

Pokemon Go Oyunu Bağımlılığını Destekleyen Bileşenlerin Kalitatif İncelenmesi

Ramazan Ertel, Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel İletişim Tasarımı ve Reklamcılık Anabilim Dalı, ramazanertel@hotmail.com

Onur Karakaş, Doktora Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, onurkarakas90@gmail.com

Yusuf Bahadır Doğru, Arş. Gör., Kocaeli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, yusufbd@hotmail.com

ÖZ

Dijital oyun bağımlılığı kavramı, yeni medya iletişimin gelişmesiyle birlikte hayatımızda daha fazla yer almaktadır. Bu kapsamda artırılmış gerçeklik oyunu olarak Pokemon GO oyunu ele alınmıştır. Çalışma, Pokemon GO oyuncularının ifadeleri doğrultusunda oyuncuları bağımlılığa yönelten ya da yöneltmeyen bileşenlerin neler olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma kapsamında kişilerin belirlenmesinde amaçlı örneklem yöntemi kullanılmış ve yapılan yarı yapılandırılmış görüşme, Forum Donanım Haber sitesinde Pokemon GO ana konusundaki on altı kişiyle WhatsApp ve Skype aracılığıyla görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir. “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Yee’nin (2007) geliştirmiş olduğu “Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenleri” temel alarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Elde edilen verilere göre beş katılımcı dijital oyun bağımlısı olarak değerlendirilmiştir. Çalışmada dijital oyun bağımlısı bireylerde, sosyal bileşen, oyuna dalma ve başarı bileşeninin dijital oyun bağımlılığını desteklediği bulgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, artırılmış gerçeklik, Pokemon GO.

A Qualitative Research on the Supportive Components of Pokemon Go Addiction

ABSTRACT

The concept of digital game addiction has been taking more place in our lives by the development of new media communication. In this context, Pokemon Go which is an augmented reality game, has been determined as study topic. By the direction of Pokemon GO players' statements, the study aims to determine components which impel or do not impel the gamers to the game addiction. Semi-structured interview technique has been performed in the study. In the context of research, purposive sampling method has been used to determine individuals and the semi-structured interview technique has been carried out by Whatsapp and Skype video calls which are performed with identified sixteen individuals who were took part in “Pokemon Go” topic at “Forum Donanım Haber” web site. In the study, datas were collected by semi-structured interview form which was based on Yee’s (2007) “supportive components of game addiction”. According to the obtained data from the study, it was observed that five individuals were considered as digital game

addicts. In the study, it was discovered that the social, immersion and achievement componenets support digital game addiction in digital game addicted individuals.

Key words: *Digital game addiction ,augmented reality, Pokemon GO.*

GİRİŞ

“Bilgisayar oyunları”, “video oyunlar”, “mobil oyunlar” kavramları birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen kavramlardır. Bu kavramların her üçünde de veri girişleri de joystick, tuş düzeneği ya da klavye vasıtasıyla gerçekleşmekte, oyunun görüntülenmesi de ekran ya da monitör denen araç sayesinde sağlanmaktadır. Bu benzer ve ortak noktalardan yola çıkılarak mobil ve bilgisayar oyunları “dijital oyunlar” olarak adlandırılmaktadırlar (Pala ve Erdem, 2011, s.54).

Dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili çeşitli görüşler bulunmaktadır. Oyunların belirli bir aşamaya kadar, çocukların gelişim sürecinde içgüdüsel bağlamda başarıma ve ilerleme ve gelişme gereksinimlerini giderdiği, sayısal oyunların el-göz koordinasyonunu, problem çözme ve çoklu görev yetisini güçlendirici etkileri olduğu belirtilmiştir (Tüzün, 2006). Bunun dışında, bilgisayar tabanlı eğitim oyunlarının öğrencilerin ders başarısını arttırdığını, öğrenmeye yönelik ilgi ve motivasyonlarını arttırdığı yapılmış olan araştırma sonuçları arasında yer almaktadır (Tüzün ve Bayırtepe, 2007). Dijital oyunların başlıca olumsuz etkileri ise bireyin özerkliğinin zaman içerisinde kaybolması, normalde yapması gereken görev ve sorumlulukları oyunda geçirdiği vakit nedeniyle yapamamaya başlaması, uygunsuz ve yoğun düzeyli kullanım sonucu ortaya çıkan sağlık sorunları, aile içi ilişkilerde aksamalar, başarısızlık, yaşam verimliliğinin azalması ve diğer fizyolojik problemler (el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma) şeklinde sıralanabilmektedir (www.hurriyet.com.tr, 2008).

Yapılan bu araştırma Pokemon GO oyuncularının ifadeleri doğrultusunda Pokemon GO oyununu oynayanları bağımlılığa yönelten ya da yöneltmeyen bileşenlerin neler olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

Dijital oyun kavramı, bilgisayar sektörünün günümüzde çocuklar başta olmak üzere her yaşta insanın hayatına getirmiş olduğu bir yeniliktir. (Erboy ve Akar Vural, 2010, s. 41). Binark ve Bayraktutan Sütçü (2008, s.42) dijital oyunları 1980’lerin ortasından itibaren bilgisayar oyunları, video oyunları, elektronik oyunlar şeklinde tanımlanmaktadır. Türkiye’de yaygın olarak kullanılan tanımlama bilgisayar oyunlarıdır. Daha net bir ifade ile dijital oyunlar “oyuncuların görüntüleri televizyon ya da bilgisayar ekranından kontrol ettiği elektronik oyunlardır” (www.igi-global.com).

Dijital oyunların tüm dünya toplumları içerisinde yaygınlaşmasının esas nedeni, özellikle 1980’li yıllardan sonra bilgi teknolojilerinde yaşanan baş döndürücü gelişmelerdir. Bu gelişmeleri önceden öngören bazı yazarlar, insanların kaçınılmaz olarak karşılaşacakları

değişimin zorluğuna dikkat çekmişlerdir (Toffler, 1974). Bilgisayar ve internetin 1990'ların ikinci yarısından itibaren sosyal hayatın her alanına dahil olmasına karşın, dijital oyunların başat rolü 2000'li yıllardan itibaren görülmektedir. 2000'li yılların başlarına kadar kutu veya konsol oyunlar oyun sektörünün lokomotifini iken, özellikle 2000'li yıllardan sonra internet erişiminin kesintisiz sağlanması ve konsol ya da kutu oyunların yüksek fiyatlarına karşılık ücretsiz oynanabilen web tabanlı çevrimiçi oyunlar girerek artan bir popüleriteye kavuşmuştur. (Güneş, 2016, s.367-368)

İlgili alan yazını incelendiğimizde dijital oyunların, oyuncular üzerinde birçok olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konulmuştur. Özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel açıdan bu dönemde daha kolay etkilendiği ve dijital oyunların bu gelişim alanlarını doğrudan etkilediği yapılan araştırmalar sonucunda kanıtlanmıştır. Bütün bu tartışmalar kapsamında dikkat çeken en önemli kavram ise “bağımlılık” kavramıdır (Hazar ve Hazar, 2017, s.204). Bağımlılık kavramı; bir maddenin yarattığı gerek bedensel gerek ruhsal gerekse sosyal problemlere rağmen kullanılmaya devam edilmesi, bırakmak istense bile bırakılamaması, kullanılan maddenin sağladığı aynı etkiye sahip olabilmek amacıyla alınan miktarın giderek artırılması ve söz konusu maddeyi kullanma isteğinin bir türlü durdurulamaması” anlamlarına gelmektedir (istanbulsaglik.gov.tr). Günümüzde bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin gelişimi bağımlılığın niteliğini de değiştirmiş bağımlılık madde olandan “dijital” olana doğru kaymaya başlamıştır. Dijital bağımlılık, temel olarak dijital araç ve uygulamalara yönelik bağımlılık olarak tanımlanmakta ve başta teknolojik araç ve uygulamaların günlük yaşantımıza olumsuz etkilerini, internet bağımlılığını, cep telefonu bağımlılığını, sosyal medya bağımlılığını ve dijital oyun bağımlılığını içermektedir (Arslan vd., 2015, s.35).

