



DİJİTAL OYUNLARDA İÇERİK VE NESİL FARKLILIĞI BAĞLAMINDA GELİŞEN RİSKLER: TÜRKİYE'DE OYUN OKURYAZARLIĞI KAVRAMI ÜZERİNE BİR İNCELEME*

DEVELOPING RISKS IN THE CONTEXT OF CONTENT AND GENERATION DIFFERENCES IN DIGITAL GAMES: A REVIEW ON THE CONCEPT OF GAME LITERACY IN TURKEY

Oğuzcan AKGÖL

Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu,
Pazarlama ve Reklamcılık Bölümü,
o.akgol@iku.edu.tr

10.33537/sobild.2023.14.2.9

Makale Bilgisi

Gönderildiği tarih: 01.05.2023
Kabul edildiği tarih: 11.07.2023

Article Info

Date submitted: 01.05.2023
Date accepted: 11.07.2023

Anahtar sözcükler

Dijital oyunlar; Oyun okuryazarlığı; Nesil farklılığı; Kuşak

Keywords

Digital Games; Gaming Literacy; Generation Gap; Generation

Öz

Araştırmanın amacı dijital oyunlarda yer alan içerik, görsel ve metinlerin farklı yaş grupları tarafından nasıl algılandığını ölçebilmek, farkındalık seviyelerini tespit edebilmek ve risk algısının yaş gruplarına göre değişkenlik gösterip göstermediğini araştırmaktır. Çalışmanın örneklemini lise ve üniversite mezunu olup dijital oyun oynayan kişiler oluşturmaktadır. Literatürde dijital oyun oynayanların okuryazarlık seviyelerini ölçebilecek nitelikte referans bir ölçek bulunmadığından oyun okuryazarlığıyla ilgili yeni bir ölçek geliştirmeye karar verilmiştir. Dijital oyunlarla ilgili ifade edilen düşüncelerin yaş aralıklarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek amacıyla katılımcılara yönelik Anova testi uygulanmıştır. Buna göre yaş aralıkları arasında istatistiksel yönden %95 anlamlılık seviyesine ulaşılmış, bu unsurlar özelindeki risk algısının yaşa göre değişkenlik gösterdiği ortaya çıkmıştır.

Abstract

The aim of the study is to measure how the content, visuals and texts in digital games are perceived by different age groups, to determine their level of awareness and to investigate whether risk perception varies according to age groups. The sample of the study consists of high school and university graduates who play digital games. Since there is no reference scale in the literature that can measure the literacy levels of digital game players, it was decided to develop a new scale related to game literacy. In order to test whether the opinions expressed about digital games differ according to age ranges, Anova test was applied to the participants. Accordingly, a statistical significance level of 95% was reached between age ranges, and it was revealed that the risk perception specific to these elements varied according to age.

* Bu çalışma, "Dijital Oyunlarda İçerik ve Nesil Farklılığı Bağlamında Gelişen Riskler: Türkiye'de Oyun Okuryazarlığı Kavramı Üzerine Bir İnceleme" isimli doktora tezinden üretilmiştir

Giriş

Teknoloji, günümüzde dünyaya hakim olan önemli gerçeklerden biridir. Teknolojinin olanaklarını günlük yaşamda kullanmamak, toplumsal yaşama uyum sağlayamamakla eş tutulmaktadır. Özellikle yeni iletişim teknolojilerinin egemen olduğu bir dünyada yaşayan yeni nesil, teknolojik ilerlemeyi takip etmeyen ortamlarda kendini yabancılaşmış hissetmekte ve bu ortamlarda kalma gereği duyduğunda motivasyonunu çok çabuk kaybetmektedir. Geleneksel okuryazarlık kavramı değiştikçe, farklı okuryazarlık stilleri ortaya çıkmaya başlamış ve araştırmalar bu yöne doğru kaymıştır.

İletişim kurma ihtiyacı yaşamın doğal bir gereği olarak bilinmektedir. İletişim ortamlarının çeşitlenmesi ve ortam değiştirmesiyle beraber sanal mecralar çeşitli iletişim faaliyetlerinin kurulabildiği alanlar olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu alanlar kişilerin farklı kültürlerden ve görüşlerden insanlarla bir araya gelmesini sağlayarak yalnızlaşma duygusunu gidererek sosyalleşme imkanı vermekte, kişiler bu sayede sosyal ortamda gruplarla iletişim kurarak kendilerini yeni bir çevrede bulmaktadır. Teknolojik imkanlar çerçevesinde gelişim gösteren dijital oyunlar ise internet üzerinden oynanabilmelerinin yanı sıra; farklı platformların sunduğu imkanlar çerçevesinde oynama davranışı esnasında çeşitli dijital ortamlar aracılığıyla iletişime imkan vermesi sebebiyle önemli bir sosyalleşme alanıdır. Dijital oyun oynanırken gerek iletişim kurmak, gerek haberleşmek gerekse de eğlenme amacıyla kitle iletişim ortamları tercih edilmektedir. Bu ortamlarda nefret söylemi, zorbalık, uygunsuz içeriklere yönlendirme gibi problemlerle karşılaşılma ihtimali sebebiyle medya okuryazarlığı kavramı önemli hale gelmiştir. Özellikle medya okuryazarlığı kavramının medya içeriğini okuma ve yorumlama ile ilgili olarak ön plana çıkması dijital ortama uyum sürecinde bu kavramın ele alınmasının yolunu açmıştır. Bu bağlamda teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun; oyunların oynanış biçimini, oyundaki karakterleri, oyundaki ortamı, oyun sırasındaki iletişimi ve bireylerin toplumu anlamlandırmasını sağlayan sosyalleşmeyi değiştiren önemli bir işlev haline gelmiştir.

Araştırmanın ortaya çıkmasını sağlayan sebepler aynı zamanda çalışmanın sorunsalını da oluşturmaktadır. Öncelikle; okuryazarlık ekseninde farklı alt başlıklar altında çeşitli okuryazarlık türlerinin oluşması günümüz dünyasını anlayabilmek için önemlidir. Buradan hareketle; dijital oyunların kapladığı yer ve sahip olduğu dinamik yapı göz önünde bulundurulduğunda oyunların ve içerdiklerinin anlaşılması için mevcut okuryazarlık türlerinin yetersiz kaldığı görülmektedir. Bu sebepten oyun okuryazarlığının ayrı bir alt dal olarak görülmesi ve bu yönde bir oyun okuryazarlığı ölçeği geliştirilmesi elzem görülmüştür.

Oyun okuryazarlığı kavramı olarak son dönemde literatüre dahil olmaya başlamış ancak üzerine detaylı bir çalışma yapılmamıştır. Buna karşın oyun içi görsel,

grafik ve metinlerin bir düşünce yapısıyla kodlandığı ve yine belirli bir amaç doğrultusunda oyunlarda yer aldığı düşünüldüğünde; dijital ortamlardaki içeriklere karşı korumasız kalmamak gerektiği gibi benzer şekilde oyun içi içeriklere karşı da güçlü kalmak önemlidir. Bu noktada medya metinlerinin farklı kuşaklar tarafından algılanışı nasıl ki farklılık gösteriyorsa; oyunların ve oyun oynanan ortamdaki iletişim biçimlerinin algılanışı da nesillere göre farklılık göstermektedir. Bu yönüyle oyun içi risklerin ne olduğu, bunlara yönelik farklı yaş gruplarının algılama biçimleri önem taşımaktadır.

Teknolojideki son gelişmeler oyun oynama biçimlerini direkt etkilemiş, oyun sektörü de bu durumdan benzer şekilde etkilenmiştir. Oyunlar özelinde gerçekleşen bu yeni durum, teknolojinin içerisine doğan Z kuşağının yanı sıra, mevcut duruma alışmaya çalışan Y kuşağının da adaptasyonunu zorunlu kılmıştır. Bunun temel sebebi; dijital oyunların yalnızca grafik ve biçim yönünde değil; içerik noktasında da farklılaşmasıdır. Geniş bir etki kitlesine sahip olan oyunlar bahsi geçen durumlar sebebiyle aşağıdaki sorular ışığında araştırılmak istenmektedir:

- 1) Oyunlar kültürel bir çeşitlilik sağlamakta mıdır?
- 2) Oyun içeriklerinin algılanışı konusunda nesil farklılığı etkili bir unsur mudur?
- 3) Dijital risk kavramının farklı yaş grupları tarafından algılanışı nasıldır?
- 4) Dijital oyun metinleri ve içeriklerindeki suç teşkil eden davranışları anlayabilme noktasında bireylerin oyun okuryazarlık seviyeleri önemli bir faktör müdür?
- 5) Oyun okuryazarlığı kavramı bireylerin dijital oyun içeriklerine dair farkındalıklarını artırma noktasında uygulanabilir bir yöntem midir?

1. Oyun Kavramı

Oyun ortaya çıktığı ilk zamanlardan itibaren insan hayatında önemli bir yer tutan ve yıllar içinde gelişmesine rağmen etkisi değişmeyen bir vakit geçirme ve eğlenme aracıdır. Teknolojinin getirdikleri sayesinde oyunlar zaman içerisinde özellik noktasında dönüşmeye başlamıştır. Özellikle oynanışın artan gerçekçiliği, içeriğin çeşitliliği ve dünyanın her yerindeki diğer kullanıcılarla farklı araçlar aracılığıyla aynı anda iletişim kurabilme yeteneği, oyunların yeniden tanımlanması ihtiyacını doğurmuştur. Geleneksel oyun pratikleri yerine etkileşim, çeşitlilik ve yeni medya kavramının sunduğu tüm özelliklerin kullanılmaya başlandığı dijital oyunlar, bu sayede günümüzdeki halini almış ve yıllar içinde gelişerek günümüze kadar gelmiştir.

Dijital oyunlar, dinamik ve etkileşimli yapıları nedeniyle farklı şekillerde tanımlanabilir. Kerr, bu konuda dijital oyun tanımının farklı tanımlarının sorunlara yol açabileceğini, bu nedenle dijital oyun teriminin bir şemsiye terim olarak kullanılması gerektiğini savunmuştur (Kerr, 2006:3). Teknolojik yeniliklerin en

ileri düzeyde olması nedeniyle bilgisayar, video, elektronik oyunlar olarak da adlandırılabilen dijital oyunlar için Avrupa ve Asya'da bilgisayar oyunları, ABD ve Japonya'da ise video oyunları tabiri çok daha yaygındır.

Dijitalleşme karşısında dönüşüme uğrayan oyunlar için kırılma anı olarak 1970'li yılların sonu görülmektedir. Bu dönemde oyun konsollarının gelişimi ve kullanıcıya sunulması öncelikle Atari firmasının üretimiyle gerçekleşmiştir. İçinde bulunulan dönem için ortaya büyük bir yenilik koyan Atari, sahip olduğu özellikler göz önüne alındığında teknik ve oynanış çeşitleri bakımından muadillerine göre büyük farklılık içermektedir. Eğlenceyi temel alan dönem oyunları, konsolun içerdiği özellikler sayesinde büyük ilgi görmüştür. Bu dönemde Atari'ye ek olarak SEGA ve Nintendo firmaları tarafından üretilen oyunlar da oyun sektörü açısından önemli bir yer tutmuş, rekabetin artmasına imkan sağlamıştır (Kirriemuir, 2006: 27).

