LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ

Alper ÖZGEN

Doktora Tezi
Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Prof. Dr. Adem YILMAZ
2024
Her Hakkı Saklıdır

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

Alper ÖZGEN

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ

DOKTORA TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. Adem YILMAZ

ERZURUM - 2024

TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "**Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Artırılmış Gerçeklik Algılarının Simülasyon Kuramı Bağlamında Değerlendirilmesi: Trabzon İli Örneği"** adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

X Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezimin/Raporumun makale için **altı ay,** patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

07.10.2024
Alper ÖZGEN

Aslı Islak İmzalıdır

---

* **LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

.....

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü tezle ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir**.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Dr. Adem YILMAZ danışmanlığında, Alper ÖZGEN tarafından hazırlanan bu çalışma 07/ 10 / 2024 tarihinde savunulmuş ve Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan	: Prof. Dr. Adem YILMAZ	İmza:	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi	: Doç. Dr. Gülhanım KARAOĞLU	İmza:	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi	: Doç. Dr. Şadiye KOTANLI KIZILOĞLU	İmza:	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi	: Doç. Dr. Muhsine SEKMEN	İmza:	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi	: Doç. Dr. Şeyma BİLGİNER ERDOĞAN	İmza:	Aslı Islak İmzalıdır

Prof. Dr. Sait UYLAŞ
Enstitü Müdürü
Aslı Islak İmzalıdır

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **III**
ABSTRACT ..... **IV**
KISALTMALAR DİZİNİ ..... **V**
TABLOLAR DİZİNİ ..... **VI**
ŞEKİLLER DİZİNİ ..... **VIII**
ÖNSÖZ ..... **IX**
GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. JEAN BAUDRİLLARD VE DÜŞÜN DÜNYASI **4**
1.2. SİMÜLASYON EVRENİ **8**
1.3. SİMÜLAKRLAR DÜZENİ **27**
1.4. GERÇEKLİĞİN YİTİMİ, HİPERGERÇEKLİK, BÜTÜNSEL GERÇEKLİK **31**
1.5. JEAN BAUDRİLLARD VE TÜKETİM TOPLUMU İLİŞKİSİ **48**

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. OYUN **55**
2.2. DİJİTALLEŞEN OYUN **63**
2.3. DİJİTALLEŞEN OYUNCU **71**
2.4. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI **73**
2.5. DİJİTAL OYUNLARDA ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK **77**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ **89**
3.1.1. Çalışmanın Amacı 89
3.1.2. Çalışmanın Kapsamı 90
3.1.3. Materyal ve Yöntem 90

3.1.3.1. Araştırmanın Hipotezleri 92
3.1.3.2. Araştırmanın Modeli 93
3.1.3.3. Evren ve Örneklem 94
3.1.3.4. Veri Toplama Araçları 94
3.1.3.5. Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) 94
3.1.3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği 95
3.1.3.7. Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği 95
3.1.3.8. İstatistiksel Analiz 97
3.1.4. Bulgular 98
3.1.5. Değerlendirme 116
3.1.5.1. Zaman Algısı Hipotezi 140
3.1.5.2. Sosyal İzolasyon Hipotezi 142
3.1.5.3. Oyun Süresi ve Bağımlılık Hipotezi 143
3.1.5.4. Oyun içi Hedefler ve Bağımlılık Hipotezi 144
3.1.5.5. Artırılmış Gerçeklik Oyunları ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi 146
3.1.5.6. Oyun Keyfi Hipotezi 147
3.1.5.7. Oyun Hissi ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi 148
3.1.5.8. Gelecek Kullanım İsteği Hipotezi 149
3.1.5.9. Oyun Süresi ve İlgi Hipotezi 150
3.1.5.10. Gerçeklik Hissi El-Göz Koordinasyonu Hipotezi 150

SONUÇ 152
KAYNAKÇA 161
EKLER 171
EK 1. ETİK KURUL RAPORU 171
EK 2. ANKETLER 172
EK 3. VELİ ONAM FORMU 175
EK 4. ARAŞTIRMA İZİN BELGESİ 176
ÖZGEÇMİŞ 177

ÖZET

DOKTORA TEZİ

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ

Alper ÖZGEN

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Adem YILMAZ

2024, 178 sayfa

Jüri: Prof. Dr. Adem YILMAZ
Doç. Dr. Gülhanım KARAOĞLU
Doç. Dr. Şadiye KOTANLI KIZILOĞLU
Doç. Dr. Muhsine SEKMEN
Doç. Dr. Şeyma BİLGİNER ERDOĞAN

Bu doktora tezi, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkilerini incelemektedir. Baudrillard'ın, teknolojinin gelişmesiyle birlikte gerçekliğin nasıl yer değiştirdiğini ve simülakrların modern dünyada gerçekliğin yerine geçtiğini savunan teorisi, bu çalışmanın temel kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Özellikle dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin zaman, mekân ve gerçeklik algıları üzerindeki etkilerini anlamak amacıyla yapılan bu çalışma, Trabzon ili Ortahisar merkez ilçesindeki lise öğrencilerini hedef almıştır.

Araştırmanın amacı, dijital oyun oynama alışkanlıklarının, bağımlılık düzeylerinin ve artırılmış gerçeklik algılarının Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında incelenmesidir. Çalışma, gençlerin dijital oyunlar aracılığıyla oluşturduğu yeni gerçekliklerle olan etkileşimlerini analiz ederek, bu etkileşimlerin toplumsal ve bireysel etkilerini tartışmaktadır. Özellikle, dijital oyunların sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kullanıcıların gerçek dünyadan kaçmalarına ve simülakrlar aracılığıyla alternatif bir gerçeklik yaratmalarına nasıl olanak sağladığı bu araştırmada ele alınan temel sorulardan biridir.

Araştırmada hem nicel hem de nitel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Nicel veri toplama aşamasında, kişisel bilgi formu ve dijital oyun bağımlılığı ölçekleri uygulanmış; nitel analizde ise içerik analizi yöntemi tercih edilmiştir. Araştırma, 1000 lise öğrencisinin dijital oyun oynama alışkanlıkları, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve artırılmış gerçeklik algılarını incelemektedir. Bu bulgular, Baudrillard'ın simülasyon kuramı perspektifinden ele alınarak analiz edilmiş ve öğrencilerin gerçeklik algıları üzerindeki etkileri eleştirel bir perspektifle değerlendirilmiştir.

Araştırmanın bulguları, dijital oyunların gençlerin zaman algısını değiştirdiğini, sosyal izolasyona yol açtığını ve oyun oynama süresi fazlalaştıkça bağımlılık düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik oyunlarının, gençler tarafından daha fazla tercih edildiği ve bu oyunların bağımlılık yapma potansiyelinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunların, gençlerin gerçeklikten kaçış aracı haline geldiği ve bu süreçte simülasyon kuramının öngördüğü gibi gerçekliğin yerini simülakrların aldığı sonucuna varılmıştır.

Bu çalışma, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkilerini anlamak adına iletişim ve medya çalışmaları alanına önemli katkılar sunmayı hedeflemektedir. Araştırmanın sonuçları, eğitimciler, aileler ve politika yapıcılar için dijital oyunların gençler üzerindeki etkileri hakkında farkındalık yaratmayı ve bu konuda daha bilinçli politikalar geliştirilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, dijital oyun endüstrisi açısından da kullanıcıların ihtiyaçlarına daha duyarlı, etik ve eğitici içeriklerin geliştirilmesi yönünde bir isteklendirme kaynağı olabilir. Sonuç olarak, bu çalışma, Baudrillard'ın simülasyon kuramının, dijital oyunlar, oyun tutumları ve artırılmış gerçeklik algıları bağlamında, gençler üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon Kuramı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Artırılmış Gerçeklik

ABSTRACT

DOCTORAL DISSERTATION

EVALUATION OF HIGH SCHOOL STUDENTS' DIGITAL GAME ATTITUDES, DIGITAL GAME ADDICTION AND AUGMENTED REALITY PERCEPTIONS IN THE CONTEXT OF SIMULATION THEORY: TRABZON PROVINCE EXAMPLE

Alper ÖZGEN

Advisor: Prof. Dr. Adem YILMAZ

2024, 178 Pages

Jury: Prof. Dr. Adem YILMAZ
Assoc. Prof. Dr. Gülhanım KARAOĞLU
Assoc. Prof. Dr. Şadiye KOTANLI KIZILOĞLU
Assoc. Prof. Dr. Muhsine SEKMEN
Assoc. Prof. Dr. Şeyma BİLGİNER ERDOĞAN

This doctoral thesis examines the effects of digital games and augmented reality applications on young people within the framework of Jean Baudrillard's simulation theory. Baudrillard's theory, which argues that reality has been displaced by the development of technology and that simulacra have replaced reality in the modern world, forms the basic theoretical framework of this study. This study, which was conducted specifically to understand the effects of digital games and augmented reality applications on young people's perceptions of time, space and reality, targeted high school students in the central district of Ortahisar in Trabzon province.

The aim of the research is to examine digital game playing habits, addiction levels and augmented reality perceptions in the context of Baudrillard's simulation theory. The study analyzes the interactions of young people with the new realities created through digital games and discusses the social and individual effects of these interactions. In particular, one of the fundamental questions addressed in this research is how digital games, beyond being just a means of entertainment, allow users to escape from the real world and create an alternative reality through simulacra.

Both quantitative and qualitative research methods were used in the study. In the quantitative data collection phase, personal information form and digital game addiction scales were applied; in the qualitative analysis, content analysis method was preferred. The study examines the digital game playing habits, digital game addiction levels and augmented reality perceptions of 1000 high school students. These findings were analyzed from the perspective of Baudrillard's simulation theory and their effects on students' perceptions of reality were evaluated from a critical perspective.

The findings of the study show that digital games change the perception of time of young people, cause social isolation and addiction levels increase as the time spent playing games increases. In addition, it has been determined that augmented reality games are more preferred by young people and that these games have a higher potential for addiction. It has been concluded that digital games have become a means of escape from reality for young people and that in this process, reality has been replaced by simulacra as predicted by simulation theory.

This study aims to make significant contributions to the field of communication and media studies in order to understand the effects of digital games and augmented reality applications on young people. The results of the study aim to raise awareness of the effects of digital games on young people for educators, families and policy makers and to ensure that more conscious policies are developed in this regard. In addition, it can be a source of motivation for the digital game industry to develop more ethical and educational content that is more sensitive to the needs of users. In conclusion, this study reveals the effects of Baudrillard's simulation theory on young people in the context of digital games, gaming attitudes and augmented reality perceptions.

Key Words: Simulation Theory, Digital Game Addiction, Augmented Reality

KISALTMALAR DİZİNİ

AGUTÖ : Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği

AR : Artırılmış Gerçeklik

BİT : Bilgi ve İletişim Teknolojileri

BT : Bilişim Teknolojileri

DOBÖ : Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

DOOTÖ : Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği

GTA : Grand Theft Auto (Dijital Oyun)

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Çok Oyunculu Çevrim içi Rol Yapma Oyunu)

TDK : Türk Dil Kurumu

VR : Sanal Gerçeklik

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 3.1. Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği ile İlgili Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları 95
Tablo 3.2. Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeğine Ait Doğrulayıcı Faktör Analizi Uyum İndeksleri 96
Tablo 3.3. Katılımcıların Ölçek Maddelerine Verdikleri Cevaplara Ait İç Tutarlılık Katsayıları 98
Tablo 3.4. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları 99
Tablo 3.5. Cinsiyet Türüne Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 100
Tablo 3.6. Okudukları Sınıfa Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 101
Tablo 3.7. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 102
Tablo 3.8. Anne Eğitim Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 103
Tablo 3.9. Baba Eğitim Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 105
Tablo 3.10. Aylık Aile Gelir Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 106
Tablo 3.11. Ailenin Kaçıncı Çocuğu Olma Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 108

Tablo 3.12. Kardeş Sayısına Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutum ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 109
Tablo 3.13. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutum ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri Arası İlişki Düzeyleri 111
Tablo 3.14. Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Frekans ve Yüzde Dağılımları 112
Tablo 3.15. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri 112
Tablo 3.16. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Düzeyleri 113
Tablo 3.17. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri 115

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1. Arttırılmış Gerçekli Tutum Ölçeğine Ait Path Diyagramı 97

ÖNSÖZ

Doktora eğitimim süresince her aşamada bilgi ve tecrübesiyle bana rehberlik eden, akademik gelişimime büyük katkı sağlayan danışmanım Sayın Prof. Dr. Adem YILMAZ'a, bu süreci daha verimli ve başarılı bir şekilde geçirmeme olanak tanıyan değerli katkılarıyla tez izleme komitesinde yer alan Sayın Doç. Dr. Zeynep DEMİRCİOĞLU BİRİCİK ve Sayın Doç. Dr. Gülhanım KARAOĞLU'na en içten teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca, eğitim hayatım boyunca bana sürekli destek olan, yanımda duran ve her adımda teşvik eden sevgili aileme; özellikle babama, anneme ve kardeşime, bu zorlu süreci birlikte göğüslediğim ve her daim yanımda hissederek desteğini esirgemeyen sevgili eşim Merve Melek ÖZGEN'e, Dünyalarım, çocuklarım, Alpay ÖZGEN ve Selim ÖZGEN'e şükranlarımı sunarım.

Erzurum-2024 **Alper ÖZGEN**

GİRİŞ

Teknolojinin sınırsız sınırları içinde dolaşırken, gerçekliğin ne olduğu sorusu giderek daha karmaşık hale gelmiştir. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu sorunsalı derinlemesine inceleyerek, modern dünyanın gerçeklik algısını sorgulamaktadır. 'The Matrix' filminin gündeme getirdiği simülasyon evreni fikri, Baudrillard'ın teorilerinin popüler kültürdeki yankılarından sadece bir tanesidir. Simülasyon ve simülakrların, teknolojinin yardımıyla nasıl gerçekliğin yerini aldığı, toplumsal, politik, kültürel ve ekonomik yapıları nasıl etkilediği üzerine kapsamlı bir tartışma sunmaktadır. Bu çalışma, Baudrillard'ın simülasyon kuramını, özellikle dijital oyunlar ve bağımlılık bağlamında ele almakta ve gençlerin bu yeni gerçeklik algısı ile nasıl etkileşimde bulunduğunu araştırmaktadır.

Dijital oyunlar, teknolojinin gelişimiyle birlikte gerçeklikle olan sınırlarını zorlamakta, oyunculara alternatif evrenler sunmaktadır. Bu oyunlar, sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, kullanıcıların gerçek dünya deneyimlerini zenginleştiren, hatta bazen onlardan kaçmalarını sağlayan birer araç haline gelmiştir. Bu çalışmanın amacı, Trabzon ili, Ortahisar merkez ilçesinde lise öğrencileri üzerinde dijital oyun oynama tutumları, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve artırılmış gerçeklik algılarının simülasyon kuramı bağlamında incelenmesidir. Bu araştırma, iletişim literatürüne dijital oyunların ve onların bağımlılık yapıcı etkilerinin anlaşılmasına yönelik özgün bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Bu çalışma, nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin bir kombinasyonunu kullanarak, dijital oyunların gençler üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlar. Nicel veri toplama yöntemi olarak, kişisel bilgi formu ve çeşitli ölçekler kullanılacak; nitel analiz içinse içerik analizi yöntemi tercih edilecektir. Araştırma, 1000 lise öğrencisi üzerinde gerçekleştirilecek ve elde edilen bulgular Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde eleştirel bir perspektiften değerlendirilecektir. Araştırmanın temel hipotezleri, dijital oyun oynamanın zaman algısını değiştirdiği, sosyal izolasyona yol açtığı ve oyun oynama süresinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığının arttığı yönündedir. Ayrıca, arttırılmış gerçeklik oyunları oynayan bireylerin, dijital oyunlardan daha fazla keyif aldığı ve bu tür oyunların bağımlılık yapma oranının daha yüksek olduğu öne

sürülmektedir. Bu hipotezler, dijital oyunların ve artırılmış gerçekliğin gençlerin yaşamları üzerindeki etkilerini anlamak için kritik öneme sahiptir.

Bu araştırma, Trabzon ili Ortahisar Merkez ilçesindeki lise öğrencilerinin dijital oyunlarla etkileşiminin derinlemesine incelenmesiyle, simülasyon kuramının güncel bir uygulama alanını keşfetmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunların oynanma sıklığı, bağımlılık düzeyleri ve arttırılmış gerçeklik algıları, Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlar kuramıyla ilişkilendirilecektir. Nicel veri toplama sürecinde, katılımcıların demografik bilgileri, dijital oyun oynama alışkanlıkları ve tutumlarına ilişkin detaylı bilgiler toplanacak; bu veriler, araştırmanın kapsamını belirlemek ve hipotezleri test etmek için kullanılacaktır. Araştırmanın bulguları, iletişim ve medya çalışmaları alanında, özellikle dijital oyunlar ve gençlerin teknoloji kullanımı konularında yeni perspektifler sunmayı amaçlamaktadır. Araştırmanın sonuçları, dijital oyunların gençler üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir kaynak oluşturacak ve eğitimciler, politika yapıcılar ve aileler için değerli bilgiler sağlayacaktır. Aynı zamanda, dijital oyunların ve arttırılmış gerçeklik uygulamalarının sosyal ve psikolojik boyutları üzerine daha fazla modern toplumdaki teknolojik gelişmelerle nasıl etkileşimde olduğunu gösterirken, bu teorinin dijital çağın karmaşıklıklarını anlamada ne kadar hayati olduğunu da vurgulamaktadır.

Araştırmanın özgün katkısı, simülasyon kuramının dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik bağlamında gençlerin yaşamındaki pratik uygulamalarını ve etkilerini incelemesidir. Baudrillard'ın teorisinin, gençlerin dijital oyunlarla olan etkileri üzerinden ele alınması, simülasyon kuramının sadece akademik bir çerçeveden ibaret olmadığını, aynı zamanda günlük yaşamda, özellikle teknoloji ve medya ile yoğun bir şekilde iç içe olan genç nüfus üzerinde derin etkileri olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, bu etkileşimin yarattığı sosyal, kültürel ve psikolojik dinamikleri anlamak için önemli bir adım olacaktır. Araştırma sonuçlarının, dijital oyunların gençler üzerindeki etkileri konusunda farkındalık yaratması ve bu alanda daha bilinçli politikaların oluşturulmasına katkıda bulunması beklenmektedir. Özellikle eğitimciler ve aileler için, gençlerin dijital dünyayla olan sağlıklı etkileşimlerini destekleyecek stratejilerin geliştirilmesinde yol gösterici olabilir. Ayrıca, dijital oyun endüstrisi için de, kullanıcıların ihtiyaç ve beklentilerine daha duyarlı, etik ve eğitici içerikler üretme yönünde bir isteklendirme kaynağı olabilir.

Ancak, her araştırmacının kendi zorlukları ve sınırlılıkları vardır. Bu çalışma, belirli bir coğrafi alanda (Trabzon ili, Ortahisar merkez ilçesi). sınırlı bir örneklem grubu (1000 lise öğrencisi). üzerinden yürütülecektir. Bu nedenle, elde edilecek sonuçların genellemesi yapılırken bu coğrafi ve demografik sınırlılıklar göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca, dijital oyunların ve arttırılmış gerçeklik uygulamalarının hızla geliştiği ve değiştiği bir dönemde yapılan bu çalışmanın bulguları, zamanla teknolojik ve sosyal değişikliklere bağlı olarak farklılaşabilir. Bu yüzden, araştırmanın bulguları, yapıldığı dönemin teknolojik ve sosyal koşulları çerçevesinde değerlendirilebilir.

Araştırmanın potansiyel katkılarına rağmen, simülasyon kuramının gençlerin dijital oyun oynama alışkanlıkları, bağımlılık düzeyleri ve arttırılmış gerçeklik algıları üzerine etkilerini kapsamlı bir şekilde anlamak için, ileri çalışmaların ve farklı metodolojik yaklaşımların kullanılması gerekmektedir. Bu çalışma, konu hakkında önemli bir başlangıç noktası sunsa da, konunun daha derinlemesine incelenmesi için niteliksel çalışmalar, uzun süreli gözlem çalışmaları ve karşılaştırmalı analizler gibi farklı araştırma yöntemlerinin kullanılması yararlı olacaktır.

Sonuç olarak, bu doktora tezi Baudrillard'ın simülasyon kuramının dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik bağlamında gençlerin yaşamı üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik önemli bir adımdır. Araştırma, teknolojinin hızla geliştiği ve dijital oyunların gençlerin günlük yaşamlarında önemli bir yer tuttuğu günümüz dünyasında, simülasyon kuramının güncelliğini ve uygulanabilirliğini vurgulamaktadır. Bu çalışma, simülasyon kuramının çeşitli disiplinlerdeki uygulamaları için yeni kapılar açarken, dijital oyunlar ve arttırılmış gerçeklik alanındaki gelecekteki araştırmalara ilham kaynağı olmayı ummaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. JEAN BAUDRİLLARD VE DÜŞÜN DÜNYASI

Jean Baudrillard, 27 Temmuz 1929'da sanayileşmiş bir şehir olan Reims'te, Fransa'nın çeşitli yerlerinden birinde dünyaya geldi. Baudrillard, kırsal bir bölgeden şehre yeni taşınmış bir aile tek erkek çocuğu olarak yetişmiştir. Babası bir kamu görevlisi olan Baudrillard, entelektüel açıdan pek zengin olmayan bir ailede büyümüş, farklı olarak, bu eksikliğini gidermek amacıyla 13-14 yaşlarında yoğun bir okuma ve araştırma yoluna girmiştir. Bu çabalarının sonucunda, üniversiteye giriş sınavını fazla çalışmadan kazanmayı başarmıştır (Baudrillard, 2005: 4).

Baudrillard, ortaöğrenimini Reims'te tamamlandıktan sonra, lisede Almancaya özel bir ilgi duymaya başladı. Almanca öğrendikten sonra, birçok Alman dilinin ürünlerini inceleme fırsatı mevcut ve aynı dönemde "patafizik" adı verilen, hayali çözümler üreten bir alana ilgi gösterdi. Baudrillard'a göre, patafizik aklın sınırlarını zorlayarak onu "feda etmeye" yönelik önemli bir idari bilimdir. Bu bilim dalı, sonuçtaki gerçekliğini yalnızca görünen biçimlerde arama yapmak için ilerlemektedir ve modern bilimin kuralları içinde mizahi unsurları barındırmaya çalışmaktadır (Altun, 2006: 154).

Baudrillard, lise çağlarında oldukça başarılı bir öğrenci olarak dikkat çekmiş ve bu kaynağının olağanüstü belleği olduğunu öne çıkarmıştır. Hatta hafızasının harikulade olduğunu ifade eden Baudrillard, bu özelliğinden kaynaklanan bozuklukları duymaya da yürüyüşlerinde itiraf etmiştir. Özellikle ortaokul ve lise yıllarında ciddi bir eğitimsel bilgi birikimi edinmiş ve bu bilgilerin sağladığı avantajlarla üniversite sıralarında, ders çalışmadan sınavlarını tamamlama başarısı elde etmiştir (Baudrillard, 2005: 12).

Baudrillard'ın entelektüel birikiminin temellerinde, batı toplumunun üstünlük ideolojilerine meydan okuyan Avrupamerkezcilik karşıtı tutumların rolü oldukça fazladır. Nietzsche'ye dair anlaması gereken her fikir Baudrillard'ın hafızasına yerleşmiş, bu bakış açıları aforizmalar ve anılar şeklinde kendini göstermiştir. Ay ve güneş tutulmalarına benzer biçimde, Baudrillard'ın düşünce dünyasında uzun süre etkili olan bu anılar, zamanla kendini hissettirmiştir. Nietzsche'yi yalnızca bir referans olarak değil, özümsemiş bir anı gibi değerlendiren Baudrillard, yazma işlemlerine ilişkin güncel izlenimlerin Nietzsche'yi geride bıraktığını ve basit, politika, göstergebilim gibi alanlara

yöneldiğini belirtmiştir. Nietzsche, Baudrillard'ın bilgisi olmadan düşünce ayrılıklarında derin etkiler bırakmıştır (Baudrillard, 2005: 8).

1956'da Reims Devlet Lisesi'nde Almanca öğretmeni olarak göreve başlayan Baudrillard, 1960'ların başlarında öğretmenlik ve çevirmenlik yapmanın yanı sıra editörlük alanında da çalışmalara başlar. Yıllarca öğretmen olarak çalıştıktan sonra Baudrillard yoğun çabalarının sonucunda, 37 yaşında "Paris Nanterre Üniversitesi" Sosyoloji Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak görev almayı başarmıştır.

Baudrillard, modern kapitalist sistemi ele alıp, inceleyip değerlendirebilen en önemli düşünürler arasında kabul edilir. Bu özelliği, onu sistemden çıkarabilenler tarafından sevilmeyen; Ancak sömürülen kesimler tarafından karakterlerle bir figür oluşturmuştur. Bu nedenle Baudrillard, ya tamamen takdir edilen ya da bütünüyle karşı çıkılan bir düşünür olarak karşımıza çıkar (Adanır, 2005: 9).

Kapitalizm, temel değerlerden uzak ve baştan çıkarıcı bir sistem olarak insanoğluna adeta meydan okumaktadır. Bu meydan okumanın gelebilmesi için daha güçlü bir karşılık verilmesi gerekir. Kapitalizm, artık sona yaklaşmış ve bir meta parçacıklarının parçalanmış halde olsa bile, varlıklarını bile, bir gösterim olarak sunmaktadır. Ancak, kapitalizmin sahneye koyulduğu bu performans, aslında tükenmekte olan çocuklarımızdır (Eroğlu, 2007: 63-64).

Baudrillard'a göre, her toplum "lanetli pay" dan kaçamaz. O, her şeyin mutlaka faydalı ya da tüketmeye uygun olması gerekmediğini, bazen bazı varlıkların israf edilmesi sürecinin devam etmesi gerektiğini dile getirir. Aynı şekilde, her şeyin akılcı ve ahlaklı olmasını beklemek de yanlıştır; belli bir ölçüde akıldışı ve ahlak dışı unsurların da oluşması gereklidir. Onun görünüşü veya açıkça sergilenmesi uygun değildir; bazı şeylerin gizli tutulması ve sır olarak saklanması önemlidir. İnsanların, uygun zamanda susmayı ve unutmayı bilmesi gerekir. Sistem, "lanetli payı" nın ortadan kaldırılması için büyük bir çaba gösterse de, kitleler, bu lanetli payı yaşatmaya çalışıyor. Bunu, siyasetten uzak durarak, temsili reddederek, genel bir duyarsızlaşmanın içinde kalarak, genel anlamda geniş bir bağ kurarak ve politik kırılmaları geçersiz sayarak yapıyorlar. Sonuç olarak, canlı organizmalar, ihtiyaç duyduğundan çok daha fazla enerjiye maruz kalır ve bu durum, fazlalıkların yok edilmesi için aşırı büyümenin ortaya çıkmasına neden olur (Adanır, 2013: 36).

Baudrillard'a göre yaşadığımız Dünya'da mevcut düşünce yapıları bir karmaşıklık içerisindedir. Mevcut düşünce sistemleri ve yapıları zamanın gereklerine uygun değildir. İçinde yaşamış olduğumuz zaman dilimi çizgisel bir süreci ifade etmediğinden, taşkınlıkların ve sistemsel hataların yer aldığı bir zaman diliminde yaşamaktayız (Baudrillard, 2004: 37).

Günümüzde insanlar, zaman varlığı hakkında konuşmaktan neredeyse vazgeçmiş durumda; çünkü zaman hakkında konuştuğumuzda, o an geriye kalanlar oluyor. Burada, zaman zaman "geçip gitmesi" ifadesi, kullanıldığı yerde görülmeden ortadan kaybolduğu görülüyor. Bu, doğal işlemlerdeki gibi bir zayıflama veya fiziksel bir yok oluş değil, daha düzenli aralıklarla hissedilmeden kaybolması olarak yapılabilir. İnsanoğlu, doğa yasalarıyla doğrudan bağlantılı olmayan, tamamen kendine özgü bir "yok olma" biçimini icat edebilen tek canlı türüdür. Örneğin, diğer canlılar doğal döngülere uyarken, insanların varoluşlarını kendi kurallarına göre tanımlayıp ortadan kaldırma yöntemini farklı bir kapsamlı şekilde kullanır.

Zaman ise, artık klasik tanımların geçmişini bir kavram haline getirdi. Geçmiş, şimdi ve gelecek arasında net kazanç elde etmek neredeyse imkânsız hale geldi ve zaman, başlangıç ve bitişi tanımlanamayan bir sürece dönüştü. Artık zaman, sonu belli olmayan, bitiş noktası kestirilemeyen bir oluşum olarak görülüyor. "Son" kavramı bir şeyin bitişini ifade eder ve bu nedenle önemlidir; Ancak, içinde ayrılan dünya, son anlamın anlamsızlaştığı, soyut ve adeta "ölü" bir dünyaya dönüşmüştür. Bu durum, aynı zamanda insanlığa ve toplumsal yapıya da yansıyor. Örneğin, birçok olayın ardı ardına kesilmeden tekrarlandığı ve bir görünüme ulaşmadığı bir döngüde sona erdiği; bu durum, medyanın sahte ya da gerçek olayların sürekli haber yapmasıyla daha da belirgin hale geliyor.

Artık, olaylardaki olayların hiçbirinin tamamlanmadığı hissiyle, doğal bir sonuca ulaşılamayan bu olaylar, ne pahasına olursa olsun yeniden üretiliyor. Bu da bizi sürekli bir döngü ve bitmeyen bir döngü içinde bırakıyor. Eskiden olaylar bir sonla noktalanırken, artık sahte ya da gerçek fark etmeksizin her şeyin sonsuz bir şekilde devam ettirildiği bir çağdayız. Bugün pek çok kişi, bu bitmeyen döngüler içinde bir sona erişmeyi kaybetmiş durumda. Medyada sürekli olarak yeniden sunulan olaylar, bize her şeyin sonsuz bir tekrara girdiği, adeta bir "ceset" gibi var olanların çoğaldığı bir dünya sunuyor.

Bu sonsuz tekrarlar yüzünden, bir bitiş, gidişatınız ve genel olarak olaylar gerçek anlamda sona ermiyor.

Baudrillard'ın düşünce yapısında, özünde insanlarda kimlik diye bir algının olmadığını savunur. İnsanlar toplumsal hayatta öznel menfaatler uğruna kendilerini tüketmekten başka hiçbir şey yapmamaktadırlar (Baudrillard, 2015: 53).

Özgürlük, bireysellik, irade, kimlik ve benzeri kavramlar sistemin insanlara anlattığı muazzam masallar olup bireylerin düşünce ve eylemlerine çelişki ve anlamsızlık katmaktadırlar. Rastlantı normal yaşantımızın belirsizliği içerisinde gizil şekilde durmaktadır. Gündelik yaşantımızın bir anının diğer anlarla belirsiz bir süreklilik göstermesi nedeniyle rastlantıda belirsiz bir hal almıştır. İnsanların bu durumu tam anlamıyla çözebilmeleri için kimlik denilen bir şeyin olmadığını kabul etmeleri gerekir ve ben denilen şey bu dünya üzerinde yansımış bir görüntüden farklı şey değildir.

İnsanlığı bekleyen belirsizliklerin kökeninde kararsızlıklar vardır. Gerçekliği değiştirmek günümüzün kapitalist toplumunda pek mümkün değildir. Modern dünyada insanların gerçeklikle kurdukları ilişki değiştiği için, Burada, insanları buna sürükleyen hiçbir şey, yok artık yoksunluk ya da baskı değil; aksine aşırılık, bolluk, sınırsız özgürlük ve sorumluluktan yoksunluk olduğudur. İnsanlık koşullarının bu aşamada toplumların karşılaştığı asıl sorun, bolluk ve sınırsız özgürlüğün getirdiği verimsizliktir. Bu durum da insanların tolerans sınırını zorlayan bir aşırılık ve dengesizlik hissine sahiptir (Adanır, 2007: 16).

Günümüz toplumları, bolluk ve sınırsız özgürlük anlayışıyla, insanların gerçek tatminden uzak ve bağımlı bir yaşama mahkûmdur. Bu sistem, bireyleri tüketim tartışmasına hapsederek sorumluluklarından uzaklaştırmakta ve tatminsizliğe sürüklemektedir. Teknolojik ilerlemelerle kendini "kusursuzlaştıran" sistem, ironik bir şekilde, insanların işsizlik ve toplumsal dışlanma gibi sorunlarla karşı karşıya kalıyor. Böylece bolluk ve özgürlük gibi kavramlar insanları özgürleştirmekten çok, onları edilgenleştirilip kontrol altına alan bir etki yaratmaktadır (Baudrillard, 2017: 77).

Jean Baudrillard'a göre batı medeniyetinin sembolik değerlerinin kaybolduğunu ifade eden ilk düşünürlerden biridir. Batı, ona göre medeniyet anlamında toplumsal, kültürel, siyasi olarak yapılabilecek tüm gelişmeleri yapmıştır fakat bundan sonrası için yapılabilecek hiçbir şey kalmamıştır. İkinci bakış açısında ise, batı, medeniyet adına

yapmış olduğu tüm çalışmalarda başarısız olmuştur. Artık bütün değer sistemleri, gerçekte var olan sistemin en altında bulunmaktadır. Mevcut durumda en güzel şeyin, durumun farkında olmak olduğunu ve bunu değiştirmek için nelerin yapılması gerektiğini savunmak olduğunu söylemiştir.

Baudrillard Batı'nın sömürgecilik politikalarına yönelik eleştiri getiren düşünürlerden biridir. Ona göre, Batı'nın sömürgeleştirdiği ülkelerin üzerindeki egemenlik iddiası, "iyi niyetli" söylemler altında yürütülmüş olsa da, aslında tamamen baskıcı ve zorlayıcı bir hâkimiyet süreci yaşanmıştır. Batı, bu ülkeleri geliştirme ve modernleştirme iddiasıyla hareket etmiş, ancak gerçek anlamda bir diyalog, iş birliği veya yardım politikası uygulamamıştır (Altun, 2005: 160).

1.2. SİMÜLASYON EVRENİ

İletişim alanında yaşanan pek çok değişim-dönüşümün aslında geleneksel kitle iletişim araç, mecra ve işleyiş biçimlerindeki deneyimler üzerinden inşa edildiği görülebilmektedir. Geleneksel medya olarak yapılan kavram tanımlamasının "yazılı basın, radyo, televizyon ve sinema" gibi kitle iletişim araçları olarak kabul edilirken, yeni medya tanımlaması ise geleneksel iletişim araçlarının yayınlarının tek yerden toplanması ve etkileşimin olduğu platformlar olarak tanımlanabilir (Özsoy, 2011: 15).

Bu doğrultuda geleneksel medyanın kavramsal olarak bulduğu karşılık üzerinde durulduğunda, ilgili tanımlamanın pek çok aracı (gazete, radyo, sinema, televizyon). içerse de tarihsel düzlemde yazılı basının ortaya çıkışı ve gelişen süreçte "okumanın bireyselleşmesi" üzerinden "medya" olarak tabir edilen yapıların genel dinamiklerinin şekillendiğini söylemek mümkün görünmektedir (Yılmaz, 2015: 115).

İnsanoğlunun toplumsal hayata geçiş süreçlerinde ilk iletişim araçlarından birisi mağara duvarlarına çizilen resimlerin olduğu bilinmektedir. Bunun akabinde papirüs kâğıtlarına yazılan yazılar, değişen şartlar, koşullar ve ihtiyaçlar bulunulan ekonomik ve coğrafi şartlar neticesinde telgraf, gazete, radyo, televizyon gibi araçlar insan hayatına girmiştir (Törenli, 2005: 7).

İletişim literatüründe 1450 yılında Gutenberg'in matbaayı icat etmesi yazılı medya sürecini hızlandırmıştır. 19.yy ikinci yarısından sonra Avrupa'da gerçekleşen Sanayi Devrimi yazılı basının gelişim sürecine hız kazandırmıştır. Yazılı medyayı tanımlayacak

olursak gazete ve dergi gibi iletişim araçlarını içine alan kitle iletişim araçlarından oluşmaktadır. Gazete, dergi gibi yazılı medya, geleneksel iletişim araçları içerisine girmektedir. En önemli işlevlerinden birisi kamuoyu ve gündem oluşturmak haber vermektir. Yazılı medyanın saklanabilir olması, belge niteliğinde olup sonradan verilere erişim noktasında devrim niteliğinde buluşlardır. Hız anlamında radyo ve televizyona oranla daha ayrıntılı bir şekilde okuyucuyla buluşmaktadır. Erişim hızı noktasında radyo ve televizyona oranla daha yavaş olmasına karşın, zamanı daha elverişli kullanarak daha kapsamlı haberler vermektedir. Bu nedenle yazılı basın, ekonomik şartları izin verdiği ölçüde sayfa sayılarında artırma gitme olanağına sahip olduğunda daha çok haber malzemesine yer verebilmekte böylece diğer mecralara göre önemli bir avantaj elde etmektedir (Tokgöz, 2003: 104).

Geleneksel iletişim araçları içinde yer alan radyo, elektromanyetik dalgalarla bir mesajın topluma aktarılmasını ses yolu ile sağlayan araçtır. Kulakta oluşacak frekansların boşlukta yayılması ve bunun sonucunda bu sinyallerin bir takım alıcılar vasıtasıyla toplumu meydana getiren bireylerce dinleme sürecini gerçekleştiren aygıttır (Aziz, 1976: 7). Televizyon ise elektromanyetik dalgalarla bir iletinin hem ses hem de görüntü formatıyla aktarılmasına yarayan araçtır. Radyo ve Televizyon görsel iletişim sürecinde medyanın iki temel unsurlarındandır. Bu kitle iletişim araçları toplumu bilgilendirirken aynı zamanda toplumun eğlence işlevini yerine getirmeye çalışmaktadır. Radyoda verilmek istenen içeriğin topluma anında ulaşabilmesi gazete ve dergi okurlarını ciddi manada etkilemiştir. Bu etkiyle birlikte gazete ve dergi içeriklerinde birtakım değişiklikler yaşanmıştır. Köşe yazılarının ortaya çıkışı, haber içeriklerinin daha da detaylandırılması, resim ve görsel içeriklerle ayrıntılandırılması radyo ve televizyonun gazete üzerindeki etkilerinden kaynaklanmaktadır. Yaşanan her türlü toplumsal, siyasi ve teknolojik değişim ve dönüşümler yeni ihtiyaçlar doğurmuş ve bu ihtiyaçları karşılamak adına medya araçlarının birbirleri arasında da sürekli bir etkileşim ve değişim yaşanmıştır.

Örneğin gazetelerin sayfa sınırlılığı, reklam ilan gelirlerine ilişkin sıkıntılar ve haber içerikleri kapsamında haber sunulurken fotoğraf konusunda da birtakım sınırlılıklar söz konusudur. Bununla birlikte televizyon ve radyo yayınlarının sunumu esnasında da haber metinleri ve görüntülerinin sunumu ve süreleri konusunda belli bir zaman dilimi içinde gerçekleştirilmektedir. Kitle iletişim araçlarının en temel işlevi olan haber verme,

bilgilendirme yönlerinin kullanılmasında, yeni medya araçlarından sayılan internetin çoklu ortam imkânı sunması nedeniyle içerik üretimlerinde diğer araçlara göre daha avantajlı hale gelmiştir denilebilir. Aynı zamanda yeni medya araçlarında zamanla ve mekânla sınırlandırılmışlık hali söz konusu değildir. İstenilen içeriğe istenilen yerde ve istenilen zamanda erişmek mümkündür ve interaktiflik söz konusu olduğu için alıcı aynı zamanda üretici ve katılımcı da olabilir. Bu da sosyolojik anlamda geleneksel medyadan yeni iletişim ortamına geçişte yeni medya, toplumsal bir dönüşümün, katılımcılık yanıyla da demokratik bir gelişim evresinin aracısı olabilir.

Yeni medya, bir yanı bilgisayarlara özgü işlemleri, bir tarafıysa iletişim araçlarına (haberleşme-telekomünikasyon ve yayıncılık) özgü yapıları kapsayan çift yönlü ortamlardır. Dolayısıyla yeni medya kavramı, araçla ortamın birbirine geçirgenliği anlamında bu araçların sürekli gelişime ve gelişmeye açık yönünü tanımlamak için kullanılır.

Yeni medyanın kitle iletişim araçlarından-geleneksel medyadan metin, ses ve görüntülerin izleyicilere gazete, radyo, televizyon aracılığıyla tek yönlü dağıtılması, iletilmesi (dağıtım ağı gibi işlemesi) anlamında farklılığı, nicel açıdan (kullanılan teknoloji ve bunun altyapısı bağlamında) çok daha belirgin iken nitel açıdan çok daha görecelidir (Törenli, 2005: 87).

Yeni medya kavramı 1970'li yıllar sonrasında özellikle bilgisayar ve bilgi işlem alanında kaydedilen gelişimlerin iletişim sürecine uyum sağlıyor olması ile biçimlenmeye başladığı söylenebilir. Bu nedenle yeni medya, Bilgi ve iletişim Teknolojileri (BİT ya da ICT Information and Communication Technologies) veya Bilişim Teknolojileri (BT, Informatics) olarak da adlandırılmaktadır. Sonuç olarak yeni medyayı süreklilik kazanmış teknolojik dönüşüm sürecinin ya da yöndeşmenin (convergency) birbirleriyle ilişkili, bağlantılı yeniliklerinin laboratuar ortamından çıkartılıp pazara ya da tüketime (tüketici elektroniği pazarının en gözde parçaları olarak) sunulmuş; haberleşme etkinliğinin sosyoekonomik değerine koşut olarak günlük yaşamın "ayrılmaz" birer parçası haline gelmiş ürünleri olarak tanımlayabiliriz.

Sosyal medya platformları internet tabanlı teknolojiler yeni medya olarak adlandırılabilir. Yeni medya kavramının yerine aynı zamanda dijital medya, interaktif medya kavramları da kullanılabilir. Yeni medya süreçlerinin en belirgin özelliklerinden

birisi interaktif olmasıdır. Alıcı ve verici aktif durumdadır. Böyle durumda iletişim süreci çift yönlü oluşmaya devam eder. Yeni medya araçları ile gönderilen iletiler, belli bir zaman ya da mekânsal sınırlama altında iletişim sürecinin devam etmesine gereksinim duymaz. Geleneksel medyadan farklı olarak kitlesel gruplara ya da insan topluluklarına tek bir noktadan gönderilen mesaj, bilgi, enformasyon, veri, program, içerik gibi çıktılar, veri, ses, görüntü gibi çoklu ortam araçlarıyla ortaya çıkan iletişim biçimi, yeni medya düzeninde kitlesellikten çıkıp birey temelli bir iletişim sürecine evirilmiştir. Yani sunulan her türlü iletim nesnesi kişiden kişiye gönderilebilmesine olanak tanıdığı için kitlesizleştirme söz konusudur.

Yeni iletişim teknolojileri ile birlikte bireylere eşzamanlılık imkânı sunulmaktadır. Birey iletişimi istediği zaman başlatıp istediği zaman sonlandırabilmektedir. Bu özellik aynı zamanda iletişimin farklı zaman boyutu ile de ilgilidir. Böyle durumlarda kontrol kaynaktan alıcıya doğru kaymaya başlamaktadır. Geleneksel yayın sistemleri yeni medyaya uyum sağlayarak bireyselleşmenin de önünü açmaktadırlar. Örneğin radyo ve televizyon yayınları belirli başlı konularda tematikleşmeye giderek kullanıcıya farklı alternatif alanları sunmaya başlamıştır. Yeni medya araçlarının sunmuş olduğu imkânlar ve yaklaşımlar birey temelli özellikleri ön plana çıkartır.

Jean Baudrillard'ın 1970'li yılların başından itibaren odaklandığı "Simülasyon" teorisi, gerçekliğin ve tarihin nasıl algılandığı üzerine derin bir sorgulama sunar. Baudrillard'a göre yaşadığımız çağda "Gibilerin Dünyası", "Hareketsiz Batı", "Trans Estetik Amerika" ve "Disneyland'ın Düşsel Yansımaları" gibi kavramlar, mevcut gerçeklik algımızın nasıl dönüşüme uğradığını gösteren örnekler arasında yer alır. Bu yapılar var olmayan bir şeye işaret eden simülasyonlar olarak evrensel kültürlerin gerçeklik algısını yeniden değerlendirmemizi sağlar. Baudrillard'ın öne sürdüğü gibi bu süreç gerçeğin silinip tekrar yerine simülakrların geçtiği bir dönüşümü ifade eder, böylece gerçeklik kavramının kendisi yeniden üretilir (Rigel, Batuş, Yücedoğan, & Çoban, 2005: 211).

Baudrillard'ın analizlerine baktığımızda batı uygarlığının tarih yazımında merkezi bir rol oynadığı geleneksel anlayışın sonuna işaret eder. Batı, uzun süre kültürel üstünlüğün simgesi olarak görülmüş olsa da, artık öteki karşısında "kusursuz olma ve görülme" iddiasından vazgeçmek zorunda kalmıştır. Bu süreç Batı'nın model olarak

algılanma statüsünü kaybettiğini gösterir. Baudrillard'ın teorisi, Batı'nın kendisini nasıl konumlandırdığı ve "öteki" ile ilişkisini yeniden düşünmemiz gerektiğini vurgular. Bu, yalnızca Batı'nın değil genel olarak kültürel ve tarihsel anlatıların nasıl inşa edildiği üzerine kritik bir bakış açısı sunar.

Jean Baudrillard'ın "Simülasyon" teorisine odaklanan çalışmaları, 1970'lerden itibaren gerçeklik algımızın temelini sarsıcı bir şekilde ele alır. Baudrillard tarihin ve gönderenlerin kayboluşuyla birlikte, Batı medeniyetinin kendisine atfettiği tarih yazıcılığın rolününde son bulduğunu öne sürer. Batı, uzun süredir uygarlık ve kültürel üstünlüğün sembolü olarak kabul edilmişken artık ötekine karşı model olma iddiasından vazgeçmiştir. Küreselleşme ile birlikte Dünya evrensel bir köy haline gelmiş ve bu süreçte Batının ilerleme ve gelişme yönündeki beklentileri gerçekleşmemiştir.

Baudrillard, çağımızda orjinallikten yoksun bir yaşam sürdüğümüzü ve herşeyin "Simülasyon" olduğunu vurgular. Yani bir 'Gibiler' evreninde yaşıyoruz. Bu köken veya gerçeklikten bağımsız modeller aracılığıyla üretilen bir gerçekliği ifade eder. Bizleri, insanlığı gerçek bir varlıktan ziyade bir yokluğa yönlendirir. Simülasyon gerçek ile sahte, gerçek ile düşsel arasındaki ayrımı ortadan kaldırırken, simülakrlar hakikati gizlemek yerine aslında bir hakikatin olmadığını ortaya koyar (Baudrillard, 1998: 11).

Bu kapsamlı teori çerçevesinde Baudrillard'ın simülasyon ve simülakrlar üzerine görüşlerini modern Dünyadan örneklerle açıklamak mümkündür. Sosyal medya platformları, kullanıcıların idealize edilmiş kimlikler yaratmasına olanak tanır. Buradaki profil resimleri, gönderiler ve etkileşimler, kullanıcıların gerçek hayattaki varlıklarından ziyade, nasıl görünmek istediklerini gösteren bir simülasyondur. Bu "Baudrillard'ın "sahip olunan şeye sahipmiş gibi yapmak" ve "sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmak" kavramlarıyla doğrudan ilişkilidir. Simülasyon ve simülakrların doğrudan sosyal medya ve kişisel kimlikler üzerinde de etkisi vardır. Örneğin, markaların tüketici üzerindeki etkisi, gerçek ihtiyaçlardan ziyade, tüketiciyi belirli bir sosyal statü veya imaja kavuşturmayı vaat eden simülasyonlar yaratır. Örneğin, lüks bir araba markasını tercih etmek, sadece ulaşım ihtiyacını karşılamaktan ziyade, belirli bir toplumsal konumu ve başarıyı simüle etmeye çalışır.

Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisinin dijital ve artırılmış gerçeklik oyunları bağlamında değerlendirilmesi çağımızın teknolojik gelişmeleri ile nasıl iç içe geçmiş bir

gerçeklik algımız olduğunu gösterir. Bu oyunlar, Baudrillard'ın "Gibiler Evreni" kavramının somut örneklerini temsil eder ve kullanıcıların gerçeklik ile sanal Dünya arasındaki sınırlarını yeniden düşünmelerini sağlar. Çağımızda dijital oyunlar, oyunculara farklı kimlikler ve roller üstlenme imkânı sunarak, bu sanal kimlikler Baudrillard'ın Simülasyon teorisinde bahsettiği gibi, gerçek kimliklerimizden bağımsız, ancak onlarla etkileşime geçebilen simülasyonlardır. Oyuncular, bu simüle edilmiş karakterler aracılığıyla alternatif gerçekliklerde var olma deneyimleri yaşarlar, burada gerçeklikle düşselin ayrımı bulanıklaşır. Dijital oyunlar içerisinde Artırılmış Gerçeklik oyunları, fiziksel Dünyayı dijital içerikle zenginleştirerek yeni bir simülasyon katmanı ekler. Bu oyunlar, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin bir başka boyutunu vurgular. Gerçek ve sanal Dünyanın birleşimi, kullanıcıların gerçeklik algısını temelden sarsar. Oyuncular, gerçek Dünya mekânlarında sanal nesneleri veya karakterleri ararken, bu iki Dünyanın sınırlarının nasıl eridiğini doğrudan deneyimlerler. Dijital oyunlar, oyuncuların sanal Dünyalarda sosyal ilişkiler kurmasına ve topluluklar oluşturmasına olanak tanır. Bu sosyal yapılar, gerçek Dünya topluluklarına benzer, ancak tamamen simüle edilmiş ortamlarda var olurlar. Baudrillard'ın "Simülasyon" kavramı bu bağlamda, gerçek sosyal etkileşimlerin ve toplulukların nasıl dijital ortamlara taşındıkları ve yeniden üretildiğini açıklar.

Bir diğer önemli dikkat çeken özelliklerden biri, dijital oyunlar, kendi içinde ekonomiler ve değer sistemleri yaratarak, Baudrillard'ın simülakrların gerçeklik algısını nasıl şekillendirdiğini gösterir. Oyun içi para birimleri, eşyalar ve ödüller, gerçek Dünya değerine sahip olmasa da, oyuncular için önemli bir anlam ve değer taşır. Bu simüle edilmiş ekonomiler, gerçek dünya ekonomisine paralel bir gerçeklik yaratır. Kullanıcıların bu sanal değerlere gerçek dünya değerleri atfetmesine neden olur. Jean Baudrillard'ın teorisi, dijital ve artırılmış gerçeklik oyunlarının analizi üzerinden, modern teknolojinin gerçeklik algımız üzerindeki derin ve karmaşık etkilerini anlamamıza yardımcı olur. Bu oyunlar gerçeklik ile sanal dünyanın iç içe geçtiği simülasyonun ve simülakrların hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline geldiği bir dünya sunar.

Jean Baudrillard'ın ifade ettiği görüşlere göre, hipergerçeklik veya simülasyon, bir köken veya gerçekliğin eksikliğinde, modeller aracılığıyla oluşturulan bir gerçeklik türüdür. Batı toplumlarının modernizm ile geçirdiği dönüşümde, Baudrillard, gerçekliğin yok olup, yerini artık gönderenlerin ortadan kaldırıldığı, düşsel ile gerçek arasındaki

farkın belirsizleştiği bir simülasyon dünyasının aldığını belirtir. Bu yeni durumda, gerçekliğin kendisi işlevsel görünümlere dönüşmüş, göstergeler artık somut "şeyler" olarak var olmakla kalmayıp, bu "şeyler" hakkında bilginin aktarımını değiştiren, bilgi temelini simülasyona dönüştüren araçlar haline gelmiştir. Simülasyon, dolayısıyla, gerçekliğin her türlüsünün işlevsel bir ikizi ile değiştirildiği, bir tür caydırıcı olay olarak öne çıkar (Baudrillard, 2016: 15-16).

Bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon kavramı, gerçeklik algımızın temellerini sorgular ve bizi, nasıl bir dizi işlem ve model aracılığıyla yeniden inşa edildiği konusunda düşünmeye zorlar. Modern çağda, teknoloji ve medyanın gelişimiyle birlikte, gerçek ve sahtenin sınırı giderek daha da belirsizleşmiştir. Bireylerin gerçekliği algılama şeklini temelden değiştirmiştir. Özellikle dijital medya, dijital oyunlar ve sosyal ağların yükselişi, göstergelerin ve simgelerin, gerçeklikten bağımsız bir varlık kazanmasına yol açmıştır. Bu, gerçekliğin ve bilginin nasıl üretildiği, sunulduğu ve algılandığına dair temel soruları gündeme getirir. Baudrillard'ın Simülasyon teorisine göre, yaşadığımız dünya artık gerçeklikten ve temsil arasındaki geleneksel ayrımın ötesine geçmiş, gerçeklikle simülasyonun iç içe geçtiği, birbirinden ayırt edilmez hale geldiği bir evreye ulaşmıştır. Bu durum, bizi gerçekliğin ve bilginin doğasını yeniden değerlendirmeye, somut ve soyut arasındaki ilişkileri sorgulamaya ve var oluşumuzun temellerine dair daha derin bir anlayışa yönlendirir.

Simülasyon, Jean Baudrillard'ın teorisine göre, köken veya gerçekliğin eksikliğinde modeller yardımıyla yaratılan yapay bir gerçekliği ifade eder. Bu yapaylık, araçlar, makineler veya bilgisayar programları kullanılarak modellenen işleyiş biçimleri aracılığıyla gerçekleşir. Modern Batı toplumlarında, gerçeklik algısı solmuş ve giderek yerini düşsel ve gerçek arasındaki sınırların bulanıklaştığı, gönderen sistemlerin ortadan kalktığı bir simülasyon Dünyasına bırakmıştır. Bu dünya, işlevsel görünümler ve göstergeler aracılığıyla, gerçekliğin bir kopyası olarak sunulur. Ancak bu kopyalar, gerçekliğin kendisinden bağımsız bir varoluş kazanır (Baudrillard, 1998: 173).

Simülasyon kavranması zor bir kavram olmasına rağmen, yaşadığımız modern dünya, farkında olmadan bu simülasyon düzenini sürdürmek için büyük çaba harcar. Baudrillard, hipergerçekliği, donup kalmış, kendine benzeyen ve değişmez bir modele benzeyen düşlenemeyen bir gerçeklik olarak tanımlar. Bu sistemlerin gerçeklik temelli

modeller oluşturduğu, ancak bu sistemlerin zamanla dinamikleşerek gerçeklikten uzaklaştığı anlamına gelir. Simülasyon, iletişim, sibernetik ve diğer sistemlerle modernizmin ilişkisini açıklar. Simülasyon düzeninde, gerçeği gizlemek yerine, politik düzen, iletişim araçları ve dijital kodlar aracılığıyla gerçekliği yeniden üretmek için gösterge biçimleri kullanılır (Baudrillard, 2014 : 15).

Bu teorik çerçevede, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik oyunları gibi modern teknolojiler, hipergerçekliğin somut örnekleri olarak görülebilir. Dijital oyunlar, özellikle lise öğrencileri arasında, gerçekliğin alternatif modellerini sunarak, oyunculara farklı kimlikler, topluluklar ve sosyal ilişkiler kurma fırsatı verir. Bu oyunlar, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve oyuncuların gerçeklik algısını şekillendirir. Arttırılmış gerçeklik oyunları ise, fiziksel dünyayı dijital unsurlarla harmanlayarak oyuncuların gerçek ve sanal arasında bir köprü kurmasını sağlar. Bu, Baudrillard'ın simülasyon ilkesinin, gerçekliğin nasıl yeniden üretilebileceğini ve sonuç olarak simülasyon ve gerçek ile sanal arasındaki sınırların nasıl aşılacağını gösteren bir örnektir. Hipergerçeklik kavramları, dijital oyunlar ve arttırılmış gerçeklik oyunları üzerinden incelendiğinde, modern toplumların gerçeklik algısının nasıl dönüşüm geçirdiğini anlamamızı sağlar. Bu oyunlar, gerçeklikten kaçış değil, aynı zamanda gerçekliğin yeniden şekillendirilmesi ve anlamlandırılması sürecinin bir parçasıdır. Lise öğrencilerinin bu oyunlara olan ilgisi onların simülasyon dünyasıyla nasıl etkileşime girdiklerini gösterir.

Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisinin, lise öğrencilerinin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılıkları ve artırılmış gerçeklik algıları üzerindeki etkilerini incelemek, modern teknolojinin gençler üzerindeki derin etkisini anlamak açısından kritik bir öneme sahiptir. Baudrillard, simülasyonu gerçeklikten bağımsız olarak modeller aracılığıyla yaratılan yapay bir gerçeklik olarak tanımlar. Bu bağlamda, dijital ve arttırılmış gerçeklik oyunları, gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştıran, Baudrillard'ın teorisinin canlı örnekleridir.

Lise öğrencilerinin dijital oyunlara olan tutumları ve bu oyunlara bağımlılıkları, simülasyon teorisinin somut bir uygulama alanı olarak değerlendirilebilir. Dijital oyunlar, gençler için alternatif gerçeklikler sunar ve bu, onların gerçek dünya ile olan etkileşimlerini etkileyebilir. Oyun içi başarılar, sosyal etkileşimler ve ödüller, gerçek

dünya başarılarına paralel bir değer kazanır. Böylece gençlerin oyun tutum algıları oyunun simüle edilmiş Dünyası ile iç içe geçer. Bu durum, Baudrillard'ın işaret ettiği gibi, gerçek ile sanal arasındaki farkın giderek belirsizleştiği bir dünyada yaşadığımızı gösterir.

Arttırılmış gerçeklik oyunları ise, simülasyon ve gerçek Dünyanın etkileşimini daha da karmaşık hale getirir. Bu oyunlar, gerçek dünya ortamlarını dijital unsurlarla zenginleştirerek oyuncuların gerçek ve sanal arasında bir köprü kurmasını sağlar. Lise öğrencileri için bu, gerçekliğin algılarının yeniden şekillendirildiği, fiziksel ve dijital Dünyaların birleştiği bir deneyim sunar. Baudrillard'ın teorisi ışığında, artırılmış gerçeklik, hipergerçekliğin bir örneği olarak görülebilir; çünkü bu teknoloji, gerçekliğin kendisinden daha gerçek olabilecek bir deneyim yaratır.

Akademik bir perspektiften bakıldığında, lise öğrencilerinin dijital oyunlar ve arttırılmış gerçeklik oyunlarına yönelik tutumları, simülasyon teorisi bağlamında değerlendirildiğinde, bu oyunların gençlerin algısı, sosyal etkileşimleri ve kendi kimlik oluşumları üzerindeki etkilerini daha derinlemesine anlamamıza olanak tanır.

Baudrillard'ın vurguladığı gibi, simülasyonun bu etkileşimleri anlamak, modern toplumdaki teknolojinin bireyler üzerindeki etkisinin karmaşıklığını ve derinliğini ortaya koyar. Bu eğitimcilerin psikologların ve politika yapıcıların gençlerin dijital oyunlarla olan ilişkilerini anlamak ve yönlendirmek için simülasyon teorisini bir çerçeve olarak kullanmalarının önemi vurgulanır.

Jean Baudrillard'ın gözlemlerine göre, Amerika, modernliğin en saf haliyle tecrübe edildiği bir yer olarak öne çıkar; Avrupa ve diğer Batı toplumları ise bu deneyimi daha çok ikinci elden, yani dublaj ya da altyazı aracılığıyla yaşar. Amerika'nın ırkçılık gibi derin sorunları geride bırakma konusunda benzersiz bir yolu olduğu düşünülür. Bu toplum, köklerine, mitolojisine, tarihine ve geçmişine dair bağları koparmış, böylece sürekli bir "şimdi" de yaşama biçimini benimsemiştir. Baudrillard'a göre Amerikalılar, zamanın değerini ve anlamını yitirmiş, bu da onların sürekli bir güncellik içinde yaşamalarına yol açmıştır. Hakikat ilkesinin varoluşsal ilkesinden bihaber olan Amerikan toplumu, simülasyonun sunduğu imaj ve sembollerle uyum içinde bir yaşam sürdürür. Bu bakış açısı, Amerika'nın kültürel dinamiklerini ve sosyal yapılarını anlamada önemli bir çerçeve sunar. Amerikan toplumunun, geçmişle olan ilişkisini keserek nasıl bir "anlık

zaman" algısı içinde yaşadığı ve bu durumun bireylerin gerçeklik algısını ve hakikate olan yaklaşımlarını nasıl şekillendirdiği üzerine düşünmeyi teşvik eder. Böyle bir toplumda, sürekli güncellenen bir yaşam tarzı, tarihsel bağlamdan uzak bir varoluşu ve somut gerçeklikler yerine sembollerle dolu bir dünyada yaşamayı ifade eder (Baudrillard, 2008: 25).

