

Bölüm 3

DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNDEKİ TÜKETİCİ PROFİLİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞININ GENÇLER DÜZEYİNDE İNCELENMESİ¹

Müzeyyen ÖZHAVZALI², Muhammed Furkan DOĞAN³

Giriş

Teknolojinin hızla gelişimi ile birlikte bilgisayarın günlük hayatta her alanda kullanımının artması, beraberinde her yaşta insanın eğlence sektöründe de bilgisayar kullanmasını kaçınılmaz yapmıştır. Dijital oyunlar, video oyunlarını oyuncuların bilgisayarlar veya oyun konsolları aracılığı ile oynadığı sanal oyunlardır. Çevrimiçi dijital oyunlar ise internetin gelişimi ile birlikte birden fazla kişinin aynı ortamında eş zamanlı olarak bulunmaları ile ortaya çıkmıştır.

Dijital sektörde, dijital oyunlar olarak adlandırılan bu oyunlar cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar gibi farklı ve kolay ulaşılabilen araçlarla oynanabilmektedir. Bu da dijital oyun oynayan kişilerin yaş ve sayı olarak çok geniş bir tüketici kitlesine hitap etmesine ve dijital oyuncu sayısının dünyada tahmin edilenden daha hızlı artmasına sebep olmuştur. Daha önce yapılan birçok çalışmada dijital oyunların bireylerin görsel ve dikkat becerilerini geliştirdiği, olayları daha hızlı düşünebilme yeteneğini artırdığı gibi olumlu yönde etkileri olduğu ancak bilinçsiz ve aşırı kullanımda oyun oynama davranışlarının ciddi sorunlara neden olduğu belirtilmiştir. Gençler başta olmak üzere her yaş grubu tarafından oynanan bu oyunlar, oyuncuları hem fiziksel hem de zihinsel olarak olumsuz yönde etkilemektedir. Oyun bağımlılığı veya dijital oyun bağımlılığı günümüz sorunları arasında büyük bir yer almaktadır. Amerikan Tıp Birliği'ne göre, Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Tanner, 2007).

Dijital Oyunlar ve Gelişimi

Dijital Oyun ve Çeşitleri

Dijital oyun, oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun ekran veya benzeri bir sistem aracılığıyla

¹Bu çalışmanın bir kısmı, İstanbul Kültür Üniversitesi'nin düzenlemiş olduğu II. Uluslararası Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar, Sosyal ve Beşeri Bilimler Kongresi'nde (BİLMESS SC-HM 2018) "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Üniversite Düzeyinde Geçerliliği Üzerine Bir Uygulama" adlı bildiriyle sunulmuştur

²Dr.Öğr.Üyesi, Kırıkkale Üniversitesi, Fatma Şenses Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, İşletme Programı, Kırıkkale/ Türkiye, thavzalimuzeyyen@hotmail.com,

³Öğrenci, Kırıkkale Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü, Kırıkkale/ Türkiye, muhammedfurkandogan50@gmail.com,

Kaynakça

- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, erişim https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf
- Green CS & Bavelier D.(2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 2003; 423:534-537.
- Gündüz U. (2011). Kitlelesel Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma (Mmorpg) Oyunlarının Ergenlerdeki Etkileri Üzerine Bir Bağımlılık Araştırması, *Marmara İletişim, Sayı 18*.
- İrmak A.Y. & Erdoğan S.(2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*; 27(2):128-37.
- Kaya, A. B. (2014). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik Ve Güvenirlilik Çalışması, *Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Tokat*.
- Özyurt, M., *Gazete Bilkent, Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi ve Dünya Ekonomisindeki Payı*, <http://www.gazetebilkent.com/2015/09/22/dijital-oyun-sektorunun-gelisimi-ve-dunya-ekonomisindeki-payi>.
- Roe K. & Muijs D.(1998). Children and computer games: a profile of the heavy user. *Eur J Commun*; 13:181-200.
- Schmit S, Chauchard E, Chabrol H. & Sejourne N.(2011). Assessment of social characteristics, coping strategies, self-esteem and depressive symptoms in relation with online video game addiction among adolescents and young adults. *L'Encéphale* 2011; 37(Suppl.3):217-223.
- Tanner L. (2014).AMA considers video game overuse an addiction. The Associated Press, 2007. Accessed: August 2014. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/06/27/AR2007062700995.html>
- TBF 2017 Yılı Değerlendirme Raporu(2018). Türkiye Bilişim Derneği, 2018, Ankara, erişim <http://www.tbd.org.tr/wp-content/uploads/2018/05/2017-degerlendirme-raporu.pdf>.
- Tüzün H.(2006). Türkiye'de İnternet Kafe Konferansı, TOBB, ETÜ.
- UNICEF, Dünya Çocuklarının Durumu 2017: Dijital Bir Dünyada Çocuklar Raporu, 2018.
- Yılmaz, E., & Çağiltay, K.(2005). History of digital games in Turkey. *Proceedings of DIGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*.
www.barisozcan.com/uzaylilar-icin-elektronik-spor-dunyasi-rehberi-efsaneler-asla-olmez/ erişim:10-8-2018, 12:00
- www.hurriyet.com.tr/teknoloji/turkiye-oyun-sektorunde-buyuyor-40703291(erişim 10-8-2018, 12:00)
- www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=31452(erişim 12-8-2018, 13:00)
- www.teknokulis.com/dosyalar/2011/07/11/video-oyun-tarihi-1970lerden-gunumuze (erişim 15-8-2018, 16:00).