

## **Türkiye’de Akıllı Telefon Kullanıcılarının Oyalanma Amaçlı Tercih Ettikleri Mobil Uygulamalar**

**Yelda ÖZKOÇAK**

Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi  
İletişim ve Tasarım Bölümü

### **Özet**

1970’li yıllarda yaşanan sayısal devrim ile birlikte teknolojik yeniliklerin benimsenmesi ve yayılması, ulusların gelişmişliği açısından önemli bir yere sahip olmuştur. Süreç içerisinde geliştirilen akıllı telefonlar arama ve mesajlaşmanın ötesinde donanımları ve internete bağlanabilmeleri sayesinde çok amaçlı kullanılabilirlerdir. Sıradan cep telefonlarına kıyasla ileri düzeyde işletim sistemine sahip olan ve çok sayıda uygulamayı çalıştırabilen akıllı telefonlar Android, IOS, Symbian, Windows Mobile vb. gibi işletim sistemleri ile bu sistemlere uygun olarak geliştirilmiş uygulamaları çalıştırabilirlerdir.

Akıllı telefonlar, her gün geliştirilen yüzlerce yeni uygulamanın da etkisiyle hayatın her alanında kendilerine yer edinmişlerdir. Bu uygulamalara herkesin erişebilmesine olanak tanımak amacıyla akıllı telefon işletim sistemlerine özel uygulama depoları kurulmuştur. Bu uygulama depolarında da birçok amaca yönelik binlerce uygulama mevcuttur.

Bu çalışma, akıllı telefonlardan hareketle dünyada en çok tercih edilen yeni nesil cep telefonlarından Samsung ve Apple bağlamında Türk kullanıcılarının oyalanma ihtiyaçlarını hangi uygulamaları kullanarak gidermeye çalıştıklarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Akıllı Telefon, iOS ve Android, Mobil Uygulama, Öz Belirleme, Oyalanma

### **Turkish Smartphone Users’ Mobile Application Preferences for Recreation**

#### **Abstract**

With the digital revolution occurring in the 1970s, adopting and disseminating technological innovations became important to a nation’s development. Smartphones which were produced throughout this period can connect to the Internet through hardware and can be used as multimedia tools, among others, and not just for calling and texting. Smartphones which run on Android, iOS, Symbian, Windows Mobile, etc., are advanced in comparison with ordinary mobile phone operating systems and have the ability to run multiple applications.

Smartphones find a place in every aspect of life with the help of hundreds of new applications developed every day. These applications are accessible to users through a smartphone operating system, and specific application stores have been established to access such

applications. Thousands of applications are available for many purposes in these application stores.

This study aims to find out which applications are the most preferred by Samsung and Apple smartphone users. In this study, iOS for Apple and Android for Samsung are chosen as case studies. In this context, preferences of Turkish users in the applications will be collected as quantitative data.

**Key Words:** Smart Phones, iOS and Android, Mobile Applications, Self-determination, Recreation

### Giriş

Teknolojik anlamda yaşanan gelişmeler başta yeni bilgi ve iletişim teknolojileri olmak üzere, pek çok yüksek teknoloji ürünü ve hizmeti gündelik hayatın önemli bir parçası haline getirmiştir. Teknolojiye bağlı olarak geliştirilen hizmetler de ayrı birer sektör olarak yerini almıştır (Karabulut, 1989:42).

Yeni ürün ve hizmetler tüketicinin de değişmesine yeni ilgi alanları edinmesine yol açmıştır. Özellikle, internet ve internete bağlı gelişen teknolojiler, tüketicilerin alışkanlarını etkilemiştir. Hayatı kolaylaştıran ve boş zaman yaratan teknolojiler bu bağlamda kendine has özellikleri olan bir tüketici kitlesi oluşturmuştur.

1991 yılından bu yana kullanılmakta olan Dünya Çapında Ağ (World Wide Web) hızlı bir büyüme göstermiştir. Tim Berners-Lee'nin 2007 yılında katıldığı internet konulu konsorsiyumda da değindiği gibi bu hızlı büyümenin temelinde bilgi paylaşımı, web sayfalarının oluşturulup yayınlanabilmesi ve oluşturulan sayfalara hızlı ve ucuz yollarla erişilebilmesi yatmaktadır (Lee, 2007).

Yaşanan ilerlemelere bakıldığında web servisleri sayesinde farklı dillerde yazılmış uygulamaların birbirleri ile iç içe geçmiş olduğu görülmektedir. Bu sayede uygulamalar birçok farklı teknolojik alanda kullanılmakta ve sürekli geliştirilmektedir. Web servis uygulamalarının gün geçtikçe artması ile birlikte web, statik web sayfaları olmaktan çıkıp, dinamik içerikler sunan platformlara dönüşmüştür (Casati ve Shan, 2001:143–163). Bu sayede web sayfaları, hem statik hem de dinamik sayfalar duruma gelmiştir (<http://tr.wikipedia.org/>, 27.03.2014). Web üzerinde bulunan verilerin bilgisayarlar arasında paylaşılıp yorumlanabilmesi için de yeni web servisleri oluşturulmuştur.

Web kullanımının yaygınlaşmasıyla ve talebin her geçen gün artması ile birlikte - işletim sistemleri de geliştirilerek- bu alanda kullanılacak cihazlar da çeşitlenmeye başlamıştır. Zamandan ve mekandan bağımsız olarak kullanılabilen mobil cihazlar ise bu çeşitlenmenin en iyi örneğidir.

Mobil cihazlar, 1990'lı yılların başlarından itibaren gün geçtikçe artarak daha fazla kişiye ulaşmaktadır. Çok sayıda kullanıcısının olmasıyla birlikte de sundukları teknoloji sürekli değişmekte ve gelişmektedir (Chae ve Kim, 2003:240-247).

Mobil teknolojilerindeki hızlı gelişmeler sonucunda geleneksel bilgisayar uygulamaları yerini mobil uygulamalara bırakmaya başlamıştır. Bu uygulamalar, mobil cihazlar sayesinde her zaman ve her yerde erişilip kullanılabilir niteliğe bürünmüştür. Ayrıca kişisel bilgilerin de işlenebilmesi sayesinde kullanıcılara özel, çok sayıda uygulama sunulabilmektedir.

Cep telefonları mobil cihazların en pratik ve en çok tercih edilenidir. Cep telefonlarına taşınabilir küçük cep bilgisayarlarının özelliklerinin eklenmesiyle de akıllı telefonlar üretilmiştir. Akıllı telefonlar, normal bir cep telefonundan daha fazla özelliğe sahiptir. Akıllı telefonların özelliklerinin kullanılabilir olması için yüksek işlemci performansına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda akıllı telefonlarda bilgisayarlarda kullanılanlara benzer mobil işletim sistemleri bulunmaktadır (en yaygın kullanılan işletim sistemleri; Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Android ve iOS). Özellikleri doğrultusunda mobil işletim sistemlerinin satış payları artarken mobil cihazlarda çalışan daha fazla uygulamanın geliştirilmesine çalışılmaktadır. Ayrıca akıllı telefonlarda grafik işlemciler ve donanımsal özellikler de bulunmaktadır. Bu sayede akıllı telefonlar, konuşma ve mesajlaşmanın dışında, internette gezinmek, alışveriş yapmak, bilgiye ulaşmak, müzik dinlemek, basit tasarımlar yapmak ve oyun oynamak gibi birçok avantaja sahiptir. Aslında akıllı telefonların tüm bu işlevleri gerçekleştirmesini sağlayan en temel özelliği internete bağlanabiliyor olmalarıdır. Akıllı telefonlar, WAP teknolojisi sayesinde Kablosuz ağ ve/veya GPRS bağlantısı (GPRS, 3G, 3,5 G (HSPA) ve 4G (LTE veya Wimax standartlarından biri ile)) ile internete bağlanabilmektedir. Bu işletim sistemleri sayesinde akıllı telefonlar birçok farklı amaç için tercih edilmektedir.