2. Kültürel Bir Olgu Olarak Oyunlar

Sutton-Smith (1961)'in Amerikalı çocuklar üzerinde, 1896-1959 yılları arasını kapsayan araştırması bu durumu doğrular niteliktedir. Araştırmaya göre, yıllar içerisinde ABD'de yaşayan çocukların oyun tercihleri ve bu oyunların şekli değişikliğe uğramıştır. Bilhassa araştırmanın başlarında grup halinde oynanan oyunlar süreç içerisinde bireysel oynanan oyunlara dönüşmüştür. Benzer bir çalışma Türkiye'deki oyun kültürü üzerinden de gerçekleşmiştir. Türkiye'deki oyun kültürü ve tercih edilen materyallerin üç nesil boyunca değişiminin incelendiği çalışmada Artar, Onur ve Çelen (2004), Amerika'dakine benzer sonuçların Türkiye için de geçerli olduğu gerçeğini ortaya koymuştur.

Oyunlarla kültür arasındaki ilişkiyi inceleyen Huizinga, dünya üzerinde insana ait olan her şeyin temelinde oyun olduğunu ve oyunların insandan ayrı düşünülmemeyeceği fikrinden yola çıkarak diğer insanlarla kurulan iletişimin de oyunsallaştırıldığı savını ortaya atmaktadır (Huizinga, 2013: 7). Huizinga oyunun gündelik hayatın bir parçası olduğu fikrine karşı çıkarak, kurgusal olduğunun bilindiğini iddia etmektedir. İnsan hayatında sıkça karşılaştığımız drama için insan kültüründe oluşan oyunsal bir karakter tanımını yapmaktadır.

Tüm kültürlerde yer alan bir olgu olması sebebiyle oyunlar kapsayıcı bir yapıya sahiptir. Tam da bu sebepten kültür üzerinde bağımsız bir yanı söz konusudur ve tüm barındırdıklarıyla kültürün karşısında durmaktadır. Huizinga bu yönüyle kültürün de bir oyun şeklinde doğduğunu ifade ederek, ilk andan beri oynanan bir durum olduğunu dile getirmektedir (Huizinga, 2013: 70). Burada bahsedilen şey kronolojik bir sıraya işaret etmese de oyun oynama ile kültürel gelişim arasında bir sebep sonuç ilişkisi olduğu ifade edilmektedir. Huizinga'ya göre oyun kültürel bir forma göre şekil almaz tam aksine kültür bir oyun şeklinde bir şeyleri yapıyormuş gibi gözükür (Huizinga, 2013: 72).

Kültürün kökeninde oyunlar tarihsel bağlamda yer alsada da kültür ile oyunlar her zaman iç içe olmuştur. Oyunların gündelik hayatın içine dahil olma hali ise yetişkin bireylerin daha az kullandıkları araç gereçleri ebeveyni oldukları çocuklara bırakması ile gerçekleşmiştir. Oyunların sahip olduğu yenilikçi, özgürleştirmeye dayalı ve yaratıcılığı ön plana çıkartan yan, bu durumu doğurmuştur (Caillois, 2001: 57).

3. Dijital Oyunlar ve Riskler

Dijital oyunlar yapısı gereği uygulama alanı internet tabanlı sistemler olan ürünlerdir. Dijital oyunların adedi her geçen gün artmakta ve çeşitli türlerde karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunları yalnızca çevrimiçi platformlar üzerinden oynanan oyunlar olarak görmemek gerekir. Revaçta olan ve tercih edilen dijital oyun türleri internet bağlantısına ihtiyaç duymadan da oynanabilen, biçim yönünden kuvvetli olan oyunlardır. Ancak hem oyun oynayan kişiye hem de oyunun türüne bağlı olarak değişen riskler bütünü söz konusudur. Bunlar birkaç farklı açıdan değerlendirilebilir. Bunların en önemlisi de bireyselliktir. İnternet yapısı itibarıyla devrimin yüksek olduğu bir alandır. Dolayısıyla riskler bütününden bahsederken ön plana alınması gereken unsur mecranın ya da ortamın kendisinden ziyade insandır. Bu sebeple kişiler arası oluşabilecek risklere dair farkındalık düzeyine yönelik yapılacak çalışmalar bu durumu engelleme noktasında faydalı olabilmektedir (Bayındır, Tamer ve Vural, 2009: 608).

Oyunların insan varlığından bağımsız düşünülmesi mümkün gözükmemektedir. Oyunlar, kişinin ruh hali, karakteri ve hayata bakış açısına göre farklı etkilere sahip olarak değerlendirilebilir. Özellikle oyun oynayan kişilerin yaşı ve duygusal yapısı olumsuz durumlardan çok çabuk etkilenmelerine yol açıyorsa, oyun içinde gerçekleşen sözlü tacizler ve argo kelime kullanımlarının yaratmış olduğu etkinin kişiler üzerindeki etkisi o denli fazlalaşabilmektedir. Oyunları ve oyunlardaki ana karakterleri içselleştiren bireyler, oyun dünyasının içinden çıkıp meseleyi gündelik yaşamlarına da uyarlayabilmektedir (Anderson, 2004: 113).

Dijital oyunların internet üzerinden çevrimiçi olarak oynanabilen türleri en fazla riske sahip olan türlerdir. Bilhassa çevrimiçi ortamda bulunan oyunların etkileşim temasıyla ön planda olması ve karşılıklı dosya gönderimleri, bilgi aktarımı gibi aksiyonlarda zararlı içeriklerin oyun oynanan araca yüklenmesi ile kişiye özel bilgilerin sızdırılması, dolandırıcılık faaliyetlerinin gerçekleşmesi ve hırsızlık gibi birçok sorunla karşı karşıya kalma durumunu söz konusu kılmaktadır. Bu noktada bahsi geçen durumlara dair en temel çözüm farkındalık oluşumunun sağlanmasıdır. Bilinçli bir kullanıcı oyun esnasında karşısına çıkabilecek olaylara karşı farkındalık eşğini yüksek tutmayı başarabilirse olumsuz durumlara karşı savunma mekanizmasını daha doğru kurabilir, herhangi bir zarara uğramadan durumu yönetebilir (Aktaran Güneş, 2012: 103).

İçerik olarak dijital oyunların barındırmış olduğu riskler söz konusu olduğunda öne çıkan hususlardan bir tanesi de dijital oyunların özendirici rolüdür. Öyle ki simülasyon olarak oyunların sağlamış olduğu sanal alan ve aynı zamanda kurgulanan oyun içi karakterler zararlı birtakım eylemler için kişileri yönlendirebilmektedir. Buna ek olarak; oyun içi şifreli mesajlaşmalar da oyunların bir kamufle aracı olarak kullanılmasına sebep olmakta, zararlı faaliyetler oyun içinde kayıt altına alınamayan ve dikkat çekmeyen konuşmalar aracılığıyla oyunlar üzerinden gerçekleşebilmektedir (Gercke ve Thelesklaf, 2011).

Çevrimiçi oynanan dijital oyunlar özellikle alt yaş kategorisindeki bireyleri oyun içi riskler konusunda daha fazla tehdit etmektedir. İnternetin yaygın bir kullanım aracı haline gelmesiyle beraber her eve giren teknolojik aletler, kolay ulaşılabilir olması sebebiyle kullanım aralığı çok yaygın bir ortamın oluşmasına sebep olmaktadır. Bu noktada bilhassa çocukların oyun ve iletişim alanlarında meydana gelebilecek olumsuz durumlar hem engellenmesinin zorluğu hem de etkileriyle kötü niyetli davranışlara olanak sağlamaktadır. Dijital ortamların anonim kimlik oluşumuna izin vermesi sebebiyle sahte profiller oluşturarak hedef kitlelerine ulaşabilen kişilerin varlığı, bu noktada en önemli tehlike olarak gözükmektedir (Canberk ve Sağıroğlu, 2007: 35).

4. Oyun Okuryazarlığı Kavramı ve Gelişimi

Ortaya çıkan her yeni teknolojik gelişme içinde bulunduğu dönemi değiştirir, zira her yeni icat kendi içinde yenidir. Tüm bunlara ek olarak dönüştürücü bir etkiye de sahiptir. Bu noktadan hareketle okuryazarlık eyleminin de zaman içerisinde dönüştüğünü ve süreç içerisinde farklı okuryazarlık türlerinin ortaya çıktığını gözlemlemek mümkündür. Yeni okuryazarlık türlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte halihazırdaki okuryazarlık tanımının da değiştiğini söylemek gerekir. Öyle ki; günümüzde okuryazarlık sadece anlamlandırma süreci olarak değerlendirilmenin ötesine geçmiş, teknik becerileri de içinde barındıran kapsamlı bir yaklaşımla ifade edilmeye başlamıştır. Tek başına okuma yazma faaliyeti olmaktan uzaklaşan okuryazarlık kavramı, yeni medya ortamlarının yaygınlaşmasıyla birlikte farklı becerilere sahip olmayı da gerektiren, bütünlüklü bir yaklaşıma evrilmiştir. Bu noktada kendisini okuryazar olarak gören bireylerden beklenti medya metinlerine yönelik fikirlerini ifade etmeleri ancak bunu yaparken eleştirel bir bakış açısıyla doğru yanlışı test ederek hem detaylı hem de yaratıcı bir bakış açısı sunabilmeleridir.

Tarihsel süreç incelendiğinde okuryazarlık kavramının hem kavramsal açıdan hem de ele alınış biçimi noktasında yenilediği ve günümüzde daha detaylı bir anlamla ifade edildiği bilinmektedir. Süreç içerisinde güncellenen okuryazarlık kavramı bir müddet sonra alt disiplinlerle ifade edilir noktaya ulaşmış, dijitalleşmenin güncel hali okuryazarlık becerilerinin farklı şekillerde ölçülmesini gerekli kılmıştır. Okuryazarlık kavramının

yaşadığı bu değişimden hareketle zaman içerisinde içerik, görsel ve biçimsel anlamda değişen oyunların da içinde barındırdıklarıyla ayrı bir okuryazarlık türü aracılığıyla ele alınmasını zaruri kılmıştır. Buradan hareketle oyun okuryazarlığı kavramının ele alınma gerekliliği güncel teknolojik gelişmelerle direkt ilintili olmakla birlikte, diğer okuryazarlık türleriyle farklılıklarının belirlenmesi hususu da son derece önem arz etmektedir.

Okuryazarlık kavramı incelendiğinde karşılaşılan ilk beceri var olan metinlerin ve yazılı içeriklerin yorumlanmasıdır. Buna ek olarak okuryazarlık yalnızca bir yorumlama biçimi değil aynı zamanda yaratıcılığı da içerisinde barındıran bir süreçtir. Burada kastedilen yaratıcılık yalnızca üretim sürecini ifade etmek için kullanılmamakta, aynı zamanda metinlere kodlanan kültürel simgeler ve anlamları da metin içinde fark etmeyi gerektirmektedir (Burn ve Durran, 2007: 2). Oyunlar yapısı gereği dinamik ve oyun için etkileşimler üst boyuttadır. Dolayısıyla oyunların içeriğini oluşturan metin ve görseller değişime son derece açıktır (Frasca, 2001: 1). Bu aşamada oyunların ele alınışlarına göre değerlendirilmesi sağlıklı olacaktır.

