

Merkez: M. Muzaffer Cad. Rampalı Çarşı Alt Kat No: 35-36-41 Meram / KONYA
Tel: 0.332.352 23 03 Fax: 0.332.342 42 96 Email : bilgi@literaturkacademia.com

Dağıtım: Akçaburgaz Mah. 3137. Sk. Ali Rıza Güvener İş Merkezi No: 28 Esenyurt / İSTANBUL
Tel: +90 212 671 68 10

Orta Asya: Mikrareyon Kok Jar/23 Bishkek / KYRGYSZTAN Tel: +996 700 13 50 00



İLGİLİ MAKAMA

NKM YAYIN GRUBU; 1992 yılından beri kitabevi mağazacılığı, 2003 yılından beri de yayın sektöründe faaliyet göstermektedir. Entelektüel yayıncılığa yeni bir açılım getirmek iddiasıyla yola çıkan NKM YAYIN GRUBU, özellikle İletişim temelli olmak üzere; tarih, sosyoloji, edebiyat ve tasavvufa uzanan geniş bir yelpazedeki kitaplarını okuyucularıyla buluşturmaktadır.

Üniversiteler Arası Kurul Başkanlığı (ÜAK)'nın Doçentlik Başvuru Şartlarında belirttiği tanıma göre Literatürk Academia Yayınevi, Tanınmış Uluslararası Yayınevi statüsünde bir yayınevidir. ÜAK söz konusu tanımı şu şekilde yapmıştır: "Tanınmış uluslararası yayınevi: En az beş yıldır uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten, **Türkçe dışındaki dillerde** aynı alanda farklı yazarlara ait en az yirmi kitap yayımlamış ve yükseköğretim kurumu senatosunun kararıyla alanında etkinliği ve saygınlığı kabul edilen yayınevi"dir.

Yayınladığı ve yayınlamayı planladığı kitapların seçimiyle ülkemizdeki entellektüel boşluğu doldurmaya önemli bir katkıda bulunabileceğini gösteren NKM YAYIN GRUBU özellikle iletişimden tarihe uzanan geniş alanda teorik yaklaşımlar sunan kitaplarla şimdiden yayın dünyasında kendine özgü bir yer edinmiştir. NKM YAYIN GRUBU'nun Yayımladığı 450 civarında eser bulunmaktadır ve bu eserlerin **150'den fazlası SOSYAL, BEŞERİ VE İDARİ BİLİMLER TEMEL ALANI** ile ilgili çalışmalardır.

NKM YAYIN GRUBU'nun **Türkçe dışındaki dillerde aynı alanda farklı yazarlara ait en az yirmi kitabı** bulunmaktadır. Ayrıca yayınevimizin bastırarak yayınladıkları kitaplar OCLC WORLD CART, HARVARD LIBRARY, COLUMBIA UNIVERSITY, PRICETON UNIVERSITY LIBRARY, LIBRARY UNIVERSITY OF MICHIGAN gibi uluslararası kütüphanelerde bulunmaktadır.

Bilgilerinize ve İlginize sunulur.

İSMAİL ÇALIŞKAN

NKM YAYIN GRUBU LİTERATÜRK ACADEMİA

Genel Yayın Yönetmeni

NKM İsmail ÇALIŞKAN
nuve@nuvekultur.com
NÖVE KÜLTÜR MERKEZİ LİTERATÜRK romantikkitap@gmail.com
Kürkçü Mh. Mimar Muzaffer Cd. Rampalı Çarşı No: 41
Tel: 0.332. 352 23 03 Tel & Fax: 0.332. 342 42 96
Mevlana Vergi Dairesi 233 163 10562 KONYA

KAPADOKYA ARAŐTIRMALARI

İNSAN, DOĐA VE KÜLTÜR

Editör
Ali İmamođlu



KAPADOKYA ARAŐTIRMALARI

İnsan, Doęa ve Kltr

Editr:
Doç. Dr. Ali İMAMOęLU



Kapadokya Arařtırmaları/İnsan, Doęa ve Kùltür

LITERATURK
academia 353
İnceleme-Arařtırma 331

Bu kitap ve kitabın özgün özellikleri tamamen Nüve Kùltür Merkezi'ne aittir. Hiçbir şekilde taktit edilemez. Yayinevinin izni olmadan kısmen ya da tamamen kopyalanamaz, çoęaltılamaz. Nüve Kùltür Merkezi hukukú sorumluluk ve takibat hakkını saklı tutar.

Aralık 2021

Yayinevi Editörleri: **Salih TİRYAKİ - Emre Vadi BALCI**
Genel Yayın Yönetmeni: **İsmail ÇALIŞKAN**

ISBN 978-625-7606-33-2

T.C.
Kùltür ve Turizm Bakanlıęı
Yayıncı Sertifika No: 16195

Kapak Tasarım: 
Baskı Öncesi Hazırlık: **Mehmet ATEŞ**
meh_ates@hotmail.com

Baskı & Cilt: **Bulut Dijital Matbaa San. Tic. Ltd. Şti.**
Musalla Baęları Mh. İnciköy Sk. No. 1/A Selçuklu/KONYA
KTB S. No: 48120 - Basım Tarihi: **ARALIK 2021**

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI
- Cataloging in Publication Data (CIP) -



İMAMOęLU, Ali
Kapadokya Arařtırmaları/İnsan, Doęa ve Kùltür

ANAHTAR KAVRAMLAR

1. Kapadokya Arařtırmaları, 2. İnsan, 3. Doęa, 4. Kùltür
- key concepts -
1. Cappadocia Studies, 2. Human, 3. Nature, 4. Culture



"LITERATURK", Nüve Kùltür Merkezi kuruluşudur.
www.literaturkacademia.com

   / Nkmliteraturk

M. Muzaffer Cad. Rampalı Çarşı Alt Kat No: 35-36-41
Meram / KONYA Tel: 0.332.352 23 03 Fax: 0.332.342 42 96

Ул. М. Музаффер, рынок Рампалы, нижний этаж № 35-36-41
Мерам, КОНЬЯ, тел.: +90 332 352 23 03,
факс: +90 332 342 42 96

Daęıtım: **EMEK KİTAP**
Akçaburgaz Mah. 3137. Sk. Ali Rıza Güvener İş Merkezi No: 28
Esenyurt / İSTANBUL

www.emekkitap.com - Telefaks +90 212 671 68 10

Дистрибутор: **EMEK KİTAP**
Район Акчабургаз, ул. Али Рыза 3137, бизнес центр «Гювener» № 28,
Эсеньюрт / СТАМБУЛ
www.emekkitap.com – Телефакс: +90 212 671 68 10

ORTA ASYA TEMSİLCİLİęİ:
Mikrareyon Kok Jar/23 Bishkek / KYRGYSZTAN
Tel: +996 700 13 50 00 - Telefaks: +996 552 13 50 00