Mobil internet kavramı Chae ve Kim'e göre iki farklı açıdan ele alınabilmektedir (2003:240-247). Bunlar;

- Kullanıcıya ait özelliklere göre ayarlanabilen mobil cihazlar her zaman için kişinin karakter bilgilerini taşımaktadır.
- Kullanıcı istediği her yerden istediği her an internete ulaşabilmektedir.

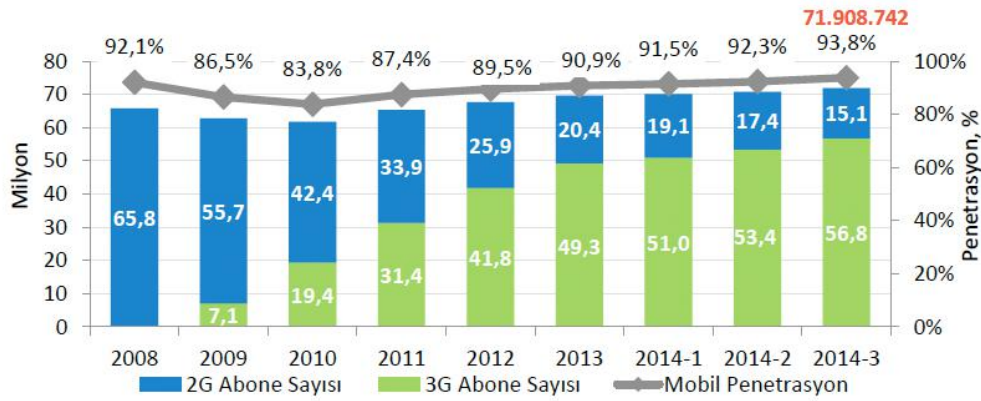
Bu nitelikleri doğrultusunda ve StatCounter'ın verileri dikkate alındığında, 2009-2012 yılları arasında mobil internet kullanımındaki artış oranının yıllık yüzde 100'ün üzerinde olduğu görülmektedir (SDE, 2012). 2009 yılında yüzde 0,7 olan mobil internet kullanımı hızlı bir artış göstermiş bu yükseliş teknoloji sektöründe yer alanların ilgisini çekmiştir.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'nun yayınladığı raporlar da cep telefonlarından internete bağlanan kullanıcı oranlarında yıllara göre artış olduğunu göstermektedir. Ipsos'un Eylül-Ekim 2013'de gerçekleştirdiği İnternet Kullanım Alışkanlıkları Araştırması ise akıllı telefonların ve mobil internet bağlantı hızının artması ile birlikte 2013 yılında yaklaşık 2,5 milyon kişinin daha cep telefonundan internet kullanmaya başladığına dikkat çekmektedir. Buna göre bir önceki yıla göre mobil internet kullanımı yüzde 15 oranında artmıştır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), 2015 yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'nın sonuçlarında ise 2013 yılında yüzde 48,9 olan internet kullanım (16-74 yaş grubundaki) oranının yüzde 55,9'a yükseldiği görülmektedir. Bir önceki yıl yayınlanan sonuçlarda bu oran yüzde 53,8'dir (<http://www.tuik.gov.tr>, <http://www.btk.gov.tr>, 25.09.2015).

	2014-2	2015-1	2015-2	Çeyrek Büyüme Oranı (2015-1...2015-2)	Yıllık Büyüme Oranı (2014-2...2015-2)
xDSL	6.655.076	6.802.510	6.864.772	0,9%	3,2%
Mobil Bilgisayardan İnternet	1.379.300	1.543.816	1.661.824	7,6%	20,5%
Mobil Cepten İnternet	27.066.363	32.391.046	33.636.811	3,8%	24,3%
Kablo İnternet	496.038	575.461	583.053	1,3%	17,5%
Eve Kadar Fiber (FTTH)	360.286	512.126	551.144	7,6%	53,0%
Binaya Kadar Fiber (FTTB)	970.636	1.002.024	1.005.080	0,3%	3,5%
Diğer	105.103	94.798	92.676	-2,2%	-11,8%
<b>TOPLAM</b>	<b>37.032.802</b>	<b>42.921.781</b>	<b>44.395.360</b>	<b>3,4%</b>	<b>19,9%</b>

**Tablo 1:** İnternet Abone sayıları 2015 Yılı 2. Çeyrek (<http://www.btk.gov.tr>, 05.10.2015)

Yukarıdaki tabloya bakıldığında, Türkiye'de toplam internet abone sayısının yıllık artışı görülebilmektedir. Mobil cepten internet kullanım rakamları ve büyüme oranları dikkat çekicidir. Aşağıdaki tabloda ise mobil abone sayıları ve bu sayının internete erişme oranları yer almaktadır.



**Şekil 1:** Mobil Abone sayıları (<http://www.webrazzi.com>, 18.08.2015)

Ayrıca yine Ipsos'un araştırmasına göre Türkiye'de mobil internet kullanan her 100 kişiden 12'si telefonuna mobil uygulama da yüklemektedir. Aynı araştırmalara göre cep telefonundan internete bağlanmanın asıl amacının sosyalleşmek olduğu vurgulanmaktadır (<http://www.ipsos.com.tr/>, <http://www.arastirmakutuphanesi.com>, 20.04.2014).

### Oyalanma İhtiyacı ve Akıllı Telefonlar

Öz Belirleme Kuramı'na (Self-Determination Theory) göre insanların üç temel psikolojik ihtiyacı vardır. Bu ihtiyaçlar özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma olarak ifade edilmektedir. Özerklik ihtiyacı bireyin faaliyetlerindeki seçme özgürlüğünü ifade etmektedir. Bu, bireyin davranışlarını belirleyebilmesi ve bağımsız olarak karar verebilmesi anlamına gelmektedir. Bu bağlamda birey seçme şansına sahip olduğu ölçüde bu ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmaktadır (Deci ve Ryan 1985-2005 aktaran Sarı vd 2011). Bireyin özgür faaliyetlerde bulunabilme arzusu farklı kültürlerde farklı yorumlanabilmekte, farklı biçimlerde ve derecelerde doyurulmaktadır (Çankaya, 2009). Bireyin içinden gelerek bir faaliyette bulunması, bunu yapabilmek için seçim yapması ve seçimlerinin sonuçlarını kabullenmesi gerekmektedir. Birey, bir faaliyette bulunurken sosyal olaylardan (geri bildirim, iletişim, ödül) etkilenmekte ve sonucunda ortaya çıkan yeterlilik duygusu da içsel güdülenmeyi artırmaktadır (Ryan ve Deci, 2000 aktaran Sarı vd 2011). Bahsedilen bu genel doyum hoş vakit geçirme, sıkıntılardan uzaklaşma, sevgi, evlilik, arkadaşlık ve iş (Diener, Suh ve Oishi, 1997; Yetim, 2001, aktaran Özer, 2009) olarak ifade edilmektedir. Bu yaklaşımlara göre tüm bu faaliyetler oyalanmak ve dolaylı olarak rahatlamak ve mutlu olmak amacıyla

gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle birey sahip olduğu olanaklar çerçevesinde kendisini oyalayabilecek herhangi bir şeye gereksinim duymaktadır.

