

Bölüm 13

ONLINE (ÇEVİRİMİÇİ) OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ VE ÇOCUĞUN HAYATINDAKİ YERİ

Aysel ÖZDEMİR¹
Sinem YILDIZ²

GİRİŞ

İnsanoğlunun varoluşundan beri oyunun yaşamın içerisinde olduğu tartışılmaz bir durumdur. Tarihi inceleyen bilim dallarının araştırmalarında, yapılan kazılarda oyun ile ilişkili veriler sunulmuştur. Oyun tarihinin çok eski olduğu, dünya tarihinin en eski yapısı olarak varsayılan Göbeklitepe bölgesinde, günümüzde de bilinen ve oynanan, mangala adlı oyuna ait izlerin bulunması ile kanıtlanmıştır (3).

OYUN

Oyun TDK'de belirtilen haliyle 'Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence' olarak tanımlanırken; alman şair ve kuramcı Schiller'e (1759-1805) göre artan enerjinin herhangi bir hedef ya da neden olmaksızın harcanması olarak tanımlanıp çocukların gereksiniminden fazla enerjiyi aktardıkları bir yol olarak nitelendirmiştir. Alman filozof ve kuramcı Lazarus (1824-1909) oyunu artan enerjinin aktarılması durumunun aksine yoğun uğraş sonrası herhangi bir hedef içermeyen, mutluluk veren ve dinlendiren bir aktivite olarak tanımlamaktadır. Alman nörolog ve kuramcı Freud (1905-1920) oyunu çocukların öz benliklerini bulduğu, kişiliğini oluşturan davranışların dışavurumunu sağlayan, duygusal problemleri konusunda fikir edinebildiğimiz bir aktivite olarak tanımlayıp gerçek hayattaki problemlerinden uzaklaştığı bir kaçış yolu olarak nitelendirmektedir. Son olarak İsviçreli psikolog kuramcı Piaget (1896-1980) oyunu uyarlanı özümseme ve uyum sistemine entegre etme olarak tanımlayıp çocuğun çevresini anlamlan-

¹ Doç. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Halk Sağlığı Hemşireliği AD, ayozdemir@uludag.edu.tr

² Uzm. Hem., Ali Osman Sönmez Onkoloji Hastanesi, snmyldz1995@gmail.com

dırması ve dış dünyaya uyumu için gerekli bir aktivite olarak tasvir etmektedir. Belirtilen tanımların ışığında oyun çocuğun fiziksel, ruhsal ve sosyal olarak gelişimini destekleyen, yaşama hazırlanabilmesi için iletişim, yardımlaşma ve mücadele içeren deneyimler sunan olgunlaşma ve öğrenme süreci olarak ifade edilebilir (23,27,30,40,41).

ONLİNE OYUNLARIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Değişen zaman, gelişen teknoloji yaşamın her yerinde olduğu gibi oyunlara da yansımış olup günden güne oyunların şekli, oynanan ortamlar, oyuna dâhil olan oyuncu sayısı ve oyun araç-gereçleri değişmiş ve dönüşüm gerçekleşmiştir (42).