Oyun çalışmaları anlatı ve biçim olarak iki ayrı şekilde ele alınmaktadır. Ludoloji ve narratoloji olarak kavramsallaştırılan bu iki tanımlama birbirlerine karşıt olarak konuşlanmış, bu yönüyle oyun çalışmalarına yön vermiştir. Henry Jenkins (2004), Brenda Laurel (1991) ve Janer J. Murray (1997) gibi araştırmacılar oyunların anlatıyı içerisinde barındıran medya araçlarıyla değerlendirilebileceğini öne sürmektedir. Bahsi geçen araştırmacılara göre oyunlar farklı bir araştırma sahasına gerek duymadan benzer medya araçları için mevcut disiplinler eşliğinde araştırılabilir. Oyunlar ve anlatıyı içeren medya araçları özünde benzer gibi gözükse de oyunların analizi için ayrı bir mecra gerekmektedir. Bu noktada oyunların içerik ve biçimsel olarak değerlendirilmesine yönelik yapılan çalışmaları incelemek daha sağlıklı olacaktır.

Oyun çalışmaları incelendiğinde anlatı ve biçim ekseninde tartışmalar yürütüldüğü görülse de; oyun çalışmalarını bu iki tanım özelinde ele almayı farklı perspektifler sunan teorisyenler de mevcuttur. Galloway'e göre oyun eylemlerden ibarettir ve önemsenmesi gerekir. Galloway, oyunların eylemlerden bağımsız değerlendirildiğinde oyunların birer kurallar silsilesinden ibaret olacağını, sinemadaki görsellik kavramının sinema için önemi neyse oyunlar için de eylemlerin benzer önemde olduğunu ileri sürmüştür (Galloway, 2006: 2). Söz konusu oyun çalışmaları olduğunda farklı bir bakış açısı sunan diğer bir teorisyen ise Aarseth'tir. O'na göre dijital oyunlar analiz edilirken üç farklı yaklaşımdan faydalanmak doğru olacaktır. Dijital oyunlar; bir iç yapıya sahiptir, kendine has oynanışları vardır ve kendine has bir dünyayı içinde barındırır. Bu sebepten oyun analizinde bu üç başlık ayrı ayrı değerlendirilmelidir (Aarseth, 2003). Oyunların eğlence yönüne vurgu yapan Fink ise oyunların gündelik

yaşam problemleri ve sıkıntılardan kaçış için bir araç olduğunu öne sürerek bunun dışında bir anlam yüklemenin oyunların yapısına aykırı olduğunu öne sürmüştür (Aktaran Demirbaş, 2017: 357). Buna rağmen oyunlar yalnızca eğlence işleviyle ön plana çıkmamaktadır. Konsollar ve bilgisayarlar aracılığıyla oynanan dijital oyunlarda oyuncular çok fazla vakit harcamakta, bu durum bir iş gibi mesai harcamayı gerektirmektedir. Oyunlar sahip oldukları kurgu neticesinde oyun oynayan kişilerin konsantrasyonlarının tamamını oyuna vermelerini talep etmekte, bu durum oyun oynarken ciddiyetin had safhaya çıkmasına sebep olmaktadır. Bu özellikler dijital oyunların eğlenceden ziyade ciddi bir aktivite olarak değerlendirilmesine yol açmaktadır (Yee, 2006: 68).

6. Farklı Yaş Grupları ve Oyunların Algılanışı

Dijital oyunlar kapsamı gereği yalnızca sınırlı bir yaş grubu tarafından oynanmamakta, geniş kitleler özelinde de karşılık bulmaktadır. Bu noktada önemli olan hususlardan bir tanesi de farklı yaş gruplarının oyunlara olan yaklaşımlarının aynı olmadığı gerçeğidir. Bu sebepten; hangi yaş gruplarının oyunları ne şekilde ele aldığı incelenmesi gereken bir konudur. Oyunlar sahip olduğu yapı gereği eğlence unsurunu içinde barındırmaktadır ve zaman içerisinde boş zaman aktivitesinden sıyrılıp çok vakit alan bir forma dönmesiyle kullanıcılarının yaş oranının her geçen gün artmaya başladığı bir yapıya dönüşmüştür. Yalnızca genç diye adlandırılan yaş grubu tarafından tercih edilmeyen dijital oyunlar, aynı zamanda her yaş aralığından kitleye hitap etmesiyle fark yaratmaktadır. Dijitalleşmenin hemen her alanda etkisini hissettirmeye başlamasıyla beraber öne çıkan medya araçlarının en belirleyici özelliklerinden biri ilgi çekicilik olmaya başlamıştır. Dijital oyunlar gerek sahip oldukları oyun türleri gerekse de teknik altyapılarıyla ilgi çekici olmayı başarmaktadır. Dijitalleşmeyle beraber belirginleşen kişiye özel içerikler, dijital oyunlar vasıtasıyla daha da belirgin hale gelmeye başlamıştır. Öyle ki; farklı cinsiyetlere tek bir oyunda çeşitlilik imkânı sunulabildiği gibi, oyun türleri bakımından da kişiye özel içerikler görmek mümkündür (Mago ve Mikulas, 2013: 50).

Özellikle kuşaklar arası farklar, oyun içerisinde bulunan içeriklerin algılanış şekli bakımından önemli farklılıkları bünyesinde barındırmaktadır. Jenerasyonların kendi içlerinde yetişme koşulları ve interneti kullanım amaçları bu noktada farkı yaratan ana unsurlardandır. Bu bağlamda jenerasyonları ve özelliklerini değerlendirmek meselenin özünü anlama noktasında gerekliliktir.

Kuşak tarihlerine bakıldığında karşımıza çıkan ve değinilmesi gereken ilk kuşak baby boomers olarak adlandırılan bebek patlaması kuşağıdır. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan toplu çocuk doğumu dönemine atfedilerek isimlendirilen Bebek Patlaması Kuşağı, teknolojiyi gerektiğinde kullanmasıyla bilinmektedir. Çoğunlukla otoriteye bağlılıkları ve

sadakatleri ile ön plana çıkan bu kuşak temsilcileri, azimli ve çalışmaya olan düşkünlükleri ile fark yaratmaktadır (Erden Ayhün, 2013: 39).

Hem dünyada hem de teknolojiye meydana gelen değişimler sebebiyle geçiş dönemi kuşağı olarak adlandırılan X kuşağı, yeniliklere uyum sağlama konusunda en çok zorlanan jenerasyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle hızlı gerçekleşen teknoloji devrimi, yenilikleri özümseyip onları uygulama konusunda önemli zorlukları ortaya çıkarmış; bu durum biraz da zoraki olarak ve tam benimsemeyen var olan yenilikleri benimsemelerine sebep olmuştur (Yelkikalan, Akatay ve Altın, 2010: 15). Bağlılıklarıyla ön plana çıkan bu kuşağın temsilcileri, teknolojiye zoraki uyum sağladıkları için riskler konusunda farkındalık eşiği düşük bir gruptur. Buna ek olarak; garantici oldukları için herhangi bir yerle bağ kurmaları onları kalıcı olarak orada kalmaya da zorlamaktadır. Bu durum oyun tercihleri konusunda da belli bir prensiplerinin oluşmasına sebep olmuştur (Kotler, Kartajava, Setiawan, 2011: 42).

Teknolojinin varlığını iyiden iyiye hissettirmesiyle beraber Y Kuşağı mensupları bilgiye erişme ve kullanma noktasındaki sıkıntıları en az yaşayan grup olarak tarihteki yerini almıştır. Teknolojinin dönüşümüne yetişme şansı elde etmiş olan bu jenerasyon, dijital davranışlar bütününe hakimiyet ve bunu uygulama konusunda diğer jenerasyonlarla farklılık içermektedir. Bu bağlamda dijital dünya içinde var olan içerik, materyal ve metinlere karşı farkındalıkları kısmen daha yüksek olan bu nesil, aynı zamanda uyum sürecinde eksik noktaları olduğunda da bunu düzeltmek için çaba göstermesiyle bilinmektedir (Weingarten, 2009: 29). Bilhassa Y Kuşağının eğlence ve iş birliği gibi başlıklarda kendini göstermesi hem farklı kültürlerden kişilerle tanışmalarına olanak sağlamakta hem de iletişim becerilerini güçlendirerek anlık olarak etkileşime girmelerine imkân yaratmaktadır (Tapscott, 2009: 165).

Teknoloji ve farkındalık söz konusu olduğunda en fazla yeri kaplayan Z Kuşağı mensuplarıdır. Teknolojinin içine doğmuş olmalarına ek olarak, güncel bütün yeniliklere uyum sağlama konusunda sıkıntı yaşamayan bu jenerasyon, sürekli çevrimiçi olmak ve aktif iletişim konusunda fark yaratmaktadır. Bireyselleşmenin sıkça görülmesiyle beraber daha içe kapanık bir görüntü sergiledikleri iddia edilerek "Yeni Sessizler" isimlendirilmesi yapılmış olsa da dijital mecralarda aktif olma konusunda son derece başarılı oldukları aşikardır (Strauss ve Howe, 1991: 437). Bu kuşağın temsilcileri mevcut teknolojik araç gereçlerle sürekli iç içedir ve onlar olmadan bir dünya düşünmeleri kolay değildir. İletişimlerini sosyal mecralar üzerinden kurdukları için bireysellikleri ön plandadır ancak bu sosyal ilişkilerinin aksamasına sebep olmaz.

Oyun kültüründe yaş olarak büyük oyuncularla ilgili "Baby Boomer Gamer" tabiri kullanılmaktadır. Bunun ana sebebi bu kullanıcıların oyun geçmişlerinin çok

güçlü olması ve oyun oynama anlamında farklı tecrübeleri bünyelerinde barındırmalarıdır. Tarihsel olarak bakıldığında Bebek Patlaması Kuşağı temsilcilerinin oyunlardaki etkinliğinin yeteri kadar önemsenmediği görülmektedir (Pearce, 2008). Buna karşın Nintendo'nun oyunlardaki hakimiyeti ele almasıyla beraber bu durum daha çok önemsenmeye başlamıştır. Konuyla ilgili yapılan araştırmalarda bilhassa mücadeleye dayalı oyunların demans ve diğer beyinle ilgili rahatsızlıkların tedavisinde yüksek oranda düzelmeye yardımcı olduğu görülmüştür (Fuyono, 2007). Bu araştırmanın ardından Bebek Patlaması kuşağına ait oyun oynayan kişiler araştırılmaya başlanmış ve oyun deneyimleri hakkında bilgi edinmeye çalışılmıştır.

Oyunlar farklı yaş gruplarına hitap etmesiyle kültürel aktarım sağlamaktadır. Bu sebepten oyunların kuşaklar arasında algılanışları farklılaşmaktadır. Modern teknolojinin oluşturduğu yeni ekosisteme uyum sağlamakta zorlanan yaş grupları için oyun içi kültürü anlayabilmek ve güncel dili kavrayabilmek adına oyun okuryazarlık düzeylerinin gelişmesi gerekmektedir.

6. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Yeni iletişim teknolojileri beraberinde getirmiş olduklarıyla toplum nezdinde büyük kırılmaları sağlamış, toplumlar hayatının merkezine dijitalleşmeyi almaya başlamıştır. Bununla birlikte oyunlar form değiştirerek modern teknolojiyle bütünleşik hale gelmiştir. Bu yönüyle etkileşim ön plana çıkmaya başlamış, fiziksel mekân önemini yitirmiş, teknolojik altyapı önem kazanmıştır.