ОФИС В ЦЕНТРАЛЬНОЙ АЗИИ:
Микрорайон Кок Жар/23 Бишкек / КЫРГЫЗСТАН
Тел.: +996 700 13 50 00 – Телефакс: +996 552 13 50 00

KAPADOKYA ARAŐTIRMALARI

İnsan, Doęa ve Kltr

Editr:
Doç. Dr. Ali İMAMOęLU



ÖNSÖZ

Kapadokya deyince; “60 milyon yıl önce Hasandağ ve Erciyes volkanlarının püskürmesi sonucu.....” ya da “Kapadokya, Ürgüp ve Göreme’den oluşan...” diye başlayan onca saçma kaynağa inat, doğrunun peşinde koşmak amacıyla başladığımız Kapadokya Araştırmaları’nın 3. kitabı İnsan, Doğa ve Kültür isimli eserle yola devam etmekten mutluyuz. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Coğrafya Bölümü öncülüğünde ortaya çıkan bu eser farklı disiplinlerden Kapadokya özelinde araştırmaları içermektedir. Amacımız; bilginin peşinde koşarken kendi serüvenimize de başarılı işler eklemek, farklı araştırmalar ile Nevşehir’i, Kapadokya’yı, en nihayetinde insanı ve çevreyi anlamak üzeredir. Bu eserle, yığılarak ilerleyen bilimsel bilgi duvarına bir tuğla da biz yerleştirebilirsek ne mutlu bizlere.

Bilim insanlarını bir araya getirerek Kapadokya’nın problemlerine farklı bakış açıları ile yaklaşan Kapadokya Araştırmaları/İnsan, Doğa ve Kültür isimli kitap umarız ki okuyucusuna katkı sağlayarak yeni çalışmalara zemin hazırlar. Kitaba yaptıkları katkılar sebebiyle bölüm yazarlarına ayrı ayrı teşekkür ediyor, emek veren herkesi tebrik ediyorum.

Doç. Dr. Ali İMAMOĞLU

Aralık, 2021

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	5
İÇİNDEKİLER.....	7

1. BÖLÜM

NEVŞEHİR HATIRA ORMANLARI

Prof. Dr. Ali MEYDAN

Giriş	12
Orman	13
Türkiye Ormanlarının Durumu.....	15
Ağaçlandırma.....	17
Hatıra Ormanları	18
Nevşehir Hatıra Ormanları	20
Sonuç ve Değerlendirme.....	24
Kaynakça.....	27

2. BÖLÜM

KONUM TEMELLİ TARİHİ MOBİL OYUNLAR: NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ COĞRAFYA BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİ ÖRNEĞİ

Doç. Dr. Ahmet UYSAL

1. Dijital Oyunlar ve Konum Tabanlı Mobil Oyunlar	29
2. Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Coğrafya Bölümü Öğrencilerindeki Mekânsal Bilgi Arasındaki İlişki.....	32
Kaynakça.....	37

3. BÖLÜM

NEVŞEHİR'İN COĞRAFİ İŞARETİ KABAK ÇEKİRDEĞİNİN (*Cucurbita pepo L.*) TOHUMDAN TABAĞA YOLCULUĞU

Doç. Dr. Ali İMAMOĞLU

Giriş	41
Araştırma Sahasının Yeri ve Sınırları.....	42

Nevşehir’de Arazi Kullanımı ve Tarımın Genel Durumu	44
Nevşehir’de Çerezlik Kabak Çekirdeği Yetiştiriciliğinin Genel Durumu.....	46
Nevşehir’de Kabak Çekirdeği Üretimini Etkileyen Fiziki Çevre Koşulları	46
Nevşehir’de Kabak Çekirdeği Üretimini Etkileyen Beşeri Çevre Koşulları	48
Kabak Çekirdeği Üretiminin Dünü ve Bugünü.....	49
Sonuç	53
Kaynakça.....	54

4. BÖLÜM

NEVŞEHİR İLİ MERKEZİNDEKİ TRAFİK KAZALARININ CBS İLE KAZA ANALİZİ

Öğr. Gör. Müjdet GÜNGÖR - Öğr. Gör. Dr. Fatih ADIGÜZEL

Giriş	57
Bulgular.....	62
Sonuç	71
Kaynakça.....	73

5. BÖLÜM

AVANOS’UN SAKİN ŞEHİR OLMA(MA) SÜRECİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Suna AKDERE - Doç. Dr. Şenay GÜNGÖR

1. Giriş	75
1.1. Araştırma Sahasının Yeri	76
1.2. Amaç.....	76
1.3. Yöntem	77
2. Sakin Şehir (Cittaslow) Hareketi	78
3. Avanos İlçesinin Genel Coğrafi Özellikleri.....	82
4. Avanos’un Sakin Şehir Olma(ma) Sürecinin Değerlendirilmesi.....	85
Sonuç	92
Kaynakça.....	93

6. BÖLÜM

ULUSLARARASI ÖĞRENCİLER BAĞLAMINDA NEVŞEHİR İLİ: MEVCUT DURUM, AVANTAJLAR VE DEZAVANTAJLAR

Arş. Gör. Hasan İÇEN - Doç. Dr. Ahmet UYSAL

Giriş	97
Nevşehir ve Nüfus Hareketliliği.....	98
Küreselleşme ve Uluslararası Öğrencilik	103
Nevşehir’de Uluslararası Öğrenci Varlığı	106
Sonuç: Nevşehir’in Uluslararası Öğrenciler Potansiyeli Açısından Avantaj ve Dezavantajları	109
Kaynakça.....	112

7. BÖLÜM

KAPADOKYA BÖLGESİNDEKİ İLLERİN KÜLTÜREL VERİLER AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet İMAMOĞLU

Giriş	115
Rekreasyon ve Kültür.....	116
Kültürel Veriler	118
Kaynakça.....	126

8. BÖLÜM

KAPADOKYA BÖLGESİ’NİN YENİ YAZ İNDEKSİ İLE BİYOKLİMATİK KONFOR ALANLARININ BELİRLENMESİ

Arş. Gör. Ercan VURAL

Giriş	127
Çalışma Alanı	128
Amaç ve Yöntem.....	130
Amaç.....	130
Yöntem	131
Bulgular.....	132
Sonuç ve Tartışma	135
Kaynakça.....	136

9. BÖLÜM

GÜLŞEHİR SOSYAL BİLİMLER MESLEK YÜKSEKOKULUNU TERCİH EDEN ÖĞRENCİLERİN İKAMET ETTİKLERİ İLLERİN CBS İLE MEKÂNSAL ANALİZİ

Öğr. Gör. Müjdet GÜNGÖR

Giriş	139
Yöntem	142
Bulgular.....	143
Sonuç ve Öneriler	150
Kaynakça.....	151

10. BÖLÜM

NEVŞEHİR MÜZE MÜDÜRLÜĞÜ'NE BAĞLI BİRİMLERİN (MÜZELERİN) ZİYARETÇİ POTANSİYELİ VE MEKÂNSAL DAĞILIMININ BELİRLENMESİ

Yeliz CÖMEZ - Ayşe KARİPÇİN

Doç. Dr. Şenay GÜNGÖR - Aşlı DENİZ ADIGÜZEL

Giriş	153
Çalışma Alanı ve Sınırları.....	155
Materyal ve Metot.....	156
Bulgular.....	157
Nevşehir Müze Müdürlüğüne Bağlı Birimlerin Mekânsal Dağılımı ve Yoğunluğu	157
Sonuç	170
Kaynakça.....	171

