



# SİBER SUÇLARLA MÜCADELE DAİRE BAŞKANLIĞI

**MOBİL OYUNLAR**



# MOBİL OYUNLAR



- \* **Oyun; yetenek ve zekâ geliştirici**, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak dilimizde tanımlanmaktadır.
- \* **Dijital oyun;** Elektronik ortamlarda kişilerin karşılıklı şekilde bir araya gelerek mücadele ettikleri ortamlar olarak günümüz dünyasında var olmaktadır.



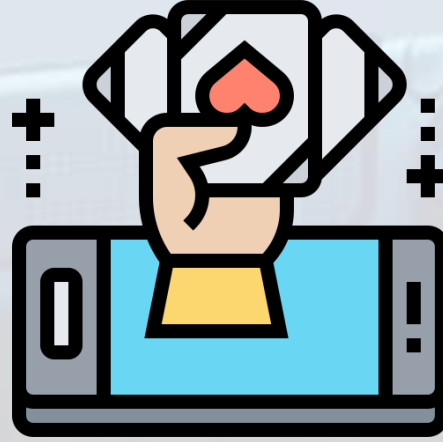
# DİJİTAL OYUNLAR



\* **Dijital oyundaki birey** kanunlarla sınırlandırılmış hayat içerisinde gündelik olarak imkânsız faaliyet ve davranışları rahatlıkla sergileyebilmekte, iç dünyasını rahatlıkla dışarı yansıtabilmektedir.



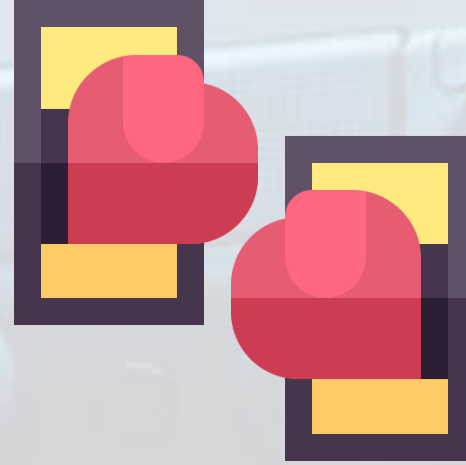
# DİJİTAL OYUNLAR



\* Dijital **oyunlar teknolojinin gelişen ve değişen** algısıyla gerçek hayat ile sanal gerçekliğin birlikte sunulduğu günümüzde, sosyal hayatın bir parçası olarak hayatımıza birçok yerinde zaman geçirmemizin ötesinde getirdiği faydaların ve kolaylıkların yanı sıra, **dijital oyun kullanımı bireysel ve toplumsal hayatımıza yönelik tehditler de barındırmaktadır.**



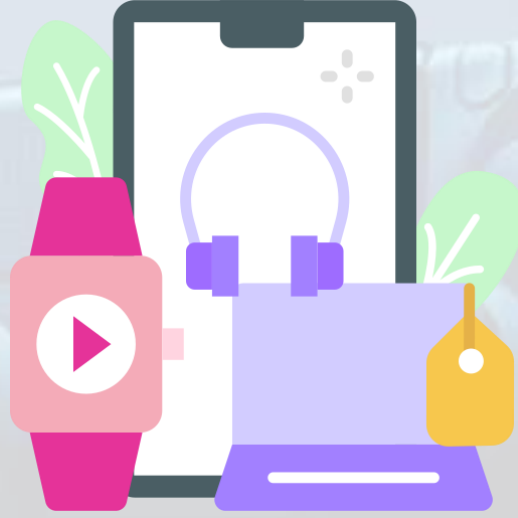
# DİJİTAL OYUNLAR



\* Dijital oyunlarda bireylere sunulan imkanlar ile çevrim içi şiddet olarak tanımlanan, **bireylerin siber zorbalıktan araçsal şiddete kadar yer alan eylemleri, zamanla kendilerinde şiddet biçimini algılamasını da etkilediği ve değiştirdiği gözlemlenmiştir.**



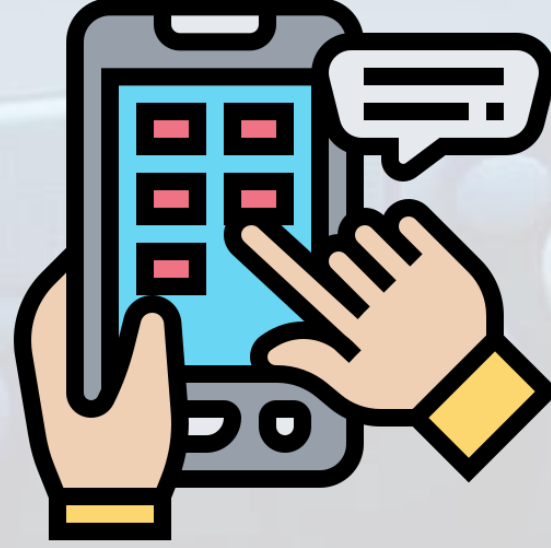
# DİJİTAL OYUNLAR



\* **Dijital platformlar, şirketler tarafından oluşturulmuş sentetik dünyalardır ve bu oyun alanları teknolojik tasarım mekanları, hiçbir anlamda gerçek olmasa bile bireylerin saatlerce zamanlarını geçirecekleri ortamlardır.**



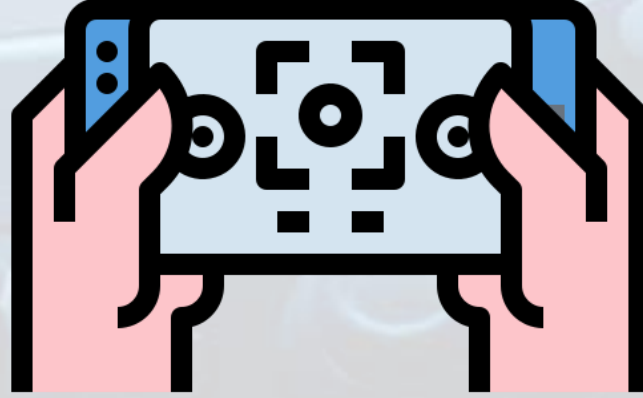
# MOBİL OYUNLAR



\* Oyuncuların oyunları oynarken oyundaki karakter ile kendilerini özdeşleştirdikleri, hayal güçlerini kullanarak karakteri kendi hayat gerçekliklerine dönüştürdükleri, oyundaki başarısızlığın kendilerini olumsuz olarak etkilediği, araştırmalarda ortaya çıkan sonuçlardan biridir.



# MOBİL OYUNLAR



\* **Oyun içerisindeki bireyler etkilenebilmekte**, zamanla, gerçeklik ile sanal arasındaki farkı algılamayı bırakan akıl, **oyun oynanmadığı saatlerde bile oyun ile meşgul olmakta**, bireyin oyundan çıkması tam manasıyla mümkün olmamaktadır.





- \* **Oyun platformları, suçlular için her geçen gün daha çekici bir hedef haline geliyor.**
- \* **Çevrim içi oyunlarda kişisel verilerinizi korumanız gerektiğini unutmayın.**
- \* **Kişisel veya finansal bilgilerinizin, kötü niyetli kişiler tarafından kolayca ele geçirilmesine izin vermeyin.**



# SİBER SUÇLARLA MÜCADELE DAİRE BAŞKANLIĞI

**MOBİL OYUNLAR**