Bu bağlamda araştırmak ekseninde amaç; çalışma kapsamında belirlenen örneklemin dijital oyunlarda yer alan görsel, metin ve içeriklere dair farkındalık seviyelerini araştırmak, teknolojik imkanlar çerçevesinde geniş bir etki alanına sahip olan dijital oyunların kültürel çeşitlilik sağlayıp sağlamadığını incelemek, aktif bir etkileşim alanına sahip oyun alanlarının farklı yaş gruplarındaki insanlar tarafından dijital risk kavramı ekseninde değerlendirme farklılıkları olup olmadığını tespit etmek ve oyun okuryazarlığı kavramının uygulanabilir bir yöntem olup olmadığını araştırmaktır.

6.1. Araştırmanın Yöntemi ve Sınırlılıkları

Çalışma kapsamında katılımcılara 5'li likert ölçeği kullanılarak oluşturulan sorular sorulmuştur. Oyun okuryazarlığı ölçeği katılımcılara çevrimiçi ortamda gönderilmiş ve cevap seçenekleri puanlaması 5'ten 1'e olacak şekilde sırasıyla "kesinlikle katılıyorum", "katılıyorum", "kararsızım", "katılmıyorum", "kesinlikle katılmıyorum" olarak belirlenmiştir. Çalışmanın örneklemini lise ve üniversite mezunu olup, dijital oyun oynayan kişiler oluşturmaktadır. Bu, aynı zamanda çalışmanın sınırlılığını da ortaya koymaktadır. Çalışmada aynı zamanda farklı yaş grubundan insanlara ulaşılmaya çalışılmış, bu sayede risk algısına dair farklı yaş gruplarının yaklaşımlarının öğrenilmesi amaçlanmıştır.

6.2. Ölçek Geliştirme Süreci

Kişilerin oyun içerikleri, görsel ve metinlerine karşı farkındalık derecelerini ölçmeyi amaçlayan oyun okuryazarlığı ölçeği, oyun okuryazarlığına dair referans alınabilecek bir ölçeğin var olmamasından hareketle geliştirilmesine karar verilmiş bir ölçektir. Ölçek geliştirme sürecine bakıldığında beş aşamadan oluştuğu görülmektedir: Madde havuzu oluşturma, uzman görüşlerine başvurma, ön deneme, faktör analizi ve güvenilirliğin hesaplanması (Balci, 2018).

Makale kapsamında yapılan çalışmalar yukarıda ifade edilen sürece göre tasarlanmış ve detaylı olarak ilerleyen bölümlerde açıklanmıştır.

6.3. Madde Havuzu Aşaması

Likert ölçeği geliştirme aşamasında ilk olarak belirlenmesi gereken tutum maddelerinin nasıl oluşturulacağıdır. Bir konuyla ilgili tutum ölçümü gerçekleştirmek için ölçekte kullanılacak maddeler konu ile ilgili fikir, duygu ve davranış biçimlerini hem olumlu hem de olumsuz anlamda yansıtabilecek şekilde kurgulanmış olmalıdır (Tezbaşaran, 1996).

Madde havuzu oluşturulurken literatürde oyun okuryazarlığına dair bir ölçek geliştirilmemiş olması, oyun çalışmalarıyla ilgili farklı kapsamları ilgilendiren çalışmaları incelemeyi ve buradan çıkarımlar yaparak madde havuzu oluşturmayı zaruri kılmıştır. Bu bağlamda ölçek maddelerinin hazırlanması sürecinden önce literatür taraması gerçekleştirilmiş ve *Moffat, William, Shabalina (2017), Çakır (2013), Çoban, Yıldırım & Gökteş (2011), Costikyan (2002), Christothea & Niall(2012), Caillois, R. (2001) Burns (2015), Burroughs & Rama (2015), Taş, E (2017), Yiğit Açıkgöz ve Yalman (2018), Sepetci ve Sağlam (2022), Öztekin ve Öztekin (2020), Cansever (2021), Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran (2017), Söğüt (2020), Ilgaz ve Abay (2020), Coşkun ve Öztürk (2016), Durmaz ve Ulukol (2022), Çubukçu ve Bayzan (2013), Atasoy ve Ormanlı (2019), Gül (2019)* tarafından gerçekleştirilmiş çalışmalar incelenmiştir.

6.4. Taslak Ölçeğin Düzenlenmesi

Ölçeğin madde analizinin yapılmasındaki temel gerekçe, geçerlilik ve güvenilirlik analizlerinin yapılması için ölçeğin hazır hale getirildiği süreç olarak bilinmektedir. Likert ölçekler üç ana unsur üzerine kurulmuştur. Bunlar sırasıyla; ölçek maddeleri, cevap seçenekleri ve cevaplama yönergesi olarak ifade edilir (Kartal ve Bardakçı, 2019: 28). Bu bağlamda halihazırda oluşturulmuş olan ölçek maddeleri ve devamında oluşturulan taslak ölçek, oyun çalışmaları alanında çalışmalarını bulunan ve oyun sektöründe yer alan toplam 11 kişiye gönderilmiş, maddeler uzman görüşüne sunulmuştur. Uzmanların yanıtlaması gereken formda üç aşamalı uzman görüş formu kullanılmıştır. Buna göre uzmanlara sunulan formda yer alan "Uygun" ve "Uygun Değil" seçenekleri ilgili maddelerin ölçekte yer alması ve ölçekten çıkartılmasıyla eş değer anlam taşımaktadır.

Formda yer alan "Kalabilir" seçeneği ise maddenin bazı düzenlemeler yapılması kaydıyla ölçekte kalabileceği anlamı taşımaktadır. Bu işlem esnasında Lawshe'nin Kritik CVI Değerler tablosundan yararlanılmıştır (Lawshe, 1975: 567).

Tablo 1. Lawshe'nin Kritik CVI Değerleri

Uzman Sayısı	Min. CVI Değeri	Uzman Sayısı	Min. CVI Değeri
5	0,99	13	0,54
6	0,99	14	0,51
7	0,99	15	0,49
8	0,75	20	0,42
9	0,78	25	0,37
10	0,62	30	0,33
11	0,59	35	0,31
12	0,56	40	0,29

Çalışma kapsamında 11 uzman görüşüne başvurulduğundan, 24 maddelik ölçekten 0,45 değerle 0,59'un altında kalan bir madde elenmiş, 5'ten fazla uzman tarafından "kalabilir" yorumuna sahip olan 5 madde de düzeltilerek ölçğe son haliyle eklenmiştir. Buna göre ölçek, uzman görüşlerinin ardından 23 madde olarak hazırlanmıştır.

Ölçekte yer alan maddeler yanıtlanmadan önce yanıtlayıcılara bir açıklama metni konulmuştur. Cevaplama yönergesinde ölçğin amacı, ölçekte yer alan madde sayısı, cevaplama şekli ve tahmin edilen cevaplama süresi belirtilmiştir.

6.5. Pilot Uygulama ve Ölçeğin Puanlanması

Pilot uygulama teorik olarak madde analizi ve güvenilirlik-geçerlik analizleri öncesinde belirlenen küçük bir gruba soruların anlaşılır olup olmadığını anlayabilmek, güç ifadeler varsa bunları değiştirerek ana gruba temiz bir şekilde gönderebilmek için yapılan bir deneme çalışmasıdır. Pilot grup için büyük bir örneklem grubuna ihtiyaç duyulmamakta, 20, 30 veya 50 kişilik gruplar yeterli olmaktadır (Kartal ve Bardakçı, 2019: 38). Buradaki asıl amaç yukarıda da söylendiği gibi ifadelerin anlaşılabilirlik derecesini ölçmek, gerekli durumlarda maddelerin ifadelerinin daha açık olmasını sağlayarak daha büyük örneklemelere sunulmaya hazır hale getirmektir.

Likert ölçeğinde cevap veren kişilerin puanı her maddeye vermiş oldukları puanların toplamından elde edilmektedir. Bu noktada her maddenin cevabının puanlanması gerekmektedir. Buradan hareketle bir likert ölçeğinin puanlanma kriterleri 5 cevap seçeneğinden

oluşmaktadır. Bunlar sırasıyla "Kesinlikle katılıyorum", "Katılıyorum", "Kararsızım", "Katılmıyorum", "Kesinlikle katılmıyorum" şeklindedir. Anketler hazırlanmış biçimine göre olumludan olumsuzya ya da olumsuzdan olumluya doğru gitmektedir. Bu tez kapsamında oluşturulan çalışmada olumludan olumsuzya doğru giden (5'ten 1'e) bir puanlama biçimi tercih edilmiştir. "Kesinlikle katılıyorum" cevabını işaretleyen kişi 5 puan alırken, "Kesinlikle katılmıyorum" seçeneğini işaretleyen kişi 1 puan almaktadır.

6.6. Madde Analizi

Madde analizi kısmında taslak olarak belirlenmiş ölçekte yer alan maddelerin içlerinden en uygun olanlar belirlenerek, ana ölçek maddelerinin şekillenmesi gerekir. Söz konusu likert ölçek olduğunda iki türlü analiz metodu önerilmektedir. Bunlar; "Madde Toplam Korelasyonuna Dayalı Madde Analizi" ve "Alt-Üst Gruplara Dair Madde Analizi" yöntemleridir (Mc Iver ve Carmines, 1986: 24).

Örnekleme yer alan kişilerin her madde için vermiş oldukları puan ile ölçek toplam puanları arasındaki korelasyon hesaplanmaktadır. Herhangi bir madde için korelasyon katsayısı sıfıra yakın ya da negatif bir değerse bu maddeler ölçekte aynı yönde hareket etmiyor anlamına gelmektedir. Bu maddeler iç tutarlılık ve geçerlik düzeyini etkileyeceği için maddeden çıkartılmaktadır.

Tablo 2. Kritik Korelasyon Katsayı Değerleri

N	Madde Toplam Korelasyon Katsayısı		N	Madde Toplam Korelasyon Katsayısı		n	Madde Toplam Korelasyon Katsayısı	
	0,05	0,01		0,05	0,01		0,05	0,01
30	0,36	0,48	80	0,22	0,29	130	0,17	0,23
40	0,31	0,41	90	0,21	0,27	140	0,16	0,22
50	0,28	0,37	100	0,20	0,26	150	0,16	0,21
60	0,26	0,34	110	0,19	0,25	200	0,13	0,18
70	0,24	0,31	120	0,18	0,24	250	0,12	0,16

Yukarıda belirtilmiş tablo, örnek büyüklüğüne göre katsayı değerlerinin ne olması gerektiğini göstermektedir. Buna göre 80 kişilik bir örneklem üzerinden uygulanan taslak ölçek maddelerinde madde-toplam korelasyon katsayısı 0,22'den küçük olanlar %5 önem seviyesine göre ölçekten çıkartılmıştır. Toplamda 23 maddeden oluşan taslak ölçekteki 4 madde bu oranın altında olduğu için ölçekten çıkartılmış, ölçek maddelerindeki sayı 19'a düşmüştür.

