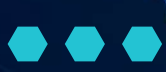


DİJİTAL OYUNLARDA FARKINDALIK



(FIRSAT VE RİSKLER)



ÇALIŞTAYI

SONUÇ RAPORU

ARALIK

2021



BİLGİ
TEKNOLOJİLERİ
VE İLETİŞİM
KURUMU



ÜVENLİ
İNTERNET
MERKEZİ

Önsöz	3
Giriş	4
Katılımcılar	5
Çalıştay Programı	6
1) Pandeminin Dijital Oyunlara Etkisi	6
1.1. Pandeminin Dijital Oyunlar Sektörüne Olumlu Etkileri	7
1.2. Pandeminin Dijital Oyunlar Sektörüne Olumsuz Etkileri	7
1.3. Pandemi Nedeni İle İptal Edilen Organizasyonlar.....	8
1.4. Pandemi Nedeni İle Çevrimiçi Düzenlenen Organizasyonlar	9
2) Pandeminin Çocuklar Üzerindeki Etkisi	11
3) Dijital Oyunlar ve Türk Aile Yapısı	13
4) Dijital Platformlarda Çocuk İstismarı	14
4.1. Dijital Oyunlarda Çocuk İstismarı	14
4.2. Sosyal Medya Uygulamalarında Çocuk İstismarı	15
5) Dijital Platformlarda Siber Zorbalık	16
5.1. Dijital Oyunlarda Siber Zorbalık	17
5.2. Sosyal Medya Uygulamalarında Siber Zorbalık	17
6) Siber Zorbalığın ve Çocuk İstismarının Engellenmesine Yönelik Öneriler	18
6.1. Zorbalığın ve İstismarın Engellenmesinde Aile Rehberliği	18
6.2. Sivil Toplum Kuruluşlarına ve Kamuya Yönelik Öneriler	19
7) Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri	20
7.1. Dijital Oyun Bağımlılığı	21
7.2. Dijital Oyun bağımlılığı ve Dopamin Detoksu	21
7.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Çocuk Üzerindeki Etkileri	22
7.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Aile Rehberliği	23
8) Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri	24
9) Türkiye Dijital Oyun Sektörü	27
9.1. Türkiye Dijital Oyun Sektörü Gelişim Süreci	27
9.2. Türkiye Dijital Oyun Sektörü Mevcut Durum	29
9.3. Türkiye Dijital Oyun Sektörü Geliştiricileri Tavsiyeleri	30
10) Dijital Oyunlarda Sınıflandırma ve Derecelendirme	32
10.1. Dijital Oyunlarda Sınıflandırma ve Derecelendirme İhtiyacı	32
10.2. Sınıflandırma ve Derecelendirmede Dünya Örnekleri	32
10.3. Sınıflandırma ve Derecelendirmede Türkiye'deki Mevcut Durum	36
10.4. Sınıflandırma ve Derecelendirme Konusunda Öneriler	37

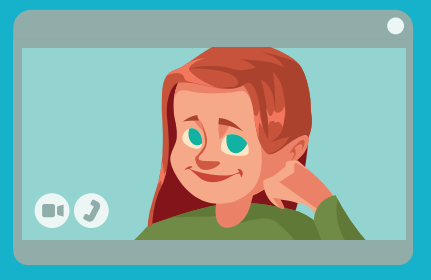
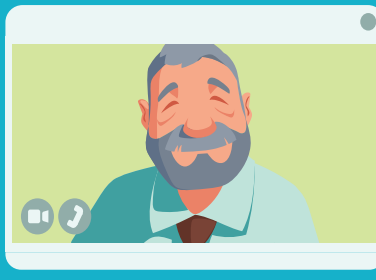
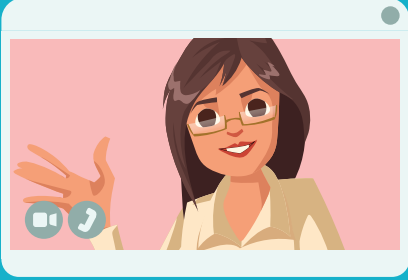
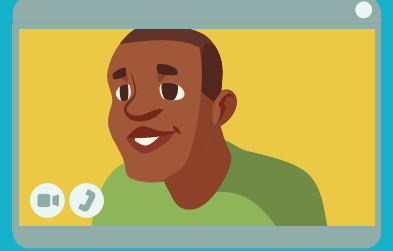
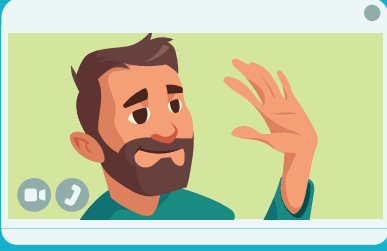
Ülkü birliğı millet olabilmenin gerektirdiğı asgari kořullardan birisi olarak kabul görmüřtür. Ancak aynı gaye etrafında kenetlenmiř bir millet muasır medeniyetler seviyesine ıkabilmeyi bařarabilmiř ve geleceğı inřa etmiřtir. Bugünün yetiřkinlerinin öncelikli ölküsü ise yeni gelen nesli bilinçli, durumsal farkında-lığı yüksek, büyük resmi görebilen bir nesil olarak yetiřtirmek olmalıdır.

Sınırlardan bahsedemediğimiz, her milletten bireylerin birbirleriyle bilgi akışının en üst seviyede olduğı dijital bir dünyada yaşamaktayız. Dijital dünyanın insanlığa tartışılmaz büyük destekleri ve katkıları bulunmaktadır. Yapay zekâların insanlardan daha hızlı ve daha doğru karar verebilmesi, bilgiye anında ulaşabilmemiz ve teknolojinin insanlığa sunduğı birçok fırsat sayesinde bilim ve teknolojinin hızla geliř-tiğine bizzat şahitlik etmekteyiz. Geçmişte olduğı gibi günümüzde de dezenformasyon için alıřan bir güruh mevcuttur. Aynı zamanda bugün imkânları oldukça güçlüdür. Çocuklarımızı ve gençlerimizi teknolojinin bu yıkıcı etkilerinden korumak, herkesin asli görevi olmalıdır. Bununla birlikte çocuklarımıza kendilerini koruma bilincini kazandırmak da bu görevin tam merkezindedir.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, çocukları ve gençleri internetin zararlı içeriklerinden korumak, ilgili insanları pozitif içerik üretmeye teşvik etmek ve aileleri bilinçlendirme adına birçok faaliyet yürütmekte-dir. 1 Aralık 2021 tarihinde çevrimiçi olarak Dijital Oyunlarda Farkındalık(Fırsat ve Riskler) konu başlıklı bir alıřtay düzenlenmiřtir. alıřtaya alanında uzman çok sayıda katılımcı deęerli bilgi ve tecrübeleriyle destek vermiřtir. Pandeminin dijital oyunlara etkileri, olumlu ve olumsuz yönleri ile ele alınmıřtır. Pande-minin çocuklar üzerindeki etkisi, Türk aile yapısı göz önünde bulundurularak irdelenmiřtir. Dijital plat-formlarda çocuk istismarı ve siber zorbalığın sebepleri, bu suçların engellenmesi ve durdurulmasına yönelik tavsiyeler sunulmuřtur. Dijital oyun bağımlılığı konusunda koruyucu ve önleyici politikalar geliř-tirme süreçlerinde yapılması gerekenler gibi birçok konu ele alınmıřtır. Dijital oyunlarda derecelendirme ve sınıflandırmanın üzerinde durulmuř; dijital oyunlar sektörü, sektörden yazılımcıların bakış açısı ile deęerlendirilmiřtir. Gerçekleřtirilen alıřtayın ıktılarının kurumlar arasında iş birliğı ile hayata geçirilme-sini temenni ediyorum.

Bu raporun oluşması sürecinde emeğı geçen alıřma arkadaşlarımıza, alıřtaya katılım saęlayan deęerli uzmanlara ve Kurumumuz alıřanlarına teşekkür ederim.

Ömer Abdullah KARAGÖZOĞLU
Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
Kurum Başkanı



Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı, Diyanet İşleri Başkanlığı, Bahçeşehir Üniversitesi, Gülhane Eğitim Araştırma Hastanesi, Çukurova Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneğinin desteği ve konularında uzman yetkililerin katılımı ile 1 Aralık 2021 tarihinde çevrimiçi olarak Dijital Oyunlarda Farkındalık (Fırsat ve Riskler) çalıştayı düzenlenmiştir.

Çalıştayda dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri ile bunların çocuk ve gençlerin fizyolojik, psikolojik ve zihinsel gelişimleri üzerindeki etkilerinin tartışılması, Türkiye’de dijital oyunlar kapsamında çocuklara yönelik kamu kurum ve kuruluşlarınca yürütülen koruyucu ve önleyici politikalara ilişkin değerlendirme yapılması, mevcut durumda uygulanan politika ve programların etkinliğinin artırılması, kurumlar arası koordinasyonun geliştirilmesine yönelik önerilerin tartışılması, çalıştay çıktıları doğrultusunda mevcut durumda yaşanan sorunlara çözüm üretecek politika ve programların oluşturulması amaçlanmıştır.