Geçmişten günümüze özellikle 20. yüzyılın son yarısında oyunların boyutu neredeyse tamamen değişmiştir. Eskiden kullanılan oyunlar yerlerini uzaktan kumandalı oyuncaklara, robotlara, televizyonlara ve bilgisayar üzerinden oynanabilen önce çevrimdışı(offline) sonra da çevrimiçi(online) oyunlara bırakmıştır. İlk olarak televizyon mühendisi olarak adlandırılan Ralph Baer tarafından 1951 yılında televizyon medyasına uygun olarak tasarlanan ve 1966'da hazırlanan video oyun örneği sonrasında teknolojinin ilerleyişi ile doğru orantılı olarak oyunların da dijitalleştiği görülmüştür. Bunun akabinde bilgisayar programcısı olarak adlandırılan Steve Russell arkadaşlarının da desteğiyle 1962 yılında uzay gemilerinin savaşını içeren 'Space war' isimli oyunu programlamıştır. Bulunulan dönem itibariyle bilgisayarlara ulaşımın zorluğu -gerek yüksek maliyet açısından gerekse yetersiz nicelik açısından- nedeniyle oyun evlere giremedi. Sonrasında bu oyunlar önce oyun makinelerine akabinde de cep telefonları ve bilgisayarlara; internetin yaygınlaşması ile de her alana yayılmıştır. Böylelikle bilgisayarlar iletişim kurma ya da eğitim aracı olmaktan ziyade eğlence kaynağı olarak ilk sırayı almıştır. İnternetinde katkısıyla çevrimiçi ya da diğer ifadeyle online olarak oynanan dijital oyunlar da günden güne artarak oynanmaya başlanmıştır. Online oyunlar internet ortamında ya da başka bir bağlantı ağı yoluyla oynanıp etkileşim sağlanabilen oyunlardır. Online oyunların tarihi 1970'li yıllarda keşfedilen paket tabanlı kullanılan bilgisayar ağlarına dayanmaktadır. Online oyunların ilk örneği olarak ise 1978'lerde tasarlanıp 1980'lerde dâhili ağlarda kısıtlı kullanılan rol play oyunları MUD ('Multi User Dungeon') ve başka bir versiyonu MUD1'dir. Milenyum çağı denilen 2000'lerde ise birçok oyuncunun yer alabildiği oyun türlerinin artması ile online oyunlar ivme alarak daha da yaygınlaşmıştır (3,7,8,10,21,22,24,29,31,35,44).

ONLİNE OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Online oyunlar gelişen teknoloji sonucunda kendini güncellemesi, oyuncuya özel karakterler oluşturup kişileştirilmesi, karakterlerin efektler sayesinde görsel ve işitsel olarak neredeyse gerçek gibi olması, bir hikâye üzerine kurulmuş olmaları, beklemeden yeniden oynanması, gerçek hayatta bir arada olamayacak birçok oyuncunun birlikte oynaması gibi özellikleri ile diğer oyunlardan farklıdır. Ortaya konulan yayınlar üzerinde oyun türleri konusunda ortak, sabit bir sınıflandırma bulunmazken; neredeyse her online paylaşım ortamı ya da yayın kanalı tercihleri doğrultusunda isimlendirmeler kullanarak; içerik ve yaş aralığı dikkate alınarak farklı türler ifade etmişlerdir. Video oyunları konusunda çeşitli bilgilendirmeler içeren bir site olan 'Gamespot' 63 farklı oyun türünü aktarıırken; oyun incelemelerinde bulunan 'Level' adlı dergi ise yaklaşık olarak 30 tür aktarmıştır. Oyun da dâhil olmak üzere birçok türde incelemelerde bulunan puan veren bir site olan 'Metacritic' türleri genel hatları doğrultusunda: aksiyon, macera, şiddet, yarış, puzzle, spor, strateji, nişan alma, savaş ve eğlence olarak adlandırmıştır. Bunun yanı sıra sanal ortamda oyun makinesinde, konsollarda, bilgisayarlarda, telefonlarda son olarak tabletlerde online veya offline olarak oynanan katılımcı sayısı doğrultusunda bireysel ya da grup oyunları bulunmaktadır. Akademik yayınlar ve popüler yazınlara bakılarak türleri sabit sınıflandırmalarla tasvir etmek oldukça güçtür (12,14,15,43).

ONLİNE OYUNLARIN DAĞILIMI

Dijital oyunlar 2020 raporuna göre şu anda dünya üzerinde yaklaşık 2,7 milyar oyuncu bulunmaktadır, bunun 2021'de 2,91 milyara akabinde 2023'de 3,07 milyara erişmesi öngörülmektedir. Bunun bölgeler bazında dağılımına baktığımızda Asya Pasifik ülkelerinde yaklaşık 1,44 milyar, Avrupa ülkelerinde 386 milyon, Ortadoğu ve Afrika'da 377 milyon, Latin Amerika'da 266 milyon ve Kuzey Amerika'da 210 milyon oyuncu bulunmaktadır. Ülkemizde de oyun sektörü yıldan yıla artmaya devam etmektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda illere göre oyun alışverişi sıralaması İstanbul, İzmir, Ankara ve çalışmamızın da yapıldığı il Bursa olarak devam etmektedir. Oyun alışverişi verilerine göre kadınlar ve 30 yaş üstü oyuncu sayısı önceki yıla göre belirgin düzeyde artış göstermiştir. Bu artış oyuna başlama yaşına ve oyun sürelerine de yansımış olup oyuna katılma yaşı 4,5'a düşmüşken; gün içerisinde harcanan oyun süresi 4 saatin üstüne çıkmıştır. Ülkemizde nüfusun %79'u internet kullanıyorken bunların %84,7'si