Birçok ergen ve genç daha hoş zaman geçirmek amacıyla oyun oynamaktadır. Ancak araştırmalar göstermiştir ki uzun süreli ve yoğun çevrimiçi oyun oynama faaliyetleri madde bağımlılığında görülen duygu durum değişikliği, yoksunluk ve tolerans gibi semptomları ortaya çıkarmaktadır (Kuss vd., 2012). Griffiths'e göre; (2011) çocuklarda ve gençlerde dijital oyun bağımlılığı birkaç nedenle ilişkilendirilmektedir. Gelişimsel psikopatolojik bulgular dijital oyun bağımlılığının öncüllerinin adolesan dönemde görüldüğünü göstermektedir. Bununla birlikte bağımlılıkların çoğunun erken erişkinlikte geliştiği düşüncesi nispeten yaygındır. Problematik oyun oynama alışkanlıkları düşük özgüven, yüksek seviye yalnızlık ve utangaçlık gibi kişilik özellikleriyle pozitif korelasyona sahiptir. (Yang ve Tung 2007). Dahası, patolojik oyun oynama alışkanlıklarının mevcut yalnızlık duygusunu arttırabileceği öngörülmektedir (Lemmens, 2011). Dijital oyun oynama alışkanlıkları birden fazla psikolojik risk faktörünü kapsamaktadır. Dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerine yapılan araştırmalar özellikle depresyon (Kim vd., 2006), kompülsiyon (Whang vd., 2003), intihara eğilim (Kim vd.,2006), dikkat eksikliği ile hiperaktivite (Yoo vd., 2004) ve düşük özgüven (Montag vd.,2011) üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Horzum, Ayas ve Çakır Balta'ya göre (2008) bilgisayar oyunları oynarken artan memnuniyet düzeyi daha fazla bilgisayar oynama isteği yaratmakta ve bu da bilgisayar bağımlılığına neden olmaktadır. Yine Horzum'a göre (2011), bilgisayar oyunu bağımlılığı, oyuncunun oynadığı oyunu bırakamaması, her zaman oyun hakkında düşünmesi, oynadığı oyun ve gerçek hayat arasında sürekli bir ilişkilendirilmede bulunması, oyun oynama sebebiyle yapması gereken işleri aksatması ya da ihmal etmesi, oyun oynama ve diğer

ekinlikler arasında seçim yaparken kolaylıkla oyunu tercih etmesi gibi sonuçlara neden olmaktadır.

Yee (2007) oyun bağımlılığını destekleyen bazı bileşenleri “başarı”, “sosyal” ve “oyuna dalma” olmak üzere üç başlık altında toplamıştır.

A) Başarı Bileşeni

-*Yükselme/İlerleme*: Oyunda güç kazanma, çabuk ilerleme, ödüle sahip olma, sanal servet ya veya statü elde etme isteğidir.

-*Mekanik*: Karakterin oyun içerisindeki performansını geliştirmek maksadıyla oyunun bünyesinde barındırdığı sistemi ve kural yapısını çözme isteğidir.

-*Rekabet*: Oyunu oynayan başka oyuncularla mücadele etme ve rekabette bulunma isteğidir.

B) Sosyal Bileşen

-*Sosyalleşme*: Oyunu oynayan oyuncularla sohbet etme ve yardımlaşma imkânı.

-*İlişki*: Farklı şehirlerde hatta ülkelerde yaşayan arkadaşların çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla belli bir saatte bir araya gelebilme ve oyuncuların uzun süreli ve anlamlı ilişkiler kurabilme olanağıdır.

-*Ekip Çalışması*: Oyunu oynarken bir gruba ait olmaktan memnuniyet duyulmasıdır.

C) Oyuna Dalma Bileşeni

-*Keşif*: Keşfetme ve bulma temelli görevlerin yerine getirilmesi ve bir sonra ki aşamada ne olacağının bilinmemesidir.

-*Rol Yapma*: Oyunun hikayesine bağlı olarak bir karakter oluşturarak, öteki oyuncular ile etkileşim kurma ve bu sayede gerçek yaşamında sahip olmak istediği rolü oynama imkanınıdır.

-*Özelleştirme ve Kontrol*: Oyndaki karakterin ve oyun ortamının oyuncunun kendi isteğine göre özelleştirebilmesi olanağıdır.

-*Gerçeklerden Kaçma*: Günlük hayattaki stres, sıkıntı, üzüntü, öfke ve kaygı gibi negatif duygulardan kaçma olanağıdır.

Dijital Oyun Bağımlılığının Riskleri

Dijital oyun bağımlılığı birçok riski beraberinde getirmektedir. 2011 yılında Iowa Üniversitesinde yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre “Oyun bağımlılarında depresyona eğilim, sosyal fobide artış ve artan anksiyete gibi problemlere büyük oranda rastlanılmaktadır. Oyuna bağımlılık artıkça bu problemlerde de artış meydana gelmektedir.

Oyunu bırakma durumunda ise bahsi geçen problemlerde azalma görülmektedir. (<https://www.sciencedaily.com>, 2011)

Uzun süreli oyun oynama alışkanlıkları fiziksel ve zihinsel sorunlara neden olmaktadır. Uzun süre oyun oynama bireylerde huzursuzluk, gerginlik ve endişeye neden olmaktadır. Oyuncular sadece ruhsal anlamda değil fiziksel anlamda da gerilimler yaşamakta ve çeşitli fiziksel uyarımlara maruz kalmaktadırlar. Ayrıca obezite, epilepsi ve sosyal izolasyon gibi rahatsızlıklar da dijital oyun bağımlılarında sıklıkla görülmektedir (Zamani vd., 2009, s.99).

Yapılan araştırmalar saldırgan davranışlarda bulunan çocuklar ve oynadıkları şiddet içerikli oyunlar arasında bağlantı olduğunu vurgulamaktadır (Doğan, 2006, s.163). Birçok araştırmada şiddet içerikli oyunların çocukların agresif ve hırçın davranışlarını arttırdığı ortaya konulmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001, s.353). Örneğin; Türkiye’de 12 yaşında bir çocuk kendinden yaşça büyük diğer çocuklar tarafından sıkıştırılmış, oynadığı oyunun şifreleri istenmiş ve bu istekleri yerine getirmemesi üzerine ise önce darp edilmiş daha sonra ise öldürülmüştür (Şengül ve Büber, 2016, s.178).