11. BÖLÜM

KAYSERİ İLİNDE WIND CHILL İNDEKSİNE GÖRE KONFOR ALANLARININ BELİRLENMESİ

Tuğrul AVCI

Giriş	175
Materyal ve Metod	178
Sonuç	187
Kaynakça.....	188

12. BÖLÜM
KARASU ÇAYI HAVZASI'NDA MORFOMETRİK ÖLÇÜMLERLE
VADI TİPLERİNİN İNCELENMESİ

Merve YILMAZ - Doç. Dr. Ali İMAMOĞLU

Giriş	191
Araştırma Sahası Yeri ve Sınırları.....	192
Araştırmanın Amacı.....	194
Araştırmanın Yöntemi	194
Bulgular.....	194
Araştırma Sahası Jeolojik Özellikleri.....	194
Karasu Çayı Havzası Profil Analizleri.....	197
Örnek Profiller	198
Profil 2	198
Profil 3	198
Profil 11	199
Profil 12	200
Vadi Oluşum Süreçleri.....	200
Sonuç	204
Kaynakça.....	204

2. BÖLÜM

KONUM TEMELLİ TARİHİ MOBİL OYUNLAR: NEVŞEHİR HACI BEKTAŞ VELİ ÜNİVERSİTESİ COĞRAFYA BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİ ÖRNEĞİ

Doç. Dr. Ahmet UYSAL*

1. Dijital Oyunlar ve Konum Tabanlı Mobil Oyunlar

Coğrafi düşünce tarihinde önemli bir yere sahip teknolojik gelişmeler, özellikle, son yıllarda coğrafya disiplinini oldukça fazla etkilemiştir. İnternetin gündelik hayatımıza girmesi ile gerçek mekân ve sanal mekân ayrımı insanın mekân ile ilişkisine yeni boyut getirmiştir. Bunun yanında Coğrafi Bilgi Sistemlerindeki gelişmeler coğrafya disiplinin de bilgi üretme tarzı da doğrudan etkilemiştir. Buna göre, coğrafya ve teknoloji arasındaki ilişki iki başlık altında değerlendirilebilir. Birincisi, teknolojik gelişmelerin toplumsal hayatı etkilemesi gibi coğrafyayı etkilemesi, ikincisi ise coğrafya disiplini içinde teknolojik gelişmelerdir.

Şüphesiz teknolojik değişim, teknolojik gelişme gibi kavramlar oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Burada sadece altı çizilmesi gereken husus, günümüz teknolojileri ile oyun anlayışının da boyut değiştirmesidir. Bilgisayar öncesi dönemde oyunlar daha çok gerçek mekân ile iç içe iken, bilgisayar, internet ve akıllı cep telefonları ile oyunlar daha çok dijital alana kaymıştır. Öyle ki, günümüzde tıpkı kültür endüstrisinde olduğu gibi oyun sadece eğlence aracı olmaktan çıkıp dijital çağda endüstrilemiştir. Kısacası, günümüzde gündelik hayatımızda dijital oyunlar önemli bir yer tutmaktadır.

Dijital oyunlar, çevrimiçi veya çevrimdışı bilgisayar veya diğer elektronik cihazların yardımıyla oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Martinez-Garza, Clark, Killingsworth, & Adams, 2016). Bir diğer deyişle çevrimiçi oyunlar dijital oyunların bir alt dalı, online bağlanma şansına sahip olan bir bölüm olarak değerlendirilir. Literatüre göz atıldığında dijital oyunların; online oyun,

* Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.

bilgisayar oyunu, çevrimiçi oyun gibi birbirinden farklı isimlerle adlandırıldığı görülmektedir. Çevrimiçi oyun, belirtilen başlıklar altında ele alınıyor olsa da bu çalışmada -içeriğinde çevrimiçi oyunu dahil eden ilk ve temel eserler dışında- özellikle çevrimiçi oyunlara odaklanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile dijital oyunların çeşitlenmesi arasında da paralellik gözlenmektedir. Oyunlar eğitici öğretici amaçlarla kullanılsa da daha çok eğlence amaçlı ve akış deneyiminin bir parçası olarak bireyleri meşgul etmektedir.

Dijital oyun literatüründe ilk olması bakımından önem arz eden “Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı” isimli yüksek lisans tezi Doğu (2006) tarafından yazılmıştır. Çalışmada, popüler kültürdeki tüketim toplumu postmodernizm çerçevesinden ele alınmış ve yeni medya kuramlarına değinilerek bilgisayar oyunlarında gündelik yaşamın sunulma şekli örnek oyun (The Sims 2) üzerinden incelemiştir.

Dijital oyunlar çevrimiçi oyunları kapsayan bir özelliğe sahiptir. Bu bakımdan alanda yazılmış ilk doktora tezi “dijital oyun” ismini içermektedir. Yengin (2010) “Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet” isimli tezi ile bu alanda kapsamlı bir çalışmayı literatüre kazandırmıştır. Tezin bulgularını ise iki çevrimiçi oyun üzerinden yorumlamıştır.

Çevrimiçi oyun literatüründe çalışmaların Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri alanlarının yoğunlaştığı gözlenmektedir. Az sayıda psikiyatrik ve psikolojik içerikli tıp alanında çalışma mevcuttur. Ancak coğrafya literatürüne bakıldığında bu konunun henüz çalışılan konular arasında yer almaması dikkat çekicidir. İnterdisipliner çalışma alanı olarak değerlendirilebilecek dijital oyunları mekânsal yönden ele alan çalışmalar da (oldukça) sınırlı(dır) sayıdadır. Örneğin Şahoğlu (2019) “Konum Tabanlı Mobil Oyunlarda Oyun Emeğinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi” isimli çalışmasında dijital enformasyon ile fiziksel mekânı bir araya getiren mobil oyunları katılımcı gözlem tekniğiyle iki yönlü olarak ele almıştır. Öncelikle kâr odaklı yaklaşımın varlığına (dikkat çekmiş), ardından oyun emeğiyle üretilen gündelik yaşamı biçimlendirerek kent mekânlarının yeniden üretilmesine odaklanmıştır.