erkek iken %73,3'ü kadındır. Evden internete erişim oranı ise %90,7'dir.20-25 milyon insanın online oyun oynadığı ve online oyun oynayanların ise %50,2'sinin erkek, %49,8'inin kadın olduğu bilinmektedir. En çok tercih edilen oyun türlerine bakıldığında aksiyon-macera-strateji, yarış-spor, yapboz, simülasyon ve rol-play oyunları başta gelmektedir. Oyun alışverişi verilerine göre en çok satın alınan online oyunların daha çok savaş ve şiddet içerikli oyunlar olup bunları satın alanların ise sıklıkla erkekler ve ergen bireyler olduğu bilinmektedir (3,9,10,17,20,29,45).

OYUNLARIN ÇOCUĞUN HAYATINDAKİ YERİ

Online oyunlar teknolojinin gelişmesiyle sokak oyunlarından bilgisayar oyunlarına; internetin yaygınlaşmasıyla da çevrimiçi(online) ortama yayılarak çocuğun hayatına büyük ölçüde dahil olmuştur. Çocuk daha çok küçük yaşlarda önce ekran ışığının cazibesine kapılıp sonra algılama becerisi ve duyularının gelişimi ile tablet, telefon ve bilgisayar kullanmaya başlar hale gelirken kendini teknoloji dünyasının ortasında bulur. Çocukların çok fazla boş vaktinin olması, öz düzenleme mekanizmalarının yetişkinlere oranla daha zayıf olması onları teknoloji dünyasında hedef haline getirmiştir. Çocuk teknolojiyi eğitim amacı dışında en çok oyun oynamak için kullanır. Çocuğun oyun oynama nedenleri arasında sosyal nedenler (yeni insanlarla iletişim kurmak, diğer insanlara yardımda bulunmak ve bulunduğu topluma aidiyet hissi), şiddet eğilimi (dövüş, karşılıklı online savaş ve yok etme hissi), yalnız oynayabilme, oyunla ilişkili nitelikler (sihir yapmak, taklit ve sürekli tecrübe kazanma hissi) ve diğer nedenler (taktiksel yaklaşım, keşfetme ve kişisel karakterini oluşturma) olabilir. Oyunlar oyunun içeriğine, oynama zamanına ve oynama süresine göre çocuk için olumlu ya da olumsuz birçok etkiye neden olur. Oyunlar aile kontrolü altında, birlikte belirlenen süre ve kurallara uyarak oynandığında yarar sağlayabilmektedir. Örneğin; Millî Eğitim Bakanlığınca önerilen online oyunlar (sözcük oluşturma, rise of nations gibi) bulunmakta ve ders içeriklerinde yer almaktadır (1,4,6,13,24,29,33,46).

Olumlu özelliklerini incelersek; el-göz koordinasyonu sağlamada, algılamada, odak problemi yaşayan hiperaktif çocuklar için belirli süre odaklanmada, günlük hayatlarında ve eğitim aşamasında öğrenilen kavramları pekiştirmede, İngilizce tabanlı olanları dil öğrenmede, oyun sırasında verilen ve çabuk karar verilmesini istenen problemlerle problem çözme becerisi kazandırmada etkilidir. Gerçek yaşantılarında deneyimleyemedikleri durumları yaşamalarında or-