Katılımcılar

Moderatör

Dr. Şahin BAYZAN – Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Güvenli İnternet Merkezi Koordinatörü

Çalıştay Katılımcıları

- 1. Prof. Dr. Mehmet Barış HORZUM** - Sakarya Üniversitesi - Bilgisayar Eğitimi ve Öğretim Teknolojileri Bölümü
- 2. Yrd. Doç Dr. Yavuz SAMUR** - Bahçeşehir Üniversitesi - Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü (BÖTE) Bölüm Başkanı
- 3. Dr. Seda TOPÇU** – AÜTF (Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi) - Hekim
- 4. Uz. Dr. Hesna GÜL** - Gülhane Eğt. Arş. Hastanesi - Uzman Doktor
- 5. Meryem DEDELER KENAR** - Çukurova Üniversitesi - Arş. Gör.
- 6. Serdar ÖZHAN** – ASHB (Aile Sosyal Hizmetler Bakanlığı) - İç Denetçi
- 7. Sara ÖZKAN** - ASHB (Aile Sosyal Hizmetler Bakanlığı) - Aile ve Sosyal Hizmetler Uzmanı
- 8. Samet YAMAN** – DİB (Diyanet İşleri Başkanlığı) - Uzman Yardımcısı
- 9. Özgür KARAYALÇIN** – TOGED (Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği) - Yönetim Kurulu Başkan Yardımcısı

Editorya

Erol TUTAL, Feridun GÜNGÖR, Mehmet Ali KÜÇÜK, İsmail AYDIN, Ahmet Selman SOYAK

Grafik Tasarım

Burak ÖZÇELİK

Çalıştay Programı

1) PANDEMİNİN DİJİTAL OYUNLARA ETKİSİ

Covid-19 pandemisi gibi tüm dünyayı etkisi altına alan global faktörler, insan alışkanlıklarının farklılaşma sürecini hızlandırmaktadır. Pandemi, küresel bazda her insana bir şekilde dokunmaktadır. Buna bağlı olarak tüm sektörler pandemiye bir şekilde tepki vermiştir. Kimi sektörler pandemi etkisi ile küçülürken, kimi sektörler tarihleri boyunca görülmemiş büyümeler yaşamıştır. Pandemi ortamında hatırı sayılır derecede etkilenen sektörlerden bir tanesi de dijital oyunlar pazarıdır. Pandemi sürecinde oyun indirmelerinin, oyun içi satın almaların arttığı gözlemlenmiştir. Öte yandan yüz yüze yapılması planlanan bir takım organizasyonlar ise iptal edilmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar pazarının pandemi etkisi ile kazanımları ve kayıpları olmuştur.



1.1) Pandeminin Dijital Oyunlar Sektörüne Olumlu Etkileri

Pandemi kaynaklı sokağa çıkma yasaklarının ilan edilmesiyle, insanların bir eğlence aracı olarak video oyunlarına yönelim göstermesi oyun oynama oranlarını artırmıştır.

Oyun oynamayı alışkanlık haline getiren ve hayatlarının bir parçası olarak benimseyen oyuncular evde oyun oynama aracı olarak oyun konsollarını seçmiştir. Bu oyuncu tipi, mobil oyunlarda harcanan paranın %66'sını, harcanan zamanın %55'ini oluşturmaktadır.

Mobil oyun sektörü, 2021'de 120 milyar doları aşma yolunda ilerlemektedir. Diğer tüm oyun platformlarının toplamına kıyasla mobil oyun sektörü, onların 1,5 katını ele geçirmiştir.

2020 Yılı Mobil Özeti

		Yıllık Artış
Yeni Uygulama İndirme	218 Milyar	%7
Uygulama Harcama	143 Milyar \$	%20
Kullanıcı Başına Günlük Harcanan Süre	4,2 Saat	%20
Mobil Reklam Harcaması	240 Milyar \$	%27

Kaynak 1

1.2) Pandeminin Dijital Oyunlar Sektörüne Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlarda yüz yüze yapılması planlanan organizasyonlardan kimisi iptal edilmiştir. Diğer taraftan pandemi nedeni ile dijital oyunlara olan ilginin artması dijital oyun bağımlılığını tetiklemiştir. Uzun süre bilgisayar ve mobil cihaz başında kalma sebebi ile kullanıcılarda kimi fizyolojik sorunlar görülmüştür. Bu sebeplerden ötürü dünya genelinde dijital oyunlara karşı propagandaların artması tetiklenmiştir.

1.3) Pandemi Nedeni ile İptal Edilen Organizasyonlar

Pandemi nedeni ile iptal edilen veya ertelenen bazı etkinlikler;

- 6-9 Şubat 2020'de planlanan Taipei Game Show, 25-28 Haziran 2020'ye ertelendi ancak Pandemi'nin tırmanması nedeniyle Mart 2020'de iptal edildi.
- Mart 2020'de İspanya'nın Barcelona kentinde düzenlenecek olan Mobil Dünya Kongresi, Çin merkezli satıcılar nedeniyle iptal edildi.
- Sony Interactive Entertainment, Square Enix, Electronic Arts, Capcom, CD Projekt ve PUBG Corporation dâhil olmak üzere, Şubat 2020'nin sonunda Boston'daki PAX East'te birkaç satıcı geri çekildi veya planlarını erteledi.
- Almanya'nın Köln kentinde düzenlenecek olan Gamescom, ilk kapanmanın ardından Almanya'nın halka açık etkinlikleri Ağustos 2020'ye kadar yasaklaması nedeniyle iptal etmek zorunda kaldı, ancak organizatörler etkinliğin bazı bölümlerini yalnızca çevrimiçi olacak şekilde yapacaklarını açıkladı.
- Singapur'da düzenlenecek olan Gamescom Asia ertelendi.
- 23-27 Ekim 2020 tarihlerinde yapılması planlanan Paris Oyunlar Haftası iptal edildi.
- 24-27 Eylül 2020'de başlaması planlanan Tokyo Game Show, yapılamadı.
- 17-20 Eylül 2020 için planlanan EGX 2020 iptal edildi, ancak onun yerine 2020'de çevrimiçi etkinlikler düzenlendi.
- 8-12 Ekim 2020 tarihleri arasında yapılması planlanan Brasil Game Show 2020 iptal edildi.
- Austin, Teksas'taki South by Southwest etkinliği iptal edildi, ancak SXSW Oyun Ödülleri Mart 2020'de çevrimiçi bir duyuruyla verilmeye devam edildi.

- Mart ayında Seattle, Washington için planlanan Emerald City Comic Con iptal edildi.
- TwitchCon Europe ve TwitchCon US iptal edildi.
- Minecon iptal edildi.
- Ağustos ayında Dallas, Texas için planlanan 25. QuakeCon etkinliği iptal edildi.
- Haziran ayında Orlando, Florida'da yapılması planlanan 2020 Gaming Community Expo iptal edildi. Etkinlik, maraton olarak çevrimiçi ortama taşındı.
- Başlangıçta 4–7 Eylül 2020 için planlanan PAX West 2020 ve başlangıçta 9–11 Ekim 2020 için planlanan PAX Australia 2020, 12–20 Eylül 2020'de gerçekleştirilen PAX Online x EGX Digital'e ev sahipliği yapmak için EGX ile işbirliği yaptı.
- 2021 Japon Eğlence Fuarı (JAEPO), 1 Ekim 2020'de yapılan duyuruda iptal edildi.

Kaynak 2

1.4) Pandemi Nedeni ile Çevrimiçi Düzenlenen Organizasyonlar

Pandemi sebebi ile organizasyonlarının birçoğu 2020 yılında ya iptal edilmiş ya da tamamen çevrimiçi bir formata geçmiştir, bunlardan bazıları:

- Bir Counter-Strike: Global Offensive turnuvası olan ESL Pro League Sezon 11, başlangıçta finalleri Denver, Colorado, Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleşecek olan çevrimdışı bir etkinlik olacaktı. Ancak pandemi nedeniyle ESL, hem normal sezonun hem de finallerin iki bölgeye ayrılacağını duyurdu: Avrupa ve Kuzey Amerika. Normal sezon ve finaller tamamen çevrimiçi oynandı.

- NTT-esports ve Taito tarafından ortaklaşa Japonya'da düzenlenen bir cross-arcade oyun turnuvası olan 闘神祭2020 (Tōshinsai) iptal edildi. Başlangıçta 16-17 Mayıs tarihlerinde yapılması planlanan finaller 8-9 Ağustos'a ertelendi.
- 2020 Pokémon Dünya Şampiyonası, Kuzey Amerika'da 26–28 Haziran için planlandı. Küresel olarak ise 14-16 Ağustos için planlandı. Pandemi sebebiyle yapılacak etkinlikler de dâhil olmak üzere Pokémon Company tarafından iptal edildi.
- 2020 FIA-Certified Gran Turismo Championships sezonunun canlı etkinliği olan 2020 Nürburgring Dünya Turu, 2020 Nürburgring 24 Saat'in organizatörler tarafından Eylül ayına ertelenmesinin ardından iptal edildi. Online sezon 17 Mart'ta başladığından, 18 Nisan'da bitmesi planlanan sahnenin bir "sergi aşaması" olarak değiştirilmesine ve sezonun 25 Nisan'da yeniden başlatılmasına karar verildi. Bir teaser fragmanı ile yeniden başlatılan sezon için, Avustralya'nın Sidney kentinde bir canlı etkinlik düzenlendiğinden, başka canlı etkinlik düzenlenmeyeceğini belirtti. Sonuç olarak, dizinin bölgesel ve dünya finalleri çevrimiçi tabanlı etkinlikler olarak gerçekleştirildi.

Kaynak 2



2) PANDEMİNİN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

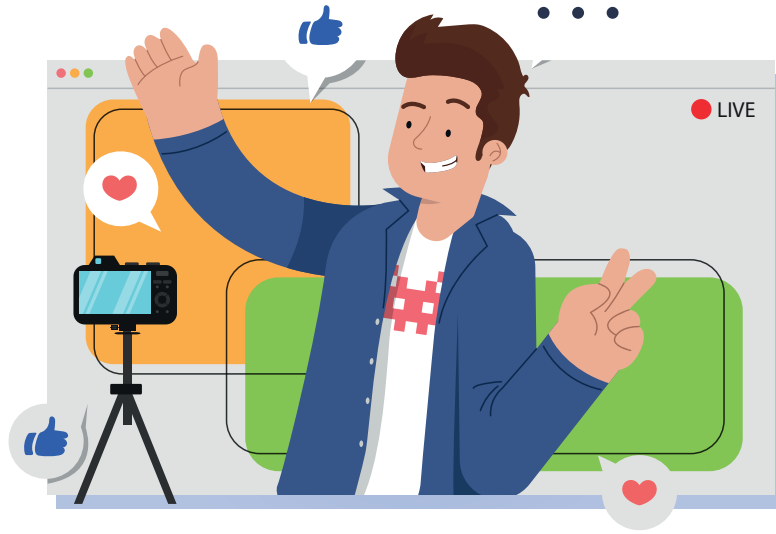
Sosyal medyanın ve dijital oyunların hayatımıza girmesi ile yetişkinlerin aksine, dinamik gelişme döneminde olan çocuklar her türlü dış etkiden kolay etkilendikleri gibi sosyal medya ve dijital oyunlardan daha fazla etkilenmişlerdir. Eğitimlerine dahi çevrim içi platformlar üzerinden devam eden çocukların bir kısmı, teknolojinin kendileri için getirdiği fırsatlardan faydalanmıştır.

