

## Öğretmen Adaylarının Dijital Oyunlardaki Davranışlarına İlişkin Görüşlerinin Değerler Bağlamında İncelenmesi\*

Cihat YAŞAROĞLU<sup>1</sup>, Özlem İNAL<sup>2</sup>

<sup>1</sup>(Sorumlu yazar), Prof. Dr., İnönü Üniversitesi, cyasaroglu13@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-9574-1789  
<sup>2</sup>ozleminal46@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-0559-4429

Makale Bilgisi	ÖZET
<b>Geliş Tarihi:</b> 22.08.2024	<p>Dijitalleşmenin her alanda etkisini hissettirdiği gibi dijital oyunlar da yaygınlaşmaya başlamıştır. Günlük hayatta bizi ilgilendiren ahlak kurallarının dijital ortamlarda da geçerli olması beklenir. Bu araştırmada sınıf öğretmeni adaylarının çevrimiçi dijital oyunlardaki ahlaki davranışlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden kartopu örnekleme seçilerek oluşturulmuştur. Çalışma grubunu bir devlet üniversitesinin Eğitim Fakültesi'nde okumakta olan beş öğretmen adayı oluşturmaktadır. Araştırmada veriler bu araştırma için hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yapılan görüşmeler ile elde edilmiştir. Veriler, betimsel ve içerik analizine uygun olarak analiz edilmiş, analizler sonucunda dijital oyun kullanımı, dijital oyun içinde ve dışında etkileşim ve kişisel bilgi paylaşımı, dijital oyundaki ahlaki davranışlar, hile kullanımı temaları ortaya çıkmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular sonucunda öğretmen adaylarının çoğunlukla gerçek hayatta uyguladıkları ahlaki kurallara dijital oyun esnasında da dikkat ederek bunları davranış olarak sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte katılımcıların dijital oyunlardaki bu ahlaki davranışlarının oyundan aldıkları zevk ve eğlenme duygularına bağlı olarak değişmekte olduğu da görülmüştür.</p> <p><b>Anahtar Sözcükler:</b> Ahlaki inanç, dijital etik, video oyun, dijital oyun, toksik davranış.</p>
<b>Kabul Tarihi:</b> 20.10.2024	

© UEAD 2024  
Tüm hakları saklıdır.

## Investigation of Prospective Teachers' Views on Behaviors in Digital Games in the Context of Values

Article Information	ABSTRACT
<b>Received:</b> 22 August 2024	<p>As digitalization has made its effect felt in every field, digital games have also become widespread. Moral rules that concern us in daily life are expected to be valid in digital environments. In this study, it is aimed to examine the moral behaviors of prospective primary school teachers in online digital games. The study group of the research was formed by selecting snowball sampling from purposeful sampling methods. The study group consisted of five pre-service teachers studying at the Faculty of Education of a state university. The data were obtained through interviews using a semi-structured interview form prepared for this research. The data were analyzed in accordance with descriptive and content analysis, and as a result of the analyses, the themes of digital game use, interaction and personal information sharing inside and outside the digital game, moral behaviors in digital games, and the use of cheating emerged. As a result of the findings obtained in the research, it was concluded that pre-service teachers mostly pay attention to the moral rules they apply in real life during digital games and exhibit them as behaviors. However, it was also observed that these moral behaviors of the participants in digital games vary depending on the pleasure and fun they get from the game.</p> <p><b>Keywords:</b> Moral belief, digital ethics, video game, digital gaming, toxic behavior.</p>
<b>Accepted:</b> 20 October 2024	

© UEAD 2024  
All rights reserved.

DOI: 10.32960/uead.1537353

**Makale Türü (Article Type):** Araştırma Makalesi

**Kaynakça Gösterimi:** Yaşaroğlu, C., & İnal, Ö. (2024). Öğretmen adaylarının dijital oyunlardaki davranışlarına ilişkin görüşlerinin değerler bağlamında incelenmesi. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 8(2), 286-302.

**Citation Information:** Yaşaroğlu, C., & İnal, Ö. (2024). Investigation of prospective teachers' views on behaviors in digital games in the context of values. *National Journal of Education Academy*, 8(2), 286-302.

\* Bu araştırma, İnönü Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 20/10/2022 tarihli 19 sayılı kararı ile alınan izinle yürütülmüştür.

## 1. GİRİŞ

Dijitalleşmenin artışı ile birlikte dijital platformlarda davranış kuralları ile ilgili çalışmalar da yapılmaya başlanmıştır. Son yıllarda kişilerin sanal ortamlarda ahlakilik ile ilişkili olacak şekilde sanal dünyalarda ahlaki akıl yürütme (Heron & Belford, 2014), dijital oyunlarda ahlaki karar verme (Weaver & Lewis, 2012), dijital oyunlarda sosyal davranışlar (Huffaker vd., 2009), dijital oyunlarda olumsuz davranışlar (Adinolf & Turkay, 2018; Kwak vd., 2015), dijital oyunlarda motivasyon (Yee, 2006), dijital oyunlarda etik (Abramova & Bernardino, 2013) ile öğretmen adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin (Dönel Akgül & Kılıç, 2020; Ustabulut & Kana, 2021) çalışıldığı görülmektedir. Yapılan bu çalışmalarla beraber, öğretmen adaylarının dijital oyunlardaki ahlaki davranışlarına ilişkin herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı umulmaktadır.

Dijital oyun kültürü, yavaş yavaş atari salonunun çekme kültüründen mobil cihazın itme kültürüne doğru kaymıştır. Dijital oyun kültürü, 1980'lerin başında değişmeye başlamıştır. Dijital oyunlar artık masaüstü ve tablet bilgisayarlar, özel konsollar ve cep telefonları da dahil olmak üzere tek bir teknik platformla sınırlı olmak yerine çok çeşitli taşınabilir ve sabit oyun konsollarında oynanmaktadır. Etkileşimli, karmaşık kurallara sahip ve karmaşık gerçek zamanlı bilgisayar grafikleri olan bilgisayar oyunları, zengin hikayeler anlatma ve sosyal yorumlar sağlama yeteneğine de sahiptir (Angelides & Agius, 2014; Kirriemuir, 2006). Bu özelliklerinden kaynaklı olduğu düşünüldüğünde günümüzde dijital oyun oynamanın oldukça yaygın olduğu görülmektedir. Nitekim her gün milyonlarca insan yeni medya aracılığıyla etkileşime giriyor; aynı zamanda milyonlarca insan dijital oyun oynamaktan keyif aldıklarını belirtmektedirler (Angelides & Agius, 2014). Türkiye Cumhuriyeti ele alındığında ise Türkiye Oyun Pazarı Araştırması 2020 verilerine göre, yetişkinlerin % 79'unun mobil oyun oynadığı; oyun oynayan yetişkinlerin yaşa göre dağılımında ise 16 – 24 yaş arası % 23.9, 25-34 arası % 28.5, 35 – 44 arası % 25.3 ile 45 yaş ve üstü ise % 22.4 olarak tespit edilmiştir (Oyun ve Spor Ajansı, t.y.).

Dijital oyun, insanların önceden var olan sosyal ağlardaki ortak boş zaman etkinliklerinin bir parçasını oluşturmaktadır (Hand & Moore, 2006). Bu ortamlar genellikle oyunculara son derece talepkar, zorlu ve heyecan verici deneyimler sunar (Herrewijn & Poels, 2014). Bugün mevcut olan dijital oyunların çoğu, rakipler arasında ortak konumlu ve aracılı oyun dahil olmak üzere çok oyunculu oynanabilecek imkanlar sunmaktadır (Cairns vd., 2014). Bu tür oyunlar “devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları” (MMORPG: massive multiplayer online role-playing game) (Kirriemuir, 2006) olarak adlandırılır. Bir anlamda bu olanaklar, oyuncuları oyunlara bağlamaktadır. Dijital ortamlarda oynanan sosyal oyun, oyuncunun en az bir başka oyuncuyla iş birliği yaptığı veya rekabet ettiği etkinlikler olarak göz çarpmaktadır. Bazı etkinlikler bir grup veya klana üyelik gerektirir. Gizli diller, takma adlar, kabul törenleri ve şifreler, yakın sosyal bağları güçlendirmeye yardımcı olabilir ve oyun deneyimine katkıda bulunabilir (Sykes, 2006).