taya çıkabilecek riskler olmadan deneyimleyip öğrenim sağlamaya, sıklıkla görsel öğelerden oluşması sebebiyle görsel zekânın geliştirilmesine (örneğin, zeka oyunları görsel zekâyı kuvvetlendirip hızlı öğrenme sağladığı için kişi aynı anda birden fazla olaya hakim olabilir), çocukların teknoloji ile içli dışlı olmalarına, mücadelenin katkısıyla ve oyun kurgusuyla hayatın monotonluğundan sıyrılıp ucuz yolla eğlenceli vakit geçirmelerine yarar sağlar. Oyun beyin mekanizmalarını çalıştırır, araştırmaya, komplike işlemleri keşfetmeye, taktikler oluşturmaya, yaratıcılık kazanmaya, öğrenmenin artmasıyla özgüven kazanıp motive etmeye, kaybetmeye karşı başa çıkma becerisi kazanmaya ve gergin zamanlarda soğukkanlı olup anksiyeteyi azaltmaya yardım eder. Birden fazla oyuncu içeren online oyunlar grubu organize etme becerisi kazanma, sosyalleşme, kendisine benzer kişilerle tanışma ve ortak bir hedef için iş birliği yapma olanağı sağlar. Oyunlar bir yandan da terapi gibidir; otizmli çocuklar için dil gelişimini desteklerken çekinik çocuklara kişilerarası ilişkilerde sosyalleşmeyi destekler (2,4,6,14,18,19,24,26,34,36,37,43).

Olumsuz özelliklerini incelersek; uzun süre oyun oynanması nedeniyle beyin gelişimi yavaşlar, kas, eklem ağrıları ve postür bozuklukları, el bileğinde karpal tünel sendromu gibi, sürekli oyun oynamaktan ya da düşünmekten kaynaklı uyku bozuklukları- gece geç yatma, uykuya geç dalma, sabah uyanamama-, ekran ışığına uzun süreli maruziyet sonrası göz kuruluğu, yaşarması, yanması vb. göz problemleri, yine uzun süre oyun oynamaya bağlı olarak sedanter yaşam, yeme örüntülerini aksatma sonucu yetersiz beslenme ya da yeme zamanlarını ayarlayamayıp hazır gıda ürünler tercih etme sonucu obezite görülebilir. Oyunu hayatının merkezine alan çocuk sosyal hayatını, derslerini, bakım gereksinimlerini ihmal ederek ağız sağlığı problemlerini ve hastalığa yakalanma ihtimalini arttırır. Oyunlar içerisinde yer alan yanıp sönen ışıklar ışığa hassasiyeti olan epilepsi hastaları için epileptik nöbetleri tetiklerler. Bu oyunlar bireyleri psikolojik olarak da etkileyip oyunlarla sürekli meşgul olan öldürdükleri, yaraladıkları ile övünen çocuk yalnızlaşır, depresifleşir; oyun oynayamadığı zaman ya da istediğini elde edemediği zaman anksiyete yaşayıp agresif, gergin, şiddete meyilli bir hal alır. Sürekli sanal dünyaya yönelen çocuk gerçek hayattan uzaklaşıp sanal dünya da olanları normalleştirir, gerçek hayatına da aksettirir. Saldırganlık ve sinirlilik hali gerçek hayata taşınıp kendine ya da başkasına zarar vermeye, intihara meyilli hale gelmeye ve sonuçta ölümlere neden olabilir. Oyun içerisinde belirli kademelere gelen oyuncuların ilgi görüyor olması, beğenilme arzusunun da etkisiyle çocuk daha çok oyun oy-