Çocuklar oyunlarla sosyalleşir ve akranları ile birlikte vakit geçirmekten keyif alırlar. Pandeminin etkileri dönem dönem hafiflediği ve eğitimlerine okullarında devam ettikleri dönemlerde dahi sosyal kısıtlılıkları vardı. Bu dönemde gençler ve çocuklar buluşamıyor, oyunlar oynayamıyor, doğum günü partileri yapamıyor, kısacası arzu ettikleri ölçüde bir arada vakit geçiremiyorlardı. Çocuklar kendileri için olmazsa olmaz olan oyun oynama ve sosyalleşme ihtiyaçlarını online ortamlar vasıtası ile karşılamışlardır. Çocukların aktif katılım gösterdikleri, oyun içinde karşılıklı konuşabildikleri oyunlar, onların biraz daha hayata tutunmalarını sağlamıştır. Bu anlamda dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkisi açıkça gözlemlenmiştir.

Bu fırsatlardan yararlanamayan, ebeveynleri işe giden veya bunun yerine bir şey koyamayan ailelerinin çocuklarında ciddi sıkıntılar görülmüştür. Çocuklarda içe kapanmalar ve iletişim bozuklukları diğer birçok ruhsal bozuklukları peşinden getirmiştir. Bu durum içerisinde bulunun çocukların oyun oynarken dahi eğlenemediği ve hayatta kimse ile fiziksel bir bağ kurmadığı gözlemlenmiştir. Bu gözlemler ve pandemi dönemini içerisinde yapılan araştırmalar ortaya koymuştur ki aile ve çocukları merkeze alan eğitimler ve bilinçlendirme çalışmaları pandeminin açtığı yaraları tedavi etmede olmazsa olmaz ödevlerdendir.



Sağlık Bakanlığı bünyesinde Davranışsal Bağımlılıklarla Mücadele Poliklinikleri mevcuttur. Pandemi dönemini de içine alan süreçte bu polikliniklerde ruh sağlığı hizmeti verilmektedir. Bu hizmeti alanların bir kısmını, oyun bağımlısı olduğunu düşünen çocuklar veya gençler oluşturmaktadır. Sağlık Bakanlığının hitap ettiği toplum tabanı açısından bakıldığı zaman, ailelerin çocuklardan çok daha bilinçsiz olduğu gözlemlenmiştir. Sosyoekonomik ve sosyokültürel açıdan, ailelerin oyun derecelendirme sistemlerini anlaması ve çocuklarını uzman görüşleri ışığında yönlendirmesi yeterli görünmemektedir. Fakat çocukların ve gençlerin kendisi ile doğrudan iletişim kurmak çok daha etkili bir yol olarak gözlemlenmiştir.



Ergenlik grubu gençlerle ilgili olarak en önemli problem onların youtuber ya da e-sporcu olmak ve bu alanda para kazanmak istemeleridir. Bu tip lise öğrencisi danışanların not ortalamalarına bakıldığında notlarının oldukça düşük olduğu ve bir üniversite kazanma motivasyonlarının olmadığı görülmektedir. Hatta bu tip öğrenci profillerine saat 8.45'i analog saat üzerinde işaretlemesi istendiğinde bir kısmının bu görevi bile yerine getiremediği gözlemlenmiştir. Danışana, ne olmak istiyorsun diye sorulduğunda bu alanda daha çok para kazanacağı cevabı dışında bir cevap veremediği gözlemlenmiştir. Hayattaki amacını kaybetmiş, mesleki olarak bir planı ve hedefi olmayan bu %1 lik kısım uzman doktorlar tarafından hasta olarak kabul edilmektir. Uzmanlar bu %1 lik oranın çok yüksek bir oran olduğunu vurgulamaktadır, zira şizofreni de toplumda %1 sıklıkla görünmektedir.

On bir yaş altı çocuklarla ilgili olarak en büyük sorun şiddet içerikli oyunlara aşırı maruz kalmış olmalarıdır. Çocuk, ruh sağlığı hizmeti almaya getirildiğinde doktorların karşılaştığı manzara ölüm kavramından tamamen kopmuş bir danışandır. Bu durum çocuğun kesinlikle ölümün geri dönüşümsüz bir mefhum olduğunun bilincinde olmadığını göstermektedir. Tekrar dünyaya geleceğine dair tuhaf bir inanış içindedirler.

Bu tip çocuk profilleri genelde oyunlar içerisinde kendilerini olumsuz yönlendiren kişilerle tanışmış veya onlara maruz kalmış kısacası siber zorbalığa uğramış, hayat algısı olumsuz etkilenmiş çocuklardır. Gerçek hayat algısını, gerçek dünya ile oryantasyonunu kaybeden çocuklarda genellikle oyun içinde sohbet eder gibi konuşmalar da görülmektedir.

Tüm bunlarla birlikte psikologların ebeveynlere uyarısı çocukların youtuber, e-sporcu vs. olma isteklerine rest çekmeden veya itiraz etmeden önce bunun gerçekten hayalleri olup olmadığını sorgulanması gerektiğidir. Eğer gerçekten çocuğun hayali youtuber olmaksızın gelecekte oluşturacağı içeriklerin pozitif içeriklerden oluşması konusunda ebeveynlerin teşvik edici ve yol gösterici olması gerekmektedir. E-sporcu olmak istiyorsa bunu muhakkak okul dersleri ile birlikte götürmesi gerektiği ve E-sporun meslek olarak bir ömür icra edilemeyeceği bilinci kazandırılmalıdır.

3) DİJİTAL OYUNLAR VE TÜRK AİLE YAPISI

Çocuklar arasında popüler olan yurtdışı menşeli dijital oyunlar Türk aile yapısı için uygun olmayan içerikler barındırabilmektedir. Yabancı kültürlerde normal olan bazı durumlar Türk kültüründe uygun görülmemektedir. Bunun sonucunda çocuk ve aile arasında çatışmalar artmaktadır. Aynı zamanda kültür değerlerinin gelecek kuşaklara aktarılması konusunda erozyona sebep olabilmektedir. Bu yüzden yerli oyun geliştiricilerin Türk toplum ve kültür yapısına uygun daha çok oyun geliştirmesi faydalı olacaktır.



4) DİJİTAL PLATFORMLARDA ÇOCUK İSTİSMARI

Video paylaşım siteleri, sosyal medya ve dijital oyunlar çocukların ilgisini çekecek birçok içerik ile beslenmektedir. Özellikle 2000 sonrası doğan çocuklar teknolojik araç gereçleri çok hızlı öğrenmekte ve başarılı bir şekilde kullanılmaktadırlar. Bu durum riskleri de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlarda ve sosyal medya platformlarında çocuklar çeşitli ve sistemli olarak istismara maruz kalabilmektedirler.



4.1) Dijital Oyunlarda Çocuk İstismarı

Dijital oyunlar sanal bir dünyadan meydana gelmektedir. Dijital oyunlarda oyuncunun karşısına çıkarılan eylemler ve görevler, sunulan görseller ve dinletilen müzikler tamamen tasarımcının hayal gücüne, hayatı algılama biçimine ve vermek istediği mesaja kalmıştır. Kimi dijital oyunlarda Türk aile yapısını bozmaya yönelik, genel ahlaka aykırı içerikler, çocuk istismarını içeren içeriklere rastlanılmış ve gerekli müdahaleler Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ile Bakanlıklarca yapılmıştır.

Çevrimiçi oyunlarda kendisini çocuk gibi tanıtarak çocukların güvenlerini kazandıktan sonra onları kötü amaçları için manipüle eden bireyler, çocuklara ve çocukların ailelerine telafisi mümkün olmayan travmalar yaşatabilmektedirler.

Çocukların ve gençlerin dünyayı algılama biçimlerini değiştirecek içerikler ise Türkiye geleceği için kaygı verecek türdendir. Örnek verecek olursak kimi oyunlarda totemlere tapınma ritüelleri bulmakta, oyuncu oyun içi avantaj kazanmak için puta tapmaya zorlanmaktadır. Kimi oyunlarda Türkiye'nin stratejik bölgelerine saldırılar düzenlenmektedir. 15 Temmuz Şehitler Köprüsü buna bariz bir örnektir. Kimi oyunlarda Müslümanların kutsal kitabı Kur'an-ı Kerim silah namlusunun ucunda hedef gösterilmektedir. Kimi oyunlarda ise çıplaklık ve cinsel içerikler ön plana çıkarılmaktadır. Dolayısı ile ailelerin her zaman tetikte olmaları, çocukları ile olan bağlarının güçlülüğünü korumaları gerekmektedir. Bu bağlılık çocuğun herhangi olumsuz bir durumla karşılaşması halinde ilk başvuracağı kişilerin ailesi olmasını sağlayacaktır. Siber zorbalığın ve çocuk istismarının engellenmesi yönünde verilen tavsiyeler bu bağlamda oldukça önemlidir.