Simülasyon çağında yaşamın temel prensibi, varolan her şeyin bir düzen doğrultusunda imgelere dönüştürülmesi ve bu imgelerin belirleyici bir değer kazanmasıdır. Değişim ihtiyacı duyulduğunda bile bu, imgelerin formasyonları içindeki manipülasyonlarla gerçekleşir. Bu imgeler, öylesine baskın bir güce sahiptir ki, varoluşumuzu bu imgelerin rehberliğinde şekillendiririz. İnanışımıza göre bu imgeler tanımlanamayan bir otoriteye sahip ve anlamlarıyla hayatımızı şekillendiren güçlü etmenlerdir. Gerçeklik ve simülasyonun iç içe geçtiği mevcut durumda, bunların yarattığı gerçeklik etkisinin de birbirine karıştığı görülür. Gerçeğin var olmaması düşüncesi tuhaf karşılansa da, bir gerçeklik etkisi mevcuttur ve bu, simülasyon aracılığıyla kavranabilir (Baudrillard, 2011: 214-215).

Yaşadığımız her bir senaryo, gerçek veya simüle edilmiş, artık sona ermiştir. Biz ise, bu senaryoları yeniden ve sanki ilk kezmiş gibi canlandırma çabası içerisindeyiz. Bu, modern hayatın simülasyonlarla dolu bir gerçeklik algısına nasıl büründüğünü ve bireylerin bu gerçekliği nasıl benimsediğini ortaya koyar. Bu bağlamda, simülasyonun etkisi altındaki dünyamızda, imgeler ve semboller aracılığıyla bir gerçeklik inşası sürecinde olduğumuzu anlarız.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların yapısı ve oyuncuların bu sanal dünyalarla etkileşimini anlamak için çarpıcı bir çerçeve sunar. Baudrillard, gerçekliğin ve onun kopyalarının birbirine karıştığı bir Dünya öngörür; dijital oyunlar bu kavramın somut bir örneği olarak karşımıza çıkar. Oyunlar, gerçekliğin simüle edilmiş versiyonlarını yaratır ve oyuncuları, fiziksel dünyanın sınırlarının ötesinde deneyimler yaşamaya davet eder. Bu simüle edilmiş gerçeklikler, oyuncuların zaman, mekân ve kimlik algısını dönüştürür. Dijital oyunlar aracılığıyla, Baudrillard'ın "hipergerçeklik" olarak adlandırdığı, gerçek ve kurgu arasındaki sınırların belirsizleştiği bir alan olarak ortaya çıkar. Bu bağlamda, oyunlar sadece eğlence araçları değil, aynı zamanda simülasyonun günlük yaşamımızdaki yaygınlığının ve etkisinin canlı kanıtlarıdır.

Dijital oyun bağımlılığı konusunda ise, Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bireylerin neden sanal dünyalara bu kadar derinlemesine kapıldığını ve zamanlarının büyük bir kısmını bu ortamlarda geçirmeyi tercih ettiklerini açıklayabilir. Simülasyon, gerçek dünyanın karmaşıklıklarından ve belirsizliklerinden bir kaçış sunar; oyunlar, kontrol edilebilir, öngörülebilir ve nihayetinde tatmin edici birer gerçeklik sunar. Bu, özellikle zorluklarla dolu bir Dünyada, bireylerin simüle edilmiş deneyimlere yönelmesine yol açar. Bağımlılık, bu kontekste, simülasyonun tatmin edici doğasının bir sonucu olarak ortaya çıkar. Baudrillard'ın teorisine göre, bu bağımlılık, modern toplumun simülasyona olan genel eğiliminin bir yansımasıdır; gerçeklikten kaçış değil, daha kontrollü ve özelleştirilmiş bir gerçeklik arayışıdır. Bu durum, dijital oyunların sadece nasıl tasarlandığına değil, aynı zamanda bireylerin gerçeklikle nasıl başa çıktıklarına ve onu nasıl yeniden şekillendirdiklerine dair derin soruları gündeme getirir.

Modern çağda, gerçekliğe dair her tartışma, simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarıyla derinlemesine bağlantılıdır. Bu kavramların farkında olmak, gerçekliğin giderek daha fazla bir simülasyon halini aldığı bir dünyada hayati öneme sahiptir.

Gerçeklik, artık bizlere simülakrlar şeklinde sunulmakta ve somut bir hakikate olan inancımızın erozyonuyla, bu simüle edilmiş gerçekliklere ya gerçekten inanıyor ya da inanıyormuş gibi yapıyoruz. Günümüz düzeni artık bireysel kuralların yerine, nesnelere dayalı dünya düzeninin kurallarını öne sürüyor. İrade ve gerçekliğin yokluğu, yanılsamanın sürekli varlığıyla birleşerek kavranması güç nesnel bir gerçeklik ve bu gerçekliği çözmeyi uman bir öznenin yanılgısını ortaya koyuyor. Simülasyon Dünyası, yanılsama ile gerçek arasında bir mücadele yürütürken kullandığı yöntemler sorunlu olabilir ve gelecekte, yanılsama, gerçekliğe hiper yanılsama olarak meydan okuyabilir (Baudrillard, 2012: 25).

Dijital oyun bağımlılığı bağlamında, Baudrillard'ın simülasyon teorisi, oyuncuların neden bu sanal gerçekliklere derinden bağlandıklarını ve gerçek dünyadan neden bu kadar uzaklaştıklarını açıklar. Oyunlar, simülasyonun ve hipergerçekliğin birer aracı olarak, oyuncuları gerçeklikten koparıp, simüle edilmiş bir dünyada yaşamaya teşvik eder. Bu simülasyonlar, oyunculara bir kontrol ve başarı yanılsaması sunar; ancak bu gerçek dünyanın zorluklarından kaçış olarak değil, daha ziyade alternatif bir gerçeklik arayışı olarak görülebilir. Bu durum, modern toplumun genelinde simülasyonun ve yanılsamanın

nasıl hâkim olduğunu ve gerçeklik algımızın nasıl dönüştüğünü gösterir. Dijital oyun bağımlılığı, bu bağlamda, simüle edilmiş gerçekliklerin bize sunduğu yanılsamalara kapılmamızın bir sonucu olarak ortaya çıkar ve bu, gerçeklik ile yanılsama arasındaki sınırların giderek daha da belirsizleştiği bir dünyada yaşadığımızın altını çizer.

Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisinde öne sürdüğü simülakrların evreleri, dijital oyunların evrimi ve bu oyunlara olan bağımlılığın anlaşılması üzerinden incelendiğinde, modern toplumun gerçeklikle ilişkisinin karmaşık doğasını aydınlatır. İlk evrede, simülakrlar doğrudan gerçekliğin taklitleri olarak ortaya çıkar. Bu, bazı dijital oyunların gerçek dünya senaryolarını taklit etmesiyle paralellik gösterir, ancak bu taklitler asıllarından net bir şekilde ayrılır. İkinci evrede, simülakrlar endüstriyel üretim sayesinde kitlesel olarak üretilir. Bu aşama, dijital oyunların çoğalması ve geniş kitlelere yayılmasıyla ilişkilendirilebilir. Burada her oyunun kendine has bir deneyim sunma iddiası zayıflar ve oyunlar yalnızca seriler ve modeller olarak var olur (Genosko, 1994: 40-41).

Üçüncü evrede, simülakrlar yapısal değer yasaları tarafından yönlendirilir ve dijital oyunlar artık gerçeklikten tamamen ayrılmış, kendi başına bir hipergerçeklik sunar. Bu evrede, oyunlar ve medya aracılığıyla sunulan gerçeklik, gösterge değerlerine aşırı bağlı hale gelir ve gerçeklik ile kurgu arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Dijital oyun bağımlılığı, bu hipergerçekliğe olan sıkı bağlılıkla daha da karmaşık bir hale gelir, çünkü oyuncular artık oyun içi deneyimlerin ve sosyal medya etkileşimlerinin oluşturduğu bir illüzyon dünyasında yaşar. Dördüncü ve en ileri evrede, simülakrlar her türlü gerçeklik, estetik ve politik sınırları aşarak, gerçekliğin tamamen ötesine geçer ve her şeyin trans hale geldiği bir döneme gireriz. Bu aşamada, dijital oyunlar, anlam ve değerin tamamen yok olduğu, sürekli çoğalan ve yayılan imgelerin dünyasında var olur. Bu durum, gerçeklik ile yanılsama arasındaki ayrımın kaybolduğunu ve bu oyunların kendilerini sürekli yeniden üreten bir yanılsama haline geldiği bir dönemi işaret eder. Baudrillard'ın simülakrlar kavramı, dijital oyun bağımlılığının, gerçek dünyanın karmaşıklıklarından kaçış değil, daha ziyade alternatif bir gerçeklik arayışı olarak görülmesi gerektiğini vurgular. Bu bağlamda, simülakrlar ve onların evreleri, dijital oyunların ve bağımlılıklarının, modern toplumun gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğünü ve bizi bir illüzyonun içine nasıl çektiğini anlamamızı sağlar (Baudrillard, 2011: 82).

Bir gerçeklik düşünelim, bu gerçekliğin, illüzyonlar ile ilişiğinin kesilerek bağımsız bir şekilde değerlendirilmesi onun gerçekle olan bağını zayıflatabilir. Hakikati ve görünüşü barındırmayan bir varoluş, gerçekten soyutlanmış bir biçimde genel bir gerçekliğe işaret edebilir. Yaşadığımız Dünya'da gerçeğin, hakikatin ve görünüşlerin yerini kapsamlı gerçekliklerin aldığı gözlenir.

"Dünya" ifadesi kullanıldığında, her zaman bu gerçek anlamına gelmeyebilir. Bizler Dünyayı sadece gerçeklerin mekanı olarak tanımlayamayız. Bu şekilde kavramsal bir tanım, insanın doğasına ve evrenin yapısına uygun değildir. Dünya, bir zaman sürecinde gerçeklik boyutu kazanmış olsa da zaman içinde gerçekliğini yitirmiştir. Bu Dünyada tamamen dijital bir hale getirilmeye çalışılan ve işlemselleştirilen metalar, insanlığa alternatifsiz bir şekilde sunulur. Özellikle genetik mükemmellik peşinde koştuğumuz çabalar, genel olarak kusursuz bir gerçeklik yaratma amacıyla yaptığımız çabalarla örtüşmektedir. Bu süreç bizleri hipergerçek bir dünya vizyonuna yönlendirir (Baudrillard, 2005: 30-35).

Çağımızda gerçeklik algısı ve kavrayışı, belirlenmiş olan hız sınırları ve zaman içinde şekillenir. Geleneksel toplumlar ile günümüzün modern veya gelişmiş toplumlarının hız algısı arasındaki fark, bu gurupların gerçeklikle olan bağını belirgin bir şekilde farklılaştırır. Geleneksel toplumlara baktığımız zaman, zamanı daha yavaş bir ritimde yaşar ama modern toplumlarda bu zamanın hızını aşarak hızla ilerler. Bu duruma baktığımız zaman dünya gerçekliğinin bir risk altında olduğu sonucu ortaya çıkabilir. Çünkü bilim ve teknoloji, bir sanal dünyanın daha somut bir gerçekliğini yaratmıştır. Günlük hayatımızda insanoğlu, gerçekliğin özelliğini ortadan kaldıran bir değerler ağı ortaya çıkartır. Önemli olan konu ise şudur, gerçekliğin var olup olmadığını değil ama gerçekliğin insanlık açısından taşıdığı anlamı derinlemesine analiz edip içselleştirmektir.

Simülasyonun hayatımınızın her alanında, sağlıkta, kültürde, sporda, eğlencede, medya da, oyunlarda yer alması ve yoğun olarak yaşanması simülasyonun başarısını göstermektedir. Ancak insanoğlu, gerçekliğin şimdilerde var olmayan izlerini öğrenme çabasından geri durmuyoruz. Etrafımızı saran sanal bir dünyanın gölgelerinde gerçekliği aramak ve ona ulaşmak boşuna bir uğraş ortamı sunmaktadır. Gerçekliğin bu denli yok oluşu, anlamında tehdit altına girmesine sebep olmuştur (Baudrillard, 2012: 64).

Baudrillard'ın tanımlamasına göre, gerçeklik olarak nitelendirilmesi ve kabul edilmesi gereken imgeler simülakrlar olarak ifade edilir. Simülakrlar, herhangi bir nesneye bağlı olmayan, nesnellikten yoksun bir görüntüdür. Kendi içerisinde oluşan Sanal varlığında modellemeyi ve gerçeklik ölçüsünü bulan bir imaj nesnedir (Baudrillard, 1980-1990: 14). *"Simülakr hiçbir zaman gerçeği gizleyen şey değildir. Simülakr olmadığını gizleyen, gerçektir. Simülakr gerçektir."* (Baudrillard, 2005: 22).

Simülakrların evrimi, bir çok çeşitli aşamalardan geçmiştir. Baudrillard'ın analizlerine baktığımızda, ilk olarak simülakrlar, doğal değerlerin taklit edilmesi ile tanımlanmış, ikinci aşamada, ticari olan değerlerin arttırılmasıyla ve üçüncü aşamadakiler ise yapısal bir çok değerin manipülasyonu ile şekillenmiştir. İlk düzeyde baktığımızda simülakrlar gerçekliği taklit eden fakat orjinalinden ayrışan nesnelerdir. İkinci düzeyde, endüstriyel devrim ve seri üretimle birlikte, orjinallik ve gerçeklikten uzaklaşılan bir döneme girilmiştir (Baudrillard, 2009: 7). Üçüncü düzeyde, kitle iletişim araçları ve çeşitli medya platformlarının yükselişi, temsil özelliğinin sorunsallaşması ve hipergerçeklik kavramının başlangıç noktasını ifade eder. Gerçek ve sanal arasındaki sınırların bulanık hale geldiği bu dönemlerde gerçeklik iletişim teknolojileri ile birlikte değiştirilmiştir. Dördüncü ve en keskin evrede, simülakrlar herhangi bir gerçekliğe ya da orjinalliğe atıfta bulunmadan, kendileri için yeni gerçeklik düzlemleri oluşturmuştur. Bu aşama durumuna örnek verecek olursak, ekonomi, politika, cinsellik, dijital oyunlar vb… bir çok alanda dönüşümün yaşandığı ve anlam ve değerin gerçek manada hakikatini kaybettiği bir temsil dönemini ifade eder (Mike, 2008: 37).

Gerçekliğin ve yanılsamanın ötesinde, bir tür gerçeklik üstü durum söz konusudur. Burada modeller ve kodlar sonsuz olarak üretilebilir hale gelmiştir. Bu yeni durumun insanlık için sonuçları belirsizdir, ancak Baudrillard'a göre bu gelişmeler, genellikle olumsuz yönde ilerlemektedir. İnsanoğlunun kültürü bu süreç içerisinde daha fazla karmaşık hale gelecektir. Kültürel form ve anlamlar, bir çok belirsizlik içerisinde kendi öz değerlerini yitirecek ve kaybolacaktır. Sonrasında sistem kendisini kilitleyecek, bir tıkanıklık yaşanacak ve çözüme kavuşacaktır. Baudrillard, yanılsamanın veya gerçek değerlerin başlı başına kaybolmayacağını fakat genel bir gerçeklik içinde asimile olup kaybolacağını öne sürer.

Simülasyon evreninin tüm özelliklerinin yer aldığı ve çok başarılı bir örnek olan Disneyland modeli Amerika'nın küçük bir özeti ve benzersiz bir memnuniyet ortamıdır. Disneyland'ın popüler olması, gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırmasında yatmaktadır. Bu eğlence merkezi, ziyaretçilere, günlük yaşam alanlarından kaçma ve farklı bir gerçeklik algısı sunarak simülasyonun gücü ve etkisini çok belirgin bir şekilde farkettiriyor (Baudrillard, 2014: 28-30).

Disneyland'ın simülasyon Dünyasındaki başarısını ve gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırların bulanıklaşmasını dijital ve artırılmış gerçeklik oyunlarına örneklerle açıklayabiliriz. Dijital ve Artırılmış gerçeklik oyunları, kullanıcıların fiziksel Dünyanın ötesinde farklı deneyimlerin yaşandığı ve etkileşim ortamının oluştuğu bir platform olarak karşımıza çıkar. Örnek verecek olursak, "Pokemon Go" gibi Artırılmış gerçeklik oyunları, gerçek dünya ile dijital dünya arasında bir bağlantı kurarak, oyunu oynayan oyuncuların fiziksel gerçek dünyada, dijital karakterleri yakalama ortamı sunar. Bu durum, kullanıcıların gerçeklik algısını genişleterek, oyunculara kendi çevrelerinde hareket alanı sunar. Keşfetme ortamı oluşturarak, yeni perspektifler ortaya çıkartır. Yine bu oyuna benzer şekilde, sanal gerçeklik oyunları, "Beat Saber" veya "Half-Life: Alyx" gibi, kullanıcıları tamamen kapsayıcı bir dijital dünya ortamı sunar. Bu oyunlar, oyuncuları fiziksel olarak etkileşime giren ve sanal ortamlarda hareket ederek, koşan, atlayan bir duruma getirerek, gerçeklikten çok farklı bir durum ve deneyim ortamı oluşturur. "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" Nintendo Switch için çıkan bu oyun, Zelda serisinin devamı niteliğinde olup, oyuncuları Hyrule'ın geniş açık dünyasında maceralara sürüklüyor. Gerçek var olan Dünya ile paralel bir evren yaratılarak, oyuncuların zamanlarını keşif, bulmaca çözme ve savaş ile geçirmelerini sağlıyor. "Resident Evil 4 Remake" klasik korku oyunlarının yeniden yapımı olarak karşımıza çıkar. Oyuncular, zombi istilasına uğramış bir köyde hayatta kalmaya çalışırken, gerçek dünyanın güvenliğinden tamamen farklı bir gerilim ve adrenalin ortamına dalarlar. Bir diğer oyun örneği "Half-Life: Alyx" Sanal gerçeklik platformları için geliştirilen bu oyun, oyuncuları Half-Life evrenine daha önce olmadığı kadar içine çekiyor. VR Teknolojisi kullanılarak oluşturulan bu deneyim oyunu, oyuncuların fiziksel hareketlerini ve etkileşimlerini doğrudan oyun içi eyleme dönüştürür. Bir diğer önemli dijital oyun örneği "Fortnite" bu çok oyunculu çevrimiçi savaş royale oyunu, oyunculara bir sosyal platform alanı, etkileşim alanı ortaya çıkartarak sanal evrende deneyimler

yaşamasına fırsat sunar. Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanarak oluşturuan oyunlardan bir diğer ise "Pokemon Go" oyunu olmuştur. Oyuncular bilgisayar oyunu oynayarak, bu oyunun içerisinde oluşturulan sanal bir ortamda, fiziksel anlamda dış dünyada hareket ederek, oyun içerisinde oluşturulan sanal karakterleri yakalıyor ve böylelikle dijital ve fiziksel dünyalar arasında oyuncuların bağlantı ve etkileşim kurmasına imkan sağlar.

Bu bağlamda, dijital oyun örneklerine baktığımızda, gerçek dünyanın sınırlarını aşan kullanım imkanları sunarak oyuncuların Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisinin pratikteki uygulamalarını temsil eder. Oyuncular, oyunlar içerisinde oluşturulan sanal dünyalarda kendilerini tamamen farklı bir gerçeklik platformunda bulur ve gündelik hayatlarının ötesinde farklı deneyimler yaşamalarına neden olur. Disneyland ve bu gibi dijital oyunlar, Baudrillard'ın belirttiği simülasyon teorisini ve hipergerçeklik kavramlarını samut hale getirir. Her ikisi de, gerçeklik ve kurgu arasındaki sınırları belirsizleştirir. Bu gibi artırılmış gerçeklik teknolojisi ile oluşturulmuş dijital oyunlar insanoğlunun dijital oyun tutumları ve bağımlılık düzeylerini önemli ölçüde etkiler.

Jean Baudrillard'ın fikirlerine göre, çağımızda simülasyon kavramı hakimdir ve gerçeklik-imajlar arasında çok bir fark oluşmamıştır. Yaşamın ana ve temel gerçekliği arasında görsel temsiller ve simgesel etkileşimler yer alırken, bu dönemlerde geleneksel toplum yapılarının yerini gerçeklik algısını yitirmiş bir kopyalama süreci içerisinde kendimizi buluruz. Simülasyon çağı, artık objelerin, nesnelerin sembolik değerlerine göre değerlendirildiği bir sürecin içerisindedir. Bu çağın en önemli özelliklerinden birisi, sahtelik, modellemeler ve kodlar ön plana çıkarken, gösteren ve gösterilen ayrımlarının ortadan kalkmaya başladığını söyleyebiliriz. Bu noktada, Baudrillard, Frankfurt teorisyenlerinin eleştirilerinden bir anlamda ayrılabilir. Frankfurt Okulu düşürleri, medyanın gerçekliği örtbas ettiğini kapattığını savunurken, Baudrillard, bir çok simge ve sistemler ile birlikte gerçekliğin yeniden şekillendirildiğini ve bu imgelerin gerçeğin doğasını bile aşabileceğini savunur. Simülasyon dönemi ve çağında, kullanılan semboller ve gerçeklik birbirine karışır. Böylelikle her iki kavramda aurasını yitirir. Böylelikle, yeni anlamlandırma sistemleri oluşarak, bu anlamlandırma sistemleri dijital platformlar, medya vb.. araçlar olabilir, var olan herhangi bir gerçeği gizlemek yerine, o durumu yeniden üreterek hiper gerçekliğe dönüştürür (Baudrillard, 2001: 5).

Simülasyon çağının hakim olduğu dönemlerde, Jean Baudrillard'ın analizlerine bakıldığında, estetik, siyasi ve bilgilere dair kategoriler artık kesin sınırlar ile ayrılmaz bir durumdadır. Modada güzellik ve çirkinliğin, siyasette sağ ve sol kategorilerin, medya içeriklerinde doğru bilgi ve yanlış bilginin genel olarak yapay, sanal olan ile doğal olanın iç içe geçtiği bir yapıdan söz edebiliriz. Toplum, sadece üretim sistemleri ile şekillenmeyip, yeni ortaya atılan çeşitli anlamlandırma araçları ile montajlanmaktadır. Bu dönemlerde, en önemli olan şey gerçekliğin yerini alan gösterge sistemleridir.

Örnek verecek olursak, Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisine göre, modern dönemlerde gerçek var olan bir çok sürecin yerine, caydırma mekanizmaları kullanılmaktadır. Devletlerin nükleer enerji santrallerinin kullanması, nükleer güç mekanizmalarını devreye sokmaları, onların temel caydırıcılık stratejilerinden birilerini oluşturur. Bu bağlamda gözetim stratejilerinin devreye girmesi ülkelere siyasi anlamda bir üstünlük sağlayabilir. Simülasyon teorisine göre mevcut sistemin dışında durmak oldukça zor, hatta imkansızdır diyebiliriz. Çünkü mevcut var olan sistem, gerçek dışı olan düşünce sistemlerini medya aracılığıyla yaygınlaştırmakta kendi politik süreçlerini oluşturmaktadır. Hal böyle olunca, siyasal iktidarların bu süreçlerden bağımsız hareket ettiklerini gözlemlemek çok zordur. Bununla mücadele etmezler, etmek istemezler. Baudrillard teorilerini ortaya koyarken, İbn Haldun'un metodolojisinden esinlenir. Yani bir sistem düşünün, güçlü ve kusursuz gibi gözüken bir sistem ile aslında çöküş sürecinin başlamış olduğu anlamı çıkabilir (Baudrillard, 2002: 5).

Baudrillard özellikle, insanların zamanlarını bir çok şekilde elektronik aletlerin önünde geçirdiklerini savunur ve bu durumu oldukça eleştirir. Medya teknolojilerinin ve kitle iletişim araçlarının gerçek insan üzerindeki etkilerini sıklıkla eleştiren Baudrillard, gerçek insan ilişkilerinin giderek yozlaştığını, insanların birbirleri ile doğrudan iletişim kurmak yerine dijital anlamda içerisinde hiper gerçekliğin olduğu bir alanda iletişim kurduklarına dikkat çeker. Yeni gelişen teknolojiler ve iletişim araçlarının hayatımızın her alanına girmesi ile birlikte iletişim biçimlerimizde defalarca değişiklikler ortaya çıkmıştır. İnsanlar yüz yüze iletişim kurmak fiziksel arkadaşlıklar oluşturmak yerine daha çok sanal ilişkiler kurmayı tercih ettikleri görülür. Bu yeni iletişim ortamı zamandan ve mekandan bağımsız iç içe geçmiş bir yapı oluşturarak McLuhan'ın "Küresel Köy" metaforunu akıllara getirir. İletişim bilimlerinde McLuhan ve Baudrillard, teknolojinin insanlık üzerindeki etkilerini farklı değerlendirseler de teknolojinin mesajın kendisi

olduğu fikrinde uzlaşırlar. İletişim bilimci Nazife Güngör'ün analizlerine göre, Baudrillard'ın "içe patlama" tezi ile McLuhan'ın "Küresel köy" tezi arasında bir parallellik oluşsada, bu iki kavram arasında ciddi farklılıklar olduğu görülür. McLuhan, teknoloji sayesinde insanların kendilerine ve birbirlerine sıklıkla yaklaştıklarını savunur, Baudrillard teknolojik ilerlemenin insanlık için bir tehtid oluşturacağı küresel daralma ve sıkışmışlık yaratacağını savunur ve bu çöküşün başlangıcı olarak kabul edilir (Güngör, 2013: 189).

Gelişen ve değişen iletişim teknolojileri ile internet, kullanıcılarına bir çok alan sunmaktadır. Toplumların, bireylerin günlük yaşamlarında ulaşamadıkları veya erişemedikleri kimlikleri çeşitli sanal ortamlarda oluşturma imkanı ve mutluluğu sağlar. Arttırılmış gerçeklik dijital oyunları ile bir çok farklı alanlarda insanlar, gerçek dünyada asla ulaşamayacakları bir kişiliğe sanal ortamlarda ulaşabilirler. Bu durum ise bir simülasyon çağında var olmaya çalıştığımızın bir göstergesidir. Teknolojik iletişim araçlarının geliştiği bir durumdan ziyade daha çok sanallığın ve bu sanal olanın hiper gerçek bir ortam ile sunulduğu bir alan ortamı yaratır. Mesafelerin anlamını yitirdiği hayalin ve gerçeğin kaybolduğu süreçler ortaya çıkar. Baudrillard'a göre teknoloji dediğimiz olgu bir simülasyondan ibarettir.

Dijital oyunlar alanına baktığımızda, kullanıcılarına simülasyon evrenlerine bir giriş imkanı sunarak, bireylere sanal dünyanın hayatlarını sunmaktadır. Teknolojinin zamanla büyümesi ve oyun endüstrisi alanında hızla gelişme göstermesi bu alana ilgiyi yoğunlaştırmıştır. Yüksek kar getiren şirketlerin oyun pazarlarına giriş yapması ve bu alanda çeşitliliğin artmasıyla birlikte, çocuklar ve özellikle genç profilli insanların ilgisini çekmeye başlamıştır. Dijital oyun oynama tutumlarının ve alışkanlıklarının gelişme göstermesi ile birlikte toplumda ve gençlerde dijital oyun bağımlılığı riskini arttırmaya başlamıştır. Baudrillard'ın değindiği gibi sanal dünyanın içerisinde hapsolan bireylerin kaçışları engellenmiş büyülü bir ortam olarak karşılarına çıkmaktadır. Sanal dünyada geçirilen zaman, insanların gerçek dünyadan kopmalarına neden olmuştur. Yalnız bu simülasyon kuramında değinildiği gibi, bazı oyunlar oyuncuların algılarını değiştirmekte, bu süreçte bir politika izlediklerinden dolayı, bireyler ve kullanıcılar için tehlike ortamı oluştururlar.

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve dönüşümler, geleneksel olarak geleneksel medya araçlarının üzerine inşa edilmiştir. Geleneksel medya tanımı genellikle yazılı basın, radyo, televizyon ve sinema gibi kitlesel iletişim araçlarını kapsar. Yeni medya ise, bu ticaretin dijital platformlar üzerinde iletişimi ile iletişimli bir form kazanmıştır (Özsoy, 2011: 10). Yeni medya, toplumsal dönüşümün itici gücü haline gelmiş, hem içerik üreticisi hem de sömürüsü olduğu bir medya düzenini doğurmuştur.

Tarihsel olarak, belirtilen basının ortaya çıkan çıkışları ve gelişmeleri, özellikle Gutenberg'in 1450 yılında matbaayı icat etmesi ile büyük bir ivme kazanmıştır. 19. yüzyılda gerçekleşen Sanayi Devrimi, yazılı basının daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve bu sürecin medya tarihindeki dönüm noktası olmuştur. Geleneksel medya araçları, zararlıları bilgilendirmek ve eğlendirmek yerine getirirken, aynı zamanda toplumsal yapıların korunmasında önemli bir rol oynamıştır (Törenli, 2005: 15).

Gazeteler ve dergiler, yazılı medya araçları olarak, toplumun kamuoyunda oluşturulması ve gündem tutulmasıyla öne çıkanlardır. Örneğin, yazılı medyanın belgelenebilirliği ve erişim imkanı sunması, radyo ve televizyona göre daha fazla haber sunma avantajını taşır (Tokgöz, 2003: 20). Ancak radyo ve televizyonun daha hızlı bilgi sağlaması, yazılı medyayı bu araçlarla rekabete zorlamıştır.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi, gerçeklik ve onun temsili arasındaki farkların ortadan kalktığı bir çağda, toplumsal yaşam hizmetleri üzerinden nasıl yeniden şekillendiğini ele alır. Baudrillard, “gerçekliğin yeri olan simülakrlar” olarak adlandırdığı kavramla, modern toplumların gerçekliğin kopyalarından oluştuğunu vurgular. Bu teoriyi dijital medya, sosyal medya platformları ve dijital oyunlar aracılığıyla gözlemlemek mümkündür. Dijital oyunlar , oyunculara alternatif kimlikler ve gerçeklikler sunarak, gerçekliğin algısının sınırlarını belirler (Baudrillard, 1998: 25).

Baudrillard'ın hipergerçeklik tanımı, özellikle dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik platformlarında kendini gösterir. Dijital oyunlar, oyuncuların gerçek dünya sınırlarının ötesinde deneyimler yaşamalarını sağlayarak simülakrlar yaratır. Örneğin, "Pokemon Go" gibi artırılmış gerçeklik oyunları, fiziksel dünyayla dijital dünyayı birleştirerek oyunculara yeni bir deneyim sunar (Galloway, 2004: 20). Baudrillard'a göre, bu tür uygulamaların gerçeklik algısını tamamen elde etmek ve sanal dünyalarda kendinizi ifade etmelerine olanak tanır (Baudrillard, 2016: 20).

1.3. SİMÜLAKRLAR DÜZENİ

Simülasyon alanı, sadece teknolojik ilişkilerle açıklanamaz. Simülasyon alanı, ekonomik, toplumsal, politik alanı da içerimleyen kültürel bir sistemin kapsadıklarıdır. Bu dönemlerde asıl olan şeyin yanılsamalar olduğunu söyleyebiliriz. Gerçek olanın süregeldiği dönemlerde sosyolojik yapılanmaya baktığımız zaman çeşitli sınıf ayrımlarının olduğunu söyleyebiliriz. Gerçekliğin olduğu her alanda simülakrların olduğunu, aynı zamanda simülasyon dünyasının içerisinde de simülakrların varlığından söz ederiz (Eroğlu, 2014: 79).

Simülasyon insanlığın her alanına sirayet etmiştir. Simülasyon ve simülakrlar kuramına en güzel örneklerden biri de dindir. Tanrısal bir gücün yeniden ortaya çıkarılması için bu ibadet mabetleri görsel bir teolojiye dönüştükleri andan itibaren imge düzeyinde gerçek, hakikat olan tanrıdan belki daha fazla tanrısallık taşımaktadır (Baudrillard, 2003: 17). tanrı imgesinin zamanla gerçek var olan tanrı yerini alması gerçeklik sistemi ve ilişkisi açısından oldukça zor bir durumdur. Tanrının gerçekliği ilkesinin sadece belirli uzam ve mekânlarda sınırlı tutulması Tanrı Simülasyonun en önemli belirtisidir.

Simülasyon çağında, temel bir mantık çerçevesi içinde gerçekliğin doğasına zarar vermeden yeniden canlandırma ile onu kendi gerçekliğine sokabilen simülakrlar üretilir.

"…Simülasyon gerçekliğe kısa devre yaptırarak göstergeler aracılığıyla yeniden üretilen şeydir. Hakikate bir simülakr görünüm kazandırmak bir yanıltmacadan başka bir şey değildir…" (Baudrillard, 2003: 55).

Günümüzün dünyasında gerçeklik olarak dile getirilen her şey, hipergerçek ve simülasyon olarak algılayabiliriz. Böyle bir gerçekliğin var olduğunu ve durumu eleştirmek güçtür. Kafa tutmak yerine, insanlık gerçekliğin simülasyon değerinin farkına varması gerekir. Gerçeklik kavramı, bizlere simülakrlar aracılığıyla sunuluyor. Biz insanlar, bu toplumda simülakrlar aracılığıyla gerçekliğin varlığına inanıyoruz. Nesnenin ön planda olduğu, öznenin ise pasif konuma getirildiği bir dönemde insan ne yazık aciz kalmaktadır.

Gerçeklik olarak algılanmak isteyen görüntüler, simülakr olarak anlatılmaktadır. Baudrillard'a göre simülakr, herhangi bir model veya şeye karşılık gelmeyen nesnesiz

veya modelsiz görüntü; farklı bir anlatımla gerçekliğini, model veya nesnelliğini kendi sanallığında bulan görüntü nesnedir (Baudrillard, 1980-1990: 14). Rönesans'tan günümüze kadar değer yasasındaki (kullanım değeri, değişim değeri, gösterge değer ve değer yasasının yokluğu) gelişmelere paralel olarak dört farklı simülakr dönemi yaşanmıştır:

"-Rönesans'tan sanayi devrimine klasik dönemi belirleyen biçim kopyalama, -Sanayileşme dönemine egemen biçim üretim, -Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim simülasyon, -Gerçeklikle bütün bağlantısı kopan bütünsel gerçeklik." (John Philips, 2009: 166).

Birinci basamaktaki simülakrlar doğal değer yasası, ikinci basamaktaki simülakrlar ticari değer yasası ve üçüncü basamaktaki simülakrlar ise yapısal değer yasası tarafından belirlenmektedir. Birinci basamak simülakr düzeni kopyalama aşamasına denk düşer. Bu basamakta kopyalamaya çalıştıkları nesneden açık biçimde farklı olan nesneler vardır. İkinci basamak simülakr düzeni endüstriyel düzen ve makineleşme aşamasına denk gelmektedir. Bu basamakta üretilen bir çeşit ürünlerin kitlesel anlamdaki üretimine tanık olunmuştur. Böylesi bir aşamada dizi ve modellerine herhangi bir gerçekliği veya orijinalliği söz konusu değildir. Üçüncü basamak simülakr düzeni iletişimdeki devrimlere, kod egemenliğine ve kitle iletişimsel dönüşüme tekabül eder. Bu aşama artık temsilin sona erdiği düzenin ifadesidir. Bu basamakta gerçeklik gösterge değeriyle aşırı ilişkili haldedir; kitle iletişim araçları ve bilgisayar teknolojileriyle gerçeklik, hipergerçek hale gelmeye başlamıştır. Bu aşamada kapitalizm, kitle iletişim araçları ve yeni medya biçimleriyle imgeler aşırı şekilde çoğalmaya ve yayılmaya başlamıştır. Düşünür 'ün bütünsel gerçeklik veya ışınlanmış değer evresi dediği dördüncü basamak simülakr evresinde ise değer, herhangi bir şeyle ilişkisi olmayan hiçbir şeye gönderme yapmayan her şeye yönelimlenerek ışın yayabilen bir aşamaya –yani güncel dönemimize- denk düşmektedir. Bu aşama her şeyin trans hale geldiği (transekonomik, transestetik, transpolitik, transeksüel vb.) ve hızla çoğalarak anlamın ve değerin yok olduğunu göstermektedir (Gane, 2008: 38).

Disneyland bütün simülakr düzenlerinin başarılı bir şekilde sunulduğu bir örnektir. İnsanların burayı tercih etmelerindeki ana sebep mekânın Amerika'nın minyatürleşmiş mikro haline benzemesi ve bu benzerlikten insanların almış oldukları

mutluluk duygusudur. Bu mekânın her tarafında Amerikan toplumuna dair gerçeklikten yoksun örnekler söz konusudur. Canlıların morfolojik yapılarının mükemmelliği kadar kusursuz olan bu benzetim Amerika'nın aslında Disneyland 'la olan benzerliğini gizleme çabasıdır. Bu simülakr gösterge aslında insanların gerçek yaşantılarının aslında hapishane olduğunu gizlemeye çalışan sistemin hapishaneler açmasına benzemektedir. Disneyland'ın bu denli fazla sayıda ziyaretçi akınına uğramasında medyanın hipergerçeklik dünyasının onlarda uyandırmış olduğu simülasyon arzusunu gösterebiliriz (Horrocks, 2000: 6).

Medya simülasyonları, Disneyland ve eğlence parkları, alıveriş merkezleri, tüketici fantezileri, televizyon programları, idealize edilmiş dünya söylemleri gibi hipergerçeklik alanları gerçekten daha gerçek durumdalar.

Kitlelerin günümüz dünyasında bir cazibesi vardır. Yanılsamayı, anlaşılmazlığı, çelişkiyi ve simülasyonu başarılı şekilde kullanan kitleler siyasetin anlam yörüngesinin dışında başarılı bir senaristin yaptıklarını yapabilmektedir. Kitleler bundan böyle sadece bir kurban değil, yerine göre büyülenmiş gibi yapan ve öznesini büyüleyen efendilerdir. Kitlelerin iletişim araçları ve iktidarlara yönelik simülakrları en az iletişim araçları ve iktidarların simülakrları kadar güçlüdür.

Günümüzün simülakr terimi, toplumun çeşitli bölgelerindeki bölgelerden, derin hizmetlerden ve bilinen anlamlardan oluşan bir kavram olarak önemli bir yere sahiptir. Simülakr, temel olarak gerçeğin bir temsili değil, gerçeğin yerini alan bir kopya olarak sunuyor. Bu kavram, özellikle Fransız Jean Baudrillard tarafından detaylandırılmıştır ve modern dünyada gerçeklik, medya, teknoloji gibi alanlarla ilgili birçok tartışmanın merkezinde yer alır. Baudrillard'a göre simülakrlar, gerçek ile kopya arasındaki sınırların ötesinde, hatta ortadan kalktığı bir dünyada ifade eder. Bu yapısal simülakr, yalnızca bir şeyin temsili olarak kalır; aksine, gerçekliğin algısının yerinin bulunduğu ve gerçekliğin ile değişen bir biçimde değişir.

Simülakrlara göre, örneklerin değişimi, bu mevcut durumun günümüzde nasıl gerçekleştirildiğinin anlaşılması açısından önemlidir. İlk olarak dijital Dünya ve sosyal medya platformları simülakrların en belirgin kopyalarını barındırmaktadır. Örneğin, Instagram veya Facebook gibi sosyal medya platformlarında, bireylerin çok sayıda hayatlarının en idealize edilmiş versiyonları sergilenir. Bu platformdaki fotoğraflar,

hikâyeler ve videolar, gerçek bir yaşamdan çok daha farklı bir biçimde kurgulanarak sunuluyor. Bu idealize edilmiş paylaşımlar, ekrana sunulan bir simülakr olarak işlev görür. İzleyiciler, görülen bu kurgulanmış yaşamların gerçekliği olarak kabul edilebilir; ama bu, aslında gerçeğin bir kopyası bile olmayabilir. Bu noktada Baudrillard'ın dört boyutlu simülakr kuramı devreye giriyor: Gerçekliğin temel bir başlangıcı, çarpıtılmış bir kopyası, kurgulanmış bir gerçeklik ve nihayetinde orijinal bir gerçeklikle hiçbir bağa dayanmayan saf simülakr. Sosyal medya örneğinde, simülakrın en ileri aşaması olan "hiperreal" bir Dünyanın ortaya çıkması ve gerçekleştirilecek gerçeklik algısı, bu simülakr dünyasında yeniden tanımlanır.

Bir diğer simülakr örneği ise kitlesel iletişim araçlarının ve televizyonun sunduğu gerçekliktir. Haber programları, reality şovlar ve çeşitli televizyon programları, izleyiciye gerçeğin sunduğu iddia eden içerikler sunuyor. Ancak bu içeriklerin çoğu aslında önceden planlanmış, kurgulanmış ve bazen de manipüle edilmiştir. Bu durum, ekranın sunduğu gerçekliğin yapay olduğunu ve bir tür simülakr haline geldiğini gösterir. Baudrillard, bu durumu "gerçeğin kayboluşu" olarak adlandırır ve televizyon aracılığıyla sunulan bu simülakrların, gerçekliğin gerçeklik algılarını nasıl yeniden şekillendirdiğine dikkat çeker. Örneğin, savaş bölgelerinde yayınlanan haberler çoğu zaman, fiziksel olarak uzak olan gerçekliği sunar. Ancak bu görüntüler, sınıflandırılmış veya manipüle edilmiş olabilir. Sonuç olarak, izleyicinin bu görüntülerinin kavrayışı, görüntülenen boyutların boyutu boyutlarıyla sınırlı kalır ve bu da izleyicinin gerçekliğe ilişkin algısını dönüştürür.

Simülakr kavramlarına bir diğer okunabilir örnek, tüketimin kapsamının içinde görülebilir. Özellikle reklamlar, ticariye yönelik ürünler, yalnızca çözülmez, aynı zamanda bir hayat tarzını da sunmayı sağlar. Reklamlarda sergilenen ürünler, turistlere bir anlam dünyası ve kimlik sunuyor. Örneğin lüks otomobil reklamları sadece bir araç satın alma deneyimi değil, aynı zamanda başarı, statü ve sosyal kabul gibi anlamlar da sunuyor. Tüketiciler, bu ürünün sunduğu hayat tarzını gerçek olarak kabul edebilirler; ancak bu durum, yalnızca bir simülakrın etkisinden ibarettir. Baudrillard, bu tür tüketim örneklerinde, simülakrların toplumsal yapısında toplanan bir rol oynadığını vurguluyor. Bu simülakrlar, toplumsal bireylerin sunduğu "gerçek" işin yerini alır ve toplumsal kimliklerini bu simülakrlar aracılığıyla kurmalarına neden olur.

Sonuç olarak, simülakrlar modern dünyanın yalnızca gerçeklik algısının değişmesiyle kalmaz, aynı zamanda toplumsal kesimlerinde yeniden inşa edilmesine neden olur. Baudrillard'ın teorisi, günümüz toplumunun gerçekliğiyle olan ilişkiyi sorgulamak için güçlü bir araç sunuyor. Sosyal medya, televizyon ve reklamcılık gibi çeşitli alanlarda ortaya çıkan simülakrlar, yalnızca görüntülerin gerçekliği değil, aynı zamanda kendi kimliklerini de yeniden tanımlamalarına yol açar. Bu bağlamda simülakr terimi, modern toplumun değiştirilebileceği alanda temel bir anahtarla kullanılabilir.

1.4. GERÇEKLİĞİN YİTİMİ, HİPERGERÇEKLİK, BÜTÜNSEL GERÇEKLİK

Jean Baudrillard'a göre yaşadığımız Dünya hipergerçek boyut kazanmış ve gerçekliğin simge ve sembollerle üretildiği bir alana dönüşmüştür. Modern dönemde gerçeklik o kadar kendisini yitirmiştir ve kaybolmuşturki, gerçeklik ile simüle edilmiş arasındaki ilişki ortadan kalkmış, bulanık bir hale gelmiştir. Bu durum ile birlikte, simülakrlar, gerçeklik anlamında daha baskın bir ortam oluşturmaya başlamışlardır. Simülasyonlar aracılığıyla, simülakrlar yer almakta, bu durum tüketim kültürünün içinde sıkışan bir insan için çıkmaz bir yapı oluşturmaktadır (Baudrillard, 2017: 14).

Çağımızın Maddi üretim süreçleri, spordan, sağlığa, kültürden sanata, iletişimden, sanayi üretimlerine hemen hemen her konuda, hipergerçeklik kavramının içine hapsolmuştur. Üretilen ürünlerin, ekonomik değerleri, auraları bir anlamda hipergerçeklik üretim alanının bir parçası olmuştur. Yeni iletişim teknolojilerinin oluşturduğu dijital medya teknolojileri ile oluşturulan sanal ortamların hipergerçeklik ortamı olduğunu söyleyebiliriz. Bireyler, bu bağlamda dijital oyunlarda, ortamlarda daha sık vakit geçirerek gerçek yaşamdan daha fazla kopuş ortamı yakalar. Kendilerinin oluşturduğu bir karakter ile katarsis ortamı oluşturur.

Jean Baudrillard'ın analizleri ile değerlendirdiğimizde, Batı Avrupa ülkelerinin, aydınlanma dönemini geçirmiş toplumları, gerçekliğin var oluş felsefesini 18.yy dan itibaren yükselişe geçtiğini 19.yy'da ilk dönemlerde daha fazla görülen bir dönemi yaşamaya başlarlar. Baudrillard'ın bakış açısı ile, ikinci Dünya savaşından sonra, burjuva sınıfı, işçi sınıfı üzerinde egemen olarak üstünlük sağlar. 1950'li yıllardan sonra, kapitalist ideolojiler, sol kesimin argümanlarını kullanarak kendi ideal lehlerine kullanıp, muhalif görüşlerin düşünce yapılarını dönüştürürler. Bu durumla birlikte ne sol görüşün,

ne sağ görüşün, ne kapitalizmin, sosyalizmin birbirlerinin zıttını oluşturan görüşlerin sınırlarının ortada olmadığını ortaya koyar.

Toplumda bireylerin, gelecek vizyonları ve üstünlük düşünce dünyalarını yitirmeye başlamaları ile birlikte, var olan mevcut sistemi destekleyen yapılarda unsurlar üretilmeye başlandı. İnsanların, kişisel amaçları ötesinde, yaşamın adanmışlık ortamını oluşturan bir ideali kalmadı. İçinde bulunduğumuz sistem, bireyleri öz hale getirerek tüketim çarklarının birer dişlisi haline sokmuştur. Bireyi mutlu eden yapının, çalışıp tükettiğinde elde edilen haz duygusudur.

Neoliberal sistem, her zaman bireyi ödüllendirme çabası içindedir. Eğer birey, bu sistemin içerisinde var olmaya çalışırsa ve sistemin beklentileri doğrultusunda hareket ederse her zaman ödül kazanmayı benimser. Materyalist düşünce dünyası içinde insan maddileşmiştir. Baudrillard'ın düşünce dünyasında bu durum her zaman eleştirilir. Gerçek yaşamın varlığı yok olmuş bir simülasyonun içerisindeyiz. Bu simülasyonun içindeki insanlar ise birer simülakrlara dönüşmüştür. Günümüz dünyasında, bir simülasyon evreninden bahsedebiliriz. Kapitalist sistem kendisini sürekli yenilemeye başlamıştır. Bu sistem içerisinde arzulara dayanan sınırsız bir tüketim döngüsü teşvik eden yapıdan söz edebiliriz (Adanır, 2011: 74).

İnsan hayatının şekillendirilmesi, giderek yapay bir zemin oluşturmaktadır. Bu sistem içinde var olan öğeler, orijinal kendi değerinden daha farklı bir algı kazanmaktadır. Bununla birlikte bir hiper gerçeklik algısı ortaya çıkar. Bu konu ile ilgili olarak Lascaux Mağarası örneğini gösterir, mağara duvarlarında tarih öncesi döneme ait resimler bulunmaktadır. Yaklaşık 1940'lı yıllarda keşfedilen bu yer, 1948 yıllarında ziyaretçilere turistik amaçlı açılır. Ziyaretçilerin, eserlere ve fiziksel ortama zarar verebileceği düşünüldüğünden dolayı, 1960'lı yıllarda mağara kapatıldı. Bunun yanında yakınlarına ona benzer bir kopya yapıldı. Böylece her iki mağarada sahte, yapay bir görünüm kazanmıştır. Gerçeklik algısının fiziksel temsillerinin bozulması, orijinal görüntünün benzerinden ayrılan ve oluşturulan bir kopya mağara, gerçek ve asıl mağaranın yerini almıştır. Bu durum ile birlikte gerçek olan ile sahte olan arasındaki fark ortadan kalkar. Gerçeklik insanoğlundan ayrılmıştır (Baudrillard, 2016: 22).

Baudrillard'ın tartışılan kavramları, dijital oyunlar, artırılmış gerçeklik uygulamaları ve bu bağlamda dijital oyun tutumları konusunda anlaşılma ve

yorumlanması için bir zemin oluşturur. Dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik kavramları, Baudrillard'ın hiper-gerçeklik kavramları ile paralellik gösterir. Her iki kavrama baktığımızda orjinal (gerçek) ile simülasyonun keskin çizgilerinin birbirinden ayrıldığı bir yapıyı temsil eder. Dijital oyunlar, kurgusal dünyanın içinde oyuncular, bu evrede davet eder, dijital oyuncular bu dünyanın içinde gerçek hayatta yapamayacakları deneyimi yapmaya çalışır. Bu durum ile birlikte oyuncunun dünyasında hiper-gerçeklik olarak algılanmasına yol açar. Arttırılmış gerçeklik yapılarında, gerçek dünya ortamında oluşan bilgilerin, dijitalin yardımıyla fiziksel ve dijital dünyanın birleştirilmesi sağlanır. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile birlikte, insanların gerçek dünya üzerinde dijital veriler görmeleri sağlanarak hiper gerçekliğin olduğu bir deneyim sunulur. Böylece bu tez çalışmasında değinileceği üzere, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik, baudrillard'ın somut örnekleri olarak karşımıza çıkar. Gerçek ile kopyalamanın iç içe geçtiği, gerçekliğin simülasyon, simülasyon ve simülakrlar içerisinde yok olup gittiği bir algı oluşturur.

"Gerçeğin kadavrası yoktur, nedeni de şu: Gerçek ölmemiştir, ortadan kaybolmuştur." (Baudrillard, 2002 : 140)

Jean Baudrillard, gerçekliğin algılanışı üzerine değerlendirme yaptığında, maddi dünyada varoluşun ötesinde, gerçekliğin metafiziksel bir boyutta kaybolduğuna işaret eder. Gerçeklik fiziksel olarak yok olmasa bile, onun anlamını yitirmiş olması, gerçeklik boyutunu sembolik boyutlara taşır. Baudrillard'a göre gerçeklik kavramı, görsel-işitsel, kitle iletişim araçlarıyla edinilen bir takım anlamlar bütünüdür. Bu süreç, gerçekliğin orjinal anlamını temsil edemediği sonucunu doğurur. Baudrillard, pop kültür ve yüksek kültür arasındaki ayrım kalktığını savunarak, sosyal anlam ve sınıf arasındaki ayrımın kalktığını savunarak, sosyal anlam gibi kavramların önemini yitirdiğini vurgular. Yaşadığımız dünyada sembolik anlamlar daha fazladır. Gerçeklik maddi varlığın ötesinde sembolik değerler olarak karşımıza çıkar (Yumrukuz, 2012: 8).

Jean Baudrillard'ın belirtmiş olduğu üzere, medya gerçekliği sunarken tek yönlü bir iletişim sürecinden geçerek sunar. Bu süreç içinde mono bir iletişim durumu söz konusudur. Diğer yandan, modern toplumlarda medya anlamının sınırlarının genişlemesi, herhangi bir olayın gerçekliğinin nasıl yorumlandığına dair farklılıklar ortaya koyar (Baudrillard, 1981: 164).

Kitle iletişim araçları, medyanın, hayatımızın her alanında yaygınlaşmasıyla birlikte, insanlar üzerinde etkileri çok farklı boyutlara ulaşır. Gerçeklikle olan ilişkilerimiz, simge ve semboller üzerinden şekillenmeye başlar. İletişim sürecinin tek yönlü olması izleyicilerin pasif konuma düşmesine sebep olur. Böyle bir iletişim süreci içinde, medya içerikleri sadece bilgilendirme amacı gütme, bireylerin algıları ve gerçeklik durumlarını şekillendirme yetkisine sahiptir (Baudrillard, 1998: 15).

Gerçeklikle oynanan oyun, giderek daha karmaşık hale gelmiştir. Sanal gerçeklik ortamlarında oynanan oyunlar, gerçek dünyamızdaki ilişkilerimizi şekillendirir ve değiştirir. Oyunlar, sadece eğlence ve boş zaman aktivitesi olmanın çok ötesinde, bireylerin kimliklerini ifade etme, politik görüşlerini ifade etme araçları haline gelir. Medya bu manada gerçeklikle olan ilişkilerimizi şekillendirir. Medyanın ve kitle iletişim araçlarının bu derin etkisinin sadece bireylerin bilgiye erişimini kolaylaştırmakla kalmazken aynı zamanda gerçeklik algısını saptırabileceğini ve manipüle edebileceği anlamına gelir. Bu bağlamda sanal gerçeklikteki oyunların yükselişi, sadece teknolojik ilerleme değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel dinamiklerin nasıl evrildiğini gösterir.

Hipergerçeklik örnekleri üzerinden değerlendirme yaparsak eğer, süper marketler ve mağazalar, günümüz modern yaşamını farklı demografik özelliklere sahip bireyler için bir araya getiren çeşitlilik sunan ve mekanın sınırları içerisinde yoğunlaştıran yaşam biçimleri olarak kültürde önemli yere sahiptir. Büyük alışveriş merkezleri, insanlara sadece alışveriş yapma imkanı sunmazlar, bunun yanında toplumda çeşitli sosyal aktivitelerin olduğu, günlük yaşam pratiklerinden uzaklaştıkları, modern yaşamın yoğun temposundan sıyrıldıkları bir alan oluşturur. Bununla birlikte tüketim toplumu ideolojisini yansıtan ve popüler kültür ürünlerini sunan bir alan olarak değerlendirilir. Bu alışveriş mekanları geçici olarak insanlara sınıf farklılıklarını unutturur. Tüketim kültürü üzerinden bir ilüzyon sunarak, kapitalizmin yaygınlaşmasına öncülük eder.

Alışveriş merkezleri, kendilerine gelen ziyaretçilerine, tüm farklı sorunlarına çözüm bulabilecekleri cevaplar arama ve seçim fırsatı oluşturur. Bu tür mekanlardaki ürünler sade bir ürün olmaktan çıkarak, birer sembol haline dönüşür. Hipermarketler birer gösteri panosu gibi hareket eder. Etrafını saran insanlara gerçeklikten yoksun bir ilüzyon ortamı oluşturur. Raflar, güvenlik kameraları, çalışanlar, her şey simülasyonun bir parçası bir yansımasını almıştır. Alışveriş merkezleri, insanların bir araya geldiği, araçların

bitkilerin park alanına dönüştüğü birbirine entegre olmuş yapılardan oluşur. Modern yerleşik bir yapısının zaman, mekan kavramlarının yok olduğu, sınırların bulanıklaştığı simülasyon alanlarına dönüşür. Bu karmaşık ve modern olan, tüketici davranışlarını şekillendirirken toplumsal ilişkilerimizin nasıl olması gerektiği konusunda zemin hazırlayan karar vericilerdir. Toplum, tüketim kültürü içinde simüle edilmiş olan örnekler yolu ile organize edilir ve yönetilir.

Gerçeklik içinde, yanılsamaların varlığı, gerçek var olan dünyanın ilizyonlarla dolu olduğunu gösterir. Gerçekliğin yok edildiği bir ortamda, yanılsamaların sonunun geldiğini söyleyebiliriz. Gerçekliğin muğlaklaşması ve yok olması, dünyanın var oluş amacının anlamını kaybettiği bir duruş olur. Gerçek ile simülasyon arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Yanılsamaların yok edilmesi, gerçekliğin sonunu getirir. Yanılsamaların ve gerçekliğin değeri, eşit olarak görülür. Modern toplumlarda, gerçekliğin kaybı, gerçekliğin öz kendi yapısı ve aurasında bir değer kaybına sebebiyet vermezken, yanılsamanın, gerçek anlamda yanılsama olduğunun anlaşılması onun değer kaybına yol açar. Örneğin, bir imparatorluk düşünün, gerçek var olan bir tarihi eseri saklamak için, çalınmasını önlemek adına birden fazla kopya eser yapar. Hangi eserin gerçek, hangi eserin yanılsama olduğunu bilemeyiz. Gerçekliğin, en temel ihtiyacımız olduğu fikri de bir yanılsamadan ibarettir. Gerçekliği evrensel bir doğru olarak sunma çabaları, gerçekliğin özünü kısırlaştırmıştır.

Baudrillard, kitle iletişim araçlarının gücü altında, bir nesne, bir olay ve deneyim altında, orjinalin yerini aldığı çokça tercih edildiğini belirtir. Yeniden üretilen metalar orijinal üründen daha gerçekçidir. Çağımızda medya yapılanmalarının artmasıyla birlikte, özellikle amerikan popüler kültürün poltitikalarını yansıtır. İletişim araçlarının, televizyonlardan mobil uygulamalara kadar, e posta işlemlerinden cep telefonlarına kadar birçok anlamda küresel olarak hipergerçekliğin yayılmasına sebep olmuştur. Simülasyonlarla beslenen gerçeklik algıları toplumda kabul görmeye başlar (Cuff, Shrarrock, & Francis, 2013: 30).

Postmodern perspektif açıdan baktığımızda, Amerikan toplumu, Baudrillard'ın teorisi olan hipergerçeklik kavramını yansıtır. Baudrillard'a göre gerçek ve hipergerçek arasındaki ayrım ortadan kaybolmuştur. Bu durum, hakikat olan durumun ortadan kalktığını işaret eder (Sim, 2006: 10).

Hipergerçeklik kavramını temelde söyle açıklayabiliriz. Gerçeklik sadece yansıtılmaz, hipergerçeklik, gerçekliğin kendisine dönüşür. Bu örneği verirken televizyondan bahseder, Baudrillard, günümüzde hayat televizyon kutularının içinde hapsolmuştur. Gerçeklik içinde yerini alan Dünya, teknolojik medyanın havuzunda kaybolur, onun yerini yeni bir gerçeklik düzeyi alır. Örneğin vietnam savaşının medya aracılığıyla kamuoyuna sunulması, savaşın kendisinin bir ürün haline dönüştüğünü gösterir (Ritzer, 2012: 25).

Hipergerçeklik kavramı, gerçek ile kurgunun iç içe geçtiği, gerçeğin yerini alacak kadar güçlü bir simülasyonun ortaya çıktığı durumu tanımlar. Bu çağda medya aracılığıyla sunulan imajlar, hikayeler, gerçekliğin kendisinden daha etkileyici ve ikna edici durumdadır. Hipergerçeklik sürecinde, orjinal ve kopya arasındaki ikilem kaybolmuştur. Baudrillard, hipergerçekliğin toplum üzerindeki etkisinin Disneyland örneği ile ele alır. Disneyland, gerçek olmayan bir Dünya oluşturur, gerçeklikten kaçış ve gerçekliğin kendisinden daha gerçek bir deneyim sunar. Dijital oyun alanları, hipergerçeklik uygulama alanları olarak örnek gösterilir. Oyunlar, oyuncular gerçek Dünyanın ötesinde kullanıcıları kurgusal alana çağırır. Bu oyunların içi, son derece profesyonel kurgulanarak gerçekmiş gibi alan ortaya sunar. Örneğin, “The Sims” serisi, kullanıcılar, oyun içinde sanal karakterleri kontrol etmeye çalışır. Bu oyuna bakınca, hayatın birer simülasyon yüzü olarak görülür. Bir çok oyuncu için sunduğu deneyim, gerçek hayatın karmaşasından dijital oyuncuları uzaklaştırabilir.