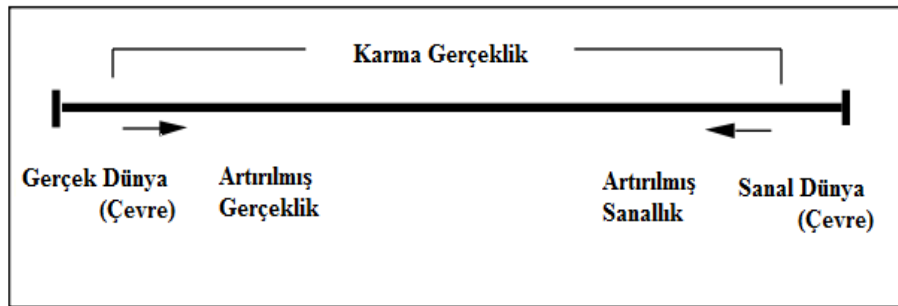
Literatürde dijital oyun bağımlılığı kapsamındaki risk ve olumsuzluklara yönelik yapılan çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Gürcan ve arkadaşlarının (2008) gerçekleştirdikleri çalışmada, dijital oyunların oynanmasındaki artışın ve dijital oyunlarda sunulan etkileşim ve iletişimin aile içi ilişkileri olumsuz yönde etkilediği belirtilmektedir. Dijital oyunların uzun süre oynanması ve bu nedenle geçirilen zamanın kontrol edilememesi akademik başarıyı da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu kapsamda Weis ve Cerankosky’nin (2010) yaptığı araştırmada 6-9 yaş aralığındaki erkeklere video oyun konsolu verilerek, oyuna ve ödevlerine ayırdıkları süreler incelenmiştir. Video oyun konsolu verilen öğrencilerin araştırmaya dahil edilen diğer öğrencilerle karşılaştırılması sonucunda, video oyunlarını oynayan çocukların okul sonrası ödevlerine daha az zaman ayırdıkları sonucuna varılmıştır. Ayrıca bu öğrencilerin okuma yazma puanlarının da diğer öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu görülmüştür.

Son yıllarda dijital oyunlarda meydana gelen gelişmeler arasında yer alan artırılmış gerçeklik teknolojisi, bireylerde oyun bağımlılığını tetikleyen öncüller arasında yer almaktadır. Bu ifadeyi destekleyen çeşitli uzman görüşleri bulunmaktadır. Yaşar Üniversitesi Psikoloji Bölümü Öğretim Üyelerinden Prof. Dr. Emre Özgen “artırılmış gerçeklik teknoloji ile desteklenen video oyunlarının, oyun oynama alışkanlığını bağımlılığa dönüştürmesi durumunda insanların ilişkilerini, işlerini ve günlük yaşamlarını olumsuz etkileyebileceğini ifade etmektedir (haber.yasar.edu.tr, 2016).

Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış Gerçeklik (AG), insanların algısını ve kabiliyetini geliştirmeye yönelik, gerçek ve sanal yaşam arasındaki boşluğu doldurmaya yönelik bir terimdir (Manuri ve Sanna, 2016, s. 18). Benzer bir başka tanıma göre de AG, gerçek dünya ile sanal dünya arasında bağlantı sağlayarak, her iki türdeki nesneler arasında eş zamanlı etkileşimin yaratıldığı yeni nesil teknoloji olarak ifade edilmektedir (Azuma, 1997).

Sanal gerçeklik (Virtual Reality) ya da sanal ortamın (Virtual Environment) farklı ve en son biçimi olarak da ifade edilebilen AG ile sanal gerçeklik kavramları çoğunlukla birbirleriyle karıştırılabilmektedir. Sanal gerçeklik veya sanal ortamda, gerçek dünyaya ait nesneler bilgisayar aracılığıyla üç boyutlu ve benzeri olarak dijital ortama aktarılırken, AG’de ise, bunun tam tersidir. AG’de dijital ortamda hazırlanan veriler/nesneler, gerçek dünyaya, gerçek dünya görüntüsü üzerine aktarılmaktadır. Böylece kullanıcılar, gerçek dünyada sanal dünyanın verilerini kullanarak eş zamanlı etkileşime girebilmektedir (Küçüksaraç ve Sayımer, 2016, s.79). Wassom ise artırılmış gerçeklik kavramını, sanal gerçekliğin eski fiziksel gerçeklik ile harmanlanmış hali olarak ifade etmektedir (2015, s.19). Araştırmacılar ve bilim adamları, sanal ve artırılmış gerçeklik arasında bir hiyerarşi sağlamak adına yaptıkları çalışmalar halen devam etmektedir. Bununla birlikte AG’ye tartışmasız bir avantaj atfedilebilir: AG uygulamaları ile kullanıcılar gerçek dünyaya temas edebilir. Bu hem teknik açıdan hem de fiziki açıdan bir avantaj sayılabilmektedir (Manuri ve Sanna, 2016, s.18). Bu görüşlere ek olarak iki kavramın birbiriyle ilişkili olduğunu belirten Milgram ve arkadaşları, sanal gerçeklik ortamı, katılımcının-gözlemcinin tamamen bütünüyle gerçek dünya ortamını taklit edebilen ya da etmeyen, aynı zamanda yerçekimi, zaman ve madde özellikleri bulunmayan bir dünya içerisinde fiziksel gerçeklik bağlarını aşan yapay bir dünyaya gömülmesidir. Bunun aksine gerçek dünya fizik kurallarıyla kısıtlanır. Bu iki ucu birbirinin antitezi olarak görmektense bunları sürekliliğin (gerçeklik-sanallık sürekliliğinin) iki ucunda yer alanlar olarak görmek daha uygundur. Artırılmış gerçeklik ve artırılmış sanallık bu iki ucun, gerçek dünyanın ve sanal gerçeklik dünyasının arasında bulunmaktadır. Milgram ve arkadaşları, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik sürecini şu şekilde tabloştırmışlardır (Milgram, Takemura, Utsumi, ve Kishino, 1994, s. 283).



Şekil 1. Milgram ve arkadaşlarının karma gerçeklik süreci.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı bazı alanlardan bahsetmek gerekirse;

Reklamcılık: Artırılmış gerçeklik (AG) uygulamalarının en çok kullanıldığı alanlardan birisi reklamcılıktır. Çeşitli videolar ve animasyonlarla desteklenen AG kampanyaları kullanıcıların ilgisini çekmektedir. Günümüzde otomotiv, çevrimiçi alışveriş, basın yayın, giyim, gıda, müzik, sinema, dizi vb. gibi farklı sektörlerle yönelik AG reklamları geliştirilmektedir (Özel ve Uluyol, 2016, s.796).

Tıp ve medikal: Tıp uygulamalarının birçoğu görüntü ve robot destekli cerrahi uygulamalardır. Günümüzde çeşitli tıp fakültelerinde eğitim ve tıbbi operasyon amaçlı AG uygulamaları kullanılmaktadır. Bu uygulamaların tıp alanındaki avantajlarından biri de gelişmiş cihazlar yardımıyla verilerin anlık olarak doktor ve öğrencilere sunulmasıdır. Görüntüleme ve görüntü işleme sistemleri tıp alanında önemli bir konudur. Bu alanda görüntüleme sistemleri ve artırılmış gerçeklik sistemleri çalışmaları düzenlenmektedir (örneğin MIAR-Medical Imaging and Augmented Reality). Google firmasının geliştirmiş olduğu Google Glass ürününden ameliyatlarda yararlanılması, tıp doktorları ve genç cerrahlar için geliştirilen rehber niteliğindeki bir ürün olan Medicar uygulaması, hemşireler için üretilen Evena Glasses akıllı gözlükleri/uygulamaları, endoskop işlemleri için üretilen başlık cihaz ve uygulamaları ve Vuzix akıllı gözlükleri için üretilen tıbbi uygulamalar AG'nin tıp alanında kullanımına örnek olarak verilebilir (Özel ve Uluyol, 2016, s. 796).