4.2) Sosyal Medya Uygulamalarında Çocuk İstismarı

Çocukların hayatında etkili olan birçok sosyal medya uygulamaları bulunmaktadır. Bunların arasına kısa sürede diğerleri gibi yıkıcı etkileri çok fazla olan yenileri dâhil olmaktadır. Yoğun bir şekilde çocuklar tarafından kullanılan bu sosyal medya uygulamalarının çocuklar üzerinde oldukça fazla olumsuz etkileri saptanmıştır. IZA Çalışma Ekonomisi Enstitüsü'nün 2016 yılında yayınlanmış olan raporu, sosyal medyada günde 1 saat bile vakit geçirmenin çocuğun olumsuz etkilenmesine yeteceğini öne sürmüştür. Her şeyden önce çocuklara hiçbir şekilde faydalı bilgi vermeyen içeriklerle dolu kanallar çocukların çok değerli vakitlerini çalmaktadır. Bu içeriklerdeki söylemler çocukların yeni yeni inşa ettikleri Türkçe kelime dağarcıklarını gereksiz, argo ve küfür içeren sözcüklerle doldurmaktadır. Türk aile yapısını bozacak algılarla çocukların dinamik enerjisini yönlendirerek adeta bir silah gibi programlamaktadırlar. Bu içeriklere çizgi filmlerde de sıkça rastlanmaktadır.

Sosyal medya platformlarında içerik sağlayıcılarının gönderilerine bakıldığında ilk dikkat çeken husus herkesin aşırı mutlu görüldüğüdür. İçerik sağlayıcılarının verdikleri pozlarda herkes çok mutlu, herkes çok zengin, herkes kariyer sahibidir. En güzel yemekleri onların yediği, en güzel otomobillere onların sahip olduğu görülmektedir. Bu durum çocuklarda yoksunluk duygusu oluşturmaktadır. Çocuklar Türk örf ve adetlerine çok uzak, Türk aile yaşantısı ile bağdaşmayan görüntülere özentili ve hayranlık ile büyümektedirler. Neticesinde kendi hayatlarından memnun olmayan çocukların ve gençlerin, ailelerine ve kendilerine sürekli ve yıkıcı eleştiriler yönlendirdikleri gözlemlenmektedir. Dolayısıyla çocukları gerçek meslekler edinmeye ikna etmek oldukça zorlaşmaktadır. Gerçek bir meslek sahibi olma hedefi kalmayan çocuklar okul derslerine ilgilerini kaybetmektedir.

Hayatın ta kendisi olan fizik, kimya, biyoloji, matematik gibi derslerde başarılı olma kaygısı gütmemekte-dirler. Okul ile bağıını bu şekilde kaybeden çocuklar ya okulda arkadaşları için ailelerden sürekli “şu çocuk ile arkadaşlık yapma” denen bireylere ya da örgün eğitimden uzaklaşmayı tercih eden bireylere dönüşmektedirler.

Uzmanların artık bu noktadan sonra hasta diye tabir ettikleri çocuklar sosyal medya paylaşımları ile toplumda yer edinmeye çalışmakta, beğeni peşinde koşmaktadırlar. Bu uğurda kendilerinin veya sosyal çevrelerindeki insanların özel bilgilerini veya uygunsuz hallerini paylaşmaktadırlar. Bu da gençleri ya bir siber zorbaya dönüştürmekte ya da tek başlarına mücadele edemeyecekleri siber zorbalığa açık bir pozisyona getirmektedir.

5) DİJİTAL PLATFORMLARDA SİBER ZORBALIK

Siber zorbalık hedef seçilen kişileri korkutmaya, kızdırmaya ya da utandırmaya yönelik olarak tekrarlanan dijital platformlar kullanılarak gerçekleştirilen bir davranıştır. Bu tür zorbalıklar sosyal medyada, mesajlaşma platformlarında, oyun platformlarında ve cep telefonlarında görülebilir.

Yüz yüze zorbalık ve siber zorbalık çoğu kez birlikte gerçekleşir. Ancak siber zorbalık geride dijital iz bırakır; bu da aslında istismarın durdurulmasını sağlayacak yararlı ipuçları temin edebilir. (3)

Bununla birlikte internete düşen bilgilerin üçüncü şahıslar tarafından kopyalanması söz konusu olduğu için siber zorbalığa maruz kalan bireyler için geri dönüşü neredeyse mümkün olmayan maddi, manevi hasarlar bırakması söz konusudur.

Siber zorbalık belirtileri çeşitlilik göstermekle birlikte, zorbalık mağduru çocuk ve gençlerde genelde şu belirtiler gözlemlenir:

- İnternet veya mobil cihazları kullandıktan sonra duygusal olarak öfkelenmek
- Dijital yaşamı hakkında aşırı korumacı davranışlar
- Aile üyelerinden, arkadaşlar ve genel rutin aktivitelerden uzaklaşmak
- Okul ve grup toplantılarından uzaklaşmak, kaçınmak
- Ders performansı ve akademik başarısının düşmesi



- Evde sürekli kızgın, öfkeli ve tedirgin davranışlar sergilemek
- Ruh halinde, davranışlarında, uyku ve iştah düzeninde sürekli değişimler
- Alışılmışın dışında; bilgisayar ve telefon gibi cihazları kullanmayı bırakmak ya da uzaklaşmaya çalışmak
- Anlık ileti, mesaj ya da e-posta geldiğinde gergin ve aceleci davranmak
- Bilgisayar ve telefon kullanımına ilişkin tartışmalardan kaçınmak

5.1) Dijital Oyunlarda Siber Zorbalık

Çevrimiçi platformlarda oyun oynamak, gerçek kişilerle bağlantılı olmayı sağlamaktadır. Bu platformlarda kişiler birçok sebepten siber zorbaya dönüşebilmektedir veya siber zorbalığa maruz kalabilmektedir. Dijital oyunlarda siber zorbalık, mağdurla ilgili kişisel bilgilerin zorba tarafından ele geçirilmesiyle başlamaktadır. Kişisel bilgileri ele geçirilen bireyler zorba tarafından birçok eyleme mecbur bırakılabilir. Kişisel bilgiler, kimi zaman şifreleri kimi zamansa mağdurun çevresi ile paylaşmak istemeyeceği küçük bir sırrı veya zaafı olabilmektedir. Karşı tarafın kişisel bilgilerini ele geçirip bu yolla bir tür kazanç elde etmek veya bir tür duygusal tatmin yaşamak siber zorbalık örneğidir ve bu bir suçtur.

5.2) Sosyal Medya Uygulamalarında Siber Zorbalık

Web 2.0 araçları sosyal medya olarak tanımlanmaktadır. Web 2.0 uygulamaları 'paylaşım' adı altında toplanan uygulamalardan oluşmaktadır. Bu uygulamalar arasında Facebook, Instagram gibi paylaşım ağları, Twitter gibi mikroblog ağları, YouTube gibi video paylaşım ağları, Wordpress ya da Blogger gibi blog uygulamaları, fotoğraf ve müzik paylaşım ağları ve sözlükler yer almaktadır. Sosyal ağlar sayesinde coğrafya, dil, ırk, cinsiyet kavramı olmadan büyük hedef kitlelere çok kısa bir zaman içerisinde ulaşabilmekte ve o kitleyi etkileyebilmektedir. Kullanan kişilerin içerik ve zaman seçmede bağımsız olması ve çift yönlü iletişim imkânı sosyal medyayı popüler hâle getirmiştir.



Gençlerin sosyal medya kullanımındaki artış, siber ortamlarda iletişimde olduklarının göstergesidir. Siber ortamlarda gerçekleştirilen iletişim de siber zorbalık olarak isimlendirilen ve geleneksel zorbalıktan farklı olan zorbalık türünün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yani iletişim ve etkileşim amacıyla kullanılan sosyal medya uygulamaları bazen de kişilere rahatsızlık verme, taciz etme, tehditte bulunma, aşağılama, hakaret etme gibi eylemler için kullanılmaktadır. Sosyal medyada bir kişi hakkında yalanlar yaymak ya da utandırıcı fotoğraflar yayınlamak, mesajlaşma platformlarından incitici mesajlar ya da tehditler yollamak, başka birinin kimliğiyle başkalarına kötü mesajlar göndermek sosyal medyada yapılan siber zorbalık örneklerindedir.

6) SİBER ZORBALIĞIN VE ÇOCUK İSTİSMARININ ENGELLENMESİNE YÖNELİK ÖNERİLER

Siber zorbalığın ve çocuk istismarının engellenmesinde veya durdurulması hususunda ailelere oldukça büyük yükler düşmektedir. Tüm araştırmalar siber zorbalığın ve çocuk istismarının engellenmesinde veya durdurulmasında aile ve çocuk ile güvene dayalı temas kurulmasının en etkili yol olduğunu göstermiştir. Bu bağlamda aileye sorumluluklar düştüğü gibi kamu kurum ve kuruluşlarına, sivil toplum kuruluşlarına da oldukça fazla iş düşmektedir.

6.1) Zorbalığın ve İstismarın Engellenmesinde Aile Rehberliği

■ Siber zorbalığın önlenmesinde, çocuğu zorbanın manipülasyonlarına hedef olmaktan alıkoyacak aslında en önemli şeyin anne ve babanın çocuk ile olan iletişimi olduğu görülmektedir. Burada en önemli faktör çocuğun ailesine yalan söylememesi, güvenle inşa edilmiş bağların kuvvetli olmasıdır. Anne ve babanın çocuğa doğru rol model olması çocuğun ailesine her şeyi anlatabileceği bir ortam oluşturulmasında en önemli unsurdur. Ayrıca ebeveynler siber zorbalık durumlarında cezanın çözüm olmadığını bilmelidir.

■ Çocukların dijital platformlara ilgisinin daha da arttığı pandemi döneminde çocuklarının siber zorbalığa maruz kalmaması için ebeveynlerinin çocukları üzerindeki ilgisini bir miktar daha artırmaları gerekmektedir. Çocuklar dijital oyunlar içerisinde takma ad kullanmalı, gerçek eposta ve kişisel bilgilerini paylaşmamalıdır. Her bir platform için farklı, şahsi bilgi ve alışkanlıklarını içermeyen şifreler üretmelidir. Oyun içerisinde kendilerini rahatsız eden bir durum karşısında mutlaka ebeveynlerini bilgilendirmelidirler. (4)

- Uzmanların siber zorbalık konusunda önemle durdukları, “acı gerçek” olarak ifade ettikleri nokta şudur: Siber zorbalığa maruz kalan kişi, siber zorbalık yapmaktadır. Her şeyden önce çocuğa siber zorbalığın bir suç olduğu anlatılmalıdır. Bu sayede siber zorbalığa maruz kaldığı anda kendi elinin de güçlü olduğunu bilmeli ve bunu paylaşmaktan çekinmeyeceği bir refleks geliştirme dürtüsünde olmalıdır. Siber zorbalık yapmayı aklından geçireceği anda ise bunun suç olduğunu hatırlamalı bunun bir cezai yaptırımının olduğu bilincinde olmalıdır.
- Çocukların paylaşımı mercek altına alınmalıdır. Sosyal medyada yapılan paylaşımlar takip edilmelidir. Çocuğun arkadaş listesinde yer alınmalı ve sıkı takipçisi olunmalıdır.
- Teknoloji ve internet erişimi belirli bir yaşa kadar sınırlandırılmalıdır. Teknolojinin tamamen yasaklanması asla önerilmemektedir.