Oyuncuların oyuna bağlanmaları ve oyun oynama isteklerinin çeşitli nedenleri olabilir. Bu oyunların hoş vakit geçirme, eğlendirme gibi çekici yönlerinin yanında farklı şehirlerden, farklı bölgelerden hatta ülkelerden farklı dilleri konuşan, farklı yaş ve cinsiyete sahip insanları bir araya getirmesi bulunmaktadır. Gerçek zamanlı simüle edilmiş ortamlar, diğer kullanıcılarla işbirliği ve nesnelere etkileşim fırsatı sağlar (Childress & Braswell, 2006). Diğer bir ifadeyle, bireyin sanal ortamlarda sosyalleşmesinin önünü açmaktadır. Çeşitli nedenlerle çevrimiçi dijital oyun ortamında bulunan milyonlarca insan bu ortamda etkileşime girmektedir. Yani bu platformlar, birden fazla oyuncunun eğlence deneyimini uzaktan

paylaşmasına olanak tanımaktadır. Diğer bir faktör olarak kullanıcılar, kendi aralarındaki ilişkiler hakkında (ör. ne yaptıkları ne kadar iletişim kurdukları) ve tek bir kullanıcının kendisi hakkında (ör. durumu, puanı/seviyesi, beğenip beğenmediği) spesifik bilgiler üretir ve paylaşır. Bu durum da sosyal açıdan kişi için bir değer taşımaktadır (Abramova & Bernardino, 2013; Davide vd., 2014). Bulgular, sosyalleşmenin büyük ölçekli sanal ağlarda bile genel başarı ile olumlu bir şekilde ilişkili olduğunu doğrulamaktadır (Huffaker vd., 2009). MMORPG'lerin bir diğer ortak özelliği, oyun aracılığıyla birbirine bağlanan oyunculardan oluşan bir topluluk olan bir loncanın varlığıdır. Loncaya bazen klan da denir. Lonca üyeleri oyun dünyasında düzenli olarak birlikte oynar ve birçok MMORPG, lonca oyuncularına üyeler arasındaki iletişimi kolaylaştırmak için sohbet ve anlık mesajlaşma hizmetleri sağlar (Brignall & Van Valey, 2007). Ayrıca MMORPG'lerin, güçlü arkadaşlıklar ve duygusal ilişkiler oluşturma fırsatları sağlayan, sosyal olarak oldukça etkileşimli ortamlar olduğunu oyuncular tarafından keşfedilmektedir (Cole & Griffiths, 2007).

Video oyunların yukarıda ifade edildiği gibi sosyalleşmeye ya da güzel vakit geçirmeye katkısı olabilir. Ancak içeriği olumsuz dijital oyunlar da olumsuz bazı davranışların ortaya çıkmasına da neden olabilir. Mesela şiddete dayalı video oyunlar ile prososyal davranışlar arasında negatif yönde anlamlı bir korelasyon tespit edilmiştir. Şiddete dayalı video oyunlar kısa süreli bile olsa prososyal (değer) davranışlarda azalma olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Anderson & Bushman, 2001). Ayrıca şiddet içeren oyunları uzun süre oynayanlarda şiddete karşı duyarsızlaşma/düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma (Anderson vd., 2010) ile ilişkili bulunmuştur. Diğer yandan prososyal davranışlara dayalı video oyunların ise prososyal düşünce biçimini desteklediği bulgusuna ulaşılmıştır (Greitemeyer & Osswald, 2011).

Çoğu çevrimiçi oyun, oyuncular arasındaki etkileşime izin verir. Önceki paragraflarda etkileşimin sosyalleşmeye sağladığı katkılar ifade edilmişti. Ancak bu etkileşim kimi zaman bu ortamlarda, kullanıcı deneyimini bozan toksik oyunlar şeklinde ortaya çıkar ve aynı zamanda siber zorbalık, gerçek ve sanal dünya arasındaki kopukluğu da ortaya çıkabilir (Kwak vd., 2015). Örneğin bir çalışmada dijital oyunlarda en fazla görülen zararlı davranış türleri, parlama ve trolleme olarak bulunmuştur (Adinolf & Turkey, 2018). Bu açıklamalar ve araştırma bulguları bizleri başka bir boyut olan dijital platformlardaki davranışların ahlakiliğine götürmektedir. Dijital ortamlarda sahip olunan hak ve sorumlulukları belirtmek için çeşitli kavramlar geliştirilmiştir. "İnternet etiği", "siberetik", "siber hukuk", "ağ görgü kuralları", "uygun kullanım" terimleri, bilgi teknolojilerinin bu ortaya çıkışının ortaya çıkardığı yasal, etik ve ahlaki konuların tartışılması veya analizi için kullanılmıştır (Willard, 1998). "Dijital vatandaşlık" daha kapsamlı bir kavram olarak kullanılabilir. Dijital vatandaşlığın dokuz ögesinden biri olan "dijital haklar ve sorumluluklar", tüm dijital teknoloji kullanıcılarına tanınan ayrıcalıklar ve özgürlükler ve bunlarla birlikte gelen davranışsal beklentileri (Ribble & Bailey, 2007) ifade etmek için kullanılır. Bir anlamı ile dijital vatandaşlık, dijital çağ için karakter eğitimi demektir (Ohler, 2011).

Kuralların ve değer yargılarının toplumdan topluma değişmesine rağmen evrensel değerler ve kurallar bulunmaktadır. Çevrimiçi dijital oyunlar sosyalleşmeyi içerir ve bu nedenle burada sosyal faaliyetleri bulunan insanlar sanal bir ortamda oynanan oyun olmasına rağmen sahip olunan davranış kurallarını uygulamaya devam eder. Burada da olumlu davranışlar ödüllendirilebilir veya uygunsuz davranışlar cezalandırılabilir (Abramova & Bernardino, 2013).

Dijital oyunların hali hazırda bulunan ve günden güne artan kullanıcı sayısı ve geliştirilen dijital oyunların artmasıyla birlikte dijital oyun içerisindeki davranışlar merak konusu olmuştur. Bunlara bağlı olarak öğretmen adaylarının çevrimiçi dijital oyunlardaki ahlaki davranışları hakkında bilgi edinmek bu araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır. Bu çalışmanın konusunu oluşturan dijital oyunlar içinde davranışların ahlaki açıdan değerlendirilmesi hakkında yeterli sayıda çalışmaya rastlanmamıştır. Sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyunlardaki ahlaki davranışları hakkında bir çalışmanın bulunmaması itibariyle literatürde bir boşluğun olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda sanal ortamda gerçekleştirilen bu oyun eylemlerinde gösterilen davranışların ahlaki boyutu hakkındaki bilgi açıkları ortaya konularak ilgili literatüre katkı sağlaması, bu boşluğun doldurulması beklenmekte ve önemli görülmektedir.

Bu araştırma, dijital oyun oynayan sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyunlarda ahlaki davranışlara ne düzeyde dikkat ettiklerini belirlemek amacıyla yapılmaktadır. Özellikle sınıf öğretmeni adaylarının seçilmesinin bir sebebi olarak da bu öğretmen adaylarının ileride erken yaşlarda bulunan öğrencilere öğretmenlik yapacak olmalarından dolayı dijital oyunlardaki tecrübelerinin öğrenci ile etkileşim sürecinde ortaya çıkması boyutuyla öğrenci üzerinde etkisinin olabileceği ihtimaline dayanmaktadır. Araştırmanın amacına hizmet edecek şekilde aşağıdaki problem ve alt problem cümlelerine cevap aranmıştır:

Öğretmen adaylarının dijital oyunlarda sergiledikleri ahlaki davranışlara ilişkin görüşleri nelerdir?

Bu çalışma aşağıda yer alan soruların cevabını bulmayı amaçlamaktadır:

a. Sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyun oynama ile ilgili genel özellikleri (oyunda harcanan süre, günlük ekran kullanım süresi, oyuna ne zaman başladığı ve oynadığı oyun türleri) nelerdir?

b. Dijital oyun oynarken oyun içinde ve dışında etkileşim ve kişisel bilgi paylaşımına ilişkin görüşleri nelerdir?

c. Sınıf öğretmeni adayları dijital oyunlarda gösterdikleri davranışlarda ahlaki ilkeleri ne derecede önemsemektedirler?

## **2. YÖNTEM**

Bu araştırma olgubilim yaklaşım kullanılarak gerçekleştirilen bir nitel çalışmadır. Olgubilim deseni farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Olgular yaşadığımız dünyada olaylar, deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2013). Uygulamalı haliyle olgubilim, insan deneyiminin üstü kapalı yapısını ve anlamını açıklığa kavuşturmayı amaçlayan nitel bir araştırma tekniği olarak tanımlanabilir (Atkinson, 1982).

Bu çalışmada sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyunlardaki davranışlarının ahlaki açıdan incelenmesi ve inceleme sonucunda bu olguyu tanımak ve daha iyi yorumlayabilmek, sınıf öğretmeni adaylarından görüşmeler yoluyla elde edilen görüşlerden oluşan nitel verileri en iyi şekilde ortaya koymak amacı taşıdığından dolayı araştırmanın deseni olarak olgubilim deseni seçilmiştir.

### **2.1. Araştırma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubu ölçüt örnekleme ve kolay erişilebilir örnekleme yöntemleri kullanılarak belirlenmiştir. Görüşme yapılacak öğretmen adaylarının belirlenmesi için öncelikle online oyun oynama ölçütü kullanılarak öğretmen adaylarına ulaşılması kararlaştırılmıştır. Ardından ölçütü karşılayan öğretmen adayları tespit edilerek en kolay ulaşılabilen adaylarla görüşmeler yapılmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2103).