Çevrimiçi oyunlarla ilgili başlıca eserlerden sonra diğer çalışmalara göz atıldığında Eğitim Bilimleri alanındaki araştırmaların diğer tüm alanlardan daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bilgisayar Eğitim ve Öğretim Teknolojileri, Eğitim Psikolojisi veya Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık gibi geniş bir çerçevede özellikle de ampirik çalışmaların yoğunluğundan söz edilebilir. Bu alanda çevrimiçi oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda ise “oyun bağımlılığı” çeşitli yönlerden ele alınmaktadır (Boran, 2020; Deliktaş, 2020; Şimşek, 2020; Yazıcı, 2020;

Duran, 2019; Yıldırım, 2019; Bekir, 2018; Özcan, 2018; Odabaşı, 2016). Bu çalışmalarında, lise öğrencilerinin, ergenlerin ya da üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile duygusal şema, ahlaki kimlik, bilişsel tamamlama ihtiyacı, anne tutumu, depresyon, yaşam memnuniyeti, öznel mutluluk düzeyi gibi özellikler arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yoğunlaşmıştır.

Psikoloji öncelikli olmak üzere, psikiyatri ve tıp alanları da dijital oyun konusuna eğilmişlerdir. Yüksek lisans düzeyinde ortaya konulan eserlerde de yine oyun bağımlılığının saldırgan davranış (Balıkçı, 2018; Erdemir, 2018), farkındalık (Dönmez, 2018), zekâ (Demir, 2020; Balak, 2016), obezite (Bedük, 2018), bedende kitle endeksi (Yılmaz, 2019), babanın rolü (Kitapçıođlu; 2020) gibi deęişkenler ile ilişkisi ön plandadır. Ayrıca oyunların romantik ilişkilerin başlatabildiğini vurgulayan yetişkinlerin örneklem grubu olarak deęerlendirildięi (Erdemir, 2018) ve oyun motivasyonunu odak noktasına alan (İskender, 2015) eserlerden söz edilebilir.

Oyun oynama bozukluęunun tedavisi (Nazlıgùl vd., 2017), Covid-19'un oyun bağımlılıęına etkisi (Aktaş ve Daştan, 2021), bir vaka çalışması bağlamında oyun bağımlılıęı (Ünal, 2015), problemli çevrimiçi oyun kullanımı ölçęęi geçerlik-güvenirlięi (Akın, Turan, Akın, 2015) gibi çalışmalar psikoloji alanındaki makaleden birkaçıdır.

Çevrimiçi oyunların özellikle de bağımlılık düzeyinde olanların bedende yarattığı kaygı duyarlıęı (Kahraman ve Yertutanol, 2021), fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıęına etkisi (Marufođlu ve Kutlutürk, 2021), stres düzeyi (Yaęcı, 2020) ve ayrıca akran zorbalıęı (Yalaki ve Taşar, 2019), psikososyal etmenler (Baysak vd., 2020) üzerine tıp alanında yayınlar yapılmıştır.

Dijital oyun çalışmaları kültürel üretim, tüketim, gündelik hayat ve eğlenme bağlamında kültürel çalışmalardan beslenmeye ve onu beslemeye elverişlidir (Sezgin, 2019: 49). Bu bağlamda sosyal bilimciler çevrimiçi oyunları sosyal ilişkiler (Ege ve Koullapis, 2011), kültürel dönüşüm (Gülsoy, 2019; Biricik ve Atik), tüketim kültürü/tüketici davranışı (Sormaz ve Yüksel, 2012; Altuntaş ve Kararslan, 2017; Fidan, 2020; Koçođlu, 2019) ve gündelik hayat pratikleri (Ercansunur, 2018; Topal, 2016) bağlamında ve sosyolojik açıdan (Gökçearsan ve Durakođlu, 2014; Kepenek, 2020) ele almışlardır.

Çevrimiçi oyunlar; dil (Öztekin ve Öztekin, 2020; Şimşek, 2018), kimlik (Binark ve Sütcü, 2008), medyanın oyun temsili (Koç, 2017; Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020), istihdam (Akçetin vd., 2017), oyun satın alımı (Ayvaz, 2020) konularında da deęerlendirilmiştir. Ayrıca, saldırganlık (Yeşildal vd., 2019), şiddet (Yücel ve Şan, 2018), intihar (Yılmaz ve Candan, 2018) gibi olumsuz yönlerine

de dikkat çekilmiştir. Oyun oynama platformu, oyuncu sayıları, oyuncunun oyuna bakış açısı (Tarlakazan ve Yavuz 2018) gibi farklı kriterlere göre sınıflandırılan dijital oyunlar içinde “konum tabanlı mobil oyunlar. Fiziksel bir lokasyonda konumlanan (Rashid vd., 2006) konum tabanlı mobil oyunlar üç gruba ayrılmaktadır: 1) Kesin bir lokasyon verisine dayanmayan “mobil oyunlar”; 2) Kesin GPS sinyallerin gerektiği ve herhangi bir yerde oynanan “konum bilinç oyunları”; 3) Oyundaki olaylar için dünyadaki gerçek lokasyonun özelliklerine dayanan ve küçük bir alanda oynanan “mekânsal bilinç oyunları” (Nicklas vd., 2001)

2. Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Coğrafya Bölümü Öğrencilerindeki Mekânsal Bilgi Arasındaki İlişki

Konum tabanlı mobil oyunlar ve bu oyunu oynayan oyuncuların mekânsal bilgilerinin gelişimi arasındaki ilişki harita bilgisi, fiziki ve beşeri coğrafyaya dair özellikler ve sosyalleşme başlıkları altında ele alınabilir. Söz konusu, konum tabanlı mobil oyun tarihi bir oyun olunca bu ilişkiye tarihsel ve toplumsal özellikler de eklenebilir. Konum Tabanlı Mobil Oyunlar denilince Pokemon Go, Ingress, Resources, Color Planet, Turf Wars, Zombies Run, PUBG gibi birçok oyun akla gelmektedir. Bu oyunların en temel özellikleri belli bir konumu esas almaları, gerçek ya da kurgusal mekânların varlığı, oyun içinde haritaların kullanılması ve birden çok kişi ile oynanmalarıdır. Konum Tabanlı Mobil Oyunlar özellikle son yıllarda akademik çalışmaların da konusu olmuştur. Ingress oyunu üzerinden etnografik bir bakış açısı ile konum tabanlı mobil oyunlar ve mekan algısı arasındaki ilişki (Tokgöz, 2017), konum tabanlı mobil oyunlarda oyun emeğinin metalaşması (Şahoğlu, 2019), konum tabanlı mobil oyunlardan Swarm uygulamasının paylaşım motivasyonu (Erdoğan, Özata vd, 2017) konum tabanlı mobil oyunlardan birisi olan Yer-Kutu-Keşfet’in coğrafya eğitimi ile ilişkisi (Adanalı, 2019); popüler kültür ve dijital oyunlar arasındaki ilişki (Esentaş, Güzel ve Vural, 2018), online oyun oynayan üniversite öğrencilerine dair bir model oluşturma (Arı ve Yılmaz, 2020), geleneksel oyunlardan online oyunlara sosyal değişim alanları (Kılıç, 2021) gibi konular en dikkat çekici temalardır. Mekansal yabancılaşma da bu çalışma için önemli bir kavramdır, kurgulanmış mekan üzerinde mekansal yabancılaşmayı işleyen (Altaç, 2020; Tani ve Altaç, 2021) çalışmalara bakıldığında sanal mekanın da kurgulanmış mekan olarak ele alınabileceği dikkati çekecektir. Bu bağlamda insanın mekana yabancılaşması, sanal mekan ve gerçek mekan ayrımının oyun oynayanları yabancılaştırması dikkate değer olgulardır.