Montaj, bakım ve onarım: Karmaşık bakım ve onarım işlerinden sorumlu teknisyenlerin, prosedürleri doğru bir şekilde uygulamak için çoğu zaman kullanım kılavuzuna başvurmaları gerekmektedir. Bu işlemler, sürekli kullanım kılavuzu ve cihaz arasında olacağı için teknisyene bilişsel bir yük getirmektedir. Bu durumda çeşitli hatalara, onarım sürelerinin uzamasına ve maliyetin artmasına yol açabilmektedir. Fakat geliştirilen etkileşimi teknik el kitapları bu problemleri azaltabilmektedir (Manuri ve Sanna, 2016, s.20-21). Bu doğrultuda geliştirilen AG teknolojisi ise konuyu en verimli şekilde çözebilmekte ve bu konuda en umut verici alanlardan biri olarak görülebilmektedir. Geliştirilen AG teknolojisi ile makine talimatlarının anlaşılması daha kolay olmaktadır, kullanma kılavuzlarındaki resimlerin yerini üç boyutlu gerçek çizimler ve ekipmanlar almaktadır (Azuma, 1997, s.358).

Eğlence Endüstrisi: Eğlence endüstrisi, bilgi ve iletişim teknolojisinin ilerlemesinin en önemli etkenlerinden biridir ve artırılmış gerçeklik ile ilgili olan gelişmelerde eğlence endüstrisi ile bağlantılı olarak kabul edilmektedir. Video oyunu oynayanların, oyunun bir parçası olma, başka bir ifade ile oyundaki karakterin yerine geçme isteği, artırılmış gerçeklik teknolojisinin oyunlar bağlamında gelişmesini sağlamaktadır. AG, gerçek ve sanal arasındaki boşluğu kapatmayı amaçladığı için, kullanıcılara yeni bir oyun deneyimi sunmak adına en iyi araçlardan biri olarak görülmektedir (Manuri ve Sanna, 2016, s.21). Son dönemlerin popüler oyunu Pokemon GO, gerçek dünyanın haritalarıyla ve gerçek dünya görüntüleriyle etkileşim içinde oynanan bir artırılmış gerçeklik oyunu olarak örnek verilebilir.

Artırılmış Gerçeklik Oyunu Olarak Pokemon GO

Pokemon GO, oyuncuların sanal hayvanlar olan Pokemon'ları gerçek yaşamda izlemesine, yakalamasına ve toplamasına olanak tanıyan akıllı telefonlar aracılığıyla oynan bir artırılmış gerçeklik oyunudur (Dorward vd. 2017, s.160).

Çıktığı andan itibaren ülkemiz de dahil dünyanın her yerinde popülerliğini koruyan Pokemon GO piyasaya sürüldükten beş gün sonra en popüler oyun olma unvanını almıştır. Pokemon GO 6 Temmuz'da yayınlanmasının ardından, 7 Temmuz'da ABD'de Android'lerde yoğun bir ilgi ile indirilmeye başlanmıştır. 8 Temmuz tarihinde, ABD'de kullanılan Android cihazların yüzde 5,16'sında Pokemon GO oyunu mevcuttur. Bu rakamlar, dünya çapında üç hafta sonunda, iOS'larda yüzde 65 olurken Android cihazlarda yüzde 35'e yükselmiştir. Böylece Pokemon GO tüm dünyada çok

kısa bir süre de 75 milyon indirilmeye ulaşmıştır. Pokemon GO hakkındaki bazı istatistiki veriler şu şekildedir (www.indir.com, 2016):

- ✓ Kullanıcılar günde 33 dakika 25 saniye Pokemon GO oynamakta ve bu rakam Snapchat ve Instagram kullanım süresinin toplamına eşittir.
- ✓ Niantic'e yapılan yatırımlar ise 30 milyon dolar seviyesine ulaşmıştır.
- ✓ Pokemon GO ilk gününde 4,5 milyon dolar kazanç elde etmiştir.
- ✓ İlk iki haftada oyunun kazancı ise 35 milyon dolar civarındadır.
- ✓ Pokemon GO'nun sadece iPhone kullanıcılarından günde 1.6 ile 2,5 milyon dolar arasında kazanç elde ettiği tahmin edilmektedir.
- ✓ Pokemon GO Theme Song, oyunun çıktığı ilk hafta sonunda normal seyrinden %382 kez daha fazla dinlenmiştir.
- ✓ Oyun her 30 dakika için 5 MB veri tüketmektedir. Hatta T-Mobile bunun için oyunculara ücretsiz data paketi sunmaya başlamıştır.
- ✓ Pokemon GO ile birlikte küresel ölçekte taşınabilir şarj cihazı satışları %50 artmıştır.
- ✓ Google'da Pokemon aramaları yetişkin içerik aramalarını geride bırakmıştır.

Artırılmış gerçeklik oyunu Pokemon GO Android kullanıcıları için APK ya da Google Play üzerinden ülke değiştirerek, IOS iletim sistemi kullanıcıları için ise yeni bir Apple ID oluşturularak indirilmektedir. Oyuna giriş yapabilmek için, Pokemon GO konumunuzu Google haritalar uygulaması üzerinden tanımlayan bir Google hesabına sahip olmanız gerekmektedir. Oyuna giriş yaptıktan sonra karakter ve takma isim seçimi yaparak Pokemon avlamaya başlanılmaktadır. Oyunun literatürüne ait bazı terimler şunlardır:

Pokemon: Oyunda yakalanan sanal canlılardır.

Poké Ball: Oyuna başlanıldığı andan itibaren Pokemon yakalamak için kullanılacak toplardır.

Nearby: İçinde bulunulan konuma göre çevredeki Pokemon'lar hakkında bilgi vermektedir. Bu bağlantıya tıklandığında Pokemonların altında üç adım var ise oyuncu ile Pokemon arasındaki mesafenin uzak olduğu, iki adım varsa yaklaşıldığı, bir adım varsa da çok yakınında bulunduğu tespit edilebilmektedir.

Transfer: Eldeki Pokemonların Profesöre gönderilme işlemidir.

PokeStop: Bulunulan konumda önemli noktaların üzerine kurulan alanlardır. Mavi renkteki PokeStop'lardan Poke Ball, Great Ball, Poison, Egg, Revive, Razz Berry gibi oyuna ait öğeler toplanabilmektedir.

Lure Module: PokeStop'ların üzerine kurulan bir modüldür. Bu modül bir PokeStop'ın üzerine koyulduğunda otuz dakika boyunca bulunulan noktada rastgele Pokemonlar doğmakta ve kolay bir şekilde seviye atlanabilmektedir.

