DİJİTAL OYUNLARIN YARATTIĞI GERÇEKLİK ALGISININ LİSE ÖĞRENCİLERİNDE

OLUŞTURDUĞU DAVRANIŞ DEĞİŞİKLİKLERİ

Birsen G. Tarhan

İnternet erişiminin mekan ve zaman sınırlarının genişlemesi ile birlikte sosyal ilişkiler, iş ilişkileri, eğitim, habercilik, alışveriş gibi günlük pratikler de hızla dijitalleşme sürecine girmiştir. Sosyal medya ağları boş zaman geçirme aracı olmaktan çıkmış günlük hayatın bir parçası haline gelmiştir. Bu da beraberinde siber kültür denilen makro düzeyde yeni bir kültürel alanın doğmasına sebep olmuştur. Siber kültür ifadesi internet teknolojilerinden doğan kültürel ürünleri ve uygulamaları ayrıca internet ile ilgili hobileri sanatı ve dili savunan belirli alt kültürleri tanımlasa da günümüzde alt kültür tanımından egemen kültür tanımına terfi etmiştir. Literatürde siber kültür en geniş bağlamda internet üzerinde var olan ve/veya internetin mümkün kıldığı kültür ve kültür ürünlerinin toplama olarak tanımlanmaktadır ve alanı sürekli genişlemektedir.

Bu bağlamda kullanıcılar “kullanımlar ve doyumlar” kuramına göre kendilerine çekici gelen dikkatlerini çeken bilişsel uyum halinde oldukları siber kültür ürünlerine tüketmeyi ve paylaşıma açmayı tercih ederler. Bu ürünler arasında en çok tercih edilen dünya genelinde milyonlarca kullanıcısı olan farklı tür ve içerikteki dijital oyunlardır. Bu bildiride siber kültür tabanında dijital oyunların yaratabileceği gerçeklik algısının 15-18 yaş grubundaki lise öğrencilerinde oluşturduğu davranış değişiklikleri, odak gruba yöneltilen sorular üzerinden derinlemesine görüşme yöntemiyle incelenecektir.

Anahtar sözcükler: Siber kültür, dijital oyun, odak grup, derinlemesine görüşme, kullanımlar ve doyumlar

THE PERCEPTION OF REALITY CREATED BY DIGITAL GAMES IN HIGH SCHOOL STUDENTS

BEHAVIOR CHANGES IT MADE

With the expansion of the space and time limits of internet access, daily practices such as social relations, business relations, education, journalism and shopping have also entered the digitalization process rapidly. Social media networks have become a part of daily life rather than a means of spending free time. This has led to the emergence of a new cultural field at the macro level called cyber culture. Although the term cyber culture defines cultural products and practices arising from internet technologies, as well as hobbies related to the internet, certain subcultures that advocate art and language, today it has been promoted from the definition of subculture to the definition of dominant culture. In the literature, cyber culture is defined in the broadest context as the collection of culture and cultural products that exist on the internet and/or made possible by the internet, and its field is constantly expanding.

In this context, according to the "uses and gratifications" theory, users prefer to consume and share the cyber culture products that attract their attention and that they are in a cognitive harmony. The most preferred among these products are digital games of different genres and content with millions of users around the world. In this paper, behavioral changes created by the perception of reality created by digital games on the basis of cyber culture in high school students in the 15-18 age group will be examined by in-depth interview method through questions directed to the focus group.

Keywords: Cyber ​​culture, digital game, focus group, in-depth interview, uses and gratifications