

İÇİNDEKİLER

821-823 • Editörden

MAKALELER

- 824- 851 • **Esra ERGİN – Büşra ERGİN / “Dijital Oyun” ile İlgili Çalışmaların İncelenmesi:**
Bir Bibliyometrik Analiz - *Araştırma Makalesi*
Examining the Studies on “Digital Gaming”: A Bibliometric Analysis - Research Paper
- 852-887 • **İbrahim KAHRAMAN – Zühal Fidan BARİTÇİ / Yeni Bir Propaganda Mecrası Olarak**
Dijital Oyunlar - *Araştırma Makalesi*
Digital Games as a New Propaganda Medium - Research Paper
- 888-915 • **Hakan KIYICI / Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması - Araştırma Makalesi**
Gamification of Terrorism in Digital Environments - Research Paper
- 916-937 • **Eser Yeşim ÇALIK / Çevrimiçi Dijital Oyunlarda Mit ve Metinlerarasılık “Smite”**
Örneği - *Araştırma Makalesi*
Myth and Intertextuality in Online Games: Example of “Smite” - Research Paper
- 938-969 • **Tülin SEPETÇİ – Ayhan KÜNGERÜ / Dijital Oyunlarda Transhümanizm Anlatısı:**
Cyberpunk 2077 Örneği - *Araştırma Makalesi*
Transhumanism Narrative in Digital Games: The Case of Cyberpunk 2077 – Research Paper
- 970-1005 • **Mustafa AYDEMİR - Vedat FETAH / Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-**
Kazan Modelinin Yapısal Analizi - *Araştırma Makalesi*
Structural Analysis of NFT Usage And Play To Earn Model in Digital Gaming Environment - Research Paper
- 1006-1031 • **Mahmut Enes AĞCA / Y ve Z Kuşağına Ait Oyuncuların Dijital Oyunlardaki Şans**
Paketlerine İlişkin (Loot Box) Değerlendirmelerini Tespit Etmeye Yönelik Bir
Araştırma: FIFA Ultimate Team Örneği - *Araştırma Makalesi*
A Study to Determine Generation Y and Generation Z Gamers Assessment of (Loot Box) Content in Digital Games: The Case of FIFA Ultimate Team - Research Paper
- 1032-1051 • **Mikail BATU – Celal KOCAÖMER – Onur TOS – Neslihan KOCAÖMER /**
Understanding Motivational Factors Influencing Intention to Play Esports Games in
Türkiye - *Research Paper*
Türkiye’de Espor Oyunları Oynama Niyetini Etkileyen Motivasyonel Faktörleri Anlamak - Araştırma Makalesi
- 1052-1075 • **Abdullah Güray BAŞAKÇIOĞLU – Mehmet EROL / MOBA Oyun Hikâyelerinin**
Sinematik Hikâyelere Dönüşümü: Arcane ve Dota: Dragon’s Blood - *Araştırma Makalesi*
Alteration of MOBA game Stories into Cinematic Stories: Arcane and Dota: Dragon's Blood - Research Paper
- 1076-1095 • **Volkan EROL / Silent Games: Influence of German Expressionism in Dystopian**
Video Games - Inside, Little Nightmares, Monochroma - *Research Paper*
Sessiz Oyunlar: Alman Dışavurumculuğun Distopik Oyunlardaki Etkisi - Inside, Little Nightmares, Monochroma - Araştırma Makalesi

- 1096-1119 • Azra Kardelen NAZLI – Miray BEŞBUDAK - Onur Orkan AKŞİT / Metaverse Evreninde Yer Alan Bazı Uygulamalar Üzerine Tematik Bir Analiz - Araştırma Makalesi**
A Thematic Analysis on Some Applications in the Metaverse Universe - Research Paper

RÖPORTAJ

- 1120-1133 • Ayşe Bilge SELÇUK / Dijital Oyunlar, Çocuk ve Denge**

ANALİZ/ DEĞERLENDİRME

- 1134-1153 • Neriman ARAL / Dijital Dünyada Çocuk Olmak**
- 1154-1161 • Bora DURMUŞOĞLU / TRT Çocuk ve Dijital Oyun**
- 1162-1171 • Döndü Nilay PENEZOĞLU YILDIRIM – Betül ULUKOL / Dijital Oyunlar ve Şiddet**
- 1172-1179 • Halil İbrahim BÜLBÜL / Dijital Oyunlar Üzerine**