Gym: Pokemon GO evrenine ait savaş alanlarıdır. Mavi (Mystick), Kırmızı (Valor) veya Sarı (Instinct) takımlardan herhangi biri seçildiği zaman rakip takımların Gym'lerine saldırabilmektedir.

Pokedex: Oyunda var olan Pokemon sayılarını ve oyunların yakaladığı Pokemon bilgilerini gösteren ekrandır.

Shop: Bu kısımda ise oyu için satın almalar yapılabilmektedir.

Stardust: Her Pokemon avlanıldığında ve Gym'lerden toplanıldığında kazanılan bir tür puan türüdür. Bu puan ile Pokemonlarınızı geliştirilebilir, güç artışı veya profesöre Transfer yapılabilmektedir. Eldeki mevcut Pokemonlardan her yakalanışta yüz puan stardust(puan)kazanılmaktadır.

Candy: Pokemon avlanıldığında ve profesöre transfer edildiğinde sahip olunan şeker miktarıdır.

Power Up: Pokemonlarınızın HP (yaşam puanı) ve Combat Power(saldırı gücü) artırmak için yapılan işlemidir. İşlemi yapabilmek için belirli miktarda Stardust ve Candy gerektirir.

Evolve: Sahip olunan Pokemonların evrim geçirmesini sağlayan işlemidir.

Pokemon GO'nun Türkiye'deki popülaritesine bakıldığında ise oyunun resmi sürümü yayınlanmamış olmasına rağmen, "Pokemon GO Türkiye" Facebook grubunda 31.585 beğeni bulunmakta ve Türkiye'nin en aktif forum sitesi¹ olan Forum Donanım Haber'de ise 27.980 cevaplı ve 604.802 tıklamalı bir "Pokemon GO" ana konusu bulunmaktadır.

Dünya çapındaki çeşitli oyun geliştiriciler, bireylerde alışkanlık ve bağımlılık yaratan Pokemon GO benzeri artırılmış gerçeklik oyunları geliştirme çabasındadırlar. Ancak, bu tür oyunlar ruh ve beden sağlığı üzerinde problemler meydana getirdiğinden birtakım önemlerin alınmasını da zorunlu kılmaktadır (Clark ve Clark, 2016, s.2).

Araştırmanın Yöntemi

Görüşme, nitel araştırmada en sık kullanılan veri toplama aracı olarak karşımıza çıkmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.147). Bu çalışmada, görüşme çeşitlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, yapılandırılmış görüşme tekniğinden biraz daha esnekler. Bu teknikte, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına bağlı olarak değişik yan ya da alt sorularla görüşmenin akışını etkileyebilir ve kişinin yanıtlarını açmasını ve ayrıntılandırmasını sağlayabilir. Eğer kişi

¹ Forumdonanimhaber, Alexa internet sitesinin 24.03.2017 tarihli verilerine göre en aktif 29. internet sayfasıdır. Forumlar kategorisinde ise birinci sıradadır. <http://www.alex.com/topsites/countries/TR>

görüşme esnasında belli soruların yanıtlarını başka soruların içerisinde yanıtlamış ise araştırmacı bu soruları sormayabilir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği sahip olduğu belirli düzeyde standartlık ve aynı zamanda esneklik nedeniyle eğitimbilim araştırmalarına daha uygun bir teknik görünümü vermektedir (Türnüklü, 2000).

Yarı yapılandırılmış görüşme, Forum Donanım Haber² sitesinde Pokemon GO ana konusundaki 16 kişiyle gerçekleştirilmiştir. Kişilerin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda, akıllı telefonu sahip olan, son altı ay içinde Pokemon GO oyununu düzenli olarak oynayan ve çalışmaya katılmaya gönüllü bireyler örnekleme oluşturmaktadır. Katılımcılar 18-28 yaş arası erkek bireylerden oluşmaktadır.

Görüşmeler, 24-25-26 Mart 2017 tarihlerinde Skype ve WhatsApp uygulamaları aracılığıyla görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşmeye başlamadan önce katılımcılar, çalışmanın içeriği ve amacı ile ilgili bilgilendirilmiştir. Görüşmeler, katılımcılardan izin alınarak ses kaydına alınmıştır. Görüşmeler ortalama yirmi dakika sürmüştür. Görüşmede bir yönetici ve iki yönetici yardımcısı olmak üzere üç araştırmacı hazır bulunmuştur. Katılımcıların Pokemon GO oyunundaki takma isimleri izin alınarak çalışmada kullanılmıştır. Takma isimlerinin kullanılmasına izin vermeyen kullanıcılara araştırmacılar tarafından “kırmızı, mavi, yeşil” takma isimleri verilmiştir.

Görüşmede, iki ayrı soru formundan yararlanılmıştır. Bunlardan ilki Lemmens ve arkadaşlarının (2009) geliştirdiği, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe ‘ye uyarlanan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, ikincisi ise Yee’nin (2007) geliştirmiş olduğu “oyun bağımlılığını destekleyen bileşenleri” temel alarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Ek olarak katılımcılara görüşme esnasında demografik bilgilerine ve oyun oynama pratiklerine yönelik sorular sorulmuştur. Görüşme soru formunun çalışmanın amacına uygun olup olmadığını ve uygulanabilirliğini test etmek amacıyla uzman görüşü alınmış ve uzman görüşüne uygun olarak düzenlenmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7): DOBÖ-7 Lemmens ve arkadaşları (Lemmens ve arkadaşlarından aktaran, Irmak ve Erdoğan 2015, s.12) tarafından 12-18 yaşları arasındaki ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Toplam 21 madde, yedi alt boyuttan oluşan DOBÖ-21’in yedi maddelik kısa formudur (Irmak ve Erdoğan 2015, s.12). Özgün DOBÖ-7’nin geçerlilik ve güvenilirlik değerleri Cronbach alfa için 0.92, CFI=0.904, RMSEA=0.053 (90% CI=0.049 ve 0.056) bulunmuş ve ergenlerde kullanılabileceği gösterilmiştir (Lemmens ve arkadaşlarından aktaran, Irmak ve Erdoğan 2015, s.12). Ölçek beşli Likert tipinde, bir faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman, 5=her zaman) puan (aralık: 7-35) almaktadır (Irmak ve Erdoğan 2015, s.12).

Bir ergenin DOBÖ-7’ye göre oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için monotetik ve politetik tanımlar kullanılmıştır (Lemmens ve arkadaşlarından aktaran, Irmak ve Erdoğan 2015, s.12). Monotetik tanıya göre, kişi yedi maddenin yedisine de üç (bazen) ve üzerin-de

²Pokemon GO oyuncularının en aktif olduğu web sitesidir. (27.980 cevaplı ve 604.802 tıklamalı bir konu mevcuttur)

puan veriyorsa; politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Özgün çalışmada örneklem (s=721) iki gruba bölünerek oyun bağımlılığı yaygınlığı değerlendirilmiş ve politetik tanıya göre kesme değeri üç (bazen) alındığında örneklem gruplarında yaygınlık oranı sırasıyla %9.4 ve %9.3, kesme değeri dört (sık sık) ve beş (her zaman) alındığında %1.4 ve %1.6 olarak bulunmuştur. Monotetik tanıya göre oyun bağımlılığı yaygınlığı ilk örneklem grubu için %2.3, ikinci örneklem grubu için %1.9 olarak bulunmuştur (Irmak ve Erdoğan 2015, s.12). Sonuç olarak, araştırmacılar oyun bağımlılığı konusunda karar verirken hem monotetik, hem de politetik tanının kullanılabileceğini önermiş ve oyun bağımlılığı düzeyinin ölçekten alınan toplam puan artışına göre değerlendirilebileceğini göstermiştir (Lemmens ve arkadaşlarından aktaran, Irmak ve Erdoğan 2015, s.12).