Chin-Sheng Wan ve Wen-Bin Chiou yaptıkları bir araştırmada bireyin psikolojik ihtiyaç ve motivasyonlarını aşağıdaki gibi listelemişlerdir (aktaran Kenevir, 2013)

- a) Eğlence ve boş zaman
- b) Duygusal başa çıkma (yalnızlıkta oyalanma, can sıkıntısı, stres boşaltması, rahatlama, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı)
- c) Gerçeklikten kaçış
- d) Kişiler arası ve sosyal ihtiyaçların tatmini (arkadaşlar edinmek, dostlukların güçlendirilmesi ve bir anlamda ait olma ve tanınmanın oluşması)
- e) Başarı ihtiyacı,
- f) Heyecan ve meydan okuma ihtiyacı
- g) Güç ihtiyacı (üstünlük duygusu, kontrol arzusu ve kendine güveni kolaylaştırması).

Eğlence, duygusal başa çıkma ve başarılı olma isteği bireyin içinde bulunduğu ortamdan/durumdan kaçışını ve rahatlama gereksinimlerini de karşılamaya dönüktür. Boş zamanı değerlendirmek yani oyalanmak için tercih edilen gazete/kitap okuma, film izleme, gezinme vb modern hayat ve teknolojik yenilikler ile değişime uğramıştır. Türkiye’de 1980 sonrası dönemde gündelik yaşamın biçimlenmesinde televizyon önemli bir etkiye sahipken, mobil cihazların 1990’lı yılların başlarından itibaren çok sayıda kişiye ulaşmasıyla bireyler artık bu cihazlarla oyalanmaya başlamıştır. Zaman ilerledikçe de bu cihazları kullanmak alışkanlığa dönüşmüş ve bu cihazlarla geçirilen zaman, yaşamın her anını etkileyerek gündelik yaşamın merkezine konumlanmıştır. Teknolojik gelişmeye bağlı olarak üretilen cihazların yayılımı ve kitleselleşmesi/kitlesizleşmesi sonucunda bireyler aynı zamanda bu cihazlara zorunlu olarak ihtiyaç duyar hale getirilmiştir.

Özellikle ileri düzeyde işletim sistemine sahip olan ve çok sayıda uygulamayı çalıştırabilen akıllı telefonlar, kendilerine özgü düzenlenen işletim sistemleri ile bu işletim sistemlerine uygun olarak geliştirilmiş uygulamalar sayesinde son derece ilgi çekici özelliklere sahip olmuştur. Bu bağlamda bilgisayar ile yapabilecek her şey ve daha fazlası mekandan bağımsız / mobil olarak artık akıllı telefonlar ile gerçekleştirilebilmektedir. Ancak

tüm bu işlemleri yapabilmek için telefonlarda uygun programların yani uygulamaların bulunması gerekmektedir.

Bu bağlamda akıllı telefonlara marka ve modeline göre farklılık gösteren uygulamalar yüklenmektedir. Mobil telefonlara ve mobil uygulamalara olan ilgi, bunların kullanıcıya sağladığı avantajlar nedeni ile gün geçtikçe artmaktadır. Kullanıcılar artık bilgisayar ve web üzerinden gerçekleştirebilecekleri tüm hizmet ve işlemlere akıllı telefonlar üzerinden de erişmek istemektedirler.

Kullanıcıların yoğun ilgisi nedeni ile işletim sistemlerinin yayınladıklarını ve API'lerini (Application Programming Interface - Uygulama Programlama Arayüzü) kullanarak herhangi bir geliştiricinin bu işletim sistemlerinde çalışacak uygulamalar geliştirmesi de mümkün olmuştur. Geliştirilen bu uygulamalara herkesin erişebilmesine olanak tanımak amacıyla akıllı telefon işletim sistemlerine özel uygulama depoları kurulmuştur. Bu uygulama depolarında çeşitli amaçlara yönelik binlerce uygulama bulunmaktadır.

Pazar araştırma şirketi IDC (International Data Corporation) akıllı telefon sevkiyatlarına dair yaptığı araştırmasında 2012 yılına göre 2013 yılında akıllı telefon satışlarının yüzde 38,4 oranında arttığı gözlenmiştir. IDC'nin raporlarına göre akıllı telefon satışı, 2013 yılında 1,8 milyardır. IDC bu sayının 2016 yılında 2 milyarın üzerine çıkmasını beklemektedir. Bir yılda 275 milyon artan akıllı telefon satışıyla Güney Kore'li Samsung yüzde 31,3 ile ilk sırada, yüzde 15,3 orana sahip Amerikan Apple ikinci sırada yer almaktadır. Samsung, telefonlarında işletim sistemi olarak Android'i en fazla kullanan ve bu sisteme en çok destek veren şirkettir. Apple ise kendisinin ürettiği ve sürekli geliştirdiği iOS mobil işletim sistemini kullanmaktadır. Mobil işletim sistemlerinin market payları artarken mobil cihazlarda çalışan uygulamalar da geliştirilmektedir Her iki işletim sisteminin de kendine özgü uygulamaları bulunmaktadır. Firmalar bu uygulamaları kullanıcıları ile paylaşabilmek için çevrimiçi mağazalardan faydalanmaktadırlar. Apple'n çevrimiçi uygulama mağazası App Store, Samsung'un ise Google Play Store (Android Market adı 2012'de Google Play Store olarak değiştirilmiştir) olarak adlandırılmaktadır. 2014 yılında Samsung firmasının tercih ettiği Android işletim sistemi yüzde 84,7 ile en büyük pazar payına sahip olmuştur (<http://www.trthaber.com> 27.03.2014, <http://www.idc.com> 08.10.2015).

Top Five Smartphone Operating Systems, Worldwide Shipments, and Market Share, 2014Q2 (Units in Millions)

Operating System	2Q14 Shipment Volume	2Q14 Market Share	2Q13 Shipment Volume	2Q13 Market Share	2Q14/2Q13 Growth
Android	255.3	84.7%	191.5	79.6%	33.3%
iOS	35.2	11.7%	31.2	13.0%	12.7%
Windows Phone	7.4	2.5%	8.2	3.4%	-9.4%
BlackBerry	1.5	0.5%	6.7	2.8%	-78.0%
Others	1.9	0.6%	2.9	1.2%	-32.2%
<b>Total</b>	<b>301.3</b>	<b>100%</b>	<b>240.5</b>	<b>100%</b>	<b>25.3%</b>

**Tablo 2:** Akıllı Telefon Sevkiyat Oranları

(<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS25037214> 20.08.2014)

Akıllı telefon sahipleri, işletim sisteminin desteklediği uygulamaları telefonuna yükleyerek yazılı, sesli veya görüntülü sohbet edebilir, e-postaları alıp gönderilebilir, internet üzerindeki dosyaları görüntüleyebilir, radyo dinleyip, tv izleyebilir, gazete okuyup, çektiği fotoğrafları düzenleyebilir, basit görsel ve işitsel tasarımlarda bulunabilir, kendisine sunulan oyunlar içinden istediğini seçerek oyun oynayabilir.

