara sahip küresel üreticileri ve geliştiricileri, isim ve marka değerleri, teknolojsi, konu, tasarım, kurgu, ses ve görsel zenginliği/çeşitliliği, oyun cihaz ve aparatları, üretimden tüketime dağıtım, reklam, pazarlama ağı, fuarları, e-spor yarışmaları, oyun salonları ve doğrudan veya dolaylı etkilediği tüm ticari faaliyetler ile devasa bir sektör hâline gelmiştir. Araştırma kuruluşları tarafından yayınlanan raporlara göre küresel dijital oyun pazarının büyüklüğü 2026 yılında 321.1 milyar dolara yükselecektir. Türkiye'nin 2021 ve 2026 yılları arasında %24,1 bileşik büyüme oranıyla en hızlı büyüyen video oyunları pazarı olması beklenmektedir. Türkiye şu anda Avrupa'nın oyun yatırımları anlamında en çok yatırım alan ülkesi konumdadır. 2022 yılının ilk 6 ayında Türk oyun girişimlerinin 333 milyon dolar yatırım alması Türkiye'nin bu konuda Avrupa birincisi olmasını sağlamıştır. Bu nedenle di-

jital oyunlar, ekonomik etkilerinden sosyal, kültürel ve psikolojik etkilerine kadar önem verilmesi gereken bir alandır.

Taşıdığı riskler, sağladığı faydalar ve sunduğu fırsatlarla dijital oyunlar birçok uzman ve akademisyeni bu alanda çalışmaya yöneltmiştir. Bu alanda yapılan çalışmalara katkı sunmak, çalışanları desteklemek ve çalışmaların daha çok kişiye ulaşmasını sağlamak amacıyla BTK Güvenli İnternet Merkezi, 'Açık Kaynak Dijital İçerik Üretme Projesi'nin ikinci kitabını iki cilt olarak Dijital Oyunlar konusunda hazırlamıştır. 'Açık Kaynak İçerik Üretme Projesi' kapsamında oluşturulan iki ciltlik Dijital Oyunlar kitap serisi her biri 17 bölümden oluşan 2 cilt olarak hazırlanmıştır. Her bir bölüm; alana katkı sağlayan, alanda çalışmalar yapmış eğitmen, akademisyen, kamu çalışanı ve üst düzey yöneticiler tarafından hazırlanmıştır. Bölümler, birbirinden bağımsız olarak hazırlansa da konu bütünlüğü ve devamlılığının sağlanmasına mümkün olduğunca dikkat edilmiştir. Dijital Oyunlar kitap serisinin amacı, dijital oyunların bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla açık kaynak pozitif içerik geliştirilmesi ve ülkemizdeki bireylerin dijital oyunların yararları, zararları ve riskleri konusunda farkındalıklarını artırmaktır.

Bu amaç doğrultusunda, bireylerin dijital oyunların tehdit ve tehlikelerinden kendilerini koruyabilmelerini sağlamaya hizmet edecek ve bunun içinde sürekli gelişen dijital oyun uygulamaları, özellikleri, davranışları, teknolojileri, etiği, güvenli ve etkin kullanımı, vb. pek çok konuda, alanında uzman kişilerin ve akademisyenlerin bilgi birikimlerini toplumun her kesimiyle kolaylıkla paylaşabileceği bir açık kaynak içerik geliştirme platformu oluşturmak ve bunu kamuoyu ile paylaşmak hedeflenmiştir. Bu kapsamda dijital oyunlarda farkındalığı, üretkenliği, fırsatları, riskleri ve sonuçta da bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı özendirici bir çalışma yapılmıştır. Bu çerçevede dijital oyunlar konusu sosyal, kültürel, psikolojik, ekonomi, ticaret, hukuk, regülasyon, sağlık, eğitim, teknoloji, inovasyon, güvenlik, etik vb. tüm boyut ve yönleri ile ele alınmaya ve bu bütüncül bakış ile dijital oyunların sunduğu imkân ve fırsatlar, tehdit ve riskler, sorunlar ve çözüm yolları ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu sayede, hem daha fazla Türkçe dijital içerik üretilecek hem de öğrencilere, son kullanıcılara, girişimcilere, kendini geliştirmek veya risklerinden korumak isteyenlere fırsat eşitliği sağlayacak, erişilebilir makaleler, içerikler veya kaynaklar sunulabilecektir. Böylece, ülkemizin sahip olduğu dijital bilgi birikiminin hızla artması ve yaygınlaşmasına da katkılar sağlanabilecektir.