Bu ölçeğe göre, araştırmaya katılanların oyun bağımlısı olup olmadığını tespit etmek için “politetik format” kullanılmıştır. Uygulanan politetik formata göre 7 maddenin en az 4’üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır.

Görüşmeler sonucunda elde edilen veriler, önceden belirlenen temalara göre betimsel analize tabi tutulmuştur. Betimsel analizde, görüşülen bireyin düşüncelerini aktarmak amacıyla doğrudan alıntılar yapılmıştır. Betimsel analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlemiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenir. Daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden sonuç ilişkileri irdelenir ve birtakım sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması da, araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013:256).

Çalışma etik açıdan değerlendirildiğinde evrensel olarak kabul gören ana etik ilkelere bağlı kalınmıştır. Bu ilkeler bilinçli onay, gizlilik, özel hayata saygı ve zarar vermeme, aldatmama, yanıltmama ve verilere sadık kalmadır (Christians, 2005 ve Punch, 1994’ten aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.122). Çalışmaya dahil edilen bireyler araştırma başlamadan önce, araştırma hakkında ayrıntılı bilgilendirilmiş ve katılımcılar araştırmaya kendi rızalarıyla ve gönüllü olarak katılmıştır. Katılımcıların verilerinin üçüncü şahısların eline geçmemesi için, katılımcıların gerçek isimleri yerine oyundaki takma isimleri kullanılmış olup, takma isimlerin kullanmasına onay vermeyen katılımcılara ise temsili bir renk verilmiştir. Katılımcılar, çalışma hakkında ayrıntılı olarak bilgilendirilmiş ve elde edilen veriler üzerinde hiçbir değişiklik ve tahrif yapılmamıştır.

Bulgular

Tablo 1. Katılımcılara ait demografik veriler

Takma İsim	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Eğitim Düzeyi	Gelir Düzeyi TL	Dijital Oyunla Ayrılan Süre	Pokemon GO'ya ayrılan Süre	Pokemon GO'yu ne zamandır oynamaktasınız?	Pokemon GO için katedilen mesafe	Pokemon GO için yapılan masraf
Hikko	22	Erkek	Öğrenci	Lisans	-	10	2	6 ay	14 KM	-
Lakeshow7	24	Erkek	İnşaat Mühendisi	Lisans	2500	2	2	9 ay	1012 KM	100 TL
Darkb7ue	27	Erkek	Mühendis	Lisans	4000	6	6	9 ay	925 KM	150 TL
PiratesVeselyxz	28	Erkek	Endüstri Mühendisi	Lisans	-	4	4	9 ay	2305KM	500 TL
Dragonite	18	Erkek	Öğrenci	Lise	-	6	3	8 ay	47 KM	70 TL
Kucuk93	23	Erkek	Öğrenci	Lisans	300	1	1	9 ay	6000 KM	15 TL
Yeşil	23	Erkek	Öğrenci	Lisans	-	1	1	6 Ay	-	-
Muammer93	24	Erkek	Öğrenci	Lise	500	4	1	9 Ay	373 KM	150 TL
PikaPoke	24	Erkek	Öğrenci	Yüksek Lisans	-	1	1	9 Ay	34 KM	-
BacaSbsP	28	Erkek	Makine Mühendisi	Lisans	2000	3	2	9 ay	850	50 TL
Kırmızı	26	Erkek	Bilgisayar Mühendisliği	Doktora	-	7	5	6 ay	300	274 TL
Kacaksevgilim	27	Erkek	Bilişim Sistemleri	Lisans	2000	2	1	9 ay	200	20 TL
Black_Eagle	22	Erkek	Öğrenci	Lisans	-	2	2	6 ay	45	-
IrakoSeigen	26	Erkek	Öğrenci	Yüksek Lisans	1000	6	1	6 ay	25KM	-
muratgun	27	Erkek	Grafiker	Lisans	2000	4	2	9 ay	500KM	-
Mavi	24	Erkek	Öğrenci	Lisans	800	2	2	9 ay	750KM	25 TL

Demografik görüşme formundan elde edilen verilere göre, görüşmeye katılan katılımcıların yaş aralığı 18-28 arasında değişmektedir. Katılımcıların tümünü erkek bireyler oluşturmaktadır. Katılımcıların gelir düzeyleri 300 TL- 4000 TL arasındadır. Dijital oyun oynamaya faaliyetlerine ayırdıkları süre 1-10 saat arasında değişmektedir. Pokemon GO oynamaya ayırdıkları süre ise 1-6 saat arasında değişmektedir. Pokemon GO oyununun piyasaya sürüldüğü tarihten itibaren katılımcılar arasında oynanması süresi 6-9 ay arasında değişmektedir. Katılımcıların Pokemon GO oyunu için yapmış oldukları masraf ise 0-500 TL arasındadır.

Çalışma kapsamında uygulanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin politetik formata göre değerlendirilmesi sonucunda elde edilen veriler tablo 1'deki gibidir.

Tablo 2. Politetik formata göre dijital oyun bağımlılığı değerlendirilmesi

Takma İsim	Politetik Değerlendirme
Kırmızı	2
Lakeshow7	7*
kacaksevgilim	2
Dragonite	4*
black_eagle	3
Muammer93	3
Darkb7ue	4*
Irako Seigen	2
PiratesVeselyxz	5*
Kucuk93	1
PikaPoke	2
muratgun	1
Mavi	3
Yeşil	3
BacaSbpS	3
Hikko	4*

Ölçek Değerlendirme Seçenekleri: 1(asla)/2(nadiren)/3(bazen)/4 (sık sık) / 5(çok sık)

*: Politetik formata göre dijital oyun bağımlısı olarak değerlendirilen katılımcılar.

Politetik format kapsamında beş katılımcı “dijital oyun bağımlısı” olarak değerlendirildi.

Oyuncular ile yapılan derinlemesine görüşmede “başarı”, “sosyal”, “oyuna dalma” temaları ortaya çıkmıştır.

Başarı

Dijital Oyun Bağımlısı olarak değerlendirilen katılımcılar; “oyunda en iyisi olmayı ve belirli bir statü/güç kazanmayı istediklerini, oyun hakkında yazılmış çeşitli yazılar ile videoları takip ettiklerini, oyundaki performanslarını arttırıcı uygulamalardan yararlandıklarını, diğer oyuncularla rekabet halinde olduklarını ve hatta hile yaptıklarını” ifade etmişlerdir. Katılımcıların ifadelerinden bazıları şu şekildedir:

“Pokemon GO’da en iyisi olmayı istedim. Bunun için hile kullandım”.-Hikko-

“Diğer oyuncularla rekabet halinde bulundum. Rekabette bulunduğum kişiler fake (sahte) gps veya botlarla oynayan kişilerdi”. -Lakeshow7-

“İstediğim pokemonları daha hızlı bulabilmek için bisiklet ve bisiklete telefon tutacağı aldım. -PiratesVeselyxz-

Dijital Oyun Bağımlısı olarak değerlendirilmeyen on bir katılımcı “oyunda en iyisi olmayı, belirli bir güce ve statüye sahip olmayı istemediklerini, oyun kapsamında yazılan yazıları ve videoları yoğun olmayan bir ilgiyle takip ettiklerini, oyundaki performanslarını arttırmak amacıyla çeşitli uygulamalara gereksinim duymadıklarını, diğer oyuncular ile rekabet halinde olmadıklarını hile yapmadıklarını ve hilesiz daha keyifli oynandığını ifade etmişlerdir.