6.2) Sivil Toplum Kuruluşlarına ve Kamuya Yönelik Öneriler

Odağımız olan çocukların bilinçlendirilmesinde ve doğru yönlendirilmesinde ailenin payı şüphesiz çok büyüktür. Fakat ailelerin de bu konularda desteklenmesi ve bilinçlendirilmesi gerekmektedir. İnternetin, dijital oyunların ve sosyal medya platformlarının doğru kullanımının bir devlet politikası haline getirilmesi gerekmekte ve bu politikanın toplumsal bir harekete dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu noktada yapılması gerekenler şu şekilde sıralanabilir:

- Aileleri, çocuk ve gençleri bilgilendirici, farkındalığı artırıcı seminerler düzenlenmeli ve buna herkesin ücretsiz bir şekilde katılması sağlanmalıdır.
- Okul içinde çocuğun akranlarına karşı davranışları ve üslubu konusunda iyi bir gözlemci olmaya çalışılmalı ve fark edilen sorunlar aile ile işbirliği içerisinde çözülmelidir.



- Çocukların, gençlerin ve ailelerin ilgisini çekecek kamu spotları hazırlanmalıdır. Bu içeriklere her kesimden kişinin denk gelebilmesini sağlamak amacıyla sıklıkla tercih edilen yayınlardan önce TV kanalları aracılığıyla yayınlanmalıdır.
- Çocuk ve gençlerin sıklıkla izlemeyi tercih ettiği, çocukların dilinden anlayan youtuberlar ya da twitch yayıncılarından bu konuda destek istenmelidir.
- Metro, otobüs, hastane vb. kamuya açık alanlarda bilgilendirici içerikler yayınlanmalıdır.
- Siber zorbalık ve bağımlılık önleme politikalarının maliyeti ve psikolojik kûlfeti, tedavi ve rehabilitasyondan daha az maliyetli olduğundan, bu konudaki önleyici politikalar desteklenmelidir.
- Babalara ulaşma konusunda Diyanet İşleri Başkanlığından destek alınmalı ve Cuma hutbelerinde güzel ahlak ve doğru iletişim; bağımlılık ve siber zorbalık konusunda bilgilendirmeler yapılmalıdır.
- Gün içerisinde anneler başta olmak üzere ebeveynlere önerilerden oluşan, farkındalık oluşturabilecek kısa mesajlar atılmalıdır.

7) DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLERİ

Beyindeki ödül mekanizmasını tetikleyen dijital oyunların bireyler üzerindeki dopamin salınımını artırdığı, dopamin salınımının serotonin hormonunu baskıladığı ve dopamin ihtiyacının zamanla bir bağımlılığa dönüştüğü belirtilmiştir. Yetişkin bireyler çeşitli ve anlaşılabilir faktörler sebebi ile çocuklara nazaran büyük ölçüde bu risk gurubu içinde sayılmamaktadır. Çocuklar ise yine anlaşılabilir ve başka başlıklar altında irdelenen sebepler nedeni ile oldukça yüksek dozda dijital oyunların olumsuz yönlerinden etkilenmektedirler. Tüm bu olumsuz belirtilerin geleceğin mirasçıları çocuklar için muhakkak ihmal edilmeden aşılması elzem sorunlar olduğu aşikârdır.

7.1) Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon gibi cihazlar vasıtasıyla oynanan oyunda aşırı zaman geçirilmesine bağlı olarak; kişinin fiziksel, sosyal ve duygusal problemler yaşamasına neden olan bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyunlara bağımlı olan bireylerde takıntı, kendini kontrol edememe ve gerçek dünya ile mümkün olduğunca az iletişim kurma gibi durumlar söz konusudur. Dünya Sağlık Örgütü ise dijital oyun bağımlılığını hastalık olarak, davranışsal bağımlılık şeklinde tanımlamaktadır.

Yapılan araştırmalarda bağımlılık oranı İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri ve Almanya'da %0.3 ile %1 arasında değişmekte olduğu görülmektedir. Güney Kore ve diğer Asya ülkelerinde bu oranın biraz daha fazla olduğu görülmektedir. Ülkemizde genel anlamda böyle bir çalışma bulunmamaktadır. Bağımlılık söylemi zikredildiğinde genellikle zihinlerde karşılığı madde bağımlılığı ile örtüşmektedir. Fakat dijital oyun bağımlılığını kendi dinamikleri ile değerlendirmek gerekmektedir. Çünkü madde bağımlılığının, yasaklarla ve kanunlarla mücadelesi büyük ölçüde mümkündür. Dijital oyunlar, sosyal medya gibi teknolojinin hayatımıza soktuğu birçok olumlu tarafı da mevcut olan platformları yasaklarla engellemek mümkün görünmemektedir ve yasaklamak istenilen bir durum da değildir.



7.2) Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dopamin Detoksu

Dopamin (dopa), işlerimizi yapmak için gereken itici gücü ve odaklanmayı sağlamaya yardımcı olduğundan “motivasyon molekülü” olarak da adlandırılmaktadır. Dopamin kişiyi motive etmek için bir zevk ve ödül duygusu oluşturma işlevi görmektedir, bu yönüyle bağımlılıkta da rol oynar. Beynin “keyif sistemi” ile ilişkili ve motive etmek için eğlenceyi ve ödül duygusunu hissetmemizi sağlamaktadır. Eksikliği umutsuzluk, değersizlik ve stresle başa çıkamamaya, dikkat dağılmasına, odaklanamamaya neden olabilmektedir.

Dopaminin yükselmesine neden olan her şey, son noktada bağımlılığa dönüşmektedir. Çünkü dopamini algılayan reseptörde 'down regulation' yani yorulma vardır. "Down oldum, modum düştü" dediğimiz şey budur. Reseptörler aynı etkiye ulaşmak için daha fazla uyarılmaya ihtiyaç duyarlar. Yani aynı hissi tekrar yaşamak için daha sık veya yüksek miktarlara mecbur kalınır, bu da bağımlılık oluşturmaktadır. Bu yemekte de böyledir, telefonda da, bilgisayar oyunlarında da, sigara vb konularda da.

Depomin detoksu ise size zevk veren şeylerden bir süreliğine tamamen uzaklaşmanız anlamına gelmektedir. (2)

Dijital oyunlar ve sosyal medya uygulamaları kendileri ile daha fazla vakit geçirmemizi istemektedir. Dolayısı ile daha fazla dopamin salgılanmasını hedeflemektedirler. Oyunlarda kazanılan ödüller, geçilen seviyeler sürekli vücudumuzda dopamin salgılatmaktadır. Daha fazla beğeni, takipçi almak sürekli bir şekilde dopamin miktarını artıran dönüşlerdir. Hâlbuki mutluluk anında serotonin hormonu salgılanıyor. Serotonin hormonunu azaltan tek şey dopamin hormonudur. Yani kişi ödül mekanizmasını tetikleyerek daha fazla mutlu olacağını düşünürken aslında daha fazla mutsuz olmaktadır. Gözden kaçırmamız gereken en önemli nokta budur, dolayısıyla mümkün olduğunca dopamini azaltmaya yönelik çalışmalar yapmak gerekmektedir.

7.3) Dijital Oyun Bağımlılığının Çocuk Üzerindeki Etkileri

- Şiddet içerikli oyunlar çocukların ruh hallerini etkileyerek anksiyete ve agresif tutum sergilemelerine neden olmaktadır.
- Depresyon, asosyalleşme ve aile içi iletişimde azalmaya neden olmaktadır.
- Dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon bozukluğuna neden olarak akademik başarıyı etkilemektedir.
- Dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine neden olmaktadır.
- Aşırı kullanıma ve oyun oynama sırasında duruş bozukluklarına bağlı olarak omurga, omuz, el-el bileği gibi vücut bölümlerinde kas-iskelet sistemi problemlerine neden olmaktadır.
- Gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklığa neden olmaktadır.
- Geç uyuma, geç uyanma ve uyuma süresinde azalma gibi uyku kalitesinde bozulmaya neden olmaktadır.
- Fiziksel aktivite düzeyini azaltmakta ve obeziteyi tetiklemektedir.
- Baş ağrısına neden olmaktadır.



7.4) Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Aile Rehberliği

Dijital oyunlar ve sosyal medyadan olumsuz etkilenen çocuklar üzerinde çalışmalar bulunmaktadır. Fakat öte taraftan dijital oyunlara ve sosyal medyaya maruz kaldığı halde, bu platformlardan olumsuz etkilenmemiş çocuklar üzerinde de araştırmalar mevcuttur. Dijital oyun bağımlılığı bulunmayan çocuklarda üç özellik tespit edilmiştir. Çocukları aşırıya kaçmaktan ve bağımlı olmaktan alıkoyan özelliklerden bir tanesinin ebeveynleri ile etkili bir iletişimlerinin var olduğu gözlemlenmiştir. Bu araştırmalar ile aile rehberliğinin çocuk üzerindeki etkisi çarpıcı şekilde ortaya konulmuştur. Uzmanların ailelerin çocuklarına uzun rehberlik süreçlerinde bir takım tavsiyeleri bulunmaktadır. Bunlar;

- Hem dijital oyun bağımlılığı hem de siber zorbalık konusunda çocuk ile karşılıklı güven, sevgi ve saygıya dayalı bir iletişim kurulmalıdır. Bu ilişkide, hem çocuk ailesine korkmadan herşeyi anlatabilecek güveni bulmalı hem de ailesini bir otorite figürü olarak sayacak kadar saygısı olmalıdır.
- Çocuğun internet ve bilgisayar/akıllı telefon başında geçirdiği süre ve içerikler denetlenmeli, mümkünse bu araçlar çocuğun yatak odasında değil, ortak kullanım alanlarında durmalıdır.
- Çocuğun yaşına ve bilişsel kapasitesine uygun dijital oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.
- Süre açısından kota koyulmalıdır.