Araştırma kapsamında 2021-2022 öğretim yılında bir devlet üniversitesinin Eğitim Fakültesinin Temel Eğitim Bölümünde öğretimine devam eden öğretmen adaylarından oyun oynayıp oynamadıkları öğrenilmiş ve oyun oynayanlarla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan sınıf öğretmeni adayları tamamen gönüllü öğrencilerden oluşmuş ve araştırmanın amacına ilişkin kısa bir bilgilendirme yapılmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu sınıf öğretmenliği 3. sınıfta öğrenimine devam eden demografik olarak 1 kadın 4 erkekten oluşan toplam 5 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Yıldırım ve Şimşek (2013) fenomenoloji çalışmalarında, katılımcı sayısının onu geçmemesi gerektiğini belirtmektedir. Öğretmen adaylarının oyuna ne zaman başladıkları, günde ortalama oynadıkları süre gibi bilgiler, bu araştırmanın birinci problem cümlesi olarak yapılandırıldığı için bulgular başlığı altında detaylı verilmiştir.

## 2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu geliştirilirken dijital oyunların içerisinde yer alan oyun tarafından oyuncuların kural ve ahlak dışı davranışların cezalandırılmasını sağlayan oyuncu raporlama sisteminde yer alan maddelerden de esinlenilmiştir. Soruların anlaşılabilirliğini belirlemek için dijital oyun oynayan bir öğretmen adayı ile görüşülmüştür. Görüşme sonucunda soruların anlaşılabilir olduğu görülmüştür. Ayrıca soruların kapsam geçerliliği için eğitim bilimleri alanından iki uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşleri sonrasında forma son hali verilmiştir.

## 2.3. Veri Toplama Süreci

Araştırma verileri, 2021 – 2022 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Doğu Anadolu Bölgesinde yer alan bir Eğitim Fakültesinin Temel Eğitim Bölümünde gönüllü olan öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilmiştir. Araştırmaya başlamadan önce İnönü Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulundan gerekli etik kurul izinleri alınmıştır (20/10/2022 tarih ve 19 numaralı oturum). Görüşmeler online şekilde gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların onayıyla görüşme esnasında ses kaydı ve not alma teknikleri birlikte kullanılarak veriler toplanmıştır.

Katılımcıların görüşleri, gizlilik esasına dayanılarak, isimleri verilmeden kodlanarak aktarılmıştır. Buna göre sınıf öğretmeni adayları “K” olarak kodlanmış ve her katılımcıya kodunun yanına “K1 - K5” arasında olacak şekilde numara verilmiştir. K1 kodlu katılımcı kadın; K2,K3,K4,K5 kodlu katılımcılar ise erkektir.

## 2.4. Verilerin Analizi

Bu araştırmada görüşmeler sonucu elde edilen nitel verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri birlikte kullanılmıştır. İçerik analizinde verinin kavramsallaştırılması ve olguyu tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılması çabası vardır.

Veri analizi süreklilik arz eder. Araştırmada veri toplamaya başlandığı andan itibaren veri analizi de başlamış olur (Merriam, 2013). Araştırmacı içerik analizinde, dokümanlar satır satır okunarak kodlama sürecine başlar (Glesne, 2014). Kodlardan da kategorilere gidilir. Kategoriler, birçok özgün örneği kapsayan ve birbirleri ile ilişki kuran kavramsal öğelerdir (Merriam, 2013). Kategori ya da tema (Merriam, 2013) belirlendikten sonra süreci kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması aşamaları takip etmektedir. Sonuçlar betimsel bir anlatım ile sunulur ve sık sık doğrudan

alıntılara yer verilir. Bunun yanında ortaya çıkan temalar ve örüntüler çerçevesinde elde edilen bulgular açıklanır ve yorumlanır (Yıldırım & Şimşek, 2013).

Araştırmada sınıf öğretmeni adayları ile yapılan görüşmelerden elde edilen veriler okunmuş, uygun kodlar oluşturulduktan sonra birbiri ile ilişki kodlar kategoriler altında birleştirilmiştir. Elde edilen bulgular yapılan içerik analizi sonucu ilgili olguyla ilgili yorumlamalar ve tanımlamalar yapılmış, doğrudan alıntılarla ve betimlemelerle açıklanmıştır.

Tablo 2. Verilerin Analizi Sonucu Ortaya Çıkan Temalar

<u>1.Tema- Dijital oyun kullanımı</u> 1.1 Günlük oyunda harcanan süre 1.2 Günlük ekran kullanım süresi 1.3 Oyuna ne zaman başladığı 1.4 Oynanan oyunlar
<u>2.Tema- Dijital oyun içinde ve dışında etkileşim ve kişisel bilgi paylaşımı</u> 2.1 Kendi ismini kullanma durumu 2.2 Kullanıcı adı seçimi 2.3 Oyundaki kişilerle iletişim
<u>3.Tema- Dijital oyundaki ahlaki davranışlar</u> 3.1 Başkalarının haklarına saygı gösterme 3.2 Karşıdakinin ne hissettiğini önemseme 3.3 Söylenenlerin doğruluğuna dikkat etme 3.4 Ahlaki ilkeleri dikkate alma ve kuralları önemseme 3.5. Hakaret içerikli yazışma durumu 3.6. Kışkırtıcı/moral bozucu iletiler gönderme davranışı 3.7. Ayrımcılık yapma davranışı 3.8. Hile kullanımı

### 3. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde sınıf öğretmeni adaylarının görüşleri araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilerek bulgulanmış ve elde edilen bulgular temalar, kategoriler ve kodlar çerçevesinde sırasıyla yorumlanmıştır.

#### 3.1. Dijital Oyun Oynama

Araştırmanın verilerinin analizi sonucu çıkan temalardan biri olan “Dijital Oyun Oynama” temasında günlük oyunda harcanan süre, günlük ekran kullanım süresi, oyunun ne kadar süredir oynandığı, oynanan oyunların adları kategorilerinden oluşturulmuştur.

##### 3.1.1 Günlük Oyunda Harcanan Süre

Katılımcılar günlük oyunda harcanan süreleri okulda harcadıkları zaman durumlarına göre değişmekte olduğunu ‘*Okul zamanı 1-1.30 saat (K2)*’ ifade etmiştir. Katılımcılar son zamanlarda bu süreyi azaltmaya çalıştıklarını belirtmişlerdir. ‘*Yaklaşık bir aydır bunu yapmamaya çalıştığım için bir ay öncesi hakkında bilgi vereceğim. O zamanlar yaklaşık 7-8 saat telefonla vakit geçiriyordum. Bunun yaklaşık 3 buçuk saati oyunla geçiyordu (K1)*’.

Katılımcılar ortalama 1-6 saat arası oyunda zaman geçirdiklerini belirtmiş bu sürenin boş zamanlarına ve evde bulunma durumlarına göre azalıp çoğaldığını ‘*Evde olduğum zamanlarda 4-6 saat günlük (K5)*’ ifade etmişlerdir.

### 3.1.2 Günlük Ekran Kullanım Süresi

Katılımcılar günlük ekran kullanım sürelerinin 2-6 saat arasında olduğunu belirtmişlerdir. “*Bu yeni yeni son bir aydır 4’e düştü (K1)*” Katılımcılar günlük ekran kullanımlarını düşürmeye çalıştıklarını belirtmiştir. Ekran kullanım sürelerinin zaman zaman değiştiğini belirtmiş görüşmeciler görüşme esnasında ekran kullanım süresini kontrol ederek “*Hemen bakayım. Geçen hafta 6 saat bakmışım günlük. Ortalama 4-6 saat. (K5)*” ifadesinde bulunmuştur.

### 3.1.3 Oyuna Ne Zaman Başladığı

Katılımcılardan bazıları (K2, K3) dijital oyunları oynamaya Covid-19 pandemisi döneminde başladıklarını, kapanma dönemlerinde dijital oyun oynamaya yöneldiklerini belirtmişlerdir. “*Pubg Mobile’i pandemi döneminde daha çok oynadım şu an azaldı neredeyse hiç oynamıyorum. 2019’dan beri oynuyorum. (K2)*”. Katılımcılar ortalama 2-6 yıldır dijital oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. Oynanan oyunun ne kadar süredir oynandığı oyunun yayınlanma tarihine veya oynanan oyunla tanışma tarihine göre değişmekte olduğu görülmüştür.

### 3.1.4 Oynanan Oyunlara İlişkin Bulgular

Katılımcıların oynadığı oyunlarda katılımcılardan 5 kişinin ortak oynadığı oyun Pubg Mobile isimli oyun olmuştur. Katılımcıların oynadıkları başka oyunlar da bulunmaktadır. Katılımcılardan 2 kişi Counter-Strike: Global Offensive isimli oyunu oynadığını belirtmiş. 1 kişi Mobile Legends ve Critical Ops; 1 kişi de Valorant ve League of Legends oyunlarını oynadığını belirtmiştir.