Karşımızda duran şey, bir taklitten ziyade, gerçek süreçlerin yerini alacak şekilde tasarlanmış operatif çitflerin varlığıdır. Gerçeğin izlerini taşıyan ama gerçeklikle doğrudan bağlantı kurmayan sembollerin, makinalar aracılığıyla geniş alana yayıldığını söyleriz. Bu alan hipergerçek alandır (Kellner, 2011: 408). Hiper kavramının kullanılması, ortaya çıkmış olan gerçeğin daha gerçek olmasıdır. Böyle bir durumda gerçeklik, gerçeğin kendisinden ağır basan, “Sanrısal bir benzerlik” aracılığıyla rafine edilmiş ve yeniden canlandırılmış anlam kazanır.

Baudrillard’ın Hipergerçeklik kavramına bakışı, gerçekliğin içeriğinin nasıl dönüştüğünü ele alır. Kaybolan gerçeklik algısının zamanla onun yerini, sürekli üretilen ve bu sayede eşdeğer deneyim sunan bir gerçeklik anlayışının olduğunu savunur. Bunun adı aslında yeniden üretilir. Hiper gerçeklik, hayatımızın her alanında yeniden üretilir.

Sosyal medya platformlarında insanlar genellikle en mutlu ve başarılı durumlarını paylaşır. Böylece, gerçek içinde olan hayatın zorluklarını gizleyerek, sosyal medya içinde mükemmel olduğunu vurgular. Kişilerin, sosyal medya profilleri daha ilgi çekici gözükür. Yeni medya uygulamalarını kullanmak örnek verilebilir fakat bir diğer önemli örnek, sanal gerçeklik deneyimleri. Sanal gerçeklik uygulamaları veya oyunları, kullanıcıları tamamen farklı bir dünyaya götürerek gerçek dünyadan tamamıyla uzaklaştırabilir. Yaşanılan bu deneyimler, gerçek dünyanın deneyimlerinden daha cazip gelebilir. Modern toplumlarda, tüketim ürünlerinin süreklilik oluşturarak yeniden üretilmesi, gerçekliğin kendisinden daha önemli hale gelmektedir. Bu durum, gerçek ürün ve karakterden ziyade onun yerniden üretilmiş versiyonlarının daha büyük öneme sahip olması anlamına gelir.

Jean Baudrillard'ın düşüncelerine göre, "Gerçeklik Simülasyonu" dediğimiz kavram, gerçekliğin yerini almıştır. Gerçeklik algılarımız somut olarak değil, bir tür hipergerçeklik olarak karşımıza çıkar (Adanır, 2008: 21). Böylece, gerçeğin yerini imgeler alır. Kitle iletişim araçlarıyla, gündemin ve kamuoyunun oluşturduğu bu çağda, görsel ve gerçek arasındaki sınırlar giderek bulanık hale gelir. Medya yapılanmaları aracılığıyla her alanı imajlar ve imgeler sarmıştır. Hipergerçeklik tarafından oluşturulan simge ve semboller gerçekliğin yerini almıştır (Toffoletti, 2014: 29).

Hipergerçeklik kavramının kültürel göstergeler ile yakından ilişkisi vardır. Baudrillard, kültürel göstergelerin evrim sürecini dört temel başlıkta ele alır. İlk aşamada, göstergelerin evreni, gerçeğin doğrudan yansıması olarak ele alınır. Kullandığımız ve uyguladığımız kavramlar, kelimeler, göstergeler gerçekliği temsil eden yapılar olarak görülür. İkinci aşamada, kullanılan gösterge evreleri, gerçekliği abartılı oluşturmaya bazende yönlendirme ve çarpıtmaya başlar. Üçüncü ve dördüncü aşamalarda, göstergeler ve simülasyonlar gerçekliğin yerini alır. Bu aşamada, toplum yapıları gerçeklik kavramının yerini almış, semboller ve göstergeler tarafından tanımlanmış bir simülakrum haline gelir. Göstergelerin ilk evreninde, üretilen imajlar statü göstergesi olarak kullanılır. Örneklerle açıklarsak, ortaçağ döneminde dini ikonlar ve portreler, kutsal figürlerin doğrudan temsil geleneği olduğu anlaşılır. İmajlar üzerine yüklenen anlamlar, doğrudan temsil ettikleri olgunun birer uzantısıdır. Sanayi devriminin ortaya çıkmasıyla başlayan ikinci evre, sanat ve imaj süreçleri kitlesel üretim ve kapitalizm bağlamında tekrar şekillenir. Üretim süreçleri, tüketim kültürünün yaygınlaşmasında önemli rol oynar. İmajlar, gerçeğin birer manipülasyon aracı haline gelir. Üçüncü evrede, iletişim ve bilgi

teknolojilerinin yükselmesi, simülasyonların gerçeklikten bağımsız olarak anlam üretmelerine neden olur. Bu evrede, gerçekliğin yerine onun temelleriyle ilgilenildiği görülür. Yeni bir gerçeklik yaratma sürecinde kitle kültürü ve tüketim unsurlarının etrafını sardığı gözlenir. Dördüncü ve son aşamada, sanal gerçeklik deneyimleri oluşturulur. Bu sanal gerçeklik süreci, dijital oyunlardan tutun, bilgi ve iletişim teknolojilerine kadar, göstergeler tarafından üretilmiş bir hipergerçeklik sistemidir. Gerçeklikten uzak, kendi başlarına yeni anlamlar üretilmeye başlanan süreci ifade eder (Gane, 2008: 38).

Baudrillard'ın dört evresini, dijital ve arttırılmış gerçeklik oyunları bağlamında örneklerle açıklayalım. İlk düzeni temsil eden gerçekliğin birer yansımaları, klasik video oyunları örnek gösterebiliriz. Örneğin "Pong ve Space Invaders" basit grafikleri ve oynanma pratikleri ile gerçek olan dünyanın yansımaları sunar. Oyunculara basit bir gerçeklik duygusu sunulur. Oyun içinde masa tenisi oynamak, uzay araçlarını vurmak vb. gibi. İkinci düzende, gerçekliğin çarpıtılması durumundan bahsederiz. Oyun içinde biraz daha gelişmiş grafikler ile gerçeklik çarpıtılır ve abartılı olur. İkinci düzende, gerçekliğin çarpıtılması durumu vardır. Biraz daha gelişmiş grafiklerle gerçeklik çarpıtılır ve abartılı olur. Örneğin, "Grand Theft Auto" oyun serisi gerçek şehirlerden esinlenmiş gözüksede şiddet ve suç üzerine kurgulanmış yeni bir gerçeklik alanı sunar. Bu grupta oyunlar, dünya mekanları taklit eder, fakat aşırı çarpıtılmış ve abartılı olaylarla karşımıza çıkar. Bu oyun içinde, serbest dünya yapısı var ve oyunculara farklı hikaye odaklı görevler verilir. Oyuncular, kullanıcılar, bu oyun içinde genellikle suça karışır ve yasa dışı faaliyetlere katılır. Oyun içinde kullanılan araçlar, normalden daha fazla hızlı kullanılır. Oyun karakteri ölüp, tekrar dirilir. Özellikle yüksek mekanlardan düşme sırasında olağanüstü kabiliyet ve dayanıklılık gösterir. Oyunun içinde, ekonomik gerçeklikten uzaklaşma ve yasa dışı faaliyetlerden büyük ve kolay miktarda para kazanma durumu söz konusudur. Üçüncü aşamada, gerçekliğin taklit edilmesi kavramını görürüz. Örneğin artırılmış gerçeklik oyunları, "Pokemon Go" gibi, gerçek dünya mekanlarının dijitale uyarlandığı bir oyun sistemidir. Oyuncular, gerçek dünyada fiziksel hareket ederken aynı zamanda oyun içinde dijital olan ile etkileşime girer. Bu durum gerçeklik ve simülasyon birbirine karıştığı bir hiper gerçekliktir. Dördüncü aşamada, gerçeğin yokluğunu gizleme sürecinden bahsederiz. Sanal gerçeklik teknolojisi ile oluşturulan oyunları, kullanıcıları vr teknolojisinin içine sokarak kullanıcıları tamamı gerçeklikten koparır. Örneğin, "Beat

Saber" veya "Half Life Alyx" gibi oyunlar, VR teknolojisi kullanarak Alyx Vance gözünden direniş savaşçısının macerasını yaşarlar. Oyunun interaktif ortamı ile birlikte yaratıcı bulmaca çözme teknikleri sunarken, kullanıcılar kendilerini tamamen farklı gerçeklikte görülür. Beat Saber oyununda, müzik ve ritim üzerine kurulu bir oyundur. Oyuncular, müziğin akışına göre pozisyon belirler. Işın kılıçları ile etrafındaki blokları ritime göre kesmeye çalışırlar. Bu oyun oynayan kullanıcılar kendilerini oyunun hiper gerçek dünyasının içinde bulur.

Jean Baudrillard'ın bütünsel gerçeklik teorisi, aslında gerçeklik ile temsil edilenin aşırılığından kaynaklanan geçeklik yok oluşunu vurgular (Baudrillard, 2017: 15). Dijital oyunlar, arttırılmış gerçeklik oyunları bu teoriyi yansıtırlar. Örneğin, Minecraft oyununda, oyuncular kendi dünyalarını yaratarak alternatif gerçeklik alanı oluştururlar. MMorpg'ler (Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları) gibi World of Warcraft gibi, oyunculara farklı kimlikler deneme imkanı verir.

Bütünsel gerçeklik, dijital ve sanal gerçeklikler arsasında evrensel düzeyde tanımlanabilir. Bütünsel gerçekliğin oluşmasında en güçlü silah, iletişim araçları, bilgisayarlar, ağ teknolojileri olarak görülür. Bütünsel gerçeklik kavramı, geleneksel gerçeklik kavramından ayrılır. Yaşadığımız dönem, hipergerçekliğin ötesine geçerek, bütünsel gerçekliğe adım atılan dönemdir (Baudrillard, 2005: 67). Aslında bakıldığında insanlık, gerçekliğin kayboluşunu kabullenmekte zorlanıyor. Fiziksel bir varlık olarak değil, zihinsel bir kavram olarak gerçekliğin bu kaybı yerini daha fazla güç kazanan bir bütünsel dijitale bırakır. Gerçekliğin özünde ve gerçekliğe anlam veren şey hakikattir. İlkelerden yoksun devam edemez. Varlığını sürdürmekte zorlanır. İlkesini yitirmiş olan gerçeklik, kurallara bağlı olmayan yayılma sürecine girer (Baudrillard, 2005: 14).

Anlamını yitirmeye başlayan gerçeklik süreci, bir bütünsel gerçeklik sürecine evrilmiştir. Bütünsel gerçeklik, kitle iletişim araçları ile varlığını devam ettirirse mevcut var olan sanal gerçeklik hayatımızın her alanında kendisini göstermiş olması, insanları programlanmış ve üretilmiş bir gerçekliğin içine sokar. Modern toplumlar, tüm sistemin sorunsuz işlemesini sağlamak ve teknolojik çözümlerin ihtiyaçları karşılayabilmesi için önemli mesafe kat eder. Genellikle her bir unsurun belirli bir düzen prensibi ile kurulduğunu pozitif etkide değerlendirir.

Bilgiye ulaşma durumu, insanı diğer canlılardan ayıran temel özelliklerden biridir. İnsan, öğrendiği bilginin doğruluğunu test etmek her zaman ister. Fakat günümüz dünyası, bilgi çağında her zaman gerçek bilgi sorgulanır hale gelmiştir. Baudrillard'ın postmodern dünya görüşüne göre, Dünyamız anlamdan yoksundur. Veri olarak adlandırılan gerçekle bir bağ olmayabilir. Gerçek olanla bir bağ kurma zorunluluğuda olmaz (Nedret, 2008: 373).

Bilginin doğruluğunu mantık çerçevesinde aramak ve analiz etmek bizlere özgü bir durumdur. Baudrillard'ın belirttiği üzere, postmodern dünyada bilgi kaybolmuştur. Bu durumla birlikte, bilgiye olan yaklaşım temelde değişiklik gösterir ama gerçeklik anlayışıyla, bilginin ve hakikatin çeşitliliğine açık olmamız beklenir. Diyalektik felsefenin köklerinde "Herşey zıttı ile vardır" düşüncesi yatar. Bilginin temellerinde özne ve nesne arasındaki ilişkiler yatarken, bu ilişkiler postmodern dünyada farklılaşır ve bulanık hale gelir. Postmodern dünyada özne nesne arasındaki zıtlıklar derinleşir. Bilgi sadece özne ve nesne arasındaki ilişkiden çıkıp, daha çoğulcu ve eleştirel bir yaklaşımla ele alınır.

Jean Baudrillard'ın "Bütünsel gerçeklik kavramı" modern dünyada anlamlandırma süreçlerinin zayıfladığına işaret eden simülasyonların artması, gerçek olanın tanımlanmasını zayıflatmıştır. Medya araçları ile hayatımızı kuşatmış, televizyon, sinema, yeni medya platformları tüm bunların hepsi, bütünsel gerçekliğe hizmet eder. Çünkü bu tür sanal gerçeklik platformu yanılsamadır (Baudrillard, 2022: 8). Baudrillard'ın bütünsel gerçeklik teorisi, gerçekliğin çok aşırı yoğun olarak yaşanması ile ilişkili olduğunu söyler. Örneğin hayatımızın her alanında var olan simülasyonlar ile birlikte herşey gerçekmiş gibi algılanır. Böylece gerçeklik ilkesi sıradanlaşır.

Jean Baudrillard'ın "hiperreallik" kavramı, postmodern sistemin barındırılabilmesi için kilit bir kavram sunar. Baudrillard'a göre hipergerçeklik, gerçek ve sınırlar arasındaki sınırların genişlediği bir durum devam edecek; burada gerçek, simülakrların baskının gelmesiyle yerinden edilmiştir (Baudrillard, 1994, s. 10). Hipergerçeklik, özellikle dijital çağda, kültürel sembollerin ve imgelerin sürekli yeniden üretildiği, dijital medyanın hızla yayıldığı bir yapıda daha belirgin hale gelir. Dijital platformlarda değişen görüntüler ve semboller, gerçekliğin yerini alarak yaşamlara egemen olur ve sosyal ilişkiler şekillenir.

Bu durum en iyi örnekleyen vakalardan biri, markaların sembollerinin sadece ticari amaçlı evrensel anlamı kazanıyor. Nike gibi küresel markaların logo ve sloganları, kişisel için sadece bir ürün temsili olmaktan çıkar; bu semboller aynı zamanda sosyal kimlikleri ve toplumsal statüleri belirler (Klein, 2000: 92). Baudrillard'ın simülakr teorisi yapısı bu durum, tüketim kültürünün sosyal hayatının nasıl şekillendirildiğini ve bir hipergerçeklik uçağının yaratılabileceğini gösteriyor. Tüketici, satın aldığı ürünün işlevsel değerinin çok, markanın sunduğu sembolik anlamı tüketir.

Daha geniş bir perspektifte, David Harvey de postmodern kapitalizmin imgeleri ve semboller aracılığıyla nasıl uygulandığına dikkat çekiyor. Harvey, dünya çapında üretim ve tüketim ilişkilerinin, gerçek ürün ve hizmetlerden daha fazla, semboller ve imgeler üzerinden döndüğünü belirtiyor. Özellikle küresel markalar, bu imgeler ve semboller aracılığıyla belleğinde bir hipergerçeklik yaratır (Harvey, 1989: 307). Bu durum, Baudrillard'ın güncelliği gibi, simülakrların yer aldığı gerçekliğin yerini bir dünyaya işaret eder.

Dijital medya, hipergerçeklik kavramının somutlaştığı en önemli alanlardan biridir. Sosyal medya, var olduklarını, haklarını ve toplumsal varoluşlarını dijital platformlarda yeniden inşa ettikleri bir alan sunar. Instagram ve Facebook gibi platformlar, günlük yaşamlarını paylaşarak, gerçek kimliklerinin ötesinde birer dijital kişilik yaratmalarına olanak tanır. Burada bireylerin, gerçekleşmiş benliklerinin idealize edilmiş versiyonlarını sunar ve bu süreçte bir "hipergerçek kimlik" inşa ederler (Turkle, 1995: 58).

Baudrillard'a göre, sosyal medya aracılığıyla bu dijital kimlikler, hayatta kalacak gerçek hayattaki kimliklerinden çok, halkın beklediği semboller haline gelir. Özellikle sosyal medya platformlarında paylaşılacak fotoğraflar ve içerikler, gerçek hayatın bir olmayacağı, hipergerçekliğin bir uzantısıdır (Baudrillard, 2016: 64). Bu durumda sosyal medya, "gerçek" yaşamlarından daha çekici ve çekici görünen bir dijital yaşam sunar. Baudrillard, bu süreçteki gerçeklik algısının dijital imgeleri ve simülakrlar tarafından nasıl manipüle edildiğini vurgular.

Dijital medyanın hipergerçeklik yaratma süreci, nükleer ilişkilerin özellikleri daha belirgin hale gelir. Influencer kültürü, sosyal medya platformlarını kendi imajlarını pazarladıkları, takipçilerine ürün ve hizmet önerdikleri bir ticari kullanım alanı yaratır. Bu süreçte, üremenin bir ürününü satın alırken, o ürünün gerçek varlığından çok, sosyal

medya tarafından sunulan sembolik olarak yatırım yapıyorlar (Marwick, 2015: 141). Böylece tüketim süreci bir hipergerçeklik konusuna girer; Merkezi, gerçek bir üründen çok, onun depolama birimlerini tüketir.

Dijital oyunlar, hipergerçeklik kavramlarının en güçlü uygulama alanlarından biridir. Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi teknolojiler, oyunlarla gerçek dünya ile dijital dünya arasındaki sınırlar tamamen ortadan kaldırılabilen hiper gerçek bir deneyim sunar. Örneğin, "Pokémon Go" gibi AR oyunları, oyuncuların gerçek dünya mekanlarında dijital varlıklarla etkileşimlerini kurmalarını sağlar. Bu, Baudrillard'ın, gerçekliğin gereksinimleriyle yer değiştirilip, gerçekleştirilecek bu alanları gerçekmiş gibi algıladığı bir hipergerçeklik yaratır (Baudrillard, 1994: 73).

Sanal gerçeklik oyunları da benzer şekilde, oyuncuların tamamen bir dünyaya sokarak gerçek anlamdaki fiziksel ve sosyal sınırlamalardan kurtulmalarını sağlar. "Half-Life: Alyx" gibi oyunlar, oyunculara sanal olarak en yüksek kapasiteyi sağlar ve bu süreçte oyuncular, gerçekleştirilmiş deneyimlerden daha etkileyici ve sürükleyici deneyimler yaşar (Galloway, 2004: 113). Bu oyunlar, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisini somutlaştıran örneklerdir; çünkü oyuncular, gerçeğin kendisinden daha "gerçek" görünen bir simülasyonun içinde yer alır.

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, dijital oyunlarda yaşanan deneyimlerin, gerçekleştirilecek gerçek hayatla olanların nasıl değiştiğini anlamamıza yardımcı olur. Dijital oyunlar, oyuncuların toplumsal ve fiziksel gerçekliklerden kaçmalarını sağlayarak, hipergerçek bir deneyim sunar. Bu süreç, dijital ilişkilerin gerçek dünyada yapamayacakları şeyleri deneyimlemelerine olanak tanır ve bu deneyimler, gerçek hayattaki deneyimlerden daha tatmin edici hale gelir (Baudrillard, 1998: 105).

Baudrillard'ın teorisine göre, simülakrlar sadece kültürel ve sosyal alanlar değil, politik alanda da belirgin hale gelir. Politik liderler ve politik eylemler, medya aracılığıyla birer simülakr haline gelir. Medyacılar tarafından temsil edilen imgeler aracılığıyla halkın sunumu ve bu imgeler, kendi gerçek politik kimliklerinden daha önemli hale gelir (Baudrillard, 1994: 47). Bu durum, politik bileşenlerin ve büyümenin, toplumun gerçek ihtiyaçlarını karşılamaktan çok, medya tarafından sunulan semboller aracılığıyla şekillendiği bir dünyada ifade eder.

Baudrillard, medyanın politik olaylarını nasıl simülakrlar haline getirdiğini özellikle Körfez Savaşı'nda incelemiştir. Ona göre, savaş medyası mevcut olduğunda, gerçek bir savaş çıkmıyor, bir televizyon ürünü haline geldi. Medya aracılığıyla sunulan savaş görüntüleri, gerçeğin kendisinden daha önemli hale gelir ve toplumsal algı, bu medya simülakrları üzerinden inşa edilir (Baudrillard, 1995: 27). Baudrillard'ın bu durumu, "Savaş hiç yaşanmadı" ifadesiyle özetler; çünkü medya, savaşın kendisini değil, savaşın bir oyununu sunmuştur.

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, gerçek ile simülasyon arasındaki çizginin ortadan kalktığı ve simülakrların gerçekliği yerine geçtiği bir dünyayı betimler. Hipergerçeklik, modern toplumun maddi üretim süreçlerinden çok, sembollerin ve simülasyonların hâkim olduğu bir kültürel düzeni ifade eder (Baudrillard, 2017). Bu süreç, bireylerin gerçeklik algısının giderek daha fazla medya ve dijital teknolojilerle şekillendiği bir topluma işaret eder. Baudrillard'ın analizlerinde hipergerçeklik, bireyin toplumsal ilişkilerinden kişisel kimlik arayışına kadar geniş bir etki alanı bulur. Dijital medya, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramının en önemli uygulama alanlarından biridir. Özellikle sosyal medya platformları, bireylerin gerçek kimliklerinden uzaklaşarak kendilerini dijital olarak yeniden tanımlamalarına olanak sağlar. Instagram, Facebook ve Twitter gibi platformlar, kullanıcıların günlük yaşamlarını idealize edilmiş biçimlerde sunarak bir "hipergerçek kimlik" oluşturmalarına neden olur (Turkle, 1995). Bu platformlar, bireylerin yalnızca kişisel deneyimlerini değil, toplumsal statülerini ve kimliklerini de dijital semboller aracılığıyla ifade etmelerine olanak tanır.

Bu dijital ortamlar, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi ile paralellik gösterir. Bireyler, dijital dünyada gerçek yaşamdan daha fazla vakit geçirir ve bu süreçte dijital kimlikleri, gerçek kimliklerinden daha önemli hale gelir. Dijital medya, bireylerin kendi benliklerini idealize etmelerine ve gerçeklikten kopmalarına neden olan bir "hipergerçek" dünya yaratır (Baudrillard, 2016). Sosyal medyada paylaşılan fotoğraflar ve hikayeler, gerçek hayatta yaşanan olayların bir yansımasından çok, bu olayların simülasyonlarıdır.

Baudrillard'a göre, tüketim toplumu da hipergerçekliğin yaygınlaştığı bir diğer alandır. Modern toplumda, bireyler yalnızca ürünleri tüketmekle kalmaz, aynı zamanda bu ürünlerin taşıdığı sembolik anlamları da tüketir. Bir ürün, maddi değerinden çok, toplumsal statü ve kimlik göstergesi olarak değerlendirilir. Özellikle lüks markalar,

yalnızca işlevsel birer ürün değil, aynı zamanda birer sembol haline gelmiştir. Örneğin, bir kişi “Nike” markalı bir ürün satın aldığında, yalnızca bir ayakkabı almaktan ziyade, “Nike”ın sunduğu sembolik değeri ve sosyal statüyü de tüketir (Klein, 2000: 50).

Baudrillard’ın simülakr teorisi, tüketim kültürünün nasıl şekillendiğini anlamak için önemli bir araçtır. Modern birey, tükettiği ürünlerin gerçek anlamını yitirmiştir; bu ürünler, yalnızca sembolik değerler üzerinden anlam kazanır. Bu durum, tüketim kültürünün simülasyonlar dünyasına dönüştüğünü ve bireylerin tüketim süreçlerinin gerçeklikten koptuğunu gösterir. Hipergerçeklik, tüketim kültürü aracılığıyla bireylerin gerçeklikten uzaklaştığı bir toplumsal yapıyı tanımlar (Adanır, 2011: 30).

Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramı, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik (VR) teknolojileri ile daha somut bir hale gelir. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik oyunları, bireylerin gerçek dünyadan koparak tamamen dijital bir dünyaya adım atmalarına olanak sağlar. Örneğin, "Pokémon Go" gibi artırılmış gerçeklik oyunları, bireylerin gerçek dünyada fiziksel olarak hareket ederken, dijital dünya ile etkileşime girmelerine olanak tanır (Baudrillard, 1994: 25). Bu durum, gerçeklik ve simülasyon arasındaki çizgilerin tamamen ortadan kalktığı bir deneyim sunar.

Sanal gerçeklik oyunları ise bireyleri tamamen farklı bir dünyaya sokarak gerçeklikten tamamen uzaklaştırır. Bu oyunlar, oyunculara gerçek dünyada yapamayacakları şeyleri yapma imkânı sunar. Örneğin, "Half-Life: Alyx" gibi oyunlar, oyunculara sanal dünyada yüksek düzeyde etkileşim imkânı tanır ve bu süreçte oyuncular, gerçek dünyadan daha tatmin edici deneyimler yaşar (Galloway, 2004: 15). Bu oyunlar, Baudrillard’ın hipergerçeklik teorisini somutlaştırır; çünkü bu oyunlarda oyuncular, gerçekliğin yerini alacak kadar güçlü bir simülasyonun içinde yer alırlar.

Baudrillard, hipergerçeklik kavramını yalnızca toplumsal ve kültürel alanlarda değil, politik alanda da ele alır. Politik liderler ve eylemler, medya aracılığıyla birer simülakr haline gelir. Politik olaylar, medya tarafından yeniden üretilir ve gerçeğin kendisinden daha önemli hale gelir. Baudrillard, bu durumu özellikle Körfez Savaşı’nda gözlemlemiştir. Ona göre, medya savaşı, bir televizyon ürünü haline getirerek gerçekliğini yitirmiştir (Baudrillard, 1995: 65). Bu durum, savaşın kendisinin değil, onun medya tarafından sunulan simülasyonunun toplum tarafından algılandığını gösterir.

Medya, politik olayları birer simülakr haline getirerek toplumsal algıyı manipüle eder. Gerçeklik ile simülasyon arasındaki farkın ortadan kalkması, politik süreçlerin de hipergerçek bir yapıya dönüşmesine neden olur. Medyanın gücü, politik olayları gerçeğin ötesine taşıyarak semboller ve simülasyonlar aracılığıyla toplumu şekillendirir (Baudrillard, 1994: 32).

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, modern toplumun gerçeklik algısının nasıl bozulduğunu ve bu algının semboller ve simülasyonlar aracılığıyla nasıl yeniden inşa edildiğini gösterir. Dijital medya, tüketim kültürü ve sanal gerçeklik teknolojileri, bireylerin gerçeklikten koparak hipergerçek bir dünyada yaşamalarına neden olur. Bu süreçte, bireylerin gerçek dünyadaki deneyimlerinden daha tatmin edici olan simülasyonlar, gerçekliğin yerini alır (Toffoletti, 2014: 14).

Baudrillard'a göre, modern toplumlar, simülakrların hâkim olduğu bir dünyada yaşamaktadır. Gerçeklik, simülasyonlar ve semboller tarafından yeniden üretilmiş ve bu süreçte anlamını yitirmiştir. Hipergerçeklik, bireylerin toplumsal ilişkilerinden kişisel kimlik arayışına kadar geniş bir etki alanına sahiptir. Bu bağlamda, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi, modern dünyanın toplumsal ve kültürel yapılarının nasıl dönüştüğünü anlamak için önemli bir araçtır (Adanır, 2011: 19).

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, dijital oyunlarda en somut hâlini bulur. Oyun dünyaları, gerçekliğin bir taklidi değil, gerçekliğin yerine geçen, hatta oyuncuların algılarında daha gerçek hale gelen simülasyonlar yaratır. Dijital oyunlar, bireylerin bu simülasyon dünyalarında, gerçek yaşamda deneyimleyemeyecekleri olayları yaşama fırsatı sunar. Örneğin, "The Sims" gibi oyunlar, kullanıcıların gerçek yaşamın bir simülasyonunu kontrol etmelerine olanak tanır. Bu oyunda, oyuncular kendi karakterlerini yaratır, onların hayatlarını düzenler ve gerçek dünyada yapılan birçok eylemi simüle eder. Ancak Baudrillard'a göre, bu simülasyonlar sadece gerçeği yansıtmaz, gerçeği aşar ve hipergerçek bir dünya yaratır (Baudrillard, 1994: 28).

Günümüz oyunlarında, sanal gerçeklik (VR) teknolojileriyle birleşen bu hipergerçek deneyim, oyuncuların algısında gerçek dünyadan daha etkileyici hale gelir. "Beat Saber" gibi VR oyunları, fiziksel dünyadan tamamen uzaklaşarak tamamen dijital bir ortamda etkileşim kurmayı sağlar. Bu tür oyunlar, oyunculara gerçek dünyada deneyimlenemeyecek kadar yoğun ve tatmin edici bir duyusal deneyim sunar.

Baudrillard'ın teorisine göre, bu noktada oyun dünyaları sadece birer kaçış değil, aynı zamanda gerçekliğin kendisinin yerini alan bir fenomen haline gelir (Galloway, 2004: 47).

Hipergerçekliğin dijital çağda en yaygın ve en görünür olduğu alanlardan biri sosyal medyadır. Sosyal medya platformları, bireylerin sadece kendilerini ifade ettikleri bir alan değil, aynı zamanda kimliklerinin ve gerçekliklerinin yeniden üretildiği bir sahnedir. Bireyler, sosyal medya hesaplarında idealize edilmiş bir yaşam ve kimlik sunar. Bu, gerçek yaşamdan çok daha çekici ve mükemmel bir dünya yaratır ve bu dünya hipergerçek bir biçim alır. Baudrillard'a göre, bu noktada bireyler, gerçek kimliklerinden uzaklaşır ve tamamen simüle edilmiş, idealize edilmiş bir kimlik yaratırlar (Baudrillard, 2016: 9).

Sosyal medyada bu idealize edilmiş kimlikler, bireylerin yalnızca kendilerini nasıl sunduklarını değil, aynı zamanda nasıl algılandıklarını da değiştirir. Bireyler, sosyal medya platformlarında "beğeni" ve "takipçi" sayılarına dayalı bir değer sistemi geliştirir. Bu sanal değerler, gerçek hayatta karşılaştıkları toplumsal statülerden daha önemli hale gelir. Baudrillard, bu tür durumların, bireylerin gerçek yaşamdan tamamen kopmasına ve hipergerçek bir dünya içinde kaybolmalarına neden olduğunu savunur. Sosyal medya kullanıcıları, zamanla bu dijital kimliklerine, gerçek kimliklerinden daha fazla önem vermeye başlar ve bu durum gerçek ile simülasyon arasındaki çizgiyi tamamen ortadan kaldırır (Turkle, 1995: 21).

Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisinin bir diğer önemli boyutu, kültürel üretim süreçlerinin de birer simülakr haline gelmesidir. Sinema, televizyon ve reklamcılık, toplumsal gerçeklikten ziyade, kurgusal dünyalar ve imgeler sunarak gerçeklik algımızı şekillendirir. Bu durum, Baudrillard'ın "simülakrlar evreni" olarak adlandırdığı durumu yaratır; burada, toplumsal anlamlar gerçekliğin kendisinden bağımsız olarak var olur ve gerçeklik, imgelerle yeniden üretilir (Baudrillard, 1994: 6). Örneğin, Hollywood filmleri, yalnızca birer eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal gerçekliği yeniden üreten araçlar haline gelmiştir. Baudrillard'a göre, bu filmler gerçekliği temsil etmez; tam aksine, hipergerçek bir dünya yaratarak gerçekliğin yerini alır. Aynı şekilde, reklamcılık da ürünleri ve hizmetleri yalnızca satmaya yönelik değildir; aynı zamanda bu ürünlere ve hizmetlere birer sembolik anlam yükleyerek tüketicinin gerçeklik algısını manipüle eder.

Reklamlar, bireylere yalnızca bir ürün değil, bu ürünün temsil ettiği bir yaşam tarzı, kimlik ve toplumsal statü sunar (Klein, 2000: 14). David Harvey gibi düşünürler, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramını postmodern kapitalizmin işleyişi bağlamında değerlendirmişlerdir. Harvey'e göre, modern kapitalizm artık yalnızca ürün ve hizmetlerin fiziksel üretimi ile sınırlı değildir; bunun ötesinde, semboller ve imgeler de ticari değere sahiptir. Küresel markalar, yalnızca tüketicilere bir ürün sunmakla kalmaz, aynı zamanda bu ürünlerin temsil ettiği sembolik anlamları da pazarlar (Harvey, 1989: 8). Bu durum, tüketim kültürünün bir simülakr dünyasına dönüştüğünü ve hipergerçekliğin bu süreçte nasıl etkili olduğunu gösterir.

Örneğin, "Apple" markası, yalnızca bir teknoloji ürünü satmakla kalmaz; aynı zamanda kullanıcılarına prestij, yaratıcılık ve farklılık sembolleri sunar. Bu semboller, tüketicilerin markayı tercih etmelerinde daha belirleyici bir rol oynar. Baudrillard'ın teorisine göre, bu tür ürünler artık yalnızca maddi değerleriyle değil, sembolik anlamlarıyla tüketilir. Sonuç olarak, bireyler, gerçek bir ihtiyacı karşılamaktan çok, bu sembollerin sunduğu imajları ve statüleri tüketir (Baudrillard, 1998: 42).

Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi, yalnızca bireylerin gerçeklik algısını değil, aynı zamanda toplumların işleyişini de etkileyen bir güç haline gelmiştir. Baudrillard, bu durumu "bütünsel gerçeklik" kavramı ile açıklar. Bütünsel gerçeklik, gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırların tamamen ortadan kalktığı ve gerçekliğin yerine simülasyonların geçtiği bir durumu ifade eder (Baudrillard, 2005: 15). Bu süreç, özellikle dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte hız kazanmıştır.

Baudrillard'ın "bütünsel gerçeklik" anlayışı, dijital teknolojilerin toplumsal yapıyı nasıl dönüştürdüğünü anlamak için önemli bir çerçeve sunar. Modern toplumlar, kitle iletişim araçları ve dijital platformlar aracılığıyla simülasyonlar dünyasında yaşamaktadır. Özellikle sosyal medya, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri, bu süreçte önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknolojiler, bireylerin gerçek dünyadan tamamen kopmalarına ve dijital bir gerçeklik içinde varlıklarını sürdürmelerine neden olur. Baudrillard'a göre, bu süreç, bireylerin gerçeklikten koparak dijital imgeler ve simülasyonlar tarafından yönlendirildiği bir toplumsal düzen yaratır (Baudrillard, 2017: 5).

1.5. JEAN BAUDRİLLARD VE TÜKETİM TOPLUMU İLİŞKİSİ

Tüketim kavramı, ekonomiye ait olan bir kavram olarak gözüksede tüketimin ihtiyaçlarla olan ilişkisi, tüketim kavramını, sosyoloji, felsefe ve psikoloji iletişim bilimleri gibi alanların inceleme alanına sokmuştur. Baudrillard, kitlelerin kaybolduğunu söyler. Bu kavramı açıklarken konudan "sessiz çoğunluk" terimi ile işaret eder.

Baudrillard'ın anti metodik özelliği sayesinde onun belirli yöntemlerden bahsedilmesine imkan verir. Baudrillard, kendi düşünce yapısını ve kendisini "radikal teorisyen" olarak tanımlar (Gane, 2008: 30). Onun ilk dönem düşüncelerini anlamamıza yarayan tüketim toplumu teorisi, onun özne merkezli felsefeden kaçınma, nesnelerin almış olduğu rasyonel biçimlerle birlikte özneyi merkeze alan, özneye tahakküm eden boyutlarının öne çıktığı bir alandır. Tüketim merkezine alan özneyi eleştiren Baudrillard, sorunların kaynağı olarak özne merkezciliği görür. Baudrillard'ın ilk eserinin yer aldığı "Nesneler Sistemi" eserinin bölümlerinde "Tüketim Kavramını" toplumsalın analiz biçiminin yer aldığı alan olarak görür. Tüketim toplumu tanımında, modern öznenin üretimin her alanında yer aldığını, post-modern dönemle marksist düşünce ile karşılaştırma alanı olduğu şeklinde okunabilir.

Modern dönem içinde tüketim toplumu teorisi Baudrillard'a göre "simgesel değiş tokuş ve ölüm" üzerinden okunabilir. Bu sebepten dolayı nesne özne üzerinde bir baskı oluşturur. Nesne, kendisini bir gösterge olması aracılığıyla olmayıp anlam yönünden öznede bir değer kaybı olması sebebiyle zor duruma sokar. Modern toplum, insanlara sahte gereksinimler aşılar. Bu sahte gereksinimler karşısında insanlar kendi isteklerine yenik düşer. Tüketici alıcı ve verici arasında koşulsuz bağ olan tüketim fantazileri toplumun sosyolojik bağlantıları içinde önemli yeri vardır. Bu büyülü sistem içerisinde, ürünlerin satışı ve pazarlaması gizemini korur. Tüketiciler, bu sistemle gizlemlerini bozar. Televizyon ve kitle iletişim araçlarının hayatımızın her alanına girmesi bu çarklara sıkışmış bireyler oluşturur (Askeqaard, 2003: 325). Günümüzde birey, tüketim kimliği ile bir değer inşa eder. Serbest zaman etkinliklerinin çoğalmasıyla birlikte kimliklerin özünün kaybolduğu farklılaştığı döneme girilir. Özne haline gelmeyen veya gelemeyen kişilerin yeni kimlik arayışları ile birey kendisini bir varoluş mücadelesi içinde bulur.

Medya araçlarının kullanım alanları, farklı endüstriyel işler, medya endüstrisi ve moda dünyasında çeşitli değişiklikler göstermektedir. Bireyler, bu çeşitliliğin içerisinde

farklı ikna araçlarının hakim olduğu simülasyon yapısı içinde yaşamlarını devam ettirir. Tüketim kavramı, simülasyon çağında insan arzularının bir parçası haline gelmiştir. "Baudrillard, tüketim toplumunun kapitalizmin son aşaması olduğunu ve tüketim anlayışının tam olarak kapitalist görünümler ortaya koyduğunu daima belirtmiştir." (Adanır, 2011: 8). Baudrillard'ın analizleri, kapitalizmin yapısı, ekonomik anlayıştan biraz uzaklaşmaya başlar. Kültürel mecraya taşınmaya başlamıştır. Kültürel iletişim araçlarının yoğun kullanılması, bu kapitalizm anlayışında herşeyin yeni anlamlar kazanmasını sağlar.

İnsanların ihtiyaçları ve refahı birbiriyle bağlantılıdır. Herkesin temel ihtiyaçları ve refaha erişimi eşit olmalıdır. İnsanların, ihtiyaçları onlara güven sağlayan ve herkesin eşit olduğu bir toplum düşüncesini destekler. Bu yaklaşım, herkese adil bir şekilde davranılmasını sağlayacak evrensel bir eşitlik anlayışına katkıda bulunur. Her bireyin malların ve hizmetlerin kullanım değeri açısından eşittir. Çünkü bu kullanım değeri, ihtiyaçları temel alır ve herkes için geçerli olan objektif yarar sağlar. Bu durum, toplumda herhangi bir sosyal veya tarihsel ayrım yapmaksızın eşitliği vurgular.

Tüketim olgusunun içinde, olan insan, alışveriş yaparken, görünenin ötesinde ürünün alt metininde yatan mesajlar, duygu, düşünce, semboller vb. sindirilir. Bu tüketim biçimiyle bir form oluşturularak gerçeklik kavramı yavaş yavaş önemini yitirmeye başlar. Elektronik aletlerin artması, doğrudan insanlar arası etkileşimini seyrekleştirir. Dijital iletişim artık baskın hale gelir (Karataş, 2009: 10)

Baudrillard, tüketim sistemi dinamiklerini, üretim sistemine karşılık gelir biçimde fakat tamamen irrasyonel sayılabilecek bir tüketim düzeyiyle ilişkilendirir. Üretim ve tüketim süreçleri sistemin içinde herşeyin mantığa oturtulmasını sağlar. Tüketim toplumunun analiz edilme süreçleri, sadece ekonomi ve endüstriyel boyutta açıklanamaz. Psikolojik, sosyolojik gibi ihtiyaçlarla ilgilenen düşünce süreçleri ile açıklanabilir. Baudrillard'ın bakış açısına göre, tüketim toplumunun ekonomi bir bakış açısına göre temele oturtulması anlaşılmaz. Sanayi toplumundan, kültürel tüketim toplumuna geçince, ekonomi kültürün seviyesi baskın gelmiştir. Kültürün değişmesinde, farklılaşmasında en belirgin ekonomik araçlardan birini televizyon oluşturur.

Kent ve sanayi ortamlarının gelişmesiyle birlikte yeni ayrıcalıklar ortaya çıkar. Mekan ve zaman, temiz hava, yeşillik, su, sessizlik… önceleri ücretsiz olan, insanlar

tarafından sıklıkla tüketilen mallar, şimdilerde sadece özel kişilerin eriştiği, imkanlarından faydalandığı lüks tüketim malları haline gelmiştir. Kitlelere bu imkanlar sunularak yeniden tükettirilir. Bu durum bir çıkar hiyerarşisinin olduğunu gösterir (Baudrillard, 2000: 62).

Neokapitalist düzen, eşsiz-benzersiz gibi görünen ürünleri pazarlama aracı olarak televizyon ile bağlantı kurar. Bu ürünler televizyon aracılığıyla sadece pazarlanmaz, aynı anda bir kültür, düşünce ve maneviyat yaratmayı amaçlar. Bu yapısının, iletişim süreci o denli etkilidir ki herhangi bir toplum bu sistem içerisinde direnç gösterme noktasında çok zorlanır direnç gösteremez. Tüketim kavramı, ideolojileşmiş sistemin çarkları içine girmiş bir kavramdır. Özellikle, kitle iletişim araçları, medya araçları, reklamlar, ürünlere beğeni ve istek uyandırma, bireylerin bu yönde bir davranış göstermesi için mücadele eder (Baudrillard, 2018: 20). Neokapitalist sistem içerisinde, tüketim yalnızca bir alış veriş aracı olmaktan çıkmıştır. Kültür ve kimlik bilinci oluşturma eylemine dönüşmüştür.

Bu durum, ideolojik değerlerle bireylerin manipüle edilmesine ve tüketim alışkanlıklarının bu değerlerle şekillendirilmesine yol açar. Kitle iletişim araçları, tüketici isteklerini şekillendirir. Medya araçları, bireylerin kullandığı ürünlerin temsil ettiği hayat tarzlarıyla bağlantı kurmasına yol açar. Kültür ve düşünce sistemi içinde tüketim kavramının şekillenmesine devam eder.

Baudrillard, 1980'li yıllarda Simgesel Değiş Tokuş ile Ölüm ve Üretimin Aynası isimli eserlerinde, medya ve reklam kültürünün bir yapılanmayı nasıl oluşturup şekillendirdiğinden bahseder. Bireyler fiziki olarak tüketmekten ziyade, ürünlerin arkasında olan bitenleri tüketir. Reklamlar yardımıyla oluşturularak elektronik medyadan servis edilir. Tüketim toplumunun en belirgin özelliklerinden birisi sınırsız üretimin ve bolluğun var olmasıdır. Bir toplumun, tüketim toplumu olarak adlandırılması için seri üretim yoluna başvurmuş olması gerekir (Bilici, 2018: 329).

Tüketim toplumu ve kültürü kavramında değerler kritik öneme sahiptir. Tüketim toplumlarında duygusal ve etik değerler, maddi değerler altında kendisini gösterir. Maddi değerlerin öne çıkması tüketim toplumunun önemli bir varoluş sebebidir (Akkoç, 2019: 1-25). Farklı tüketim davranışlarının segilenmesi, tüketim toplumunun özellikleri arasındadır. Bireyler, sağlıklı bir şekilde yaşamlarını devam ettirebilmeleri için, ihtiyaç anlamında tüketim oluşumunun içerisine girerler. Örneğin, insanlar besin ihtiyaçlarını

devam ettirmek için yiyecek alışverişinde bulunmaları, barınma ihtiyaçlarını karşılamak için ev ihtiyaçlarını gidermeleri şeklinde örnek verilebilir. Bir diğer tüketim anlayışı, tüketicilerin toplumsal imajını yükseltmek için lüks ürünleri satın alması, pahalı giysiler tüketerek sosyal çevresine statü olarak üstünlük kurmaya çalışması gösteriş tüketimine örnek verilir. Bu konu ile bağlantılı markaya yönelik tüketim, tüketicilerin belirli bir markaya yönelik tutumları ile o ürünleri tercih etmesi gösteriş tüketimi, lüks tüketim ile doğrudan bağlantılıdır. Hedonik tüketim olarak tabir edilen kavram, tüketicilerin belirli alanlarda keyif almak için yaptıkları harcamaları ifade eder. Örneğin lüks için yaptıkları tatil yerlerinde beş yıldızlı otellerde tatil yapmaları gibi (Şenol & Nasır, 2019: 382).

Baudrillard'ın ifade ettiği gibi, simülasyon çağı, günümüzde bir çok anlam, faktör, kavram özünü ve benliğini kaybetmiştir. Çoğu kavramlar yeni anlamlarını kitle iletişim araçlarıyla ve medya endüstrisi ile sağlamaktadır. Toplumlar, kitle iletişim araçlarının verdiği bilgiye ve veriye ulaşım kolaylığı ile analiz yeteneklerini kaybetmiş durumdadır.

Baudrillard, hayatın her alanında, modadan, cinselliğe, alışverişten, yaşam tarzlarına kadar tüketim mekanizmasının yoğun işlediğini savunmaktadır. Bu durum çeşitli araçlar ile insanlığa empoze edilerek yaşanan durumlara karşı duyarsız olmayı ve yaşamı eleştirmeden kabul etmeye sebebiyet verir. Markalar, tüketim toplumu içinde toplumsal statü sembolü haline gelir. Daha fazla sosyal statü toplumsal statü sembolü halini almıştır. Fazla sosyal statü kazanmak için bireyler harcama yapar. Para ile mutluluk kazanmak için bireyler inşa ettikleri süreci yaşarlar. Günümüzde sevgi, aşk medya araçları ile çeşitlendirilmekte, bir araba, ev yada lüks bir parfüm, ideal bir sevgi, yaşam tarzı için gerekli bir zorunluluk halini alır. Böylelikle, mutluluk kavramı biçimlendirilmiş zorunlu insan ihtiyaçları tüketim amaçlı şekillendirilmiştir.

Tüketim kavramı, ilk bakışta ekonomiyle ilişkili bir kavram olarak görünse de, aslında sosyoloji, felsefe, psikoloji ve iletişim bilimleri gibi birçok disiplini ilgilendirir. Tüketim sadece ekonomik bir faaliyet değil, aynı zamanda kimlik inşası, sosyal statü ve kültürel değerler açısından önemli bir araçtır. Jean Baudrillard'a göre, modern toplumların tüketim alışkanlıkları sadece mal ve hizmetlerin tüketimi ile sınırlı kalmaz; aynı zamanda semboller ve anlamlar da tüketilir (Baudrillard, 2011: 32). Bu nedenle, tüketim toplumu, yalnızca ekonomik değil, kültürel ve sosyal bir olgudur.

Baudrillard, kitlelerin artık aktif bir toplumsal özne olmaktan çıktığını ve "sessiz çoğunluklar" haline geldiğini belirtir. Ona göre, modern toplumda bireyler, kitle iletişim araçları ve medya tarafından pasif tüketiciler haline getirilmiştir. Sessiz çoğunluklar, toplumsal bir eylemde bulunmaktan ziyade, medya ve tüketim kültürünün kendilerine sunduğu imgeleri ve sembolleri tüketmekle yetinirler (Baudrillard, 2000: 87). Bu kitleler, kendi seslerini duyurmak yerine, tüketim toplumunun sunduğu simülasyonlar içinde kaybolmuşlardır.

Baudrillard'ın bu kavramı, modern toplumda bireylerin nasıl pasifleştirildiğini ve tüketim kültürüne nasıl boyun eğdiğini açıklamak için önemli bir arka plan sunar. Tüketim toplumu içinde bireyler, medya ve reklamlar aracılığıyla sürekli olarak bir şeyler satın almaya, tüketmeye ve bu tüketim süreçleriyle kimliklerini inşa etmeye yönlendirilirler (Gane, 2008: 30).

Baudrillard'ın ilk dönem çalışmalarında tüketim toplumu teorisi, özne-merkezli felsefeye karşı bir duruş sergiler. Onun gözünde, modern toplumda nesneler, bireylerin kimliklerini ve toplumsal statülerini belirleyen göstergelere dönüşmüştür. Nesneler, sadece maddi işlevleri ile değil, aynı zamanda toplumsal anlamları ile tüketilir. Baudrillard, tüketim toplumunu analiz ederken "Nesneler Sistemi" adlı eserinde, tüketim sürecinde nesnelerin birey üzerinde nasıl bir tahakküm kurduğunu açıklar (Baudrillard, 2017: 6).

Baudrillard'a göre, modern toplumda bireyler, kendilerini nesneler aracılığıyla ifade ederler. Tüketim, bireyler için bir kimlik oluşturma sürecidir. Ancak bu kimlik, bireyin özünden değil, tükettiği nesnelerden gelir. Örneğin, lüks bir araba, sadece bir ulaşım aracı değildir; aynı zamanda toplumsal statüyü ve kişisel başarıyı simgeleyen bir göstergedir. Bu nedenle, bireylerin tüketim tercihleri, toplumsal hiyerarşi içinde yerlerini belirler ve bu tercihlerle birlikte kimlik inşa ederler (Askeqaard, 2003: 325).

Baudrillard, modern toplumda tüketimin büyük ölçüde "sahte gereksinimler" üzerine kurulu olduğunu savunur. Sahte gereksinimler, bireylerin aslında ihtiyaç duymadıkları ama tüketim toplumunun onlara dayattığı ürünlerdir. Bu gereksinimler, kitle iletişim araçları ve reklamlar aracılığıyla bireylere sürekli olarak aşılanır. Televizyon, sosyal medya ve diğer medya araçları, bireylerin sürekli tüketim yapmasını teşvik eder ve bu süreçte bireylerin gerçek ihtiyaçları ile sahte gereksinimleri arasındaki

çizgiyi bulanıklaştırır (Baudrillard, 2000: 23). Baudrillard'a göre, tüketim toplumunda bireyler, tüketim fantezileri içinde kaybolurlar. Bu fanteziler, bireylerin sadece fiziksel ihtiyaçlarını karşılamak için değil, aynı zamanda toplumsal imajlarını güçlendirmek ve kendilerini tatmin etmek için tüketim yapmalarına neden olur. Tüketim toplumu, bireylere tüketim yoluyla mutluluk, başarı ve toplumsal statü vaat eder. Ancak bu vaatler, genellikle gerçek olmayan, sadece imajlar ve semboller üzerine kurulu sahte bir gerçeklik sunar (Adanır, 2011: 8).

Modern toplumda bireylerin kimlikleri, büyük ölçüde tükettikleri ürünler ve hizmetler üzerinden tanımlanır. Bu süreç, özellikle moda, teknoloji ve eğlence endüstrilerinde belirgin bir şekilde görülür. Baudrillard'a göre, tüketim sadece fiziksel bir ihtiyaçtan ziyade, toplumsal bir kimlik oluşturma aracıdır. Bireyler, hangi markayı giydikleri, hangi restoranlarda yemek yedikleri veya hangi arabaya sahip oldukları üzerinden toplumsal konumlarını belirlerler (Karataş, 2009: 10).

Baudrillard, tüketim toplumunu bir "gösteri toplumu" olarak tanımlar. Bu toplumda bireyler, sürekli olarak bir şeyleri gösterme, sergileme ve başkalarına sunma eğilimindedirler. Gösteriş tüketimi, bireylerin toplumsal imajlarını ve statülerini güçlendirmek için pahalı ürünler satın alması ve bunları sergilemesidir. Bu süreçte birey, tükettikçe daha fazla tüketime yönlendirilir ve bu döngü, kimlik inşasının temel bir aracı haline gelir (Şenol & Nasır, 2019: 382). Baudrillard'ın analizleri, tüketim toplumunun kapitalist sistemin bir uzantısı olduğunu gösterir. Neokapitalist düzende tüketim, yalnızca bir ekonomik faaliyet değil, aynı zamanda ideolojik bir süreçtir. Medya ve kitle iletişim araçları, tüketim süreçlerini manipüle eder ve bireylerin ihtiyaçlarını şekillendirir. Baudrillard'a göre, televizyon ve reklamcılık, tüketim toplumunun en güçlü ideolojik araçlarıdır. Bu araçlar, bireylere sahte gereksinimler dayatarak onları sürekli tüketime yönlendirir (Baudrillard, 2018: 20).

Televizyon ve medya, sadece ürünleri satmakla kalmaz, aynı zamanda bu ürünlerin temsil ettiği kültürel değerleri de yayar. Bu süreçte bireyler, tükettikleri ürünler aracılığıyla birer toplumsal sembol haline gelirler. Örneğin, bir marka yalnızca bir ürün değildir; aynı zamanda bir yaşam tarzı, bir kültür ve bir kimliktir. Bu nedenle, tüketim toplumu içinde bireyler, tüketim yoluyla hem kendilerini hem de toplumsal konumlarını inşa ederler (Bilici, 2018: 329). Tüketim toplumunda mutluluk, büyük ölçüde maddi

değerlere dayandırılır. Baudrillard'a göre, modern toplumda bireyler, mutluluğu maddi nesneler aracılığıyla elde etmeye çalışırlar. Televizyon, medya ve reklamlar, bireylere mutluluğun, başarı ve statünün tükettikleri ürünlere bağlı olduğunu öğretir. Bu süreçte bireyler, daha fazla tüketmenin daha fazla mutluluk getireceği yanılsamasına kapılırlar (Akkoç, 2019: 1-25).

Bu durum, tüketim toplumunun temel çelişkilerinden birini ortaya koyar. Bireyler, sürekli olarak tükettikçe mutlu olacaklarını düşünürler, ancak bu tüketim döngüsü onları gerçek anlamda tatmin etmez. Baudrillard'a göre, modern birey, tüketim toplumunda yalnızca nesneleri değil, aynı zamanda bu nesnelerin taşıdığı sembolik anlamları da tüketir. Ancak bu semboller, bireyin gerçek ihtiyaçlarını karşılamaz ve sahte bir tatmin duygusu yaratır (Baudrillard, 2000: 62).

Tüketim toplumu anlayışı Baudrillard'a göre toplumsal denetlemenin güçlü bir öğesidir; kitleler, iktidarlar tarafından yönetilmek ve politik denetlemeye tabi tutulmak için tüketim sisteminin içerisine entegre edilir. Kitleler sistemin bu mantığına daha fazla tüketerek simülatif bir tepki verebilir ancak kitleler tüketimin koyun sürüsü mantığına göre oluşturulduğunu gayet iyi bilmektedirler. Baudrillard tüketim mantığıyla televizyon ilkesinin benzer özelliklere sahip olduğunu düşünmektedir. Tüketimde sınır yoktur, her ne kadar yaratıcılık için sınır olsa bile tüketim için sınırın olmaması gereklidir. Nesnelerin modelleşmesi ve gösterge mantığında boşluğa ve durmaya asla izin verilmemektedir. Aynı şekilde televizyon ekranında da her zaman doluluğun olması ve boşluğa müsaade edilmemesi gerekmektedir. Görüntülerin ve sinyallerin akışı sürekli olmalıdır ki bu durumu sistemin düşünmeye imkân tanımaması gerçekliği olarak kabul etmeliyiz (Gane, 1993: 148).

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. OYUN

İnsanlığın var olduğu günden bugüne kadar iletişim olgusu toplumsal anlamda önemli bir yer tutmaktadır. İnsan iletişim olgusu ile hayatta kalıp, kendisini biçimlendirmiş, değiştirip dönüştürmüştür. Bununla birlikte savaşlar, barışlar, antlaşmalar, toplumsal hayatta yaşam dediğimiz gerçekliği inşa etme sürecinde başat rol oynamıştır.

Günümüz Dünyasında iletişimin geldiği noktada zaman ve mekân ayırdı olmaksızın fiziki durumlarında ötesinde farklılaşmış bir teknolojik alt yapısının mevcudiyetiyle bu yetkinliğini korumaya devam etmiştir. Bu çerçevede iletişim, bireylerden kitlelere hızlı bir şekilde ulaşabilen mesajların etki güçlerinden teknoloji belirleyiciliğinin önemi artmaya başlamıştır.

İletişim çalışmalarının devam ettiği, teknolojik gelişmelerin hız kazandığı 1960'lı yıllarda Kanadalı Profesör Marshall McLuhan'ın bugünde hala isminden söz ettiren basıldıkları günden bugüne etkileri devam eden iki kitabı yayınlanmıştır. 1962 ve 1964 yıllarında yayımlanan "Gutenberg Galaksisi" ve "Medyayı Anlamak" hem medya teknolojilerindeki tarihsel gelişimi ortaya koymakta aynı zamanda ortaya çıkan teknolojilerin toplumsal hayatımızı nasıl etkilediğinin sistematize edildiğini sunmaktadır. McLuhan'ın en önemli eserlerinden birisi olan Gutenberg Galaksisi adlı kitabında elektronik çağa dönüşümle birlikte yaşanan değişimleri ortaya çıkartmaktadır. Genel olarak eserlerine bakıldığı zaman bireylerin birden fazla duyusu ile aralarındaki ilişkinin nasıl bir formülü olduğunu ve bununla birlikte teknolojik gelişmelerin arasındaki bağlantıyı çözümlemeye çalışmıştır.

Toplumsal anlamda gelişen teknolojik ilerlemeleri anlamak için tarihte yazı öncesi toplumların düşünce yapısını çözümlemek gerekir. Yazı öncesi toplumlardaki bireylerin en önemli özellikleri duyu organları arasındaki ilişkilerin koordinasyonun sağlam olması ve işitselliktir. İşitsellik organı olarak kabul edilen kulak, iletişim kurmada oldukça gelişmiştir. Çünkü bütün iletişim sözle sağlanmaktadır (Gordon 1997: 23).

Bu tarz iletişim biçimini geleneksel olarak tanımlayabiliriz. Dönemin şartlarında toplumsal bağların güçlü tutulmasında önemli bir yer tutmaktadır. Sosyal medyadaki

iletişim unsuru duyu organlarının ötesinde kurulan bir iletişim sürecidir. Geleneksel iletişim ortamlarında oluşturulan iletişim süreçlerinde bütünsel gerçeklikten bahsedilebilecekken bugünün sosyal medya platformlarında veya farklı mecralarda oluşturulan fotoğraflar, video, ses gibi iletişim unsurları ve süreçleri gerçekliği tam olarak yansıtmamaktadır. Görsel ve işitsel iletilerde teknolojinin sunduğu olanaklar ile birlikte birçok değişiklik yapılabilmektedir.

Konuşmanın olduğu ve yazının olmadığı dönemler için ilkel toplumlar denmiştir. Bir bakıma bugünün sosyal ağ toplumlarının da ilkel yaşama dönme yolunda olduklarının söylenmesi çok da abartılı olmayacaktır. Çünkü tıpkı ilk çağ toplumlarının konuşmanın da öncesinde mağaralara resimler çizerek anlaşmaları gibi, bugün sosyal medya ortamında bireyler fotoğraf, video gibi görsel paylaşımlarla anlaşmakta ve iletişim kurduklarını düşünmektedir.

Bugün pek çok "smile" adı verilen kısaltmaların ve görsel objelerin olduğu ve insanların anlaşmak için cümle dahi kurma zorunluluğunda hissetmediği bir ortam bulunmaktadır. Böyle bir iletişim ortamı ister istemez bizi yazının da öncesindeki toplumları hatırlamaya ve bugünün iletişim anlayışını farklı bir şekilde değerlendirmeye itmektedir (Fitzgerald, 2001: 18).

Yazının icat edilmesi tüm değişimlerin temeli olarak gösterilir. Bu süreç iletişim açısından da bir dönüm noktasıdır. Alfabenin keşfedilmesi ile birlikte var olan tüm duyular arası düzen koordinasyonu değişmiştir. Kulaktan çok göz ön plana çıkmaya başlayınca Batı Medeniyetinde görsel kültürün gelişmesinde etkili olmuştur. Ortaya çıkan görsel kültür, işitselliğin doğal zenginliğini yok ederek ortaya "mekanik ilişkiler ağı" nı getirmiştir (McLuhan, 1989: 16).