- Çocuğa doğru bir model olunmalı, saygılı ve empatik bir iletişim biçimi kurması konusunda çocuk desteklenmelidir.
- Çocukta fark edilen duygu değışimleri varsa bunları onunla konuşmaktan çekinilmemelidir. Siber zorbalık insan psikolojisi üzerinde birtakım değışiklikleri beraberinde getirir. Bu sinyallere duyarlı olunmalıdır.
- Gerçek hayatta bir hobi, sanat becerisi kazandırmalı, çocuklara etkili bir alternatif sunulmalıdır.
- Oyunların sadece dijital ortamlardan ibaret olmadığı fiziksel dünyada harika vakitler geçirebilecekleri oyunların da mevcut olduğu küçük yaşlardan itibaren gösterilmelidir. Bunun için evde ailelerin de dâhil olduğu oyun etkinlikleri düzenlenmelidir.
- Çocuklar için güvenli oyun alanları oluşturulmalıdır.

8) DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ OLUMLU ETKİLERİ

Çocuklar oyunlar sayesinde sosyalleşmektedir. Paylaşma gibi, sıra beklemek gibi başka insanların da isteklerinin ve ihtiyaçlarının olduğunu hep oyunlar sayesinde öğrenmektedirler. Günümüzde çocuklar birçok etmen ve pandemi yüzünden oyun oynama ihtiyaçlarını mobil cihazlarla ve konsollarla gidermektedir. Fakat oyun süresinin artması bir takım riskleri beraberinde getirmektedir. Bununla birlikte oyun oynama süre kotası 1 saat olarak belirlenmiş olsa bile çocuğun aklı bütün gün oyunda kalabilmektedir. Çocuğun bilgisayarı da kapatılsa, internet erişimi dahi kesilse başka bir şeye konsantre olamamakta, aklı oyunda kalabilmektedir. Çocuk fiziksel olarak dijital oyun oynamasa dahi bu tür çocuklarda dijital oyun bağımlılığından bahsedilebilmektedir. Başka bir çocuk ise günde 3 saat oyun oynuyor, ama diğer fonksiyonlarını gayet güzel yerine getiriyor, ödevlerini yapıyor, ailesiyle etkin iletişim kuruyor, yemek yeme gibi bir takım yaşamsal fonksiyonlarını yerine getirmektedir. Daha çok, çocuğu değerlendirirken çocuğu merkeze alıp onun ekosisteminin (ailesi, okulu, yaşadığı mahalle, bulunduğu şehir, bulunduğu ülkenin hukuki sistemi) risk faktöründen etkilenip etkilenmeyeceğini belirlemektedir. Bundan ötürü dijital oyunun süresi yerine, çocuğun ve ailenin bireysel özellikleri, dijital oyunların riskleri ve faydaları konusunda daha çok fikir vermektedir. Çocuk içe kapanık, sessiz, sinik bir çocuk mu? Yoksa kendini kolay ifade edebilen, ailesiyle etkin iletişim kurabilen bir çocuk mu?

Tabi ki çocuklarının psikolojisinin inşasında ailenin dijital medyayı ne amaçla kullandığı, çocuklarıyla etkili iletişim kurup kurmadıkları, ailenin sosyoekonomik durumu, ailede psikiyatrik rahatsızlığı olan bir ebeveynin varlığı, pandeminin getirdiği ruhsal sıkıntılar oldukça etkilidir.

Hangi tip çocuklarının bağımlı olmadığı konusunda araştırma yapan uzmanlar, bağımlı olmayan çocuklarda üç ortak nokta tespit etmiştir. Bunlar;

- 1) Çocuk bir sporla ilgilenmektedir.
- 2) Sanatsal bir etkinlikte ilgilenmektedir.
- 3) Anne ve babası ile etkin bir iletişim hali içerisinde.

Ailesi ile arası iyi olan çocukların bağımlı olmadığı görülmektedir. Bu çocuklar zaten bütün duygusal ihtiyaçlarını ailesi ile karşılamaktadır. Haz odaklı değil mutluluk odaklı bir ilişki sürdürmektedir. Bu tip çocuklar ailelerinin spor gibi, sanat gibi gelecek odaklı tavsiyelerini makul bulmaktadırlar. Aile rehberliğinde, spor ve sanat ile desteklenmiş yaşam biçimi geleceğe dair yapılmış planlar, konulmuş makul hedefler birbirini sürekli destekleyen kilit taşları olduğu görülmektedir. Bu başlıklar birbirini beslediği için bireyin zamanla aile bağlarının daha çok geliştiği, yeni sosyal ve sportif faaliyetler edindiği görülmektedir.

Dijital oyunlar çocukların yaşına uygun olarak, uzmanların ve ailelerin denetimi ve yönlendirilmesi ile seçildiği takdirde birçok faydayı içerisinde barındıran güçlü bir araç olarak çocukları olumlu yönde etkilemektedir. Dijital oyunların olumlu etkilerinden bazıları aşağıdaki gibi sıralanabilir;

- Özgül öğrenme gücünü çeken otizmlili bireyler için geliştirilmiş uygulamaların özel çocuklarda fayda sağladığı tespit edilmiştir.
- Aktif, deneysel ve probleme dayalı öğrenmeyi sağlar.
- Bağımsız ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir.
- Oyunda ilerleyebilmek için daha önce öğrenilen bilgiyi kullanmayı gerektirir.

- Farklı yaklaşımlar deneyerek oyun çözülür, öğrenme becerilerini geliştirir.
- Yönetmel kontrol, planlama ve hatırlatma alanlarında daha iyi sonuçlar geliştirir.
- Strateji oyunları ile aynı anda birden fazla işi yerine getirmenizi sağlayarak çoklu iş yapma yeteneğini geliştirir.
- Matematik, fen bilimleri, yabancı dil, bilişim teknolojileri ve coğrafya gibi farklı disiplin alanlarındaki oyunlar ile öğrencilerin motivasyonu artırılabilir ve öğrenmeyi destekler.
- Bazı zorlu anlarda ve hızlı hareket edilmesi gereken yerlerde hızlı reaksiyon sağlar.
- Odaklanma ve aynı anda birçok nesneyi görsel olarak takip etme becerisini geliştirir.
- Grup çalışması yaparak sosyal yaklaşımların geliştirilmesine olanak tanır.
- Erken yaşta (özellikle Z kuşağı) bilgisayar oyunları ile tanışan çocuklar daha sonraki yaşamlarında sayısal okuryazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlar.
- Bazı genetik hastalıkların (ör. Otizm, Williams Sendromu) tedavi süreçlerinde destek olur.
- Oyuncuların kendilerine hedef koymalarını, hedeflerini gerçekleştirmek için çaba göstermelerini, başarı duygusunu defalarca yaşamalarını ve başarılarını devam ettirmelerini sağlar.
- Yorgunluk ve stresi azaltır, öz güveni yükseltir, görsel-dikkat becerilerini geliştirir ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunlar ders başarısını artırır.

9) TÜRKİYE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ

9.1) Türkiye Dijital Oyun Sektörü Gelişim Süreci

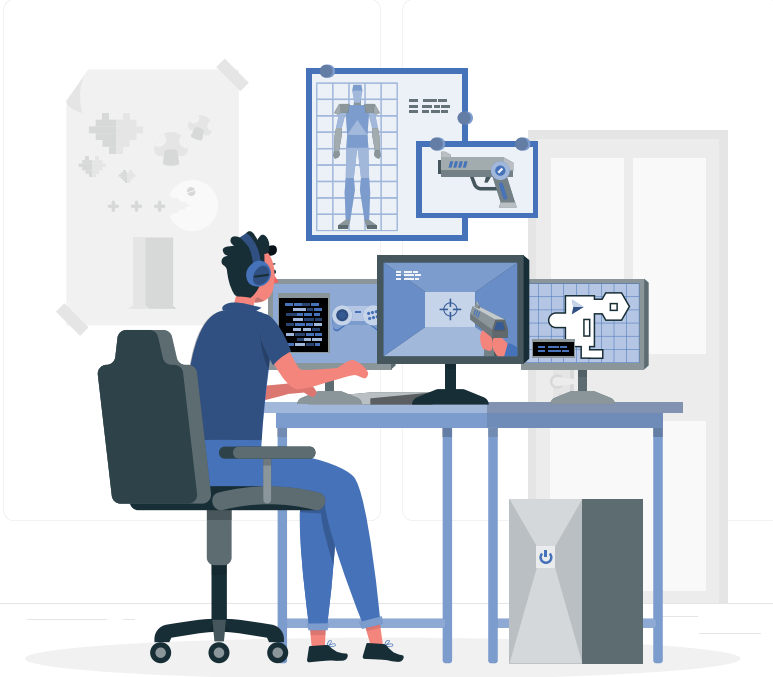
Türkiye’de dijital oyun sektörü 1980’li yıllarda gelişmeye ve yerleşmeye başlamıştır. Ülkemizde ilk Türk yapımı olarak bilinen “Barbaros” adlı video oyun, 1986 yılında UFO bilgisayar tarafından Commodore64 platformu için geliştirilmiş bir video oyunudur. Bu bilgilerden yola çıkarak dünyanın ilk video oyunu olan “Tennis for two” oyunu ile “Barbaros” oyunu arasında 28 yıllık bir zaman dilimi olduğu görülmektedir.