## 3.2. Dijital Oyun İçinde ve Dışında Etkileşim ve Kişisel Bilgi Paylaşımı

Veri analizi sonucu dijital oyun içinde ve dışında etkileşim ve kişisel bilgi paylaşımı bağlamında katılımcıların dijital oyunlarda kullanıcı adı (nickname) seçerken nelere dikkat ettiği, uygunsuz ad kullanma durumu, oyun içerisinde kimliğini gizleme durumu (oyunda kişisel bilgilerini, yaşamı vb.), oyundaki diğer kişilerle oyun dışında, gerçek hayatta etkileşim kurma durumları incelenmiştir.

### 3.2.1 Kendi İsmi Kullanma Durumu

Katılımcıların oyun profili oluştururken çoğunlukla “*Hayır*” (K2, K3,K4,K5) cevabı ile kendi isimlerini kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Yalnızca bir katılımcı kendi ismini kullandığını belirtmiş ve nedenini ise “*... uğraşmak istemiyorum direkt oyun oynamak istiyorum (K1)*.” şeklinde belirtmiştir.

Bazı katılımcılar tam isimlerini (isim ve soyisim birlikte) yazmayıp sadece isimlerini yazıp yanına başka bir kelime koyduklarını belirtmişlerdir. “*Oyun içinde bazen isim değiştirme kartı geliyor bazen kendi ismini kullandığım da oluyor. İsmimin önüne farklı kelimeler koyuyorum bazen o kadar (K2)*.”, *Bir önceki adım Prenses K5’de orda kullanmıştım (K5)*.”

Katılımcılardan kendi isimlerini kullanmama nedenleri olarak başka isimleri kullanmanın daha estetik durduğunu düşündüklerini “*Herhalde daha güzel gözüktüğü için. Bir de genelde kimse kendi ismini tam olarak kullanmıyor (K4)*.” ve oyunlarda çok fazla insan olduğundan dolayı tanınmak istemediklerini ve gerek görmediklerini “*Bir oyunda karşı tarafın adımı bilmesini istemiyorum. Sonuçta online bir oyun çok kişi var. Karşının adımı bilmesini gerek görmüyorum (K3)*.” olarak belirtmişlerdir. Oyun içindeki diğer insanların genellikle kendi ismini kullanmıyor olması da gösterilen sebeplerden olmuştur. “*Özel bir sebebi yok. Herhalde daha güzel gözüktüğü için. Bir de genelde kimse kendi ismini tam olarak kullanmıyor (K4)*.”

### 3.2.2 Kullanıcı Adı Seçimi

Katılımcılar kullanıcı adı seçerken başkalarını kıramama, grup aidiyet, anlamlı olması, komik olması, havalı olmasına dikkat ettiklerini belirtmişlerdir. Grup aidiyeti “*Genellikle 4lü grup şeklinde oynuyoruz. Yabancı kişilerle oynadığımda oluyor ama genellikle kuzenlerimle oynadığımdan dolayı kullanıcı adımızın aynı olmasını istediler ben de kırmak istemedim (K2).*” şeklinde ifade edilirken kullanıcı adının anlamlı olması “*Genelde anlamlı bir kelime olmasına. (K3)*”, komik olması, “*Komik olmasına (K5)*” ve son olarak havalı olması “*Yabancı, değişik isimler yapıyorlardı ve bana daha havalı geldi sanırım o zamanlar öyle yapmıştım (K4).*” şeklinde ifade edilmiştir. Ayrıca katılımcıların 4’ü (K1, K2, K3, K4) dijital oyunda profil oluştururken uygunsuz ad kullanmadıklarını 1’i (K5) ise zaman zaman kullandığını belirtmiştir.

### 3.2.2 Oyundaki Kişilerle İletişim

Bu kategori katılımcıların oyun içinde diğer kullanıcı/oyuncularla iletişime geçmede mikrofon/mesajlaşma bölümlerini kullanma durumları ve oyundaki kişilerle gerçek hayatta görüşme durumlarını kapsamaktadır.

Katılımcı görüşlerine göre katılımcıların hepsinin mikrofon veya mesajlaşma yollarıyla oyundaki diğer kullanıcılarla iletişime geçtikleri görülmüştür. İletişime geçtikleri insanlar ile iletişime geçme nedenlerini ‘oyun içinde yardımlaşma’ ve ‘sohbet etme’ olarak belirtmişlerdir. Oyun içinde yardımlaşmaları “*Birlikte oynadık ve oyunda savaşlarda sen yaralandığında o gelip kurtarabiliyor. O tür şeylerden dolayı. O beni kurtardı ben onu kurtardım böylece iyi bir arkadaşlığımız oldu (K2).*” şeklinde ifade edilmiştir. Katılımcılar mesajlaşma/konuşma bölümünün sohbet etme-sosyalleşme amacıyla da kullanıldığını ‘*Bazıları da sosyalleşmek için kullanıyor. Benim de yapmışlığım var (K4).*’, “*Oyunda şimdi şöyle bir şey oyunu anlatacak olursam uçağa 50 kişi biniyor belli bir harita var o haritada herkes belli bir bölgeye dağılıyor orda ilk önce silah falan topluyorsun çatışmaya giriyorsun çatışmaya girerken normalde arkada olan bir arkadaşın orda yeri belirtiyor senle konuşmak zorunda kalıyor sen de onla konuşmak zorunda kalıyorsun böylece iletişime geçmiş oluyorsun öyle olunca da konuşma zorunluluğu oluyor. Sohbet amaçlı konuşulduğu da oluyor (K2).*” şeklinde belirtmişlerdir.

Katılımcıların oyundaki kişilerle oyun dışında, günlük hayatta görüşme durumlarının farklılaştığı görülmektedir. Bazı katılımcıların görüştüğünü ‘*İki kişiyle görüştim. Görüşmeden kastım muhabbet ettik. Oyunda oynadığım kişiler denk geliyorum. Görüştüğüm kişi bulunduğum ortamda oluyor. ... Aynı ortam ve çevredeydik o şekilde oldu (K1).*” şeklinde ifade etmektedir. Oyundaki kişilerle görüşmede hayır cevabını veren katılımcılar bunun sebebinin aynı ortamda, şehirde vb. bulunma imkânı olmamasına bağladıkları görülmüş ve “*Genelde farklı şehirlerde olduğumuz için yüz yüze görüşemiyorum (K4)*” şeklinde ifade etmişlerdir. Bir diğer neden olarak gerçek hayatla oyun ortamının ayrı olduğunu düşünen katılımcılar ise bu durumu “*Oyundan/sanaldan tanıştığım biriyle görüşmeye gerek duymuyorum çünkü sanaldaki duygularla gerçekteki duygular aynı değil (K3).*” ile ifade ettikleri görülmüştür.

Oyundaki kişilerle gerçek hayatta görüşmeme durumlarını görüşme imkansızlığına bağlayan katılımcılar online görüştiklerini belirtmiştir. Durumu; ‘*Oyundakilerle gerçek hayatta görüşmüyorum ama internet üzerinden Instagram, Twitter gibi yerlerden onlarla sohbetimiz oluyor. Orası ayrı bir dünya gibi oraya geçiyorsun oradaki arkadaşlarla tanışıyorsun (K5).*’, ‘*Yok hiç gerçek hayatta görüşmedim ama yüz yüze WhatsApp’tan ve başka uygulamalardan görüntülü konuştuğum olmuştur (K4).*’ şeklinde ifade etmişlerdir.



### 3.3. Dijital Oyundaki Ahlaki Davranışlar

#### 3.3.1 Başkalarının Haklarına Saygı Gösterme

Katılımcılar başkalarının haklarına genelde veya bazen saygı gösterdiklerini belirtmişlerdir. Katılımcılar dijital oyunda başkalarının haklarına saygı gösterme davranışlarını ‘*Oyunda hile yapmayarak yeterince saygı gösterdiğimi düşünüyorum. Onun dışında hak olarak hakaret vesaire sözler var. Özel bilgilere saygı mesela (K1).*’ veya ‘*Diyelim ki karşıdaki rakibi öldürdük. Eşyaları kaıyor rakibin. Kim öldürdüyse o bakıyor. Ben de alabilirim ama rakibi arkadaşım öldürdüyse ona bırakıyorum (K4).*’ ifadeleri ile açıklamışlardır. Bu ifadeler yoluyla dijital oyun içerisinde karşıdakine saygı gösteriminin çeşitli yolları olduğu, oyuna özel spesifik saygı davranışlarının da bulunduğu görülmektedir. Bir katılımcı ise saygı ile bağdaşmayan davranışların bazen olduğunu ‘*Bazen oluyor. Hafif bir iğneleme oluyor ama şiddetlisini devam etmiyorum. Ama şaka amaçlı olduğu için öyle ağır şeyler değil hafiften şöyle dokundururum (K5).*’ ifadeleri ile belirtmiş ancak dozuna dikkat ettiğini de ifade etmiştir.