### **Mobil Uygulamalar ve Türk Kullanıcıların Tercihleri**

Mobil cihazlarda kullanılan uygulamalar eskiye dayanmakla birlikte, Apple firması uygulamaların paylaşımını düzenli bir çevrimiçi yazılım mağazası haline getirip kullanıma sunan ilk şirkettir. Bu alanda ilk olması sebebiyle de Apple geniş uygulama ağına sahiptir. Ancak, IDC'nin araştırmasına göre mobil platformların başında Android gelmektedir. Android, Google ve Open Handset Alliance tarafından kodlanmış açık kaynak kodlu geliştirilmiş bir işletim sistemidir (<http://www.openhandsetalliance.com>, 26.03.2014) ve 2007 yılında Google tarafından cep telefonu işletim sistemi olarak piyasaya sürülmüştür (<http://www.samsung.com/tr>, 27.03.2014). Android işletim sisteminin açık kaynak kodlu olması farklı marka mobil cihazların da bu sistemi kullanmasına olanak sağlamıştır. Böylece Android için geliştirilen uygulamalar çok sayıda kullanıcıya ulaşmaktadır (Butler, 2011:4-7).

Google'n 2005 yılında Android Inc.'i almasıyla, Google Play Store, Android işletim sistemi uygulamalarının indirilebildiği, Google tarafından işletilen kurumsal çevrimiçi bir

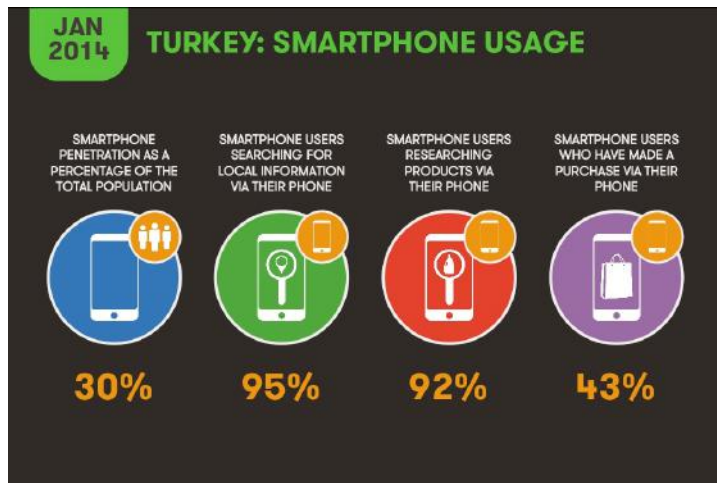


uygulama mağazası haline gelmiştir. Android için kullanılabilir 1 milyondan fazla uygulama bulunmaktadır (<http://www.samsung.com/>, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Android>, 25.03.2014). Ayrıca, Samsung akıllı telefon kullanıcıları Android'in telefonlara fabrikada yüklediği uygulamalara da sahip olabilmektedirler.

iOS (eski adıyla iPhone OS) Apple'ın başlangıçta iPhone için geliştirdiği ancak daha sonra iPod Touch ve iPad'de de kullandığı mobil işletim sistemidir. İOS Unix veri tabanlı bir işletim sistemidir ve 2008 yılında hizmet vermeye başlayan iOS işletim sisteminin uygulama mağazası AppStore'dur (<http://tr.wikipedia.org/wiki>, 27.03.2015).

İOS'un tüm özellikleri ve uygulamaları Apple telefon ekranında kutu şeklinde bulunmaktadır. Sahip olduğu özellikler nedeni ile iOS kullanımı en kolay mobil işletim sistemi olarak görülmektedir (<http://www.emresupcin.com>, 23.03.2014) ve AppStore'da 1 milyonun üzerinde uygulama bulunmaktadır. Türkiye, AppStore Aralık 2013 verilerine göre bir yılda AppStore'dan 60 milyara yakın uygulama indirilmiştir (<http://www.apple.com/tr/> 24.03.2014).

We Are Social Singapore tarafından hazırlanan Sosyal Medya, İnternet ve Mobil Kullanımı İstatistikleri 2014 raporu Türkiye dahil 24 ülkenin internet penetrasyonu, sosyal medya kullanımı, çevrimiçi geçirilen süre ve mobil cihaz kullanımı verilerini sunmaktadır. Günde ortalama 1.9 saatini mobil cihazlar aracılığıyla internette harcayan Türkiye'de aktif mobil internet abonesi 68 milyondur. Akıllı telefon kullanımları ise bilgi edinme, ürün araştırma ve satın alma olarak gruplandırılmıştır.



Şekil 2: Akıllı telefon kullanımı (<http://wearesocial.sg/> 10.08.2015)

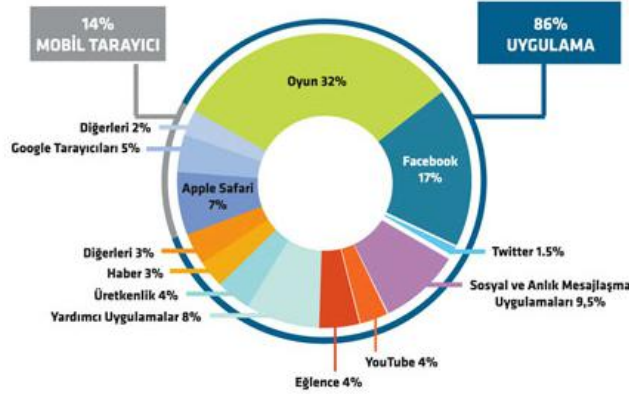
Flurry Analytics şirketinin kullanılan uygulamalar kapsamında en son 2013 yılında yaptığı araştırmaya göre farklı kategorilerde yer alan uygulamaların kullanım artışları ise aşağıda gösterilmiştir.



**Şekil 3:** Mobil Uygulama kullanımları (<http://blog.flurry.com/> 10.04.2014)

Yukarıda da görüldüğü üzere yüzde 203 ile ilk sırada yer alan mesajlaşma ve sosyal ağ uygulamalarını yüzde 149 ile telefon sistemi ile ilgili olan araçlar ve verimlilik uygulamaları takip etmektedir. Müzik, medya, eğlence, oyunlar, yaşam, spor, sağlık, haberler ve magazin kategorileri ise yüzde 30 ile yüzde 78 arasında görülmektedir. Yine Flurry Analytics şirketinin sadece iOS ve Android kullanıcılarının mobil uygulama kullanım tercihleri üzerinde yaptıkları araştırmaya göre de oyunlar yüzde 32'lik oran ile ilk sırada yer almaktadır.

## iOS ve Android'de harcanan zaman



Kaynak: Flurry

**Şekil 4:** iOS ve Android kullanıcılarının mobil uygulama kullanımları

(<http://blog.flurry.com/08.10.2015>)

Yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinin yaşamın her anında daha fazla yer kaplamasıyla, özellikle akıllı telefonlar neredeyse beden ve kimliğin bir uzantısı haline gelmiş durumdadır (Hulme ve Peters, 2001). Bu bağlamda teknolojik değişime ve gelişime paralel olarak tüketici beklentilerinde de önemli değişimler gözlenmektedir, hayatı kolaylaştıran ve boş zaman yaratan araçlara talep giderek artmaktadır. Dolayısıyla içinde yaşadığımız elektronik çağ, kendine has özellikleri olan bir tüketici kitlesi de oluşturmuştur. Bu kitle içinde mobil cihaz ve internet kullanıcıları teknoloji üreten sektörler için güdüleyici olmaktadır.