6.6.1. Alt-Üst Gruplara Dair Madde Analizi

Madde ayırt ediciliği ölçme aracında yer alan maddelerin ölçülmek istenen özelliklere yüksek düzeyde sahip olanlarla, düşük düzeyde sahip olanları birbirinden ayırma gücünü olarak açıklanabilir. Gruplar arasındaki

güç farkının ayırt edilebiliyor olması bu yönüyle gruplar arasındaki farkları ayırt edebilme noktasında değerlendirme gücü olarak da ifade edilebilir. Madde ayırt ediciliğinde en önemli unsur uç noktalarda yer alan gruplardaki madde puanlarının hesaplanarak gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını araştırmaktır. Olumlu gruba sahip olan grup ölçek puanı en yüksek gruptur. Cevap veren kişiler en yüksekten en düşüğe olmak kaydıyla sıralanırlar ve en yüksek puana sahip %27'ye giren kişiler üst grubu oluşturur. En düşük toplam ölçek puanına sahip %27'lik grup ise alt grubu oluşturmaktadır. Bu rakamın duruma göre %25'ten az veya çok da alınabileceği belirtilse de; yüzde kaç olarak alınırsa alınsın üst ve alt grupta yer alan kişi sayısının aynı olması gerekmektedir (Mc Iver ve Camines, 1986).

Tablo 3. Alt-Üst Gruplara Dayalı Madde Analizi Sonuçları

GRUP		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00001	ÜG	22	4,0000	0,81650	0,17408
	AG	22	2,5455	1,14340	0,24377
VAR00002	ÜG	22	3,3636	0,90214	0,19234
	AG	22	2,6364	0,90214	0,19234
VAR00003	ÜG	22	4,2727	0,45584	0,09719
	AG	22	2,2727	0,76730	0,16359
VAR00004	ÜG	22	4,2727	0,55048	0,11736
	AG	22	3,9091	0,61016	0,13009
VAR00005	ÜG	22	3,4091	1,25960	0,26855
	AG	22	2,3182	1,12911	0,24073
VAR00006	ÜG	22	3,7273	0,98473	0,20995
	AG	22	2,8636	1,24577	0,26560
VAR00007	ÜG	22	4,2727	0,45584	0,09719

	AG	22	2,2727	0,76730	0,16359
VAR00008	ÜG	22	4,3182	0,47673	0,10164
	AG	22	2,3636	0,84771	0,18073
VAR00009	ÜG	22	4,2727	0,45584	0,09719
	AG	22	2,3182	0,77989	0,16627
VAR00010	ÜG	22	4,2273	0,97257	0,20735
	AG	22	2,8636	1,28343	0,27363
VAR00011	ÜG	22	4,6818	0,47673	0,10164
	AG	22	3,1818	1,25874	0,26836
VAR00012	ÜG	22	3,8182	1,18065	0,25172
	AG	22	3,3182	0,99457	0,21204
VAR00013	ÜG	22	4,0000	0,61721	0,13159
	AG	22	2,3182	0,64633	0,13780
VAR00014	ÜG	22	3,3182	1,08612	0,23156
	AG	22	2,5000	0,80178	0,17094
VAR00015	ÜG	22	4,3182	0,89370	0,19054
	AG	22	3,4545	1,14340	0,24377
VAR00016	ÜG	22	4,7273	0,45584	0,09719
	AG	22	3,6364	1,09307	0,23304
VAR00017	ÜG	22	4,3182	0,83873	0,17882
	AG	22	3,1364	1,42413	0,30362
VAR00018	ÜG	22	3,9091	0,86790	0,18504
	AG	22	2,5000	1,10195	0,23494
VAR00019	ÜG	22	4,3182	0,89370	0,19054
	AG	22	3,6364	0,78954	0,16833

Tablo 3.'te yer alan verilerde Alt ve Üst grup hesaplamaları görülmektedir. Alt ve üst grupların belirlenmesinin ardından bağımsız T testi uygulanarak, sonuçlar incelenmiştir. Çıkan sonuçlara göre bir madde elenmiş, geri kalan tüm ölçek maddeleri istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < 0,05$).

6.6.2. Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Madde analizi aşamasından sonra elde edilen ölçeğin sağlamlasına yönelik geçerlik ve güvenlik kriterlerinin test edilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda uzman görüşüne başvurma ve maddelere ait analizlerin yapılmasıyla beraber taslak ölçek kapsam geçerliliğini sağlamıştır. Yapı geçerliliğinin analiz edilmesi için farklı adımlar söz konusudur. Bunun için ilk olarak ölçme yapısının ortaya

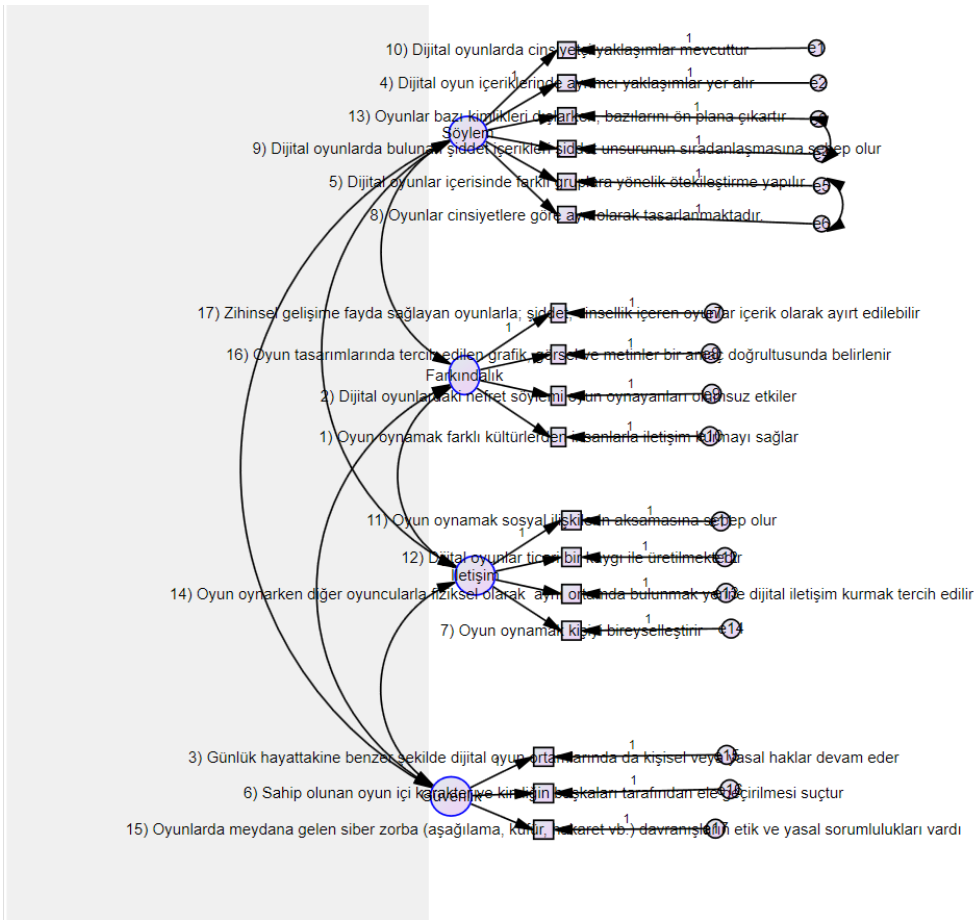
konulması gerekmektedir. Bahsi geçen işlem Açıklayıcı Faktör Analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiş ve ortaya sırasıyla söylem, farkındalık, iletişim ve güvenlik başlıklarından oluşan dört faktörlü bir yapı çıkmıştır.

Açıklayıcı faktör analizi ile ortaya çıkartılan ölçek modelinin doğrulayıcı faktör analizi ile doğrulanması, geçerlilik açısından önemli bir yer tutmaktadır. Doğrulayıcı faktör analizi ile asıl ölçülmek istenen ortaya çıkarılan ölçme yapısının başka bir örneklem üzerinde de aynı sonuçları verip vermediğini ölçmektir. Değişkenler arasında ortaya çıkan iletişim sonucunda belirlenmiş olan faktörlerin bu sayede test edilmesi de olasıdır. Bu noktadan hareketle; önce 295 kişiye uygulanan ancak tuzak soru olan "dijital oyun oynar mısınız?" sorusuna

hayır yanıtı veren ve ölçekteki soruların hepsini tamamlamadığı tespit edilen 10 katılımcının cevapları geçersiz sayılarak 285 kişi üzerinde doğrulayıcı faktör analizi uygulanmış ve modelin analiz sonrası hali Şekil 1'de gösterilmiştir.

Doğrulayıcı faktör analizi sonrasında ortaya çıkan faktör yapıları, faktörler altında toplanan maddeler incelenerek isimlendirilmiştir. Şema incelendiğinde faktörler altında yer alan maddelerin tam manasıyla o faktörü karşılamadığı görülebilir. Faktör isimlendirmeleri yapılırken maddeler kümülatif olarak incelenmiş, faktör altında yer alan maddelerin yarısından fazlası benzer

yönde anlam taşıyorsa ilgili anlama yönelik bir faktör isimlendirmesi yapılmıştır. Örneğin "iletişim" isimlendirmesine sahip faktör maddeleri incelendiğinde "dijital oyunlar ticari bir kaygıyla üretilmektedir" maddesi göze çarpmaktadır. Ancak aynı faktör altında yer alan diğer maddelere bakıldığında "oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur", "oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir" ve "oyun oynamak kişiyi bireyselleştirir" maddelerinin olduğu da görülecektir. Bu maddelerin hepsi benzer başlık altında toplanabilecek maddeler olduğundan faktöre "iletişim" isimlendirmesi yapılmıştır.



Şekil 1. Modelin Analiz Sonrası Hali

Doğrulayıcı faktör analizine dair yorumlamalar yapılırken tek bir uyum indeksine bakmaktan ziyade birden fazla uyum indeksine bakılması tavsiye edilir. Bu uyum indeksleri sırasıyla şu şekildedir: CMIN/DF (ki-kare uyum indeksi), GFI (iyilik uyum indeksi), AGFI, RMSEA, RMR, SRMR, CFI, NFI ve IFI (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu bağlamda; Şekil 2'de doğrulayıcı faktör analizi sonuçları, Şekil 3. ve Şekil 4.'te ise geçerlik ve güvenilirlik sonuçları görülmektedir. Yaklaşık ortalamaların karekökü olarak bilinen RMSEA, 0.05'in altında mükemmel uyum göstermekte, 0.08'in altında ise kabul edilebilir değerlendirilmektedir. Orta derece uyum

olarak belirlenen değer aralığı 0.08-0.10 olarak belirlenirken, bunun altındaki değerler kabul edilebilir değerlendirilmemektedir (Evcil ve Aylar, 2017). Bu çalışma kapsamında RMSEA değeri 0,102 olduğundan orta derecede uyum sağlamaktadır.

Karşılaştırmalı uyum endeksi olarak ifade edilen CFI ise değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemekte ve değeri 0-1 arasında değişmektedir. Değer bire ne kadar yaklaşırsa uyum iyiliği derecesinin o denli arttığı bilinmektedir (Munro, 2005).