#### 3.3.2 Karşıdakinin Ne Hissettiğini Önemseme

Katılımcıların dijital oyun oynarken birlikte oynadığı diğer insanların ne hissettiğini önemseme ve bu açıdan söylediklerine veya yazdıklarına dikkat etme davranışları konusunda görüşlerinin genellikle olumsuz olduğu görülmektedir.

Bir katılımcı ‘*Yani karşıdakini kırmamaya çalışırım gereksiz yere kalbini kırmak istemem. Bir de insanlarla samimi olunca oyun daha zevkli geçiyor. Muhabbet olunca daha güzel. Muhabbet kurmaya çalışıyoruz çoğu zaman. Eğlenceli vakit geçirmek için şakalar yaptığımız oluyor ona göre hareket ediyoruz. Sinirli agresif bir ortam olunca insan oynamak istemez o yüzden hakaret etmiyorum işte. Yazdıklarım/Söylediklerime dikkat ediyorum buna göre hareket ediyorum zaten (K4).*’ şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

Ancak diğer katılımcılar, genelde ne söylediklerini veya yazdıklarını önemsemediklerini belirtmişlerdir. Önemsememe sebepleri olarak ‘*Çünkü sadece bir oyun, kişiler aynı olmayınca önemsenmediğini düşünüyorum. Kişiler sürekli değişiyor (K1).*’, ‘*Oraya sadece oyun için giriyorum. Oyuna giren kimse özel hayatını anlatmıyor (K3).*’ şeklinde ifade etmiş oyuna günde sayısız insan girdiğini ve her seferinde farklı insanlara denk geldiği için bunun önemsenmediğini belirtmiştir. Bir diğer yorum ‘*Yok fazla önemsemiyorum. Sonuçta belli bir olgunluğa erişmiş kişiler. Normal oyunumuzu oynuyoruz. Genel olarak yakınımındaki kişiler olduğundan ve samimiyet fazla olduğundan bu tip şeyler genellikle hiç takmıyoruz (K2).*’ şeklinde olmuştur. Oyun esnasında birlikte oynanan diğer kişilerin tanıdık olması durumunda davranışların da bu duruma göre farklılaşabileceği görülmektedir.

#### 3.3.3 Söylenenlerin Doğruluğuna Dikkat Etme

Katılımcıların dijital oyun oynarken konuşmalar esnasında söylenenlerin doğruluğuna kendi söyledikleri ile diğer oyuncuların söylediklerinin doğruluğuna ilişkin görüşleri farklılaşmaktadır.

Katılımcılar çoğunluğunun diğer oyuncuların konuşmaların doğruluğunu pek önemsemedikleri görülmektedir. Katılımcılar bu durumu ‘*Doğruluğunun anlaşılması çok zor oluyor, yanlışlar da söylüyor olabilir. Birisi ben Amerika’dayım dese ona bile inanabilirsiniz. Dikkat edilmiyor bu nedenle (K1).*’, ‘*Karşıdaki bazen yalan söylüyor olabilir ama ben fazla önemsemiyorum (K4).*’, ‘*Genellikle kuzenlerimle oynadığımdan dolayı. Yabancı kişilerle pek irtibatım olmadı ondan dolayı pek fazla önemsemiyorum (K2).*’

veya “Doğrudur diye düşünüyorum. İkimizin ortak bir amacı var. Amacımız kazanmak ve yanlış bilgi vermek istemez yani (K3).” şeklinde ifade etmişlerdir.

Katılımcılar kendi söylediklerinin doğruluğuna çoğunlukla dikkat ettiklerini belirtirken yalnızca bir katılımcı dikkat etmediğini belirtmiştir. Katılımcılar kendi söylediklerinin doğruluğuna dikkat etme nedenlerini “gerek görmeme”, “dürüst olma”, “oyunu kazanmayı isteme” ve “sosyal öğrenme” durumlarına bağlamışlardır.

K5 kodlu kullanıcı kendi söylediklerinin doğruluğuna dikkat etme konusunda ‘Hayır dikkat etmiyorum. Nedeni oyun zaten gerçek hayatta tanışmayacağız. O anki eğlenme bağı. Yanıltıcı bilgiler veriyorum evet (K5).’ şeklinde belirtmiştir. Katılımcının söylediklerine dikkat etmemesinin nedeni olarak ‘eğlenceli bulma’ ve ‘oyunu gerçek hayattan ayırıştırma’ olarak yorumlanabilir.

### 3.3.3 Ahlaki İlkeleri Dikkate Alma ve Kuralları Önemseme

Görüşme sorularına verilen cevaplar, katılımcıların tamamının ahlaki ilkeleri dikkate aldıklarını göstermektedir. Katılımcılar ahlaki ilkelere almalarının nedenlerini ‘saygı duyma’, ‘dış gruba ve iç gruba karşı sorumluluk’, ‘oyunun ahlak dışı davranışları kabul etmemesi’ ve ‘cinsiyet duyarlılığı’ durumlarına bağlamışlardır.

Katılımcılar ahlaki ilkeleri dikkate alma sebeplerini “Oynadığımız zaman kişilerle dört kişilik gruplara giriyoruz. Kuzenlerim hariç bir sürü kişiyle aynı gruba giriyoruz. Bazen kız arkadaşlarımız da bizimle beraber giriyor. Ondan ötürü saygı amaçlı (K2).”, “Dikkate alıyorum çünkü saygı duyuyorum. Gerçek hayatta insanlara saygı duyan biriyim. Oyunda da saygı duyarım (K3).” şeklinde ifade etmişlerdir.

Katılımcıların dijital oyun oynarken kuralları önemseme durumlarına göre 4 katılımcı ‘evet’, bir katılımcı ‘hayır’ şeklinde cevap vermiştir. Evet diyen katılımcıların kuralları önemseme nedenleri “oyun içi ceza sistemi, düzen sağlaması, oyun zevkine etkisi, saygı, oyunu kazanma amacı, karşı kimliğin belirsizliği” olmuştur.

Verilen cevaplardan anlaşıldığı üzere kullanıcılar oyun içindeki oyundan atılma, uzaklaştırılma gibi ceza yaptırımlarına maruz kalmamak için kuralları önemsemektedirler. Kuralların tüm oyuncuları bağliyor olması ve bir düzen sağlaması, kuralların uygulanmamasının oyun zevkini azaltacağı düşünülmesi kuralları önemseme nedenlerinden olmaktadır. Bu durumu K1 şu şekilde ifade etmiştir:

‘Kurallarla daha düzgün oluyor. Mesela kurallardan biri de ahlaki ilkeler. Ahlaki ilkelere uyulmadığı zaman bu beni de etkiliyor farklı insanları da etkiliyor.’

Katılımcılar kuralları önemseme nedenlerini şu şekilde ifade etmiştir:

‘Kuralları önemsiyorum evet. İnsanlara saygı duyuyorum tabii karşıdaki kişi de bana saygı duyuyorsa. Bir amaç var orda oyunu kazanmak. Oyunu kazanmak için de kurallar var bu kurallara uyunca kazanıyorsun bu yüzden kurallara uymayı tercih ediyorum (K3).’

Kuralları önemsemediğini hayır cevabıyla belirten katılımcı ise nedenini, eğlenirken kurallara uymak istememek olarak belirtmiş ve görüşünü ‘Oyunu eğlenmek için oynuyorum. Oyunda sürekli birinci olayım kasayım diye değil. Rakibi çıldırtmak, takım arkadaşımı çıldırtmak için oynuyorum o yüzden dikkate almıyorum (K5).’ şeklinde ifade etmiştir.

### 3.3.4 Hakaret İçerikli Yazışma Durumu

Yapılan analiz sonucunda (K2,K3,K4) kodlu katılımcılar karşı tarafa küfür ve hakaret içerikli mesajlar gönderme, sataşma, aşağılama davranışlarına “*Hayır*” ancak “*Karşılık veriyorum*” şeklinde cevap vermişlerdir. Katılımcılar dijital oyunlardaki davranışlarını “*Karşıdan gelen küfür oldu. O da mesela çok yaşı büyüktü herhalde birdenbire takıntılı biri herhalde isimden dolayı küfür etti bize, kuzenim de küfür etti ben de ettim (K2).*”. “*Karşı taraf tahrik edici harekette bulunursa küfür edebilirim illa ki (K3).*” “*Karşıdan bir şey gelince karşılık veriyorum (K4).*” şeklinde ifade etmiş karşı taraftan yani diğer oyuncuların gelen mesajlara ve bilinçli olarak kötülük yapmaya çalıştığı durumlarda karşı tepki verdiklerini ancak bir uyarıcı gelmeden tepkide bulunmadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların cevaplarından yapılan yorumlamalar sonucu karşı tarafa küfür ve hakaret içerikli mesajlar gönderme, sataşma, aşağılama davranışlarını göstermeme nedenleri diğer oyuncuların değerlerine, insani değerlere, saygı duyma ve koruma, empati kurma, takım olma duygusu, sosyal öğrenmeler, takım olma duygusu, sosyal statüye uygun davranma olarak görülmüştür.

