

BAŞ EDITÖRDEN

Kıymetli okurlar,

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Dergisi olarak Aralık 2025 (cilt: 3, sayı: 2) sayımızı araştırmacıların ve bilim dünyasının beğenisine sunuyoruz. Bu sayımızda ilk makale, “*Kamuda Çalışanların Dijital Bağımlılıkları ve Dijital Üstbiliş Davranışları*” başlığı altında Doç. Dr. Mutlu SESLİ ve Dr. Ali KÖROĞLU tarafından hazırlanmıştır. Makalede günümüz dijital teknolojileriyle birlikte gelen aşırı kullanım riskinin üstbilişsel stratejiler ile dijital araçları daha kontrollü ve bilinçli kullanmalarına yardımcı olup olamayacağı konusu incelenmiştir. Bu araştırma makalesi ile dijital bağımlılığın verimliliğe olan etkisi vurgulanmakta ve kurumlardaki dijital farkındalık çalışmalarına üstbiliş temelli eğitimler eklenmesinin önemine dikkat çekilmektedir.

Kevser GÜLDOĞAN ve Rabia Rana SARI tarafından kaleme alınan “*Sosyal Medyanın Müzakere Süreçlerini Yeniden Yapılandırması Üzerine Sistematik Bir İnceleme*” başlıklı makale ise bir literatür taraması olup sosyal medyanın müzakere süreçleri üzerindeki etkilerini çok boyutlu bir perspektiften ele almaktadır. Bu tarama ile sosyal medyanın sadece bir iletişim ve etkileşim aracı olmadığı, pek çok konuda etkili ve çok katmanlı bir müzakere alanı hâline geldiği görülmektedir.

Nesrin SANCAR tarafından hazırlanan “*Dijital Oyunlardaki Battle Pass Sistemlerinin Tüketiciler Üzerindeki Etkileri: Davranışsal Tepkiler Bağlamında Bir İnceleme*” başlıklı makalede ise dijital oyunlarda giderek yaygınlaşan ödemeler, abonelikler ve ödülleri üzerine odaklanmaktadır. Özellikle son yıllarda pek çok oyunda standart hale gelen battle pass sistemleri, oyun deneyimini süreklilik bağlamına oturttuk hem kullanıcı davranışlarında hem de sektör gelirlerinde köklü dönüşümlere neden olduğu ifade edilmektedir. Oyunların artık sadece bir oyun mimarisine sahip olmadığı ayrıca bir tüketim mimarisinin de eklemlendiğini vurgulayan çalışma; oyuncuların davranışsal ekonomi, psikoloji, medya çalışmaları ve tüketici hukuku bağlamında multidisipliner bir literatür taraması yapmıştır.

Son olarak Dr. Furkan DÜZENLİ’nin eleştirel kitap incelemesinde Johann HARI’nin kaleme aldığı “*Çalınan Dikkat*” adlı kitap “*Çalınan Dikkat: Bilişsel Kapitalizm Çağında Dikkat Ekonomisinin Eleştirel Bir Okuması*” başlığı altında yer almaktadır.

Böylece bu sayımızda 3 makale ve 1 kitap incelemesiyle karşınıza çıkıyoruz.

Hepinize iyi okumalar dileriz.

Dr. Abdulkirim GÜN

FROM THE EDITOR IN CHIEF

Esteemed readers,

It is with great pleasure that the Journal of Information Technologies and Communication hereby presents its December 2025 issue (Volume 3, Issue 2) to researchers and the scientific community. The first article in this issue, titled “*Digital Addictions and Digital Metacognitive Behaviours of Public Sector Employees*” was written by Assoc. Prof. Mutlu SESLI and Dr. Ali KOROGLU. The article examines the question of whether metacognitive strategies can assist individuals in using digital tools in a more controlled and conscious manner, addressing the risk of excessive use that is associated with new trends in digital technologies. This research article emphasises the impact of digital addiction on productivity and underscores the significance of incorporating metacognition-based training into digital awareness initiatives within public institutions.

The article titled “*A Systematic Review on the Reconstruction of Negotiation Processes by Social Media*,” authored by Kevser GULDOGAN and Rabia Rana SARI, is a literature review that examines the effects of social media on negotiation processes from a multidimensional perspective. This review demonstrates that social media is not merely a tool for communication and interaction, but has evolved into an effective and multi-layered negotiation arena in numerous domains.

The article titled “*The Effects of Battle Pass Systems on Consumers in Digital Games: An Examination in the Context of Behavioural Responses*”, written by Nesrin SANCAR, focuses on payments, subscriptions, and rewards, which are becoming increasingly common in digital games. It has been asserted in the research that battle pass systems, which have become prevalent in numerous games in recent years, have precipitated substantial changes in both user behaviour and industry revenues by establishing the gaming experience in the context of continuity. The study emphasises that games are not merely characterised by a game architecture, but also incorporate a consumption architecture. The research includes a multidisciplinary literature review in the context of behavioural economics, psychology, media studies, and consumer law.

The final article of this issue is Dr. Furkan DUZENLI’s critical book review, featuring Johann HARI’s book “*Stolen Focus: Why You Can’t Pay Attention*” under the title “*Stolen Focus: A Critical Reading of the Attention Economy in the Age of Cognitive Capitalism.*”

Accordingly, this issue comprises three articles and a book review.

We hope you enjoy reading it.

Dr. Abdulkерim GÜN