1992 yılında Digital Dreams Art tarafından Amiga bilgisayarı için geliştirilmiş “Hançer” adlı oyun, içinde Osmanlı devletinin de olduğu bir strateji oyunudur. Bu oyun ayrıca çoklu oyuncular tarafından oynanabilmekteydi. 1993 yılında dünyadaki ilk çiftlik oyunu olan “Umut Tarlaları” video oyunu Siliconworx tarafından Amiga500 için geliştirilmiştir. Bu oyunun amacı seracılık, hayvancılık ve tarım ürünleri gibi, çiftliği geliştirerek büyük bir çiftlik oluşturmaktır.



1994 yılında yine siliconworx tarafından geliştirilen “İstanbul Efsaneleri: Lale savaşçıları” oyunu, ilk Türk fantastik rol yapma video oyun olarak, Türk oyun sektörünün en önemli oyunları arasında yer almıştır. Fakat geliştiriciler yeterince destek alamadıkları için oyunun 2.’sini çıkaramamışlardır. “Far Cry” video oyunu 2004 yılında üç Türk kardeşin yönettiği Almanya’daki Crytek Stüdyoları tarafından geliştirilmiş ve Microsoft Windows için 23 Mart 2004 tarihinde Ubisoft tarafından yayınlanmıştır.

2006 yılında Son Işık tarafından, Vestel sponsorluğu ile geliştirilen bir başka oyun ise "Kabus 22" video oyunudur. Oyun hayatta kalma ve korku türlerinde yapılmış 3 boyutlu bir oyundur. Çıktığı dönem ülkemizde büyük bir ses getirmiştir. "Culpa Innata" 2007 yılında Momentum DMT tarafından geliştirilen oyun, Alev Alatlı'nın bilim kurgu romanının bir uyarlamasıydı. 2047 yılında geçen bu oyun açlık ve savaş nedenlerinden dolayı azalan dünya nüfusunu yeniden oluşturulmasını konu almaktadır. Tamamen yurtdışı odaklı bir oyun olarak çıkış yapmıştır.



Üç Türk kardeşin yönettiği Crytek şirketi 2007 yılında Crysis oyununu geliştirerek, oyun sektöründe dünya çapında büyük bir pazara sahip olmuştur. Günümüzde de hala oynanan bu oyun 3 seriden oluşmaktadır. 2008 yılında Tale-Worlds tarafından geliştirilen Mount & Blade serisi de tıpkı Crysis gibi dünyaya mül olmuş bir Türk yapımı oyundur. Türkiye ve dünya çapında büyük bir kitlesi olan bu oyun, hala varlığını devam ettirmektedir. En son 30 Mart 2020 tarihinde yayınlanan Mount & Blade II sürümü ile dünyada en çok oynanan oyunları arasına girerek Türk oyun ihracatına önemli katkılar sağlamıştır.

2015 yılında MadByte Games tarafından geliştirilen, % 100 Türk yapımı olan "Zula" video oyunu, günümüzde bile Türk oyun sektörünün gelişiminde büyük bir öneme sahip olmuştur. 2018 yılında Tolga Ay tarafından geliştirilen bir platform oyunu olan "Remnants of Naezith" video oyunu, kullanıcılar arasında son zamanlarda popüler hale gelmiştir.

1980'li yıllardan itibaren Türk oyun sektörü büyümeye ve gelişmeye devam etmektedir. Sektör yüksek katma değeri ve nitelikli istihdam yapısıyla Türk ekonomisinde önemli bir yere sahiptir. Türk oyun sektörü günümüzde özellikle mobil oyunlarda önemli gelişmeler kaydetmektedir. Zula, Kafa Topu 2, Traffic Racer, Manuganu, Nusrat gibi Türk firmaları tarafından geliştirilen mobil oyunlar küresel oyun endüstrisinde önemli bir paya sahip olmuştur. Dünyaca ünlü oyun geliştiricisi Zynga 1,8 milyar dolara satın aldığı Türk oyun firması Peak Games'in ardından hyper-casual (hiper basit) oyunlar üreten bir diğer Türk oyun firması olan Rollic'i de 168 milyon dolara satın aldığını duyurmuştur. Bu da Türk oyun sektörünün küresel ölçekte geldiği seviye ve gördüğü ilgiyi göstermektedir.

9.2) Türkiye Dijital Oyun Sektörü Mevcut Durum

Ülkemizde oyun sektörü 2021 yılında da büyümeye devam etmiştir. 2020'de 880 milyon \$ olan oyun ihracatı 2021 yılında 2 milyar \$'ı aşarak tarihi bir seviyeye ulaşmıştır. Bu ihracat Türkiye'nin yazılım ihracatından daha fazladır. Bu rakamlar Türk oyun sektörünün kaydettiği büyüme ve geldiği noktayı görmemiz açısından çok önemlidir. Son zamanlarda yabancı oyun yatırımcılarının Türk oyun sektörüne ilgisi büyük olmuştur. Türk oyun sektörü Tencent Holdings, Zynga Inc ve Netmarble Corp gibi oyun şirketlerinden 5 yıl içerisinde yaklaşık 2.4 milyar dolar yatırım almıştır. İstanbul merkezli oyun şirketi Peak Games dünyaca ünlü oyun geliştiricisi Zynga tarafından 1.8 milyar dolara satın alınmıştır. İstanbul merkezli üç genç girişimci tarafından Aralık 2018'de kurulan Rollic Games'in %80'i yine Zynga tarafından 168 milyon dolara satın alınmıştır. Tüm bu gelişmeler oyun sektörünü en fazla yatırım alan sektör konumuna taşımıştır. Türk oyun sektörü 2010'lu yıllarda mobil oyunların yaygın olarak kullanılmaya başlanması ve özellikle Ticaret Bakanlığı'nın Türk oyun sektöründe eko sistemi geliştirme ve ihracatı artırmaya yönelik politikalarının da katkısıyla önemli gelişmeler kaydetmiştir.



9.3) Türkiye Dijital Oyun Sektörü Geliştiricileri Tavsiyeleri

Dijital oyun sektörü Türkiye için katma değerli ihracat yapabilmemiz için önemli bir fırsat olarak görülmektedir. Ülkenin kalkınmasında, gelişmesinde önümüzdeki yıllarda da çok önemli rol oynaması beklenmektedir. 2000'li yılların başında Türkiye'de dijital oyun sektöründen bahsedilmemekteydi. 2010'lu yıllarda mobil platformlar yaygın kullanılmaya başlandığından bu yana Türkiye'de büyüyen bir dijital oyun sektörü var. Ağırlıklı olarak mobil platformlarda etkiniz, başarılıyız.





Oyun geliştiricisi ya da tasarımcısı olacak gençlerin bir yandan da oyun oynaması gerekmektedir. Oyunun bir hikâyesi olması, güçlü oyun mekanikleri, seviye ve dünya tasarımı, resim ve çizimler, müzikler, oyuncunun oyunun karakterini yönlendirmesi için oyuncunun verdiği girdiler vs. geliştiricinin bunlar ve daha fazlasını sindirmesi için ve yeni yöntemler getirmesi için ancak ve ancak bir oyuncu (gamer) geçmişinin bulunması gerekmektedir. Bu şartlar eğer bir oyun geliştiricisinde bulunmuyorsa ve iyi bir yazılımcı veya tasarımcı ise kendisinden istenileni yapar ancak ortaya daha iyi bir ürün koymasından beklenemez. Bu anlatımlar ışığında Türkiye’de oyun oynama kültürünün gelişiyor ve yaygınlaşıyor olması aslında dolaylı olarak Türkiye oyun sektörüne olumlu katkı sağlamaktadır. Oyun oynayan gençler arasında oyun geliştiricisi olma hayalinin yaygınlaştığı gözlemlenmektedir. Son yıllarda “Ben daha iyisini yapabilirim” söyleminde olan gençlerden oluşan bir çoğunluk Türkiye’de oyun geliştiricileri sayısını ve oyun yapan şirket sayısını artırmaktadır. Böylece ülkede oyun geliştiricisine olan ihtiyaç günden güne artmaktadır. Oyun sektörünün gelişmesi ayrıca başka alanlarda da gelişimi desteklemektedir. Oyun konsolları, sanal gerçeklik gözlükleri, artırılmış gerçeklik gözlükleri ve bu donanımlarla birlikte kullanılabilen farklı mekanik gereçler başka mühendislik dallarına da iş kapısı açmaktadır.

Dijital oyun sektörü hâlâ gelişmekte olan ve ciddi katma değere sahip bir sektördür. Bu bağlamda dijital oyun oynamanın kötü bir alışkanlık olduğu empoze edilmemelidir.

10) DİJİTAL OYUNLARDA SINIFLANDIRMA VE DERECELENDİRME

10.1) Dijital Oyunlarda Sınıflandırma ve Derecelendirme İhtiyacı

Dijital oyunların çocukların sağlığını ve güvenliğini olumsuz yönde etkilemesinin önüne geçmek amacıyla bir derecelendirme sistemi gerekmektedir. Dijital oyunlarda derecelendirme ve sınıflandırmadaki temel amaç ebeveyn veya çocukların henüz dijital marketlerden oyun veya uygulamayı indirmeden önce, uygulama içeriği hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlamaktır. Şu an dijital marketlerde süreç şu şekilde yürümektedir: Oyun geliştiricisinin oyununu dijital markete yüklemesi sırasında dijital market, oyun geliştiricisine birtakım sorularla dolu anket doldurtmaktadır. Bu aşamadan geçmeyen uygulama yayınlanmamaktadır. Geliştiricinin verdiği cevaplar doğrultusunda Türkiye'ye ait olmayan bir derecelendirme sistemine göre market, uygulamalara not vermektedir. Bu not marketlerde ilgili oyun ve uygulama sayfalarında görünmektedir. Fakat derecelendirme ve derecelendirme işaretlerine aşina olmayan çoğu insan için bu ikonlar bir şey ifade etmemektedir. Dolayısı ile kimi uygulama içerisinde bulunan uygunsuz içeriklere maruz kalınmaktadır.