namak, hızlıca yükselmek ister ve bunların etkisiyle bekleyemez, sabırsız hale gelir sonucunda başarısız hissederse stres yaşar bu stres artıp kalp krizlerine kadar gidebilirken; başarılı olması dâhilinde haz alıp dopamin salgılanması sonucu mutlu hissedip özgüveni artır. Her bilgiye rahatlıkla erişmesi alışkanlığıyla öğrenememeye ve yaratıcı düşünememeye, kişisel bilgilere erişim kolaylığıyla mahremiyet endişesine, sanal dünyada yükselip tatmin oldukça bulunduğu toplum ve çevresinden soyutlanmaya bunun yanında sanal dünya dışındaki aktivitelere isteksiz hisseder. Çocuk sanal dünya üzerinde gördükleri doğrultusunda bu davranış kalıplarını öğrenip toplum değerlerine göre değil bu kalıplara göre davranır. Olmak istedikleri gibi kendilerini tanıtır sahte kimlikler oluşturdukları için sahte kimlikler ortaya çıktığında güvenleri zarar görür. Oyunlar ister istemez çocukları suça eğilimli hale getirir; fikirlerini ardını düşünmeden ifade edip bilişim suçlarına, oyunlarda alışılan savaş, suç öğelerini normalleştirip günlük hayatta göstermeyeceği tutumları gerçekte rahatlıkla göstermeye, okuldan kaçmaya, yalan söylemeye ve daha çok oyun almak için fazla para harcama; bulamayınca da hırsızlık yapmaya neden olur. Çocuklar daha çok küçük yaşlarda okuma yazma dahi bilmiyorken teknolojik aletlerin sesli komut fonksiyonunu kullanıp çevrimiçi oyunlara ulaşır oyun sırasında oyun reklamlarına maruz kalır yaşlarına uygun olmayan içeriklerle karşılaşır travmatik etkilere, oyunlarda sunulan kadın karakterlerin gerçeğe birebir benzer olması nedeniyle de vücutlarını tanıdıkları dönemde gerçek algılarının bozulmasına neden olabilmektedir. Oyunların alt metinlerinde verilen mesajlar çocuklara ister istemez dayatılırken çocuk sosyokültürel olarak da bunun doğruluğuna inanır ve yansır. Örneğin; oyunlarda kadınlara biçilen rollerin gerçekte kadına şiddet ve cinsel obje algısının artmasına ya da ırkçı söylemleri duyup normalleştiren çocuğun yaşamında ayrımcılık yapmasına neden olabilir (2,5,7,11,16,19,21,25, 28,32,33,38,39,43,47).

SONUÇ

Hayatın başından beri oyunun yaşamın içerisinde. Oyun tarihinin çok eski yıllara dayandığı yapılan çalışmalarda elde edilen bulgularla kanıtlanmıştır (3). Yıllar geçtikçe dönem değiştikçe oyunda her boyutuyla değişime karşı koyamamıştır (42). Eskiden kolaylıkla elde edilebilen araçlarla oynanan sokak oyunları ve yaratımcı pratik oyunlar yerini önce hazır alınabilen oyuncaklara sonra makinelerin oyuncaklara entegre edilmesi ile uzaktan kumandalı oyuncaklara, robotlara, televizyonlara ve bilgisayar üzerinden oynanabilen önce çevrimdışı(off-

line) sonra da çevrimiçi(online) oyunlara bırakmıştır. İnternetinde katkısıyla çevrimiçi ya da diğer ifadeyle online olarak oynanan dijital oyunlar günden güne artarak oynanmaya başlanmış olup günümüzde birçok oyuncunun yer alabildiği oyun türlerinin artması ile online oyunlar ivme alarak yaygınlaşmıştır. Dijital oyunlar 2020 raporuna göre şu anda dünya üzerinde yaklaşık 2,7 milyar oyuncu bulunmaktadır, bunun 2023'de 3,07 milyara erişmesi öngörülmektedir. Dünyanın farklı yerlerinde oyun akımları ortaya çıkmıştır. Asya Pasifik ülkelerinde yaklaşık 1,44 milyar, Avrupa ülkelerinde 386 milyon, Ortadoğu ve Afrika'da 377 milyon, Latin Amerika'da 266 milyon ve Kuzey Amerika'da 210 milyon oyuncu bu akımlarda yer almaktadır. Toplumu eğlendiren oyun topluma yön veren bir hal almıştır. Online oyunlar gelişirken oyunla iç içe olan çocuğun hayatında da etkisi artmıştır. Bu etkiler seçilen oyunun içeriğine, oynama zamanına ve oynama süresine olumlu ya da olumsuz olarak kendini göstermektedir. Dengeli oynandığında ve dikkatli seçimler yapıldığında çocuğun fiziksel, sosyal, ruhsal ve bilişsel gelişiminde yararlı olurken; aksi durumlarda zararlı olabilmektedir (3,6,8-10,19,29,31,43,45).