Karabulut'un da değiştiği gibi yeni ürünlerin pazarda başarılı olabilmeleri temelde tüketiciler tarafından benimsenmelerine bağlıdır (1989:42). Bu durum yüksek teknoloji ürünleri için de geçerlidir. Teknolojik yeniliğin benimsenmesi ve yayılması ne kadar hızlı olursa, firmanın rakiplerinin önüne geçmesi ve yatırım maliyetlerini karşılamaya başlaması da o denli hızlı olacaktır. Yüksek teknoloji pazarındaki firmalara bakıldığında, kazananın pazarın büyük kısmına hakim olduğu bir yapı gözlenmektedir (Viardot, 2004:41).

2000'li yıllarda küreselleşmenin etkisiyle birlikte Türk tüketicisi de dünyadaki teknolojik gelişmeleri yakından takip edebilir duruma gelmiştir. Cep telefonları, internet ve sosyal ağlar çok sayıda kullanıcıya ulaşmıştır. 2008 yılı itibarıyla Türkiye genelinde cep telefonu sahipliği yüzde 87,2'ye, internet erişimi olan hane sayısı yüzde 24,5'e çıkmış,

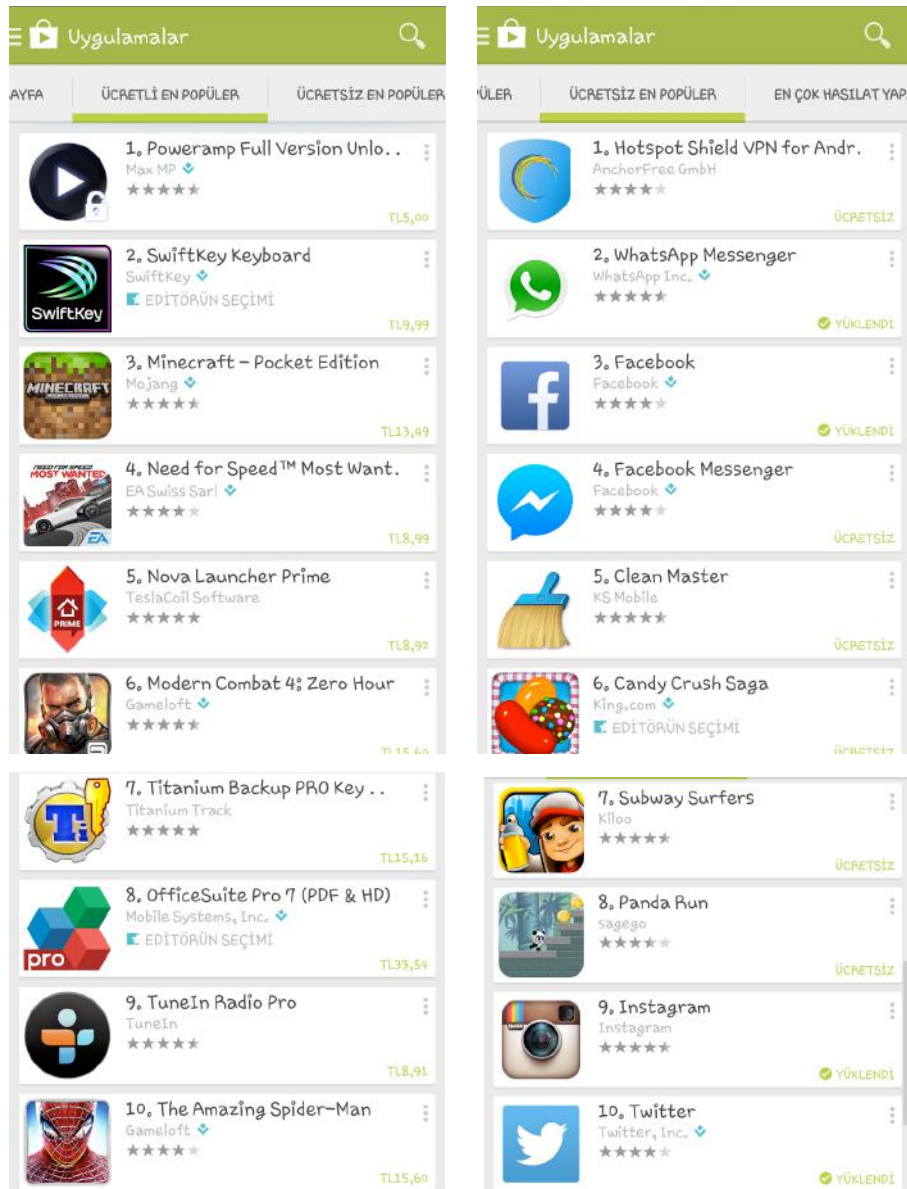
bilgisayar ve internet kullanım oranları ise sırasıyla yüzde 38,1 ve yüzde 35,8'e yükselmiştir (TÜİK, 2008, [www.tuik.gov.tr](http://www.tuik.gov.tr)). 2013 yılı Eylül ayı verilerine göre ise internet kullanımını girişimlerde yüzde 90,7, hanelerde ise yüzde 49,0'a yükselmiştir. Türkiye'de cep telefonu abone sayısı 68.911.173 internet abone sayısı 33.725.675'dir (TÜİK, 2013, [www.tuik.gov.tr](http://www.tuik.gov.tr)).

TÜİK verilerine göre 2015 yılı Nisan ayında hanelerin yüzde 96,8'inde cep telefonu veya akıllı telefon bulunmaktadır. Bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki bireylerde sırasıyla yüzde 54,8 ve yüzde 55,9'dur. 2014 yılında bireylerin yüzde 37'si mobil geniş bant bağlantı ile internete erişim sağlarken 2015 yılının ilk üç ayında yüzde 58,7'si mobil geniş bant bağlantı ile internete erişim sağlamıştır.