10.2) Sınıflandırma ve Derecelendirmede Dünya Örnekleri

Avrupa Birliği üye ülkeleri, Amerika Birleşik Devletleri, Almanya ve İngiltere kendi kültür ve toplumsal yapılarını dikkate alarak, çocukları yaşlarına uygun olmayan ve bedensel ve ruhsal sağlıklarını olumsuz etkileyebilecek oyunlara karşı koruyabilmek ve bilinçlendirebilmek için PEGI, ESRB, USK ve BBFC adları altında yaş ve içerik derecelendirme sistemi oluşturmuşlardır.

PEGI (Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi): İfade özgürlüğünün korunması, özellikle çocuklar için uygun olmayan şiddet, cinsellik veya ırkçılık içeren oyun içeriklerinden çocukların korunması ve oyunların olumlu yönlerde kullanılmasına yönelik farkındalığın artırılması için Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (ISFE), Avrupa İnternet Servis Sağlayıcıları Kuruluşu(EuroISPA) ve Avrupa Konseyi ile birlikte çalışarak oluşturulmuştur. PEGI Yaş sınıflandırma ölçütlerini oluşturmak için farklı ülkelerden bir araya gelmiş ve Pan Avrupa Yaş Sınıflandırma modelini oluşturmuştur. Bu modelde şiddet, ayrımcılık, cinsellik, uyuşturucu madde, korku/dehşet, kaba ve cinsel içerikli dil ve kumar gibi ölçütler bulunmaktadır.



PEGI 3: Bu etiket, dijital oyunda uygunsuz, zararlı içerikler bulunmadığını göstermek için kullanılır. Oyunun, küçük çocukları korkutacak ses veya görsel öğeler içermediğini belirtir.



PEGI 7: Düşük düzeyde, küçük çocukları korkutacak öğeler içerebilir. İçeriğin 7 yaş ve üzeri için uygun olduğunu belirtir.



PEGI12: Oyunun kurgu içeriği; şiddet, argo, düşük düzeyli cinsel imalar ya da kumara özendirme öğeleri içerebilir. Oyunun 12 yaş ve üzeri için uygunluğunu belirtir.



PEGI16: Oyun, küfür, argo, açık şiddet, cinsel imalar ve cinsel tavırlar, kumar, uyuşturucu kullanımına özendirilecek öğeler içermektedir. İçeriğin 16 yaş ve üzeri için uygunluğunu belirtir.



PEGI18: İleri düzeyde şiddet, insanları nedensiz olarak öldürme, argo, şiddetin tasviri, cinsel aktivite, müstehcenlik, yasadışı uyuşturucu kullanımına, tütün ve kumara özendirme, ırkçılık ve nefret söylemleri gibi öğeler içerir. İçeriğin 18 yaş ve üzeri için uygunluğunu belirtir.

ESRB(Entertainment Software Rating Board): Dijital oyunları yaşa ve içeriğe göre sınıflandırarak tüketicilerin bu ürünleri satın alırken bilinçli kararlar vermesine yardımcı olmak için kurulmuş Amerika Birleşik Devletleri merkezli kuruluştur. Amerika birleşik devletleri ile birlikte Meksika ve Kanada'da ESRB'nin derecelendirme sistemini kullanmaktadır. Her ESRB değerlendirmesi, oyunların içeriğini çeşitli ölçütlere göre gözlemleyen, bu konuda özel olarak eğitilmiş üç adet derecelendirmecinin oy birliği ile yapılmaktadır.



EC (Erken Çocukluk): Bu sembol, oyun ve uygulama içeriğinin zararlı öğeler içermediğini belirtir. İçeriğin 3 yaş ve üzeri için uygunluğunu anlatır.



E (Herkes): Bu sembol, içeriğin herkes için uygun olduğunu belirtmekle beraber, kurgulanmış içerikler ve çizgi filmler, hafif düzeyde şiddet ve argo barındırdığını anlatır.



E 10+ (10 Yaş ve Üzeri Herkes): Bu sembol, içeriğin kurgu, hafif düzeyde şiddet, argo ve müstehcen öğeler barındırdığını anlatır. İçeriğin 10 yaş ve üzeri için uygun olduğunu belirtir.



T (Ergen): Bu sembolü taşıyan oyunlar, şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, miktarı az olan kan, kumar ve küfür öğeleri içerir. İçeriğin 13 yaş ve üzerine hitap ettiğini belirtir.



M (Erişkin): Bu sembolü taşıyan dijital içerikler, yoğun şiddet, kan ve vahşet, yoğun cinsel temalar ve küfür öğeleri içerir. İçeriğin 17 ve üzeri yaş grubuna hitap ettiğini belirtir.



AO (Sadece Yetişkinler İçin): Bu sembolü taşıyan oyunlar, uzun süre sahnelenen yoğun şiddet, sansürsüz cinsel içerik, çıplaklık ve kumar öğeleri içerir. İçeriğin 18 yaş ve üzerine hitap ettiğini belirtir.



RP (Derecelendirme Beklemede): Bu sembol, içeriğe henüz bir derecelendirme yapılmadığını belirtmek için kullanılır.

USK: Almanya'da oyun endüstrisi tarafından gönüllü olarak kurulan bir kuruluş olan Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu'nun kısaltmasıdır. Çocuk ve Gençlerin Korunması Yasası (JuSchG) uyarınca Almanya'da bilgisayar ve video oyunlarının sınıflandırılmasından ve Gençlik Medya Koruma Devlet Anlaşması (JMSTV) uyarınca çevrimiçi içerikten sorumlu olarak resmi olarak tanınan kurumdur. Fiziksel medyada dağıtılan oyunlar için ortak bir sınıflandırma prosedürünün sonunda, yaş sınırı sembolleri ilgili devlet temsilcileri tarafından verilir. USK ayrıca çevrimiçi oyunlar ve uygulamalar için uluslararası IARC sistemini kullanan yaş sınırı sembolleri ve içerik tanımlayıcıları sunar. Çok sayıda şirket, gençlik koruma uygunluğu ve istikrarlı işbirliğine olan ilgilerini kamuya açık bir şekilde göstermek için USK üyesi olmuştur.

BBFC: Daha önce İngiliz Film Sansür Kurulu olan İngiliz Film Sınıflandırma Kurulu (BBFC), 1912 yılında sinema endüstrisi tarafından kurulan, sinema ve video işlerinde sergilenen filmlerin ulusal sınıflandırma ve filtrelemesinden sorumlu olan bir sivil toplum kuruluşudur. Televizyon programları, fragmanlar, reklamlar, kamuoyu bilgilendirme / kampanya filmleri, menüler, bonus içeriği vb.) Birleşik Krallık içinde fiziksel medyada yayınlanmıştır. VHS, DVD, Bluray'de yayınlanan tüm video çalışmalarını ve 1984 Video Kayıt Yasası altındaki bazı video oyunlarını sınıflandırmak için yasal zorunlulukla çalışır.



10.3) Sınıflandırma ve Derecelendirmede Türkiye'deki Mevcut Durum

Türkiye'de dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim veya bu konuya ilişkin olarak oluşturulmuş ayrı bir mevzuat bulunmamaktadır. Ticari amaçlarla piyasaya sürülen ithal ve yerli yapım dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırılması, değerlendirme kriterleri belirsiz bir şekilde, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kurul tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş olan işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. Türkiye'de kimi kamu kuruluşları ve bazı sivil toplum örgütleri yaklaşık 2013'ten beri Türkiye hassasiyetlerine özgü, kendi örf ve adetlerine göre ve dünyadaki örneklerini de dikkate alan bir derecelendirme sistemi oluşturmaya çalışmaktadır.



10.4) Sınıflandırma ve Derecelendirme Konusunda Öneriler

Dijital oyunlar ve uygulamalar direkt olarak insanlar tarafından geliştirilen bir yazılımdır. Dijital oyunlar, içerisinde bulunan ikonlardan görsellere, karakterlerden müziklere kadar her şeyi ile tasarımcıları tarafından tasarlanan materyallerden oluşmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlar ve mobil uygulamalar direkt olarak hayattan beslenmektedir. Dünyada gündem olan bir filmin anında sayısız geliştiricisi tarafından oyunlarının çıkarılması bunun ispatlarından bir tanesidir. Konusu satranç olan ve dünyada çok izlenen bir filmde sonra satranç uygulamalarının indirilmelerinin artması, çevrimiçi trafiklerinde artış olması buna örnek gösterilebilir. Hal böyleyken derecelendirme ve sınıflandırma yapılması durumunda kriterlerin sürekli değişiklik göstermesi ve güncellenmesi öngörülmektedir. Bu kriterler çeşitli disiplinlerden (psikoloji, sosyoloji, pedagoji, çocuk gelişimi, iletişim, hukuk, teknoloji) konusunda uzman bireylerce sürekli takip edilip tespit edilmelidir. Süreç içerisinde derecelendirmeyi yapacak olan birlik bağımsız olmalı ve bir iradede etkilenmemelidir. Bu birliğin oluşturulması birden çok Bakanlığın ve bazı Üst Kurulların ortak hareketi ve sivil toplum kuruluşlarının da destek verdiği bir girişimle mümkün görülmektedir.



- 1.) <https://www.appannie.com/en/go/state-of-mobile-2021/>
- 2.) <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/pandeminin-dijital-oyunlara-etkisi>
- 3.) <https://dijitaldenge.com/2020/07/19/dopamin-detoksu/>
- 4.) <https://www.unicef.org/turkey/siber-zorbal%C4%B1k-nedir-ve-nas%C4%B1%C3%B6nlenir>
- 5.) <https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/btk-dijital-oyunlarda-mahremiyet-rehberini-yayinladi>
- 6.) <https://www.internetyardim.org.tr/dijital-oyunlar/dijital-oyunlarin-olumlu-etkileri-nelerdir>
- 7.) <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- 8.) <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/198034>
- 9.) https://tr.wikipedia.org/wiki/E%C4%9Flence_Yaz%C4%B1%C4%B1m%-
- 10.) <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/U93fp.pdf>