Dijital Oyunlar kitap serisi; dijital oyun seçimlerinde bilinçli ve güvenli tercihler yapılabilmesine, dijital oyun konusunda toplumsal farkındalık oluşturulmasına, dijital oyunlarla ilgili açık kaynak pozitif içerik üretilmesine, dijital oyunlar konu-

sunu her yönüyle ele alan kapsamlı bir eser olmasına, dikkat edilerek hazırlanmaya çalışılmıştır. Alanında uzman kişilerin, öğretim elemanlarının katkılarıyla oluşturulan bu kitabının iyi bir akademik kaynak olmasının yanı sıra ülkemizde dijital oyunların fırsatları ve riskleri konusunda farkındalıkları artırmaya yönelik önemli bir kaynak eser olacağı değerlendirilmektedir.

Her biri on yedi bölümden oluşan ve açık kaynak olarak yayımlanan bu eser, Güvenli İnternet Merkezi internet portalında (www.gim.org.tr) okuyucuların istifadesine sunulmuştur.

Kitap Editörleri

Prof. Dr. Şeref SAĞIROĞLU (Gazi Üniversitesi), Prof. Dr. Halil İbrahim BÜLBÜL (Gazi Üniversitesi), Dr. Ahmet KILIÇ (BTK), Dr. Mustafa KÜÇÜKALİ (BTK), Dr. Şahin BAYZAN (BTK), Doç. Dr. Yavuz SAMUR (Bahçeşehir Üniversitesi).

Kitabın 1. ve 2. ciltlerinin bölümleri aşağıdaki gibidir;

Cilt 1

1. Gelenekselden Dijitale Oyunlar
2. Dijital Oyun Tarihi ve Türk Oyun Medyası
3. Dijital Oyunların Kişilik, Duygu ve Davranışlar Üzerindeki Etkileri
4. Dijital Oyun Kültürü ve Sosyal Etkileşim
5. Sanal ile Gerçeğin Muğlaklaşan Sınırları: Kutsallaştırılan Dijital Oyunlar ve Etkileri
6. Dijital Oyunlarda Yaratıcılık (Creativity)
7. Dijital Oyunların Çocuk/Ergenlerin Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Etkiler
8. Dijital Oyunlarda Sosyal ve Psikolojik Riskler ve Oyuncu Psikolojisi
9. Dijital Oyun Bağımlılığı
10. Dijital Oyun Bağımlılığı, Etkileri ve Önleme
11. Dijital Oyunlar ve Siber Zorbalık
12. Dijital Oyunlarda Siber Zorbalık ve Siber Agresyon ve Adli Düzenlemeler
13. Dijital Oyunlarda Siber Aylaklık Ve Dijital Yorgunluk
14. Eğitimde Dijital Oyunlar ve Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme
15. Öğretimde Dijital Oyunlar
16. Dijital Oyun ve Kendine Zarar Verme Davranışı
17. Dijital Oyunlarda Güvenlik

Cilt 2

1. Dijital Oyunların Derecelendirilmesi
2. Dijital Oyunlarda Zaman, Mekân ve Benlik Algısı
3. Dijital Oyunlarda Sanal Kurgusal Cinsellik, Kadınlık ve Beden Temsili
4. Dijital Oyunlar ve Görsel Kültürün Gücü
5. Dijital Oyunu Tüketmek: Oyuncunun 5N1K'sı

6. Yenilikçi ve Rekabetçi İşletmeler İçin Oyun ve Oyunlaştırma: Kitlelerin Bilgeliği
7. Dijital Oyun Ekonomisi
8. Dijital Oyunlarda Reklam ve Etkileri
9. Dijital Oyunların Geliştirilmesi Sürecinde Dikkate Alınabilecek Bilişsel ve Teknolojik Yaklaşımlar
10. Dijital Oyunlarda Yapay Zekâ ve Sanal/Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları
11. Oyuncu Deneyimi ve Oyun Kullanılabilirliği
12. Görsel ve Anlatsal Çerçeve Sinema-Dijital Oyun Etkileşimi
13. Dijital Oyunlarda Etik
14. Dijital Oyun Yayıncılığı: Twitch
15. Elektronik Spor (E-Spor)
16. Dijital Oyunlarda Telif ve Fikri Mülkiyet Hakları
17. Dijital Oyunlar ve Güvenli İnternet

DİJİTAL OYUNLAR

2

Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler

Editörler
Prof. Dr. Şeref Sağıroğlu
Prof. Dr. Halil İbrahim Bülbül
Dr. Ahmet Kılıç
Dr. Mustafa Küçükali
Dr. Şahin Bayzan
Doç. Dr. Yavuz Samur