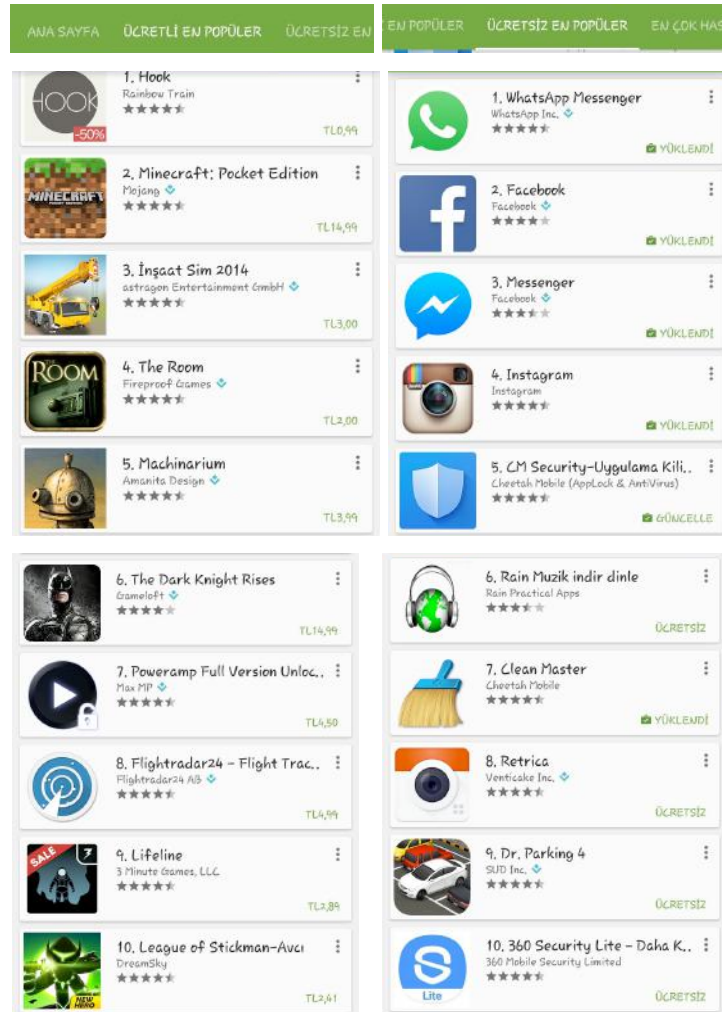
İnternet kullanım amaçları dikkate alındığında, 2015 yılının ilk üç ayında internet kullanan bireylerin yüzde 80,9'u sosyal medya üzerinde profil oluşturma, mesaj gönderme veya fotoğraf vb. içerik paylaşmıştır. Bunu yüzde 70,2 ile çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma, yüzde 66,3 ile sağlıkla ilgili bilgi arama, yüzde 62,1 ile kendi oluşturduğu metin, görüntü, fotoğraf, video, müzik vb. içerikleri herhangi bir web sitesine paylaşmak üzere yükleme, yüzde 59,4 ile mal ve hizmetler hakkında bilgi arama takip etmiştir. Bir önceki yılın ilk üç ayında ise internet kullanan bireylerin yüzde 78,8'i sosyal paylaşım sitelerine katılım sağlarken, bunu yüzde 74,2 ile çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma, yüzde 67,2 ile mal ve hizmetler hakkında bilgi arama, yüzde 58,7 ile oyun, müzik, film, görüntü indirme veya oynatma, yüzde 53,9 ile e-posta gönderme-alma olarak tespit edilmiştir.

Bu veriler ışığında çalışmada akıllı telefonlardan hareketle dünyada en çok tercih edilen yeni nesil akıllı cep telefonlarından Samsung ve Apple bağlamında Türk kullanıcılarının Mart ve Eylül 2015 tarihlerinde en çok tercih ettiği uygulamalar incelenerek oyalanma ihtiyaçlarını akıllı telefonlar ile nasıl giderdikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Google Play Store üzerinden erişilebilen en popüler/iyi 10 uygulama:



Şekil 5: En Popüler Uygulamalar (Google Play Store - Mart, 2015)



Şekil 6: En Popüler Uygulamalar (Google Play Store - Eylül, 2015)

App Store üzerinden erişilebilen en popüler/iyi 10 uygulama:

Kategoriler	En İyiler	Ücretli	Ücretsiz	En Yüksek Ciro
1	 iCaughtU! - Your Private Eye Yaşam Tarzı ★★★★☆ (8)	+ 1,79 TL		
2	 7 Dakikalık Egzersiz - 7 M... Sağlık ve Egzersiz ★★★★★ (7)	3,59 TL		
3	 Traffic Racer Oyunlar ★★★★★ (429)	+ 1,79 TL		
4	 Facetune Fotoğraf ve Video ★★★★★ (26)	5,49 TL		
5	 İngilizce Kelime Ezberleme Ka... Eğitim ★★★★★ (23)	3,59 TL		
6	 Onion Browser Yardımcılar ★★★★★ (7)	+ 1,79 TL		
7	 Retrica Pro Fotoğraf ve Video ★★★★★ (51)	3,59 TL		
8	 Worms3 Oyunlar ★★★★★ (11)	+ 1,99 TL		
9	 Afterlight Fotoğraf ve Video ★★★★★ (12)	+ 1,79 TL		
10	 Konuş ve Çevir - Konuşma ile... Referans ★★★★★ (59)	+ 1,79 TL		
Kategoriler	En İyiler	Ücretli	Ücretsiz	En Yüksek Ciro
1	 Hotspot Shield VPN for iPhone -Yasakl... Üretkenlik ★★★★★ (173)		+ AÇ	
2	 Free VPN - Onavo Prot... İş ★★★★★ (310)		+ ÜCRETSİZ	
3	 Data Counter - Data usa... Üretkenlik ★★★★★ (22)		+ ÜCRETSİZ	
4	 TunnelBear VPN Yardımcılar ★★★★★ (243)		+ ÜCRETSİZ	
5	 Opera Mini Web browser Üretkenlik ★★★★★ (87)		+ ÜCRETSİZ	
6	 Shooting Showdown 2 Oyunlar ★★★★★ (59)		+ ÜCRETSİZ	
7	 KitCamera. Fotoğraf ve V... ★★★★★ (8)		+ ÜCRETSİZ	
8	 WhatsApp Messenger Sosyal Ağ ★★★★★ (125)		AÇ	
9	 Smash Hit Oyunlar ★★★★★ (1.851)		+ ÜCRETSİZ	
10	 Flappy Feto vs Tayyo Oyunlar ★★★★★ (39)			

Şekil 7: En Popüler Uygulamalar (App Store - Mart, 2015)

Kategoriler			En Popüler			Kategoriler			En Popüler								
Ücretli			Ücretsiz			En Yüksek Ciro			Ücretli			Ücretsiz			En Yüksek Ciro		
1		Ses Çevirici - Anında Yabancı Dillerde Konuş... Seyahat ★★★★★ (65)	0,59 TL	1		Need for Speed™ No Limits Oyunlar ★★★★★ (925)	İNDİR	2		Facebook Sosyal Ağ ★★★★★ (729)	AÇ						
2		Lifeline... Oyunlar ★★★★★ (100)	0,59 TL	3		Construction Simulator 2014 Oyunlar ★★★★★ (170)	Uygulama İçin Satın Alınlar	3		Kilidi Aç Oyunlar ★★★★★ (217)	İNDİR						
3		Sleep Cycle alarm clock Sağlık ve Fitness ★★★★★ (50)	0,59 TL	4		WhatsApp Messenger Sosyal Ağ ★★★★★ (494)	AÇ	4		Afterlight Fotoğraf ve Video ★★★★★ (33)	2,69 TL						
4		Recontact: İstanbul Oyunlar ★★★★★ (19)	0,59 TL	5		Bowling King Oyunlar ★★★★★ (82)	İNDİR	5		Messenger Sosyal Ağ ★★★★★ (104)	AÇ						
5		PAUSE - Relaxation at your fingertip Sağlık ve Fitness	5,29 TL	6		Instagram Fotoğraf ve Video ★★★★★ (287)	AÇ	6		Hotspot Shield Free VPN Proxy   Tüm Sitelere ve Uyg... Üretkenlik ★★★★★ (46)	AÇ						
6		Video İndirmek Pro - Sınırsız Eğlence Eğlence ★★★★★ (70)	10,49 TL	7		YouTube Fotoğraf ve Video ★★★★★ (245)	AÇ	7		Minecraft: Pocket Edition Oyunlar ★★★★★ (438)	18,99 TL						
7		Minecraft: Pocket Edition Oyunlar ★★★★★ (438)	18,99 TL	8		Fruit Ninja Oyunlar ★★★★★ (37)	0,59 TL	8		Dr. Parking 4 Oyunlar ★★★★★ (18)	İNDİR						
8		Fruit Ninja Oyunlar ★★★★★ (37)	0,59 TL	9		Uygulama İçin Satın Alınlar		9		Uygulama İçin Satın Alınlar							
9		Uygulama İçin Satın Alınlar		10		Uygulama İçin Satın Alınlar		10		Uygulama İçin Satın Alınlar							