“En iyi olmak adına bir gayret içerisine girmedim”. -PikaPoke-

“Hile yapmadım, hile yapmayı sevmiyorum”. -black_eagle-

“Pek rekabetçi bir oyun değil, ama hackerlar sinir bozucu”. -muratgun-

Sosyal

Dijital Oyun Bağımlısı olarak değerlendirilen beş katılımcı “oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynama amacıyla oyun ekipleri oluşturdıklarını, bazıları WhatsApp grupları üzerinden birbirleriyle etkileşime geçtiklerini ve diğer ekiplere üstün gelmek amacıyla stratejiler geliştirdiklerini” ifade etmişlerdir. Katılımcıların ifadelerinden bazıları şu şekildedir:

“Pokemon GO oynayan diğer insanlarla etkileşime geçip sohbetler ettim” -Hikko-

“Özellikle oyun başlarında beraber oynayıp keyifli zaman geçirdiğim bir arkadaş grubum vardı.WhatsApp grubu kurmuştuk ve haberleşmeyi buradan sağlıyorduk. Ancak şimdilerde hepsi oyunu oynamayı bıraktı.” -PiratesVeselyxz-

“Ekibimle birlikte oyundaki Gym’leri ele geçirmek amacıyla çeşitli stratejiler geliştirdik.” -darkb7ue-

Diğer on bir katılımcı “oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynama amacıyla bir araya gelmediklerini, yalnızca WhatsApp üzerinde gruplar oluşturdıklarını fakat bu grupların sürekliliğinin olmadığını, oyun oynayan arkadaşlarıyla daha az etkileşime geçtiklerini, birlikte herhangi bir strateji geliştirmediklerini ve takım ruhu noktasında bir birlikteliğin oluşmadığını” ifade etmişlerdir.

“Sadece parkta oturup cips kola eşliğinde birkaç kez diğer oyuncular ile etkileşime geçtim” Irako Seigen-

“ilk zamanlar hariç bir etkinlik yoktu zaten Pokemon GO etkinlik yapılacak seviyede bir oyun değil”. -kacaksevgilim-

“Sadece akrabam ile takıldık birkaç kere”. -mavi-

Oyuna Dalma

Dijital Oyun Bağımlısı olarak değerlendirdiğimiz beş katılımcı “oyunda daha fazla Pokemon yakalamak ve oyunla ilgili envanterlerden toplamak amacıyla sürekli keşfetme isteğinde olduklarını, bu amaçla gerek yürüyerek gerekse araçlarıyla hareket halinde bulunduklarını, oyundaki karakteri kendi isteklerine göre özelleştirdiklerini ve günlük hayattaki stres, üzüntü, kaygı gibi negatif duygulardan uzaklaşmak için oynadıklarını” ifade etmişlerdir.

“Oyunda en fazla yaptığım şey daha fazla pokestop ve gym bulma amacıyla gezmekti. Bu yüzden günde yaklaşık 3km yürüyordum.” -Lakeshow7-

“Oyunun karakterini kendime göre uyarladım. Özellikle ten rengini ve saç rengini kendime göre düzenledim. Mavi rengini sevdiğim için karakterin kıyafetinin rengini mavi seçtim.”
-darkn7ue-

“Pokemon GO, sevgilimden ayrı olduğum dönemde bana en büyük kaçış oldu”.
-Lakeshow7-

Diğer on bir katılımcı “oyunu keşfetmek amacıyla çaba harcamadıklarını, oyundaki karakteri oluştururken kendi kişisel özelliklerini çok fazla göz önüne almadıklarını, oyundaki karakter ile kendilerini özdeşleştirmediklerini, günlük hayattaki stres, kaygı, üzüntü gibi olumsuz duygulardan uzaklaşmak amacıyla oyunu oynamadıklarını, bunun yerine oyunu bir boş zaman etkinliği olarak gördüklerini” ifade etmişlerdir.

“Oyundaki karaktere bürünmedim, oyunun bu kadar içselleştirecek bir yanının olmadığını düşünüyorum.” -kacaksevgilim-

“Üzüntülü ya da stresli durumlardan ziyade bir oyun olduğu için, boş zamana sahip olduğum zamanlarda oynuyorum”. -Black_eagle-

“Oyundaki karakter tasarımına çok özen göstermedim”. -yeşil-

SONUÇ YERİNE

Yeni medya teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan kavramlardan biri olan dijital oyun bağımlılığı, çalışma kapsamında değerlendirildiğinde, oyuncuların; “oyunu gerçek hayattan bir kaçış yolu olarak görmesine”, “oyun içerisinde sürekli güç, statü arayışı içerisinde olmalarına”, “diğer oyuncularla rekabet halinde bulunmalarına” ve “kendilerini oyundaki karakter ile özdeşleştirmelerine” neden olduğu söylenebilir.

Katılımcıların görüşme esnasında oyun oynama pratiklerine yönelik sorulara verdikleri cevaplar göz önüne alındığında, bağımlı olarak değerlendirilen katılımcıların Pokemon GO oyununa gün içerisinde ayırdığı süre bağımlı olmayan katılımcıların ayırdığı süreden daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Yine dijital oyun bağımlısı katılımcıların Pokemon GO oyunu için yapmış oldukları harcamanın, dijital oyun bağımlısı olmayan katılımcıların harcamalarından daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca katılımcıların demografik bilgileri değerlendirildiğin dijital oyun bağımlısı katılımcılar ve dijital oyun bağımlısı olmayan katılımcılar arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir.

Bu çalışmada dijital oyun bağımlısı bireylerde, sosyal bileşen, oyuna dalma ve başarı bileşeninin dijital oyun bağımlılığını desteklediği görülmektedir. Dijital oyun bağımlısı olmayan bireylerde ise, bu üç bileşenin desteğinin olmadığı ya da düşük düzeyde olduğu ortaya konulmuştur.

Araştırmaya katılan katılımcılardan beş kişi politetik format kapsamında değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlısı olarak tespit edilen bu katılımcıların verdikleri ifadeleri başarı teması çerçevesinde değerlendirdiğimizde,

oyunda en iyi oyuncu olması arzusu ile zaman zaman hileye başvurarak, sahte gps ve botlarla hareket eden kişiler olduklarını belirtmişlerdir. Diğer kişiler ise oyun içinde herhangi bir rekabet arzusu taşımadıklarını ve hile gibi uygulamalara başvurmadıklarını belirtmişlerdir.