Konum tabanlı mobil oyunlar iinde strateji oyunlarının yeri ayrıdır. Strateji oyunları denilince ilk akla gelen oyunlar; SimCity BuildIt, Age of Civilizations Lite, World Conqueror 3, Megapolis - Mkemmell şehri yarat, Dawn of Titans, March of Empires: Sultanların Savaşı, Mushroom Wars 2 - Epik Kule Savunma, Vainglory, Hearthstone, Grepolis gibi oyunlardır. Şphesiz bu tr iinde deęerlendirilebilecek daha farklı oyunlar da mevcuttur. Bu baęlamda, bu alıřmanın da konusunu oluřturan Hearts of Iron (elik Yreęi) adlı oyun konum tabanlı mobil oyunlar iinde strateji ve tarihsel oyun kategorisinde deęerlendirilebilir. II. Dnya Savaşı yıllarında geen oyunu oynayan oyuncular oyun vasıtası ile hem tarihi olaylara řahitlik etmektedirler hem de savařın getięi yerler hakkında bilgi edinmektedirleri. Bu yanıyla, oyun, oyuncuların harita bilgisini, topografya bilgisini ve coęrafı bilgisini arttırdıęı gibi tarihi coęrafyaya dair bakıř aısını da olumlu anlamda etkilemektedir.

Bu noktada altı izilmesi gereken bir husus vardır. Literatrde genel olarak mobil oyunların negatif ynleri zerine dair yapılan alıřmalar daha fazladır. Şphesiz, bylesi alıřmalar olgunun bir boyutunu yansıtırsa da sanal mekan ve gerek mekan ayırımının giderek azaldıęı gnmzde dijital oyunlara salt negatif bakıř aısı ile bakmak doęru deęildir. Artık oęu kiřinin gndelik hayatında nemli yer tutan dijital oyunlar ok boyutlu deęerlendirmeye muhtatır. Bu alıřmanın amacı konum tabanlı mobil oyunların olumlu ynlerinin de altını izmektir. Bu baęlamda, Nevřehir Hacı Bektař Veli niversitesi Coęrafya Blm ęrenci iinde konum tabanlı mobil oyunlar iinde strateji oyunu diyen anılan Hearts of Iron adlı tarihi mobil oyunu oynayan on ęrenci ile derinlemesine grřme yapılmıřtır. rneklem olarak coęrafya ęrencilerinin seilmesinin sebebi disiplin mekansal bir bakıř aısına sahip olduęu iin (Uysal ve İen, 2019) konum tabanlı oyunlarla doęrudan baęlantı kurulabilmesidir. Bu noktada, grece az nfusu sahip Nevřehir řehri (İen ve Uzunz, 2019) ve Nevřehir Hacı Bektař Veli niversitesi hakkında genel olarak bilgi vermek faydalı olacaktır. 2007 yılında aılan Nevřehir Hacı Bektař Veli niversitesi'nde 2021 yılı itibariyle yaklařık onbeř bin civarında ęrenci bulunmaktadır (Uysal ve İen, 2019a; Uysal ve İen, 2019b). niversite mekanlarının analizinde teknoloji nemlidir. Bu baęlamda, bu baęlamda, birok disiplin aısından mekansal analiz iin CBS kullanımını son yıllarda arttırmıřtır. iin CBS kullanımını son yıllarda arttırmıřtır. (Gngr, Vural vd; 2021). 2000 sonrası kurulan niversitelerden biri olan Nevřehir Hacı Bektař Veli niversitesi bir turizm ve spor merkezinde kurulduęu iin ayrıca nemlidir (İmamęlu vd, 2018; Uysal, Gngr vd, 2017) niversite ve teknoloji arasındaki iliřkiler gz nne alınırsa; Gngr ve etin, 2021) zellikle Nevře-

hir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi'nin merkez kampüsünün mekansal analizi dikkate değerdir (Deniz ve Gögör, 2020)



Fotoğraf 1: Hearts of Iron Konum Tabanlı Mobil Strateji Oyununda II. Dünya Savaşı Esnasındaki Devletler

Yapılan görüşmeler neticesinde harita bilgisinin gelişimi, fiziki ve beşeri coğrafya özelliklerine dair bilgilenme, tarihsel olaylara tanıklık ve tarihi bilginin gelişmesi, yabancı dil öğrenme, sosyalleşme gibi konularda konum tabanlı mobil oyunların olumlu yönlerine vurgu yapılmıştır. Oyun için aşırı vakit harcama, görme problemi ve bel ağrısı gibi çeşitli sağlık sorunları oyunun olumsuz etkisi olarak ifade edilmiştir.

Bu bağlamda, coğrafya bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Ömer'e "Bir coğrafyacı olarak mekan ve lokasyon kavramlarını biliyorsun, bildiğin veya oynadığın bilgisayar oyunları içerisinde bu iki kavrama güçlü vurgu yapan ya da oynayana coğrafi bilgiler aktarabilen oyunlar var mıdır? Sorusu sorulmuştur. Cevap şu şekildedir;

"Hoi4, Eu4 ve AOH2 gibi strateji oyunlarından ülkelerin konumları ve bayraklarını öğrendim. Fransız Guyanası adında bir ülke olduğunu ve Fransa'ya bağlı bir il olduğunu öğrendim. Fas topraklarında küçük bir İspanyol toprağı olduğunu ben oyundan öğrendim. STALKER Call Of Pripyat oyununda Pripyat şehrinde dolaşırken ki gördüğüm atmosfer beni çok etkilemişti. O meşhur dönme dolabın dibinde olmak değişik bir histi. Gerçek bir mekânda, özellikle daha önce bulunduğun bir mekânda olmak değişik bir mutluluk veriyor. Örneğin MC Flight Simulator ile evimin üzerinden geçerken, kendi şehrimi gezerken mutluluk duyuyorum. Özellikle Rpg oyunlarında, bir görev aldığımda oyun bana neresi olduğunu haritada belirtmiyor onun yerine "Kırmızı kulenin yanın-

daki bahe” gibi bir ipucu veriyor. Gideceęim yn etrafıma bakarak veya dięer nplere danıřarak buluyorum.