CMIN

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	46	429,411	107	0	4,013
Saturated model	153	0	0		
Independence model	17	875,066	136	0	6,434

RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	0,116	0,86	0,8	0,601
Saturated model	0	1		
Independence model	0,183	0,723	0,688	0,643

Baseline Comparisons

Model	NFI	RFI	IFI	TLI	CFI
	Delta1	rho1	Delta2	rho2	
Default model	0,509	0,376	0,58	0,446	0,564
Saturated model	1		1		1
Independence model	0	0	0	0	0

RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	0,102	0,092	0,112	0
Independence model	0,136	0,128	0,145	0

Şekil 2. Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Factor Analysis

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,679
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	713,664
	df	276
	Sig.	,000

Şekil 3. KMO ve Bartlett Test Sonucu

Reliability			
Scale: ALL VARIABLES			
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	88	97,8
	Excluded ^a	2	2,2
	Total	90	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items	
,823	,818	30	

Şekil 4. Cronbach Alfa Analiz Sonucu

6.7. Oyun Okuryazarlığı Ölçeği Modeli

Madde havuzunun oluşturulmasıyla başlayan, oluşturulan taslak ölçeğin uzman görüşüne sunulmasıyla devam eden, bu rapora göre gerekli revizelerin gerçekleştirilerek pilot uygulama yapılan ve devamında madde analizleri ile desteklenerek geçerlik ve güvenilirlik aşamaları gerçekleştirilen ölçek, dört faktörlü yapısıyla aşağıdaki gibi son halini almıştır. Faktörler oluşturulduktan sonra ölçek maddelerinde ekte bulunan haliyle sıralanmamış, katılımcıların soruları yönlendirmeye maruz kalmadan yanıtlamaları amaçlanmıştır.

S	Maddeler	FAKTÖRLER
18	Dijital oyunlarda cinsiyetçi yaklaşımlar mevcuttur	SÖYLEM
8	Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alır	
23	Oyunlar bazı kimlikleri dışlarken, bazılarını ön plana çıkarır	
16	Dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri şiddet unsurunun sıradanlaşmasına sebep olur	
12	Dijital oyunlar içerisinde farklı gruplara yönelik ötekileştirme yapılı	
15	Oyunlar cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlanmaktadır.	
27	Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunlar içerik olarak ayırt edilebilir	FARKINDALIK
30	Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenir	
2	Dijital oyunlardaki nefret söylemi oyun oynayanları olumsuz etkiler	
1	Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar	
20	Oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur	İLETİŞİM
22	Dijital oyunlar ticari bir kaygı ile üretilmektedir	
25	Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir	
14	Oyun oynamak kişiyi bireyselleştirir	
3	Günlük hayattakine benzer şekilde dijital oyun ortamlarında da kişisel veya yasal haklar devam eder	GÜVENLİK
13	Sahip olunan oyun içi karakter ve kimliğin başkaları tarafından ele geçirilmesi suçtur	
29	Oyunlarda meydana gelen siber zorba (aşağılama, küfür, hakaret vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları vardır	

Şekil 5. Dijital Oyun Okuryazarlık Ölçeği

7. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi

Geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin tamamlanmasıyla beraber son şeklini alan Dijital Oyun Okuryazarlığı Ölçeği, lise ve üniversite mezunu dijital oyun oynayan kişilere uygulanmıştır. Sorular dijital ortama yüklenmiş ve çevrimiçi anket yöntemiyle katılımcılara sunulmuştur. 295 kişinin katılmış olduğu çalışmada sağlıklı verinin elde edilebilmesi için katılımcılara ölçek maddelerini yanıtlamadan önce dijital oyun oynayıp oynamadıklarını anlayabilmek için bir tuzak soru sorulmuştur. Bu soruya "hayır" yanıtını veren katılımcıların cevapları geçersiz sayılmıştır.

Oyun okuryazarlığı ölçeğinin geliştirilmesine dair karar sürecinde öncelikle mevcut literatür incelenmiş ve yerli kaynaklar özelinde herhangi bir ölçek önerisine rastlanmamıştır. Yabancı kaynaklar incelendiğinde ise tek bir örneğe ulaşılmış ve bu örnek son derece yetersiz bulunmuştur. Buradan hareketle; oyun ve teknolojinin etkileşimi sonrası ortaya çıkan dijital oyunların analizinde dijital okuryazarlık becerilerinin de ölçülmesinin sağlıklı olacağı fikri ağır basmıştır. Bu bağlamda; öncelikle 49 kişinin katıldığı bir örnekleme dijital okuryazarlık becerilerinin ölçüldüğü bir ölçek gönderilmiştir. Bu ölçeğe verilen yanıtlar analiz edildiğinde dijital ortamda verilerin korunması ve haklara yönelik yasaları ifade eden maddelere dair bilinirliğinin yüksek olduğu, buna karşın internette canlı yayın açabilme, içerik üretebilme ve teknik beceri gerektiren

konulardaki farkındalığın ise düşük olduğu tespit edilmiştir. İletişim ve etkileşimin ön planda olduğu, yaratıcılık ve kişisel yetenek setlerinin daha fazla kullanıldığı, teknolojik donanım kullanımının daha zaruri olduğu bir alan olan dijital oyunların bu yönüne dair dijital okuryazarlık ölçeğinden yeterli analizlerin sağlanamayacağı belirlenerek, oyun okuryazarlığını ölçmek için ayrı bir ölçek geliştirilmesine karar verilmiştir.

Bu kapsamda oyun çalışmalarına dair yerli ve yabancı kaynaklar incelendiğinde söylem, metin ve içeriğe yönelik olarak çalışmalar yapıldığı tespit edilmiş, buradan hareketle madde havuzu oluşturulmuş ve belirlenen madde havuzu oyun üzerine çalışmaları bulunan akademisyenler ve sektörde yer alan kişilere gönderilmiştir. Geri dönüşleri sonrası taslak ölçek son halini almış ve pilot gruba sunulmuştur. Çalışmanın örneklemini oluşturan 285 kişi lise ve üniversite mezunu olup, dijital oyun oynamış kişilerden seçilmiştir.

Tablo 4. Cinsiyet değişkeninin frekans dağılımı

	N	Yüzde frekans (%)
Total	285	100,0%
Kadın	75	26,3%
Erkek	210	73,7%

Çalışmaya katılanların %26,3'ü dijital ortamda oyun oynayan kadınlardan oluşmakta iken, %73,7'si ise Erkek oyuncularından oluşmaktadır.

Tablo 5. Yaş değişkeninin frekans dağılımı

	N	Yüzde frekans (%)
Total	285	100,0%
0-17	20	7,0%
18-24	72	25,3%
25-34	47	16,5%
35-44	70	24,6%
45 ve üzeri	76	26,7%

Çalışmaya katılan dijital oyuncuların %7'si 18 yaşından küçüktür. %25,3'ü 18-24 yaş aralığında, %16,5'i ise 25-34 yaş aralığındadır. Örneklemin diğer yarısı ise 35 yaş ve üzeri oyuncularından meydana gelmektedir. 35-44 yaş aralığında olan oyuncuların oranı %24,6 iken 45 yaş ve üzeri oyuncuların oranı ise %26,7 olarak gerçekleşmiştir.

Tablo 6. İfadelerin tanımlayıcı istatistikleri

Soru	N	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Ne katılıyorum ne de katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Ortalama
16) Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenir	285	0%	3%	4%	56%	38%	4,29
1) Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar	285	0%	1%	17%	36%	46%	4,26
4) Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alır	285	1%	8%	11%	31%	49%	4,21
14) Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir	285	1%	3%	14%	51%	31%	4,08

13) Oyunlar bazı kimlikleri dışlarken, bazılarını ön plana çıkarır	285	3%	6%	17%	40%	33%	3,94
3) Günlük hayattakine benzer şekilde dijital oyun ortamlarında da kişisel veya yasal haklar devam eder	285	0%	9%	27%	42%	22%	3,77
15) Oyunlarda meydana gelen siber zorba (aşağılama, küfür, hakaret vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları vardır	285	1%	13%	15%	49%	21%	3,75
10) Dijital oyunlarda cinsiyetçi yaklaşımlar mevcuttur	285	3%	15%	23%	31%	29%	3,68
2) Dijital oyunlardaki nefret söylemi oyun oynayanları olumsuz etkiler	285	2%	18%	23%	29%	27%	3,61
12) Dijital oyunlar ticari bir kaygı ile üretilmektedir	285	3%	7%	32%	42%	15%	3,60
17) Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunlar içerik olarak ayırt edilebilir	285	0%	17%	22%	50%	11%	3,54
11) Oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur	285	4%	21%	23%	36%	15%	3,37
8) Oyunlar cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlanmaktadır.	285	14%	20%	11%	28%	27%	3,33
9) Dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri şiddet unsurunun sıradanlaşmasına sebep olur	285	16%	24%	15%	30%	14%	3,02
5) Dijital oyunlar içerisinde farklı gruplara yönelik ötekileştirme yapılıır	285	8%	33%	26%	25%	8%	2,93
6) Sahip olunan oyun içi karakter ve kimliğin başkaları tarafından ele geçirilmesi suçtur	285	26%	26%	7%	21%	20%	2,83
7) Oyun oynamak kişiyi bireyselleştirir	285	27%	38%	19%	11%	6%	2,32

Çalışmaya katılan dijital oyun oynayanların dijital oyunlarla ilgili düşünceleri incelendiğinde; en fazla benimsedikleri konu %93 katılım oranı ile Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenmesidir. Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlaması %82 ile bir diğer en fazla katılınan unsurdur. Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alması oyun oynayanların %80'inin algısında en fazla yer edinen 3. konu olmuştur.

Dijital oyun oynayanların en az benimsedikleri konuların başında %18 ile Oyun oynamanın kişiyi bireyselleştirmesi olmuştur. Oyun oynayanların % 41'i sahip olunan oyun içi karakter ve kimliğin başkaları tarafından ele geçirilmesi suç olduğunu düşünmekte iken %33'ü ise dijital oyunlar içerisinde farklı gruplara yönelik ötekileştirme yapıldığını düşünmektedir.