Online ortamda çeşitli riskler altında kalan çocuklar kontrol ve içerik denetiminden uzak kaldıkça oyunla bağı artıp online ortam risklerine karşın daha savunmasız kalacaklardır. Bu nedenle çocukların içerisinde bulunduğu ev, okul vb. ortamlarda ebeveynler, öğretmenler gibi bakım sağlayıcılar çocukların yetiştirilmesinde bahsedilen riskler içinde gerekli önlemleri almalıdırlar. Bununla ilişkili olarak ülkemizde aile ve sosyal politikalar bakanlığı tarafından ortaya konulan uygulamalar mevcuttur. Bu uygulamalar kapsamında ebeveyn talepleri doğrultusunda internet erişim ücreti alınmadan internetteki zararlı içerikleri egale eden alternatif erişim hizmeti sağlanmaktadır. Ancak bunun için ailenin farkında olup bu hizmeti talep ediyor olması gerekir. Bu boyutta da halk sağlığı hemşirelerine ailelerin bilinçlendirilmesi, farkındalıklarının arttırılması ve koordine olması adına büyük roller düşmektedir. Halk sağlığı hemşiresi gerek sağladıkları bilgilendirmeler, danışmanlık hizmetleri gerekse ilgili birimlere yönlendirmeler ve durum yönetimi ile çocukların sağlıklı yetiştirilmesine ve toplumun bilinçlenmesine katkıda bulunur. Unutmayalım ki sağlıklı çocuklar geleceğin sağlıklı ebeveynleri olacaktır ve toplum bu doğrultuda iyileşecektir. Çocuk, aynı bir binanın tuğlası gibi toplumun inşasında rol oynayan sağlıklı olduğunda sağlamlık kazandıracak ve toplumun yıkılmasını engelleyecek bir mihenk taşıdır.

KAYNAKLAR

1. AAP Council on Communications and Media. Media Use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics*. 2016;138(5): 1-6. doi:10.1542/peds.2016-2592
2. Afolabi AA, Ilesanmi OS, Adebayo AM. Prevalence and Pattern of Internet Addiction Among Adolescents in Ibadan, Nigeria: A CrossSectional Study. *Cureus*. 2022;14(2): 1-18. doi:10.7759/cureus.22293
3. Alper A, Canpolat Ö, Kızılsıkkoğlu G. Dijital Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddete Yönelik Davranışlarına Etkileri. Z. Karacagil (Dü.) *Current Debates on Social Sciences 7 Human Studies* içinde, Ankara: Bilgin Kültür Sanat Yayınları; 2021(1). 61-91.
4. Arvas İ. (2019). *Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı ve Şiddet Eğilimine Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü]
5. Atak F. (2020). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
6. Ayhan B, Köseliören M. İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*. 2019;6(1): 1-30.
7. Balıkçı R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
8. Bayın G. (2021). *Küreselleşmenin Özel Eğitimli Çocuklar Üzerindeki Etkisi: Cep Telefonları Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
9. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. Dijital Oyunlar Raporu 2020. (02/05/2022 tarihinde <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> adresinden ulaşılmıştır).
10. Biricik Z, Atik A. Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*. 2021;9(1): 445-469.
11. Carpena Lucas PJ, Sánchez-Cubo F, Vargas Vargas M, et al. Influence of Lifestyle Habits in the Development of Obesity during Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2022;19(4124): 1-12. doi:<https://doi.org/10.3390/%20ijerph19074124>
12. Coşkun Ö, Övür A. Tüketim Aracı Olarak Dijital Oyunlar: FIFA 2018 Örneği. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*. 2020;4(2): 131-143. doi:2548-0200
13. Cömert S, Güven G. Çocukların Bilgisayar Kullanım Sıklıkları, Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayarda Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin İncelenmesi. *Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives*. 2016; 4(1): 31-37.
14. Çakır H. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2013;9(2): 138-150.
15. Demirbaş Y. Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*. 2019; 12: 15-32.