Diğer yandan, yazının icadı, toplumsal kuralların da değişmesine neden olmuş, bireylerin disiplin, eğitim, kavga, uzlaşma vb. alanlardaki kültürel yapılarını geri dönüşü olmayan bir biçimde farklılaştırmıştır. Sonrasında matbaanın icadı, ortaya çıkan değişimlerin kökleşmesine ve batı kültürünün ayrılmaz bir parçası olmasına yol açmıştır. Genel olarak bu değişimlere McLuhan çok yönlü bakmış olup, değişimin ve ilerlemenin insanlık için faydalarını da göz ardı etmemiştir. Özellikle yazının icadı her ne kadar işitsel anlamda zayıflamaya ve işitselin görselleşmesine neden olsa da McLuhan' a göre bu icat "karanlığı aydınlatmıştır" Toplumdaki bu değişimle birlikte birey kültürünün de ön plana

çıkmaya başladığı söylenebilir. Matbaanın icat edilmesi ile birlikte toplumda özerk birey anlayışı oluşmaya başlamıştır. Çünkü kitapların taşınabilir hale gelmesi, okuyanların okudukları kitapları yalnız ve sessiz okumayı tercih etmeleri bireylerin kendilerine yeteceklerine ikna olmaları kişilerde aşkın bir bireyciliğin oluşmasına zemin hazırlamıştır. Tarihte teknolojik gelişmelerle insan arasındaki ilişkiyi de şu meşhur cümlesiyle ifade etmektedir; "teknolojilerimizi biz şekillendiririz ve onlar da yeri geldiği zaman bizi şekillendirir" (McLuhan, 1989: 44). Zamanında insanlar tarafından şekillendirilmiş olan teknoloji oldukça ileri bir gelişmişlik düzeyine ulaşmış bugün bütün insanlığı şekillendirir hale gelmiştir.

Teknolojik gelişmeler var olan toplumsal yapıların üstüne yeni yapılar inşa eder. Örneğin Sosyal medyanın ortaya çıkışının ilk yılları ve bugünü ele alındığında teknolojik ilerlemelerin nasıl bir sosyal yapı inşa ettiği çok net anlaşılacaktır. Bireylerin günlük hayat şekillerini, temel davranış kodlarını, algı biçimlerini ve fikirlerini direkt olarak şekillendiren bahsi geçen bu çevre, balıklar için suyun anlamı neyse, içinde yaşayan bireyler için de aynı anlama gelmektedir (Molinaro,1987: 54).

Yaşamsal düzeyde öneme sahip olan bu çevrenin içinde yaşayan bireyler kendileri için ne anlama geldiğini, yaşadıkları çağa bir "dikiz aynasıyla" baktıkları için bilmemektedirler. Bu yüzden bireyler kendilerinin her zaman bir önceki teknolojik dönemde yaşadığını zannetmekte olup, gerçek manada duyularını kaybetmemiş, öngörüye sahip bireyler olan gerçek sanatçıların haricinde hangi çağda hayatlarını sürdürdüklerini, yeni teknolojiler tarafından oluşturulmuş olan dönüşümlerin iyi ya da kötü yanlarını fark etmemektedirler.

Dünya için devrim niteliğinde bir gelişme olan radyo ve televizyon yayın sistemlerine geçiş enformasyon üretim sürecinde çağdaş kültürün önemli bir yapı taşı haline gelmiştir. Toplumsal anlamda gündem ve kamuoyu oluşturma adına Radyo ve Televizyon yayın sistemlerinin oluşturduğu algının önemi büyüktür. McLuhan elektronik iletişim teknolojilerinin özünde "iyi olduğunu, çünkü bireylere kaybetmiş oldukları duyusal koordinasyonu geri verdiğini öne sürmektedir. Bu yeni iletişim teknolojileri, bireylerin yazı ve matbaanın icadıyla koparılmış olduğu "kabile düzenine" geri dönmelerine imkân sağlamaktadır. Çünkü bu yeni iletişim teknolojilerinden sonra artık, şehirlerin, ulus devlet anlayışının ve hatta bireyciliğin bir anlamı ve değeri kalmamıştır.

Yeni teknolojiler bireyi “doğal hukuk” haline ve “zihnin karanlık yapısına” geri döndürmektedir (Molinaro, 1987: 165). Ortaya çıkan bu değişimler de McLuhan’ a göre “küresel köyün” oluşmasına zemin hazırlamaktadırlar. Bu düşüncesini şu cümlelerle ifade etmiştir; “bugün bir yüzyıllık elektrik teknolojisi sayesinde bizzat merkezi sinir sistemimizi küresel bir çevreye yaymış durumdayız” (Fitzgerald, 2001: 186).

İnternet teknolojisinin hayatımıza girmesi ile birlikte iletişim anlamında çok farklı etkileri ortaya çıkmıştır. İnternetin, dünya çapında binlerce bilgisayar ağını birbirine bağlayan bir ağ olarak, iletişim teknolojilerinin bilindik niteliklerinin sınırlarını zorlayan ve iletişim pratiğini büyük ölçüde dönüşüme uğratan bir teknoloji olduğu genel kabul görmektedir (Başaran, 2013: 258).

Bilgisayarların insan hayatına girmesi ile birlikte endüstriyel toplumun temel dinamikleri değişime uğramış, verilerin ve bilgilerin işlenmesi ile enformasyon toplumuna dönüşüm başlamıştır. Enformasyonel toplum aynı zamanda kendi yaşam biçimini de kurgulamaya başlamıştır. Bu kurgulamalardan bir tanesi yeni medya dediğimiz olgudur. Yeni medyayı geleneksel olarak tanımladığımız medyadan ayıran en önemli özellik iletişim sürecinde etkileşim olgusunu ortaya çıkartmış olmasıdır.

Geleneksel medya, birden bir çoğa (one to many) modelindedir. Bu modelde, iletişim aracının sahibi (gazete, matbaa, radyo, televizyon) altyapısal olarak bir yatırım yapar ve kuruluşun bünyesinde belirli bir süzgeçten geçirildikten sonra, üretilen enformasyon çok sayıda kişiye ulaştırılır. Yeni iletişim kanallarındaki iletişim sürecinde ise birçok tan birçoğa (many to many) modeli uygulanmaktadır. Burada, iletişim aracının bir sahibi bulunmamaktadır ve üretilen enformasyon, geleneksel medyadaki gibi bir süzgeçten geçmeden doğrudan diğer insanlara sunulmaktadır (Çakır ve Topçu, 2013: 76).

Yeni iletişim teknolojilerini ve sosyal medya platformları multimedya özelliğine sahip çok katmanlı etkileşimin yaşandığı iletişim araçları olarak tanımlayabiliriz. Gündelik iletişim süreçlerinden farklı olarak yoğun bilgi transferinin üzerinde bir hız ile gerçekleşmesidir.

Oyun kavramını tarih boyunca farklı şekillerde tanımlandığı ve ifade edildiği görülmüştür. Oyun kavramını anlayabilmek için insanlık tarihini iyi okumak gerekir. Bilimsel anlamda yapılan arkeolojik kazılarda M.Ö.80 yıllarına ait iki kızın aşık

kemikleri ile oynadığı resmedilmiştir. Mısır ve Hindistan bölgelerinde yapılan arkeolojik kazılarda ise zarla oynayan çocuklara rastlanılmıştır (Karaduman &Aciyan, 2020: 12).

Oyun kavramının temelinde doğanın taklit edilmesi yatmaktadır. Her çağ ve kültürde kendisine yer bulan oyun olgusu bazen belirli kurallar çerçevesinde bazen de kuralsız şekilde ortaya çıkmıştır. Oyunlar kültürden kültüre aktarılarak günümüze ulaşmış ve pek çok açıdan değişim göstermiştir. Bir kültür aktarım aracı olarak karşımıza çıkan oyunlar her toplumda varlığını sürdürmüştür.

Türk Dil Kurumunun 2023 yılı verilerine göre "oyun" kelimesinin anlamlarından birkaç tanesini belirtmek isterim. "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü, zeybek oyunu, dans oyunları vb." "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan "Çevikliğe dayanan her türlü yarışma, olimpiyat oyunları". "Yetenek ve zekâ geliştirici belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmemize yarayan eğlence" (www.tdk.gov.tr).

Her kültürün içinde var olan oyun kavramının kendisine has özellikleri vardır. Bu özellikler binlerce yıllık geçmişe dayanır. Oyun, dinamik bir sistem olup, oyunun türüne ve kontrol mekanizmasına göre zaman içinde değişen döngüsel bir yapıdır (Jull, 2011: 5). Bazı kaynaklarda oyunlara katılım gerektirdiğinden bahsedilirken oyunun türüne göre belirlenen görevleri yapabilmek için ortaya çıkan duygunun mutluluk olduğu ifade edilmektedir.

Toplumsal hayatta oyun oynayan bireylerin oyun kurallarına sıkı sıkıya bağlı kaldığını söylemek mümkündür. Oyunda başarı sağlayıp hedefe ulaşmanın en etkili yöntemi bu şekildedir. Oyun içerisindeki "kurallar, hedefler, kazanımlar, amaçlar, zorluklar, meydan okuma, yarış" tüm bu özelliklerin hepsi oyunu oyun yapan kurallardır (Yağız, 2007: 18).

İnsanoğlu avcılık ve toplayıcılık dönemlerinde avlanma pratiklerini hareket ve ses kabiliyetleri ile anlatarak oyunların temelini atmıştır. İnsanoğlunun bu sürece dâhil olmasının altında taklit etme duygusu vardır. Zamanla nesilden nesile aktarılan oyun oynama pratikleri çocukların ve gençlerin büyüklerinden öğrendikleri ile kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Günümüzde hedef vurma oyunlarından bazıları örneğin taş ve sopalarla oynanan oyunlar, saklambaç oyunlarında saklandığı yerden çıkmayan ve ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun davranışları, ilkel toplumlardaki avlanma süreçlerinde gösterilen davranışlar olarak ifade edilir (Huizinga, 1995: 40).

Eski dönemlerden günümüze kadar oyunlar her zaman var olmuştur. Teknolojik gelişmelerden önce çocuklar, bireyler top oyunları, taş ile oynanan oyunlar, sokak oyunları gibi oyunlar oynayarak eğlence ihtiyaçlarını karşılamaktaydı. Teknolojinin gelişme göstermesi ile birlikte teknolojinin arkasında kalmaya başlayan bu oyunların oynanma pratikleri her geçen zaman azalma göstermektedir. İletişim teknolojilerinin gelişme göstermesi ile birlikte bu oyunlara ilgi azalmış ve yerini konsol oyunları, VR gözlüklü oyunlar, bilgisayar ve android uygulamalı oyunlar yerini almıştır. Bu gelişmeler ışığında farklı oyun türlerinin arttığı ve çeşitlendiği gözlemlenmiştir.

Eski dönemlerde oynadıkları oyunlarla çocukların düşünme pratiklerinde, akıl yürütme ve kavramsal olguları şekillendirmede sağladığı faydalar bilinmektedir. İsviçreli Psikolog Piaget ise oyunların dış dünyadan alınan uyaranların çözümlenip kişinin kendi yaşamına uyarlaması olduğunu savunmaktadır. Geçmişte küçük yaştaki çocuklar genellikle klasik oyun olarak nitelendirdiğimiz oyunları okulda, parkta, bahçede, sokakta oynamaktaydı. Şimdi günümüzde bilgisayar tabanlı teknolojilerde, tabletler ve akıllı cep telefonlarından oynadıkları görülmektedir. Böylece çocukların tabletlerde sıkışıp kalmaları dış dünyadan kopmalarına, kendilerini sosyal yaşamdan soyutlamalarına neden olmaktadır.

İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana, iletişim olgusu toplumsal hayatın merkezinde yer almıştır. İnsanlar, hayatta kalmak, sosyal ilişkiler kurmak, düşüncelerini paylaşmak ve kendilerini ifade etmek için iletişim süreçlerine başvurmuşlardır. Sözlü ve yazılı iletişimin evrimi, toplumların kültürel, politik ve sosyal yapılarında büyük rol oynamıştır. Savaşlar, barışlar, antlaşmalar gibi önemli olaylar, iletişim araçları aracılığıyla toplumların tarihini şekillendirmiştir. Bu süreçte, iletişim yalnızca bireyler arası bir etkileşim aracı olarak kalmamış, aynı zamanda toplumsal gerçekliğin inşa edilmesinde temel bir unsur haline gelmiştir (Fitzgerald, 2001: 18).

Modern dünyada, iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte zaman ve mekân kavramları aşılmış, bireyler fiziki sınırların ötesine geçen bir iletişim ağına dâhil olmuştur. İnternet, sosyal medya, mobil cihazlar gibi teknolojiler, iletişim süreçlerini daha hızlı ve erişilebilir hale getirmiştir. Bu teknolojiler sayesinde, mesajlar sadece bireyler arasında değil, aynı zamanda geniş kitlelere de kolayca ulaşabilmektedir

(McLuhan, 1989: 16). McLuhan'ın ifadesiyle, teknolojik altyapının gelişmesi, bireylerin iletişim gücünü artırmış ve "küresel köy" kavramını doğurmuştur.

Marshall McLuhan, iletişim ve medya çalışmaları alanında önemli bir figürdür. McLuhan'ın 1962'de yayımlanan "Gutenberg Galaksisi" ve 1964'te yayımlanan "Medyayı Anlamak" adlı eserleri, medya teknolojilerinin tarihsel gelişimini ve bu teknolojilerin toplumsal hayat üzerindeki etkilerini sistematize etmiştir. Özellikle Gutenberg Galaksisi adlı eseri, yazılı kültürden elektronik çağa geçişte yaşanan değişimleri incelemekte ve bu süreçte insan duyularının nasıl etkilendiğini ortaya koymaktadır (McLuhan, 1989: 32). McLuhan, bireylerin birçok duyusu arasında nasıl bir etkileşim olduğunu ve bu etkileşimin teknolojik gelişmelerle nasıl değiştiğini analiz etmeye çalışmıştır. Elektronik çağ, işitsel kültürden görsel kültüre geçişin başlangıcı olarak görülmüştür. Bu geçişle birlikte, bireylerin algılama biçimleri değişmiş ve teknolojinin sunduğu yeni imkânlarla birlikte toplumlar farklı bir yapıya bürünmüştür (Gordon, 1997: 23).

Geleneksel toplumlarda iletişim, işitselliğin ön planda olduğu sözlü anlatımlarla sağlanıyordu. Yazının icadı, bu işitsel düzeni büyük ölçüde değiştirdi ve görsel bir kültürün temellerini attı. McLuhan'a göre, yazı öncesi toplumlarda bireyler, işitsellik yoluyla toplumsal bağlarını güçlendirmişlerdir. Ancak yazının icadı, görselliğin işitsellik üzerindeki hâkimiyetini artırmış ve bu durum Batı Medeniyeti'nde büyük bir dönüşüm yaratmıştır. Yazı, toplumsal düzeni değiştirmiş, bireyler arası ilişkilerde yeni bir boyut açmıştır (McLuhan, 1989: 16).

Günümüzde ise dijital medya, iletişim süreçlerini daha da ileri bir seviyeye taşımış, sosyal medya platformları bireylerin etkileşim biçimlerini tamamen değiştirmiştir. Bu platformlarda paylaşılan fotoğraflar, videolar ve metinler, gerçekliğin dijital bir simülasyonunu oluşturmakta ve bu süreçte gerçeklik algısı giderek bulanıklaşmaktadır. Sosyal medya, bireylerin sadece metinlerle değil, aynı zamanda görsel ve işitsel unsurlarla iletişim kurduğu bir alan haline gelmiştir (Fitzgerald, 2001: 18).

McLuhan'a göre, bu dönüşüm, bireyleri yazının öncesindeki kabile toplumlarına benzer bir duruma geri götürmektedir. O dönemde olduğu gibi, günümüz toplumları da simgeler ve görseller aracılığıyla iletişim kurmaya başlamıştır.

Yazının icadı, insanlık tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Yazı, sadece bireyler arası iletişimi değil, aynı zamanda toplumsal yapıları da kökten değiştirmiştir. McLuhan, yazının icadının, işitsel kültürü zayıflattığını ve görsel kültürün gelişmesine zemin hazırladığını savunur. Yazı, bireylerin düşünce yapılarında ve toplumsal ilişkilerinde büyük değişiklikler yaratmış, bireyleri disiplin, eğitim ve uzlaşma gibi alanlarda yeni kurallarla tanıştırmıştır (McLuhan, 1989: 16).

Matbaanın icadı ise, bu değişimleri daha da kökleştirmiştir. Matbaa, bilginin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve Batı medeniyetinde bireyci bir kültürün doğmasına yol açmıştır. McLuhan, matbaanın icadının bireysel okuma alışkanlıklarını yaygınlaştırdığını ve bireylerin kendi düşüncelerini geliştirmelerine olanak tanıdığını belirtir. Bu süreç, toplumlarda bireylerin daha özerk bir konuma gelmesine katkıda bulunmuştur (Molinaro, 1987: 54). İnternet ve dijital medya, iletişim süreçlerinde devrim niteliğinde değişiklikler yaratmıştır. İnternetin küresel bir ağ olarak ortaya çıkışı, iletişim pratiğini dönüştürmüş ve yeni medya kavramını gündeme getirmiştir. Yeni medya, geleneksel medyadan farklı olarak, etkileşimi ön planda tutan ve bireylerin aktif katılımına olanak sağlayan bir iletişim modeline sahiptir (Başaran, 2013: 258). Yeni medya, geleneksel "birden çoğa" modelinden farklı olarak "çoktan çoğa" iletişim modelini benimsemektedir. Bu modelde, bilgi üretimi ve dağıtımı merkezi bir otorite tarafından değil, kullanıcılar tarafından gerçekleştirilir. Sosyal medya platformları, kullanıcıların doğrudan içerik üretebildiği, paylaşabildiği ve diğer kullanıcılarla etkileşime girebildiği bir ortam sunar. Bu süreç, bireylerin iletişim süreçlerinde daha aktif bir rol oynamasına olanak tanır (Çakır & Topçu, 2013: 76).

İletişim teknolojilerindeki bu hızlı gelişmeler, oyun kavramını da büyük ölçüde dönüştürmüştür. Tarih boyunca oyunlar, kültürel aktarımın bir parçası olarak kabul edilmiştir. Oyunlar, bireylerin sosyal becerilerini geliştirdikleri, eğlendikleri ve toplumsal kuralları öğrendikleri bir alan sunar. Ancak günümüzde dijital oyunlar, bu geleneksel rolün ötesine geçerek bireylerin kimliklerini, değerlerini ve dünya görüşlerini şekillendiren bir araç haline gelmiştir (Karaduman & Aciyan, 2020: 6).

Eski dönemlerde fiziksel oyunlar, bireylerin bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirirken, günümüzde dijital oyunlar bireyleri sanal dünyalara yönlendirmektedir. Bu durum, bireylerin toplumsal yaşamdan kopmasına ve dijital ortamda daha fazla vakit

geçirmesine neden olmuştur. Piaget gibi psikologlar, oyunların bireylerin gelişiminde kritik bir rol oynadığını savunurken, günümüzde dijital oyunların bireylerin sosyal becerileri üzerinde nasıl bir etki yarattığı tartışılmaktadır (Huizinga, 1995: 5).

2.2. DİJİTALLEŞEN OYUN

Dünya toplumlarının var olmasının ve biçimlenmesinin temelinde iletişim süreçleri yer almaktadır. İletişim süreci Dünyamızı oluştururken, Dünya bir mevcudiyetimizin göstergesi, insan benliğinin var oluş yansımasıdır. İletişim süreçleri olmadan insan ve toplumsallıktan söz etmek mümkün değildir. İletişim kavramının kelime köküne baktığımız zaman, duygu, düşünce akla gelebilecek her türlü yolla bilginin başkalarına aktarılma sürecidir. Latince "Communicare" kökünden gelmektedir ve dilimizde haberleşme, bildirişim sözcükleri ile tanımlanmaktadır.

İnsanlar, toplumlarda birbirlerini anlayabilmek, karşılıklı haberleşme süreçlerini tamamlayabilmek, bir başkasını etkilemek adına iletişim sürecine dâhil olurlar. Toplumsal yaşam içinde bireyin kendi benliğini var edebilmesi için başkalarının deneyimlerinden de yararlanarak iletişim süreçleri ile yeni bilgi ve becerilere ulaşırlar (Tabak, 1999: 1). İletişimsel eylem süreci iki özne arasında etkileşimi olan dil aracılığı ile gerçekleştirilen bir süreç olarak karşımıza çıkar. İki özne arasında gerçekleşen bu üretim süreci aynı zamanda bir anlam üretimi sürecidir. Bireyler arasında gerçekleşen iletişimi olanaklı kılan ilk iletişim aracı ağızdan çıkan sözdür. Yani dilin kendisi ilk iletişim aracını oluşturur. Dilin kullanımı ve dil aracılığıyla üretim de teknik bir özellik taşır. Dil ve beden dilinin kullanımlarından bilgisayar teknolojilerindeki en son yeniliklere kadar sembolik içeriğin üretimi, kaydedilmesi ve paylaşılması toplumsal yaşamın en önemli etkinliğidir (Nalçaoğlu, 2020: 9-10).

İnsan doğduğu andan itibaren çevresi ile sürekli bir iletişim halindedir. İnsanın doğası gereği kendisini sürekli güvende hissetme ihtiyacı oluşmuştur. Bu ihtiyacın karşılanmasında ve kendisini güvende hissetmesi için çevresinde olup bitenlerden haberdar olmak istemiştir. Haberdar olma ihtiyacını sağlayan ve geliştiren süreç bireylerin birbirleri arasında kurduğu ilişkiler ve sembolik ifadelerle kurulan anlam bütünlükleridir.

İletişim kavramının tanımlaması birçok farklı dönemlerde farklı şekillerde karşımıza çıkar. İngilizcedeki "Communication" karşılığı olan Latince'de "Communicatio" sözcüğü ile tanımlanan iletişim kavramı 14.yy'da ticaret ve ilişkiler anlamında kullanılırken 15.yy'dan günümüze kadar olan süreçte bir içeriğin sembolik olarak üretilmesi, kaydedilmesi ve paylaşılması şeklinde ortaya çıkmıştır. İletişim kavramının tanımlamalarının yapıldığı ilk yıllarda bireylerin birbirleri arasında gerçekleştirdikleri anlam ifadelerinin paylaşılması, zamanla gelişen teknolojik alt yapı ile birlikte kitle iletişimi haline dönüşmüştür.

İletişim literatürün de, iletişim süreçlerini tanımlayan iki farklı geleneğin olduğu bilinmektedir. Bunlardan ilki Amerikan yaklaşımı, bu yaklaşım iletişimin aktarım(gönderim) boyutunu ön plana çıkartarak mesafeler arası yakınlığı, mekânlar arası düzlemselliği korumayı hedefler. Coğrafi yayılım ve ulaşım süreçleri ile benzerlik kurarak aktarmak, birilerine enformasyon iletimini sağlamak olarak ifade edilebilir.

İnsanoğlunun en büyük hayallerinden birisi zamana karşı koymayı başarabilmektir. Bu süreci kısmen başarmış olsa da tam anlamı ile insanoğlunun en büyük düşmanı yine zamandır. Mesajların, örneğin posta yolu ile bir yerden bir yere ulaştırılması için hızların ve etki alanının en yüksek düzeyde olması her zaman hayali kurulan bir konuydu. Bu süreçlerin tamamı gelişen teknoloji ile birlikte başarılmış, bir mesajın iletilmesi internet tabanlı teknoloji ile anlık birçok farklı mekâna hızlı bir şekilde ulaşımı mümkün hale getirmiştir.

İnsanın kendisini geliştirebilmesi düşünsel ve ilişkisel faaliyetler alanı olarak varlığını koruması adına iletişim olgusu zorunlu bir alandır (Erdoğan, 2011: 25). İletişim süreci işaretler, davranışlar, semboller, jest ve mimikler kullanılarak bilginin aktarılması olarak da kullanılabilir. İletişimde kullanılan dil, nesnel gerçekliğin tanımlanmasında, düşüncelerin aktarımında yardım eden bir araç olarak karşımıza çıkar (Budak, 2005: 15)

Teknolojinin gelişme göstermesi ile birlikte bir veya birden fazla insanın dağınık kitlelere bilgi, düşünce, mesaj, iletilerin, tutumların geliştirilmiş teknolojik araçlarla aktarılması sürecine kitle iletişimi adı verilir. Bu tür iletişim sürecinde bir kişi olacağı gibi belirli bir medya kuruluşu da bu sürecin içine dâhil olabilir. Gazete, radyo, televizyon, sinema ve sosyal medya araçları vb. gibi üretilen içerikler bunların her biri

birer kitle iletişim aracıdır. Aynı anda üretilen mesajı birden fazla kişiye ulaştırabilir ve insanları kamuoyu ve gündem oluşturma noktasında etkileyebilir (Aysel, 1996: 9-10).

Kitle İletişim araçlarının toplum üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini ifade etmek için ilk alan araştırmaları basın üzerine yoğunlaşmıştır. Basının toplumsal anlamda gündem, kamuoyu ve propaganda aracı olarak kullanılmaya başlanması etkisi bu araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. 1900'lü yıllardan sonra radyo yayıncılığının gelişme göstermesi medyanın insan davranışı üzerine etkileri konusunda araştırmaları arttırarak televizyon ve internet tabanlı yayın teknolojilerinin gelişmesi ile medyanın kapitalist sermayenin bir parçası, popüler kültür oluşturmadaki etkisi, bağımlılık, ideoloji ve söylem üzerine yapılan etki araştırmalarının sayısını giderek arttırmıştır (Erdoğan & Alemdar, 2005: 13).

Dijital oyun kavramını şöyle açıklayabiliriz, video, konsol gibi cihazlar ile de adlandırılabilir. Birçok farklı dijital oyun birçok farklı platformlarda oynanabilmektedir. Teknolojinin gelişme göstermesi, kapitalizmin yaygınlaşması, tüketim ürünlerinin çeşitlenmesi ile birlikte oyun ve eğlence sektörü yüksek gelir getirici sektörler arasına girmiştir. Özellikle gençlerin oyun sektörüne ilgi duymaları bu alanda yapılan yatırımları arttırmıştır. Dijital oyunlar ile birlikte özellikle gençler gerçek dünyadan kendilerini izole ederek sanal bir dünyanın içinde kendilerini bulmakta ve kendi benliklerini orada oluşturmaya başlamaktadır. Gerçek hayatta, toplumsal statüsünü koruyamayan kendisini ifade etmekte zorluk çeken bireylerin, gençlerin dijital oyun pratikleri ile çevrimiçi sanal karakterler oluşturup oyun dünyası içinde var olma mücadelesi içine girdiği gözlenmiştir. Dijital oyun pratiklerini yoğun bir şekilde kullanan kullanıcılar gerçek dünyadan koparak, sanal dünyanın kapılarını kendilerine aralamışlardır. Sanal dünyada gerçekliği yeniden inşa etme sürecine içine giren bireyler oluşturdukları sanal karakterler ile katarsis yapmaktadırlar.

O'Hagan ve Mangiron'a göre bilgisayar oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş aşamada ele alınabilmektedir: 1980'ler öncesi oyunların erken gelişim aşaması, 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası oyunların büyüme aşaması, 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır.

1980'ler öncesi oyunların erken gelişim aşaması olarak tanımlanan dönemde bilgisayar oyununun kurucusunun William Higinbotham olduğu bilinmektedir. Higinbotham, geliştirdiği tenis simülasyonu ile oyunların temelini oluşturmaktadır.1961 yılında "Spacewar" oyunu piyasaya sürülmüştür. Bu oyun ile iki kişilik kullanıma olanak sağlanmıştır. 1975 yılında ev içi anten girişine olanak sağlayan ve televizyon bağlantısı olan "Home Pong" oyunu geliştirilmiştir (Alan&Taşdemir, 2017: 8).

Bilgisayar oyunlarının erken gelişim aşamasında teknik cihazlarında gelişmesi ile birlikte teknoloji bağlamlı oyunlar ortaya çıkmıştır. 1980'ler ve 1990'lı yıllar oyun piyasasının büyümeye başladığı dönem olarak kabul edilir. Bu dönemin en popüler dijital oyunlarından birisi Japon firma tarafından ortaya çıkartılan "Pacman" oyununun ortaya sunduğu tema o kadar ilgi çekmiştir ki günümüzde bu oyun sinema filmine bile konu edinmiştir. 1980'lerden sonra ortaya çıkan büyümeye karşılık jetonlar ile oynana oyunlar gündeme gelmiştir. 1985 yılında Tetris ve Gameboy en popüler oyunlar arasına girmiştir. 1990'ların sonunda henüz gelişme aşamasında olan dijital oyun sektörü, 2000'li yıllarda hızlı bir gelişime girmiştir. Birçok firma kendi oyun gruplarını ve konsollarını çıkartarak 1996 yılında Quake oyunu döneminin en iyi oyunları arasında gösterilmeye başlanmıştır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2000 ve 2005 yılları arasında gelişimini devam ettiren dijital oyun sektörü Sony (Playstation), Nintendo (Gameboy Advanced), Microsoft (Xbox) firmaları çıkarmış oldukları konsol uygulamalarıyla oyun sektöründe büyük etki yaratmışlardır. 2003 yılında piyasaya sürülen "Sims" oyunu ile de simülasyon oyunları adına büyük bir adım atılmıştır (Alan&Taşdemir, 2017: 9). "Sims" oyununun gerçek dünyaya ait ögeler barındırması oyunu daha etkili ve gerçekçi kılmaktadır. Sadece çocuk ve gençler değil orta yaştaki bireylerin de oyuna ilgi gösterdiği bilinmektedir.

Dijital oyunlar, bilgisayar, oyun konsolları, android telefon uygulamaları ve benzer bir çok aygıt ile kendi kuralları olan çevrimiçi ve çevrimdışı bir çok farklı oyunculara veya yapay zekaya karşı içerisinde rekabet, yarış, problem çözme, planlama, rol yapma, sosyalleşme, aksiyon, strateji, macera, simülasyon gibi bütünleşik yapılar barındıran sayısal yazılım uygulamalarıdır. Dijital oyun kavramı, bilgisayar, mobil, ağ, konsol ve video oyunlarının hepsini ifade eden bir kavramdır. Bununla birlikte dijital oyunlarda tarih, sanat, nesne ve semboller değerler yağmalayacağı için gerçekliğin hayal gücü ile

karıştığı fantazma durumudur (Ünal & Batı, 2011: 4). Bu bağlamda dijital oyunlar, gerçekliğin semboller, modeller kullanılarak yeniden inşa edilmesi sürecidir. Çünkü bu oyunların içerisinde bir anlatı, kurgu, eğlence, mesaj olması gerçekte var olmayan sanallığın yazılımla oluşturulması sürecidir.

Dijital oyunları, sanal etkinlikler olarak tanımlayabiliriz. İlişki kurma, para alıp verme, yemek yeme, tartışma gibi benzeri insanoğlunun içinde bulunduğu tüm yaşam pratiklerinin bir simülasyon ortamına aktarılması sürecidir. Giyilebilen teknolojiler, yapay zekâ tabanlı yeni telefon uygulamaları, kişisel dijital asistanlar, artırılmış ve sanal gerçeklik uygulamaları geliştirilen yeni nesil teknolojilerden olacaktır (Sezgin, 2016: 9)

İlk defa etkileşimli elektronik oyunun 1926 yılında Steve Russell ve arkadaşları tarafından "Massachussets Institute of Technology"de geliştirdikleri Spacewar olduğu kabul edilmektedir (Yılmaz&Çağıltay, 2004: 8). Spacewar uygulamasından sonra ilk oyun konsolları ve 1972 yılında "Pong Oyunu" piyasaya sürülmüştür. Pong oyununun hayatımıza girmesi ile birlikte jetonlar ile oynanan oyunlara ilgi artmıştır. Bu süreçleri 1978 yılında Space Invaders, 1980 yılında Pac-Man, 1981 yılında Donkey Kong oyunları izlemiştir.

Taşınabilir oyun konsollarından birisi olan Gameboy dijital oyun sektörünün en önemli serilerinden olan "Legend of Zelda"nın piyasaya çıkmasıyla önem kazanmıştır. Simülasyon oyunları içinde 1989 yılında bir şehir inşa etme oyunu olan "Sim City" piyasaya girmiştir. 1992 yılında önemli rol yapma oyunlarından olan "The Elder Scrolls" serisinin oyunları artmaya başlamıştır. 1994 yılında Dünyanın en önemli oyun konsollarından olan Playstation "Warcraft: Orcs-Humans" oyunu ile piyasaya girmiştir. Özellikle Türkiye'deki oyuncular arasında "MMORPG" oyunu 1997 yılında piyasaya çıkarak çok sayıda oyuncunun bilgisayarlarından veya oyun konsollarından internete bağlanarak birlikte oynadığı oyun esnasında farklı karakterlerin seçilebildiği video oyun türü olarak karşımıza çıkmıştır (tr.wikipedia.org).

"Grand Theft Auto" (GTA) oyunu, oyun programcısı David Jones tarafından geliştirilmiştir. "Rockstar Games" tarafından yayınlanmıştır. Serinin adı Büyük otomobil soygunu anlamına gelmektedir. İlk geliştirmeleri 1997 yılında yapılmış olan oyunun, Amerikan şehirlerinden esinlenerek hayali mekânlarda geçtiği görülmüştür. Oyunun içinde serbest Dünya düzeni mesajlarını barındırmış olması, aksiyon, rol yapma, sürüş,

gizlilik, yarış gibi temaları vardır. Oyunun içinde sinema ve müzik sanatçıları birçok karakteri seslendirmiştir. 2020 yılı itibari ile 400 milyondan fazla kopya oyunu satılan "GTA" Dünya'nın popüler oyun grupları içine girer. Rockstar Games firması 11 Kasım 2021 tarihinde ise bünyesinde üç klasik GTA oyunu görsel açıdan iyileştirmiş GTA San Andreas, GTA Vice City, GTA III oyunları ile dijital oyun piyasasında güncelliğini sürdüren ve bireyler tarafından oynanan oyunlar arasında yerini alır (tr.wikipedia.org, 2023).

Microsoft oyun şirketinin sunduğu gerçek zamanlı strateji oyunu dizisi olan "Age of Empires" 1997 yılında dijital oyun piyasasına girmiştir. İmparatorluk çağı anlamına gelen oyun, Taş devri döneminden demir çağına gelen süreci ele almıştır. Oyundaki asıl amaç, taş devri çağından demir çağına kadar tüm bölümlerde başarılı olmaktır. Çeşitli kaynaklar toplayarak askerlerin yetiştirildiği oyunda bir ordu oluşturulur. Multiplayer olarak tek veya birden fazla kullanıcı ile oynanabilen oyun en fazla 8 kişilik haritalarda farklı modlarda kullanıcıyı cezbetmeye çalışır (tr.wikipedia.org).

2000 yılı hem kendi türünde dijital oyun dünyasının ilklerinden ve kesinlikle en ünlülerinden birisi olan "The Sims" serisinin ortaya çıkması hem de en önemli strateji oyun serilerinden olan "Total War" serisinin ilk oyunu olan "Total War: Shogun" oyununun ortaya çıkmasıyla oyun dünyası açısından önemli bir yıl olmuştur. 2002 yılında tüm zamanların en fazla satış yapan oyun konsollarından olan Playstation 2'nin ilk kez piyasaya sürülmüş olmasıyla yine ayrıca önem kazanmaktadır. 2003 yılında Dünya'nın birçok ülkesinde satışa sunulan "Warcraft III: The Frozen Throne", gerçek zamanlı bir bilgisayar strateji oyunudur. Temelde oyun, 5 kişilik iki takımın birbirlerine karşı savaşmalarını içerir. Bu savaşla birlikte altın ve tecrübe gibi puanlar kazanmaları önemli rol oynamıştır (tr.wikipedia.org).

2003 yılında yine önemli oyun grupları içinde yer alan "Call of Duty" Türkçesi göreve çağrı olan dijital oyun piyasaya sürüldü. Savaş oyununda soğuk savaş dönemi konu edinilmiş olup gerçek zamanlı silahlar ve yerler ile bir asker olan kullanıcı oyunun içinde geliştirdiği savaşma taktikleri ile kendisi ve ordusunu korumakla görevlidir. "The Witcher 3 : Wild Hunt" oyunu "CD Projekt Red" tarafından geliştirilen bir oyundur. 2015 yılında piyasaya sürülmüş olan oyun, bir açık dünya haritasıdır. Oyun içinde haritanın bir ucundan diğer ucuna gitmek 30 dakika sürmektedir. Oyun içinde At ve tekne kullanmak

gibi birçok özelliği vardır. Oyunun amacı ana görevleri yerine getirerek kayıp kadını bulmaya çalışmaktır. Macera oyunları içerisine giren bu oyun içinde sunulan seçimlerin iyi, kötü gibi keskin çizgiler etrafında değil gri seçimler etrafında seçildiği gözlemlenmiştir. Oyuncu, oyun içinde verdiği kararlarla yaptırım ve eleştirilere maruz kalabilmektedir. Bu özellikler ile birlikte oyuncuya oyun içinde yaşıyormuş gibi gerçeklik hissi uyandırmaktadır.

2016 yılında çıkarılan "Pokemon Go" oyunu IOS ve Android tabanlı arttırılmış gerçeklik oyunudur. "Pokemon Go" ile birlikte kullanıcılar akıllı cihazları ile gerçek dünyada pokemon yakalayabilme kabiliyetine sahip olduklarını hisseder. Birbirleri ile ticaret yapabilir, iletişim kurar aynı zamanda savaşabilirler. "Pokemon Go" oyunu, Pokemon yakalamada artırılmış gerçeklik uygulamalarını geliştirerek bu teknolojinin kullanıldığı ilk oyunlardan biri olduğu için sokaklarda, ormanda, deniz kenarlarında hatta mezarlıklarda Pokemon yakalamak için gezen insanlara günümüzde rastlanılmaktadır.

Tüm bu dijital oyun teknolojilerini arttırmak mümkündür. Dünya dijital oyun piyasasında adından sıkça söz ettiren ve toplumsal anlamda binlerce hatta milyonlarca kullanıcı tarafından deneyimlenen oyunların kısa tarihinden bahsedildi. Oyunlar belirli bir alanda gerçekleşmektedir. Bu alan sanal bir düzen olsa bile bir mekân unsuru vardır.

Dijital oyun endüstrisi, gün geçtikçe büyüyen ve yoğun rekabetin yaşandığı dinamik bir sektördür. Türkiye'de ise bu sektör, kendi benzersiz özellikleri ve potansiyeli ile hızla büyüme ve gelişme göstermektedir. Devlet destekleri, teşvikler, risk sermayesi grupları, üniversiteler gibi bir dizi faktör, oyun sektörünü önemli bir pazar haline getirmiştir. Türkiye'deki dikkate değer bir nokta ise, bu alanda sadece kurumsal şirketlerin değil, aynı zamanda bağımsız geliştiricilerin ve geliştirme gruplarının da aktif bir şekilde yer almasıdır. Bu nedenle, sektörün potansiyelini değerlendirmek için sadece büyük şirketleri değil, aynı zamanda bağımsız geliştiricileri ve benzeri ekosistemleri incelemek önemlidir. Dijital oyun endüstrisi, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanarak serbest piyasa koşullarında rekabet avantajı elde etmekte ve karlılığını artırmaktadır. Rekabet, teknolojiyi etkili bir şekilde kullanmanın yanı sıra stratejik bir avantajın temsilcisidir.

Dijital oyunlar, oyun geliştiricilerin ve oyuncuların deneyimlerini bir araya getirerek özel bir etkileşim alanı sunar. Oyunlar, içerisinde interaktif deneyimler

yaşanabilen esnek ve özgür alanlar oluştururken, geleneksel medya, bir filmi çektikten sonra karakterin görünümünün ve aldığı kararların her izlendiğinde aynı kalması gerektiği bir yapıya sahiptir, ancak oyunlar için böyle bir sınırlama söz konusu değildir. Oyunlar, izin verdiği ölçüde değiştirilebilir, etkileşimli ve kişiselleştirilebilir. Bu, her oyun deneyiminin farklı sonuçlar doğurabileceği anlamına gelir (Fidaner, 2009: 3).

Dijital oyunlar, günümüzün eğlence sektörünün en heyecan verici ve hızlı büyüyen alanlarından biri olarak öne çıkmaktadır. Oyun geliştiricilerinin yaratıcılığı ve teknolojik ilerlemelerin birleştiği bu sektör, oyun dünyasını sürekli olarak dönüştüren ve yeniden tanımlayan bir güç haline gelmiştir. Dijital oyunlar, geleneksel oyunların sınırlarını aşarak oyunculara olağanüstü deneyimler sunar. Bu oyunlar, oyunculara etkileşimli bir ortamda özgürlük ve kişiselleştirme imkânı sunar. Bir film ya da televizyon programı, bir kere çekildikten sonra karakterlerin ve hikâyenin her izlendiğinde aynı kalması gereken bir sabit yapıya sahiptir. Ancak dijital oyunlar, oyuncuların kendi kararlarını vermesine ve oyun dünyasını etkilemesine olanak tanır, bu da her oyun deneyiminin farklı sonuçlar doğurabileceği anlamına gelir.

Dijital oyun endüstrisi, dünya genelinde milyarlarca dolarlık bir pazar haline gelmiştir. Oyun geliştiricileri, yaratıcılıklarını ve teknik becerilerini kullanarak oyunlar üretirler. Bu oyunlar, mobil cihazlardan bilgisayar oyunlarına ve oyun konsollarına kadar geniş bir yelpazede bulunmaktadır. Özellikle son yıllarda çevrimiçi çok oyunculu oyunlar ve e-sporlar gibi yeni alanlar da hızla büyümekte ve popülerlik kazanmaktadır. Türkiye'de de dijital oyun endüstrisi hızla büyümektedir. Devlet destekleri, teşvikler, risk sermayesi grupları ve üniversitelerin katkılarıyla bu sektör, ekonomik anlamda önemli bir itici güç haline gelmiştir. Türkiye'nin, hem yerel hem de küresel pazarda rekabetçi bir konumda olduğu görülmektedir. Ayrıca, Türkiye'de gelişen, oyun geliştirme toplulukları ve bağımsız geliştiriciler, sektörün çeşitliliğini artırmakta ve farklı deneyimler sunmaktadır.

Dijital oyunlar sadece eğlence aracı olmanın ötesinde bir etkileşim ve iletişim platformu olarak da hizmet vermektedir. Oyunlar, işbirliği, takım çalışması ve problem çözme yeteneklerini geliştirmek için kullanıldığı gibi, eğitim ve eğitim alanında da büyük bir potansiyele sahiptirler.

2.3. DİJİTALLEŞEN OYUNCU

Dijital oyunlar ve dijital oyuncular yıllar içerisinde bir takım değişim dönüşümler yaşamaktadır. Dijital oyunları oynayan bireyler, literatürde dijital oyuncu olarak adlandırılmaktadır. Literatüre baktığımız zaman, dijitalleşen oyuncu profili zaman içerisinde çeşitli kategorilere ayrıldıkları görülür. Yoğun oyuncular; bu kategoriye giren oyuncular, sıklıkla bilgisayar başında zaman geçiren ve sürekli oyun oynayan bireyler olarak adlandırılır. Genellikle tercih ettikleri oyun türleri zor ve karmaşıktır. Aynı zamanda internet ortamında oyun dünyasını sıklıkla takip eden bireylerdir. Sosyal oyuncular; oyun oynarken arkadaşları ile bağlantı ve ilişki kurma sosyalleşme aracı olarak kullanan bireyler olarak adlandırılır. İletişim süreçlerini güçlendirmenin bir yolu olarak tercih ederler. Gündelik oyuncular; daha basit ve gündelik oyunları tercih eden kullanıcı grupları olarak literatüre girer. Genellikle oyun oynamayı, gündelik boş zaman etkinliği olarak tercih ederler. Kısıtlı zaman ayırabilen oyuncular; Oyun oynamaktan keyif almasına rağmen, aile, iş veya okul gibi yükümlülükleri nedeniyle oyun için sınırlı zaman ayırabilen bireylerdir. Bu oyuncular, oyun oynamayı sevdikleri halde, günlük yaşamlarının gereklilikleri nedeniyle oyun süresi kısıtlıdır. Rastgele oyuncular; motivasyon eksikliği nedeniyle ve can sıkıntılarını gidermek için oyun oynamayı tercih eden bireylerden oluşur. Bu grup oyun dünyasının büyüsüne kapılmaz ama oyunları geçici süre ile deneyimleyen bireylerden meydana gelir. Seyrek oyuncular; Bu kategori, neredeyse sadece bulmaca, kelime ve masa oyunları gibi türlerle sınırlı kalan oyuncuları kapsar. Bu oyuncular, belirli oyun türlerine odaklanmış olup, diğer oyunlara fazla ilgi göstermezler (Klopfer, Eric, Osterweil, & Salen, 2009: 10). Bu sınıflandırmalar dijital oyuncuların, oyuncu topluluklarını oluştururken ne amaçla oynadıklarını bilmek açısından son derece önemlidir.

Bu alandaki farklı perspektiflerin çeşitliliğini aslında dijital oyunların oyuncular aracılığıyla sınıflandırılmasını gösterir. Dijital oyun dünyasında kendilerine habitus inşa eden oyuncular, sanal kariyerler oluşturmaktadır. Sanal kariyer dediğimiz ifadeyi şöyle açıklayabiliriz. Oyuncuların, oyunlar içerisinde belirli yetenek, güç ve donanıma sahip avatarlar oluşturmalarıdır. Bu sanal karakterler aracılığıyla dijital oyuncular, oyun içerisinde kendilerini bulup, oyunların gizli dünyasını keşfetmeye çalışmaktadır.

Bireyler, dijital oyunlar aracılığıyla avatar oluşturup sanal kariyer yaratma peşindedir. Bu aslında topluluk içerisinde "karşılıklı destek ve yardımlaşma" süreçlerinin bir yansımadır. Bireylerin dijital oyunlar aracılığıyla kazanmaya çalıştıkları sanal kariyerler, aslında topluluklar içerisinde var olan insanların birbirlerini destekledikleri bir süreç olarak ifade edilir. Dijital oyun dünyasında kendilerine bir habitus inşa eden oyuncular, sanal avatarlarını yüceltmek için çeşitli taktikler geliştirir. Bu kariyerler, oyuncuların oyun içerisinde belirli yeteneklere, güçlere ve donanımlara sahip etkili sanal karakterler oluşturmaları ile şekillenir. Dijital oyun süreci içerisindeki bireyler, sadece bireysel başarılarını arttırmakla kalmaz aynı zamanda sanal yerler arasında, yerlerini sağlamlaştırır ve diğer dijital oyuncular ile olan ilişkilerini güçlendirir. Gençler evlerinde, okullarında veya iş yerlerinde bilgisayar ve internet olanaklarına sahip olmakla birlikte bazen de internet kafeleri tercih etmektedirler. Bu durumun temel sebeplerinden birisi internet kafelerin gençler için sosyal ortam oluşturan kamusal alanlardan oluşmalarıdır (Akbulut, 2009: 190).

Dijital oyunlar ve bu oyunların oynandığı alanlar, gençlerin bireysel ve toplumsal alanda kimlik süreçlerini inşa etmelerinde, sosyalleşmelerinde ve sanal kariyerlerini oluşturmada önemli bir alan olarak karşımıza çıkar. Dijital oyun dünyasının içerisindeki başarılar, sanal ortamlarda kazanılan saygınlık dereceleri, gençlerin gerçek dünyadaki sosyal konumlarına yansımaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar ve internet kafeler gençlerin toplumsal etkileşimi hızlandıran alanlar olarak yansır.

Dijital oyunların, oyunculara haz vermek amacıyla çeşitli kaynaklar sunması, farklı oyuncuların oyunlardan farklı şekillerde haz aldıklarını göstermektedir. Bu durum ile birlikte dijital oyunlar üzerine yapılan araştırmalarda oyuncu türlerini ve oyuncuların motivasyon kaynaklarını belirlemeye yönelik çeşitli parametrelerin bulunmasının önemini ortaya çıkartır. Günümüzün dijital oyunları, dijital oyuncuların motivasyon düzeylerini arttırmada önemli rol oynar. Çok fazla platformlu, çok oyunculu rol yapma oyunlarının (MMORPG) dünya genelinde bir çok insan tarafından yoğun beğenilmesinin ana nedenlerinden birisi, bu oyunların oyuncuları çeşitli sebeplerle cezbetmesidir. Bu motivasyon süreçleri, başarı elde etme, sosyalleşme ve kendini kaptırma olarak kategorilendirilir (Yee , 2024: 109).

Bu motivasyon süreçleri şöyle açıklanabilir. Dijital oyuncuların oyun içerisindeki yeteneklerini geliştirme, zorlukların üstesinden gelme ve belirli hedeflere ulaşma arzusundan kaynaklanır. Dijital oyunlar içerisindeki bu türden motivasyon süreçleri oyuncuların kendisini kanıtlama ihtiyacından türemiştir. Liderlik sıralamalarında üst sıralara çıkma, diğer oyunculara yönelik üstünlük sağlama istekleriyle doğrudan bağlantılıdır. Başarı odaklı oyuncular, genellikle oyun içi görevleri tamamlamak için mücadele eder, ödüller kazanıp oyun içi görevleri yerine getirmek için çaba sarf ederler. Bu türden bir motivasyon süreci, dijital oyuncuların sürekli daha iyi bir performansa dayalı politika yürütmelerine yardımcı olur. Başarı odaklı oyuncular, oyunların sunduğu zorluklardan keyif alır ve bu zorlukların üstesinden gelmek için strateji geliştirmekle sorumludur. Oyun içinde var olan liderlik tablolarını en üst sıralara çıkartarak strateji geliştirir. Bu onlar için büyük bir motivasyon kaynağıdır. Başarı odaklı dijital oyuncular, diğer sanal karakterler ile sürekli mücadele ederek ve üst sıralara tırmanmak onlar için büyük onur kaynağıdır. Bir diğer önemli motivasyon kaynağı, sosyalleşme aracı olarak kullanılmasıdır. Sosyalleşme odaklı oyuncular, oyunları, arkadaşlarıyla zaman geçirmek ve yeni insanlarla tanışmak için kullanır. Örneğin MMORPG gibi oyunlar, oyunculara geniş çaplı sosyal ağlar oluşturma sanal avatarlar içerisinde yer alma deneyimi kazandırır. Bu tür oyunlar, oyuncuların işbirliği yapmalarına ve görevleri ekip çalışması ile birlikte tamamlama imkânı sağlar. Sosyalleşme motivasyonu, dijital oyuncuların oyun dünyasında uzun süre çevrimiçi olmalarını sağlar. Oyun içerisinde çeşitli aktivitelere katılarak sürecin içerisinde daima var olurlar. Son motivasyon süreci ise, kendisini kaptırma motivasyonudur. Oyuncuların oyun dünyasına tamamen kendisini kaptırma ve gerçek dünyadan kaçma isteğinden kaynaklanır. Bu tür motivasyonlar, dijital oyuncuların oyun içindeki senaryolara, karakterlere ve avatarlar içerisinde derinlemesine bağlılıklarını geliştirir. Dijital oyuncular içerisindeki kendisini kaptırma odaklı oyuncular, oyun dünyasında geçirdikleri zamanı bir tür kaçış ve rahatlama olarak görür. Bu tür oyuncular, oyunların sunduğu gerçekliklere kendisini kaptırarak, günlük yaşamın stresinden uzaklaşır.

2.4. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Ivan Illich'in öne sürdüğü düşünceye göre, gelişen teknoloji, toplumlar için sadece hayatın ayrılmaz bir parçası olmakla kalmayıp aynı zamanda sınırları zorlayabilen bir

faktör haline gelebilir. Teknolojik ürünler, toplumlar tarafından vazgeçilmez birer unsur olarak kabul edildiğinde, bu durum teknolojinin toplumun siyasi, kültürel ve sosyal yapıları üzerinde belirleyici bir etki yarattığını gösterir ancak teknolojinin bu vazgeçilmezliği, her zaman olumlu sonuçlar doğurmaz. Günümüzde, teknolojinin getirdiği avantajlar kadar sorunları da göz ardı edilemez hale gelmiştir. Özellikle internet, bilgisayarlar ve televizyon gibi teknolojik araçların bilinçsiz ve denetimsiz kullanımı, bireylerde bağımlılık sorunlarının artmasına yol açmıştır. Bu bağlamda, teknolojinin rolü ve etkisi konusunda düşünme vakti gelmiştir (Illich, 2011: 30).

Bireylerin gündelik yaşamlarının iş gereklilikleri dışında kalan zamanlarında teknolojik cihazlara olan bağımlılıkları, bazı sorunların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Teknoloji kullanımının artmasıyla birlikte, "teknolojik bağımlılık" kavramı gündeme gelmiş ve 1990 yılında tıp literatüründe yerini almıştır. Bu bağımlılığın artışıyla birlikte, bireylerin zorunlu görevleri ihmal etme ve sorumluluklarını yerine getirmeme eğilimleri gözlemlenmektedir.

Dijital oyunlar, günümüzde yaygın bir eğlence ve zaman geçirme aracı haline gelmiştir. Birçok insan için oyunlar, stres atmak, eğlenmek ve sosyal bağlantılar kurmak için ideal bir platform sağlar. Ancak, bazı insanlar için dijital oyunlar bir bağımlılık haline gelebilir. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyunlara aşırı derecede zaman ayırması, oyun oynamaya karşı kontrolünü kaybetmesi ve diğer önemli yaşam alanlarını etkilemesi durumunda ortaya çıkar (World Health Organization, 2018).

Dijital oyunların bağımlılık potansiyeli, içerdikleri bazı özelliklerden kaynaklanır. Örneğin, oyunlar sürekli ödüller sunar ve oyunculara ilerleme kaydetme imkânı sağlar. Bu, beyindeki ödül sistemi üzerinde etkili olabilir ve kişilerin oyunlara daha fazla zaman harcamasına neden olabilir. Oyunlar ayrıca sosyal bağlantılar ve rekabetçi ortamlar sunar. Oyuncular, arkadaşlarıyla veya çevrimiçi topluluklarla etkileşimde bulunabilir, yarışmalara katılabilir ve liderlik tablolarında yüksek puanlar elde etmek için çaba sarf edebilir. Bu sosyal ve rekabetçi unsurlar, oyuncuları daha fazla oynamaya teşvik eder (King, Delfabbro, & Zwaans, 2017: 7).

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı da dijital oyun bağımlılığı konusunda önemli bir perspektif sunar. Baudrillard, modern toplumun giderek artan bir şekilde simülasyonlarla çevrili olduğunu ileri sürer. Simülasyonlar, gerçeği taklit eden ve onun

yerine geçen yapay dünyalardır. Dijital oyunlar da bir tür simülasyon olarak görülebilir. Oyuncular, dijital dünyalarda sanal kimlikler yaratır ve gerçek dünyadaki sorunlardan kaçmak veya farklı bir deneyim yaşamak için bu dünyalara sığınabilirler. Örneğin, bir kişi gerçek hayatta sosyal sorunlarla karşılaşıyorsa, dijital bir oyunun içine girerek kendini farklı bir sosyal ortamda bulabilir ve rahatlama sağlayabilir. Bu, dijital oyunların bağımlılığa yol açabilecek bir kaçış mekanizması olarak işlev görebileceğini düşündürmektedir (Baudrillard, 1983: 22).

Dijital oyun bağımlılığının etkileri de önemli bir konudur. Bağımlılık, kişinin iş, eğitim, sosyal ilişkiler ve genel yaşam kalitesi gibi alanlarda olumsuz sonuçlara yol açabilir. Örneğin, bir kişi oyunlara aşırı zaman harcamakta ısrar ederse, iş performansı düşebilir veya okul başarısı etkilenebilir. Ayrıca, oyunlara aşırı odaklandığı için kişi, sosyal etkileşimlerini ve ilişkilerini ihmal edebilir, aile üyeleri veya arkadaşlarıyla iletişimde zorluklar yaşayabilir. Fiziksel sağlık sorunları da ortaya çıkabilir, çünkü oyunlar genellikle uzun süreli oturma veya hareketsizlik gerektirir.

Örneğin, bir çalışma, gençler arasında yaygın olan bir oyun olan "Fortnite"e aşırı bağımlılığın, uyku düzenini bozduğunu ve okul performansını olumsuz etkilediğini göstermektedir. Bu gençler, gece geç saatlere kadar oyun oynamakta ve sabahları yeterli uyku alamamaktadır. Bu durum, konsantrasyon eksikliği, yorgunluk ve düşük akademik başarı gibi sorunlara yol açabilir. Benzer şekilde, çok popüler olan "League of Legends" gibi çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, bağımlılık potansiyeli taşır. Bu oyunlar, oyuncuların sürekli olarak rekabetçi ortamlarda yer almasını sağlar ve oyuncuların saatlerce oyunun başından kalkmamasına neden olabilir.

Dijital oyun bağımlılığıyla mücadele etmek için çeşitli stratejiler vardır. İlk olarak, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını gözlemlemeleri ve kendi oyun sürelerini kontrol etmeleri önemlidir. Kişiler, oyun oynama sürelerini sınırlamak ve belirli bir zaman diliminde oyun oynamak için kendilerine kurallar koymak gibi önlemler alabilirler. Ayrıca, sağlıklı bir yaşam tarzını sürdürmek önemlidir. Düzenli egzersiz yapmak, dengeli beslenmek ve yeterli uyku almak, bağımlılık riskini azaltabilir. Ayrıca, sosyal etkileşimleri sürdürmek ve gerçek dünyada çeşitli aktivitelere katılmak da önemlidir.

Her geçen gün, dijital bağımlılık terimi daha fazla gündemde ve önemli hale gelmektedir. Dijital bağımlılık, toplumun her kesimini etkileyebilir; ancak en fazla

çocuklar ve gençler bu etkiden nasibini almaktadır. Teknoloji ile tanışma yaşlarına bağlı olarak, farklı nesiller arasında ortaya çıkan yeni terimler ve deneyimler bulunmaktadır. Örneğin, teknolojiyle büyüyen ve bu araçları doğal bir şekilde benimseyen kişilere "dijital yerliler" denirken, teknolojiye daha sonradan adapte olan kişiler "dijital göçmenler" olarak adlandırılırlar. "Dijital yerliler" olarak kabul edilen grup, genellikle çocuklar ve 20-35 yaş arasındaki genç yetişkinleri içermektedir. Bağımlılık açısından ele alındığında, "dijital yerliler", özellikle çocukluk dönemlerinde başlayan kontrolsüz teknoloji kullanımına daha fazla maruz kaldıkları için bağımlılık riskini taşıma eğilimindedir (Dinç, 2018: 20-21).

Dijital bağımlılık oluşumunu anlamak için bazı aşamalar göz önünde bulundurulabilir. İlk evre, deneme amaçlı kullanımdır ve bu dönemde genellikle herhangi bir sorun teşkil etmez. Birey, yeni bir oyun, internet sitesi veya uygulamayı merak eder ve bunları incelemeye başlar. İkinci evre, sosyal kullanım olarak adlandırılabilir. Birey, çevresindeki arkadaşlarının belirli bir uygulama veya oyunu sıkça kullandığını gözlemlediğinde, bu uygulamayı kullanarak arkadaşlarıyla etkileşimde bulunma isteği taşır. Sosyal bağlarını güçlendirmek ve benzer etkinliklere katılmak amacıyla bu uygulamalara ilgi gösterir. Üçüncü aşama, işlevsel kullanım olarak kabul edilir. Bu dönemde teknolojik araçların kullanımı bir amaca hizmet etmeye başlar. Birey, problemlerden kaçınmak veya keyif almak amacıyla teknolojiye sıkça başvurabilir. Özellikle sosyal ilişkileri zayıf olan veya boş zamanlarını dolduracak etkinliklere sahip olmayan bireyler, teknolojiyi can sıkıntısından kurtulmak için kullanabilirler. Son aşama, bağımlılık aşamasıdır. Bu dönemde birey artık teknolojik araçları kullanmak için özel bir mazeret aramaz. Sorunlardan kaçınmak ve rahatlamak amacıyla teknolojiye sıkça başvurur. Bu evre, teknoloji kullanımının sorunlu hale geldiği ve bağımlılığın başladığı dönemdir.