K5 kodlu katılımcı ise karşı tarafa küfür ve hakaret içerikli mesajlar gönderme, sataşma, aşağılama davranışlarını gösterme durumuna “*Evet*” cevabını vermiş ve davranışı gösterme nedenini “*Evet. Keyfi çünkü. Oyun biraz da gerçek hayatta yapamadığımız şeyleri yapmak değil mi? Adam öldürmek gibi, küfür etmek gibi... Oyun zaten çok ciddiye alacağımı zannetmiyorum karşımdakinin o yüzden küfür, hakaret ediyorum (K5).*” şeklinde belirtmiştir. Buradan da dijital oyun ortamının sanal bir ortam olması ve bu davranışa imkan vermesi, oyuncuların ortamını ciddiye almayacağı düşüncesi ve gerçekte yapmaya imkanı olmayan şeylerin burada yapılarak bundan keyif alındığı görülmüştür.

### 3.3.5 Kışkırtıcı/Moral Bozucu İletiler Gönderme Davranışı

Katılımcıların dijital oyun içinde kişileri rahatsız etmek/kızdırmak için moral bozucu/kışkırtıcı ifadeler kullanma durumları “*Hayır*” ve “*Evet*” (K5) şeklindedir. Katılımcıların geneli bu davranışı göstermediklerini kırıncı olmanın gereksiz olduğunu düşündüklerini, kendilerine karşı böyle bir davranış gösterilmesi durumunda oyunun raporlama sistemini kullandıklarını ancak diğer oyuncuların bu davranışı gördüklerinde karşılık verdiklerini belirtmişlerdir.

Bir katılımcı ise “*Evet*” cevabını vermiş, kişileri rahatsız etmek/kızdırmak için moral bozucu/kışkırtıcı ifadeler kullandığını belirtmiş ve örnek olarak “*Mesela karşımdaki adamı öldürüyorum sonra çok kötüsün diyorum. Tek kolun var diyorum (K5).*” şeklinde açıklamıştır.

### 3.3.6 Ayrımcılık Yapma Davranışı

Yapılan analizler sonucunda katılımcıların dijital oyun içinde ırk, cinsiyet, sınıf vb. ayrımcılığı veya bunlar üzerinden hakaret ve nefret söylemleri kullanma davranışını göstermeleri genelde yapılmadığı görülürken bu tarz davranışlar sergilediğini ise sadece bir katılımcı ifade etmiştir.

Katılımcıların dijital oyun içinde ırk, cinsiyet, sınıf vb. ayrımcılığı veya bunlar üzerinden hakaret ve nefret söylemleri kullanma davranışını göstermeme nedenleri “*empati kurma, düşünce tarzına bağlama, gündelik hayatla ilişkilendirme, ilgilenmeme, düşünce tarzına bağlama*” olarak görülmüştür. K5 kodlu katılımcı “*Evet*” şeklinde cevaplamış ve bunun nedenlerini; “*Dediğim gibi ırka falan sadece dokunduruyorum. Ama cinsiyete mesela şakadan kızlar oynamasın çok kötüsün falan diye yaptıklarım olmuştu. Erkeklere de mesela git futbolunu izle ne işin var oyunda gibi. Sadece eğlenmek için olduğu için sadece tek bir ırka veya cinsiyete yapmıyorum. Türk olduğum halde Türklere de yapıyorum. Gerçekte çok*

kibar biriyim. Oyunda biraz daha kaba olup eğlenmek istiyorum o yüzden öyle oluyor (K5).” şeklinde ifade ederek “şaka, eğlenme amaçlı” olduğunu bu tip bir davranışı sergilerken “dozuna dikkat ettiğini” belirtmiştir.

Buradan da oyuncuların gerçek hayatla oyunu ayırtılabildiği oyundaki davranışların gerçek hayattakilerden farklı olmasının normal olduğu veya başka bir tabirle oyundaki davranışlarının kişiliğini yansıtmadığını düşündüğünü söyleyebiliriz.

K1 kodlu katılımcı ayrımcılık yapma konusunda pozitif bir ayrımcılık yaptığını hemcinsleriyle yani kadınlarla birlikte dijital oyun oynamayı erkek cinsiyetli diğer oyuncularla oynamaya tercih ettiğini belirtmiştir. Bazı oyuncuların da kendi hemcinsleriyle oynama eğiliminde olduğu veya daha çok tercih ettikleri buradan yorumlanabilir.

### 3.3.7 Hile Kullanımı

5 katılımcının görüşme sorularına verdiği cevaplar doğrultusunda katılımcıların dijital oyun oynarken hile yapma durumu %20 evet %80 hayır olarak gözükmektedir. Hayır diyenler hile yapmama nedenlerini “oyundan alınan zevk ve tatminin azaltması, gerek duymama, kendini kandırdığını düşünme ve oyundan bıktırdığını düşünme” şeklinde belirtmiştir.

Katılımcıların hile kullanımı ile ilgili duyguları sorulmuştur ve katılımcıların tamamı bu duruma karşı sinirlendiklerini belirtmişlerdir ve “Öfkelenirim çünkü hakkı olmayan bir şekilde alıyor oyunu (K4).” ve “Sinirleniyorum tabii ki. Oyunu gereksiz yere kazanıyorlar (K1).” diyerek hile ile kazanılan oyunun haksız, gereksiz bir galibiyet olacağını belirtmişlerdir.

Bununla birlikte katılımcıların hissettikleri diğer duygular hilenin nasıl yapıldığına karşı merak duyma “Oyunda iki üç defa rastladım. Duvar arkasında benden uzak olan insan beni nasıl görebilir diye düşündüm ve sonra hile olduğunu fark ettim (K2).”, hile yapılmasını zayıflık ve saygısızlık olarak görme ve oyunda hile yapanların gerçek hayatta da hile yapan insanlar olduğunu düşünme “Şimdi oyundur çok kızmamak gerekiyor ama insan çok kızıyor. Bu adam bunu oyunda yapıyorsa gerçekte de yapabilir. Hani düzenbazın teki olabilir diye bir fikrim var. Karşıdakine saygı duymamak. Korkaklık gibi geliyor (K3).”, oyuna ilginin azalması “Tepkim oyundan soğumak olur (K4).” şeklinde olmuştur. Katılımcıların tamamı bir kişinin hile yaptığını gördüklerinde kişiyi oyuna raporladıklarını “Oyun sonu reportlarım (K5).”, “Birkaç arkadaşşıma söylüyorum bu hile yapmış reportlayın diye (K1).” şeklinde ifade etmişlerdir.

## 4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyunlardaki davranışlarının ahlaki açıdan incelendiği bu çalışmada beş öğretmen adayına ulaşılmış, katılımcıların verdikleri cevaplar üzerinden yapılan analizler sonucunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır. Sonuçlar benzer çalışma bulguları ile karşılaştırılmış ve çeşitli öneriler sunulmuştur.

Bu araştırmaya göre katılımcıların dijital oyun oynamaya ayırdıkları vakit günlük 2-6 saat arası değişmektedir. Türkiye Oyun Sektörü 2022 Raporu’na göre (Oyun ve Spor Ajansı, t.y.) ülkemizde online oyunlara haftada 10 saat ve üzeri zaman ayıranların oranı % 46 olarak tespit edilmiştir. Bu oran oldukça yüksek olarak değerlendirilmiştir. İletişim Başkanlığının Oyun Oynama Alışkanlıkları Raporuna göre ise 18-24 yaş arası gençlerin % 38.7’si düzenli oyun oynama alışkanlıklarının olduğunu belirtmişlerdir. Tüm yaş gruplarında ise günde ortalama 1-2 saat oynayanların oranı ise %35 olarak tespit edilmiştir (Sosyal Ağ

Haritası, 2021). Gençlerle yapılan bir çalışmada ise haftada oyun oynamak için harcanan ortalama süre 22.85 saat (Cole ve Griffiths, 2007) olarak belirtilmiştir. Yapılan çalışmalarla karşılaştırıldığında öğretmen adaylarının oyun sürelerinin benzer olduğu söylenebilir.