Şekil 8: En Popüler Uygulamalar (App Store - Eylül, 2015)

Android ve/veya iOS işletim sistemine sahip Samsung ya da Apple marka akıllı telefonu kullanan bireylerin tercih ettiği uygulamaların genel dökümü aşağıdaki tabloda belirtilmiştir:



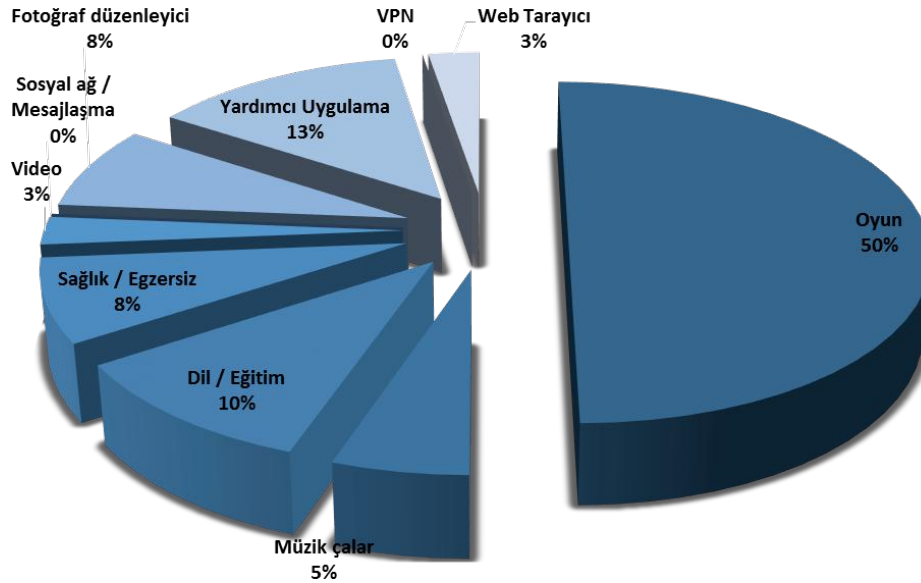
Google Play Store		App Store	
<b>Ücretli Uygulamalar</b>			
Poweramp Full	Müzik çalar	iCaughtU	Dil / Eğitim
SwiftKey Keyboard	Yardımcı Uygulama	7 Dk Egzersiz	Sağlık / Egzersiz
Minecraft-Pocket	Oyun	Traffic Racer	Oyun
Need for Speed	Oyun	Facetune	Fotoğraf düzenleyici
Nova Launcher Prime	Yardımcı Uygulama	İngilizce Kelime	Dil / Eğitim
Modern Combat	Oyun	Onion Browser	Web Tarayıcı
Titanium Backup	Yardımcı Uygulama	Retrica Pro	Fotoğraf düzenleyici
Office Suit Pro	Yardımcı Uygulama	Worms	Oyun
TuneIn Radio Pro	Müzik çalar	Konuş ve Çevir	Dil / Eğitim
The Amzing Spider	Oyun	Blek	Oyun
Hook	Oyun	Ses Çevirici	Dil / Eğitim
İnşaat Sim	Oyun	Lifeline	Oyun
The Room	Oyun	Construction Simulator	Oyun
Machinrium	Oyun	Sleep Cyle	Sağlık / Egzersiz
The Dark Knight	Oyun	Afterlight	Fotoğraf düzenleyici
Flightradar24	Yardımcı Uygulama	Recontact	Oyun
Lifeline	Oyun	Pause	Sağlık / Egzersiz
League of Stickman	Oyun	Video İndirmek	Video
		Minecraft	Oyun
		Fruit Ninja	Oyun
<b>Ücretsiz Uygulamalar</b>			
Hotspot Shield	VPN	Hotspot Shield	VPN
Whatsapp	Anlık mesajlaşma	Onavo Project	VPN
Facebook	Sosyal Ağ	Data Counter	Yardımcı Uygulama
Facebook Messenger	Anlık mesajlaşma	TunnelBear	VPN
Clean Master	Yardımcı Uygulama	Opere Mini	Web Tarayıcı
Candy Crush Saga	Oyun	Shooting Showdown	Oyun
Subway Suffers	Oyun	KitCamera	Fotoğraf düzenleyici
Panda Run	Oyun	WhatsApp	Anlık mesajlaşma
Instagram	Sosyal Ağ	Smash Hit	Oyun
Twitter	Sosyal Ağ	Flappy Feto vs Tayyo	Oyun
Cm Security	Yardımcı Uygulama (Güvenlik)	Need for Speed	Oyun
Rain Müzik	Müzik çalar	Facebook	Sosyal ağ
Retrica	Fotoğraf düzenleyici	Kilidi Aç	Oyun
Dr. Parking	Oyun	Bowling King	Oyun
360 Security	Yardımcı Uygulama	Facebook Messenger	Anlık mesajlaşma

		Instagram	Sosyal Ağ
		Youtube	Video
		Dr. Parking	Oyun

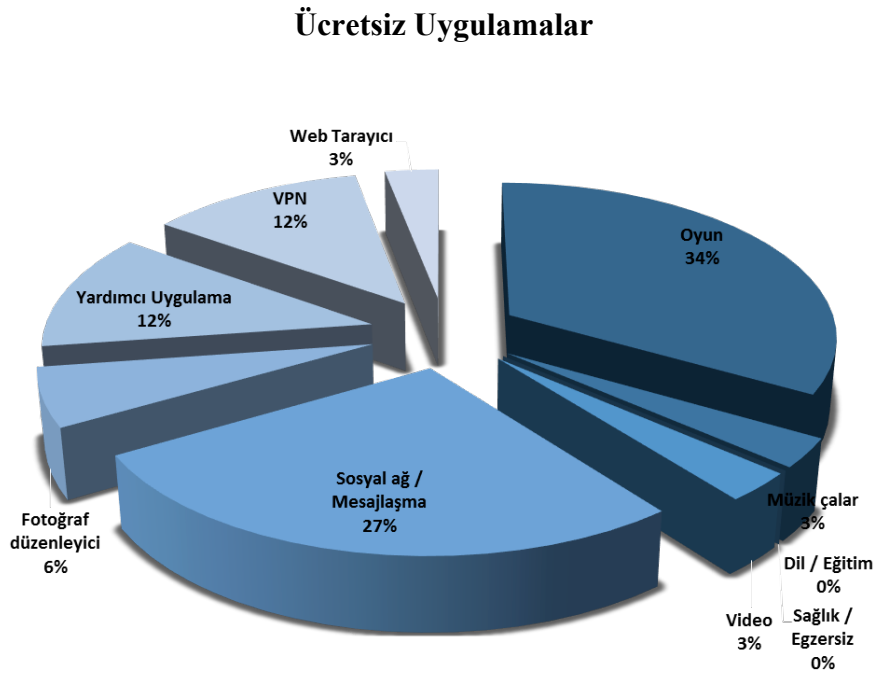
**Tablo 3:** Ücretli ve Ücretsiz Uygulamalar (Kaynak: Yazar)