Grldę gibi oyuncular oyun esnasında birok coęrafi referansla kaınılmaz olarak karřılařmaktadır. Genel ereveyi dřndęmzde trafik kazasına zaten oyunların oęu zamanı veya meknı nirengi noktasına koyarak hikyelerini inřa etmiřtir. Bu nedenle rneęin ikinci dnya savařını konu alan bir oyunun Avrupa coęrafyasından baęımsız olarak planlamak mmkn deęildir. Byle tarihi bir olayı tema olarak seen oyunun tarihi olayın akıřına dair fikri olabilmesi iin coęrafya gereklidir. Aynı grřme esnasında katılımcı online oyunların bireye katkılarını ve daha zelde bunların mekan tesi ynn sosyalleřmek ve iletiřim baęlamında řu řekilde aktarmıřtır;

“Online oyunlar sayesinde dnya zerinde birok kiřiyle tanıřtım. Bazılarıyla arkadař oldum. Ben online oyunlar sosyalleřmeyi tetikliyor. Asosyal bir kiřinin sosyalleřme ihtiyacını karřılıyor. Hatta onu gerek hayatta sosyalleřmeye de teřvik ediyor. rneęin o kiři okula gittięinde aynı oyunu oynayan arkadařlarıyla konuřacak bir řeyleri olabiliyor.”

“Bence oyunlar yabancı dil ęrenme konusunda ok bařarılıdır. Online oyunlarla birlikte dnyanın her yerinden oyuncular beraber oyun oynayabilmektedir. Oyuncular birbirleriyle iletiřim halinde oldukları iin yabancı dilleri geliřir. Ayrıca hikyeler oyunlar da kelime haznesini geliřtirmeye yardımcı olur. İngilizce, tarih, matematik, Minecraft gibi oyunlarla devre kurma hatta bazı oyunlarla kodlama dahi ęrenilebilir. Oyun yapımcıları oyunlarının oynanmasını ister, hele ki bu bir online oyun ise kullanıcının hep ieride kalmasını saęlayarak bir takım elementleri oyunun iinde bulundururlar. Bylelikle oyuncular da bir baęımlılık durumu oluřabilir.”

Online oyunlar ierik bakımından olduka eřitlidir. Oyun yapımcıları rnlerini daha ilgi ekici kılabilmek iin kltrel, sosyal veya ekonomik olguları dahi oyuna katabilmektedir. Ekonomik krizler, lkenin baęımsızlık savařına iliřkin tarih ya da blgelerin ilgi ekici kltrel zellikleri bu sayede pazarlanan metalar haline getirilmektedir. Ancak bunların oyunculara bilgi olarak aktarılması hususu da olduka nemlidir. Bu konuda katılımcılardan Břra'nın bu ynde bir tecrbesi olduęunu syleyebiliriz. Daha nce hi yurtdıřına ıkmiř olmamasına raęmen Asya kıtasına karřı yoęun bir ilgi sahibi olan katılımcı aynı řekilde bu kıtaya zg iyi bir bilgi daęarcıęı da edinmiřtir. Břra'nın aktardıkları řyledir;

“Dnyanın farklı coęrafyalarında, daha nceden duymadıęım hatta bayraęını dahi grmedięim birok farklı devletin varlıęını, Hearts of Iron isimli oyun sayesinde ğrendim. Bunlardan bazıları; Bhutan, Nepal, Papua Yeni Gine, Gabon. Nepal en fazla dik-

katimi çeken yer olmuştu. Oyunda öğrendikten sonra Nepal ile alakalı belgeseller ve filmler izledim. Kültürü, doğal güzellikleri ve tarihi yapısıyla Asya'nın en güzel ülkelerinden birisi olduğunun çok geç farkına varmam üzücü olmuştu. Dini ve örfi ritüelleri en fazla dikkatimi çeken ve ilginç bulduğum yönü olmuştur.[...] Oyun oynarken coğrafi ve siyasi sınırlar ve en çokta yeni ülkeler öğrendim. Bunlar Honduras, Butan, Tibet, Liberya gibi ülkeler. Nepal, gerek siyasi yapısı gerek coğrafyası gibi özellikleri ile çok farklı bir yerdir. “

Farklı bir bakış için ise şunu sorgulamak gereklidir; online oyunların ve özellikle konum tabanlı online oyunların bireylere belli kazanımlar sunduğunu söylenirken bunun tersi mümkün değil midir? Elbette ki her konuda olduğu gibi bu konunun da artıları ve eksileri olacaktır. Öğrenciler özellikle zaman yönetimi konusunda zayıf olduklarını, online oyunların da bu zayıflıklarını iyice artırdığını belirtmiştir. Ancak genel çerçeveye baktığımızda öğrenciler bazı oyunların gelişimlerine katkıda bulunduğunun farkındadır. Bu katkıları kategorize edip ifade etmekte sorun yaşasalar da -örneğin bir öğrenci pusula kullanmayı bildiğini ve bunun ona oyunlar tarafından öğretildiği söylendikten sonra bunun farkına varmıştır- bunları hayatlarında kullanmaktadırlar. Ayrıca dijital dünyadan kopamaz bir parça olduklarının da farkındadırlar. Dijital yerleşikler olduklarından bunun dışında bir dünya düşünememekteler ve ayrıca şu anda içerisinde oldukları dünyanın dönüşüm hızına yetişebilmenin de gerekli olduğunu düşünmektedirler. Başka bir katılımcı olan Mücahit, bahsedilen bu artı ve eksi yönler kapsamında şunları belirtmiştir;

“Oyunlar kesinlikle harita ve yön becerilerine önemli derecede olumlu etki bırakmaktadır. Oynanan oyunlar sayesinde insanlar, dünya haritasını hangi ülkenin nerede olduğunu veya hangi yönün nasıl bulunacağını iyice öğrenmiş oluyorlar. Bence oyun vasıtasıyla arkadaş edinmek çok faydalı bir şey. Tabi internet ortamındaki kötü niyetli insanları da unutmamak lazım. O insanlar eğitim hayatımızda iş hayatımızda herhangi bir şey alıp satarken veya bir yere gideceğimiz zaman bizlere birçok fayda sağlarlar. Gerçekten arkadaş canlısı ve iyi niyetli insanlarla karşılaştığımız sürece bu durum bizlere bunlar gibi birçok avantaj sağlar. Oyunların en öğretici yanı, bizlere baskı altında daha hızlı karar alıp uygulama ve pratik düşünme becerisidir. Bu sayede kendi özel hayatlarımızda, kendimize daha faydalı ve yararlı kararlar verebiliriz. Özellikle yabancı dil öğretme konusunda, oyunların etkisinin okuldan dahi fazla olduğunu düşünüyorum. Çünkü kendi hayatımda öyle oldu. İngilizce becerimin oyunlar sayesinde geliştiğini rahatlıkla söyleyebilirim. Olumsuz yanları ise, bazen oyunda çok fazla zaman geçince verdiği fiziksel zararlardır. Boyun veya bel eğriliği, görme problemleri gibi sorunlar bu-

na rnek verilebilir. Ayrıca oyunlarda gereęinden fazla zaman geirmek, asosyallik veya yalnızlık gibi durumlara sebebiyet verebilir.”