Oyun bağımlısı olarak nitelendirilen katılımcıların ifadelerini sosyal tema çerçevesinde değerlendirildiğinde ise WhatsApp gibi haberleşme uygulamaları üzerinden birbirleri ile iletişime geçip oyun esnasında aynı zamanda sosyalleşme olgusunu da gerçekleştirdiklerini ve bu bağlamda ekipler kurarak kolektif bir bilinçle stratejiler geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Diğer kişiler ise verdikleri ifadelerde, oyunun daha popüler olduğu ilk zamanlarda park gibi sosyal alanlarda akrabalarıyla ya da oyun arkadaşlarıyla bir araya gelerek etkileşim halinde olduklarını ifade etmişlerdir.

Oyuna dalma teması çerçevesinde katılımcılar değerlendirildiğinde ise bağımlı olarak nitelendirilen katılımcıların ifadeleri, pokestop ve gym bulmak amacıyla günde 3km yürüdüklerini ve oyunu karakterlerinin renklerini kendi sevdikleri renklere göre değiştirdiklerini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar ise içinde bulundukları özel problemler nedeniyle oyunu bir kaçış ve rahatlama yolu olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Diğer katılımcılar ise verdikleri ifadelerde, oyunun içselleştirilecek nitelikte bir oyun olmadığını ve dolayısıyla oyun karakterlerinin tasarımına özen göstermediklerini, sadece boş vakitlerinde oynadıklarını belirtmişlerdir.

Çalışma kapsamında ele alınan dijital oyun bağımlılığının beraberinde getirdiği riskleri azaltmak ve önlemek amacıyla "sosyal etkileşimi az olan, oyun hırsı yüksek ve problemlerinden kaçış amacı ile Pokemon GO oynayan oyuncular için bağımlılık açısından sıklıkla değerlendirmelerin yapılması önerilir" önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Alexa. (2017, March). Top Sites in Turkey. Retrieved March 24, 2017, from <http://www.alex.com/topsites/countries/TR>
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature, *Psychological Science*, (12)353.353–359.
- Arslan, A., Kırık, A.M, Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*: 8, 34-58.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence:Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Chan, PA, Rabinowitz T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry* 5:16-26.
- Clark, A. & Clark, M. (2016). Pokemon Go and Research: Qualitative, Mixed Methods Research. *The International Journal of Qualitative Methods* January-December 1–3

- Darçın, A., E. (2014, October). Bağımlılık. Retrieved March 20, 2017, from <https://www.istanbul saglik.gov.tr/w/sb/per/belge/bagimlilik.pdf>
- Demirayak, İ. E. (2016, August). Tüm İstatistikleri Alt Üst Eden Pokemon Go'dan Dudak Uçuklatan Rakamlar. Retrieved March 22, 2017, from <http://www.indir.com/haberler/tum-istatistikleri-alt-ust-eden-pokemon-godan-dudak-ucuklatan-rakamlar>
- Dilbaz, N. ve Gürçan A. (2008, November). İnternet AMATEM'in ilgi alanına girdi. Retrieved March 20, 2017, from <http://www.hurriyet.com.tr/internet-amatem-in-ilgi-alanina-girdi-10354284>
- Doğan, F.Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games, *New Symposium Journal*, Ekim, 44(4), 161-164.
- Dorward, L., Mittermeier, J., Sandbrook, C., ve Spooner F. (2017). Pok'emon Go: Benefits, costs, and lessons for the conservation movement. *Conservation Letters A journal of the Society for Conservation Biology*. 10(1), 160-165.
- Erboy, E., & Vural Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*: 11 (1), 39–58.
- Gentile, D. (2011, January) Risks, consequences of video game addiction identified in new study. Retrieved March 20, 2017, from <https://www.sciencedaily.com/releases/2011/01/110119120550.htm>
- Griffiths, M.D. (2011). Behavioural addiction: The case for a biopsychosocial approach. *Transgressive Culture*, 1(1), 7-28.
- Güneş, H.A. (2016). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncu ve Oyun Dünyasında Kadınlar. *Hece Dergisi*, 234-235-236, 367- 374.
- Gürçan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017) . Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Sciences*, (14) 1, 204-216.
- Horzum, M. (2011) Examining Computer Game Addiction Level of Primary School Students in Terms of Different Variables. *Eğitim ve Bilim-Education And Science*, 36, 56-68.
- Horzum, M., Aras, T., Balta, Ö. (2008) Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, (3) 30, 76-88.
- IGI Global. (n.d). What is Digital Game. Retrieved March 20, 2017, from <https://www.igi-global.com/dictionary/digital-game/7625>
- Irmak, A., Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16 (Special issue.1), 10-18.
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M.-Y., Yeun, E.-J., Choi, S.-Y., Seo, J.-S., et al. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: a questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43 (2), 185 – 192.
- Koa, C., Liub, G., Hsiao, S., Yena, J., Yangg, M., et al. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*. 43(7). 739-747.

- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in Massively Multiplayer Online Role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15 (9), 480 – 485.
- Küçüksaraç, B., & Sayımer, İ. (2016). Deneyimsel pazarlama aracı olarak artırılmış gerçeklik: Türkiye’deki marka deneyimlerinin etkileri üzerine bir araştırma. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (51), 73-95.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(1), 77-95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 144 – 152.
- Manuri, F., & Sanna, A. (2016). A Survey on Applications of Augmented Reality. *Advances in Computer Science: an International Journal*, 5(1), 18-27.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *SPIE Journals and Proceedings*, (2351).
- Montag, C., Flierl, M., Markett, S., Walter, N., Jurkiewicz, M., & Reuter, M. (2011). Internet addiction and personality in First-Person-Shooter video gamers. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 23 (4), 163– 173.
- Özel, C., & Uluyol, Ç. (2016). Bir Artırılmış Gerçeklik Uygulamasının Geliştirilmesi ve Öğrenci Görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3,793-823.
- Pala, K., & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercihi Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 12 (2), 53-71
- Şengül, C., Büber A. (2016) Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi *Türkiye Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim / Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi* Güz (6) 3, 175-178.
- Toffler, A. (1974). *Gelecek Korkusu Şok* (Selami Sargut, Çev.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Türnüklü, A. (2000).Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*. Güz (24), 543-559.
- Tüzün H., (2006), Türkiye’de İnternet Konferansı, 21- 23 Aralık 2006, TOBB, Etü.
- Tüzün, H. & Bayırtepe, E. (2007), Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarını Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Wassom, B. (2015). *Material Augmented Reality Law, Privacy, and Ethics Law, Society, and Emerging AR Technologies*. Waltham: USA, Elsevier,
- Weis, R. ve Cerankosky, B. C. (2010). Effects of Video-Game Ownership on Young Boys’ Academic and Behavioral Functioning: A Randomized, Controlled Study. *Psychological Science. Sage Journals*, (21) 4, 463–470.
- Whang, L. S.-M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-users’ psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 6 (2), 143-150.

- Yang, S. C., & Tung, C.-J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23 (1), 79-96.
- Yaşar Üniversitesi. (2015, July). Pokemon Go Bağımlılığına ve Güvenliğine Dikkat. Retrieved March 24, 2017, from <http://haber.yasar.edu.tr/yasam/pokemeon-go-bagimlilikina-ve-guvenligine-dikkat.html>
- Yee, N. (2007). Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav* (9), 772-775.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yoo, H., Cho, S., Ha, J., & Yune, S. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58(5), 487-494.
- Zamani, E., Chashmi, M., Hedayati N. (2009) Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan. *Addiction and Health*, (1) 2, 98-104.