Dijital bağımlılık kavramı, ilk bakışta insanlar arasında büyük bir endişeye neden olmayabilir, ancak aslında durum çok daha karmaşıktır. Psikolog Dr. Peter Whybrow, teknolojik bağımlılığı "elektronik kokain" olarak tanımlamış ve bu bağımlılığın ciddi sonuçlara yol açabileceğine dikkat çekmiştir. Dijital veya teknolojik bağımlılık, diğer bağımlılık türleri gibi, erken müdahale edilmediği takdirde derin yaralar açabilir. Birey, bu tür bağımlılığa karşı etkili bir şekilde mücadele etmez veya zamanında tedavi almazsa,

iletişim sorunları, iş performansında düşüş, başarısızlık ve sorumlulukların yerine getirilmemesi gibi olumsuz sonuçlarla karşı karşıya kalabilir (Dilci, 2015: 37-45).

Araştırmalar, bağımlılığın birçok faktörün etkileşiminin bir sonucu olarak ortaya çıktığını göstermektedir. Bu faktörler arasında biyolojik ve çevresel etkenler en belirgin olanlardır. Ancak, bu faktörlerin çok sayıda olması ve bağımlılığın geniş bir etki alanına sahip olması nedeniyle bağımlılığın tam anlamıyla net bir tanımı yapmak zordur. Dolayısıyla, dijital bağımlılığın bilinç üzerindeki etkisi tam anlamıyla ifade edilememiştir.

Günümüzde artan dijital bağımlılık vakaları, ciddi araştırmaları, kliniklerin açılmasını ve bağımlılıkla başa çıkma yöntemlerinin geliştirilmesini tetiklemiştir. Ayrıca, teknoloji kullanıcılarının otokontrol yeteneklerini artırmayı amaçlayan bilinçlendirme çalışmaları da sürdürülmektedir. Ancak bu mesele sadece psikoloji alanını etkilemekle kalmamakta, aynı zamanda ekonomik bir boyutu da bulunmaktadır. Günümüz dünyasında, yeni bir kimlik arayışında olan bireyler, internet aracılığıyla yeni ekonomik modellerin oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Dünyanın en değerli şirketleri arasında yer alan sosyal medya şirketleri, bu bağlamda önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, bağımlılıkla mücadele etmek sadece bağımlılığın kendisiyle değil, aynı zamanda bu bağımlılığın oluşmasına katkı sağlayan ve bu bağımlılıktan fayda sağlayan çevrelerle de ilgilenmeyi gerektirmektedir.

Bağımlılıkla ilgili iki temel belirleyici özellik bulunmaktadır. İlk olarak, bireyin bağımlılık oluşturan nesne veya davranış üzerindeki kontrolünü kaybetmesidir. İkincisi, bireyin bu durumdan zarar görmesine rağmen kullanıma devam etmesidir. Hem psikolojik hem de fizyolojik zararların farkında olan bir birey, çevresiyle problemler yaşadığını, maddi kayıplar yaşadığını bilmektedir, ancak kullanımı bırakamamaktadır. Birey, bağımlılığından kurtulmaya çalışsa da başarısız olursa, artık teknolojik bağımlılıkla karşı karşıya olduğunu söyleyebiliriz (Dinç, 2018: 50-51).

2.5. DİJİTAL OYUNLARDA ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK

Enformasyon çağı olarak adlandırdığımız dönemde süreçler ve işlevler belirli ağlar etrafında şekillenmektedir. Ağlar toplumlarımızın yeni sosyal morfolojisini oluşturur; ağlar oluşturma mantığının yayılması da üretim, deneyim, iktidar ve kültür süreçlerinde

işleyişi, sonuçları ciddi biçimde değiştirir. Toplumsal örgütlenmenin ağ biçiminde olması, başka zamanlarda, başka uzamlarda gerçekleşmiş olsa da, yeni teknolojik paradigma, toplumsal yapının tamamına yayılması için gerekli maddi zemini de sağlar (Castells, 2005: 621).

Düşünce ve eylemlerimizin oluşmasında, gündelik hayatımızda algılarımızın belirginleşmesinde etkileyen birincil etmen bilgi çağı olarak karşımıza çıkar. Bilgi toplumunda yaşadığımız Dünya'yı etraflıca saran sosyal yapı, ağ toplumu olarak adlandırılmaktadır. Bu toplumsal yapıya ait sosyal yapı dijital teknolojiler ile sürdürülebilir hale gelmiştir. Mikro elektronik tabana sahip bilgi ve iletişim teknolojileri ile birlikte ağ toplumu kavramı oluşmuştur. Enformasyon çağının bir ürünü olan ağ toplumu kavramı toplumdaki birçok ekonomik, kültürel ve sosyal boyutları etkilemektedir. Bilginin güç olduğu toplumda bilgi yalnızca alınan bir şey değil, aynı zamanda üretilen ve küresel ölçekte paylaşılabilen bir şeydir. Endüstri çağında belirli bir sınıfa ait olan bilgi, uzamsal anlamda genişlemiştir. Bu genişleme ise yeni bir sosyal yapının, kodlarının beden mekân üzerinde yeniden kurgulama ihtiyacı doğurmaktadır.

Castells (2005) ağların her gün daha da artan biçimde bireyleri birbirine bağlandığı, toplumun temel içeriğini oluşturduğundan bahsetmektedir. Van Dijk, ağların toplumun sinir sistemi haline geldiğinden ve bu altyapının hem sosyal hem de özel hayatımız üzerinde, geçmişte malların ve insanların taşınması için yapılan yollardan çok daha büyük bir etkiye sahip olmasını beklediğini söylemektedir. İnternet öncesinde de herhangi bir grup, bir ağın parçasını oluşturmaktaydı.

Enformasyon teknolojilerindeki beden ve zamana yönelik gelişen esnek çerçeve ile bedenin serbest bırakılmasına yeni bir ağ modelinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Toplumda bireyler bu mekânlarda varlıklarını ortaya koymaya başlamıştır. Ağ toplumuna ait bireysel görünür olmalarını dijital medya araçları ve internet tabanlı teknolojiler ile sürdürmeye çalışmışlardır. "Castells, bu ifadeleriyle zaman kavramının genişletilmiş ve yok sayılabilen özelliğine göndermede bulunurken, mekânın da coğrafi sınırlardan ve uzaklıklardan arındırılarak teknolojik imkânlarla aşıldığını anlatmaktadır. Bu ise elbette enformasyon teknolojileri sayesinde gerçekleştirilen yeni bir zaman ve uzam algısına neden olmaktadır" (Kızmaz, 2014: 24).

1960'lı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri'nde askeri amaçlı bir proje olarak ortaya çıkan İnternet, 1969 yılından sonra ARPANET olarak hayatımıza girmeye başlamıştır. WWW yani World Wide Web'in Tim Barners Lee tarafından keşfinin sağlanması ile bilgisayarlar birbirine bağlanmış Dünyanın her noktasından insanların kullanabileceği ve birbirleri arasında iletişim kurabileceği bir sistem oluşturulmuştur. Oluşturulan bu yeni medya süreci ile birlikte bilginin internet ortamında paylaşılabildiği, alışveriş ve veri akışının yapıldığı bir alan olarak karşımıza çıkmıştır. Bireysel anlamda insanlığın yoğun zamanını geçirdiği bir platform haline gelen internet gündelik zamanın büyük bölümünü tüketilen zaman olarak oluşturmaya başlamıştır. Bunlara ek olarak her geçen yıl internet tabanlı teknolojiler geliştirilerek ağ toplumu süreci hız kazanmıştır. Mikro elektroniğin elektronik tasarım ve bileşenlerine sağladığı yüksek kapasite, yeni medyaya ait ağların birbirine bağlanmasını sağlayan dijitalleşme, yüksek kapasiteli depolama, bilgisayar ağlarının katmanlı bir biçimde organize edilmesi (katmanlı örgütlenme) ve ağlar arasındaki iletişim hızı ile tekniğini genişleten yeni bağlantıların oluşması ağ toplumunun teknik temellerini oluşturmuştur.

Yeni medya ve iletişim teknolojilerinin bir özelliği olan yöndeşme kavramı telefon, bilgisayar gibi araçların internetin kullanımı ile farklı platformlarda kendisine zemin oluşturmuştur. Bunlardan bir tanesi ise dijital oyunlardır. Mobil ve kablosuz cihazların yaygınlık kazanması, hayatımıza girmesi beden ve zamanımızın büyük bölümünü ele geçirmiş olması ağ toplumunun sihirli olduğunun bir kanıtı gibidir.

Dijital ortam, verilerin üzerine kaydedilip saklandığı ortamların genel adına dijital medya adı verilmektedir. 'Dijital' kelimesi İngilizcede sayı ve sayısal olanla ilgilidir. TDK'da ise verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren anlamı taşımaktadır. 'Medya' kavramı ise iletişim ortamı ve araçlarını temsil etmektedir. E-hizmetler, veriler, konum tabanlı uygulamalar, oyunlar, web siteleri ve mobil uygulamalar, animasyonlar, sosyal medya, videolar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi birçok teknoloji dijital medya kapsamında yer almaktadır. Dijital medya araçları ve ortamı internet tabanlı olarak çalışmaktadır. Bu sebeple teknolojik paradigmanın genişlemesine, her gün daha fazla uygulamanın ortaya çıkışına böylelikle bu uygulama, ortam ve araçların mekâna ve bedene eklemlenmesine neden olmaktadır. Bu yeni teknolojiler toplum üzerinde işlemler yapmakta ve sistemi değiştirmektedir. Her yeni etki ise duyular arasındaki oranları değiştirmektedir (McLuhan, 1994: 47).

“Fiziksel ve sanal dünyaların kesişme noktalarında yaşayan elektronik olarak genişletilmiş bedenler çağına giriyoruz” (Mitchell, 1996: 167). İçinde yaşadığımız çağda sanal ile gerçeklik kavramları iç içe geçmiş durumdadır. Artık uzaktan algılanabilen hareket edebilen yakın çevrelerine de kısmen bağlı bir sistemin parçası haline gelmişiz. Teknolojinin devinimleri ile tüketilen sanal mekânlar, dijital oyunlar, zaman, hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline dönüşmüştür. Bilişim teknolojileri ile birlikte artık yeni mekânlar hayatımıza girmiştir. Teknolojinin gelişmesi ile bu yöntemler bedenin uzamasını boyutlarını değiştirmesine olanak sağlamıştır. Sanal ile fiziksel mekânlar arasındaki bağlantıyı oluşturup iki mekân arasındaki gerçeklik duygusunu inşa edecek olan süreç ağ toplumunun nesnesi olarak ortaya çıkmaktadır.

Toplumsal hayatta internetin yaygınlaşması ile birlikte kişisel bilgisayarların kullanılması bireylerde konumsal mesafeden ayrılış, sanal mekânlarda bir araya gelebilme sürecini geliştirmiştir. Bunun en temel örneklerinden birisi ise çevrim içi oyunlardır. Kişisel bilgisayarlarını kullanan bireyler onun için içerik oluşturarak özellikle çevrimiçi oyunlarda, sanal mekânlarda varlıklarını korumak için bedensel ve zamansal kopuş yaşamaktadırlar.

Yeni medyanın ortaya çıkışıyla birlikte medya tüketilen bir nesne olmakla kalmayıp, üretilen, paylaşılan, sürekli yenilenen ve sonuç olarak kendini artiküle eden sibernetik bir organizmaya dönüşmeye başlamıştır (Yanık, 2016: 15).

Bireyler varlıklarını oluşturdukları çevrimiçi oyun içeriklerinde semboller üzerinden kendilerini görünür kılmaya başlamıştır. Oysa sosyal bir varlık olan insan, toplumda (fiziksel uzamda) ‘beden’ ile görünür olur. Burada kastedilen eti kemiği ile var olan bir cisim değildir, insanı diğerlerinden ayıran onun bilincidir. Lacan’dan bir kişinin aynaya bakarak ve kişinin bedeninin ideal temsilini eksiksiz ve kusursuz görerek bireysel kimlik kazandığını öğreniriz. Bu ayna bize tüm bedeni tek bakışta göremediğimiz için maddi bir gerçeklik olmak yerine aslında içselleştirilmiş sanal bir görüntü olduğumuzu göstermektedir. Benlik algımız psikolojik ve sanaldır (Samuels, 2010: 10). Bizler sosyal medya araçlarının gündelik hayata gömülmesiyle birlikte benliklerimizi ‘öteki’ üzerinden algılamaktayız.

Medya uygulamaları, dijital oyunlar, özellikle gençlerin hayatlarını şekillendirmekte, günlük aktivitelerimizin bir çoğunu karşılamakta bilincimiz içinde

farklı pratikler oluşturmaktadır. Böylece bu biçimlenme içinde bireyin çevresi ve kendisi ile ilgili düşünce yapısı sanal platformlar üzerinde şekillenmektedir. Burada bireyin sahip olduğu bilinç ile kendisini tanımlama şekli sanal kavramlarla bilinç oluşturma sürecine girmektedir. Sosyal medya ve dijital oyun platformları bireyin kendisine bir değer atfettiği yer olmaktan öteye giderek kamusal mekânın sanal mekânlarda yansımalarının görüldüğü ve izlerinin sürülebildiği platformlar haline gelmiştir. Dijital oyun platformlarındaki sanal mekânlar ile fiziksel mekânlar bir devinim halindedir. İnsan bedeninin de bir tüketim nesnesi olarak düşünüldüğü medya uygulamalarıyla birlikte beden hem kutsanmakta hem de hükümsüzleşmektedir (Çiftçi, 2019: 5).

Gerçek anlamda bir panaptikon durumuna izin vermeyecek olan bireyler dijital oyun pratikleri ile gözetlenmeyi kabul etmişlerdir. Yeni medyanın bu yönü ile kontrollü bir mekanizma olduğu açıkça kabul görmüştür. Birçok yönü ile bedene esneklik sağlayan dijital oyun pratikleri bir yandan gerçeklik ve gerçekte etkileşim halini sürdüren deneyim dünyasından uzaklaşmaktadır. Modern toplum, endüstriyel bir ortamda yaşamak ve çalışmak için gerekli okur-yazarlığı geliştirmiştir. Ancak oluşan yeni toplum modelinde bilgi oldukça küresel ve temel becerilerimiz ise yeterli değildir. İnternet ağı ve onun oluşturduğu düğümler dijital çağın sürecini tamamlamak için evrimi sağlamaktadır (Ishida&Isbister, 2000: 61).

Dijital oyun pratikleri, kişisel bilgisayarlar ve cep telefonları gibi cihazlar günden güne duyularımızı değiştirmektedir. İzole edilmiş benliğimiz yeni medya pratikleri ile sürekli iç içe geçmiştir.

Dijital oyunların hayatımıza girmesi ile birlikte uzun zamandır oyunlar üzerinden oluşturulan sanal dünya yaratılmaktadır. Bu tezin konusu da "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Oyun Bağımlılıkları ve Artırılmış Gerçeklik algısının Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı üzerine incelenmesidir" bakıldığında, Baudrillard simülasyonun gerçekliğin yeniden inşası sürecinde birçok örnek ile karşımıza sunmaktadır.

Baudrillard'a göre gerçeklikle hakikate geçildiği zaman karşımıza gönderi sistemlerinin içinde olmadığı bir simülasyon çağı çıkmaktadır. Oluşturulan bu yeni gerçeklik inşası ile birlikte insanların birbirleri ile olan yabancılaşma süreçleri hız kazanmaktadır. Baudrillard, (2018: 55) bu yabancılaşmayı televizyon üzerinden etkili bir şekilde aktarmaktadır. Televizyon izleyen bizlerin aslında kendimize yabancılaştığını

belirten Baudrillard, zamanla kendimizi üç boyutlu bir sanal evrene doğru evrilttiğimizi belirtmektedir.

Gerçekliğin yeniden inşa edilmesi ile sanallaşmaya dönüşme hali simülasyon süreci ile doğrudan ilişkilidir. Kullanmış olduğumuz sosyal medya platformları, akıllı telefon uygulamaları bunların bütünü bizlerin gerçekte olmayan "mış" gibi yapmak eyleminin bir ürünüdür. Bilgisayar ve iletişim teknolojileri ağ toplumu içinde toplumsal bir kuşatma halindedir. Bu kuşatma içinde bulunma hali ise sanal ortamda insanın kendisini var etme mücadelesi olarak tanımlanabilir. Witmer ve Singer'e (1998: 225) göre bulunma hali bir kişinin fiziksel olarak bir ortamda bulunsa bile, öznel olarak başka bir ortamda bulunmayı deneyimlemesi olarak tanımlanmaktadır. Bostan'a (2011: 151) göre ise bulunma hissi, kişinin kendisini kanaldan iletilen dünyada hissetmesi ve iletilen dünyada bulunduğuna inanmasıdır.

Dijitalleşme ile birlikte kuşatma ve bulunma halleri insanın bilgisayar teknolojileri oyun dünyasının içerisine girmesi ile mümkün hale gelmiştir. Çünkü bireyler bir takım sosyal statüler elde ederek var olma çabası içinde mücadele ederler. Kişisel, çevresel ve sosyal bulunma halleri olarak bulunma türlerini üç grupta inceleyebiliriz. Kişisel bulunma, insanın kendisini sanal dünyada ne ölçüde hissettiği, sosyal bulunma toplumdaki insanların sizlere karşı verdikleri tepkileri, çevresel bulunma ise sizleri tanıyan insanların sizlerin statünüze göre uyguladıkları davranışlar bütünüdür. Bu üç bulunma türünü sanal dünyanın içinde dijital oyun platformlarında bireylerin uyguladıklarını gözlemleyebiliriz.

Dijital dünya yeni bir gerçeklik inşa süreci içerisindedir. Bu gerçeklik sanal gerçeklik olmakla birlikte, gerçek ile hakikat arasındaki köprüyü ortadan kaldıran bir süreç olarak bireylerin zihinlerinde karşımıza çıkar. Dijital oyun pratikleri ile içinde oluşturulan sanal dünya kendine has bir takım sorunlar ortaya çıkartır. Bu sorunlardan bir tanesi hakikatin ortadan kaybolmasıdır. Senaryolar ve bilgisayar tabanlı yapay zekâ uygulamaları ile oluşturulmuş süreçlerin bir parçası haline gelen bireyler topluma ve kendine yabancılaşarak zaman ve mekân olgularını yitirmeye başlamışlardır.

Bunların yanında simülasyon oyunlarında sanal karakterler oluşturularak sanal bir takım grupların içinde kendisini ifade etmeye çalışan birey cemaatleşmekte ve fikirsel bütünlüğü çevrimiçi arkadaş grupları ile şekillenmektedir.

Dijital oyunların yeni gerçeklik inşa etme sürecinde günümüz dünyasında etkili rol oynamasının sebeplerinden biri, sosyal ve çevresel bulunma hissinin yüksekliği, sosyal gerçeklik ve üç boyutlu karakterler ile iletişim kurulabilmesidir. Bu özelliklerin çoğu günümüzde birçok dijital oyun platformlarında yer almıştır. Bunlardan birisi "Knight Online" oyunudur. Bu oyunda sanal karakterler yaratıp, klan sisteminin içerisine dâhil olunuyor. Çevrimiçi arkadaş grupları ile sohbet ederek, gerçek ve sanal para ile ticaret yapılabilir durumda kendisini buluyor. Buradaki yaşam zamanla o kadar gerçeklik algısı içinde bütünleşmiştir ki kullanıcılar belirli yıl oynadıktan sonra karakterlerini gerçek dünyada satışa çıkartıp maddi kazanç sağlayabiliyorlar.

Dijital oyunlar üzerinde oluşturulan gerçeklik algısı temelde bu tür sorunlar üzerine yürümektedir. "Paradoksal bir şekilde gerçeği hakiki bir ütopyaya dönüştürdük. Ne var ki bu ütopyanın gerçekleşme olasılığı yoktur, çünkü yitirdiğimiz gerçeği bir daha ancak rüyamızda görebiliriz" (Baudrillard, 2018: 165).

Sherman ve Craig'in 2019 yılındaki çalışmalarına göre, sanal gerçeklik, kullanıcıları alternatif bir gerçeklik veya öznel bir deneyime daldıran bir ortam olarak tanımlanabilir. Bu tür bir deneyim, kullanıcıları mevcut dünyadan farklı bir dünyaya taşıyabilir veya onlara dünyayı başka birinin gözünden görmelerine olanak tanıyabilir. Sanal gerçeklikteki bu dalma hissi, kullanıcıları ses ve görsel efektlerle sararak ve sanal dünyadaki nesnelerle etkileşime geçerek sağlanır. Bu alternatif dünyalar, gerçek dünyada var olan ancak farklı bir konumda bulunan mekânlar olabileceği gibi, yazarlar, besteciler, sanatçılar ve diğer yaratıcı bireylerin hayal gücünden doğan mekânlar da olabilir. Sanal gerçeklik içerikleri, bu sanatçıların ve yaratıcı zihinlerin eserleri olarak dijital dünyanın bir parçası haline gelir. Hikâye anlatımı ve sanal gerçeklik kavramları dijital dünyada birleştiğinde, karşımıza çıkan ana kavram genellikle dijital oyunlardır. Bunun nedeni, sanal gerçeklik teknolojisinin temelinde yatan etkileşim ve üretim mekanizmalarının, dijital oyun teknolojisi ile paralel bir gelişim göstermesidir (Sherman&Craig, 2019: 32).

Lev Manovich'e göre sanal gerçeklik, eski bir kökene sahip olmasına karşın dijital çağın gelişimi ile yeniden önem kazanan bir yeni medya aracıdır. Bu ortam, geleneksel medyadan farklı olarak, kullanıcılara gerçek bir ortamın dışında, sanal bir ortamda var olma deneyimi sunar. Jonathan Steuer ise 1992 yılında sanal gerçeklikteki "orada olma" hissini, "telepresence" kavramıyla açıklar. Telepresence, gerçek ya da simüle edilen bir

ortamda, bir iletişim aracılığıyla varlık deneyimi yaşama ve o çevreyi hissetme durumunu tanımlar. Sanal gerçekliğin temel özelliklerinden biri, kullanıcılarına hayali bir yerde oldukları hissini vermesidir. Steuer, bu "orada olma" hissinin iki ana belirleyicisini; duyusal canlılık (tanıklık) ve etkileşim (interactivity) olarak belirtir.

Duyusal canlılık, bir teknolojinin duyusal bir ortam yaratma kapasitesini ifade ederken, sanal gerçekliğin sarmalama özelliği bu canlılığı mümkün kılar. Ses ve görsel efektlerle kuşatılan kullanıcı, kendini gerçekten o sanal ortamda hisseder. Slater ve Wilbur'a (1997) göre, bu sarmalama etkisi, sanal gerçeklikteki "orada olma" hissi için zorunlu bir öğedir. Lombard ve Ditton (1997) ise bu hissi, aracı bir deneyimde aracısız gibi bir illüzyon yaratılması olarak tanımlar. Dolayısıyla, sanal gerçeklik deneyimlerinde "orada olma" hissi ve sarmalama, iç içe geçmiş ve birbirini tamamlayan unsurlardır.

Sanal gerçeklik, kullanıcıların teknolojiye dayalı deneyimlerinden öte, bu deneyimleri nasıl algıladıklarına dayanır. Bu, kullanıcıların gerçek ortamdan koparak sanal ortama dalmalarına ve oradaki varlıklarına yoğunlaşmalarına neden olabilir. Steuer, duyusal canlılığın iki ana bileşenini; duyusal derinlik ve genişlik olarak tanımlar. Duyusal derinlik, kullanıcının sanal ortamda etkileşime girdiğinde karşılaştığı veri miktarı ve kalitesini, genişlik ise bir iletişim ortamının duyular aracılığıyla bilgi sunma yeteneğini ifade eder. Sanal ortam deneyimleri, genellikle görsel ve işitsel bileşenlere odaklanır, ancak giderek daha fazla araştırmacı, kullanıcıların dokunma hissini de bu deneyimlere dâhil etme yollarını araştırmaktadır. Bu tür etkileşimler, haptik sistemler aracılığıyla sağlanabilir.

Etkileşim, kullanıcının sanal ortamı nasıl etkileyebileceğini ifade eder ve bu, teknolojinin hızı, kapsamı ve haritalaması gibi unsurlarla belirlenir. Örneğin, internet hızı veya cihaz özellikleri bu etkileşimi etkileyebilir. Sonuç olarak, "orada olma" hissi, bir medya aracılığıyla sunulan hayali bir ortamın kullanıcı tarafından zihinsel olarak algılanmasıdır. Steuer, sanal gerçekliğin tanımının teknolojik donanımdan çok, insan deneyiminde yattığını savunur. Sanal gerçeklik, duyusal uyarım yoluyla bizi hayali bir gerçekliğe sokmak için tasarlanmış bir teknolojidir ve bu, ortak bir algısal illüzyona dayanır. Bu deneyimler, öncelikle görsel ve işitsel duyuları uyarır, ancak zamanla dokunma, koku ve hatta tat gibi diğer duyular da bu deneyimlere dâhil edilir. Bu şekilde,

sanal gerçeklik deneyimleri, haptik sistemlerle daha da gelişecek ve gerçekçilik hissi artacaktır.

Enformasyon çağı, dijital teknolojilerin insan hayatında merkezî bir rol üstlendiği bir dönemi ifade ederken, bu teknolojilerin sunduğu olanaklar, toplumsal yapıları ve bireylerin günlük deneyimlerini köklü bir şekilde değiştirmektedir. Dijitalleşmenin getirdiği en önemli yeniliklerden biri de Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisinin yaygınlaşması ve bu teknolojinin dijital oyunlar aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmasıdır. Artırılmış gerçeklik (AR), fiziksel dünyanın üzerine dijital bilgi ve görseller ekleyerek, bireylerin çevreleriyle etkileşim kurmalarını sağlarken, oyun dünyasında bu teknoloji, sanal ve gerçek arasındaki sınırları belirsizleştirir. Bu süreç, Jean Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarıyla ilişkilendirilerek, bireylerin gerçeklik algılarının dönüşümünü ele almaktadır (Baudrillard, 1988: 23).

Artırılmış gerçeklik, dijital oyunlar aracılığıyla günlük yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Oyunlar, oyunculara yalnızca sanal dünyada var olma deneyimi sunmakla kalmaz, aynı zamanda fiziksel çevrelerini dijital unsurlarla genişleterek, gerçeklikle sanal olanın iç içe geçtiği bir ortam yaratır. Bu yeni oyun türleri, kullanıcıların gerçek dünyadaki fiziksel çevreleriyle dijital nesneler aracılığıyla etkileşime geçmelerini sağlar ve bu etkileşim, oyuncuların gerçeklik algısını derinden etkiler. "Pokémon Go" gibi popüler artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların gerçek dünyada sanal yaratıkları bulup yakalamasını sağlarken, dijital oyunların sunduğu alternatif gerçekliklerin toplumsal etkileri üzerine de önemli sorular gündeme getirir (Niantic, 2016: 45).

Dijital oyunlardaki artırılmış gerçeklik uygulamaları, bireylerin yalnızca oyun deneyimlerini dönüştürmekle kalmaz, aynı zamanda onların sosyal etkileşimlerini de yeniden şekillendirir. Artırılmış gerçeklik oyunları, genellikle sosyal unsurlar içerir ve oyuncuların diğer insanlarla işbirliği yapmasını, rekabet etmesini ya da aynı fiziksel mekânlarda bulunarak sanal etkileşimlerde bulunmalarını gerektirir. Bu oyunlar, sanal ve fiziksel dünyaların birleşiminde sosyal ilişkileri yeniden tanımlar ve oyuncuların sosyal becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunabilir. Ancak bu süreç, aynı zamanda gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerin zayıflamasına ve oyuncuların çevrimdışı dünyadan uzaklaşmasına neden olabilir. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla ilişkilendirilerek, gerçek ve sanal arasındaki sınırların kaybolması olarak yorumlanabilir.

Artırılmış gerçeklik oyunları, zaman ve mekân kavramlarını da yeniden tanımlar. Oyunlar, oyuncuların fiziksel dünyada yürüdükleri yerleri oyun içi mekânlara dönüştürür ve bu, mekânın işlevini değiştiren bir sürece işaret eder. Örneğin, "Pokémon Go" oyunu, oyuncuların bulundukları fiziksel alanları dijital olarak genişleterek, sanal yaratıkların bu alanlarda keşfedilmesini mümkün kılar. Bu süreç, oyuncuların gerçek dünyada bulundukları konumlarla oyun dünyası arasında bir köprü kurar ve mekânın dijitalleşmesine yol açar (Gazzard, 2016: 88). Oyuncular, aynı zamanda bu sanal yaratıkları avlamak için belirli bir zaman diliminde hareket etmek zorundadır, bu da zaman kavramının oyuna özgü bir şekilde yeniden şekillendirilmesi anlamına gelir.

Bu mekânsal ve zamansal yeniden yapılandırma, bireylerin günlük yaşamlarını da etkiler. Örneğin, oyuncular belirli bir etkinliği gerçekleştirmek için gerçek dünyada fiziksel hareketlerde bulunurken, bu hareketler dijital dünyada da sonuçlar doğurur. Artırılmış gerçeklik oyunları, zaman ve mekânın oyun dünyasında sanal olarak manipüle edilmesine izin verir ve bu da oyuncuların gerçek dünyadaki deneyimlerini yeniden yorumlamalarına neden olabilir. Castells'e göre, ağ toplumunda mekânın dijitalleşmesi, toplumsal ilişkilerin dönüşümüne yol açan önemli bir faktördür (Castells, 2010: 55).

Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, artırılmış gerçeklik oyunlarının yarattığı sanal ortamların gerçek dünyadan daha çekici hale gelmesiyle ilişkilendirilebilir. Hipergerçeklik, gerçeğin bir kopyasının, gerçeğin kendisinden daha gerçekçi ve tatmin edici olduğu bir durumu tanımlar (Baudrillard, 1981: 66). Artırılmış gerçeklik oyunları, bu süreci dijital dünyada sanal ödüller ve başarılarla pekiştirir. Oyuncular, fiziksel dünyada olmayan sanal başarılar elde ettiklerinde, bu başarılar, oyuncuların gerçek dünyadaki deneyimlerinden daha anlamlı hale gelebilir.

Özellikle gençler arasında, dijital oyunlardaki sanal başarılar ve ödüller, gerçek hayattaki başarıların önüne geçebilir. Bu durum, bireylerin sosyal kimliklerini ve statülerini de etkileyebilir; oyun içinde elde edilen başarılar, oyuncuların sosyal çevrelerinde saygı ve prestij kazanmalarına yardımcı olabilir. Bu süreç, Baudrillard'ın simülasyon kuramında açıkladığı gibi, bireylerin gerçek dünyadaki başarılar yerine simülasyonlardaki başarılarla tatmin oldukları bir duruma işaret eder (Baudrillard, 1994: 54). Artırılmış gerçeklik oyunları, bu süreçte sanal ve gerçek dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, bireylerin gerçeklik algılarını karmaşıklaştırır.

Artırılmış gerçeklik oyunlarının en önemli özelliklerinden biri de oyunculara alternatif kimlikler sunmasıdır. Oyuncular, fiziksel dünyadaki kimliklerinden farklı olarak, sanal dünyada farklı roller üstlenebilir ve bu roller aracılığıyla sosyal etkileşimlerde bulunabilir. Bu, oyuncuların sanal dünyada kimliklerini yeniden inşa etmelerine olanak tanır. Dijital oyunlar, bireylerin sosyal statülerini ve rollerini sanal dünyada yeniden inşa etmesine olanak tanırken, bu durum kimlik krizlerine de yol açabilir. Özellikle ergenler, kimlik inşası sürecinde dijital oyunların etkisi altında kalabilirler. Sanal dünyada başarılı bir kimlik inşa etmek, oyuncuların gerçek dünyadaki sosyal rollerini gölgeleyebilir ve bu da bireylerin kimlik krizi yaşamalarına neden olabilir (Turkle, 1995: 78). Bu süreç, dijital oyunların gençlerin sosyal gelişiminde nasıl bir etkiye sahip olduğunu anlamak açısından önemlidir. Artırılmış gerçeklik oyunları, bireylerin kendilerini sanal dünyada ifade etmelerine ve bu dünyada sosyal roller üstlenmelerine olanak tanırken, aynı zamanda gerçek dünyadaki sosyal etkileşimlerden uzaklaşmalarına da yol açabilir.

Bu durum, toplumsal ilişkilerin dijitalleşmesi ve bireylerin sanal kimliklere bağımlı hale gelmesi sürecini doğurur. Dijital oyunlar, bireylerin sosyal etkileşimlerini şekillendirirken, aynı zamanda bu etkileşimlerin doğasını da değiştirir. Artırılmış gerçeklik oyunları, bireylerin dijital dünyada kimliklerini ifade etmelerine olanak tanırken, aynı zamanda fiziksel dünyadaki sosyal rollerini de değiştirebilir. Bu durum, bireylerin gerçek dünyadaki sosyal rollerini yeniden tanımlamalarına ve bu rollerle uyumlu bir kimlik geliştirmelerine neden olabilir (Bauman, 2000: 102).

Artırılmış gerçeklik oyunlarının eğitimdeki rolü de giderek daha fazla araştırılmaktadır. Bu oyunlar, öğrencilerin eğitim süreçlerini destekleyen etkileşimli öğrenme ortamları sunarak, öğrenme motivasyonlarını artırabilir. Artırılmış gerçeklik oyunları, öğrencilerin fiziksel dünyada öğrendikleri bilgileri dijital dünyada deneyimlemelerine olanak tanır ve bu da onların öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirir. Eğitimciler, artırılmış gerçeklik oyunlarını kullanarak, öğrencilere karmaşık konuları daha anlaşılır bir şekilde sunabilir ve onların öğrenme motivasyonlarını artırabilir (Johnson, Adams Becker, Estrada, & Freeman, 2015: 45).

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin eğitimde kullanılması, özellikle fen bilimleri ve tarih gibi disiplinlerde öğrencilerin soyut kavramları somutlaştırmalarına yardımcı

olabilir. Örneğin, tarih dersinde öğrenciler, sanal gerçeklik gözlükleri aracılığıyla eski medeniyetlere sanal yolculuklar yapabilir ve böylece tarihsel olayları daha derinlemesine kavrayabilirler. Bu süreç, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirirken, aynı zamanda onların bilgiye daha aktif katılımını sağlar (Klopfer,Sheldon,Perry, & Chen, 2012: 35). Eğitimde artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı, öğrencilerin sadece öğrenme motivasyonlarını artırmakla kalmaz, aynı zamanda onların problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini de geliştirebilir. Öğrenciler, dijital oyunlar aracılığıyla karmaşık sorunlarla başa çıkmayı öğrenirken, bu sorunları çözmek için yaratıcı stratejiler geliştirirler. Artırılmış gerçeklik oyunları, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlayarak, onların eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak tanır.

Artırılmış gerçeklik oyunlarının, gençler üzerinde sosyal etkilerinin yanı sıra psikolojik ve fiziksel etkileri de bulunmaktadır. Bu oyunlar, oyuncuların fiziksel hareket etmelerini gerektirdiği için, onların fiziksel aktivite seviyelerini artırabilir. Örneğin, "Pokémon Go" gibi artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların gerçek dünyada hareket etmelerini teşvik eder ve bu da onların fiziksel sağlıklarını olumlu yönde etkileyebilir (Althoff, White, & Horvitz, 2016: 131). Ancak bu oyunların uzun süreli kullanımı, bazı oyunculardа bağımlılığa yol açabilir ve bu bağımlılık, bireylerin fiziksel ve zihinsel sağlıklarını olumsuz etkileyebilir. Dijital oyun bağımlılığı, özellikle genç bireyler arasında yaygın bir sorun haline gelmiştir. Artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların zaman algısını bozarak, onların gerçek dünyadaki sorumluluklarını ihmal etmelerine yol açabilir. Bu süreç, oyuncuların sosyal yaşamlarını olumsuz etkileyebilir ve onların psikolojik sağlıklarını tehdit edebilir. Uzun süreli oyun oynama, gençlerde depresyon, anksiyete ve sosyal izolasyon gibi psikolojik sorunların ortaya çıkmasına neden olabilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ

3.1.1. Çalışmanın Amacı

Çalışmanın temel amacı, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramını, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkileri bağlamında incelemektir. Özellikle, bu araştırma, dijital oyunların gençlerin sosyal etkileşimleri ve günlük yaşam pratikleri üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu derinlemesine analiz etmeyi hedeflemektedir. Dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının, gerçek dünya deneyimlerine alternatif sanal evrenler sunarak, kullanıcıların gerçeklikle olan ilişkisini nasıl dönüştürdüğü ve bu dönüşümün gençlerin psikososyal gelişimi üzerindeki etkileri, çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Araştırmanın bu yönüyle, simülasyon kuramının modern teknoloji ve medya kullanımı bağlamındaki uygulanabilirliği ve gençlerin bu simüle edilmiş gerçekliklerle olan etkileşiminin boyutlarını ortaya koyması amaçlanmıştır.

Ayrıca, bu çalışma, Trabzon ili Ortahisar merkez ilçesinde yaşayan lise öğrencilerinin dijital oyun tutumları, dijital oyun oynama alışkanlıkları ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının, simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirilmesini sağlayacak verileri toplamayı hedeflemektedir. Elde edilecek bulguların, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin eğitim, sosyal hayat ve bilişsel gelişimlerine etkilerine dair mevcut literatüre katkıda bulunması beklenmektedir. Bu katkılar, eğitimcilerin, politika yapıcıların ve ailelerin, gençlerin teknoloji ile sağlıklı ve dengeli bir şekilde etkileşim kurmalarını destekleyecek stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Sonuç olarak, bu çalışma, simülasyon kuramının dijital çağın getirdiği yeni medya ortamlarında gençlerin yaşam deneyimlerini anlamlandırmada ne ölçüde etkili olabileceğini göstermeyi amaçlamaktadır.

3.1.2. Çalışmanın Kapsamı

Bu çalışmanın kapsamı, Trabzon ili Ortahisar Merkez ilçesinde yaşayan lise öğrencileri arasında dijital oyun oynama alışkanlıkları, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve artırılmış gerçeklik uygulamalarına yönelik algılarının incelenmesine odaklanmaktadır. Bu araştırma 2022 yılı içerisinde yapılmıştır. Araştırma, belirli bir coğrafi bölge içerisindeki gençlerin dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile etkileşimlerini, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirerek, bu etkileşimin sosyal, kültürel ve psikolojik yönlerini aydınlatmayı hedeflemektedir. Çalışmanın, simülasyon kuramının günümüzdeki teknolojik ve medyatik gelişmelerle nasıl ilişkilendirilebileceğine dair önemli bulgular sunarak, dijital oyunların gençler üzerindeki etkilerini daha iyi anlamamıza yardımcı olması beklenmektedir. Bu bağlamda, araştırma özellikle dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin yaşamındaki yerini ve bu teknolojilerin algıları üzerindeki potansiyel etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır.

3.1.3. Materyal ve Yöntem

Bu araştırma, Trabzon ili Ortahisar merkez ilçesindeki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları, dijital oyun bağımlılığı ve artırılmış gerçeklik algıları üzerine odaklanmaktadır. Araştırmanın temel amacını açık ve anlaşılır bir şekilde ortaya koyabilmek için, nicel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli, mevcut veya devam eden durumları olduğu gibi tasvir etme amacı taşır, bu sayede araştırma, gençlerin dijital oyunlarla olan etkileşimlerini ve bu etkileşimlerin onların artırılmış gerçeklik algısı üzerindeki etkilerini gerçek zamanlı bir çerçevede gözlemleme imkânı sunar. Araştırma bulgularını derinlemesine analiz etmek ve Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla ilişkilendirebilmek için, nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan içerik analizi yöntemi tercih edilmiştir. İçerik analizi, toplanan veriler üzerinden belirli kalıpların, temaların ve anlamların detaylı bir şekilde incelenmesi ve yorumlanmasını sağlar, böylece araştırmanın daha kapsamlı bir anlayışa ulaşmasına olanak tanır. Örneklem seçimi, tesadüfi örnekleme yöntemi ile Trabzon'un Ortahisar merkez ilçesinde bulunan lise öğrencileri arasından yapılmış ve bu süreçte toplamda 1000 öğrenci araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu metodolojik yaklaşım, araştırmanın konusunu hem geniş bir örneklem

üzerinden genel bir bakış açısıyla ele almayı hem de elde edilen bulguları teorik çerçevelerle bütünleşmiş bir şekilde değerlendirmeyi mümkün kılar.

Verileri toplamada kullanılan araç olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu" (cinsiyet, evde konsol olup olmama durumu, sınıf, anne ve baba eğitim durumu, günlük dijital oyun oynama süresi düzeyi) ile Demir ve Bozkurt, (2019) tarafından geliştirilmiş "Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)'' kullanılmıştır. Ölçek, 18 madde ve üç alt boyuttan (Bilişsel: 1., 2., 3., 4. ve 5. madde; Duyuşsal: 6., 7., 8., 9. ve 10. madde; Davranışsal: 11., 12., 13., 14., 15., 16., 17. ve 18. madde) oluşmaktadır. Katılımcıların ölçekten aldıkları "1-18 puan: çok düşük; 19-37 puan: düşük; 38- 54 puan: orta; 55- 72 puan: yüksek; 73- 90 puan: çok yüksek" dijital oyun oynama tutumuna sahip olduklarını işaret etmektedir. Orijinal ölçeğin tamamının Cronbach α katsayısı 0,860 olarak, alt boyutların Cronbach α katsayıları ise 0,594, 0,544 ve 0,859 olarak hesaplanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, ölçek Lemmens ve arkadaşları tarafından (2009) 12-18 yaşlarında olan ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek ilk geliştirilen DOBÖ-21'in yedi maddelik kısa formudur. DOBÖ-7 olarak adlandırılan ölçek beşli likert tipinde (1=hiçbir zaman, 5=her zaman), tek 134 faktörlü bir yapıya sahiptir. Ölçekten elde edilen puanlar kuramsal olarak 7 ile 35 arasında değişmektedir. Yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2014: 5). DOBÖ-7, Irmak ve Erdoğan tarafından (2014) yılında kültürümüze uyarlanmıştır. Özgün DOBÖ-7'nin geçerlik ve güvenirlik değerleri incelenmiş, Cronbach alfa güvenirlik değeri 0.92 olarak elde edilmiştir. DOBÖ-7'nin güvenilirliğine bakılmış, madde toplam puan korelasyonu değerleri 0.30'dan büyük bulunmuştur (r=0.52-0.76 arasında) Uyarlanan ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0.72 bulunmuştur. Bu bulgu Türkçe DOBÖ-7'nin tüm maddelerinin sorunlu oyun oynama davranışlarını ölçtüğünü kanıtlamıştır. Üç hafta ara ile yapılan test-tekrar test güvenilirliği sonuçları Türkçe formunun zamanla değişmediğini göstermiştir. Bu araştırmada Cronbah Alfa katsayısı. 83 bulunmuştur.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları tutum ölçeği (AGUTÖ) Küçük ve ark. tarafından geliştirilen ölçekte keşfedici sıralı karma yöntem kullanılmıştır. 15 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar, kullanma memnuniyeti, kullanma kaygısı ve kullanma

algısıdır. Elde edilen veriler doğrultusunda 5' Likert (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum) türünde 26 (19 olumlu, 7 olumsuz) madde içeren bir madde havuzu oluşturulmuştur. Kapsam ve görünüş geçerliğinin sağlanması amacıyla hazırlanan ölçek 4 alan uzmanı ve 1 Türkçe dil uzmanı tarafından kontrol edilmiş ve gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Çalışmada öncelikle nitel yöntemlerle ortaokul öğrencileriyle görüşmeler yapılarak ve alan yazındaki çalışmalar incelenerek tutum maddeleri oluşturulmuştur. Daha sonra da nicel yöntemlerle hazırlanan tutum ölçeğine yönelik testler uygulanarak ölçek son haline getirilmiştir. Ölçeğin güvenirlik katsayısı Cronbach α=.835 olarak belirlenmiştir.

Trabzon ili Ortahisar Merkez ilçesinde yer alan verilere göre toplam lise öğrencisi sayısı 5000'dir. .03 sapma miktarı ile örneklem büyüklüğü 880 olarak belirlenmiştir. Geçersiz anketlerin olma ihtimaline göre karşılık toplam 1000 lise öğrencisine anket uygulanmıştır. Katılımcıların 18 yaşından küçük olmaları dikkate alınarak, katılımcı onayı yanı sıra veli onam formu da hazırlanmıştır.

Çalışmanın Nicel araştırma kısmı bittikten ve ölçekler örneklem grubuna uygulandıktan sonra elde edilen bulgular, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde eleştirel perspektif ve niteliksel içerik analizi ile çözümlenecektir. Bu aşamada güncel yurt içi ve yurt dışı kitap, kitap bölümü, makale çalışmalarından yararlanılıp iletişim literatüründe iletişim araştırmaları, Baudrillard ve Simülasyon konulu çalışmalar araştırılıp incelenecektir.

3.1.3.1. Araştırmanın Hipotezleri

Bu çalışmanın ana amacı, "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Artırılmış Gerçeklik Algılarının Simülasyon Kuramı Üzerine İncelenmesi" başlığı altında, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gençler üzerindeki etkilerini derinlemesine analiz etmektir. Bu analiz, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde yapılacak ve araştırmanın hipotezleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

1. Zaman Algısı Hipotezi: Dijital oyun oynayan bireyler, oyun içinde geçirdikleri zamanın farkında olmayarak, zamanın nasıl geçtiğini anlamazlar. Bu durum, dijital oyunların zaman algısını bozduğunu öne sürmektedir.

2. Sosyal İzolasyon Hipotezi: Dijital oyun oynayan bireylerde sosyal izolasyon gözlemlenmektedir, bu da dijital oyunların bireylerin sosyal etkileşimlerini olumsuz etkilediğini göstermektedir.
3. Oyun Süresi ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi: Dijital oyun oynama süresi arttıkça, bireylerde dijital oyun bağımlılığı riski de artar.
4. Oyun İçi Hedefler ve Bağımlılık Hipotezi: Bireyler, dijital oyunlarda belirli bir seviyeye ulaşana kadar oyun oynamaya devam ederler, bu da oyun içi hedeflerin bağımlılığı tetikleyebileceğini öne sürer.
5. Arttırılmış Gerçeklik ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi: Arttırılmış gerçeklik oyunları oynayan bireylerde, dijital bağımlılık oranı daha yüksektir.
6. Oyun Keyfi Hipotezi: Artırılmış Gerçeklik dijital oyunları oynayan bireyler, diğer dijital oyunları oynayan bireylere göre daha fazla keyif alırlar.
7. Oyun Hissi ve Bağımlılık Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunları, daha fazla oyun oynama hissi ortaya çıkardığı için bağımlılığa yol açar.
8. Gelecek Kullanım İsteği Hipotezi: Dijital oyunlarda artırılmış gerçeklik uygulamasının gelecekte kullanılmasını isteyen bireylerde, tüm gün boyunca bilgisayar oyunu oynama isteği yüksektir.
9. Oyun Süresi ve İlgi İlişkisi Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunları ilgisini çekmeyen bireylerin günlük dijital oyun oynama süreleri düşüktür.
10. Gerçeklik Hissi ve El-Göz Koordinasyonu Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunlarının gerçeklik hissi verdiği düşünülen bireyler, dijital oyunların el-göz koordinasyonunu artırdığını düşünür.

Bu hipotezler, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin yaşamı üzerindeki çeşitli etkilerini keşfetmeyi amaçlamaktadır. Araştırma, simülasyon kuramı çerçevesinde bu hipotezleri test ederek, dijital oyunların ve artırılmış gerçekliğin gençlerin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılığı üzerindeki potansiyel etkilerine ışık tutmayı hedeflemektedir.

3.1.3.2. Araştırmanın Modeli

Araştırma, mevcut durumu tespit etmeyi amaçladığı için tarama modeli türlerinden biri olan ilişkisel tarama modeli ile tasarlanmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen

var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Tarama modelinin bir türü olan ilişkisel tarama modeli ise, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2002: 3).

3.1.3.3. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Trabzon ili oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Trabzon ili Ortahisar ilçesi bireyleri içerisinden ve tesadüfi örneklem yöntemiyle seçilen 1000 kişi oluşturmaktadır. Örneklem hacmi için literatürde çeşitli pratik kurallar vardır. Bunlardan biri `ölçek çalışmalarında örneklem hacmi her ölçek maddesinin minimum 5 katı olmalıdır' (Tavşancıl, 2014: 15). önerisi dikkate alınmıştır. Bu nedenle araştırmanın örnekleminin belirlenmesinde ölçeklerde bulunan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (7), Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği (18) ve AGT ölçeği (15) olmak üzere toplam 40 maddeden oluşması ve ölçek sayısının en az beş katı kadar katılımcı olması gerektiği için minimum 200 katılımcıya ihtiyaç vardır. Araştırmada karşılaşılabilecek olası problemleri ortadan kaldırmak ve evrenin temsil gücünü arttırmak için 1002 kişiye ulaşılmıştır.

3.1.3.4. Veri Toplama Araçları

Çalışmada, araştırmacı tarafından geliştirilen ‘’Kişisel Bilgi Formu’’, Türkçeye uyarlaması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmış olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği” ile Küçük ve ark (2014) tarafından geliştirilen “Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği” kullanılmıştır.

3.1.3.5. Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)

Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt (2019). tarafından geliştirilen Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği 18 madde ve Bilişsel (5 madde), Duyuşsal (5 madde) ve Davranışsal (8 madde) olmak üzere üç alt boyuttan oluşmaktadır.

3.1.3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Türkçeye uyarlaması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmış olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği 7 madde ve tek boyuttan oluşmaktadır.

3.1.3.7. Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği

Öğrenci tutumlarının tespiti için, Küçük, Yılmaz, Baydaş ve Göktaş (2014) tarafından geliştirilen 5'li likert (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum) türünde oluşturulan 15 madde ve 3 alt boyuttan oluşan "Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin orjinali 3 alt boyuttan oluşmakta ve bu alt boyutlar sırasıyla Kullanma Memnuniyeti (7 madde), Kullanma Kaygısı (6 madde) ve Kullanma İsteği (2 madde) olarak ifade edilmiştir (Küçük ve ark., 2014). Ölçeğin içinde bulunan bazı ifadelerde sadece dijital oyunlarla ilgili uyarlamalar yapıldığı için ölçeğin yapısal geçerliliğini belirlemek için doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmıştır. Bu ölçek için yapılan DFA sonucuna ait faktör yükleri ve önemlilik düzeylerine ait bulgular Tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1. Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği ile İlgili Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Faktörler/Maddeler	Standart Yükler	t-değeri	Yapı güvenilirliği	R^2
Kullanma Memnuniyeti (F1)				
AGTÖ1	0,75	26,91**	%91,9	0,56
AGTÖ2	0,69	24,24**		0,48
AGTÖ3	0,77	27,97**		0,59
AGTÖ4	0,68	23,80**		0,47
AGTÖ5	0,86	32,18**		0,74
AGTÖ6	0,82	30,70**		0,68
AGTÖ7	0,83	31,21**		0,69
Kullanma Kaygısı (F2)				
AGTÖ8	0,75	23,87**	%81,5	0,57
AGTÖ9	0,50	14,81**		0,25
AGTÖ10	0,61	18,89**		0,37
AGTÖ11	0,75	22,83**		0,56
AGTÖ12	0,79	25,76**		0,63
AGTÖ13	0,31	8,29**		0,095
Kullanma İsteği (F3)				
AGTÖ14	0,72	23,44**	%76,1	0,51
AGTÖ15	0,86	28,61**		0,74

**p<0,01)

Yapılan DFA sonucunda ölçek maddeleri Küçük ve ark (2014)'nın ifade ettiği aynı alt boyutlarda yer almış ve ölçekte herhangi bir değişikliğe gidilmemiştir. Tablo 3.1 incelendiğinde Kullanma Memnuniyeti alt boyutunun faktör yüklerinin 0,68 ile 0,86 arasında değiştiği belirlenmiştir. Kullanma Kaygısı alt boyutunun faktör yükleri 0,31 ile 0,75 arasında değişmiştir. Kullanma İsteği alt boyutuna ait faktör yükleri incelendiğinde 0,72 ile 0,86 olarak hesaplanmıştır. İncelenen bütün alt faktörlere ait ölçek maddelerinin %1 düzeyinde istatistiksel olarak önemli olduğu belirlenmiştir (t>2,58). Yapılan DFA sonucunda ölçeğin uyum iyiliği indekslerine ait bulgular Tablo 3.2'de verilmiştir.

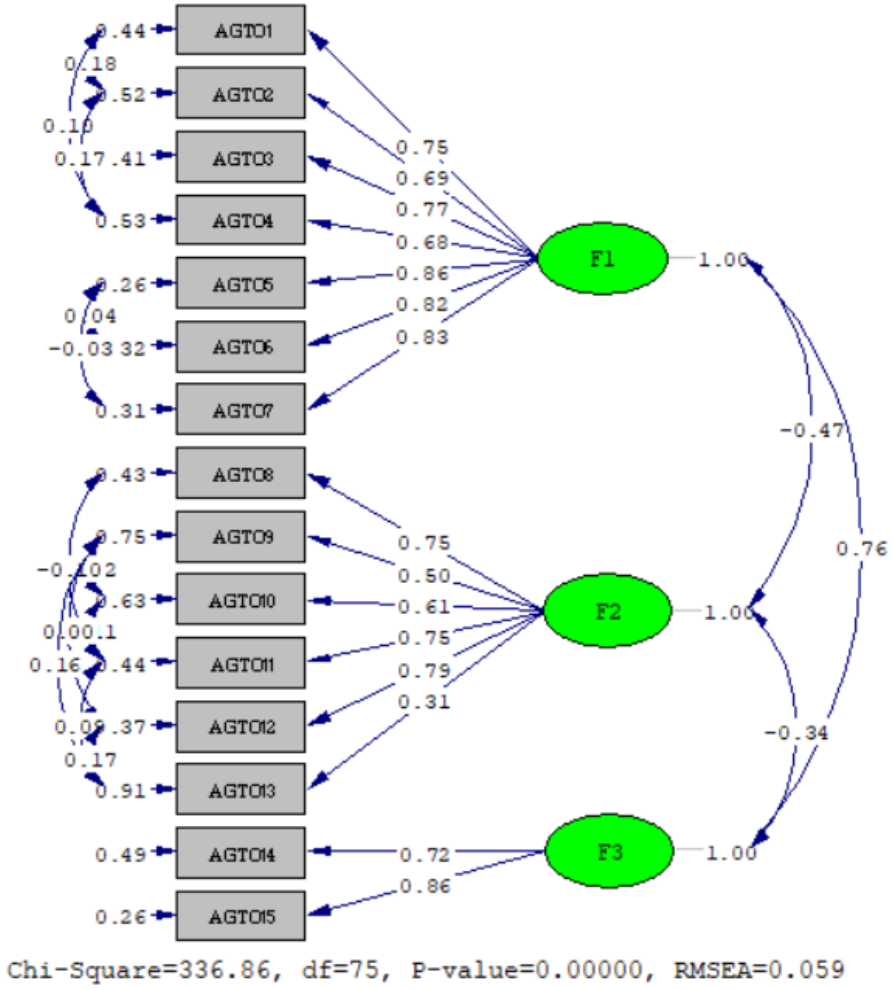
Tablo 3.2. Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeğine Ait Doğrulayıcı Faktör Analizi Uyum İndeksleri

Uyum Ölçüsü	Değeri	Uyum
χ^2=336,86/sd = 75	4,49	Kabul Edilebilir Uyum
RMSEA	0,059	Kabul Edilebilir Uyum
NFI	0,98	İyi Uyum
NNFI	0,98	İyi Uyum
CFI	0,98	İyi Uyum
GFI	0,96	İyi Uyum
AGFI	0,93	İyi Uyum

Tablo 3.2 incelendiğinde DFA sonucunda χ2/sd değerinin 4,49 olduğu belirlenmiştir. Bu oranın iki veya altında olması, modelin iyi bir model olduğunu, iki ile beş arasında bir değer olması ise modelin kabul edilebilir bir uyum iyiliğine sahip olduğunu göstermektedir (Şimşek, 2007). Buna ek olarak RMSEA, NFI, NNFI, CFI GFI ve ADFI değerleri hesaplanmış ve genel olarak uyum indeksleri incelendiğinde RMSEA değeri hariç modelin iyi (mükemmel) uyum gösterdiği belirlenmiştir.

Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeğine ait doğrulayıcı faktör analizi sonucu elde edilen path diyagramı Şekil 3.1'de verilmiştir.

Şekil 3.1 incelendiğinde Kullanma Memnuniyeti ile Kullanma Kaygısı alt boyutları arasında negatif yönlü orta düzeyde bir ilişki söz konusudur (-0,47). Yine Kullanma Kaygısı ile Kullanma İsteği arasında negatif yönlü düşük düzeyli (-0,34) bir ilişki söz konusudur. Kullanma Memnuniyeti ile Kullanma İsteği arasında Pozitif yönlü yüksek bir ilişki (0,76) belirlenmiştir.



Şekil 3.1. Arttırılmış Gerçekli Tutum Ölçeğine Ait Path Diyagramı

3.1.3.8. İstatistiksel Analiz

Araştırmada katılımcıların ölçek maddelerine verdiği cevapların iç tutarlılığını kontrol etmek amacı ile güvenirlilik katsayıları (cronbach alpha) hesaplanmıştır (Tablo 3.3).

Tablo 3.3. Katılımcıların Ölçek Maddelerine Verdikleri Cevaplara Ait İç Tutarlılık Katsayıları

Ölçek ve Alt Boyutlar	İç Tutarlılık Katsayısı	Değerlendirme
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0,846	Yüksek Düzeyde Güvenilir
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	0,908	Yüksek Düzeyde Güvenilir
Bilişsel	0,610	Orta Düzeyde Güvenilir
Duyuşsal	0,776	Orta Düzeyde Güvenilir
Davranışsal	0,866	Yüksek Düzeyde Güvenilir
Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği	0,749	Orta Düzeyde Güvenilir
Kullanma Memnuniyeti (F1)	0,919	Yüksek Düzeyde Güvenilir
Kullanma Kaygısı (F2)	0,815	Yüksek Düzeyde Güvenilir
Kullanma İsteği (F3)	0,761	Orta Düzeyde Güvenilir

Araştırmada Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Tutum ölçek maddelerine verilen cevapların iç tutarlılığı yüksek düzeyde güvenilir, AGT ölçek maddelerine verilen cevapların iç tutarlılığı ise orta düzeyde güvenilir bulunmuştur.

Verilerin istatistiksel değerlendirilmesinde normallik varsayımı çarpıklık ve basıklık katsayıları, Kolmogorov-Smirnov veya Shapiro-Wilk testi ile incelenmiş ve normallik varsayımını sağladığı belirlenmiştir ($p>0,05$). Çalışmada, ölçek toplam ve alt boyut toplam puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği Student t testi; eğitim, kardeş sayısı ile anne ve baba eğitim durumuna ve benzeri durumlara göre farklılık gösterip göstermediği ise Tek Yönlü Varyans Analizi ve Tukey çoklu karşılaştırma testi ile belirlenmiştir. Ölçek puanları arası ilişkiler ise Pearson korelasyon katsayısı ile belirlenmiştir. Tüm istatistiksel hesaplamalarda SPSS 21.0 istatistik paket programı, DFA analizinde Lisrel paket programı kullanılmıştır. Araştırma bulguları, frekans (n) ve yüzde (%), ortalama, standart sapma olarak verilmiş olup, bulgular $p<0,05$ düzeyinde anlamlı kabul edilmiştir.

3.1.4. Bulgular

Araştırmaya gönüllü olarak katılan bireylerin demografik özelliklerine göre dağılımları Tablo 3.4.'de verilmiştir.