Bu çalışmanın diğer bir sonuç da katılımcıların kendi isimlerini kullanıp kullanmadıkları ile ilgilidir. Katılımcıların çoğunluğu, oyunlarda kendi isimleri yerine rumuz (nickname) kullanmaktadır. Neden olarak ise kendi isimlerini kullanmamayı daha estetik gördüklerini ve tanınmak istemediklerini belirtmişlerdir. Ancak tanıdık gruplarla oynanan oyunlarda kullanıcıların kendi isimlerini gizlememektedirler. Katılımcılar kullanıcı ismi kullanırken anlamlı bir kelime olmasına, başkalarını kırmak istemediklerine dikkat ettiklerini, komik olmasına ve havalı bir isim olmasına dikkat etmektedirler. Ayrıca seçilen isimlerin uygunsuz olmamasına dikkat edildiği sadece bir katılımcının zaman zaman uygunsuz isim kullandığı görülmektedir.

Araştırmanın bu bulgusu, sanal ortamlardaki kimlikle ilişkilendirilerek tartışılabilir. İnternet ortamında çoğu zaman giriş bilgisi gerektirmeden doğrudan bağlanılan sosyal medya hesapları veya online oyunların çokluğu bir online ekosistem oluşturmaktadır. Bir anlamda “online bir kimlik” ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Kullanıcıların tercih ettiği rumuzlar da bu kimliğin bir parçası olmaktadır (Marwick, 2013). Dijital platformların, temelde yeni kimlik inşalarına izin verdiği fikri psikoloji ve sosyolojide ön plana çıkmaktadır. Turkle’a göre çevrimiçi etkileşim alanlarını, bir bireyin daha önce hiç mümkün olmayan şekillerde çoklu kimlikler edinebileceği ve geleneksel kimlik kavramlarında değişiklikler meydana getirebileceği yerler olarak tanımlanmaktadır (Akt.: Wilson & Peterson, 2002). Online platformlarda (Facebook örneği) benlik sunumları ile ilgili yapılan bir çalışmada, benlik sunumlarının, benliğin idealize edilmiş bir versiyonuna yakın olacak şekilde son derece olumlu gösterildiğini belirtmektedir. Genelde profiller komik, maceracı, dışa dönük; çekici, yaratıcı; zeki, kibar ve güvenilir olarak takdim ettikleri görülmektedir (Toma & Carlson, 2015). Katılımcılar, kendi profil gönderilerinin kendilerini gerçeğe göre daha olumlu hissettirdiğini ancak arkadaşların gönderilerinin gerçekten olduğundan daha olumsuz yansıttığını düşünmektedirler. Ayrıca katılımcıların uygunsuz isim kullanılmaması da diğer oyunculara karşı bir saygı davranışı olduğu söylenebilir.

Yine bu araştırmaya göre katılımcıların tamamının oyun içinde sesli veya yazılı bir biçimde sohbet ettikleri görülmektedir. Sohbet içindeki iletişimin temelinde ise oyun içi yardımlaşma ve sosyalleşme yer almaktadır. Nitekim Yee (2006), dijital oyunlarda motivasyonu sağlayan unsurları sosyalleşme (diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duyma) ilişki (başkalarıyla uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusu) ve takım çalışması (bir grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet elde etme) olarak ifade etmektedir. Birçok MMORPG, oyuncuların kendi aralarındaki iletişimi kolaylaştırmak için sohbet ve anlık mesajlaşma hizmetleri sağlamaktadır (Brignall & Van Valey, 2007). Shen ve arkadaşları sanal topluluk bağlamında, üye etkileşimi sıklığının kişilerarası çekiciliği ve etkiyi teşvik ettiğini ve bunun da üye e-sadakatini artırdığını bulmuşlardır (Shen vd., 2010). Online oynanan oyunların, canlı yayınlandığı video yayın akışları üzerine yapılan bir meta analizde sosyal etkileşim faktörünün hem yayıncı hem de izleyici için belirleyici bir faktör olduğu belirtilmektedir. Oyun yayınları ile ilgili kullanıcı davranışı üzerine yapılan araştırmalar, sohbeti de içeren etkileşim davranışlarını etki faktörleri içinde saymaktadır (Li vd., 2020).

Katılımcılar diğer oyuncularla olan iletişimi büyük bir oranda sadece sanal ortamda gerçekleştirmektedirler. Yüz yüze görüşememe gerekçesi olarak sanaldaki duygularla gerçekteki

duyguların aynı olmaması ve farklı şehirlerde yaşanması olarak gösterilmiştir. Ancak oyunda başlayan iletişim kısmen de olsa sosyal medya (Instagram, Twitter, WhatsApp vb) araçlarda sesli ya da görüntülü devam ettirilebilmektedir. Yapılan bir araştırma bulgusuna göre (Brignall & Van Valey, 2007) online oyun oynayan oyunculardan bazılarının çevrimdışı buluşmak istediğini, kişisel sorunları hakkında konuştuklarını ve birbirlerinden arkadaş olarak bahsettiklerini belirtmektedir. Diğer yandan oyunda uzmanlık seviyesiyle doğru orantılı olarak mesajlaşıldığı da (Huffaker vd., 2009) araştırma bulguları arasında yer almaktadır. Sanal ortamdaki iletişim ve etkileşimin bazı öğrenciler için düşüncelerini daha eksiksiz bir şekilde formüle etmeleri için zaman tanıdığı için tercih etmektedirler. Ayrıca sanal çevrimiçi dünyalar, tipik sohbet odası ortamında eksik olan ek bir kişilik düzeyi de sağlamaktadır (Childress & Braswell, 2006).

Araştırmanın diğer bir sonucuna göre katılımcılar dijital oyunlarda başkalarının haklarına saygı göstermektedir. Bu bağlamda oyunda hile yapılmaması, özel bilgilere saygı, karşıdakini takdir etme şeklindeki davranışlar saygı işareti olarak ifade edilmektedir. Nadir de olsa katılımcıların şaka amaçlı karşıdaki oyuncuları iğneledikleri görülmektedir.

Araştırmanın sonuçlarına göre oyunlarda hile kullanımının pek tercih edilmediği görülmektedir. Oyunda hile yapıldığını anladıklarında öfke duygusu hissettiklerini, motivasyonlarında düşme olduğunu, hile yapılmasını zayıflık ve saygısızlık olarak görmektedirler. Diğer bir sonuç olarak oyunda seviye atlamak veya diğer sebeplerden dolayı hiç para yatırmadıkları görülmektedir. Bir araştırmada birçok oyuncunun, çeşitli hilelerin yaygın olarak kullanılması nedeniyle çevrimiçi oyunlardan kısa sürede soğuduğunu belirtmektedir. Ayrıca araştırmaya katılan bazı oyuncular hile kullanımındaki duygularını, çevrimiçi hilelerin iyi oyunları mahvettiği ve yeni kullanıcıların pes etmesine neden olduğunu (Jeff Yan & Choi, 2002) belirtmişlerdir.

Abramova ve Bernardino (2013)'ün devasa çok oyunculu online oyunlardaki etik durumlar hakkındaki çalışmasında ifade edilen bulgular çalışmamızın bulgularıyla benzer nitelikte olmakla birlikte araştırmacı çalışmasında etik dışı davranışların yaygın olduğunu belirtmiştir. Ancak çalışmamızın bulgularından elde edilen sonuç ahlaki olmayan davranışların da sergilendiği ve sınıf öğretmeni adaylarının çoğunluğunun çevrimiçi dijital oyunlarda da ahlaki davranışlara dikkat ettiği ve buna yönelik davranış sergilediği yönündedir.

Katılımcıların bazıları, muhabbet kurulunca oyunların daha eğlenceli geçmesine dayalı olarak beraber oynadıkları kişilerin ne hissettiğini önemsemekte ve yazdıklarına dikkat etmektedirler. Ancak katılımcıların çoğunluğu, kişilerin sürekli değişmesi, sadece oyun amaçlı online görüşme, katılımcıların belli bir olgunlukta olmasından dolayı karşıdaki kişilerin ne düşündüklerinin pek önemsenmediği belirtilmiştir. Nitekim bir araştırma bulgusuna göre birçok oyuncu arasında var olan dostluk, oyundan çıkmayı zorlaştıran en önemli unsurlardan biridir (Brignall & Van Valey, 2007).

Katılımcılar, oyunda karşıdaki oyuncunun söylediklerinin doğru olmasına pek dikkat etmemektedirler. Söylenenlerin doğruluğunun anlaşılmasının güç olması olarak ifade etmektedirler. Ancak kendi söylediklerinin doğru olmasına dikkat etmektedirler. Kendi söylediklerinin doğruluğunun gerekçesi olarak da yanlış bilgiye gerek görmeme, dürüst olma, oyunu kazanmayı isteme ve sosyal öğrenme olarak ifade etmektedirler.