Sonu olarak her ne kadar mobil oyun denilince ilk olarak baęımlılık, zaman kaybı gibi negatif zellikler akla gelse de bu tr oyunlar artık gndelik hayatımızın en nemli bir parasıdır ve negatif zelliklerin tesinde de bir bakıř aısı ile olguya bakmak gereklidir. Gnmzde gerek mekn ve sanal mekn ayrımının grece azaldığı, sanal ve gerek kavramlarının i ie getięinin grldęi en nemli alanlardan birisi de mobil oyunlardır. Bu olgunun farkına varmak onu daha verimli kullanabilmek iin planlamanın ilk adımı olacaktır.

Kaynaka

- Aketin, E., elik, U., Yaldır, A., Herand, D. (2017). Dijital Oyunlar ve İstihdam: Trkiye İin neriler. Giriřimcilik İnovasyon ve Pazarlama Arařtırmaları Dergisi, 1 (2), 136-153.
- Akın, A., Turan, M., Akın, . (2016). Problemlili evrimii Oyun Kullanımı leęi Trke Formu: Geerlik ve Gvenirlik alıřması. Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi, 5 (2), 65-78.
- Aktař, B., Bostancı, N. (2021). Covid-19 Pandemisinde niversite ęrencilerindeki Oyun Baęımlılığı Dzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. Baęımlılık Dergisi, 22 (2), 129-138.
- Alp A. F., akmak G., Sarper Kahveci M. (2020)‘Ne Bilir Kadın Oyun Oynamayı’: Kadın Oyuncuların E-Spor Deneyimleri Trkiye Klinikleri Spor Bilimleri Dergisi, Cilt.12, Sa.3, Ss.322-329.
- Alta, İ. S. (2020). Community Purified by Community: Remapping the Path to Dystopia in Ballard’s High-Rise. *Dtcf Dergisi*, 60(1), 97-118.
- Altuntař, B., Karaarslan, M. (2017). Kullanıcıların Mobil Oyun Tercihinde Etkili Olan Faktr Dzeylerinin neminin Belirlenmesi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, (19), 277-298.
- Arı, E., Yılmaz, V. (2020). niversite ęrencilerinin Online Oyun Oynama Davranıřlarının Aıklanmasına Ynelik Bir Model nerisi. International Journal Of Social Inquiry, 13 (1), 87-112.
- Ayvaz, İ. (2020). Oyun İi Satın Alımını Etkileyen Faktrler: Trkiye Pazarına Ynelik Keřifsel Bir alıřma. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Arařtırmaları Dergisi, 7 (1), 162-172.
- Balak, Z. İ. (2016). Ergenlerde evrimii oyun baęımlılığı ile somatizasyon bozukluęu ve zihin kuramı arasındaki iliřki Yksek Lisans Tezi. skdar niversitesi, İstanbul.
- Balıkı R. ocuklarda Ve Ergenlerde evrimii Oyun Baęımlılığı Ve Agresif Davranıřlar Arasındaki İliřkinin İncelenmesi. Yksek Lisans Tezi, İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakıf niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, 2018.
- Baysak, E., Yertutanol, F. D. K. řahiner, İ. V. Candansayar, S. (2020). evrimii oyun oynayanların sosyodemografik zellikleri ve oyun baęımlılıęının bazı psikososyal etmenlerle iliřkisi, Klinik Psikiyatri Dergisi, 23 (2), 196-203.
- Bekir, S. (2018). niversite ęrencilerinde evrimii oyun baęımlılığı dzeyinin duygusal řemalar, eylemlili kiřilik ve bazı deęiřkenler aısından incelenmesi (Yayımlanmamıř yksek lisans tezi). Sakarya niversitesi, Sakarya.
- Biricik, Z., Atık, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Deęiřen Oyun Kavramı Ve ocuklarda Oluřan Dijital Oyun Kltr. Gmřhane niversitesi İletiřim Fakltesi Elektronik Dergisi, 9 (1), 445-469.
- Boran, E. (2020). Ergenlerin evrimii oyun baęımlılığı ve bařa ıkma stratejileri arasındaki iliřkinin incelenmesi (Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan niversitesi, Eęitim Bilimleri Enstits, Konya.

- Büdük, S. (2018). Obez bireylerde obezite düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Büyükbaykal, C. I. Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı Ve Dijital Oyun Olgusu. Yeni Medya Elektronik Dergi – eJNM. 4 (1), 1-9.
- Deliktaş, O. (2020). Ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale.
- Deniz, A., & Güngör, Ş. (2020). Mapping with Unmanned Aerial Vehicles Systems: A Case Study Of Nevşehir Hacı Bektaş Veli University Campus. *Kastamonu University Journal of Engineering and Sciences*, 6(1), 27-32.
- Doğu, B.(2006). Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Dönmez, Ş. (2018). Çevrimiçi oyun bağımlılığının bilinçli farkındalık ve yaşam doyumu ile ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Duran, E. (2019). Anne baba tutumu ile çevrim içi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenleme-nin aracı rolü. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- Ege, G, Koullapis, N. (2011). Online Oyun Oynamanın Sosyal Bağlamı: “Warcraft” Oyuncuları Arasındaki Sosyal İlişkiler Üzerine Bir İnceleme. *Sosyoloji Dergisi*, (25), 1-20.
- Ercansungur, D. O. (2018). Çok kullanıcı çevrimiçi oyunların oyuncularının gündelik hayat pratikleri: Tribal Wars örneği. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İzmir.
- Erdemir, F. D. (2018). Yetişkinlikte Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlığının Romantik İlişkiler Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Esentaş, M, Güzel, P, Vural, M. (2018). Popüler Kültürde Rekreatif Bir Etkinlik Olarak Dijital Sporlar. *Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20 (1), 71-79.
- Fidan, B. (2020). Çevrimiçi oyun oynayan kişiler ile oyun karakterleri arasındaki bağlar ve tüketici davranışları ilişkisi: Metin2 ve League of Legends örnekleri. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- Gökçearslan, Ş. Durakoğlu, A. (2014).Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435
- Güngör, M., Vural, E., & Adıgüzel, F. (2021). Investigation of traffic accidents in the city center Of Şanlıurfa by using GIS. *Kastamonu University Journal of Engineering and Sciences*, 7(1), 74-82.
- Göngör, Ş. ve Çetin, M. (2021) Etkinlik Turizmine Katılım Tercihlerinde Instagram Kullanımın Rolü: 7. Uluslararası Portakal Çiçeği Karnavalı Örneği. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 11(3), 1409-1423.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür Ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- İçen, H. ve Uzunöz, A., 2019, Nevşehir Nüfusunun Genel Özellikleri ve Tarihsel Gelişimi. A., Uysal ve H. İcen (Eds.), *Kapadokya Araştırmaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- İmamoğlu, A., İmamoğlu, M., & Uysal, A. (2018). Nevşehir’de oryantiring sporu ve oryantiringin doğaya etkisi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 8(2), 217-230.
- İskender, Ö. (2015). Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyuncuların Bireysel Değerleri: Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Açısından Bir Değerlendirme. (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Bursa).
- Kahraman B, Kaya Yertutanol F. (2021). Çevrimiçi Oyun Oynayanlarda Anksiyete Duyarlılığı-Anxiety Sensitivity in Online Gamers. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (3), 305-313.