Tablo 3.4. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

Kaçıncı sınıfta okuyorsunuz?	n	%
1.sınıf	314	31.3
2.sınıf	337	33.6
3.sınıf	239	23.9
4.sınıf	112	11.2
Toplam	1002	100.0

Günlük dijital oyun oynama süresi (dk)	n	%
30-60	483	48.2
61-90	184	18.4
91-120	119	11.9
120 üzeri	216	21.6
Toplam	1002	100,0

Anne Eğitim Durumu	n	%
Okuryazar değil	11	1.1
İlkokul	199	19.9
Ortaokul	161	16.1
Lise	311	31.0
Üniversite	320	31.9
Toplam	1002	100.0

Baba Eğitim Durumu	n	%
Okuryazar değil	5	.5
İlkokul	129	12.9
Ortaokul	161	16.1
Lise	346	34.5
Üniversite	361	36.0
Toplam	1002	100.0

Aylık Aile Gelir Durumu	n	%
0-2000	57	5.7
2001-4000	150	15.0
4001-6000	233	23.3
6001-8000	148	14.8
8000 ve üzeri	414	41.3
Toplam	1002	100.0

Ailenizin kaçıncı çocuğusunuz?	n	%
1	463	46.2
2	328	32.7
3	148	14.8
4	43	4.3
5 ve üzeri	20	2.0
Toplam	1002	100.0

Ailenizde kardeş sayısı kaçtır?	n	%
Yok	85	8.5
1	189	18.9
2	337	33.6
3	301	30.0
4 ve üzeri	90	9.0
Toplam	1002	100.0

Cinsiyet	n	%
Erkek	432	43.1
Kadın	570	56.9
Toplam	1002	100.0

Araştırmaya gönüllü olarak katılan bireylerin % 43,1'i erkek, % 33,6'sı 2. sınıf öğrencisi, % 48,2'si günlük 30-60 dk dijital oyun oynayan, %31,9'nun annesi üniversite mezunu, % 36,0'nın babası üniversite mezunu, %41,3'ünün aylık gelirinin 8000 TL üstü olduğu, %46,2'sinin ilk çocuk olduğu ve %8,5'nin başka kardeşi olmadığı belirlenmiştir.

Tablo 3.5. Cinsiyet Türüne Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Cinsiyet	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Erkek	432	16.96	5.99	<0,001
	Kadın	570	13.66	5.90	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Erkek	432	61.05	12.93	<0,001
	Kadın	570	50.39	14.54	
Bilişsel	Erkek	432	17.66	3.91	<0,001
	Kadın	570	15.05	3.70	
Duyuşsal	Erkek	432	18.34	4.11	<0,001
	Kadın	570	15.07	4.89	
Davranışsal	Erkek	432	25.04	6.72	<0,001
	Kadın	570	20.26	7.69	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Erkek	432	42.63	8.51	0,001
	Kadın	570	40.77	8.96	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Erkek	432	21.89	7.06	<0,001
	Kadın	570	19.49	7.35	
Kullanma Kaygısı (F2)	Erkek	432	15.02	4.99	0,015
	Kadın	570	15.83	5.44	
Kullanma İsteği (F3)	Erkek	432	5.72	2.25	0,054
	Kadın	570	5.45	2.25	

Araştırmada katılımcıların cinsiyetine göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Tutum (Kullanma İsteği boyutu hariç) ölçeği toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ($p<0,05$; Tablo 3.5). Araştırmada erkeklerin kadın katılımcılara göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutum ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçek toplam puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 3.6. Okudukları Sınıfa Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Sınıf	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	1.sınıf	314	14.91	5.73	0,524
	2.sınıf	337	15.33	6.21	
	3.sınıf	239	15.26	6.77	
	4.sınıf	112	14.43	5.80	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	1.sınıf	314	54.60	13.42	0,912
	2.sınıf	337	55.38	14.77	
	3.sınıf	239	55.09	16.25	
	4.sınıf	112	54.64	15.78	
Bilişsel	1.sınıf	314	16.06	3.57	0,715
	2.sınıf	337	16.38	4.18	
	3.sınıf	239	16.13	4.20	
	4.sınıf	112	16.00	4.24	
Duyuşsal	1.sınıf	314	16.49	4.69	0,915
	2.sınıf	337	16.60	4.68	
	3.sınıf	239	16.42	5.20	
	4.sınıf	112	16.24	5.04	
Davranışsal	1.sınıf	314	22.05	7.01	0,885
	2.sınıf	337	22.40	7.63	
	3.sınıf	239	22.54	8.32	
	4.sınıf	112	22.40	8.12	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	1.sınıf	314	40.67	8.82	0,129
	2.sınıf	337	42.08	8.15	
	3.sınıf	239	42.18	9.65	
	4.sınıf	112	41.27	8.77	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	1.sınıf	314	20.27	7.14	0,571
	2.sınıf	337	20.74	7.32	
	3.sınıf	239	20.86	7.62	
	4.sınıf	112	19.88	7.23	
Kullanma Kaygısı (F2)	1.sınıf	314	15.16	5.24	0,620
	2.sınıf	337	15.58	5.21	
	3.sınıf	239	15.64	5.42	
	4.sınıf	112	15.73	5.20	
Kullanma İsteği (F3)	1.sınıf	314	5.24^{b}	2.29	0,020
	2.sınıf	337	5.76^{a}	2.19	
	3.sınıf	239	5.68^{ab}	2.34	
	4.sınıf	112	5.65^{ab}	2.07	

^{a,b}: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların okudukları sınıf düzeyine göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum (Kullanma İsteği boyutu hariç) ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir ($p>0,05$; Tablo 3.6). Araştırmada ikinci sınıfta okuyan katılımcıların birinci sınıfta okuyan öğrencilere göre Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçeği 3. alt boyut toplam puanının daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p=0,020$).

Tablo 3.7. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Günlük dijital oyun oynama süresi (dk)	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	30-60	483	12.27[d]	4.87	<0,001
	61-90	184	15.34[c]	4.95	
	91-120	119	16.86[b]	5.60	
	120 üzeri	216	20.17[a]	6.31	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	30-60	483	47.69[c]	13.18	<0,001
	61-90	184	58.65[b]	12.15	
	91-120	119	59.02[b]	12.66	
	120 üzeri	216	65.95[a]	12.64	
Bilişsel	30-60	483	14.73[c]	3.77	<0,001
	61-90	184	16.64[b]	3.55	
	91-120	119	16.71[b]	3.63	
	120 üzeri	216	18.72[a]	3.67	
Duyuşsal	30-60	483	14.10[c]	4.53	<0,001
	61-90	184	17.87[b]	3.83	
	91-120	119	18.06[b]	4.30	
	120 üzeri	216	19.75[a]	3.77	
Davranışsal	30-60	483	18.85[c]	6.62	<0,001
	61-90	184	24.14[b]	6.73	
	91-120	119	24.25[b]	7.06	
	120 üzeri	216	27.48[a]	7.11	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	30-60	483	40.63[b]	8.71	0,002
	61-90	184	41.80[ab]	7.80	
	91-120	119	41.87[ab]	8.06	
	120 üzeri	216	43.32[a]	9.96	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	30-60	483	19.13[b]	7.11	<0,001
	61-90	184	21.01[ab]	7.17	
	91-120	119	21.26[a]	7.08	
	120 üzeri	216	22.82[a]	7.40	
Kullanma Kaygısı (F2)	30-60	483	16.07[a]	5.32	0,004
	61-90	184	15.24[ab]	4.99	
	91-120	119	15.08[ab]	5.09	
	120 üzeri	216	14.60[b]	5.33	
Kullanma İsteği (F3)	30-60	483	5.43	2.14	0,078
	61-90	184	5.56	2.32	
	91-120	119	5.52	2.29	
	120 üzeri	216	5.91	2.39	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum

(Kullanma İsteği boyutu hariç) ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (p<0,05; Tablo 3.7). Araştırmada, katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça, dijital oyun bağımlılık, dijital oyun oynama tutum ve arttırılmış gerçeklik tutum (boyut 2 hariç) ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları artmaktadır. Ancak, Kullanma Kaygısı alt boyutunda katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça ölçek alt boyut toplam puanı azalmaktadır (p=0,004).

Tablo 3.8. Anne Eğitim Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Anne Eğitim Durumu	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Okuryazar değil	11	13.09	5.91	0,769
	İlkokul	199	14.87	5.96	
	Ortaokul	161	15.37	6.40	
	Lise	311	15.04	5.87	
	Üniversite	320	15.17	6.45	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Okuryazar değil	11	44.55[b]	12.39	0,006
	İlkokul	199	52.87[ab]	14.51	
	Ortaokul	161	54.70[a]	14.90	
	Lise	311	55.01[a]	14.36	
	Üniversite	320	56.78[a]	15.27	
Bilişsel	Okuryazar değil	11	14.09[b]	4.16	<0,001
	İlkokul	199	15.38[ab]	3.89	
	Ortaokul	161	15.81[ab]	4.25	
	Lise	311	16.21[ab]	3.73	
	Üniversite	320	16.89[a]	4.09	
Duyuşsal	Okuryazar değil	11	13.09[b]	4.18	0,023
	İlkokul	199	15.98[a]	4.64	
	Ortaokul	161	16.17[a]	5.03	
	Lise	311	16.60[a]	4.74	
	Üniversite	320	16.95[a]	4.94	
Davranışsal	Okuryazar değil	11	17.36[b]	6.19	0,050
	İlkokul	199	21.50[ab]	7.77	
	Ortaokul	161	22.71[a]	7.45	
	Lise	311	22.20[a]	7.60	
	Üniversite	320	22.94[a]	7.73	

Tablo 3.8. (Devamı)

Ölçek ve Alt Boyutlar	Anne Eğitim Durumu	n	Ortalama	SS	p-değeri
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Okuryazar değil	11	37.64	12.68	0,325
	İlkokul	199	40.86	9.53	
	Ortaokul	161	42.29	8.61	
	Lise	311	41.72	8.64	
	Üniversite	320	41.65	8.47	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Okuryazar değil	11	18.36[b]	6.96	0,023
	İlkokul	199	19.07[b]	7.48	
	Ortaokul	161	20.75[ab]	7.27	
	Lise	311	20.89[a]	7.15	
	Üniversite	320	21.04[a]	7.35	
Kullanma Kaygısı (F2)	Okuryazar değil	11	13.64[b]	4.86	0,007
	İlkokul	199	16.51[a]	5.57	
	Ortaokul	161	15.75[ab]	5.02	
	Lise	311	15.42[ab]	5.28	
	Üniversite	320	14.83[ab]	5.10	
Kullanma İsteği (F3)	Okuryazar değil	11	5.64	2.34	0,058
	İlkokul	199	5.29	2.32	
	Ortaokul	161	5.80	2.32	
	Lise	311	5.41	2.24	
	Üniversite	320	5.78	2.17	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların anne eğitim durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı (p=0,769) ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçeği toplam (p=0,325) ve Kullanma İsteği (p=0,058) alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmez iken, Dijital Oyun Oynama Tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları ile Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma Kaygısı alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (p<0,05; Tablo 3.8). Araştırmada, anne eğitim durumu okuryazar olmayan katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeği toplam ve alt boyut toplam puanı en düşük, üniversite mezunu olanların ise en yüksek çıkmıştır. Benzer şekilde, anne eğitim durumu okuryazar olmayan katılımcıların Kullanma Memnuniyeti (p=0,023) ve Kullanma Kaygısı (P=0,007) alt boyut ölçek toplam puanları en düşük bulunmuştur.

Tablo 3.9. Baba Eğitim Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Baba Eğitim Durumu	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Okuryazar değil	5	15.60	5.86	0,629
	İlkokul	129	14.74	6.61	
	Ortaokul	161	14.67	6.12	
	Lise	346	14.99	5.93	
	Üniversite	361	15.46	6.24	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Okuryazar değil	5	49.00^{c}	13.53	0,001
	İlkokul	129	52.66^{b}	14.58	
	Ortaokul	161	52.44^{b}	15.37	
	Lise	346	54.55^{ab}	14.68	
	Üniversite	361	57.44^{a}	14.52	
Bilişsel	Okuryazar değil	5	15.40^{b}	5.59	<0,001
	İlkokul	129	15.34^{b}	4.08	
	Ortaokul	161	15.34^{b}	4.15	
	Lise	346	16.05^{ab}	3.72	
	Üniversite	361	16.98^{a}	4.02	
Duyuşsal	Okuryazar değil	5	14.40^{b}	2.07	0,001
	İlkokul	129	16.05^{ab}	4.61	
	Ortaokul	161	15.33^{ab}	4.88	
	Lise	346	16.50^{ab}	5.02	
	Üniversite	361	17.16^{a}	4.67	
Davranışsal	Okuryazar değil	5	19.20^{b}	7.92	0,032
	İlkokul	129	21.27^{ab}	7.70	
	Ortaokul	161	21.78^{ab}	8.06	
	Lise	346	22.01^{ab}	7.54	
	Üniversite	361	23.30^{a}	7.51	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Okuryazar değil	5	39.80	14.17	0,394
	İlkokul	129	40.28	10.62	
	Ortaokul	161	42.28	8.48	
	Lise	346	41.69	8.64	
	Üniversite	361	41.63	8.33	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Okuryazar değil	5	18.20^{c}	7.05	0,036
	İlkokul	129	19.16^{bc}	7.80	
	Ortaokul	161	20.12^{ab}	7.48	
	Lise	346	20.39^{ab}	7.23	
	Üniversite	361	21.35^{a}	7.10	
Kullanma Kaygısı (F2)	Okuryazar değil	5	16.00^{a}	5.66	<0,001
	İlkokul	129	15.57^{ab}	5.48	
	Ortaokul	161	16.76^{a}	5.29	
	Lise	346	15.89^{a}	5.26	
	Üniversite	361	14.48^{b}	5.01	
Kullanma İsteği (F3)	Okuryazar değil	5	5.60	2.07	0,200
	İlkokul	129	5.56	2.37	
	Ortaokul	161	5.40	2.28	
	Lise	346	5.42	2.19	
	Üniversite	361	5.79	2.26	

^{a,b}: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların baba eğitim durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı (p=0,629) ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçek toplam (p=0,394) ve Kullanma İsteği (p=0,200) alt boyutu toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmez iken, Dijital Oyun Oynama Tutum ölçek toplamı ve alt boyut toplam puanları ile Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma Kaygısı alt boyut toplam puanları bakımından istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (p<0,05; Tablo 3.9). Araştırmada, baba eğitim durumu okuryazar olmayan katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanı en düşük, üniversite mezunu olanların ise en yüksek çıkmıştır. Benzer şekilde, baba eğitim durumu üniversite mezunu olan katılımcıların Kullanma Memnuniyeti (p=0,036) alt boyut toplam puanı en yüksek ve Kullanma Kaygısı (p<0,001) alt boyut ölçek toplam puanı ise en düşük bulunmuştur.

Tablo 3.10. Aylık Aile Gelir Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Aylık Aile Gelir Durumu (TL)	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0-2000	57	15.72	6.70	0,448
	2001-4000	150	14.37	5.98	
	4001-6000	233	14.91	5.74	
	6001-8000	148	15.53	6.49	
	8000 ve üzeri	414	15.18	6.25	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	0-2000	57	51.74	14.38	0,061
	2001-4000	150	52.99	13.49	
	4001-6000	233	54.47	13.76	
	6001-8000	148	55.45	16.16	
	8000 ve üzeri	414	56.27	15.34	
Bilişsel	0-2000	57	14.79[b]	3.74	0,001
	2001-4000	150	15.41[ab]	3.55	
	4001-6000	233	16.06[ab]	3.67	
	6001-8000	148	16.37[a]	4.20	
	8000 ve üzeri	414	16.64[a]	4.23	
Duyuşsal	0-2000	57	15.14	4.76	0,123
	2001-4000	150	16.23	4.34	
	4001-6000	233	16.41	4.76	
	6001-8000	148	16.36	5.22	
	8000 ve üzeri	414	16.85	4.92	

Tablo 3.10. (Devamı)

Ölçek ve Alt Boyutlar	Aylık Aile Gelir Durumu (TL)	n	Ortalama	SS	p-değeri
Davranışsal	0-2000	57	21.81	7.77	0,283
	2001-4000	150	21.35	7.28	
	4001-6000	233	22.00	7.12	
	6001-8000	148	22.72	8.27	
	8000 ve üzeri	414	22.79	7.84	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	0-2000	57	43.12	9.24	0,308
	2001-4000	150	40.68	9.16	
	4001-6000	233	41.99	8.22	
	6001-8000	148	42.07	8.35	
	8000 ve üzeri	414	41.27	9.10	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	0-2000	57	21.16	7.48	0,334
	2001-4000	150	19.41	7.14	
	4001-6000	233	20.89	6.99	
	6001-8000	148	20.55	7.62	
	8000 ve üzeri	414	20.63	7.43	
Kullanma Kaygısı (F2)	0-2000	57	15.88	5.60	0,078
	2001-4000	150	16.07	5.42	
	4001-6000	233	15.50	5.22	
	6001-8000	148	16.13	5.58	
	8000 ve üzeri	414	14.97	5.04	
Kullanma İsteği (F3)	0-2000	57	6.09	2.57	0,064
	2001-4000	150	5.20	2.22	
	4001-6000	233	5.60	2.19	
	6001-8000	148	5.39	2.28	
	8000 ve üzeri	414	5.67	2.23	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu (bilişsel alt boyut hariç) ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir ($p>0,05$; Tablo 3.10). Araştırmada aile aylık gelirinin 2000 TL ve altı olduğunu beyan eden katılımcıların bilişsel alt boyut toplam puanı 6000 TL ve üstü olduğunu beyan eden katılımcılara göre daha düşük çıkmıştır ($p=0,001$).

Tablo 3.11. Ailenin Kaçıncı Çocuğu Olma Durumuna Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Ailenin kaçıncı çocuğusunuz?	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Birinci	463	15.09	6.29	0,647
	İkinci	328	15.28	6.26	
	Üçüncü	148	14.50	5.72	
	Dördüncü	43	15.74	6.14	
	Beşinci ve üzeri	20	14.30	4.45	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Birinci	463	54.95[ab]	14.71	0,031
	İkinci	328	56.22[a]	15.06	
	Üçüncü	148	51.66[b]	15.20	
	Dördüncü	43	57.12[a]	12.26	
	Beşinci ve üzeri	20	55.45[ab]	13.35	
Bilişsel	Birinci	463	16.13[ab]	3.94	0,011
	İkinci	328	16.64[a]	3.92	
	Üçüncü	148	15.22[b]	4.23	
	Dördüncü	43	16.44[ab]	3.86	
	Beşinci ve üzeri	20	16.25[ab]	4.66	
Duyuşsal	Birinci	463	16.37[ab]	4.83	0,031
	İkinci	328	16.85[a]	4.92	
	Üçüncü	148	15.55[b]	4.98	
	Dördüncü	43	17.63[a]	3.79	
	Beşinci ve üzeri	20	17.35[a]	3.91	
Davranışsal	Birinci	463	22.45	7.65	0,154
	İkinci	328	22.73	7.75	
	Üçüncü	148	20.89	7.72	
	Dördüncü	43	23.05	7.11	
	Beşinci ve üzeri	20	21.85	6.65	
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Birinci	463	41.72	8.38	0,380
	İkinci	328	41.35	9.13	
	Üçüncü	148	42.37	8.74	
	Dördüncü	43	39.79	11.33	
	Beşinci ve üzeri	20	39.70	7.62	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Birinci	463	20.81	7.31	0,425
	İkinci	328	20.48	7.41	
	Üçüncü	148	20.41	7.17	
	Dördüncü	43	19.02	7.76	
	Beşinci ve üzeri	20	18.65	6.30	
Kullanma Kaygısı (F2)	Birinci	463	15.33	5.28	0,394
	İkinci	328	15.34	5.33	
	Üçüncü	148	16.28	4.82	
	Dördüncü	43	15.35	5.84	
	Beşinci ve üzeri	20	15.75	5.68	
Kullanma İsteği (F3)	Birinci	463	5.58	2.31	0,921
	İkinci	328	5.54	2.21	
	Üçüncü	148	5.68	2.19	
	Dördüncü	43	5.42	2.38	
	Beşinci ve üzeri	20	5.30	1.84	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada ailenin kaçıncı çocuğu olma durumuna göre katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmez iken (p>0,05), Dijital Oyun Oynama Tutum ölçek toplam ve alt boyut (davranışsal alt boyut hariç) toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (p<0,05; Tablo 3.11). Araştırmada, ailenin üçüncü çocuğu olduğunu beyan eden katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçek toplam puanı (p=0,031) ile bilişsel (p=0,011) ve duyuşsal (p=0,031) alt boyut toplam puanı en düşük çıkmıştır.

Tablo 3.12. Kardeş Sayısına Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutum ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Yok	85	14.64	5.60	0,908
	Bir	189	14.97	6.07	
	İki	337	15.31	6.51	
	Üç	301	15.04	6.05	
	Dört ve üzeri	90	14.98	5.96	
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Yok	85	55.76	14.17	0,200
	Bir	189	56.69	14.61	
	İki	337	55.34	15.35	
	Üç	301	53.75	14.35	
	Dört ve üzeri	90	53.44	15.34	
Bilişsel	Yok	85	16.32^{ab}	3.84	0,007
	Bir	189	16.99^{a}	3.92	
	İki	337	16.22^{ab}	3.96	
	Üç	301	15.83^{ab}	3.96	
	Dört ve üzeri	90	15.34^{b}	4.44	
Duyuşsal	Yok	85	16.79	4.80	0,514
	Bir	189	16.98	4.61	
	İki	337	16.38	5.16	
	Üç	301	16.25	4.64	
	Dört ve üzeri	90	16.34	4.85	
Davranışsal	Yok	85	22.66	7.54	0,361
	Bir	189	22.72	7.54	
	İki	337	22.75	7.78	
	Üç	301	21.68	7.51	
	Dört ve üzeri	90	21.76	8.06	

Tablo 3.12. (Devamı)

Ölçek ve Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	n	Ortalama	SS	p-değeri
Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Yok	85	39.96	8.65	0,290
	Bir	189	41.12	8.31	
	İki	337	41.76	8.88	
	Üç	301	42.18	8.75	
	Dört ve üzeri	90	41.32	9.89	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Yok	85	19.46	7.84	0,340
	Bir	189	21.11	7.14	
	İki	337	20.64	7.29	
	Üç	301	20.60	7.21	
	Dört ve üzeri	90	19.61	7.65	
Kullanma Kaygısı (F2)	Yok	85	15.26^{ab}	5.45	0,026
	Bir	189	14.49^{b}	4.79	
	İki	337	15.47^{ab}	5.19	
	Üç	301	15.97^{ab}	5.36	
	Dört ve üzeri	90	16.19^{a}	5.77	
Kullanma İsteği (F3)	Yok	85	5.25	2.50	0,655
	Bir	189	5.51	2.13	
	İki	337	5.65	2.20	
	Üç	301	5.61	2.29	
	Dört ve üzeri	90	5.52	2.34	

^{a,b}: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların ailede kaç kardeşi olma durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu (bilişsel alt boyut hariç) ve Artırılmış Gerçeklik Tutum ölçek toplam ve alt boyut (Kullanma Kaygısı alt boyutu hariç) toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir ($p>0,05$; Tablo 3.12). Araştırmada, ailede bir kardeşi olduğunu beyan eden katılımcıların dört ve üzeri kardeşi olduğunu beyan eden katılımcılara göre bilişsel alt boyut toplam puanı yüksek iken ($p=0,007$), Kullanma Kaygısı alt boyut toplam puanı ($p=0,026$) düşük çıkmıştır.

Tablo 3.13. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutum ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri Arası İlişki Düzeyleri

		Yas	Kilo	Boy	DOBÖ	DOOTÖ	Bilişsel	Duyuşsal	Davranışsal
Kilo	r-değeri	0.162							
	p-değeri	<0.001							
Boy	r-değeri	0.122	0.583						
	p-değeri	<0.001	<0.001						
DOBÖ	r-değeri	0.011	0.128	0.147					
	p-değeri	0.726	<0.001	<0.001					
DOOTÖ	r-değeri	-0.001	0.174	0.242	0.606				
	p-değeri	0.968	<0.001	<0.001	<0.001				
Bilişsel	r-değeri	-0.007	0.144	0.244	0.428	0.808			
	p-değeri	0.821	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001			
Duyuşsal	r-değeri	-0.035	0.179	0.224	0.556	0.918	0.702		
	p-değeri	0.271	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001		
Davranışsal	r-değeri	0.023	0.149	0.200	0.597	0.932	0.597	0.778	
	p-değeri	0.461	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	
AGUTÖ	r-değeri	0.028	0.022	0.055	0.341	0.278	0.175	0.232	0.299
	p-değeri	0.374	0.486	0.081	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001
Kullanma Memnuniyeti	r-değeri	0.027	0.054	0.095	0.390	0.508	0.379	0.432	0.512
	p-değeri	0.400	0.087	0.003	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001
Kullanma Kaygısı	r-değeri	-0.025	-0.050	-0.056	-0.068	-0.347	-0.305	-0.302	-0.321
	p-değeri	0.429	0.115	0.075	0.031	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001
Kullanma İsteği	r-değeri	0.082	0.027	0.037	0.227	0.245	0.167	0.210	0.255
	p-değeri	0.010	0.396	0.241	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001

Tablo 4.10 incelendiğinde DOBÖ ile DOOTÖ arasında orta seviyeli (0,606) pozitif yönlü anlamlı bir ilişki belirlenmiştir. DOOTÖ ile alt boyutları arasında en yüksek ilişkiye Davranışsal alt boyutu (0,932) sahip iken en düşük ilişkiye Bilişsel alt boyutu (0,808) sahiptir. DOBÖ ölçeği ile AGUTÖ ölçeği arasında pozitif yönlü ancak zayıf (0,341) bir ilişki belirlenmiştir. AGUTÖ ile DOOTÖ ölçekleri toplam puanları arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki belirlenmiştir (0,278) Araştırmada kullanılan DOOTÖ ölçeği ile AGUTÖ ölçeklerinin alt boyutları arasındaki ilişkiler incelendiğinde -0,321 ile 0,512 arasında değiştiği belirlenmiştir. DOBÖ ölçeği ile AGUTÖ ölçeğinin alt boyutları (Kullanma Memnuniyeti, Kullanma Kaygısı, Kullanma İsteği) arasındaki ilişki incelendiğinde -0,068 ile 0,390 arasında değişiyorken DOBÖ ölçeği ile DOOTÖ ölçeğinin alt boyutları (Bilişsel, Duyuşsal, Davranışsal) arasındaki ilişki 0,428 ile 0,597 arasında değişmekte olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya gönüllü olarak katılan bireylerin okudukları okullara göre dağılımları Tablo 3.14'de verilmiştir.

Tablo 3.14. Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Frekans ve Yüzde Dağılımları

Okullar	n	%
Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	10,2
Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	7,8
Yomra Fen Lisesi	150	15,0
Trabzon Sınav Koleji	60	6,0
Gazi Anadolu Lisesi	86	8,6
Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	9,7
Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	6,0
Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	9,4
Ted Trabzon Koleji	66	6,6
Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	7,0
Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	5,0
15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	5,1
Özel Net Anadolu Lisesi	38	3,8
Toplam	1002	100,0

Araştırmaya gönüllü olarak katılan bireylerin % 15,0'i Yomra Fen Lisesi'nde, % 10,2'si Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi'nde, % 9,7'si Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lise'sinde, % 9,4'ü Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi'nde, % 8,6'sı Gazi Anadolu Lisesi'nde, % 7,8'si Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde, % 7,0'si Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi'nde, % 6,6'sı TED Trabzon Koleji'nde okuduğu belirlenmiştir (Tablo 3.14).

Tablo 3.15. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

Okullar	n	Ortalama	SS	p-değeri
Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	14,89ab	6,04	0,012
Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	15,54ab	6,99	
Yomra Fen Lisesi	150	15,37ab	5,75	
Trabzon Sınav Koleji	60	15,37ab	6,81	
Gazi Anadolu Lisesi	86	14,71ab	5,22	
Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	**16,55a**	6,63	
Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	**12,80b**	5,45	
Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	15,60ab	5,51	
Ted Trabzon Koleji	66	**16,55a**	7,31	

Tablo 3.15. (Devamı)

Okullar	n	Ortalama	SS	p-değeri
Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	14,24ab	7,02	
Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	13,36ab	4,94	
15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	14,47ab	5,33	
Özel Net Anadolu Lisesi	38	14,50ab	5,91	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların okudukları okula göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir (p=0,012; Tablo 3.15). Araştırmada, Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ve Ted Trabzon Koleji'nde okuyan katılımcıların Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi'nde okuyan katılımcılara göre Dijital Oyun Bağmlılık toplam puanı daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 3.16. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Tutumu Düzeyleri

Olçek ve Alt Boyutlar	Okul adı	n	Ortalama	SS	p-değeri
Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	55,30abc	15,94	0,004
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	55,29abc	16,83	
	Yomra Fen Lisesi	150	**57,35a**	14,16	
	Trabzon Sınav Koleji	60	54,18abcd	15,89	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	55,51abc	12,71	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	**57,78a**	14,72	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	**49,52d**	13,09	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	56,53ab	13,15	
	Ted Trabzon Koleji	66	56,32ab	14,94	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	50,74bcd	16,11	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	50,00cd	15,98	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	55,10abcd	12,37	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	53,79abcd	14,98	
Bilişsel	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	16,49ab	4,51	0,042
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	16,54ab	4,47	
	Yomra Fen Lisesi	150	**16,80a**	3,85	
	Trabzon Sınav Koleji	60	15,72abc	4,25	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	16,57ab	3,49	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	16,55ab	4,10	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	**14,87c**	3,72	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	16,45ab	3,47	
	Ted Trabzon Koleji	66	16,12abc	4,09	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	15,34abc	3,96	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	15,12bc	3,97	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	15,67abc	3,88	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	16,11abc	3,99	

Tablo 3.15. (Devamı)

Olçek ve Alt Boyutlar	Okul adı	n	Ortalama	SS	p-değeri
Duyuşsal	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	16,66ab	5,03	0,006
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	16,21ab	5,41	
	Yomra Fen Lisesi	150	16,89ab	4,65	
	Trabzon Sınav Koleji	60	16,52ab	5,23	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	16,77ab	4,15	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	**17,43a**	4,77	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	**14,42b**	4,33	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	17,05ab	4,33	
	Ted Trabzon Koleji	66	**17,15a**	4,63	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	15,07ab	5,04	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	15,56ab	5,90	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	16,82ab	4,45	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	15,92ab	4,90	
Davranışsal	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	22,16ab	8,06	0,007
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	22,55ab	8,56	
	Yomra Fen Lisesi	150	**23,66a**	7,28	
	Trabzon Sınav Koleji	60	21,95ab	8,27	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	22,17ab	6,96	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	**23,80a**	7,82	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	20,23ab	7,05	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	23,03ab	6,86	
	Ted Trabzon Koleji	66	23,05ab	7,82	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	20,33ab	8,26	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	**19,32b**	7,55	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	22,61ab	6,55	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	21,76ab	7,57	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların okudukları okula göre Dijital Oyun Oynama Tutumu toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ($p<0,05$; Tablo 3.16). Araştırmada, Yomra Fen Lisesi ile Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde okuyan katılımcıların Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi'nde okuyan katılımcılara göre Dijital Oyun Oynama Tutumu toplam ve alt boyut toplam puanları daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 3.17. Okudukları Okula Göre Katılımcıların Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutlar	Okul adı	n	Ortalama	SS	p-değeri
Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	40,88	10,22	0,360
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	39,04	10,36	
	Yomra Fen Lisesi	150	41,71	8,40	
	Trabzon Sınav Koleji	60	42,33	9,62	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	41,84	6,90	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	42,00	10,42	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	41,47	5,94	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	42,48	7,56	
	Ted Trabzon Koleji	66	43,06	8,71	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	40,61	9,16	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	42,62	6,85	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	42,00	8,25	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	40,34	10,02	
Kullanma Memnuniyeti (F1)	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	19,77	7,84	0,131
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	19,22	8,37	
	Yomra Fen Lisesi	150	21,15	6,68	
	Trabzon Sınav Koleji	60	21,30	7,95	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	19,93	6,47	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	22,20	7,40	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	19,38	6,88	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	21,73	6,47	
	Ted Trabzon Koleji	66	20,86	6,68	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	19,90	8,16	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	19,54	6,81	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	20,43	7,18	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	19,37	8,82	
Kullanma Kaygısı (F2)	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	15,45ab	5,66	0,002
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	14,67ab	5,58	
	Yomra Fen Lisesi	150	14,66ab	4,93	
	Trabzon Sınav Koleji	60	15,47ab	5,52	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	16,55ab	4,82	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	**14,20b**	5,34	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	16,65ab	5,14	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	15,02ab	4,87	
	Ted Trabzon Koleji	66	16,83ab	5,05	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	15,17ab	5,54	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	**17,54a**	5,22	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	15,86ab	4,85	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	15,66ab	5,32	
Kullanma İsteği (F3)	Affan Kitapçıoğlu Anadolu Lisesi	102	5,66	2,17	0,741
	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	78	5,15	2,46	
	Yomra Fen Lisesi	150	5,89	2,14	
	Trabzon Sınav Koleji	60	5,57	2,35	
	Gazi Anadolu Lisesi	86	5,36	1,92	
	Şehit Unal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	97	5,61	2,29	
	Zübeyde Hanım Kız Anadolu Lisesi	60	5,43	2,25	
	Fatih Sultan Mehmet Anadolu Lisesi	94	5,72	2,34	
	Ted Trabzon Koleji	66	5,36	2,26	
	Trabzon Sosyal Bilimler Lisesi	70	5,54	2,00	
	Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi	50	5,54	2,53	
	15 Temmuz Şehitleri Anadolu Lisesi	51	5,71	2,22	
	Ozel Net Anadolu Lisesi	38	5,32	2,83	

[a,b]: Aynı sütunda farklı harflerle gösterilen ortalamalar arasında fark vardır.

Araştırmada katılımcıların okudukları okula göre Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum toplam ve alt boyut (Kullanma Kaygısı, F2 alt boyut hariç). toplam

puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir (p>0,05; Tablo 3.16). Araştırmada, Yavuz Sultan Selim Anadolu Lisesi'nde okuyan katılımcıların Şehit Ünal Bıçakçı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde okuyan katılımcılara göre Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçeğinin Kullanma Kaygısı (F2) alt boyut toplam puanları daha yüksek çıkmıştır (P=0,002).

3.1.5. Değerlendirme

Bu çalışmanın ana amacı, "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Artırılmış Gerçeklik Algılarının Simülasyon Kuramı Bağlamında İncelenmesi" başlığı altında, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gençler üzerindeki etkilerini derinlemesine analiz etmektir. Bu analiz, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde yapılacak ve araştırmanın hipotezleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

Zaman Algısı Hipotezi: Dijital oyun oynayan bireyler, oyun içinde geçirdikleri zamanın farkında olmayarak, zamanın nasıl geçtiğini anlamazlar. Bu durum, dijital oyunların zaman algısını bozduğunu öne sürmektedir.

Sosyal İzolasyon Hipotezi: Dijital oyun oynayan bireylerde sosyal izolasyon gözlemlenmektedir, bu da dijital oyunların bireylerin sosyal etkileşimlerini olumsuz etkilediğini göstermektedir.

Oyun Süresi ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi: Dijital oyun oynama süresi arttıkça, bireylerde dijital oyun bağımlılığı riski de artar.

Oyun İçi Hedefler ve Bağımlılık Hipotezi: Bireyler, dijital oyunlarda belirli bir seviyeye ulaşana kadar oyun oynamaya devam ederler, bu da oyun içi hedeflerin bağımlılığı tetikleyebileceğini öne sürer.

Artırılmış Gerçeklik ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi: Artırılmış gerçeklik oyunları oynayan bireylerde, dijital bağımlılık oranı daha yüksektir.

Oyun Keyfi Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunları oynayan bireyler, diğer dijital oyunları oynayan bireylere göre daha fazla keyif alırlar.

Oyun Hissi ve Bağımlılık Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunları, daha fazla oyun oynama hissi ortaya çıkardığı için bağımlılığa yol açar.

Gelecek Kullanım İsteği Hipotezi: Dijital oyunlarda artırılmış gerçeklik uygulamasının gelecekte kullanılmasını isteyen bireylerde, tüm gün boyunca bilgisayar oyunu oynama isteği yüksektir.

Oyun Süresi ve İlgi İlişkisi Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunları ilgisini çekmeyen bireylerin günlük dijital oyun oynama süreleri düşüktür.

Gerçeklik Hissi ve El-Göz Koordinasyonu Hipotezi: Artırılmış gerçeklik dijital oyunlarının gerçeklik hissi verdiği düşünülen bireyler, dijital oyunların el-göz koordinasyonunu artırdığını düşünür.

Bu hipotezler, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin yaşamı üzerindeki çeşitli etkilerini keşfetmeyi amaçlamaktadır. Araştırma, simülasyon kuramı çerçevesinde bu hipotezleri test ederek, dijital oyunların ve artırılmış gerçekliğin gençlerin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılığı üzerindeki potansiyel etkilerine ışık tutmayı hedeflemektedir.

Araştırmada katılımcıların ölçek maddelerine verdikleri cevapların iç tutarlılığını kontrol etmek amacıyla güvenilirlik katsayıları (Cronbach Alpha) hesaplanmıştır. Verilerin istatistiksel değerlendirilmesinde normallik varsayımı çarpıklık ve basıklık katsayıları, Kolmogorov-Smirnov veya Shapiro-Wilk testi ile incelenmiş ve normallik varsayımını sağladığı belirlenmiştir ($p>0.05$). Ölçek toplam ve alt boyut toplam puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği Student t testi; eğitim, kardeş sayısı, anne ve baba eğitim durumuna göre farklılık gösterip göstermediği ise Tek Yönlü Varyans Analizi ve Tukey çoklu karşılaştırma testi ile belirlenmiştir. Ölçek puanları arası ilişkiler ise Pearson korelasyon katsayısı ile belirlenmiştir. Tüm istatistiksel hesaplamalar SPSS 21.0 istatistik paket programı ve DFA analizinde Lisrel paket programı kullanılmıştır.

Araştırmaya gönüllü olarak katılan öğrencilerin demografik özelliklerine göre dağılımları gerçekleştirilmiş olup Tablo 3.1'de gösterilmiştir. Çalışmaya katılanların %43.1 ini erkekler oluştururken, %33.6'sı Lise 2.sınıf öğrencisi, %48.2'si günlük 30-60 dakika dijital oyun oynayan bireylerden oluşmaktadır. Çalışmaya katılanların %31.9'unun annesi üniversite mezunu, %36.0'sının babası üniversite mezunu, %41.3'ünün aylık gelirinin 8 bin tl üstü olduğu, %46.2'sinin ilk çocuk olduğu aynı zamanda %8.5'inin kardeşinin olmadığı tespit edilmiştir.

Yapılan araştırmada katılımcıların cinsiyetine göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Tutumu ve Arttırılmış Gerçeklik Tutum (kullanma isteği boyutu hariç) ölçeği toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiksel olarak tutarlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<0.05$). Erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama tutumları ve arttırılmış gerçeklik algılarının toplam puanların yüksek olduğu analiz edilmiştir.

Araştırmada katılımcıların lise düzeyinde okudukları sınıflara göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama tutumu ve artırılmış gerçeklik uygulamaları tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam veri puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmemiştir ($p>0.05$). Fakat lise ikinci sınıf öğrencileri olan katılımcıların lise birinci sınıf okuyan öğrencilere göre artırılmış gerçeklik uygulamaları tutum ölçeği ve algıları 3.alt boyut toplam puanı daha yüksek analiz edilmiştir ($p=0.020$). Lise ikinci sınıfta okuyan anket katılımcılarının birinci sınıf öğrencilerine göre, artırılmış gerçeklik tutum ölçeği ve algılarının 3. Alt boyut toplam puanının daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu bulgu ile birlikte lise ikinci sınıf öğrencilerinin arttırılmış gerçeklik oyunlarına yönelik tutumlarının daha yüksek seviyede olduğu gözlenmiştir. Aynı zamanda bu teknolojiye sahip oyunları oynama kabiliyetleri yüksek seviyededir. Bu durumu şöyle açıklayabiliriz; lise ikinci sınıfta okuyan öğrencileri bilişsel ve duygusal olarak yaşıtlarına nazaran daha olgunlaşmış olma durumları, yeni teknolojilere daha açık ve meraklı olmalarına neden olabilir. Bu durum arttırılmış gerçeklik dijital oyunlarına var olan ilgiyi pozitif yönde arttırabilir.

Araştırmada katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama tutumu ve arttırılmış gerçeklik uygulamaları tutum(kullanma isteği boyutu hariç) ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar vardır ($p<0.05$). Kullanıcıların günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, dijital oyun oynama tutumlarının ve arttırılmış gerçeklik tutum algılarının arttığı tespit edilmiştir. Fakat kullanma kaygısı alt boyutunda katılımcıların günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça ölçek alt boyutunda azalma meydana gelir ($p=0.004$).

Bu sonuçlara göre, oyun oynama süresi ile bağımlılık riskinin paralel işlediği gözlenmiştir. Bireylerin günlük oyun oynama süreleri uzadıkça dijital oyunlara karşı daha

fazla bağımlılıklarının arttığı aynı zamanda uzun süreli oyun oynayan öğrencilerde, günlük aktivitelerden uzaklaşmasına zamanlarının büyük çoğunluğunu oyunlarda geçirmesine neden olmaktadır. Sonucun bu şekilde ortaya çıkması, akademik başarı, sosyal ilişkiler üzerinde olumsuz durumlar yaratabilir. Özellikle lise öğrencisi bireylerde akademik performansın gerilemesine, sosyal izolasyonun artmasına ve fiziksel sağlık sorunlarının belirmesine neden olabilir.

Katılımcıların günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça, dijital oyun oynama tutumlarının olumlu yönde ilerlediği tespit edilmiştir. Uzun süreli dijital oyun oynayan bireylerin bu oyunları daha fazla içselleştirdiği, bir kaçış ve sosyalleşme aracı olarak kullandıkları gözlenmiştir. Bununla birlikte, uzun süre oyun oynayan bireyler, oyun içerisindeki ödül ve başarı motifleri ile oyun oynama alışkanlıklarını arttırmakta ve motive olmaktadırlar.

Araştırma katılımcılarının günlük dijital oyun oynama zaman dilimleri arttıkça, arttırılmış gerçeklik tutum algılarının da arttığı tespit edilir. Bu bulgu, dijital oyun oynama süresi ile doğrudan ilişkilidir. Uzun süre oyun oynayan bireyler, artırılmış gerçeklik oyunlarına daha fazla ilgi duyarlar. Araştırma bulgularından yola çıkarak, günlük oyun oynama süresi artıkça bireylerin arttırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanma konusunda daha az kaygı duyduğunu söyleyebiliriz.

Artırılmış gerçeklik oyunlarına yönelik kullanma kaygısının azalması, bu teknolojilere olan farkındalığı ve kullanım sıklığının artması ile ilişkilidir. Günlük oyun oynama süresinin fazla olması, lise öğrencilerinde bağımlılık düzeylerini arttırırken aynı anda dijital oyunlara yönelik olumlu tutumlarını güçlendiren sonuçlardır.

Lise öğrencilerine yönelik yapılan bu araştırmada anket katılımcılarının anne eğitim düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı ($p=0.769$) ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutum ölçeği toplam ($p=0.325$) ve kullanma isteği ($p=0.058$) alt boyut toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık analiz edilmemiştir. Bu sonuçlara göre, anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlığı ve artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumları üzerinde gözle görülür bir etkisinin olmadığını gösterir. Fakat kullanma memnuniyeti ve kullanma kaygısı alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı farklılıklar belirlenmiştir ($p<0.05$).

Anne eğitim düzeyi okuryazar olmayan katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları en düşük, üniversite mezunu olanların ise yüksek çıkmıştır. Bu sonuçlar neticesinde, anne eğitim düzeyinin lise öğrencilerinin çocuklarını dijital oyunlara yönelik tutumlarını etkileyebileceğini tespit eder. Okuryazar olmayan annelerin, bilgi, farkındalık ve destek eksikliği nedeniyle dijital oyunların potansiyel faydaları ve zararları konusunda yeterli bilgiye sahip olmaması, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama tutumlarını olumsuz etkileyebilir. Bu durumun tam tersi okuryazar olan anneler, daha iyi anlayış ve destek, farklı bakış açıları geliştirerek çocuklarına daha fazla destek olabilirler. Bu durum çocukların, dijital oyunlara yönelik tutumlarının olumlu olmasına sebebiyet verir.

Katılımcıların anne eğitim durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı ($p=0.769$) ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum ölçeği toplam ($p=0.325$) ve Kullanma İsteği ($p=0.058$) alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Ancak, Dijital Oyun Oynama Tutum ölçek toplam ve alt boyut toplam puanları ile Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma Kaygısı alt boyut toplam puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ($p<0.05$). Anne eğitim durumu okuryazar olmayan katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçeği toplam ve alt boyut toplam puanı en düşük, üniversite mezunu olanların ise en yüksek çıkmıştır.

Araştırmada, katılımcıların baba eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ($p=0.629$) artırılmış gerçeklik tutum ölçek toplam ($p=0.394$) ve kullanma isteği ($p=0.200$) alt boyutunda toplam puanlar arasında istatistiki olarak farklılık yoktur. Baba eğitim durumunun bu süreçler üzerinde etkisi olmadığı gösterir. Fakat, dijital oyun oynama tutum ölçeği toplamı ve alt boyutları arasında kullanma memnuniyeti, kullanma kaygısı değerleri arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir ($p<0.05$). Çalışmada baba eğitim durumu okuryazar olan katılımcıların dijital oyun oynama tutum ölçek değerleri en düşük, üniversite mezunu olanların ise yüksek çıkmıştır. Bu bulgulara baktığımızda baba eğitim düzeyinin, lise öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarını değiştirebileceği gözlenmiştir.

Baba eğitim durumu ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutum ölçeği toplam ve kullanma isteği alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bu durum, artırılmış gerçeklik teknolojilerine yönelik tutumların, baba eğitim düzeyinden bağımsız

olarak geliştiğini göstermektedir. Ancak, artırılmış gerçeklik uygulamaları kullanım memnuniyeti ve kullanma kaygısı alt boyutları arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Üniversite mezunu babalara sahip lise öğrencilerinin, artırılmış gerçeklik uygulamaları kullanım memnuniyeti alt boyutunda daha yüksek puanlar alır (p=0.036). Üniversite mezunu babaların çocuklarına bu teknolojileri kullanmaları konusunda teknolojik destek verdiğini, lise öğrencilerinin daha fazla memnuniyet duyduğu konusu ile açıklanabilir.

Araştırmada, aile aylık gelirinin 2000 TL ve altında olduğunu beyan eden katılımcıların bilişsel alt boyut toplam puanlarının, 6000 TL ve üstünde olduğunu beyan eden katılımcılara göre daha düşük olduğu tespit edilir (p=0.001). Bu sonuç, aile gelir düzeyinin bireylerin dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumlarını etkileyebileceğini göstermektedir.

Düşük gelirli ailelerden gelen katılımcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha düşük olmasının çeşitli nedenleri olabilir. Öncelikle, düşük gelirli aileler, çocuklarına dijital oyunların eğitimsel yönlerini ve bilişsel faydalarını açıklama konusunda yeterli kaynak ve bilgiye sahip olmayabilirler. Bu eksiklik, çocukların dijital oyunları sadece eğlence amacıyla görmelerine ve bilişsel gelişimlerine katkı sağlayacak oyunlara yönelmemelerine yol açabilir. Eğitim kaynaklarının sınırlı olması, bu ailelerin çocuklarına dijital oyunların eğitimsel kullanımlarını öğretme konusunda zorluklar yaşamasına neden olabilir. Bu durumda, çocuklar oyunları yalnızca vakit geçirme ve eğlenme aracı olarak değerlendirebilirler.

Ayrıca, düşük gelirli aileler, çocuklarının kaliteli dijital oyunlara erişimi için gerekli teknolojik donanıma (örneğin, bilgisayar, tablet, internet erişimi vb.) sahip olmayabilirler. Bu yetersizlik, çocukların daha düşük bilişsel içerikli oyunlarla sınırlı kalmalarına neden olabilir. Kaliteli dijital oyunlara erişim eksikliği, çocukların bu oyunlardan elde edebilecekleri bilişsel faydaları sınırlandırabilir. Bu bağlamda, düşük kaliteli veya eski teknolojiyle oynanan oyunlar, bilişsel gelişimi destekleyen zengin içeriklerden yoksun kalabilir.

Yüksek gelirli ailelerden gelen katılımcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha yüksek olmasının da çeşitli nedenleri vardır. Yüksek gelirli aileler, çocuklarının dijital oyunları bilişsel gelişim aracı olarak kullanmaları konusunda daha fazla bilgiye ve

kaynağa erişebilirler. Bu durum, çocukların bilişsel yönü güçlü olan oyunları tercih etmelerine neden olabilir. Ayrıca, bu aileler, çocuklarının dijital oyunları en verimli şekilde kullanabilmeleri için gerekli teknolojik altyapıya ve donanıma sahip olabilirler. Gelişmiş teknolojik cihazlar ve yüksek hızlı internet bağlantıları, çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyen interaktif ve eğitici oyunları deneyimlemelerini sağlar.

Bu bulgular, aile gelir düzeyinin çocukların dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumları üzerinde önemli bir etkisi olduğunu göstermektedir. Eğitimciler ve politika yapıcılar, düşük gelirli ailelerin çocuklarına dijital oyunların bilişsel faydaları hakkında daha fazla bilgi ve kaynak sağlamak için çeşitli stratejiler geliştirebilirler. Düşük gelirli ailelere yönelik dijital okuryazarlık ve oyun temelli öğrenme programları düzenlenebilir. Ayrıca, düşük gelirli ailelerin çocuklarının kaliteli dijital oyunlara erişimini artırmak için yerel yönetimler ve okullar tarafından teknolojik altyapı desteği sağlanabilir. Bu kapsamda, okullarda ve toplum merkezlerinde ücretsiz internet erişimi ve bilgisayar laboratuvarları oluşturulabilir. Ailelere dijital oyunların bilişsel faydalarını ve doğru oyun seçimini anlatan bilgilendirici broşürler, kılavuzlar ve seminerler sunulabilir. Bu kaynakların aileler tarafından kolayca erişilebilmesi için çevrim içi platformlar ve yerel topluluk etkinlikleri düzenlenmesi önemlidir.

Araştırma bulguları, aile gelir düzeyinin dijital oyun bağımlılığı ve artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumları üzerinde doğrudan bir etkisinin olmadığını, ancak dijital oyunların bilişsel boyutunda anlamlı farklılıklar yarattığını göstermektedir. Aile gelir düzeyi, çocukların dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumlarını ve bu oyunlardan elde ettikleri bilişsel faydaları etkileyebilir. Eğitimciler ve politika yapıcılar, bu bulguları dikkate alarak düşük gelirli ailelerin çocuklarının bilişsel gelişimini destekleyici stratejiler geliştirebilirler.

Yüksek gelirli ailelerden gelen katılımcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha yüksek olmasının birkaç nedeni olabilir. İlk olarak, yüksek gelirli aileler, çocuklarının dijital oyunları bilişsel gelişim aracı olarak kullanmaları konusunda daha fazla bilgiye ve kaynağa erişim imkânına sahiptirler. Bu durum, çocukların bilişsel açıdan zengin içeriklere sahip oyunları tercih etmelerine olanak tanır. Aileler, çocuklarının eğitimini desteklemek amacıyla bu tür oyunların seçimini teşvik eder ve gerekli bilgilendirmeleri sağlar.

Buna ek olarak, yüksek gelirli aileler, çocuklarının dijital oyunları en verimli şekilde kullanabilmeleri için gerekli teknolojik altyapıya ve donanıma sahip olma avantajına sahiptirler. Bu aileler, çocuklarının en son teknolojik cihazlara ve yüksek hızlı internet bağlantısına erişimini sağlayarak, onların daha gelişmiş ve eğitici dijital oyunlara ulaşmalarını kolaylaştırır. Gelişmiş teknolojik imkânlar, çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyen interaktif ve zengin içerikli oyunlarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanır. Bu sayede, yüksek gelirli ailelerin çocukları, dijital oyunların bilişsel faydalarından maksimum düzeyde yararlanabilirler.

Araştırma bulguları, aile gelir düzeyinin çocukların dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumları üzerinde anlamlı etkileri olduğunu gösterir. Düşük gelirli ailelerden gelen katılımcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha düşük olması, bu ailelerin çocuklarına dijital oyunların eğitimsel ve bilişsel faydalarını yeterince anlatacak bilgi ve kaynaklara erişimlerinin sınırlı olmasından kaynaklanabilir. Bu durum, çocukların dijital oyunları yalnızca eğlence aracı olarak görmelerine ve bilişsel gelişimlerini destekleyecek oyunlardan yeterince faydalanamamalarına yol açabilir. Ayrıca, düşük gelirli aileler, çocuklarının kaliteli dijital oyunlara erişimi için gerekli teknolojik altyapıya sahip olmayabilirler, bu da çocukların bilişsel olarak zengin içeriklere sahip oyunlara erişimlerini kısıtlar.

Buna karşın, yüksek gelirli ailelerden gelen katılımcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha yüksek olması, bu ailelerin çocuklarının dijital oyunları bilişsel gelişim aracı olarak kullanmalarını teşvik edecek daha fazla bilgi ve kaynağa erişim imkânı bulmalarından kaynaklanabilir. Yüksek gelirli aileler, çocuklarının en son teknolojik cihazlara ve yüksek hızlı internet bağlantısına erişimlerini sağlayarak, onların daha gelişmiş ve eğitici dijital oyunlara ulaşmalarını kolaylaştırır. Bu teknolojik imkânlar, çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyen interaktif ve zengin içerikli oyunlarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanır. Dolayısıyla, yüksek gelirli ailelerin çocukları, dijital oyunların bilişsel faydalarından daha fazla yararlanabilirler.

Eğitimciler ve politika yapıcılar, aile gelir düzeyinin dijital oyunların bilişsel faydaları üzerindeki etkilerini azaltmak için etkili stratejiler geliştirebilirler. Özellikle düşük gelirli ailelerin çocuklarına dijital oyunların bilişsel faydaları hakkında daha fazla bilgi ve kaynak sağlanması gerekmektedir. Bu amaçla, çeşitli eğitim programları

düzenlenebilir. Düşük gelirli ailelere yönelik dijital okuryazarlık ve oyun temelli öğrenme programları, bu ailelerin çocuklarının dijital oyunları daha bilinçli bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir. Bu programlar, ailelere dijital oyunların bilişsel gelişim üzerindeki olumlu etkilerini anlatmak ve doğru oyun seçimleri konusunda rehberlik etmek amacıyla tasarlanmalıdır.

Ayrıca, düşük gelirli ailelerin çocuklarının kaliteli dijital oyunlara erişimini artırmak için yerel yönetimler ve okullar tarafından teknolojik altyapı desteği sağlanmalıdır. Bu destek, okullarda ve toplum merkezlerinde ücretsiz internet erişimi ve bilgisayar laboratuvarları oluşturarak sağlanabilir. Bu sayede, düşük gelirli ailelerin çocukları, bilişsel gelişimlerini destekleyen dijital oyunlara erişim imkânı bulabilirler.

Bilgilendirici kaynaklar sunmak da önemli bir adımdır. Ailelere dijital oyunların bilişsel faydalarını ve doğru oyun seçimini anlatan broşürler, kılavuzlar ve seminerler düzenlenebilir. Bu kaynakların aileler tarafından kolayca erişilebilmesi için çevrim içi platformlar ve yerel topluluk etkinlikleri kullanılabilir. Bu tür bilgilendirici materyaller, ailelerin çocuklarına dijital oyunları nasıl daha verimli kullanabileceklerini öğretmelerine yardımcı olabilir.

Yüksek gelirli aileler ise çocuklarının dijital oyunları bilinçli bir şekilde kullanmalarını sağlamak için rehberlik etmeye devam etmelidirler. Bu aileler, çocuklarının bilişsel gelişimini desteklemek amacıyla eğitici ve zekâ geliştirici oyunları tercih etmeleri konusunda çocuklarına yol göstermelidirler. Çocuklarının oyun seçimlerinde daha bilinçli olmalarını sağlamak için bu aileler, çocuklarına dijital oyunların eğitimsel değerini ve bilişsel faydalarını anlatmalı ve bu konuda onları teşvik etmelidirler. Bu tür yönlendirmeler, çocukların dijital oyunlardan elde edebilecekleri bilişsel faydaları en üst düzeye çıkarmalarına yardımcı olabilir.

Sonuç olarak, aile gelir düzeyinin çocukların dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumları üzerinde önemli bir etkisi olduğu görülmektedir. Eğitimciler, politika yapıcılar ve aileler, bu bulgular ışığında çocukların dijital oyunlardan bilişsel açıdan en iyi şekilde faydalanmalarını sağlamak için çeşitli stratejiler geliştirmelidirler. Bu stratejiler, düşük gelirli ailelerin bilgi ve kaynak eksikliklerini gidermeye odaklanırken, yüksek gelirli ailelerin bilinçli rehberliklerini sürdürmelerini teşvik etmelidir. Bu sayede, tüm çocukların dijital oyunların bilişsel faydalarından eşit şekilde yararlanması sağlanabilir.

Araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların ailede kaç kardeşi olduğuna göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama tutumu(bilişsel alt boyut hariç). ve artırılmış gerçeklik tutum ölçek toplam ve alt boyut(kullanma kaygısı alt boyutu hariç). toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p>0.05$). Bu sonuçlara baktığımızda, kardeş sayısının etkili olduğu saptanmıştır. Araştırmada, aile içinde bir kardeşi olduğunu ifade eden katılımcıların, dört ve üzeri kardeşi olduğunu beyan eden katılımcılara göre bilişsel alt boyut toplam puanlarının daha fazla olduğu saptanmıştır ($p=0.007$). Daha az kardeşi olan bireylerin, dijital oyunlara yönelik bilişsel tutumlarının daha olumlu olabileceğini kanıtlar. Bunun karşılığında, dört ve üzerinde kardeşi olan kullanıcıların bilişsel alt boyut puanlarının daha alt seviyelerde olması, kaynakların düzensiz paylaşılması ev ortamı faktörleri ile açıklanabilir. Kardeş sayılarına göre, artırılmış gerçeklik uygulamalarına yönelik kullanma kaygısı alt boyutunda da anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Ailede bir kardeşi olduğunu beyan eden katılımcıların, dört ve üzeri kardeşi olduğunu beyan eden katılımcılara göre kullanma kaygısı alt boyut toplam puanlarının daha düşük olduğu saptanmıştır ($p=0.026$). Bu sonuçlara göre, daha az kardeşi olan bireylerin artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanma konusunda daha az kaygı duyduklarını ifade etmektedir. Dört ve altında kardeşi olan bireyler, ailelerinden ve özellikle ebeveynlerinden daha fazla bireysel destek ve rehberlik alabilmekte, bu durum da çocukların artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanırken kendilerini daha güvende hissetmelerine ve daha az kaygı duymalarına yol açmaktadır. Ayrıca, bu bireyler, teknolojik cihazlara erişim ve bu cihazları kullanma konusunda daha fazla deneyime sahip olabilmektedirler, bu da teknolojilere yönelik kaygı düzeylerini azaltabilmektedir.

Bu sonuçların yanı sıra, dört ve üzeri kardeşi olan bireylerin kullanma kaygısı alt boyut puanlarının yüksek olması, kısıtlı ebeveyn desteği ve teknolojik kaynaklara sınırlı erişimle açıklanabilir. Çok kardeşi olan ailelerde, ebeveynler her bir çocuğa yeterli bireysel destek sağlayamayabilir, bu da çocukların yeni teknolojileri kullanma konusunda daha fazla kaygı duymalarına neden olabilir. Ayrıca, teknolojik cihazları paylaşmak zorunda kalan bu bireyler, bireysel kullanım süresi ve deneyimini sınırlı bulabilmektedirler, bu da teknolojilere yönelik kaygının artmasına yol açabilmektedir.

Eğitimciler ve ebeveynler, az kardeşi olan bireylerin dijital oyunların bilişsel faydalarından daha fazla yararlandığını ve bu bireylerin artırılmış gerçeklik

uygulamalarını kullanma konusunda daha az kaygı duyduğunu göz önünde bulundurabilir. Çok kardeşi olan ailelerde ise, çocukların bireysel ihtiyaçlarına yönelik daha fazla destek sağlanmalı ve onların teknolojik kaynaklara erişimini artırmak için çözümler üretilmelidir. Eğitim programları ve aile rehberliği, çocukların dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik teknolojileri konusunda daha bilinçli ve rahat bir şekilde hareket etmelerini sağlamaya yönelik olmalıdır. Bu sayede, tüm çocukların dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının bilişsel ve duygusal faydalarından en üst düzeyde yararlanması sağlanabilir.