Tablo 7. Yaş değişkeninin ifadelere etkinliğine dair Anova testi sonuçları

Soru	Yaş	Count	Mean	F	p
1) Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar	18-24	92	4,20	6,977	0,000
	25-34	47	4,49		
	35-44	70	3,97		
	45 ve üzeri	76	4,47		
2) Dijital oyunlardaki nefret söylemi oyun oynayanları olumsuz etkiler	18-24	92	3,76	1,056	0,368
	25-34	47	3,47		
	35-44	70	3,49		
	45 ve üzeri	76	3,62		
3) Günlük hayattakine benzer şekilde dijital oyun ortamlarında da kişisel veya yasal haklar devam eder	18-24	92	3,96	2,833	0,039
	25-34	47	3,81		
	35-44	70	3,71		
	45 ve üzeri	76	3,57		
4) Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alır	18-24	92	3,90	8,974	0,000
	25-34	47	3,94		
	35-44	70	4,46		
	45 ve üzeri	76	4,51		
5) Dijital oyunlar içerisinde farklı gruplara yönelik ötekileştirme yapılır	18-24	92	3,42	10,207	0,000
	25-34	47	2,77		
	35-44	70	2,71		
	45 ve üzeri	76	2,62		
6) Sahip olunan oyun içi karakter ve kimliğin başkaları tarafından ele geçirilmesi suçtur	18-24	92	3,39	13,130	0,000
	25-34	47	3,32		
	35-44	70	2,20		
	45 ve üzeri	76	2,42		
7) Oyun oynamak kişiyi bireyselleştirir	18-24	92	2,30	3,863	0,010
	25-34	47	2,72		
	35-44	70	2,00		
	45 ve üzeri	76	2,38		
8) Oyunlar cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlanmaktadır.	18-24	92	2,48	22,322	0,000
	25-34	47	3,34		
	35-44	70	3,80		
	45 ve üzeri	76	3,93		

9) Dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri şiddet unsurunun sıradanlaşmasına sebep olur	18-24	92	2,62	8,103	0,000
	25-34	47	3,02		
	35-44	70	2,94		
	45 ve üzeri	76	3,59		
10) Dijital oyunlarda cinsiyetçi yaklaşımlar mevcuttur	18-24	92	3,93	3,946	0,009
	25-34	47	3,32		
	35-44	70	3,51		
	45 ve üzeri	76	3,76		
11) Oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur	18-24	92	3,14	4,861	0,003
	25-34	47	3,83		
	35-44	70	3,23		
	45 ve üzeri	76	3,49		
12) Dijital oyunlar ticari bir kaygı ile üretilmektedir	18-24	92	3,40	8,664	0,000
	25-34	47	4,17		
	35-44	70	3,66		
	45 ve üzeri	76	3,43		
13) Oyunlar bazı kimlikleri dışlarken, bazılarını ön plana çıkarır	18-24	92	3,59	20,797	0,000
	25-34	47	3,66		
	35-44	70	3,83		
	45 ve üzeri	76	4,64		
14) Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir	18-24	92	3,74	8,228	0,000
	25-34	47	4,26		
	35-44	70	4,20		
	45 ve üzeri	76	4,26		
15) Oyunlarda meydana gelen siber zorba (aşağılama, küfür, hakaret vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları vardır	18-24	92	4,05	8,131	0,000
	25-34	47	3,30		
	35-44	70	3,86		
	45 ve üzeri	76	3,58		
16) Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenir	18-24	92	4,36	0,601	0,615
	25-34	47	4,30		
	35-44	70	4,24		
	45 ve üzeri	76	4,24		
17) Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunlar içerik olarak ayırt edilebilir	18-24	92	3,57	0,467	0,706
	25-34	47	3,51		
	35-44	70	3,63		
	45 ve üzeri	76	3,46		

Dijital oyunlarla ilgili ifade edilen düşüncelerin yaş aralıklarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla Anova testi gerçekleştirilmiştir. $P>0,05$ 'ten küçük olan ifadelerde ortalama puanlar yaş aralıkları arasında istatistiksel yönden %95 anlamlılık seviyesinde farklı olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre; "Dijital oyunlardaki nefret söylemi oyun oynayanları olumsuz etkiler", "Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel

ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenir" ve "Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunlar içerik olarak ayırt edilebilir" ifadelerinde yaş aralıkları bakımında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Bu ifadeler haricindeki tüm ifadelerde anlamlı derecede farklılık bulunmuş, bu unsurlardaki risk algısının yaşa göre değişkenlik gösterdiği ortaya çıkmıştır

“1) Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre 25-34 yaş ve 45 yaş üzeri oyuncuların diğer yaş gruplarına göre daha çok, oyun oynamanın insanlarla iletişim kurmayı sağladığını düşündüğü ortaya çıkmıştır.

“4) Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alır” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre daha yüksek yaş seviyesi oyuncularında, dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımların olduğu düşüncesi artmaktadır.

“8) Oyunlar cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlanmaktadır.” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre daha yüksek yaş seviyesi oyuncularında, oyunların cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlandığı düşüncesi artmaktadır.

“9) Dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri şiddet unsurunun sıradanlaşmasına sebep olur” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri, şiddet unsurunun sıradanlaştırdığı düşüncesi daha yüksek yaş seviyesi oyuncularında anlamlı olarak artmaktadır.

“12) Dijital oyunlar ticari bir kaygı ile üretilmektedir” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre dijital oyunların ticari kaygı ile üretilmesi düşüncesi 25-34 yaş grubu oyuncularında diğer oyunculara göre daha yüksek, 34-44 yaş grubunda ise 18-25 ve 45 yaş üzeri oyunculara göre daha yüksek seviyededir.

“13) Oyunlar bazı kimlikleri dışlarken, bazılarını ön plana çıkarır” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre oyunların bazı kimlikleri dışlayıp, bazılarını ön plana çıkardığı düşüncesi daha yüksek yaş seviyesi oyuncularında anlamlı olarak artmaktadır.

“14) Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre oyun oynarken dijital iletişimin tercih edilmesi düşüncesi 18-25 yaş grubunda diğerlerine göre anlamlı olarak daha düşük olduğu ortaya çıkmıştır.

“15) Oyunlarda meydana gelen siber zorba (aşağılama, küfür, hakaret vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları vardır” ifadesinde $P=0,000<0,05$ olduğundan yaş grupları arasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Buna göre oyunlarda siber zorba davranışların etik ve yasal sorumluluğu olduğu bilinci 18-25 yaş grubunda ve 35-44 yaş gruplarında diğerlerine göre anlamlı olarak daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

8. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmanın amacı güncel teknolojik yeniliklerin ışığında kendini güncelleyen ve buna uygun olarak tasarlanan dijital oyunlar içinde var olan lise ve üniversite mezunlarının oyun oynama faaliyetini gerçekleştirdikleri esnada karşılaştıkları görsel, metin ve içeriklere dair farkındalık seviyelerini araştırmak, farklı kültürlerden kişilerin ve elementlerin çokça olduğu dijital oyunların bu yönünü incelemek, önemli bir etkileşim alanı sağlayan dijital oyunların bünyesinde barındırdığı risk unsurunun farklı yaş grubuna mensup kişiler nezdinde farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek ve oyun okuryazarlığı kavramının uygulanabilir bir yöntem olup olmadığını araştırmaktır.

Oyunların zaman içerisinde evrilip daha modern teknolojilerle yeniden yapılandırılması oyunların biçim ve teknik yönden çeşitlendirmiştir. Bu düşünce oyunların iç yapısına yönelik dijital okuryazarlık ölçekleri kullanılarak analiz yapılması fikrini de beraberinde getirmiştir. Mevcut okuryazarlık alt dalları ve bu alanlara ilişkin ölçekler yaygın olarak literatürde yer almasına rağmen oyunları kapsayacak şekilde kurgulanmadıkları düşünülmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak mevcut dijital okuryazarlık ölçeklerinin halihazırda oyun okuryazarlığı ile ölçülmek istenenler konusunda yetersiz kaldığı, daha kapsamlı ve oyun içi nitelikleri de bünyesinde barındıran ölçek maddeleriyle oyun okuryazarlığını ölçecek bir ölçeğin geliştirilmesinin daha sağlıklı olacağı düşünülmüştür. Buradan hareketle ölçek maddeleri gerekli literatür taramalarının ardından oluşturulmuş, uzman görüş formunda alanla ilgili çalışma yapan akademisyenlere ve sektörde yer alan kişilere gönderilmiştir. Buradan alınan geri bildirimlerle ölçek maddeleri üzerinde düzeltmeler yapılmış ve pilot grup için taslak ölçek hazır hale getirilmiştir. Soruların ilk etapta pilot gruba uygulanmasında ana amaç soruların anlaşılır olup olmadığını test etmek, ana grup üzerinde çalışmayı daha sağlıklı biçimde gerçekleştirebilmektir. Madde analizlerinin de yapılmasıyla beraber çalışmaya dair geçerlik ve güvenilirlik analizleri de gerçekleştirilerek hazırlanan ölçeğin ana gruba sunulması sürecindeki son işlem de tamamlanmıştır.

Çalışmanın ana kapsamını oluşturan risk algısının yaşlara göre değiştiği fikri, çalışmanın sonuçları incelendiğinde doğrulanmış gözükmemektedir. Dijital oyunlar bağlamında ölçek maddelerinde yer alan ifadelerin incelenmesiyle beraber bahsi geçen düşüncelerin yaş gruplarına göre değişiklik gösterip göstermediğinin tespit edilmesi için yapılan test, istatistiksel açıdan yüzde 95 anlamlılık göstermiştir. Buna göre yalnızca üç ifade anlamlı farklılık sunmazken, geri kalan tüm ölçek maddeleri yaş unsurunun risk konusunda değişkenlik gösterdiğini ortaya koymuştur.

Çalışmanın araştırma sorularına bakıldığında ilk olarak dijital oyunların kültürle ilişkisinin bir çıkış noktası olduğu görülmektedir. Bu bağlamda ölçekte yer alan ifadeler içinde en yüksek puanı alan ikinci ifadenin "oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar" olduğu görülmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte fiziksel anlamda sınırların ortadan kalkması ve sanal mecralar aracılığıyla kitlelerin birbirleriyle iletişim kurabilme şansını bulması, çeşitli kültürlerin birbirleriyle entegre olmasının önünü açmıştır. Etkileşimin en fazla görüldüğü yerlerden bir tanesi olan dijital oyun ortamları bu yönüyle ön plana çıkmaktadır.

Dijital risk kavramı ve bahsi geçen risk olgusunun farklı kuşaklar tarafından nasıl algılandığı meselesi çalışmanın önemli araştırma sorularından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan araştırmanın neticesinde hem oyun tasarımları ve kurgularındaki ayrımcı yaklaşımların hem de oyunların cinsiyetlere göre ayrı olarak kurgulandığına dair düşüncenin yaş grubu arttıkça daha keskin hale geldiği görülmektedir. Özellikle ilerleyen yaşla beraber farkındalık düzeyleri yukarı çıkan bireylerin dijital oyunlara dair daha yüzeysel bir bakış açısından ziyade kapsamlı bir değerlendirmede bulunmaları bu noktada şaşırtıcı değildir.

Dijital oyunların yapısı gereği etkileşime açık bir ortama sahip oluşu, oyun oynayan kişilerin aktif olarak iletişim sürecinin içinde yer almasına olanak sağlamaktadır. Bununla beraber anonim kimlikli kişilerle aynı ortamda bulunmak farkındalık eşiği düşük bireyler için bu yönüyle bir risk unsuru teşkil etmektedir. Oynanan oyunun yapısı gereği kurulan iletişim, uzun oyun saatlerinin olduğu durumlarda derinleşebilir ve kişiler bu durumdan olumsuz etkilenebilir. Bu noktada oyun oynayan kişilerin birtakım etik ve yasal sorumluluklara sahip olduğuna dair bilinçlerinin oluşması oyun oynayan kişilerin davranışları konusunda da önem arz etmektedir.

Farklı kuşaklara mensup olan kişiler kendi dönemlerinin koşullarıyla yetişmiş, o dönemin kültürel yapısıyla gelişimlerini sağlamıştır. Bu sebepten; dönemin koşulları olaylara bakış açılarını direkt etkilemekte, bu durum

dijital oyunlardaki içeriklerin algılanış konusunu ön plana çıkarmaktadır. Bu yönüyle yalnızca iyi bir oyunsever olmak oyun içeriklerine hâkim olma konusunda yeterli bir birikim sunmamaktadır. Oyun okuryazarlığı bu sebepten önemli bir misyonu da üstlenmektedir. Kişilerin oyunlar bağlamında farkındalık eşiklerinin artması geliştirilen ölçekle erişilmek istenen temel hedeflerdendir.