- Kepenek, E. B. (2020). Yeni ve Yükselen Bir Alan: Dijital Oyun Sosyolojisi. *Sosyoloji Arařtırmaları Dergisi*, 23 (2), 186-213.
- Kılıç, S. (2021). Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyuncululu Çevrimiçi Oyunlara: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Deęerlendirme. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14 (33), 39-56.
- Kitapçoęlu, S. (2020) Çevrimiçi Oyun Baęımlılıęı Olan Ergenlerde Baba Rolünün Deęerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Koç, P. (2017). Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Baęımlılık Temsili. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- Koçoęlu, D. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Baęımlılık Düzeyine Göre Tüketici Karar Verme Tarzlarının Deęerlendirilmesi. *MANAS Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 8 (2), 1815-1830.
- Martinez-Garza, M. M., Clark, D. B., Killingsworth, S. S., & Adams, D. M. (2016). Beyond Fun: Pintrich, Motivation to Learn, and Games for Learning Handbook of Research on Gaming Trends in P-12 Education (pp. 1-32): IGI Global.
- Marufoęlu S, Kutlutürk S. (2021). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Baęımlılıęının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisi. *Baęımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.
- Nazlıgöl, M. D., Bař, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluęu ve tedavi yaklaşımları: Sistematik bir gözden geçirme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 13-35.
- Odabaşı, ř. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Baęımlılıęı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi.
- Özcan, K. (2018). Motivasyonel görüşme teknięine dayalı psiko-eęitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun baęımlılıęı düzeylerine etkisi Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eęitim Bilimleri Enstitüsü, Eęitim Bilimleri Anabilim Dalı, Samsun.
- Öztekin H., Öztekin A. (2020). Dijital oyunlarda nefret söylemi ve ayrımcı dil: agar.io örneęi, *Turkish Studies - Social*, 15(1), 533-558.
- Sezgin, S. (2019). Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi Ve Yaratıcı Emek. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.
- Sormaz, F. Yüksel, H. (2012). Deęişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2012 11(3), 985 -1008.
- Şimşek, B. (2018). Çevrimiçi Oyunların Türkçenin Söz Varlıęına Etkisinin İncelenmesi. Akdeniz Üniversitesi, Eęitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Antalya.
- Şimşek, B. (2020). E-sporcuların online oyunlarda harcadıkları zamanla obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gedik Üniversitesi, Saęlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eęitimi ve Spor Bilimleri Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Tani C., & Altaç, İ. S. (2021). Ecotopia and Petroculture in JG Ballard’s “The Ultimate City”. *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 343-358.
- Tokgöz Şahoęlu, C. (2019). Konum Tabanlı Mobil Oyunlarda Oyun Emeęinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi. *Moment Dergi*, Popülizm ve Medya, 176-198.
- Topal, A. (2016). Sanal Karakterin Gerçek Gündemi: Çevrimiçi Oyunlarda Metin Tabanlı İletişim ve “World Of Warcraft” Örneęi. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli.
- Uysal, A., Güngör, ř., & Meydan, A. (2017).Üniversite Öğrencileri ve İkametgah İlişkisi/Bir Mekanın Eve Dönüştürülmesi: Nevşehir Örneęi. *Doęu Coęrafya Dergisi*, 22(38), 15-38.
- Uysal, A. ve İçen, H. (2019a). Arazi Kullanımı Deęişiminde Üniversitenin Etkisi: Nevşehir Örneęi. Y. Bektaş, F. Manav, & E. Bektaş (Eds.), I. Uluslararası Kapadokya Felsefe ve Sosyal Bilimler Kongresi (pp. 412-420). Nevşehir.

- Uysal, A. ve İcen, H. (2019). Kamusal Alanlarda Gündelik Hayatın Korku Coğrafyaları. B. Gönençgil, vd. (Eds.), I. İstanbul Uluslararası Coğrafya Kongresi (pp. 112-121). İstanbul.
- Uysal, A. ve İcen, H. (2019). Nevşehir'in Sosyoekonomik ve Demografik Dönüşümünde Hacı Bektaş Veli Üniversitesinin Rolü. Y. Bektaş, F. Manav, & E. Bektaş (Eds.), I. Uluslararası Kapadokya Felsefe ve Sosyal Bilimler Kongresi (pp. 420-428). Nevşehir.
- Uysal, A. ve İcen, H. (2019b). "Etkileşimden Birlikteliğe" Kapadokya'da İnsan-Cevre Etkileşimi. A. Uysal ve H. İcen (Eds.), *Kapadokya Araştırmaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yağcı, A. (2020). Çevrimiçi oyun bağımlılarında algılanan sosyal destek ve algılanan stres düzeyi ilişkisi var mıdır?. Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Ankara Sağlık Uygulama ve Araştırma Merkezi, Tıpta Uzmanlık Tezi. Ankara.
- Yalaki, Z., Taşar, M. (2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu?. *Ege Tıp Dergisi*, 58 (4), 336-343.
- Yazıcı, Z. N. (2020) Üniversite Öğrencilerinde Problemlerle Çevrimiçi Oyun Kullanımı, Depresyon ve Yaşam Memnuniyeti Arasındaki İlişki (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Yengin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yeşildal, M. Dömbekci, H. A. Eriş, M. A. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12 (67), 997-1005.
- Yeşilyurt, F. (2018). Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Ders Başarısına Göre İncelenmesi. *HAYEF Journal Of Education*, 15 (2), 100-121.
- Yıldırım, E. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yılmaz, M, Candan, F. (2018). Oyun Sanal İntihar Gerçek: "The Blue Whale Challenge/Mavi Balina" Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi Özel Sayısı, 270-283.
- Yılmaz, M. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Yücel, G, Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 9 (32), 87-100.



Doç. Dr. Ahmet UYSAL

1977 yılında Ordu/Ünye'de doğdu. 1998 yılında Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Coğrafya Öğretmenliği bölümünden mezun oldu. 2009 yılında İstanbul Üniversitesi Coğrafya Bölümü'nde yüksek lisansını, 2014 yılında aynı üniversitede doktora-sını tamamladı. 1999 yılında Milli Eğitim Bakanlığına bağlı olarak İstanbul'da Sosyal Bilgiler öğretmenliğine başladı. 2011 yılında Milli Eğitim Bakanlığı Yurt Dışı İlişkiler Müdürlüğü bünyesinde Londra'da Türk dili ve kültürü öğretmeni olarak çalıştı. 2016 yılında Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Coğrafya Bölümü'nde göreve başladı. Halen aynı üniversitede çalışmaya devam etmektedir. Evli ve bir çocuk babasıdır.