Araştırma sonuçlarına göre, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) arasında orta düzeyde (r=0.606). pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yükselmesiyle birlikte, bireylerin dijital oyun oynama tutumlarının da pozitif yönde değiştiğini ortaya koymaktadır. Özellikle bağımlı oyuncuların dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve oyun oynama tutumlarının daha olumlu olduğu anlaşılmaktadır. Bu, dijital oyun bağımlılığının bireylerin genel oyun oynama alışkanlıklarını ve tutumlarını etkilediğini göstermektedir.

DOOTÖ ile alt boyutları arasındaki ilişkilere bakıldığında, en yüksek ilişkinin Davranışsal alt boyut (r=0.932) ile olduğu görülmüştür. Bu, dijital oyun oynama davranışlarının, genel oyun oynama tutumlarını güçlü bir şekilde etkilediğini gösterir. Oyuncuların oyun oynama sıklığı, oyunlara harcadıkları zaman ve oyun oynama alışkanlıkları, genel tutumlarını şekillendiren önemli faktörlerdir. En düşük ilişkinin ise Bilişsel alt boyut (r=0.808) ile olduğu belirlenmiştir. Bu, oyun oynama sırasında zihinsel süreçlerin ve düşünsel tutumların oyun oynama tutumlarına etkisinin daha sınırlı olduğunu göstermektedir. Ancak, bilişsel süreçlerin oyun oynama tutumlarına olan etkisi tamamen göz ardı edilmemelidir, çünkü oyuncuların oyunlardaki problem çözme, strateji geliştirme ve karar verme gibi bilişsel aktiviteleri de genel tutumlarını etkilemektedir.

DOBÖ ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği (AGUTÖ) arasında pozitif yönlü ancak zayıf (r=0.341) bir ilişki bulunmuştur. Bu bulgu, dijital oyun bağımlılığı ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumu arasında bazı bağlantıların bulunduğunu, ancak bu ilişkinin güçlü olmadığını göstermektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojileri, dijital oyun bağımlılığını artırma potansiyeline sahip olabilir, ancak bu

etkinin boyutu diğer faktörlere göre daha sınırlı kalmaktadır. Artırılmış gerçeklik uygulamaları, sundukları yoğun ve gerçekçi deneyimlerle kullanıcıların daha fazla bağımlılık geliştirmelerine neden olabilir, ancak bu etkinin genel oyun oynama bağımlılığı üzerindeki etkisi daha düşük olabilir.

AGUTÖ ile DOOTÖ ölçekleri toplam puanları arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki (r=0.278) belirlenmiştir. Bu bulgu, dijital oyun oynama tutumu ile artırılmış gerçeklik uygulamalarına yönelik tutum arasında sınırlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Artırılmış gerçeklik oyunları, genel dijital oyun oynama tutumunu olumlu yönde etkileyebilir, ancak bu etkinin boyutu sınırlıdır. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin sunduğu deneyimler, dijital oyun tutumlarını etkileyebilir, ancak bu etki diğer dijital oyun türlerine kıyasla daha düşük olabilir.

DOOTÖ ve AGUTÖ ölçeklerinin alt boyutları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, ilişkilerin -0.321 ile 0.512 arasında değiştiği belirlenmiştir. Bu geniş aralık, bazı alt boyutlar arasında zayıf negatif ilişkiler bulunurken, diğer alt boyutlar arasında orta düzeyde pozitif ilişkiler olduğunu göstermektedir. Negatif ilişkiler, bazı durumlarda artırılmış gerçeklik uygulamalarının dijital oyun oynama tutumlarını olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Örneğin, artırılmış gerçeklik teknolojilerine yönelik kaygılar veya olumsuz deneyimler, genel dijital oyun oynama tutumunu olumsuz etkileyebilir. Pozitif ilişkiler ise, artırılmış gerçeklik uygulamalarının bazı boyutlarının genel dijital oyun tutumunu olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir.

DOBÖ ile AGUTÖ ölçeğinin alt boyutları (Kullanma Memnuniyeti, Kullanma Kaygısı, Kullanma İsteği) arasındaki ilişkiler incelendiğinde, ilişkilerin -0.068 ile 0.390 arasında değiştiği görülmektedir. Kullanma memnuniyeti ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki pozitif ilişki, artırılmış gerçeklik uygulamalarından memnun olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yüksek olabileceğini göstermektedir. Kullanma kaygısı alt boyutunun negatif ilişki göstermesi, artırılmış gerçeklik uygulamalarına yönelik kaygıların dijital oyun bağımlılığı ile ters yönde ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Kullanma isteği alt boyutu ile bağımlılık arasındaki pozitif ilişki, artırılmış gerçeklik teknolojilerine duyulan ilginin dijital oyun bağımlılığını artırabileceğini göstermektedir.

DOBÖ ile DOOTÖ ölçeğinin alt boyutları (Bilişsel, Duyuşsal, Davranışsal) arasındaki ilişkiler 0.428 ile 0.597 arasında değişmektedir. Bu bulgular, dijital oyun bağımlılığının, oyun oynama tutumlarının bilişsel, duyuşsal ve davranışsal boyutlarını etkilediğini göstermektedir. Bilişsel boyut ile orta düzeyde pozitif ilişki, dijital oyun bağımlılığının bireylerin oyun oynama konusundaki düşünsel ve zihinsel tutumlarını etkilediğini ortaya koymaktadır. Duyuşsal boyut ile olan ilişki, dijital oyun bağımlılığının bireylerin oyun oynarken hissettikleri duygusal durumları etkilediğini göstermektedir. Davranışsal boyut ile olan ilişki, bağımlılığın bireylerin oyun oynama davranışlarını ve alışkanlıklarını güçlü bir şekilde etkilediğini göstermektedir.

Bu analizler, dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama tutumu ve artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumu arasındaki ilişkileri detaylı bir şekilde ortaya koymaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, gençlerin oyun oynama tutumlarını ve davranışlarını önemli ölçüde etkiler. Ayrıca, artırılmış gerçeklik uygulamaları, dijital oyun bağımlılığı ve oyun oynama tutumları üzerinde bazı etkiler yaratmaktadır. Bu bulgular, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gençlerin yaşamlarındaki rolünü ve etkilerini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Eğitimciler, ebeveynler ve politika yapıcılar, bu bulguları dikkate alarak, gençlerin dijital oyun ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini sağlıklı bir şekilde kullanmalarını teşvik edebilirler. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalık yaratmak ve gençlerin oyun oynama alışkanlıklarını yönetmek önemlidir. Eğitim programlarına, dijital oyun bağımlılığı ve sağlıklı oyun oynama alışkanlıkları konularında bilgilendirici içerikler eklenerek, gençlerin bu konuda bilinçlendirilmesi sağlanabilir.

Araştırma bulguları, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) arasında orta seviyeli (r=0.606) pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgu, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin artmasıyla birlikte, bireylerin dijital oyun oynama tutumlarının da olumlu yönde değiştiğini göstermektedir. Özellikle bağımlı oyuncuların, dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve oyun oynama tutumlarının daha pozitif olduğu gözlemlenmiştir.

Bu durum, dijital oyunların gençlerin günlük yaşamlarında önemli bir yer edindiğini ve bu oyunların tutumlarını şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyun bağımlılığının artması, bireylerin oyun oynama motivasyonlarını ve oyunlara karşı

olumlu tutumlarını da artırmaktadır. Bağımlı bireyler, oyun oynamayı daha çok sevmekte ve bu aktiviteye daha fazla zaman ve enerji ayırmaktadırlar. Bu süreç, bireylerin daha uzun süre oyun oynamalarına ve oyunlara daha fazla bağlanmalarına neden olmaktadır. Dijital oyunların gençler üzerindeki bu etkisi, oyunların onların sosyal yaşamlarına, akademik başarılarına ve genel olarak yaşam kalitelerine olan etkilerini de anlamamızı sağlar.

Dijital oyun oynama tutumları, bireylerin oyunlara karşı geliştirdikleri duygusal, bilişsel ve davranışsal tepkileri içermektedir. Dijital oyun bağımlılığı, bu tutumları daha da güçlendirmekte ve bireylerin oyunlara olan ilgisini pekiştirmektedir. Bağımlı oyuncular, oyunlarda geçirdikleri süre boyunca çeşitli ödüller ve başarılar elde etmekte, bu da onların oyunlara olan bağlılıklarını artırmaktadır. Ayrıca, dijital oyunlar aracılığıyla sosyal etkileşimlerde bulunan bireyler, bu oyunları sosyal bir araç olarak kullanarak, oyun oynama tutumlarını daha da pozitif hale getirmektedirler.

Bu bulgular, dijital oyun bağımlılığının gençler üzerindeki etkilerini anlamak açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Eğitimciler, ebeveynler ve politika yapıcılar, gençlerin dijital oyun bağımlılığına karşı farkındalık kazanmalarını sağlamak ve onların oyun oynama alışkanlıklarını sağlıklı bir şekilde yönetmelerine yardımcı olmak için stratejiler geliştirebilirler. Dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık programları ve eğitim içerikleri, gençlerin bu konuda bilinçlenmelerine ve oyunları dengeli bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir. Bu tür programlar, gençlerin dijital oyunların olumsuz etkilerinden korunmalarını ve bu oyunların olumlu yönlerinden faydalanmalarını sağlamada kritik bir rol oynayabilir.

Araştırma bulguları, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği (AGUTÖ) arasında doğrudan, ancak zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir ($r=0.341$). Bu sonuçlar, dijital oyun bağımlılığı ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumu arasında bazı bağlantıların bulunduğunu, ancak bu ilişkinin güçlü olmadığını ortaya koymaktadır.

Artırılmış gerçeklik teknolojileri, dijital oyun bağımlılığını artırabilecek potansiyele sahip olmasına rağmen, bu etkinin diğer faktörlere göre daha sınırlı kaldığı görülmektedir. Artırılmış gerçeklik oyunlarının sunduğu etkileşimli deneyimler, kullanıcıların ilgisini çekebilir ve bağımlılık riskini artırabilir. Fakat bu etkinin boyutu,

geleneksel dijital oyun türlerine kıyasla daha az olabilir. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bireyler tarafından kullanımı, oyuncuların fiziksel dünya ile etkileşime geçmesini gerektirdiği için, bu oyunların bağımlılık yaratma potansiyeli sınırlı kalmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, genellikle oyuncuların uzun saatler boyunca ekran başında kalmasına neden olurken, artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların daha aktif ve hareketli olmasına neden olabilir. Artırılmış gerçeklik uygulamaları, bağımlılık açısından farklı bir dinamik sunar. Bu tür oyunlar, oyuncuların hem sanal hem de gerçek dünyada deneyimler yaşamasına olanak tanır, bu da bağımlılık riskini azaltabilir.

Bununla birlikte, artırılmış gerçeklik teknolojileri, oyun deneyimini daha çekici ve etkileyici hale getirebilir. Oyuncular, bu oyunlarda daha fazla zaman geçirdikçe, bağımlılık belirtileri gösterebilirler. Artırılmış gerçeklik oyunlarının sunduğu yüksek düzeyde etkileşim ve gerçekçilik, oyuncuların bu oyunlara daha fazla bağlanmasına neden olabilir. Ancak, bu bağımlılık genellikle geleneksel dijital oyun bağımlılığı kadar yoğun değildir.

Dolayısıyla, dijital oyun bağımlılığı ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumu arasında zayıf bir ilişki bulunması, artırılmış gerçeklik oyunlarının bağımlılık yaratma potansiyelinin sınırlı olduğunu göstermektedir. Eğitimciler ve ebeveynler, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin sağlıklı kullanımını teşvik etmek için gençlere rehberlik etmelidir. Bu rehberlik, gençlerin bu teknolojileri dengeli bir şekilde kullanmalarını ve olası bağımlılık risklerini minimize etmelerini sağlamaya yönelik olmalıdır.

Eğitim programlarına, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bilinçli ve sağlıklı kullanımı konusunda bilgilendirici içerikler eklenebilir. Bu tür programlar, gençlerin artırılmış gerçeklik uygulamalarının potansiyel faydalarını ve risklerini anlamalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik oyunlarının eğitici yönlerine odaklanarak, gençlerin bu teknolojileri olumlu bir şekilde kullanmaları teşvik edilebilir. Bu şekilde, dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri azaltılabilir ve gençlerin dijital dünyada daha sağlıklı ve dengeli bir şekilde var olmaları sağlanabilir.

Araştırmada, Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) ile Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği (AGUTÖ) alt boyutları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, ilişkilerin -0.321 ile 0.512 arasında değiştiği belirlenmiştir. Bu geniş

aralık, bazı alt boyutlar arasında zayıf negatif ilişkiler bulunurken, diğer alt boyutlar arasında orta düzeyde pozitif ilişkiler olduğunu göstermektedir. Bu bulgular, artırılmış gerçeklik uygulamalarının dijital oyun oynama tutumları üzerindeki etkilerinin hem olumlu hem de olumsuz olabileceğini ortaya koymaktadır.

Negatif ilişkiler, bazı durumlarda artırılmış gerçeklik uygulamalarının dijital oyun oynama tutumlarını olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Örneğin, artırılmış gerçeklik teknolojilerine yönelik kaygılar veya olumsuz deneyimler, genel dijital oyun oynama tutumunu olumsuz yönde etkileyebilir. Bu kaygılar, teknolojinin karmaşıklığı, kullanım sırasında yaşanan zorluklar veya olumsuz kullanıcı deneyimlerinden kaynaklanabilir. Kullanıcılar, artırılmış gerçeklik uygulamalarını kullanırken yaşadıkları bu tür olumsuz deneyimlerden dolayı genel dijital oyun oynama tutumlarında bir düşüş yaşayabilirler.

Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin karmaşıklığı ve kullanıcıların bu teknolojilere alışma süreci, bazı durumlarda kaygı yaratabilir. Kullanıcılar, bu tür teknolojilerin kullanımında zorluk yaşadıklarında veya bekledikleri etkileşimi sağlayamadıklarında, genel dijital oyun oynama tutumları olumsuz yönde etkilenebilir. Bu da, artırılmış gerçeklik teknolojilerine yönelik olumsuz bir tutum geliştirmelerine yol açabilir.

Pozitif ilişkiler, artırılmış gerçeklik uygulamalarının bazı boyutlarının genel dijital oyun tutumunu olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Artırılmış gerçeklik oyunlarının sunduğu yüksek düzeyde etkileşim ve gerçekçilik, oyuncuların bu oyunlara daha fazla bağlanmasına neden olabilir. Bu teknolojiler, oyunculara yenilikçi ve sürükleyici deneyimler sunarak dijital oyun oynama tutumlarını olumlu yönde etkileyebilir.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları, kullanıcıların fiziksel dünya ile sanal dünya arasında köprü kuran etkileşimli deneyimler sunar. Bu tür uygulamalar, kullanıcıların oyun dünyasında daha fazla zaman geçirmelerine ve bu süreçte daha fazla keyif almalarına neden olabilir. Özellikle, artırılmış gerçeklik oyunlarının sağladığı gerçekçilik ve etkileşim düzeyi, kullanıcıların dijital oyunlara olan ilgisini artırabilir ve genel oyun oynama tutumlarını olumlu yönde etkileyebilir.

DOOTÖ ve AGUTÖ alt boyutları arasındaki ilişkilerin -0.321 ile 0.512 arasında değişmesi, artırılmış gerçeklik uygulamalarının dijital oyun oynama tutumları üzerinde

hem olumlu hem de olumsuz etkiler yaratabileceğini göstermektedir. Bu bulgular, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıcılar üzerindeki karmaşık etkilerini anlamak için önemlidir.

Artırılmış gerçeklik uygulamalarının dijital oyun oynama tutumlarını olumlu yönde etkileyebilmesi için, bu teknolojilerin kullanıcı dostu ve erişilebilir olması önemlidir. Kullanıcıların artırılmış gerçeklik teknolojilerini kolayca kullanabilmeleri ve bu teknolojilerden olumlu deneyimler elde edebilmeleri için gerekli desteğin sağlanması gerekmektedir. Eğitimciler ve geliştiriciler, artırılmış gerçeklik uygulamalarının olumlu yönlerini vurgulayan ve kullanıcıların bu teknolojilere yönelik kaygılarını azaltan stratejiler geliştirmelidir.

Sonuç olarak, dijital oyun oynama tutumu ile artırılmış gerçeklik uygulamaları arasındaki ilişkiler, bu teknolojilerin gençler üzerindeki potansiyel etkilerini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Eğitimciler ve ebeveynler, gençlerin dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarını dengeli ve bilinçli bir şekilde kullanmalarını sağlamak için rehberlik etmelidir. Bu bağlamda, artırılmış gerçeklik uygulamalarının sağlıklı ve bilinçli kullanımını teşvik eden eğitim programları ve bilgilendirici içerikler oluşturulabilir. Bu sayede, gençlerin dijital dünyada daha sağlıklı ve dengeli bir şekilde var olmaları sağlanabilir.

Araştırmada, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nin (DOOTÖ) alt boyutları olan bilişsel, duyuşsal ve davranışsal boyutlar arasındaki ilişkiler incelendiğinde, ilişkilerin 0.428 ile 0.597 arasında değiştiği belirlenmiştir. Bu bulgular, dijital oyun bağımlılığının, oyun oynama tutumlarının bilişsel, duyuşsal ve davranışsal boyutlarını etkilediğini göstermektedir.

Bilişsel boyut ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki orta düzeyde pozitif ilişki (r=0.428), dijital oyun bağımlılığının bireylerin oyun oynama konusundaki düşünsel ve zihinsel tutumlarını etkilediğini göstermektedir. Dijital oyunlar, oyuncuların problem çözme, strateji geliştirme ve hızlı karar verme gibi bilişsel becerilerini geliştirebilir. Bağımlı oyuncular, bu tür oyunlara daha fazla zaman ayırarak bilişsel süreçlerini sürekli olarak meşgul ederler. Bu durum, oyuncuların oyun oynama sırasında zihinlerinde gerçekleşen bilişsel faaliyetlerin yoğunluğunu artırır ve dolayısıyla oyun oynama

tutumlarına pozitif katkıda bulunur. Ancak, bu tür sürekli zihinsel uyarım, bireylerin diğer zihinsel aktivitelerine ve günlük yaşamlarına olumsuz etkilerde bulunabilir.

Dijital oyun bağımlılığı ile duyuşsal boyut arasındaki ilişki (r=0.597), bağımlılığın bireylerin oyun oynarken hissettikleri duygusal durumları önemli ölçüde etkilediğini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlar, oyunculara eğlence, heyecan, rekabet ve başarı gibi çeşitli duygusal deneyimler sunar. Bağımlı oyuncular, bu duygusal tatminleri tekrar tekrar yaşamak için oyunlara daha fazla yönelirler. Oyun sırasında elde edilen başarılar, kazanılan ödüller ve geçilen seviyeler, oyuncuların duygusal olarak ödüllendirilmiş hissetmelerine neden olur. Bu da onların oyunlara olan duygusal bağlılıklarını artırır ve oyun oynama tutumlarını daha pozitif hale getirir. Ancak, oyun dışı duygusal dengesizlikler ve bağımlılıktan kaynaklanan duygusal sorunlar, bireylerin genel duygusal sağlığı üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir.

Davranışsal boyut ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki (r=0.597), bağımlılığın bireylerin oyun oynama davranışlarını ve alışkanlıklarını güçlü bir şekilde etkilediğini göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin oyun oynama sürelerini uzatmakta ve oyunlara ayırdıkları zamanın artmasına yol açmaktadır. Bağımlı oyuncular, oyun oynama aktivitelerini günlük yaşamlarının bir parçası haline getirirler ve bu durum, onların oyun oynama alışkanlıklarını pekiştirir. Davranışsal olarak, bağımlı bireyler oyunlara olan ilgilerini sürekli olarak artırır ve oyun oynama sıklıkları da buna bağlı olarak yükselir. Bu yoğun oyun oynama alışkanlıkları, bireylerin sosyal yaşamlarını, akademik performanslarını ve diğer günlük aktivitelerini olumsuz yönde etkileyebilir.

Dijital oyun bağımlılığı ile DOOTÖ alt boyutları arasındaki ilişkilerin incelenmesi, bağımlılığın bireylerin oyun oynama tutumlarını nasıl etkilediğini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin oyun oynama tutumlarını bilişsel, duyuşsal ve davranışsal boyutlarda önemli ölçüde etkilemektedir. Bu etkiler, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını, oyunlara yönelik düşünsel ve duygusal yaklaşımlarını belirlemekte önemli rol oynamaktadır.

Bu bulgular, dijital oyun bağımlılığının gençler üzerindeki potansiyel etkilerini anlamak ve bu etkilerle başa çıkmak için stratejiler geliştirmek açısından kritik öneme sahiptir. Eğitimciler, ebeveynler ve politika yapıcılar, dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalık yaratmalı ve gençlerin oyun oynama alışkanlıklarını sağlıklı bir şekilde

yönetmelerine yardımcı olmalıdır. Dijital oyun bağımlılığına yönelik bilinçlendirme programları ve sağlıklı oyun oynama alışkanlıkları konusunda bilgilendirici içerikler, gençlerin bu konuda bilinçlenmelerine ve dengeli oyun oynama alışkanlıkları geliştirmelerine katkıda bulunabilir.

Araştırma bulguları, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin dijital oyun tutumları ve bağımlılık düzeyleri üzerinde anlamlı etkilerinin olduğunu ortaya koymaktadır. Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde yapılan bu analiz, dijital oyunların ve artırılmış gerçekliğin gençlerin yaşamındaki çeşitli yönleri üzerinde derinlemesine bir anlayış sunmaktadır. Dijital oyunların gençlerin zaman algısı, sosyal etkileşimleri, bağımlılık düzeyleri ve genel oyun tutumları üzerindeki etkileri, bu tür teknolojilerin dikkatli ve bilinçli bir şekilde kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

Dijital oyunlar, oyunculara alternatif bir gerçeklik sunarak onların zaman algısını bozabilir ve bu da oyuncuların günlük yaşamlarında zaman yönetimi sorunlarına yol açabilir. Oyunların sunduğu yoğun ve çekici deneyimler, oyuncuların gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırarak zamanın nasıl geçtiğini anlamalarını zorlaştırabilir. Bu bağlamda, dijital oyunların zaman algısı üzerindeki etkileri, oyuncuların oyun oynama sürelerini kontrol etmeleri ve dengeli bir yaşam sürdürmeleri için farkındalık yaratılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Sosyal etkileşimler açısından, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, gençlerin sosyal ilişkilerini ve etkileşimlerini hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebilir. Oyunlar, gençlerin çevrimiçi topluluklar ve arkadaş grupları oluşturmalarına olanak tanırken, aynı zamanda yüz yüze sosyal etkileşimlerin azalmasına ve sosyal izolasyona yol açabilir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının sosyal etkilerini anlamak ve gençlerin sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacak stratejiler geliştirmek açısından önemlidir.

Dijital oyun bağımlılığı, gençlerin oyun oynama tutumları üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Araştırmada, dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama tutumu arasında orta seviyeli pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Bu bulgu, bağımlı oyuncuların oyunlara daha fazla ilgi gösterdiğini ve oyun oynama tutumlarının daha pozitif olduğunu göstermektedir. Ancak, bu durum, oyun bağımlılığının gençlerin diğer yaşam

alanlarındaki performanslarını olumsuz yönde etkileyebileceğini de ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığının önlenmesi ve gençlerin dengeli bir yaşam sürdürmeleri için bilinçlendirme programları ve destek mekanizmaları oluşturulmalıdır.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları, dijital oyun bağımlılığı üzerinde farklı bir etkiye sahip olabilir. Araştırma bulguları, dijital oyun bağımlılığı ile artırılmış gerçeklik uygulamaları tutumu arasında pozitif yönlü ancak zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bu, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin dijital oyun bağımlılığını artırabilecek potansiyele sahip olduğunu, ancak bu etkinin diğer faktörlere göre daha sınırlı kaldığını göstermektedir. Artırılmış gerçeklik oyunlarının sunduğu yüksek düzeyde etkileşim ve gerçekçilik, oyuncuların bu oyunlara daha fazla bağlanmasına neden olabilir, ancak bu bağımlılık genellikle geleneksel dijital oyun bağımlılığı kadar yoğun değildir. Artırılmış gerçeklik uygulamalarının dikkatli bir şekilde kullanılması ve bu teknolojilerin sağlıklı kullanımını teşvik eden stratejiler geliştirilmesi önemlidir.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile ilgili bu bulguları anlamak için güçlü bir teorik çerçeve sunar. Baudrillard, simülasyonun gerçekliğin yerini alarak yeni bir hipergerçeklik yarattığını savunur. Dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, kullanıcıların gerçeklik algısını değiştirir ve onları yeni bir hipergerçeklik dünyasına çeker. Bu süreç, kullanıcıların bu teknolojilere bağımlı hale gelmelerine ve gerçek dünyadan uzaklaşmalarına yol açabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, kullanıcıların gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları bulanıklaştırarak yeni bir hipergerçeklik yaratır. Bu teknolojiler, kullanıcıların sanal dünyada tatmin ve mutluluk aramalarına neden olabilir. Ancak, bu durum, kullanıcıların gerçek dünyadaki yaşam kalitelerini ve sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebilir. Bu bağlamda, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının dikkatli ve bilinçli bir şekilde kullanılması, gençlerin bu teknolojilerin olumsuz etkilerinden korunmalarını sağlayacaktır.

Dijital oyun oynayan bireylerin, oyun içinde geçirdikleri zamanın farkında olmayarak, zamanın nasıl geçtiğini anlamadıkları ve bu durumun dijital oyunların zaman algısını bozduğu öne sürülmüştür. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ve Dijital

Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) arasındaki pozitif ilişki ($r=0.606$, $p<0.001$) bu hipotezi desteklemektedir. Bu bulgu, dijital oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte zaman algısının bozulabileceğini göstermektedir. Oyun sırasında zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyen oyuncular, uzun süreler boyunca oyun oynayarak günlük rutinlerini aksatabilirler. Bu durum, özellikle genç bireylerde, akademik başarı, sosyal ilişkiler ve genel yaşam kalitesi üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir.

Bu hipotezi Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında değerlendirdiğimizde, dijital oyunların hipergerçeklik yarattığını ve oyuncuların bu hipergerçeklikte zaman algısının kaybolduğunu söyleyebiliriz. Baudrillard'a göre, simülasyonlar gerçekliğin yerini alır ve hipergerçeklik, bireylerin gerçeklik algısını bozar. Dijital oyunlar da benzer şekilde, oyuncuların zaman algısını bozarak onların gerçek dünyadaki sorumluluklarını ihmal etmelerine yol açabilir. Bu durum, oyuncuların gerçeklikten kaçış mekanizması olarak dijital oyunları kullanmalarına neden olur ve sonuç olarak zaman yönetimi ve günlük rutinlerin aksaması gibi sorunlarla karşılaşırlar.

Dijital oyun oynayan bireylerde sosyal izolasyon gözlemlendiği ve bunun dijital oyunların bireylerin sosyal etkileşimlerini olumsuz etkilediği iddia edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğu bireylerde sosyal kaygı düzeylerinin de yüksek olduğu ($r=-0.347$, $p<0.001$) görülmüştür. Bu bulgu, dijital oyun bağımlılığının sosyal izolasyon ve kaygıyı artırabileceğini göstermektedir. Sosyal izolasyon, bireylerin yüz yüze etkileşimlerden kaçınmasına ve sosyal becerilerinin zayıflamasına yol açabilir. Özellikle genç yaş gruplarında, bu tür sosyal çekilme davranışları, sağlıklı sosyal gelişimi engelleyebilir ve uzun vadede yalnızlık ve depresyon gibi duygusal sorunlara yol açabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, dijital oyunların sosyal izolasyona yol açması, bireylerin sanal dünyada yarattıkları hipergerçekliğe olan bağımlılıkları ile açıklanabilir. Baudrillard'a göre, simülasyonlar bireyleri gerçek dünyadan koparır ve onları sanal bir gerçeklikte yaşamaya iter. Dijital oyunlar da oyuncuları sosyal etkileşimlerden uzaklaştırarak sanal bir topluluk içinde varlıklarını sürdürmeye teşvik eder. Bu durum, oyuncuların gerçek hayattaki sosyal becerilerini kaybetmelerine ve sosyal kaygı düzeylerinin artmasına neden olur. Sanal dünyada kurulan ilişkiler, gerçek dünyadaki ilişkilerin yerini alarak, bireylerin yalnızlık ve depresyon gibi duygusal sorunlarla karşılaşmalarına yol açar.

Dijital oyun oynama süresinin artmasıyla bireylerde dijital oyun bağımlılığı riskinin de arttığı öne sürülmüştür. Araştırma verilerine göre, günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı ölçek puanlarının da anlamlı bir şekilde arttığı ($p<0.001$) belirlenmiştir. Bu bulgu, oyun süresi ile bağımlılık arasındaki pozitif ilişkiyi doğrulamaktadır. Uzun süreler boyunca oyun oynayan bireyler, oyunlardan kopmakta zorlanabilir ve diğer günlük aktivitelerden uzaklaşabilirler. Bu, özellikle gençlerin akademik performansı, fiziksel sağlığı ve sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı ışığında, dijital oyunların bireylerin gerçeklik algısını manipüle ederek onları oyun dünyasına bağımlı hale getirdiğini söyleyebiliriz. Simülasyonlar, bireylerin gerçek dünyadaki zorluklardan kaçışını sağlar ve onları sanal bir gerçekliğe hapseder. Dijital oyunlar da benzer şekilde, oyuncuların gerçek dünya ile bağlarını koparark onları oyun dünyasında daha fazla zaman geçirmeye teşvik eder. Bu durum, oyuncuların günlük yaşamlarındaki sorumluluklarını ihmal etmelerine ve akademik, fiziksel ve sosyal alanlarda olumsuz sonuçlarla karşılaşmalarına neden olur. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, dijital oyunların oyuncular üzerinde yarattığı bağımlılığı ve bu bağımlılığın günlük yaşam üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur.

Bireylerin, dijital oyunlarda belirli bir seviyeye ulaşana kadar oyun oynamaya devam ettikleri ve bu durumun bağımlılığı tetikleyebileceği iddia edilmiştir. Dijital oyun oynama tutumu ölçeği ile oyun içi hedeflere yönelik tutumlar arasında güçlü pozitif ilişkiler ($r=0.932$, $p<0.001$) bulunması, bu hipotezi desteklemektedir. Oyun içi hedefler, oyuncuları motive ederken, bu hedeflere ulaşma arzusu oyuncuların oyuna olan bağımlılıklarını artırabilir. Sürekli olarak bir sonraki hedefi başarma isteği, oyuncuların oyun süresini uzatmalarına ve oyunlara daha fazla zaman ve enerji ayırmalarına neden olabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, oyun içi hedeflerin oyuncuları motive ederek bağımlılığı artırması, bireylerin simülakra olan bağlılıkları ile açıklanabilir. Simülasyonlar, bireylerin gerçek dünyadaki başarılarını simüle ederek onları sanal dünyada tatmin sağlar. Dijital oyunlar da benzer şekilde, oyunculara sürekli olarak yeni hedefler ve ödüller sunarak onların oyun dünyasında kalmalarını teşvik eder.

Bu durum, oyuncuların gerçek dünyadaki hedeflerini ihmal etmelerine ve sanal dünyadaki başarılar peşinde koşmalarına neden olur. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, dijital oyunların oyuncular üzerinde yarattığı bağımlılığı ve bu bağımlılığın günlük yaşam üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur.

Artırılmış gerçeklik oyunları oynayan bireylerde dijital bağımlılık oranının daha yüksek olduğu iddia edilmiştir. Artırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği (AGTÖ) ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasındaki pozitif ilişki ($r=0.341$, $p<0.001$) bu hipotezi desteklemektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojileri, kullanıcıya daha yoğun ve gerçekçi bir deneyim sunarak, bağımlılık riskini artırabilir. Bu tür oyunlar, oyuncuların gerçek dünyadan kopmalarına ve sanal dünyada daha fazla vakit geçirmelerine neden olabilir.

Baudrillard'ın kuramı çerçevesinde, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bağımlılığı artırması, kullanıcıların hipergerçeklikte daha yoğun ve gerçekçi deneyimler yaşamasına bağlıdır. Simülasyonlar, gerçekliği manipüle ederek bireyleri sanal dünyada tatmin sağlar. Artırılmış gerçeklik teknolojileri de benzer şekilde, kullanıcılara gerçek dünyada yaşadıkları deneyimlerden daha yoğun ve çekici deneyimler sunarak bağımlılık yaratır. Bu durum, kullanıcıların gerçek dünyadaki sorumluluklarını ihmal etmelerine ve sanal dünyada daha fazla zaman geçirmelerine neden olur. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıcılar üzerinde yarattığı bağımlılığı ve bu bağımlılığın günlük yaşam üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur.

Artırılmış gerçeklik dijital oyunları oynayan bireylerin, diğer dijital oyunları oynayan bireylere göre daha fazla keyif aldıkları öne sürülmüştür. AGTÖ' nün kullanma memnuniyeti alt boyutu ile dijital oyun oynama tutumu arasında pozitif yönlü güçlü bir ilişki ($r=0.508$, $p<0.001$) bulunması, bu hipotezi doğrulamaktadır. Artırılmış gerçeklik oyunları, oyunculara daha tatmin edici ve eğlenceli deneyimler sunarak, oyun oynama keyfini artırabilir. Bu da, artırılmış gerçeklik oyunlarının tercih edilme oranını yükseltebilir.

Artırılmış gerçeklik dijital oyunlarının daha fazla oyun oynama hissi ortaya çıkardığı ve bağımlılığa yol açtığı iddia edilmiştir. AGTÖ' nün kullanma isteği alt boyutu ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki ($r=0.227$, $p<0.001$) bu hipotezi desteklemektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin sunduğu yoğun ve sürükleyici

deneyim, oyuncuların bu oyunlara daha fazla bağlanmalarına neden olabilir. Bu bağlanma, zamanla bağımlılık düzeyinde artışa yol açabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bağımlılığı artırması, kullanıcıların hipergerçeklikte daha yoğun ve sürükleyici deneyimler yaşamasına bağlıdır. Simülasyonlar, bireylerin gerçek dünyadaki deneyimlerini simüle ederek onları sanal dünyada tatmin sağlar. Artırılmış gerçeklik teknolojileri de benzer şekilde, kullanıcılara gerçek dünyada yaşadıkları deneyimlerden daha yoğun ve sürükleyici deneyimler sunarak bağımlılık yaratır. Bu durum, kullanıcıların gerçek dünyadaki sorumluluklarını ihmal etmelerine ve sanal dünyada daha fazla zaman geçirmelerine neden olur. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanıcılar üzerinde yarattığı bağımlılığı ve bu bağımlılığın günlük yaşam üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur.

Artırılmış gerçeklik dijital oyunlarına ilgisi düşük olan bireylerin günlük dijital oyun oynama sürelerinin daha düşük olduğu iddia edilmiştir. AGTÖ ve dijital oyun oynama tutumu arasındaki ilişki, bu hipotezi kısmen doğrulamaktadır ($r=0.278$, $p<0.001$). Artırılmış gerçeklik oyunlarına ilgi duymayan bireyler, genellikle bu tür oyunlara daha az zaman ayırmakta ve günlük oyun oynama süreleri nispeten daha kısa olmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında, artırılmış gerçeklik oyunlarına ilgisi düşük olan bireylerin oyun oynama sürelerinin daha kısa olması, bu bireylerin hipergerçeklik deneyimlerine olan ilgisinin azlığı ile açıklanabilir. Simülasyonlar, bireylerin gerçek dünyadaki deneyimlerini simüle ederek onları sanal dünyada tatmin sağlar. Artırılmış gerçeklik oyunlarına ilgi duymayan bireyler, bu tür oyunların sunduğu hipergerçeklik deneyimlerine ilgi göstermeyerek oyun dünyasında daha az zaman geçirirler. Bu durum, bu bireylerin günlük oyun oynama sürelerinin daha kısa olmasına yol açar. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, artırılmış gerçeklik oyunlarına ilgi duymayan bireylerin oyun oynama süreleri üzerindeki etkilerini anlamamıza yardımcı olur.

Artırılmış gerçeklik dijital oyunlarının gerçeklik hissi verdiği düşünülen bireyler, dijital oyunların el-göz koordinasyonunu artırdığını düşünmektedir. Bu hipotez, artırılmış gerçeklik oyunlarının oyunculara sunduğu yoğun ve gerçekçi deneyimlerle açıklanabilir. Artırılmış gerçeklik oyunları, oyuncuların fiziksel hareketlerle sanal dünyada etkileşimde

bulunmalarını sağlar, bu da el-göz koordinasyonlarını geliştirir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde, artırılmış gerçeklik oyunlarının sunduğu hipergerçeklik deneyimleri, oyuncuların fiziksel becerilerini geliştirir ve bu da onların el-göz koordinasyonlarını olumlu yönde etkiler.

3.1.5.1. Zaman Algısı Hipotezi

Bu tezde öne sürülen hipotez, dijital oyun oynayan bireylerin, oyun esnasında zamanın nasıl geçtiğini anlamakta zorluk çekmeleri ve bu nedenle zaman algısının bozulması yönündedir. Bu hipotezi destekleyen bir çalışma olarak, Denktaş, M., Temur, E., Aydın, R., Balinan, Ş., vd (2023) araştırması incelenebilir. Araştırmada, dijital oyunların gençlerin zaman algısında değişimlere yol açtığı ve oyuncuların oyun oynarken sıklıkla "zaman kaybı" yaşadığı vurgulanmıştır. Gençlerin oyuna yoğunlaştıklarında, zamanı takip etme yetilerinin azaldığını ve bu durumun günlük yaşamda zaman yönetimi açısından olumsuz etkiler yaratabileceğini ifade etmektedir.

Uzun süreli oyun oynayan gençlerin, günlük rutinlerinde zamanı doğru planlama ve yönetme becerilerinde aksaklıklar yaşadığını belirtmiştir. Çalışmada, gençlerin oyun oynarken zaman algılarını kaybettikleri ve bu durumun, onların gerçek dünya zamanına dair farkındalıklarını azalttığı tespit edilmiştir. Özellikle lise çağındaki gençlerin oyun içindeki yoğunlaşmanın bir sonucu olarak zamanın nasıl geçtiğini fark etmediklerini ve bu durumun, akademik performans ve sosyal ilişkiler üzerinde de etkileri olabileceğini ileri sürmektedir (Denktaş, M., Temur, E., Aydın, R., Balinan, Ş., vd, 2023: 87).

Dijital oyunlar, oyuncuları saatlerce meşgul edebilir ve bu nedenle oyuncular zaman kavramını yitirme eğilimindedir. Çocuklar, dijital oyun dünyasına daldıklarında, 'zamansal bozulma' olarak bilinen bir olgu yaşarlar; sürekli oyun oynama ve sanal dünyaya yoğun ilgi nedeniyle zaman algıları değişir. Bu durum, zaman algısı hipotezi ile uyumludur; bu hipotez, uzun süre dijital oyunlara maruz kalmanın çocukların içsel zaman takip yetilerini bozduğunu ve sanal hedeflere odaklanmalarının, gerçek zamanın geçişini fark etmemelerine yol açtığını öne sürer. Çocuklar, bu sanal ortamlarda uzun süre kaldıklarında, yoğun oyun deneyimi nedeniyle 'zamansal bozulma' yaşamaktadırlar; sürekli oyun oynama ve sanal olaylara büyük bir odaklanma sonucunda, gerçek zaman algıları bozulmaktadır. Bu durum, uzun süreli dijital oyuna maruz kalan çocukların doğal

zaman takip yetilerini bozduğunu ileri süren zaman algısı hipotezi ile uyumlu görünmektedir; çocuklar, sanal hedeflere odaklandıkça, gerçek dünyada geçen zamanın farkına varamamaktadırlar (Biricik & Atik, 2021: 450).

Ayrıca, dijital oyunların yüksek etkileşim seviyesi ve cazibesi, 'zaman sıkışması' olarak adlandırılan durumu tetiklemektedir. Çocuklar, bu oyunlarla meşgul olduklarında, çoğunlukla daha az zaman geçtiği algısına kapılmakta, oysa gerçekte daha fazla zaman geçmektedir. Bu tür bir zamansal bozulma, dijital oyun kültürünün, çocukların zaman algısını yeniden şekillendiren bir unsur olarak günlük rutinlerini ve sorumluluklarını etkileme potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Dijital oyun oynayan bireylerin zaman algısını değerlendiren bu çalışmanın bulguları, dijital oyunların zaman algısını bozduğu yönündeki hipotezi desteklemektedir. Özellikle, günlük dijital oyun oynama süresinin artmasıyla, bireylerin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama tutumu ölçek puanlarının anlamlı şekilde arttığı gözlemlenmiştir. Bu durum, dijital oyunlarla daha fazla vakit geçiren bireylerin, oyun içinde geçirdikleri zamanın farkında olmayıp, zamanın nasıl geçtiğini anlamakta zorlandıkları varsayımını destekler niteliktedir.

Tablo 3.4'de görüldüğü üzere, günlük oyun süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama tutumu ölçeklerinin hem toplam puanlarının hem de bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarının anlamlı bir şekilde yükseldiği belirlenmiştir ($p<0.001$). Bu bulgular, yoğun oyun oynama süresiyle birlikte, katılımcıların sanal dünyaya olan odaklanmalarının arttığını ve bunun sonucunda gerçek dünyadaki zaman algılarının bozulduğunu göstermektedir. Özellikle, davranışsal alt boyutta, uzun süreli oyun oynayan bireylerin sanal hedeflere daha fazla odaklandığı ve bu nedenle zaman algılarının daha fazla saptığını söylemek mümkündür.

Ayrıca, dijital oyunların yüksek etkileşim ve cazibesi nedeniyle çocuklarda oluşan 'zaman sıkışması' durumu da bu çalışmada dolaylı olarak doğrulanmaktadır. Çalışma boyunca, oyun süresinin artması ile oyun oynama tutumlarının yoğunlaşması arasında bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu ilişki, dijital oyunların bireylerde süre farkındalığını azalttığını ve katılımcıların sanal ortamda geçen zamanı olduğundan daha kısa algıladığını göstermektedir. Bu sonuçlar, dijital oyun kültürünün çocukların günlük

rutinlerini ve zaman yönetimi alışkanlıklarını değiştirme potansiyelini ortaya koymaktadır (Ağca, 2022: 1025).

Zaman algısı hipotezi, dijital oyun oynayan bireylerin zamanın farkında olmadan, oyun içinde geçen süreyi anlamlandıramadıklarını öne sürer. Bu, oyunların, gerçek dünya zamanı ile bağlantıyı kesen simüle edilmiş bir zaman yaratmasıdır. Dijital oyunların yarattığı bu "zamansal kayma" deneyimi, Baudrillard'ın simülasyon kuramındaki "hipergerçeklik" kavramı ile doğrudan örtüşür. Baudrillard, simülasyonların gerçeklikten kopuk bir dünya sunduğunu ve bireyleri bu yapay gerçekliğin içine çektiğini savunur. Dijital oyunların, oyuncuları gerçek dünyadan ayırarak, zamansal algılarını değiştirmesi, tam da bu hipergerçeklik durumunun bir örneği olarak kabul edilebilir.

3.1.5.2. Sosyal İzolasyon Hipotezi

Sosyal izolasyon hipotezi, dijital oyun oynayan bireylerin sosyal çevrelerinden giderek uzaklaştığını ve bu durumun, bireylerin sosyal becerilerinin zayıflamasına yol açtığını öne sürmektedir.

Araştırmanın bulgularına göre, dijital oyun oynama süresi arttıkça, bireylerin sosyal ortamlardan uzaklaştığı ve sanal dünyada daha fazla zaman geçirdikleri gözlemlenmiştir. Bu sonuç, Talan, T., & Kalınkara, Y (2020) tarafından yapılan çalışmayı destekler niteliktedir. Dijital oyunların aşırı kullanımının bireyleri sosyal çevrelerinden izole ederek, sosyal etkileşim fırsatlarının azalmasına yol açtığını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda, dijital oyunlar, bireylerin sosyal çevreleri ile olan ilişkilerini zayıflatmakta ve gerçek dünyada iletişim kurma yeteneklerini sınırlamaktadır. Araştırmada, dijital oyun bağımlılığının sosyal izolasyon üzerinde doğrudan bir etkisi olduğu ve bu tür oyunlara yoğun bir şekilde maruz kalan bireylerin, sosyal ilişkilerde zorlandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunların sanal etkileşimleri artırırken, yüz yüze iletişim becerilerini olumsuz etkilediği görülmektedir. Bu durum, bireylerin gerçek sosyal ortamlarda daha az vakit geçirmelerine ve yüz yüze etkileşimlerde zorlanmalarına neden olmaktadır (Talan&Kalınkara, 2020: 10).

Bu bağlamda, çalışmanın sonuçları sosyal izolasyon hipotezi ile uyum göstermekte olup, dijital oyunların bireylerin sosyal etkileşimlerini olumsuz yönde etkilediğini ve sosyal izolasyona yol açtığını ortaya koymaktadır. Bu bulgular, dijital oyunların

bireylerin sosyal bağlarını zayıflatarak, sosyal çevreleri ile olan ilişkilerini daha da sınırladığını ve izole bir yaşam tarzına sürüklediğini ortaya koymaktadır.

Tablo 3.3'e bakıldığında, günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama tutumu puanlarının arttığı belirlenmiştir. Bu bulgular, dijital oyunların sosyal çevreden kopuşu kolaylaştırdığı hipotezini desteklemektedir. Sosyal etkileşimlerin azalması, sosyal becerilerin ve yüz yüze iletişimin azalmasıyla sonuçlanmaktadır. Ayrıca, dijital oyunların bireyleri yalnızca sanal ortamlarda aktif kıldığı ve gerçek dünyadaki sosyal bağları zayıflattığı düşünülmektedir.

Sosyal izolasyon hipotezi, dijital oyun oynayan bireylerin zamanla sosyal çevrelerinden koparak yalnızlaştıklarını ve bu durumun sosyal etkileşimlerini azalttığını öne sürer. Bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon teorisi, dijital oyunların bireylerin gerçek dünyadan soyutlanmalarına yol açan bir tür hipergerçeklik yaratmasıyla açıklanabilir. Dijital oyunlar, oyuncuların gerçek dünyadaki ilişkileri yerine sanal bir dünyada tatmin bulmalarına olanak tanır, bu da bireylerin sosyal bağlarından kopmalarına ve izole bir hale gelmelerine neden olur.

Bu perspektiften bakıldığında, dijital oyunlar bireylerin gerçek sosyal bağlarının yerine geçen bir sanal dünya sunarak onları sosyal çevrelerinden uzaklaştırır. Simülasyon teorisi açısından, dijital oyunların sunduğu bu hipergerçek ortam, bireylerin artık gerçek ilişkiler yerine sanal oyun ilişkilerine yönelmelerine neden olur. Sonuç olarak, bireyler gerçek dünyadan uzaklaştıkça, sosyal izolasyon derinleşir ve dijital oyunların sosyal etkileşimleri olumsuz yönde etkilediği hipotezi güçlenir.

3.1.5.3. Oyun Süresi ve Bağımlılık Hipotezi

Özellikle Tablo 3.4'deki veriler incelendiğinde, günlük dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu tabloda, dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı ölçek puanlarının da artış gösterdiği belirlenmiştir ($p<0.001$).

Tabloya göre, günlük 30-60 dakika oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılık puanları, günlük 120 dakika veya daha fazla oyun oynayan bireylerin bağımlılık puanlarından daha düşüktür. Bu, oyun süresinin artışıyla birlikte bağımlılık riskinin de arttığını ortaya koymaktadır. Ayrıca, oyun süresi arttıkça bilişsel, duyuşsal ve davranışsal

alt boyutlarda da anlamlı artışlar gözlenmiştir. Bu durum, bireylerin oyunda daha fazla zaman geçirdikçe oyuna olan duygusal bağlılıklarının ve davranışsal katılımlarının arttığını göstermekte, bu da bağımlılık riskini daha da yükseltmektedir.

Dijital oyun süresi ve bağımlılık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalara göre, dijital oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık riski de artmaktadır. Özellikle Türkiye'de yapılan araştırmalar, oyun oynama süresinin uzamasının bireylerin dijital oyunlara olan bağımlılık seviyelerinde artışa yol açtığını göstermektedir. Özellikle ergenlerde dijital oyun oynama süresi ve bağımlılık arasında güçlü bir ilişki tespit edilmiştir. Araştırma, dijital oyunların kolay erişilebilir olması ve sürekli oynanabilirlik özellikleri nedeniyle, bu oyunlara karşı bağımlılık gelişme riskinin arttığını ortaya koymaktadır. Dijital oyun oynama sürelerinin artmasıyla yalnızlık ve sosyal izolasyon gibi psikolojik sorunların da artış gösterir. Bu çalışmalarda genellikle dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif bir ilişki bulunmuş ve daha uzun süre oyun oynayan bireylerin yalnızlık seviyelerinin daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir (Yumrukuz, 2021: 20).

Baudrillard'ın teorisine göre, dijital oyunlar yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bireyleri gerçek dünyadan soyutlayan bir simülasyon alanıdır. Oyuncular, bu sanal dünyaya daldıkça, gerçek hayatın sosyal ve zamansal bağlamından uzaklaşır ve oyunun sunduğu hipergerçek deneyime tamamen kapılırlar. Bu süreçte, oyun oynama süresi uzadıkça bireyler bu hipergerçekliğe daha fazla bağlanır ve gerçek dünyadan koparak, oyun içinde daha fazla vakit geçirmek isterler. Bu da dijital oyun bağımlılığı riskini artırır.

3.1.5.4. Oyun içi Hedefler ve Bağımlılık Hipotezi

Özellikle oyun süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki anlamlı ilişkiler, oyun içi hedeflere ulaşma motivasyonunun bağımlılığı nasıl etkilediğine dair önemli bulgular sunmaktadır. Tablo 3.3**,** günlük oyun süresinin bağımlılık düzeylerini etkilediğini ortaya koymaktadır. Bu durum, oyun içindeki hedeflere ulaşmak için geçirilen sürenin bağımlılığı artırabileceği yönündeki hipotezi desteklemektedir. Belirli bir seviyeye ulaşma ya da yeni bir hedefi tamamlama arzusu, bireylerin oyun oynamayı sürdürmesine ve böylece zamanla daha fazla bağımlılık belirtileri göstermelerine yol açmaktadır. Bu

bulgular, oyun içi hedeflerin bireyleri motive ederek oyunda daha uzun süre kalmalarına neden olduğunu ve bunun da bağımlılık riskini artırabileceğini göstermektedir.

Dijital oyunlardaki oyun içi hedeflerin bağımlılığa etkisini inceleyen Türkçe akademik çalışmalar, oyunlarda belirli hedeflere ulaşma sürecinin bağımlılığı artırdığına işaret etmektedir. Bu çalışmalar, oyun içi hedeflerin bireylerin oyun başında daha fazla vakit geçirmelerine neden olduğunu ve bu sürecin bağımlılık riskini artırdığını vurgulamaktadır. Örneğin, Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi'nde yayımlanan bir makalede, oyun içi hedeflerin bireylerde devamlı bir motivasyon yarattığı ve oyun oynama süresini uzatarak bağımlılığı pekiştirdiği belirtilmiştir. Oyuncuların sürekli yeni hedeflere ulaşma arzusu, oyun başında harcanan sürenin artmasına ve bağımlılık belirtilerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Koral & Alptekin, 2023: 289).

Ayrıca, Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi'ndeki bir başka çalışmada da benzer bulgulara rastlanmaktadır. Bu çalışma, özellikle oyun içinde sürekli yeni seviyelere ulaşma çabasının bireylerin oyun başında daha fazla vakit geçirmesine yol açtığını ve bu durumun oyun bağımlılığını tetiklediğini ortaya koymaktadır. Oyunlarda belirli hedeflere ulaşmanın getirdiği ödüller, bireylerin sanal ortamda kendilerini daha tatmin olmuş hissetmelerine neden olurken, bu duygusal bağın zamanla bağımlılık düzeyini artırdığı belirtilmektedir (Demir, 2024: 30).

Bu bağlamda, oyun içi hedefler, Baudrillard'ın tanımladığı hipergerçek dünyanın bir parçası olarak, bireylerin gerçek dünyadaki hedeflere ulaşma arzusunu simüle eder ancak bunun yerine, sürekli tekrarlayan ve sonu olmayan tatminler sağlar. Oyuncular, gerçek hayatta elde edemeyecekleri başarı veya statüyü oyun içi hedefler yoluyla deneyimlerken, bu süreçte oyuna daha da bağlanabilir ve bağımlılık belirtileri geliştirebilirler. Bu, Baudrillard'ın "gerçek ve simüle edilmiş olan arasındaki farkların belirsizleşmesi" olarak tanımladığı hipergerçeklik olgusuyla uyumludur. Yani, dijital oyunlar bireyleri, sahte bir gerçeklikte sanal başarı ve ödüllerle tatmin ederek, onları gerçek dünyadan uzaklaştırır ve oyuna bağımlı hale getirir.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi, dijital oyun bağımlılığını açıklamada güçlü bir kuramsal temel sunar. Bu teoriye göre dijital oyunlar, gerçekliği taklit eden ve zamanla gerçeklik algısını bozan hipergerçek dünyalar yaratır. Karaduman ve Aciyan'ın çalışması, oyun içi hedeflerin bireyleri sürekli olarak sanal bir başarı ve tatmin arayışına

sürüklediğini ve bu hedeflerin, oyuncuların oyunda daha fazla vakit geçirmesine yol açarak bağımlılık riskini artırdığını belirtmektedir. Bu bağlamda oyun içi hedefler, oyuncuları gerçek dünyadaki hedeflerden uzaklaştırarak, simülasyonun sunduğu sahte hedefler doğrultusunda bağımlı hale getirir. Dijital oyunlarda hedefler, oyuncuların tatmin arayışını sürekli diri tutar; bu süreç, Baudrillard'ın hipergerçeklik tanımına uygun bir biçimde, oyuncuların gerçeklikle olan bağlarını gevşetir ve onları simüle edilmiş bir tatmine odaklanmaya teşvik eder (Karaduman & Aciyan, 2020: 460).

Dijital oyunlar, bu açıdan bakıldığında, yalnızca bir eğlence aracı değil; bireyleri kendi içine çeken ve onların gerçekliği yerine geçen hipergerçek dünyalar olarak, simülasyon kuramının önemli bir yansımasıdır. Bu bakış açısı, sanal hedeflerin sürekli olarak yeniden belirlenmesi yoluyla bireyleri oyunda kalmaya teşvik eden oyun mekaniklerinin, simülasyon teorisinin bireyleri gerçeklikten uzaklaştıran özellikleriyle örtüştüğünü gösterir.

3.1.5.5. Artırılmış Gerçeklik Oyunları ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi

Arttırılmış Gerçeklik (AG) Tutum Düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakıldığında, AG Tutum Ölçeği puanlarının bağımlılık seviyeleri ile bağlantılı olduğu gözlemlenmiştir. Tablo 3.4 ve analiz sonuçları, AG oyunlarına yönelik olumlu tutumlar arttıkça dijital oyun bağımlılık puanlarının da anlamlı bir şekilde yükseldiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, AG oyunlarına karşı olumlu tutuma sahip bireylerin bu oyunları daha fazla oynama eğiliminde olduklarını ve dolayısıyla bağımlılık belirtileri gösterme olasılıklarının arttığını göstermektedir.

Özellikle, Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma İsteği alt boyutlarının dijital oyun bağımlılığı ile pozitif ve anlamlı ilişkiler gösterdiği belirlenmiştir. Bu bulgular, AG oyunlarına yönelik olumlu tutumların bireyleri daha uzun süre oyun başında kalmaya teşvik ettiğini ve bu sürecin bağımlılık belirtilerini güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, AG oyunlarına yönelik pozitif tutumların dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir şekilde ilişkili olduğu söylenebilir.

Artırılmış gerçeklik (AG) oyunlarının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki potansiyel etkilerini değerlendirdiğimizde, bu oyunların bireyleri gerçeklikten koparak, onları daha uzun süre sanal bir ortamda kalmaya teşvik ettiği görülmektedir. AG oyunları

kullanıcıları sanal ve gerçek dünyanın iç içe geçtiği bir deneyim sunar. Bu tür oyunlar, kullanıcıların dikkatini çekici hedefler ve ödüller ile motive ederek oyunda geçirilen süreyi uzatma eğiliminde olup, bağımlılık geliştirme riskini artırabilir. AG teknolojisi, bireyleri hipergerçek bir dünyada daha fazla vakit geçirmeye sevk ederek, onların gerçeklik algısını değiştirebilir. Bu bağlamda, AG oyunları bağımlılık yapıcı unsurları güçlendiren bir platform olarak değerlendirilebilir. AG uygulamalarının kullanıcıların duygusal bağlanma düzeylerini artırabileceğini söyleyebiliriz. Kullanıcılar, bu yoğun etkileşimler ve ödül mekanizmaları sayesinde, gerçek dünyadaki sorumluluklarından uzaklaşarak oyun ortamında daha fazla vakit geçirmeye başlarlar. Bu durum, dijital oyun bağımlılığına katkıda bulunabilecek bir faktör olarak değerlendirilebilir (İçten&Bal, 2017: 121).

3.1.5.6. Oyun Keyfi Hipotezi

Veriler incelendiğinde, Arttırılmış Gerçeklik (AG) tabanlı dijital oyunların oyun keyfi düzeyi üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir. Tablolarda, AG oyunlarıyla ilgili Kullanma Memnuniyeti boyutunun artışıyla, bireylerin oyundan aldıkları keyif düzeyinin de arttığı görülmektedir. Özellikle, AG Tutum Ölçeği'nin bu boyutunda 120 dakika ve üzeri sürelerde oyun oynayan katılımcıların memnuniyet puanlarının anlamlı olarak yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuç, AG oyunlarının sunduğu gerçek ve sanal dünya kombinasyonunun, kullanıcı deneyimini daha tatmin edici hale getirdiğini göstermektedir.

Diğer yandan, Kullanma İsteği boyutunda da AG oyunlarının bireylerde olumlu bir tutum geliştirdiği gözlemlenmiştir. Kullanıcıların oyun süresine göre yapılan analizlerde, özellikle 120 dakika üzeri süreyle oynayan bireylerin bu boyuttaki puanlarının yüksek olduğu ve AG oyunlarından daha fazla keyif aldıkları görülmektedir. Bu bulgular, AG oyunlarının sadece eğlenceli bir deneyim sunmakla kalmadığını, aynı zamanda oyun keyfi hipotezini destekler nitelikte olduğunu ortaya koymaktadır.

AG, sanal ve fiziksel öğeleri bir araya getirerek, kullanıcıların çevreleriyle daha derin bir bağ kurmalarını sağlamaktadır. Bu teknoloji, gerçek dünya ile sanal öğelerin eş zamanlı olarak deneyimlenmesine olanak tanır, bu da bireylerin sadece gözlemci olarak kalmalarını engelleyerek onları deneyime aktif katılımcılar olarak dâhil eder. Böylece,

kullanıcılar kendi hareketleri ve etkileşimleri aracılığıyla AG deneyimlerinin bir parçası haline gelirler. Bu yapısı itibarıyla AG, oyun ve eğlence sektöründen eğitim uygulamalarına kadar birçok alanda kullanılmakta ve kullanıcıların deneyimden elde ettiği tatmin duygusunu artırmaktadır. AG uygulamaları, bireylerin gerçek dünyada gerçekleştirdikleri aktiviteleri sanal unsurlarla destekleyerek, onları daha odaklı ve etkileşimli bir deneyime sürükler. Bu özellikler, kullanıcıların hem öğrenme hem de eğlence süreçlerinden daha fazla keyif almalarına katkıda bulunur (Karaçuha & Kara, 2024: 665).

3.1.5.7. Oyun Hissi ve Bağımlılık İlişkisi Hipotezi

Analiz edilen verilere göre, Oyun Hissi ve Bağımlılık İlişkisi hipotezi artırılmış gerçeklik (AG) tabanlı dijital oyunlar açısından anlamlı bir sonuç vermektedir. Özellikle Artırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği verilerinde, oyun oynama süresi arttıkça Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma İsteği boyutlarında da artış olduğu görülmektedir. Bu bulgular, AG tabanlı oyunların kullanıcıları daha fazla tatmin ettiği ve bu tatminin bağımlılık eğilimini artırdığı hipotezini destekler niteliktedir. Örneğin, günlük oyun süresi 120 dakika veya daha fazla olan katılımcılarda memnuniyet puanlarının daha yüksek çıkması, oyun oynama hissinin bağımlılığa katkı sağladığını göstermektedir.