16. Evcin S, Erzi S. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Saldırganlık Eğilimine Etkisi. *Humanitas*. 2019;7(14): 181-202. doi:10.20304/humanitas512579
17. Gaming in Turkey. Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu. (02/05/2022 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> adresinden ulaşılmıştır).
18. Gökalp B. (2021). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
19. Granic I, Lobel A, Engels RC. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*. 2014;69(1): 66 –78. doi:10.1037/a0034857
20. Güvendi B, Tekkurşun Demir G, Keskin B. Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. 2019;11(18): 1194-1217. doi:10.26466-/opus.547092
21. Hayes EJ. Playing it Safe: Avoiding Online Gaming Risks 2008. (26/04/2022 tarihinde Us-Cert: <https://www.cisa.gov/uscert/sites/default/files/publications/gaming.pdf> adresinden ulaşılmıştır).
22. Kantar Özkes D, Kantar B, Koç F, et al. Suça Teşvik Eden Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Bu Etkilerden Korunma Yöntemleri. *Researcher: Social Science Studies*. 2019;7(4): 215-222.
23. Koçyiğit S, Tuğluk MN, Kök M. Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2007;16: 324-342.
24. Küçükvardar M, Türel E. Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 2022;47: 47-58. doi:10.52642/susbed.1010309
25. Moreno MA, Binger K, Zhao Q, et al. Digital Technology and Media Use by Adolescents: Latent Class Analysis. *JMIR Pediatrics and Parenting*. 2022;5(2): 1-21.
26. Mustafaoğlu R, Yasacı Z. Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*. 2018;19(3): 51-58.
27. Öğretir AD. Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2008;22: 94-100.
28. Öncel M, Tekin A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*. 2015;2(4): 7-17.
29. Özçelik MF. (2022). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gazi-antep Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
30. Özer A, Gürkan AC, Ramazanoğlu MO. Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 2006;4(3): 54-57.
31. Sağır A, Özdemir M, Erden S, et al. Risk Toplumunda Yeni Bir Boyut Olarak Dijitalleşen Gündelik Hayat: Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencileri Üzerine Etkisi (Mavi Balina Ve Momo Örneği). *Türkiye İnsan Hakları ve Eşitlik Kurumu Akademik Dergisi*. 2020;Şiddetin Önlenmesi Özel Sayısı 4 ve 5: 59-72.
32. Saunders TJ, Rollo S, Kuzik N, et al. International School-Related Sedentary Behaviour Recommendations For Children and Youth. *International Journal of Behavi-*

- oral Nutrition and Physical Activity*. 2022;19(39): 1-14. doi:<https://doi.org/10.1186/s12966-022-01259-3>
33. Soyöz-Semerci ÖU, Balcı EV. Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*. 2020;10(3): 538-567. doi:10.14230/johut869
34. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*. 2012;4(3): 115-130.
35. Şelimen M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri*. [Yüksekisans Tezi, Yalova: Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
36. Şimşek E, Karakuş Yılmaz T. Türkiye’de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem ve Sonuçların Sistemik İncelemesi. *Kastamonu Education Journal*. 2020;28(4): 1851-1866. doi:10.24106/kefdergi.3920
37. Talan T, Kalıncara Y. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*. 2020;9(1): 1-13.
38. Tan B, Merey Z. Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Kullanımına İlişkin Görüşlerinin Dijital Vatandaşlık Kapsamında İncelenmesi. *Yüzüncüyıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2021;18(1): 162-193. doi:10.33711/yyuefd.859561
39. Taylan HH, Kara HZ, Durğun A. Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2017;3(1): 78-87.
40. TDK. Güncel Türkçe Sözlük 2019. (22/05/ 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden ulaşılmıştır).
41. Tok E. Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Oyuna İlişkin Algıları: Metafor Analizi Örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 2018;26(2): 599-611. doi:10.24106/kefdergi.404885
42. Tuğrul B, Ertürk HG, Özen Altınkaynak Ş, et al. Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 2014;27: 1-16. doi:<http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>
43. Uzunoglu A. Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*. 2021;11: 116-131.
44. Vatandaş S. Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneşimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*. 2021;9(1): 399-424.
45. WePC. Çevrimiçi Oyun İstatistikleri 2022. (05/05/2022 tarihinde <https://www.wepc.com/statistics/online-gaming/> adresinden ulaşılmıştır).
46. Yılmaz D, Güney R. Medyanın Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Kullanımına İlişkin Öneriler. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*. 2021;14(4): 486-494. doi:10.46483/deuhfed.829839
47. Yurdakök M. Medya Çarpması. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*. 2021;64: 16-24.