Bir diğer sonuç ise kışkırtıcı veya moral bozucu iletiler gönderme davranışı ile ilgilidir. Katılımcıların çoğunluğunun kırıncı olmanın gereksiz olduğunu belirterek moral bozucu veya kırıncı mesajlar

göndermediğini belirtmişlerdir. Sadece bir katılımcı, karşıdaki kişileri kızdırmak için bu tür davranışlar sergilediğini belirtmiştir. Ayrıca katılımcıların çoğu, dijital oyunları oynarken herhangi bir şekilde ayrımcılık yapmadıklarını belirtmektedirler. Oyun esnasında bazı katılımcıların kendilerinin küfür veya hakaret etmedikleri ancak kendilerine karşı küfür ve hakaret edilmesi durumunda kendilerinin de benzer şekilde cevap verdikleri görülmektedir. Ancak bir katılımcı, sanal ortamın verdiği bir durum olarak karşıdaki kişilere hakaret ettiğini belirtmiştir. Bu durumda katılımcıların çoğunluğunun oyunlarda kaba ve saygısız, küfür içeren eylemlerden kaçındıkları görülmektedir. Bir araştırma bulgusu ise farklı sonuçlar ifade etmektedir. Online oyunlarda pek çok oyuncunun rakip grubun oyuncuları hakkındaki konuşmalar genellikle düşmanca ve son derece kişisel (Brignall & Van Valey, 2007) olduğu belirtilmektedir. Aslında diğer oyuncuları rahatsız edecek davranışlar toksik davranış olarak ifade edilmektedir. Bir araştırma sonucuna göre en yaygın algılanan toksisite biçimleri, alevlenme ve trolleme olarak ifade edilmektedir. İlgili araştırmaya göre katılımcılardan sadece bir kaçının diğer oyuncuları rahatsız edecek söylemlerden bahsettiği (Adinolf & Turkay, 2018) belirtilmiştir. Ancak diğer bir araştırma ise oyuncuların sohbet menüsünü diğer oyuncuları kırmak, ayrımcılık yapmak veya aşağılamak için kullandıkları raporlanmıştır (Abramova & Bernardino, 2013).

Görüş belirten araştırmacılar; oyundan atılmamak, kuralların tüm oyuncuları bağliyor olması, kurallara uymamanın oyundaki zevki azaltacağından dolayı oyunda kurallara uymaktadırlar. Nitekim çevrimiçi oyunlarda raporlama sistemi bulunmaktadır. Oyuncular, diğer oyunculara kötü davranan, sözlü tacizi veya herhangi bir saldırgan dili kullanan kullanıcıları rapor edebilir. Bu raporlar daha sonra bir makine öğrenimi algoritması veya bir yönetici/uzman ekip tarafından incelenir (Abramova & Bernardino, 2013; Adinolf & Turkay, 2018). Raporlar neticesinde kişinin oyuna girişi engellenebilir.

Bu çalışmanın bulgularına dayalı olarak çeşitli öneriler sunulabilir. Bu araştırmada sadece öğretmen adaylarının görüşleri alınmıştır. Ancak öğretmen adaylarının oyun oynarken sergiledikleri davranışların ahlaki boyutuyla incelendiği ve farklı değişkenlerle ilişkisinin incelendiği nicel araştırmalar yapılabilir. Diğer yandan oyunlarda iletişim kurulurken zaman zaman ahlaki olmayan davranışların sergilendiği görülmektedir. Hem bu durumdan hareketle hem de zaten oyunlardaki davranışların daha uygun bir şekilde yönetilebilmesi için öğretmen adaylarına çeşitli eğitimler verilebilir. Bu eğitimlerde başkalarının haklarına saygı, bilgilerin doğruluğunu teyit etme, oyun kurallarını ve ahlaki kuralları önemseme, hakaret içerikli etkileşimlerden uzak durma gibi içerikler yer alabilir. Son olarak da buna benzer çalışmalar öğretmenler ve öğrenciler ile yapılabilir.

### ***Yazar Katkı Beyanı:***

- 1. Cihat YAŞAROĞLU:** Katkı oranı % 60. Literatür tarama, veri aracı hazırlama, araştırma deseninin belirlenmesi, veri toplama süreçleri, verilerin analizi, verilerin raporlaştırılması
- 2. Özlem İNAL:** Katkı oranı % 40. Literatür tarama, veri aracı hazırlama, veri toplama süreçleri, verilerin raporlaştırılması

## 5. KAYNAKÇA

- Abramova, V., & Bernardino, J. (2013). Ethic in massively multiplayer online role-playing games. *2013 1st International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education (CISPEE)*, 1-9. <https://doi.org/10.1109/CISPEE.2013.6701985>
- Adinolf, S., & Turkay, S. (2018). Toxic behaviors in esports games: Player perceptions and coping strategies. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 365-372. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). 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*, *12*(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136*(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Angelides, M. C., & Agius, H. (Ed.). (2014). *Handbook of digital games*. John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443>
- Atkinson, M. (1982). A precise phenomenology for the general scholar. *The Journal of General Education*, *7*(3), 261-297.
- Brignall, T. W., & Van Valey, T. L. (2007). An online community as a new tribalism: The World of Warcraft. *2007 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07)*, 179b-179b. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2007.71>
- Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). Immersion in digital games: Review of gaming experience research. In M. C. Angelides & H. Agius (Ed.), *Handbook of digital games* (pp. 337-361). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch12>
- Childress, M. D., & Braswell, R. (2006). Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. *Distance Education*, *27*(2), 187-196. <https://doi.org/10.1080/01587910600789522>
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social Interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, *10*(4), 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Davide, F., Triberti, S., & Collovà, F. (2014). Exchanging social information in online social games. In M. C. Angelides & H. Agius (Ed.), *Handbook of digital games* (pp. 197-234). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch8>
- Dönel Akgül, G., & Kılıç, M. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunlar ve kodu uygulamasına yönelik görüşleri. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, *8*(2), 101-120.
- Glesne, C. (2014). *Nitel araştırmaya giriş* (A. Ersoy & P. Yalçınoğlu, Çev.; 4. Baskı). Anı Yayıncılık.
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2011). Playing prosocial video games increases the accessibility of prosocial thoughts. *The Journal of Social Psychology*, *151*(2), 121-128. <https://doi.org/10.1080/00224540903365588>
- Hand, M., & Moore, K. (2006). Community, identity and digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Ed.), *Understanding digital games*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781446211397>
- Heron, M., & Belford, P. (2014). 'It's only a game'—Ethics, empathy and identification in game morality systems. *The Computer Games Journal*, *3*(1), 34-53. <https://doi.org/10.1007/BF03392356>
- Herrewijn, L., & Poels, K. (2014). Rated a for advertising: A critical reflection on in-game advertising. In M. C. Angelides & H. Agius (Ed.), *Handbook of Digital Games* (pp. 305-335). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch11>
- Huffaker, D., Jing Wang, Treem, J., Ahmad, M. A., Fullerton, L., Williams, D., Poole, M. S., & Contractor, N. (2009). The social behaviors of experts in massive multiplayer online role-playing games. *2009 International Conference on Computational Science and Engineering*, 326-331. <https://doi.org/10.1109/CSE.2009.13>



- Jeff Yan, J., & Choi, H. (2002). Security issues in online games. *The Electronic Library*, 20(2), 125-133. <https://doi.org/10.1108/02640470210424455>
- Kirriemuir, J. (2006). A history of digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Ed.), *Understanding digital games*. SAGE Publications Ltd.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3739-3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3328. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- Marwick, A. E. (2013). Online Identity. In J. Hartley, J. Burgess, & A. Bruns (Ed.), *A Companion to New Media Dynamics* (pp. 355-364). Wiley-Blackwell.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Çev.). Nobel.
- Ohler, J. (2011). Digital citizenship means character education for the digital age. *Kappa Delta Pi Record*, 47(sup1), 25-27. <https://doi.org/10.1080/00228958.2011.10516720>
- Oyun ve Spor Ajansı. (t.y.). *Turkey game market 2020 report*.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods* (3th Edition). SAGE Publications.
- Ribble, M., & Bailey, G. D. (2007). *Digital citizenship in schools* (1st ed). International Society for Technology in Education.
- Shen, Y.-C., Huang, C.-Y., Chu, C.-H., & Liao, H.-C. (2010). Virtual community loyalty: An interpersonal-interaction perspective. *International Journal of Electronic Commerce*, 15(1), 49-74. <https://doi.org/10.2753/JEC1086-4415150102>
- Sosyal Ağ Haritası. (2021). *Oyun oynama alışkanlıkları 2021*.
- Sykes, J. (2006). A player-centred approach to digital game design. In J. Rutter & J. Bryce (Ed.), *Understanding Digital Games*. SAGE Publications Ltd.
- Toma, C. L., & Carlson, C. L. (2015). How do facebook users believe they come across in their profiles?: A meta-perception approach to investigating facebook self-presentation. *Communication Research Reports*, 32(1), 93-101. <https://doi.org/10.1080/08824096.2014.990557>
- Ustabulut, M. Y., & Kana, F. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.858424>
- Weaver, A. J., & Lewis, N. (2012). Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 610-614. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0235>
- Willard, N. (1998). *Moral development in the information age*. Proceedings of the Families, Technology, and Education Conference, Chicago.
- Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002). The anthropology of online communities. *Annual Review of Anthropology*, 449-467.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.