Veriler ayrıca, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçek puanları ile AG oyunlarına yönelik olumlu tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif ilişkiler olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, AG tabanlı oyunların, geleneksel oyunlardan farklı olarak, gerçek dünyayla bütünleşmiş daha yüksek düzeyde oyun oynama hissi yaratarak, kullanıcıları oyunda daha uzun süre tutmaya yönelik bir motivasyon sunduğunu göstermektedir. Kullanıcılar, AG teknolojisi sayesinde elde ettikleri yoğun tatmin duygusu nedeniyle oyundan daha fazla keyif almakta ve bağımlılık geliştirme eğilimi artmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi bağlamında değerlendirildiğinde, artırılmış gerçeklik (AG). tabanlı dijital oyunlar, oyun hissi ve bağımlılık arasındaki ilişkiyi açıklamada güçlü bir çerçeve sunar. Baudrillard'a göre, simülasyonlar gerçekliği taklit ederek bireylerin gerçek ile simüle edilmiş olan arasındaki farkları ayırt etmesini zorlaştırır ve bu simülasyonların içinde kendilerini kaybetmelerine yol açar. AG oyunları,

kullanıcıları sanal bir dünyaya çekerken gerçek dünyaya dair unsurları da entegre ederek bu sanal deneyimi daha yoğun bir şekilde hissetmelerini sağlar. Bu bağlamda, AG oyunları oyunculara hem gerçek hem de sanal unsurları aynı anda sunarak, Baudrillard'ın "hipergerçeklik" kavramına benzer bir deneyim yaratır. Bu deneyim, bireylerde gerçekliğin ötesinde bir tatmin duygusu yaratarak oyuna bağımlılık geliştirmelerine katkıda bulunur (Yalçın & Erdoğan, 2015: 11).

Çalışma verileri, AG oyunlarının sağladığı yüksek tatmin düzeyinin oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanlarını da yükselttiğini göstermektedir. AG tabanlı dijital oyunlar, oyunculara daha fazla gerçeklik hissi sunarak onları oyunda daha uzun süre kalmaya teşvik etmektedir. Baudrillard'ın teorisi ile uyumlu olarak, bu oyunların yarattığı hipergerçek deneyim, oyuncuların yalnızca sanal bir dünyada değil, aynı zamanda gerçek dünyanın bir simülasyonu içinde yaşamalarına olanak tanır. Bu, AG oyunlarının dijital oyun bağımlılığı riskini artırdığı hipotezini desteklemekte olup, AG oyunlarının sunduğu benzersiz deneyimle bireylerin zamanla gerçeklikten uzaklaşarak sanal dünyaya daha fazla bağlandıklarını göstermektedir (Aydın & Öztürk, 2019: 68).

3.1.5.8. Gelecek Kullanım İsteği Hipotezi

Analiz edilen verilere göre, Gelecek Kullanım İsteği hipotezi doğrultusunda arttırılmış gerçeklik (AG) tabanlı dijital oyunlara yönelik kullanım isteği yüksek olan bireylerin, dijital oyun oynama sürelerinin de anlamlı bir şekilde arttığı görülmektedir. Artırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği'nin kullanma isteği boyutunda yer alan puanlar, oyun oynama süresi ile doğrudan bir ilişki göstermektedir. Günlük oyun süresi 120 dakika ve üzerinde olan katılımcıların kullanım isteği puanları, daha kısa süre oynayan katılımcılara kıyasla belirgin derecede yüksektir. Bu durum, AG teknolojisini gelecekte daha fazla kullanmak isteyen bireylerin, dijital oyunları tüm gün boyunca oynama isteği geliştirme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir.

Ayrıca, AG tabanlı dijital oyunlara yönelik kullanım isteğinin yüksek olması, bireylerin bu tür oyunlardan aldıkları tatminin de yüksek olmasıyla ilişkilidir. Kullanma Memnuniyeti ve Kullanma İsteği boyutlarında puanların yükselmesi, bu tür oyunları oynamak isteyen bireylerin, gerçek dünyada AG'nin sağladığı sanal ve etkileşimli deneyimlerden tatmin duyduğunu ve daha fazla oyun oynama eğiliminde olduklarını

göstermektedir. Bu da AG teknolojisi içeren oyunların bağımlılık yaratma potansiyelini artırarak, oyuncuların oyun içinde daha fazla vakit geçirme isteğini pekiştirmektedir.

3.1.5.9. Oyun Süresi ve İlgi Hipotezi

Veriler doğrultusunda Oyun Süresi ve İlgi Hipotezi incelendiğinde, arttırılmış gerçeklik (AG) tabanlı dijital oyunların ilgisini çekmeyen bireylerin, beklentinin aksine, günlük dijital oyun oynama sürelerinin düşmediği; aksine, ilgisizlik bildiren bireylerin bile belirli bir süreyi oyun başında geçirdiği gözlemlenmiştir. AG oyunları ile düşük düzeyde ilgi ve memnuniyet puanlarına sahip katılımcıların, günlük oyun oynama sürelerinin beklendiği gibi kısa olmadığı, genellikle 60 dakikayı aşan sürelerle devam ettikleri görülmüştür. Bu durum, AG oyunlarının sanal gerçeklik unsurlarını içermesinin bireyleri, ilgi düzeylerinden bağımsız olarak, belirli bir süre oyun başında kalmaya teşvik ettiğini ortaya koymaktadır.

Bu sonuçlar, AG oyunlarının, ilgisizlik gösteren bireyler üzerinde bile yüksek düzeyde dikkat çekici etkiler yaratabildiğine işaret etmektedir. AG teknolojisi içeren oyunlar, sanal ve gerçek dünyayı birleştirerek, kullanıcıları ilgi düzeylerinden bağımsız olarak daha fazla vakit harcamaya yönlendirmektedir. Bu bulgular, AG tabanlı oyunların, bireylerin ilgisizlik bildirdikleri durumlarda bile sanal etkileşim unsurlarının günlük oyun süresini artırıcı bir etki yaptığını göstermektedir.

3.1.5.10. Gerçeklik Hissi El-Göz Koordinasyonu Hipotezi

Verilere dayanarak, Gerçeklik Hissi ve El-Göz Koordinasyonu Hipotezi doğrultusunda yapılan değerlendirmelerde, arttırılmış gerçeklik (AG) tabanlı dijital oyunlar oynayan bireylerin, bu oyunların sunduğu gerçeklik hissi ile el ve göz koordinasyonu gelişimi arasında güçlü bir ilişki kurdukları gözlemlenmiştir. Veriler, AG oyunlarına yönelik Kullanma Memnuniyeti puanlarının arttıkça, oyuncuların dijital oyunların el-göz koordinasyonu üzerindeki etkisine daha fazla inandığını göstermektedir. Katılımcıların günlük oyun süreleri ile AG oyunlarına olan tutumları karşılaştırıldığında, oyunların gerçek dünyaya yakın etkileşimler sunmasının, kullanıcıların bu tür oyunlar aracılığıyla el-göz koordinasyonlarını geliştirme potansiyeline dair olumlu algılarını pekiştirdiği ortaya çıkmıştır.

Ayrıca, Kullanma Memnuniyeti alt boyutunda elde edilen yüksek puanlar, bireylerin AG oyunlarıyla geçirdikleri zamanın, yalnızca bir eğlence kaynağı olarak değil, aynı zamanda beceri geliştirici bir etkinlik olarak da değerlendirdiklerini ortaya koymaktadır. AG oyunlarının oyunculara sunduğu gerçekçi görsel deneyimler, el-göz koordinasyonunu geliştirmeye yönelik olumlu tutumları pekiştirmektedir. Özellikle, bu oyunların simülasyon özellikleri ile gerçek hayatta kullanılan motor becerilerin sanal ortamlarda uygulanması, oyuncuların bu oyunların beceri gelişimi üzerindeki etkisine olan inancını artırmaktadır.

SONUÇ

Bu doktora tezi, lise öğrencilerinin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılığı ve artırılmış gerçeklik algılarının Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde nasıl değerlendirildiğini kapsamlı bir şekilde ele almıştır. Trabzon ili Ortahisar Merkez ilçesinde gerçekleştirilen bu araştırma, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkilerini derinlemesine incelemeyi amaçlamış ve bu süreçte hem nicel hem de nitel araştırma yöntemlerinden yararlanmıştır. Elde edilen bulgular, modern teknoloji çağında gençlerin gerçeklik algılarının nasıl değiştiğini ve bu değişimin sosyal, kültürel ve psikolojik boyutlarını ortaya koymuştur. Bu bağlamda, Baudrillard'ın simülasyon kuramı, araştırmanın sonuçlarının daha derin bir anlam kazanmasına olanak tanımıştır.

Araştırmanın temel bulguları, dijital oyunların gençlerin zaman algısını, sosyal etkileşimlerini ve genel yaşam kalitelerini önemli ölçüde etkilediğini göstermektedir. Dijital oyunların gençlerde zaman algısını bozduğu, sosyal izolasyona yol açtığı ve bağımlılık riskini artırdığı hipotezleri doğrulanmıştır. Uzun süre oyun oynayan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı belirtileri gözlemlenmiş ve bu bağımlılığın sosyal yaşamlarını olumsuz etkilediği tespit edilmiştir. Bu durum, dijital oyunların gençler üzerindeki potansiyel olumsuz etkilerini anlamak ve bu etkileri yönetmek için önemli bilgiler sunmaktadır.

Dijital oyunların sunduğu alternatif gerçeklikler, oyuncuların gerçek dünya ile bağlarını zayıflatarak sosyal izolasyona neden olmaktadır. Oyun içi başarılar, sosyal etkileşimler ve ödüller, gerçek dünya başarılarına paralel bir değer kazanmakta ve bu durum, oyuncuların oyun dünyasında daha fazla vakit geçirmelerine yol açmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunların sadece eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda gençlerin yaşamında önemli bir rol oynadığını ve bu rolün dikkatlice yönetilmesi gerektiğini söylemek mümkündür.

Jean Baudrillard'a göre, modern toplumda gerçeklik, simülasyonlar ve simülakrlar aracılığıyla yeniden üretilir ve zamanla bu simülasyonlar, orjinal gerçeklikten daha gerçek bir hale gelir. Dijital oyunlar, oyunculara alternatif kimlikler ve roller sunarak, simülasyon evreninde var olma deneyimini yaşatır. Bu süreç, gerçek ile sanal arasındaki sınırların silinmesine ve gençlerin bu yeni gerçeklik içerisinde kendilerini bulmalarına

neden olur. Dijital oyunların sunduğu alternatif gerçeklikler, oyuncuların gerçek dünya ile bağlarını zayıflatarak sosyal izolasyona neden olmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların gençlerin zaman algısını nasıl değiştirdiğini anlamak için kritik bir çerçeve sunar. Oyun dünyasında geçen zaman, gerçek dünya zamanından bağımsız olarak algılanır ve bu durum, oyuncuların gerçek dünyadaki zaman kavramlarını değiştirebilir. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyen gençler, gerçek dünyada zaman yönetimi sorunları yaşayabilirler. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyonların gerçeklik üzerindeki etkilerini açıkladığı teorisi ile örtüşmektedir. Baudrillard, modern dünyada zamanın nasıl manipüle edildiğini ve bu manipülasyonun bireylerin gerçeklik algılarını nasıl etkilediğini vurgular. Dijital oyunlar, oyunculara belirli hedefler ve ödüller sunarak, onların zaman algılarını yeniden şekillendirir. Bu süreçte, oyuncuların zaman kavramı oyun içi hedeflere ve başarımlara göre belirlenir, bu da gerçek dünyadaki zaman algılarının bozulmasına yol açar.

Dijital oyunların sosyal izolasyona yol açtığı bulgusu, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde anlam kazanmaktadır. Oyunlar, oyunculara sanal dünyalarda sosyal etkileşimler sunar, ancak bu etkileşimler gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerin yerini tutamaz. Baudrillard, modern toplumda bireylerin simülasyonlar aracılığıyla gerçek dünyadan koparıldığını ve bu sürecin sosyal izolasyona yol açtığını savunur. Dijital oyunlar, oyuncuları sanal topluluklara dâhil ederek, onların gerçek dünyadaki sosyal bağlarını zayıflatır.

Bu bağlamda, dijital oyunların gençler üzerindeki sosyal etkilerini anlamak için Baudrillard'ın simülasyon kuramı önemli bir teorik çerçeve sunar. Oyuncular, sanal dünyalarda sosyal etkileşimler kurarak, gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerinden uzaklaşırlar. Bu süreç, gençlerin sosyal becerilerinin zayıflamasına ve gerçek dünyadaki sosyal etkileşimlerden kaçınmalarına yol açabilir. Dijital oyunların sosyal ilişkiler üzerindeki etkilerini anlamak için, bu oyunların gençlerin yaşamlarında nasıl bir rol oynadığını ve bu rolün nasıl yönetilmesi gerektiğini anlamak önemlidir. Eğitimciler, aileler ve politika yapıcılar, gençlerin dijital oyunlarla sağlıklı bir şekilde etkileşimde bulunmalarını sağlamak için çeşitli önlemler almalıdır. Bu önlemler, gençlerin sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

Artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramının pratik bir örneğidir. AR teknolojisi, fiziksel dünyayı dijital unsurlarla harmanlayarak, kullanıcıların gerçeklik algılarını yeniden şekillendirir. Bu süreçte, kullanıcılar gerçek dünyada dijital nesneler ve karakterlerle etkileşime girer ve bu etkileşim, onların gerçeklik algılarını temelden değiştirir. Baudrillard, hipergerçekliğin, gerçek ile simülasyon arasındaki sınırların silinmesi anlamına geldiğini savunur ve AR teknolojisi bu kavramı somut bir şekilde ortaya koyar.

Artırılmış gerçeklik oyunları, oyunculara fiziksel dünyada sanal nesneleri ve karakterleri keşfetme imkânı sunarak, gerçek ve sanal dünya arasında bir köprü kurar. Bu deneyim, oyuncuların gerçeklik algılarını genişleterek, onların çevreleri ile olan etkileşimlerini zenginleştirir. AR teknolojisi, gençlerin ilgisini çeken ve onların günlük yaşamlarında önemli bir yer edinen bir teknoloji haline gelmiştir. Bu durum, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramının bir yansımasıdır; çünkü AR, fiziksel dünyayı dijital unsurlarla zenginleştirerek, kullanıcıların gerçeklik algısını yeniden tanımlar ve genişletir.

Dijital oyunların eğitim alanındaki potansiyeli, son yıllarda giderek daha fazla araştırılmaktadır. Eğitimciler, dijital oyunların öğrencilere nasıl fayda sağlayabileceğini ve bu oyunların eğitim sürecinde nasıl kullanılabileceğini anlamak için çeşitli araştırmalar yapmaktadır. Dijital oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırabilir, öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkileşimli hale getirebilir ve karmaşık konuları daha anlaşılır kılabilir. Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların eğitim alanındaki potansiyelini anlamak için önemli bir teorik çerçeve sunar. Baudrillard'a göre, simülasyonlar gerçekliğin yerini alarak, bireylerin gerçeklik algılarını kökten değiştirir. Dijital oyunlar, öğrencilere alternatif gerçeklikler sunarak, onların öğrenme sürecini yeniden şekillendirebilir.

Eğitimciler, dijital oyunların eğitim sürecinde nasıl kullanılabileceğini anlamak için çeşitli stratejiler geliştirmelidir. Ancak, dijital oyunların eğitim sürecinde nasıl kullanılacağına dikkat edilmelidir, çünkü bu oyunların potansiyel olumsuz etkileri de göz önünde bulundurulmalıdır.

Dijital oyunların gençlerin sağlık üzerindeki etkileri, son yıllarda giderek daha fazla araştırılmaktadır. Bu oyunların gençlerin fiziksel ve zihinsel sağlık üzerindeki potansiyel

etkileri, hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle ele alınmalıdır. Dijital oyunlar, gençlerin motor becerilerini geliştirebilir, problem çözme yeteneklerini artırabilir ve stres seviyelerini azaltabilir. Ancak, bu oyunların aşırı kullanımı, gençlerin fiziksel sağlık sorunları yaşamasına ve zihinsel sağlıklarının olumsuz etkilenmesine yol açabilir.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunların sağlık üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir teorik çerçeve sunar. Baudrillard'a göre, simülasyonlar gerçekliğin yerini alarak, bireylerin gerçeklik algılarını kökten değiştirir. Dijital oyunlar, gençlerin gerçeklik algılarını yeniden şekillendirirken, onların sağlıkları üzerinde de önemli etkiler yaratabilir. Bu süreç, gençlerin fiziksel ve zihinsel sağlıklarını nasıl yönettiklerini ve bu yönetimin nasıl iyileştirilebileceğini anlamak için önemlidir.

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençlerin yaşamı üzerindeki etkilerini anlamak için kritik bir çerçeve sunmaktadır. Baudrillard'a göre, simülasyonlar gerçekliğin yerini alır ve zamanla bu simülasyonlar, orijinal gerçeklikten daha gerçek bir hale gelir. Bu süreç, bireylerin gerçeklik algılarını kökten değiştirir ve onları yeni bir sosyal ve kültürel dinamik içerisinde yeniden tanımlar.

Dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, gençlerin kendi kimliklerini ve sosyal ilişkilerini yeniden tanımlamalarına olanak tanır. Bu teknolojiler, gençlerin gerçeklik algılarını şekillendirirken aynı zamanda onlara yeni deneyimler sunar. Dijital oyunlar, oyunculara alternatif kimlikler ve roller sunarak, onların simülasyon evreninde var olma deneyimini yaşamalarına olanak tanır. Bu süreç, gençlerin gerçek ile sanal arasındaki sınırları silerek, onların yeni bir gerçeklik içerisinde kendilerini bulmalarına neden olur.

Baudrillard'ın teorisi, dijital oyunlar, aynı zamanda onların sosyal ve kültürel dinamiklerini de değiştirir. Dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, gençlerin yaşamlarında önemli bir rol oynar ve bu rolün dikkatlice yönetilmesi büyük önem taşır.

Politika yapıcılar, dijital oyun endüstrisi üzerinde düzenlemeler yaparak gençlerin oyun bağımlılığına karşı koruyucu önlemler almalıdır. Özellikle, oyun içi satın alımlar ve ödüller gibi bağımlılığı tetikleyici unsurların sınırlandırılması önemlidir. Ayrıca, dijital oyunların içeriklerine yönelik yaş sınırlamaları ve denetimler de uygulanmalıdır. Bu

politikalar, gençlerin dijital oyunlarla sağlıklı bir şekilde etkileşimde bulunmalarını ve olumsuz etkilerden korunmalarını sağlayacaktır.

Bu doktora tezi, lise öğrencilerinin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılığı ve artırılmış gerçeklik algılarının simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirilmesine yönelik önemli bulgular sunmuştur. Araştırmanın bulguları, dijital oyunların gençlerin gerçeklik algılarını ve sosyal etkileşimlerini nasıl etkilediğini anlamak için değerli bilgiler sağlamaktadır. Ancak, bu çalışma belirli bir coğrafi alanda ve belirli bir yıl içerisinde (2022) (Trabzon ili Ortahisar Merkez ilçesi) ve sınırlı bir örneklem grubu (1000 lise öğrencisi) üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle, elde edilen sonuçların genelleştirilmesi yapılırken bu sınırlılıklar göz önünde bulundurulmalıdır.

Gelecek araştırmalar, dijital oyunların ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkilerini daha geniş örneklem grupları ve farklı coğrafi bölgelerde inceleyerek bu alandaki bilgileri derinleştirebilir. Ayrıca, niteliksel araştırmalar ve uzun süreli gözlem çalışmaları, dijital oyun bağımlılığının ve artırılmış gerçeklik algılarının daha ayrıntılı bir şekilde anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Bu çalışmalar, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gençlerin yaşamı üzerindeki etkilerini anlamak ve bu etkileri yönetmek için yeni perspektifler sunacaktır.

Sonuç olarak, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, gençlerin gerçeklik algılarını ve sosyal etkileşimlerini derinden etkileyen önemli teknolojilerdir. Bu teknolojilerin sağlıklı ve bilinçli bir şekilde kullanılmasını sağlamak için eğitimciler, aileler ve politika yapıcılar tarafından alınacak önlemler büyük önem taşımaktadır. Bu doktora tezi, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik bağlamında gençlerin yaşamlarını anlamak ve yönlendirmek için önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Eğitimciler, aileler ve politika yapıcılar, gençlerin dijital oyunlarla sağlıklı bir şekilde etkileşimde bulunmalarını sağlamak için bu araştırmanın bulgularından yararlanabilir ve bu alanda daha bilinçli politikalar geliştirebilir.

Bu çalışma, dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının gençler üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir başlangıç noktası sunmaktadır. Ancak, daha geniş ve derinlemesine araştırmalar yapılmalı ve bu teknolojilerin gençler üzerindeki uzun vadeli etkileri daha iyi anlaşılmalıdır. Gelecek araştırmalar, bu alandaki bilgileri derinleştirecek ve gençlerin dijital oyunlar ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile olan

etkileşimlerini daha sağlıklı bir şekilde yönetmelerine yardımcı olacak yeni perspektifler sunacaktır.

Dijital oyunlar, günümüzde sadece eğlence amacıyla oynanan aktivitelerden çok daha fazlasını temsil eder. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, sanal toplumlar ve topluluklar oluşturarak, oyuncuların birbirleriyle etkileşim kurduğu ve bu etkileşimler üzerinden sosyalleştiği platformlar haline gelmiştir. Bu sanal toplumlar, oyuncuların kimliklerini inşa ettikleri, oyun içi başarılar ve roller aracılığıyla sosyal statü kazandıkları mikro kozmoslar olarak işlev görür. Bu bağlamda dijital oyunlar, sadece bireylerin boş vakitlerini değerlendirdikleri bir aktivite olmaktan çıkmış, aynı zamanda toplumsal yapılar ve sosyal ilişkilerin yeniden şekillendiği bir alan haline gelmiştir.

Simülasyon evreninde, gerçek dünyadaki sosyal ilişkiler ve roller, sanal dünyada yeniden üretilir. Ancak bu süreç, bireylerin gerçek dünyadaki kimlikleriyle sanal dünyadaki kimlikleri arasında bir ayrışmaya yol açabilir. Örneğin, bir genç dijital oyunlarda bir lider ya da kahraman rolünü üstlenirken, gerçek dünyadaki sosyal hayatında daha pasif bir rol oynayabilir. Bu durum, bireylerin kimlik algısında bir kriz yaratabilir ve gençlerin gerçek dünyadaki rollerinden uzaklaşmasına neden olabilir.

Dijital oyunlar, oyunculara gerçek dünyada elde edemeyecekleri güç ve başarıları sanal dünyada deneyimleme fırsatı sunar. Bu durum, oyun dünyasında kazanılan başarıların, gerçek dünyadaki sosyal başarılarla eşdeğer görülmesine yol açar. Ancak bu başarılar, Baudrillard'ın simülakr kavramıyla açıklanabilir; çünkü oyun dünyasındaki bu başarılar, aslında gerçeği temsil etmeyen, simüle edilmiş başarılardır. Oyuncuların bu başarıları gerçek hayatta karşılık bulmadığında, bireyler kendilerini gerçek dünyadan daha çok sanal dünyaya ait hissetmeye başlarlar.

Dijital oyunlar, bireylere alternatif kimlikler yaratma ve bu kimliklerle sanal dünyada var olma fırsatı tanır. Bu süreç, özellikle ergenlik dönemi gibi kimlik inşasının kritik olduğu dönemlerde önemli sosyal ve psikolojik etkiler yaratabilir. Oyun dünyasında oyuncular, genellikle gerçek hayatta sahip olmadıkları yeteneklere ve statülere sahip olurlar. Bu da onların sanal dünyadaki kimlikleriyle daha fazla bağ kurmalarına yol açar. Sanal dünyadaki kimlikler, oyuncular için gerçek dünyadaki kimliklerinden daha cazip hale gelebilir. Ancak bu durum, kimlik krizine ve gerçek dünyadaki kimliklerin silikleşmesine neden olabilir.

Baudrillard'ın simülakr kavramı, dijital oyunların sunduğu bu kimlik inşa sürecini anlamak için önemli bir araçtır. Simülakr, gerçeği temsil eden ama aslında gerçeğin bir yansıması olmayan modellerdir. Dijital oyunlar, oyunculara gerçek hayatta sahip olmadıkları kimlikleri simüle etme fırsatı sunar, ancak bu kimlikler sadece sanal dünyada geçerlidir. Oyuncular, sanal dünyadaki bu kimliklerine bağımlı hale geldiklerinde, gerçek dünyadaki kimliklerinden uzaklaşmaya başlarlar. Bu durum, özellikle genç bireylerin kimlik gelişimi sürecinde ciddi sorunlara yol açabilir.

Kimlik inşası, bireylerin toplum içindeki yerini ve rollerini belirlemesi açısından kritik bir süreçtir. Dijital oyunlar, bu süreci karmaşıklaştırarak bireylerin sanal dünyada yarattıkları kimliklerle gerçek dünyadaki kimlikleri arasında bir çatışma yaratabilir. Bu durum, özellikle genç bireylerde sosyal izolasyona, depresyona ve kimlik bunalımına yol açabilir. Oyuncular, sanal dünyada kendilerini daha güçlü ve başarılı hissederken, gerçek dünyadaki sosyal rollerini ve sorumluluklarını ihmal edebilirler.

Bu, genç bireylerin gerçek dünyadaki toplumsal etkileşimlerden kaçınmasına ve oyun dünyasına daha fazla zaman ayırmasına neden olabilir. Dijital oyunların bireyler üzerindeki en büyük etkilerinden biri de zaman algısındaki değişimdir. Oyun dünyasında geçen zaman, gerçek dünyadaki zamanla eşdeğer değildir. Oyuncular, oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini fark etmeyebilirler ve bu durum, günlük yaşamlarındaki zaman yönetimi becerilerini olumsuz yönde etkileyebilir. Özellikle genç bireyler, dijital oyunlara fazla zaman ayırdıklarında, okul hayatları, sosyal ilişkileri ve günlük sorumlulukları geri planda kalabilir. Zaman algısındaki bu bozulma, dijital oyun bağımlılığının en önemli belirtilerinden biridir.

Dijital oyun bağımlılığı, özellikle genç bireyler arasında giderek daha yaygın hale gelen bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun oynarken geçen zamanın farkında olmamak, bireylerin gerçek dünyadaki sorumluluklarından kaçınmalarına yol açar. Bu süreç, gençlerin akademik başarılarını olumsuz etkileyebilir, aile ilişkilerinde sorunlara yol açabilir ve genel olarak yaşam kalitelerini düşürebilir. Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin sosyal hayatlarını da etkiler; uzun süre oyun oynayan gençler, gerçek dünyadaki sosyal etkileşimlerden uzaklaşarak, sanal dünyadaki sosyal ilişkilerine daha fazla önem vermeye başlarlar.

Artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, dijital ve fiziksel dünyaları birleştirerek, kullanıcıların gerçeklik algılarını temelden değiştirir. Artırılmış gerçeklik, fiziksel dünya üzerinde dijital unsurların yerleştirilmesiyle, kullanıcıların çevreleriyle etkileşim kurmasını sağlar. Bu teknoloji, özellikle genç bireyler arasında büyük ilgi görmektedir ve bu kullanıcılar, artırılmış gerçeklik oyunlarıyla fiziksel dünyada sanal nesnelerle etkileşim kurarak farklı bir deneyim yaşamaktadırlar.

Artırılmış gerçeklik teknolojileri, kullanıcıların gerçek dünyadaki deneyimlerini zenginleştirerek, onların çevre algılarını genişletir. Örneğin, bir artırılmış gerçeklik oyunu olan "Pokémon Go", oyuncuların gerçek dünyada sanal yaratıklarla etkileşim kurmasını sağlayarak, fiziksel ve dijital dünyalar arasında bir köprü kurar. Bu teknoloji, kullanıcıların gerçek dünya ile dijital dünya arasındaki sınırları aşmalarına ve her iki dünyayı bir arada deneyimlemelerine olanak tanır. Bu durum, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramıyla doğrudan ilişkilidir, çünkü artırılmış gerçeklik, fiziksel dünyanın dijital unsurlarla zenginleştirilmesiyle, gerçeklik algısının bulanıklaşmasına yol açar.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları, genç bireylerin çevreleriyle olan etkileşimlerini değiştirdiği gibi, onların sosyal ve kültürel dinamiklerini de etkiler. Artırılmış gerçeklik oyunları, gençlerin sosyal yaşamında önemli bir yer edinmiştir ve bu oyunlar, oyuncuların sanal nesnelerle fiziksel dünyada etkileşim kurmasına olanak tanır. Bu süreç, gençlerin sosyal becerilerini geliştirirken, aynı zamanda onların gerçeklik algılarını yeniden şekillendirir.

Dijital oyunlar, eğitim alanında da büyük bir potansiyele sahiptir. Özellikle etkileşimli oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırabilir ve öğrenme süreçlerini daha eğlenceli hale getirebilir. Dijital oyunlar, karmaşık konuları daha anlaşılır kılmak ve öğrencilerin dikkatini çekmek için etkili bir araç olabilir. Ancak bu oyunların aşırı kullanımı, öğrencilerin akademik başarılarını olumsuz etkileyebilir ve oyun bağımlılığına yol açabilir. Dijital oyunların sağlık üzerindeki etkileri de son yıllarda giderek daha fazla araştırılmaktadır. Özellikle uzun süre bilgisayar başında vakit geçiren gençlerde, fiziksel sağlık sorunları ortaya çıkabilir. Bunun yanı sıra, dijital oyunlar, gençlerin zihinsel sağlıklarını da olumsuz etkileyebilir. Aşırı oyun oynama, gençlerde stres ve kaygı seviyelerinin artmasına, sosyal izolasyon ve depresyon gibi sorunların ortaya çıkmasına

yol açabilir. Bu bağlamda, dijital oyunların eğitim ve sağlık üzerindeki etkilerini anlamak için gençlerin bu oyunlarla sağlıklı bir şekilde etkileşimde bulunmalarını sağlamak önemlidir. Eğitimciler, dijital oyunların eğitimde nasıl kullanılabileceğini araştırmalı ve bu oyunların potansiyel faydalarını maksimum düzeyde kullanarak, olumsuz etkilerinden kaçınmanın yollarını bulmalıdır.

KAYNAKÇA

Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.

Adanır, O. (2007). *Jean Baudrillard ve Farklı Dünyalarımız: Metafizik ve Patafizik Ayrımının Ötesinde Düşünmek*. *Uluslararası Baudrillard Çalışmaları Dergisi*, *4* (1), 1-23.

Adanır, O. (2005). *İki Amerika: Gerçek ve Sanal.* Ankara: Doğu-Batı, Doğu Batı Yay.

Adanır, O. (2013). *Osmanlı ve Ötekiler.* Doğu Batı Yayınları

Adanır, O. (2011). "Teknolojik Gelişmeden Nesne Teknolojisine ya da Toplumsal Gelişme Nasıl Durakladı". *Özne Dergisi*, 8, 20-25

Aziz, A. (1976). *Radyo ve Televizyona Giriş*. Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları

Binark, M., Bayraktutan, G., & Fidaner, I. (2017). *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (101). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Akbulut, H. (2009). *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü*. İstanbul: Kalkedon Yayınları

Akkoç, A. (2019). "Tüketim Toplumunun Toplumsal Değerler Üzerindeki Etkisi". *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 1, 1-25.

Altun, F. (2011). "Jean Baudrillard'ın Medya Teorisinin Kaynakları Hakkında Bir Tartışma". *Özne Dergisi*, 14(160), 25-37.

Altun, F. (2005). *Modernleşme Kuramı: Eleştirel Bir Giriş*. İstanbul: Küre Yayınları.

Altun, F. (2006). *M. McLuhan ve J. Baudrillard'ın Medya Kuramlarının Karşılaştırmalı Çözümlenmesi.* (Doktora Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Aquinas, T., Arnheim, R., Ascott, R., Backus, J., Bacon, F., Bakhtin, M., ... & Cicero, M. T. (2011). "Blogs, 104, 240 Boccioni, Umberto, 382 Body, 219 Boehm, Gottfried, 340 Boltraffio, Giovanni A., 49". *Center for Art and Media Karlsruhe (ZKM)*, *241*, 365.

Askeqaard, R. B. (2003). "The Fire of Desire: A Multisited Inquiry Into Consumer Passion". *Journal of Consumer Research, 30*(3), 326-351.

Ağca, M. E. (2022). "Y ve Z Kuşağına Ait Oyuncuların Dijital Oyunlardaki Şans Paketlerine İlişkin (Loot Box) Değerlendirmelerini Tespit Etmeye Yönelik Bir Araştırma: FIFA Ultimate Team Örneği". *TRT Akademi*, 7(16), 1006-1031.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). "Video Games And Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life". *Journal Of Personality And Social Psychology, 78*(4), 772-790.

Aydın, B, & Öztürk, Y. (2019). "Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyal İzolasyon Üzerindeki Etkisi: Ortaokul Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma". *Eğitim ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(3), 75-88.

Aziz,A (1996). *Elektronik Yayıncılıkta Temel Bilgiler*. Ankara. Ankara Yayınevi

Baudrillard, J. (1981). "Requiem For The Media". In *For A Critique Of The Political Economy Of The Sign* (35-50). Saint Louise: Telas Press.

Baudrillard, J. (2002). *La İlusión Vital* (P. 86). Madrid: Siglo

Baudrillard, J. (2003). "Disneyworld Company". *Quaderns D'arquitectura Urbanisme*, 6-9.

Baudrillard, J. (1994). *Simülakrlar ve Simülasyon.* (H. Deliceçaylı & F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. İngiltere: Sage Publications.

Baudrillard, J. (2000). *Tüketim Toplumu: Söylenceleri ve Yapıları* (H. Deliceçaylı & F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (1980). *Fetichisme Et Ideologie: La Reduction Semiologique*. *Objets Du Fetichisme.* Paris, 214.

Baudrillard, J. (2005). *Bir Parçadan Diğerine* (Y. Avunç, Çev.). İstanbul: Inkılap Kitabevi

Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2017). *Can Çekişen Küresel Güç* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Baudrillard, J. (2016). *The Consumer Society: Myths and Structures*. İngiltere: Sage Publications.

Baudrillard, J. (2014). *Screened out* (8). İngiltere: Verso Books.

Baudrillard, J., & Guillaume, M. (2008). *Radical Alterity*. İngiltere: Semiotext(e)

Baudrillard, J. (2018). *Amerika.* (Y. Avunç, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (1981). *Requiem For The Media. In For A Critique Of The Political Economy of the Sign.* Saint Louise: Telas Press.

Baudrillard, J (2013). *Üretimin Aynası Ya Da Materyalist Eleştiri Yanılsaması*, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2002). *(2000-2004) Cool Anılar 5*, Çev, Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2012). *Impossible Exchange*. İngiltere: Verso Books.

Baudrillard, J. (2009). "The Masses: The Implosion of the Social in the Media". *Media Studies: A Reader*, 52-62.

Baudrillard, J. (2001). *The Spirit of Terrorism.* Telos-St Louıs Mo Then New York, 134-142.

Baudrillard, J (2015) *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, Çev., Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bal, G. & İçten, T. (2019). "Web Tabanlı Artırılmış Gerçeklik Sanal Giyinme Uygulamasının Tasarımı ve Test Edilmesi". *Gazi University Journal of Science Part C: Design and Technology*, 7(2), 425-438.

Batı, U., & Ünal, G. T. (2011). *"*Sekizinci Sanatın İnşası:"Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodenizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet"". (S. 3-33). *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. İstanbul: Der Kitabevi

Bilici, M. (2018). "Tüketim Toplumu, Sekülerleşme ve Ahlakın Üç Kipi". *İş Ahlakı Dergisi*, 10, 329-358.

Biricik, Z., & Atik, A. (2021). "Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi,* 9(1), 445-469

Budak, S. (2005). *Psikoloji Sözlüğü*, 3. Baskı. Ankara: Bilim Sanat Yayınları.

Branch, R. M., & Fitzgerald, M. A. (2001). *Educational Media And Technology Yearbook.* Volume 26. ABD: Libraries Unlimited, Inc.

Caplan, S. E. (2002). "Problematic İnternet Use And Psychosocial Well-Being: Development of A Theory-Based Cognitive-Behavioral Measurement İnstrument". *Computers in Human Behavior, 18*(5), 553-575.

Castells, M. (2005). "Global Governance And Global Politics". *PS: Political Science & Politics, 38*(1), 9-16.

Caplan, S. E. (2007). "Relations Among Loneliness, Social Anxiety, And Problematic Internet Use". *Cyberpsychology & Behavior, 10*(2), 234-242.

Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). "The Role Of Flow Experience İn Cyber-Game Addiction". *Cyberpsychology & Behavior, 6*(6), 663-675.

Cuff, E, Sharrock, W, & Francis, D. (2013). *Sosyolojide Perspektifler* (Ü. Tatlıcan, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.

Çakır, H. & Topçu, H. (2005). "Bir İletişim Dili Olarak İnternet. Erciyes Üniversitesi", *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* Sayı: 19, 71-96.

Denktaş, M., Temur, E., Aydın, R., Balinan, Ş., vd. (2023). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Boş Zaman Yönetimi ve Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi". *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi,* 3(1), 83-90

Demir, Y. (2024). "Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi". *Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi,* 6(1), 24-42.

Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). "Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması". *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 6*(1), 1-18.

Eroğlu, Ö. (2007). *Jean Baudrillard'a saygı* (s. 63-64). İstanbul: Kendi Yayınları

Eroğlu, Y. (2014). *Ergenlerde Siber Zorbalık ve Mağduriyeti Yordayan Risk Etmenlerini Belirlemeye Yönelik Bütüncül Bir Model Önerisi.* (Doktora Tezi). Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard: Radikal Belirsizlik* (A. Utku & S. Toker, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayın.

Galloway, A. R. (2004). "Social Realism in Gaming". *Game Studies*, 4(1), 25-39.

Gee, J. P. (2003). "What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy". *Computers İn Entertainment, 1*(1), 20-20.

Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2003). "Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard". In D. Gentile (Ed.), *Handbook of Children And The Media* (Ss. 231-248). London: Sage.

Genosko, G. (1994). "The Paradoxical Effects of Macluhanisme: Cazeneuve, Baudrillard And Barthes". *Economy And Society*, *23*(4), 400-432.

Griffiths, M. D. (2000). *Does Internet And Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence*. *Cyberpsychology & Behavior, 3*(2), 211-218.

Griffiths, M. D. (2005). "A 'Components' Model of Addiction Within A Biopsychosocial Framework". *Journal of Substance Use, 10*(4), 191-197.

Griffiths, M. D. (2010). "The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence". *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 119-125.

Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). "Video Game Addiction: Past, Present, and Future". *Current Psychiatry Reviews, 8*(4), 308-318.

Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Gordon-Reed, A. (1998). *Thomas Jefferson and Sally Hemings: An American Controversy*. ABD: University of Virginia Press.

Harvey, D. (1989). "From Managerialism To Entrepreneurialism: The Transformation İn Urban Governance in Late Capitalism". *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, *71*(1), 3-17.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, İstanbul: Ayrıntı.

İçten, T., & Bal, G. (2017). "Artırılmış Gerçeklik Üzerine Son Gelişmelerin ve Uygulamaların İncelenmesi". *Gazi University Journal of Science Part C: Design And Technology*, 5(2), 111-136.

Jansz, J. (2005). "The Emotional Appeal of Violent Video Games For Adolescent Males". *Communication Theory, 15*(3), 219-241.

Karaçuha, S., & Kara, T. (2024). "Dijital Pazarlama Çağında Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Satın Alma Üzerindeki Etkisi". *Turkish Online Journal of Design Art And Communication*, 14(3), 660-672.

Karaduman, M., & Aciyan, E. P. (2020). "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472.

Karasar, N. (2002). *Bilimsel Araştırma Yöntemi.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım Ltd. Şti.

Karataş, E. (2009). "Jean Baudrillard, Sizin Aynanız Olacağım". *K Dergisi*, 10-15.

Kellner, D. (2011). "Toplumsal Teori Olarak Postmodernizm: Bazı Meydan Okumalar ve Sorunlar". In M. Küçük (Ed.), *Modernite Versus Postmodernite* (S.25). İstanbul: Say Yayınları.

Kızmaz, Z. (2014). "Ortadoğu Ülkelerinde Suç Oranlarına Genel Bir Bakış". *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 24(1), 225-238.

Kirsh, S. J. (2003). "The Effects of Violent Video Games on Adolescents: The Overlooked influence of Development". *Aggression And Violent Behavior, 8*(4), 377-389.

Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). "Gender Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents". *Journal of Nervous and Mental Disease, 193*(4), 273-277.

Koral, F., & Alptekin, K. (2023). "Dijital Oyun Bağımlılığı: Bir Derleme Çalışması". *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi,* (11), 283-308.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). "Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Empirical Research". *International Journal Of Mental Health And Addiction, 10*(2), 278-296.

Küçük, S.,Yılmaz, R., Baydaş, Ö., & Göktaş, Y. (2014). "Ortaokullarda Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Tutum Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması". *Eğitim ve Bilim*, 39(176), 355-367.

Klopfer, Eric, Osterweil, S., & Salen, K. (2009). "Moving Learning Games Forward – Obstacles, Opportunities & Openness". *The Education Arcade Massachusetts Institute of Technology*, 10, 1-58.

Lammes, S. (2008). "Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games". *Space And Culture*, 11(3), 260-272.

Leung, L. (2004). "Net-Generation Attributes and Seductive Properties of the Internet As Predictors of Online Activities and Internet Addiction". *Cyberpsychology & Behavior, 7*(3), 333-348.

Lombard, M. (1997). "At the Heart of it All: The Concept of Presence". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 15-40.

Mcluhan, M., & Powers, B. R. (1989). *The Global Village: Transformations in World Life And Media İn The 21st Century*. ABD: Communication and Society.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. ABD: MIT press.

Marwick, A. E. (2015). "Instafame: Luxury Selfies İn The Attention Economy". *Public Culture, 27*(1 (75)), 137-160.

Nalçaoğlu, H. (2020). "Attitudes Towards Social Media". *Retrieved September, 10*, 2021, 1-16

Nedret, Ç. (2008). *"*Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik". *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 373, 9*, 369-386.

Özsoy, A. (2011). *Televizyon ve İzleyici: Türkiye'de Dönüşen Televizyon Kültürü ve İzleyici*. Ankara: Ütopya.

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). "A Motivational Model Of Video Game Engagement". *Review of General Psychology*, 14(2), 154-166.

Reinecke, L. (2009). "Games and Recovery: The Use of Video And Computer Games To Recuperate From Stress and Strain*"*. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126-142.

Rigel, N, Batuş, G.,Yücedoğan, G., & Çoban, B. (2005). *Kadife Karanlık*. İstanbul: Su Yayınevi.

Ritzer, G. (2012). *Modern Sosyoloji Kuramları* (H. Hülür, Çev.). Ankara: Deki Basım Yayım.

Samuels, D. J., & Shugart, M. S. (2010). *Presidents, Parties, and Prime Ministers: How The Separation of Powers Affects Party Organization and Behavior*. İngiltere: Cambridge University Press.

Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). "Project Massive: Self-Regulation and Problematic use of Online Gaming". In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (ss. 829-838).

Şenol, O., & Nasır, S. (2019). "Tüketicilerin Gösterişçi Tüketime Yönelik Tutumlarına Göre Sınıflandırılması". *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 382-400.

Sezgin, A. A. (2016). "Türkiye'de Instagram Fenomenleri: Sosyal Paylaşım Ağlarında İnşa Edilen Yaşamların Kültürel Analizi". *Journal of International Social Research, 9*(43), 2144-2150.

Sütcü, G. B., Fidaner, I. B., & Binark, M. (2009). *Dijital Oyun Rehberi*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Sim, S. (2006). *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü* (M. Erkan & A. Utku, Çev.). Ankara: Ebabil.

Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş: Temel İlkeler ve LISREL Uygulamaları*. Ankara: Ekinoks Basın Yayın Dağıtım Ltd Şti.

Slater, M., & Wilbur, S. (1997). "A Framework For Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments". *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.

Talan, T., & Kalınkara, Y. (2020). "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği". *Journal Of Instructional Technologies And Teacher Education*, 9(1), 1-13.

Tavşancıl, E. (2014). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS ile Veri Analizi.* Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Tekkurşun Demir, G. ve Mutlu Bozkurt, T. (2019). "Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması", *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi,* 6(1), 1-18.

Toffoletti, K. (2014). *Yeni Bir Bakışla Baudrillard.* (Y. Başkavak, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.

Tokgöz, O. (2003). "Türkiye'de İletişim Eğitimi: Elli Yıllık Bir Geçmişin Değerlendirilmesi". *Kültür ve İletişim*, 6 (1)(11), 9-32.

Törenli, N. (2005). *Yeni Medya. Yeni İletişim Ortamı*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. ABD: Simon & Schuster.

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van De Eijnden, R. J., Vermulst, A. A., & Van De Mheen, D. (2010). "Video Game Addiction Test: Validity And Psychometric Characteristics". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(6), 703-710.

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). "Enjoyment: At The Heart Of Media Entertainment". *Communication Theory,* 14(4), 388-408.

Yanik, A. (2016). "Yeni Medya Nedir Ne Değildir?". *Journal of International Social Research*, 9(45), 898-910.

Yağiz, E. (2007). *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri* (Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2004). "Elektronik Oyunlar ve Türkiye". *21. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı,* Ankara.

Walsh, D. A., Gentile, D. A., & Van Meer, R. (2008). "Video Game Play, Screen Time, And Media Effects: Relationships And Trends". *Journal of Adolescent Research*, 23(5), 567-578.

Weinstein, A. M. (2010). "Computer and Video Game Addiction—A Comparison Between Game Users and Non-Game Users". *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276.

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). "Who Plays, How Much, And Why? Debunking The Stereotypical Gamer Profile". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.

Yalçın, A., & Erdoğan, S. (2015). "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenirliği". *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(Özel Sayı 1), 10-18.

Yee, N. (2006). "The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments". *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, 15(3), 309-329.

Yumrukuz, Ö. (2021). "Pubg Oynama Pratiklerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Ekseninde İncelenmesi". *Atatürk İletişim Dergisi,* (21), 5-28.

Yılmaz, A. (2015). "Yeni Medya, Yeni Araştırmalar Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri Kitabının Değerlendirmesi", M. Binnark, Der. *İş Ahlakı Dergisi,* 8, 341–348.

İNTERNET KAYNAKLARI

tr.wikipedia.org/wiki/Devasa_çok_oyunculu_çevrimiçi_rol_yapma_oyunu/adresinden 10.03.2024 tarihinde erişildi.

https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires /adresinden 10.03.2024 tarihinde erişildi.

https://www.who.int/10.01.2024 adresinden tarihinde erişildi.

https://ankaraka.org.tr/adresinden 10.03.2024 tarihinde erişildi.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims/adresinden 10.03.2024 tarihinde erişildi.

https://en.wikipedia.org/wiki/Pokémon_Go/adresinden 10.03.2024 tarihinde erişildi.

Yee, N. (2024,05,10). *Motivations of Play in MMORPGs.* DIGRA. http://nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf adresinden alındı

EKLER

EK 1. ETİK KURUL RAPORU

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurul Başkanlığı

Sayı : E.88656144-000-2400055539

ETİK KURUL ONAY BELGESİ

KARAR BİLGİLERİ	**Oturum Sayısı : 4** **Karar No : 54**	**Toplantı Tarihi: 13.02.2024**
	Aşağıda bilgileri verilen proje ile ilgili çalışmanın, etik ilkeler açısından değerlendirilmesi isteği ile ilgili husus görüşüldü. Yapılan görüşmelerden sonra; söz konusu projeyle alakalı yapılacak çalışma için, araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak konuyla ilgili çalışmanın gerçekleştirilmesinde ***bilim etiği yönünden sakınca bulunmadığına***, Etik Kurulu oy birliği ile karar vermiştir.	
PROJE - TEZ BİLGİLERİ	**Proje- Tez Danışmanı : *Prof.Dr. Adem YILMAZ*** **Proje- Tez Yürütücüsü :** *Doktora Öğrencisi Alper ÖZGEN* **Proje -Tez Konusu:** ***"LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TUTUMLARI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK ALGILARININ SİMÜLASYON KURAMI ÜZERİNE İNCELENMESİ: TRABZON İLİ ÖRNEĞİ"***	

SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU

Unvanı/Adı Soyadı	Görevi	İmza
Prof.Dr. Vedat KAYA	*Etik Kurul Başkanı.*	*(e-imza)*
Prof.Dr. Ufuk ŞİMŞEK	*Etik Kurul Üyesi*	*(e-imza)*
Prof.Dr. Dilaver DÜZGÜN	*Etik Kurul Üyesi*	*(e-imza)*
Prof.Dr. Gökalp Nuri SELÇUK	*Etik Kurul Üyesi*	*(e-imza)*
Prof.Dr. Muhammed KIZILGEÇİT	*Etik Kurul Üyesi*	*(e-imza)*
Prof.Dr. Adem YILMAZ	*Etik Kurul Üyesi*	*(Katılmadı)*
Prof.Dr. Muhammet Dursun KAYA	*Etik Kurul Üyesi*	*(e-imza)*

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: a04cdd80-4ab9-4db0-9b03-a7c1ed181987 Doğrulama Adresi: https://www.turkiye.gov.tr/ataturk-universitesi-ebys

EK 2. ANKETLER

Kişisel Bilgi Formu

Yaş: …….. **Cinsiyetiniz:** kız ( ) erkek ( )
Kilo: …….. **Boy**:……
Kaçıncı sınıfta okuyorsunuz: 1.sınıf( ) 2.sınıf( ) 3.sınıf( ) 4.sınıf ( )
Anne Eğitim Düzeyi: okuryazar değil( ) ilkokul( ) ortaokul( ) lise( ) Üniversite( )
Baba Eğitim Düzeyi: okuryazar değil( ) ilkokul( ) ortaokul( ) lise( ) Üniversite( )
Aylık Aile Geliriniz: a) 0-2000 TL b)2001-4000 TL c)4001-6000TL d)6001-8000TL e)8000TL ve üzeri
Ailenizin kaçıncı çocuğusunuz: a) 1 b)2 c)3 d)4 e)…….
Ailenizde kardeş sayısı kaçtır : a)yok b)1 c)2 d)3 e)……..
Günlük dijital oyun oynama süresi: 30-60dak ( ) 61-90dak ( ) 91-120 dak ( ) 120 dak ve üzeri ( )

Sayın katılımcı,

Lütfen aşağıdaki maddeleri dikkatlice okuyarak her maddede yer alan ifadenin size ne derece uygun olduğuna sizi ne derece tanımladığına karar veriniz. Verdiğiniz karara göre aşağıdaki ifadeleri dikkate alarak yanındaki boşluklardan bir tanesine çarpı (X) işareti koyunuz. Örneğin ifadelerden bir tanesi size hiç uygun değilse "hiç katılmıyorum" size oldukça uygunsa "katılıyorum" seçeneklerini işaretleyiniz. Lütfen bütün ifadeleri cevaplayınız.

Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*2. Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*3. Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*5. Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*6. Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*7. Dijital oyun oynamayı sevmem.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8. Kafa dağıtmanın en iyi yolu dijital oyun oynamaktır.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9. Dijital oyunlarda bir üst bölüme geçmek beni heyecanlandırır.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*10. Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkar.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11. Dijital oyun oynarken güçlendirici, ödül, kupa kazanmak için çabalarım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12. Arkadaşlarımla dijital oyunlar hakkında konuşurum.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13. Arkadaşlarıma dijital oyunlardaki silah, güçlendirici, kupaların yerini anlatırım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14. Yeni çıkan dijital oyunları bilgisayar/telefonuma indiririm.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15. Bulduğum her fırsatta dijital oyun oynarım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
16. Dijital oyunlarda seviyeleri geçene kadar oynamaya devam ederim.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
17. Verilen görev/talimatları yerine getirmeye çalışırım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
*18. Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacağım birşeyim yok.**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

**İtalik olarak gösterilen maddeler ters maddelerdir.*

Sayın katılımcı,

Lütfen aşağıdaki maddeleri dikkatlice okuyarak her maddede yer alan ifadenin size ne derece uygun olduğuna sizi ne derece tanımladığına karar veriniz. Verdiğiniz karara göre aşağıdaki ifadeleri dikkate alarak yanındaki boşluklardan bir tanesine çarpı (X) işareti koyunuz. Örneğin ifadelerden bir tanesi size hiç uygun değilse "hiçbir zaman " size oldukça uygunsa "her zaman" seçeneklerini işaretleyiniz. Lütfen bütün ifadeleri cevaplayınız.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Sayın katılımcı,

Lütfen aşağıdaki maddeleri dikkatlice okuyarak her maddede yer alan ifadenin size ne derece uygun olduğuna sizi ne derece tanımladığına karar veriniz. Verdiğiniz karara göre aşağıdaki ifadeleri dikkate alarak yanındaki boşluklardan bir tanesine çarpı (X) işareti koyunuz. Örneğin ifadelerden bir tanesi size hiç uygun değilse "kesinlikle katılmıyorum " size oldukça uygunsa "kesinlikle katılıyorum" seçeneklerini işaretleyiniz. Lütfen bütün ifadeleri cevaplayınız.

Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği

Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. AG uygulamaları ile oynanan oyunlardan keyif alırım	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2. AG dijital oyunlarda videoların animasyonların görüntülenmesi konuya merakımı arttırır.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3. AG uygulamaları sayesinde oyunları daha çok oynarım	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4. AG dijital oyunlar gerçeklik hissi verir.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5. AG oyunlarını daha istekli oynarım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6. AG oyunları olduğunda dikkatimi daha çok oyuna verebilirim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7. AG oyunları ile evde dijital oyun oynamaktan keyif alırım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

8. AG dijital oyunları ilgimi çekmez	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9. AG oyunlar kafa karıştırdığı için dikkatimi vermem zorlaşır.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10. Dijital oyunlarda AG uygulamalarının kullanılmasına hiç gerek yoktur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11. Dijital oyunlarda AG uygulamaları kullanmak zaman kaybına neden olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12. AG dijital oyunlar oynarken sıkılırım.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13. AG dijital oyunları oynamak zordur.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14. Bütün oyunlarda AG uygulamasının kullanılmasını isterim.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15. Gelecekteki dijital oyunlarda AG uygulamasının kullanılmasını isterim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

EK 3. VELİ ONAM FORMU

Sayın Veli;
Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, "Lise öğrencilerinin dijital oyun tutumları, dijital oyun bağımlılığı ve artırılmış gerçeklik algılarının simülasyon kuramı bağlamında değerlendirilmesi; Trabzon ili örneği" adıyla, 2021-2022 eğitim öğretim yılı süresince yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Bu araştırma Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve arttırılmış gerçeklik algılarını ölçek adına dijital oyun tutumlarını araştırmayı hedeflemektedir.

Araştırma Uygulaması: Anket uygulaması şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleşmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Alper ÖZGEN

İletişim bilgileri :

Velisi bulunduğum ..... sınıfı ..... numaralı öğrencisi .....……'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum. (Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

…./…../……

İsim-Soyisim İmza:

EK 4. ARAŞTIRMA İZİN BELGESİ

T.C.
TRABZON VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-82438636-605.99-46351932
Konu : Bilimsel Çalışma İzni
(Alper ÖZGEN)

24/03/2022

VALİLİK MAKAMINA

Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı doktora programı öğrencisi Alper ÖZGEN'in, Prof. Dr. Adem YILMAZ'ın danışmanlığında yürüttüğü "**Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Arttırılmış Gerçeklik Algılarının Simülasyon Kuramı Üzerine Incelenmesi; Trabzon İli Örneği**" konulu tez çalışması çalışması kapsamında ilimiz Ortahisar ilçesine bağlı ekteki orta öğretim kurumlarında öğrenim gören 9, 10, 11 ve 12. sınıf öğrencileriyle araştırma yapma isteği Müdürlüğümüz Araştırma İzinleri Değerlendirme Komisyonu tarafından incelenmiştir.

Bahsi geçen çalışmanın, eğitim öğretimi aksatmayarak yaz tatilinden 3 hafta öncesine kadar bitecek şekilde; 2021–2022 eğitim öğretim yılında Covid-19 salgını kapsamında alınması gereken tedbirler dikkate alınarak yapılması gerekmektedir.

Araştırmacının 2020/2 sayılı genelge doğrultusunda hareket etmesi, **izinsiz herhangi bir ses ve görüntü kaydı yapılmasına kesinlikle izin verilmemesi,** veli onamı ve katılımcıların onayı alındıktan sonra çalışmanın yapılması, elde edilen verilerin çalışma kapsamı dışında kullanılmaması, **belirtilen veri toplama araçlarının (*Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Arttırılmış Gerçeklik Tutum Ölçeği*) kullanılması** ve sonuçların bir örneğinin Ar-Ge birimine teslim edilmesi kaydıyla, çalışmanın ilçe milli eğitim müdürlüğü sorumluluğu ve yetkisinde, okul müdürlerinin de uygun göreceği zamanlarda ve kontrolünde uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Hüseyin Burak FETTAHOĞLU
İl Milli Eğitim Müdürü

Ek: Okul Listesi (1 sayfa)

OLUR

Ömer ŞAHİN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şubesi (Ar-Ge Birimi)
Telefon No : 0 (462) 223 55 52 - 12
E-Posta: argetrabzon@gmail.com
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr
Belge Doğrulama Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi için: Fatma ER
Unvan : Öğretmen
İnternet Adresi: http://trabzonarge.meb.gov.tr
Faks:4622302094

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden af75-6af1-387b-bec9-3aef kodu ile teyit edilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

Öğr. Gör. Alper ÖZGEN

Kişisel Bilgiler

Eğitim Bilgileri

Doktora: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Türkiye, 2018 - Devam Ediyor

Yüksek Lisans: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Ve Sinema Anabilim Dalı, Türkiye, 2015 - 2017

Lisans: Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema Ve Televizyon, Türkiye, 2011 - 2015

Yabancı Diller

Araştırma Alanları

Kitle İletişimi ve Araçları, İletişim Bilimleri, Radyo, Sinema ve Televizyon, Medya ve İletişim Sistemleri

Akademik Unvanlar / Görevler

Öğretim Görevlisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Rektörlük, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, 2021 - Devam Ediyor

Öğretim Görevlisi, Avrasya Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Görsel-İşitsel Teknikler Ve Medya Yapımcılığı Bölümü, 2017 - 2020

Akademik İdari Deneyim

KTÜ Radyo/TV Birim Sorumlusu, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Rektörlük, 2021 - Devam Ediyor

Staj Koordinatörü, Avrasya Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Görsel-İşitsel Teknikler Ve Medya Yapımcılığı Bölümü, 2020

MYO Müdür Yardımcısı, Avrasya Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Görsel-İşitsel Teknikler Ve Medya Yapımcılığı Bölümü, 2020

Meslek Yüksekokulu Kurulu Üyesi, Avrasya Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Görsel-İşitsel Teknikler Ve Medya Yapımcılığı Bölümü, 2020

Diğer Dergilerde Yayınlanan Makaleler

Yükseköğretimde Yeni Medya Stratejileri, KTÜ TV YouTube Kanalının İçerik Analizi Yöntemi ile Değerlendirilmesi - Özgen A., Yılmaz A., Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 12(3), 1940-1958, 2024

Kitap & Kitap Bölümleri

Dijital Yayın Platformları Özelinde Türk Dizi Sektörünün Yapısal Dönüşümü: Exxen ve Netflix Örneği - Özgen A., Spor ve İletişim Bilimlerinde Yenilikçi Yaklaşımlar, Gazi Kitabevi, 2023, ss. 13-31

Ters Işık ve Silüet Fotoğrafı - Özgen A., Fotoğrafçılık Türleri, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Yayınları, 2021, ss. 69-92

Etkinlik Fotoğrafçılığı - Özgen A., Fotoğrafçılık Türleri, Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınevi, 2020, ss. 274-292

Hakemli Kongre / Sempozyum Bildiri Kitaplarında Yer Alan Yayınlar

Feminist Film Teorisi Açısından Soraya'yı Taşlamak Filminin İncelenmesi - Özgen A., Sarıkurt S., International Online Conference on Social Sciences Researches (IOCSSR), 2020, Trabzon, Türkiye, 11-12 Aralık 2020, ss. 265-274