Çalışmadan da görüleceği üzere dijital oyun okuryazarlığı, oyunların içeriklerinde yer alan tüm metin, görsel ve içeriklere dair kişilerin farkındalıklarını artırma konusunda önemli bir belirleyici olabilir. Bu bağlamda ilerleyen çalışmalarda ölçek maddelerine puanlar verilerek, katılımcıların çalışma sonunda toplam puanlarını görerek dijital oyun okuryazarlık seviyelerini görmeleri sağlanabilir.

Oyun okuryazarlığı kavram olarak önemi anlaşılmaya başlanan ancak belirleyici bir ölçek nezdinde araştırmaların yapılması konusunda somut adımların atılmadığı bir alandır. Çalışmada bu konunun üzerinde durulmuştur. Geliştirilen ölçek sonraki çalışmalarda oyun okuryazarlığının farklı araştırma konularıyla bağlantılı olarak ölçülmek istenen değişkenleri analiz etmede kullanılabilir. Şayet çalışmalar lise seviyesinin altında ya da lisansüstü seviyesindeki kişileri baz alarak gerçekleştirilecekse ve bu çalışma kapsamında farklı demografik özellikler kullanılacaksa geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin yeniden yapılması önerilmektedir.

Dijital oyunlar, teknolojiyle var olan ve bundan beslenen bir alan olarak bilinmektedir. Modern teknolojik gelişmeler ışığında gelişmekte ve değişmektedir. Bu sebepten; ölçekte yer alan bazı maddeler zaman içerisinde güncelliğini kaybedebilir ya da mevcut toplumsal yapının ihtiyaçları doğrultusunda yeniden tasarlanabilir.

EK 1. DİJİTAL OYUN OKURYAZARLIĞI ÖLÇEĞİ

Maddeler	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle katılmıyorum
Dijital oyunlarda cinsiyetçi yaklaşımlar mevcuttur.					
Zihinsel gelişime fayda sağlayan oyunlarla; şiddet, cinsellik içeren oyunlar içerik olarak ayırt edilebilir.					
Oyun oynamak sosyal ilişkilerin aksamasına sebep olur.					
Günlük hayattakine benzer şekilde dijital oyun ortamlarında da kişisel veya yasal haklar devam eder.					
Dijital oyun içeriklerinde ayrımcı yaklaşımlar yer alır.					
Oyun tasarımlarında tercih edilen grafik, görsel ve metinler bir amaç doğrultusunda belirlenir.					
Dijital oyunlar ticari bir kaygı ile üretilmektedir.					
Sahip olunan oyun içi karakter ve kimliğin başkaları tarafından ele geçirilmesi suçtur.					
Oyunlar bazı kimlikleri dışlarken, bazılarını ön plana çıkarır.					
Dijital oyunlardaki nefret söylemi oyun oynayanları olumsuz etkiler					
Oyun oynarken diğer oyuncularla fiziksel olarak aynı ortamda bulunmak yerine dijital iletişim kurmak tercih edilir					
Oyunlarda meydana gelen siber zorba (aşağılama, küfür, hakaret vb.) davranışların etik ve yasal sorumlulukları vardır					
Dijital oyunlarda bulunan şiddet içerikleri şiddet unsurunun sıradanlaşmasına sebep olur					
Dijital oyunlar içerisinde farklı gruplara yönelik ötekileştirme yapılır					
Oyun oynamak farklı kültürlerden insanlarla iletişim kurmayı sağlar					
Oyun oynamak kişiyi bireyselleştirir					
Oyunlar cinsiyetlere göre ayrı olarak tasarlanmaktadır.					

Tablolar Listesi

- Tablo 1. Lawshe'nin Kritik CVI Değerleri
- Tablo 2. Kritik Korelasyon Katsayı Değerleri
- Tablo 3. Alt – Üst Gruplara Dayalı Madde Analizi Sonuçları
- Tablo 4. Cinsiyet Değişkeninin Frekans Dağılımı
- Tablo 5. Yaş Değişkeninin Frekans Dağılımı
- Tablo 6. İfadelerin Tamamlayıcı İstatistikleri
- Tablo 7. Yaş Değişkeninin İfadelere Etkinliğine Dair Anova Testi Sonuçları

Şekiller Listesi

- Şekil 1. Modelin Analiz Sonrası Hali
- Şekil 2. Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları
- Şekil 3. KMO ve Bartlett Test Sonucu
- Şekil 4. Cronbach Alfa Analiz Sonucu
- Şekil 5. Dijital Oyun Okuryazarlık Ölçeği

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. G. Calleja içinde, *Computer Game Theory Compendium*. Kopenhag: IT University of Copenhagen.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(2004), 113-122.
- Artar, M. O. (2004). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: Kırsal kesimde bir araştırma. N. G. Bekir Onur içinde, *Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Kök.
- Atasoy, İ., & Ormanlı, O. (2019). TEKNOLOJİ VE SİBER GÜVENLİK: DİJİTAL TOPLUMUN GELECEĞİ. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 399-409.
- Balcı, A. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma: Yöntem teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bayındır, M., Tamer, O., & Vural, Y. (2009). Anayurt Güvenliğinin Sağlanmasında Bilgi Sistemleri Güvenliğinin Önemi. *XI. Akademik Bilişim Konferansı Bildiriler* (s. 607-612). Şanlıurfa: Akademik Bilişim.
- Burn, A., & Durran, J. (2007). *Media literacy in schools: Practice, production, progression*. London: Paul Chapman.
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı*. (T. T. Bilgin, Çev.) İstanbul: Kuzey Yayınları.
- Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8(2).
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Cansever, A. B. (2021). İdeolojik Temayüllerin Yeniden Üreticisi Olarak Dijital Oyunlar Üzerine Bir İnceleme: "PUBG Örneği". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 291-318.
- Christothea, H., & Niall, W. (2012). A motivationally oriented approach to understanding game appropriation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(1), 34-47.
- Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. *Computer Games and Digital Cultures Conference*, 9-33.
- Coşkun, E., & Öztürk, M. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 678-702.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkileri Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çoban, M., Yıldırım, Ö., & Göktaş, Y. (2011). Eğitsel Oyunların Tasarlanmasında Kullanılan Oyun Motorlarının Değerlendirilmesi. *5 th International Computer & Instructional Technologies Symposium*. Elazığ: Fırat Üniversitesi.
- Çubukçu, A., & Bayzan, Ş. (2013). Türkiye'de Dijital Vatandaşlık Algısı ve Bu Algıyı İnternetin Bilinçli, Güvenli ve Etkin Kullanımı ile Artırma Yöntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 148-174.
- Duramaz, N., & Ulukol, B. (2022). Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenler: Sağlık Çalışanı Ebeveynlerin Çocuklarının İnternet Güvenliği ve Dijital Oyunlar Hakkında Farkındalıkları. *Tarih Okulu Dergisi*, 1949-1970.
- Erden Ayhün, S. (2013). KUŞAKLAR ARASINDAKİ FARKLILIKLAR VE ÖRGÜTSEL YANSIMALARI. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 93-112.
- Evcı, N. ve Aylar, F. (2017). Ölçek Geliştirme Çalışmalarında Doğrulayıcı Faktör Analizinin Kullanımı, *Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(10), 389-412.
- Fox, D., & Verhovsek, R. (2002). *Micro Java Game Development*. İngiltere: Addison-Wesley Professional.

- Frasca, G. (2001, 06 10). *Simulation 101: Simulation versus representation*. .
<https://ludology.typepad.com/weblog/> adresinden alındı
- Fuyuno, I. (2007). "Brain craze." *Nature*, vol. 447, no. 7140, pp. 18+. *Gale OneFile: Health and Medicine*.
- Galloway, A. (2006). *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, London: University of Minnesota Press.
- Gürol, C., & Sağroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39
- Gül, M. E. (2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (Pubg) Oyunu Örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies*, 5(2), 448-465.
- Güneş, A. (2012). DİJİTAL OYUNLARIN GÜVENLİK BAĞLAMINDA YASAL VE YÖNETSEL DÜZENLEME SORUNLARI. Ankara, Türkiye: Yüksek Lisans Tezi.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 179-190.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı.
- Ilgaz, C., & Abay, İ. (2020). Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1-9.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games, Game Work and Game Play*. London: Sage Publications.
- Kirriemuir, J. (2016). A History Of Digital Games. J. Rutter, & J. B. içinde, *Understanding Digital Games* (s. 21-35). London: Sage Publications.
- Kotler, P., Kartajaya H. ve Setiawan, I. (2011). *Pazarlama 3.0*. İstanbul: Optimist Yayınları.
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Menlo Park: CA: Addison-Wesley.
- Longman. (2003). *Dictionary of Contemporary English*. UK: Pearson Longman.
- Mago, Z. & Mikuláš P. (2013). The Use of Computer Games for Promotional Purposes, Journalism and Mass Communication, Vol. 3, No. 1, 48-57.
- Marco, G., & Thelesklaf, D. (2011). *Terrorist Use of the Internet and Legal Response*. <https://f3magazine.unicri.it/?p=330> adresinden alındı
- Moffat, D., Crombie, W., & Shabalina, O. (2017). Some video games can increase the player's creativity. *International Journal of Game-Based Learning*, 7(2).
- MUNRO, BH. (2005). *Statistical Methods For Health Care Research*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, 351-376.
- Murray, J., H. (1997). *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, Massachusetts: MIT Press.
- Öztekin, H., & Öztekin, A. (2020). Dijital Oyunlarda Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Agar.io Örneği. *Turkish Studies - Social Sciences*, 15(1), 533-558.
- Pearce, C. (2008). The truth about baby boomer gamers: A study of over-forty computer game players. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 3(2), 142-174.
- Potter, W. J. (2011). *Media Literacy*. California: SAGE Publications.
- Sepetci, T., & Sağlam, M. (2022). DİJİTAL OYUNLAR VE HEGEMONİK ERKEKLİK: RED DEAD REDEMPTION II OYUNUNA YÖNELİK BİR İNCELEME. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 176-208.
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of American's future, 1584-2069*. New York: William Morrow and Company, Inc.
- Söğüt, F. (2020). Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişisine Yönelik Algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 79-100.
- Sutton-Smith, B. (1961). Sixty years of historical change in the game preferences of American Children. *The Journal of American Folklore*, 74(291), 17-46.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the Net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill.
- Taş, E. (2017). Yeni Medyada Nefret Söylemi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 60-71.
- Tezbaşaran, A. (1996). *Likert Tipi Ölçek Geliştirme Kılavuzu*. Ankara: Psikologlar Derneği Yayınları.
- Yee, N. (2006). The labour of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, 1(1), 67-71.
- Yelkikalan, N. , Akatay, A. & Altın, E. (2010). YENİ GİRİŞİMCİLİK MODELİ VE YENİ NESİL GİRİŞİMCİ PROFİLİ: İNTERNET GİRİŞİMCİLİĞİ VE Y, M, Z KUŞAĞI GİRİŞİMCİ. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 10 (20), 489-506
- Yiğit Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 163-180.

Weingarten, R.M. (2009) Four Generations, One Workplace: A Gen X-Y Staff Nurse's View of Team Building in the Emergency Department. *Journal of Emergency Nursing*, 35, 27-30