Tabloda yer alan 71 uygulamanın 30 tanesi oyundur. Günümüzün vazgeçilmezi olan sosyal ağlar ise artık akıllı telefonlara işletim sistemi tarafından yüklenmiş olarak satılmaktadır. Kullanıcılar bu uygulamaların sadece güncellemeleri için uygulama mağazalarını kullanmaktadır. iOS işletim sistemine sahip Apple marka akıllı telefonu kullanan bireylerin yabancı dil için sözlük ve çevirici kullanmaları yeni telefon sürümlerine eklenen özellikler ile sağlık ve egzersiz başlığı altında değerlendirilebilecek uygulamaların tercih edilmesi ile uygulama sınıflandırmasında App Store’u, Google Play Store’dan farklılaştırmaktadır. Türkiye’de gündeme paralel olarak bazı web sayfalarına/ağlara erişimin engellenmesi nedeni ile kullanıcıların mobil cihazlar üzerinden bu sitelere girebilmek için indirdikleri Virtual Private Network (Sanal Özel Ağ) teriminin kısaltılmışı olan VPN (4 program) uygulamaları da dikkat çekmektedir.

### Ücretli Uygulamalar



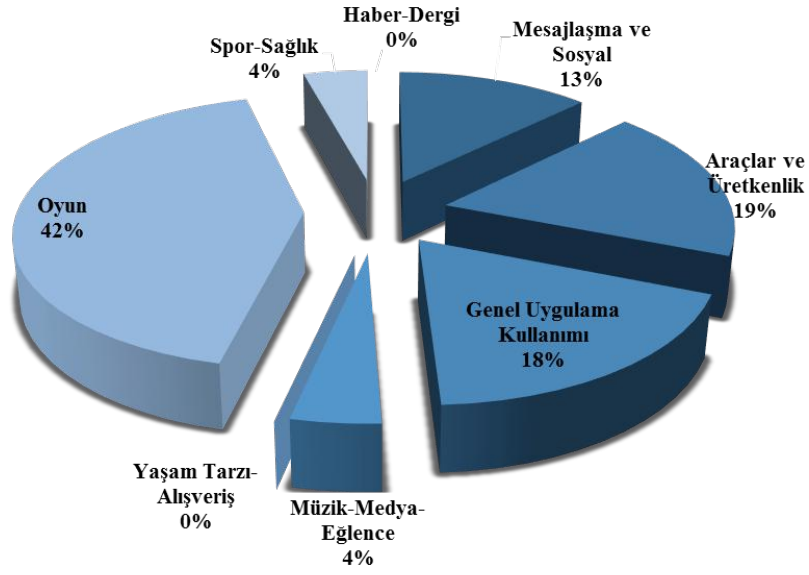
**Şekil 9:** En popüler/iyi ücretli uygulamalar (Kaynak: Yazar)



**Şekil 10:** En popüler/iyi ücretsiz uygulamalar (Kaynak: Yazar)

Yukarıdaki grafikler dikkate alındığında kullanıcıların en çok oyun uygulamaları için ücret ödediği gözlenmektedir. Sonrasında telefonun özelliklerini güçlendirmek, eğitim ve sağlıkla ilgili uygulamalar yer almaktadır. Ücretsiz uygulamaların sıralamasında da yine oyunlar ilk sırada yer almaktadır. Uygulama mağazaları, sosyal ağlar ve anlık mesajlaşma uygulamaları için güncelleme amacıyla tercih edilmektedir.

Türk kullanıcıların uygulama mağazalarından indirdikleri uygulamalar Flurry Analytics tarafından yapılan sınıflandırmaya göre değerlendirilecek olunursa aşağıdaki grafik ortaya çıkmaktadır:



**Şekil 11:** En popüler/iyi uygulamalar (Kaynak: Yazar)

Flurry Analytics şirketinin kullanılan uygulamalar kapsamında en son 2013 yılında yaptığı araştırma ile kıyaslandığında Türkiye’de haber ve dergi okumak için tasarlanan uygulamaların kullanıcılar tarafından pek ilgi çekmediği grafikte görülmektedir. Mesajlaşma ve sosyal ağ uygulamaları telefonlara yüklü olarak kullanıcıya geldiğinden bu uygulamaların da tercih oranları yine düşüktür. Grafikte de görüldüğü gibi uygulama mağazalarından en çok indirilen uygulamalar arasında yüzde 42 ile ilk sırada oyunların yer alması ile mobil oyunların son yıllardaki yükselişinin Türk kullanıcılar içinde geçerli olduğu görülmektedir. Kullanıcılar telefonları ile oyun oynamak, mesajlaşmak-sosyal ağlarda vakit geçirmek ve müzik dinlemek için uygulama kullanmaktadır.

AppStore ve Google Play’de yer alan oyun uygulamalarından elde edilen gelir tüm uygulama gelirlerinin yüzde 75’ini oluşturmaktadır. Bu nedenle son dönemde bu oyunların televizyon ekranında da oynanabilmesi için oyun konsolları tasarlandığı edinilen bilgiler arasındadır ([www.radikal.com.tr](http://www.radikal.com.tr), [www.teknokulis.com](http://www.teknokulis.com), [www.sosyalmedya.co](http://www.sosyalmedya.co), 26.02.2014).

Nielsen tarafından 2013 yılında yayınlanan 'Mobil Tüketici: Küresel Bakış' isimli raporda Türkiye’de mobil uygulamalarla harita, hava durumu ve bankacılık gibi uygulamalarının pek tercih edilmediğini de görülmektedir (<http://www.arastirmakutuphanesi.com>, 20.04.2014). Yapılan çalışmada da benzer sonuç elde edilmiştir.

Kullanıcıların oyun uygulamalarını telefonlarına yüklemeleri için pek çok neden olabileceği gibi eğlendirirken başarıyı ödüllendirmesi, gelişim hissi vermesi ve sosyalleşme ihtiyacını karşılması (özellikle çevrimiçi rakipli/eşli olanlar) nedeni ile bireylerin oyun uygulamalarını tercih etmesi en temel etkenler olarak görülebilir. Bu avantajlarının yanı sıra boş zamanların mekandan bağımsız olarak geçirilmesini sağlaması ve tüm bireylere yönelik olarak farklılaşması oyunların giderek daha fazla insana hitap etmesini sağlamaktadır (TTNET:2008, aktaran Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 2008). Özellikle bir yere giderken yolculuk sırasında oyun oynayan bireylerle sıkça karşılaşmaktadır. Hatta kimi bireylerin bu oyunlara aşırı bağımlılık gösterdiği, düzenli olarak oyun uygulamasını açtığı bilinmektedir.

Ayrıca, tek ya da çok oyunculu çevrimiçi oyunların bireylere haz verdiği de açıktır. Bireyin psikolojik ve fiziksel durumuna göre oyun tercihleri (Charlton, 2002; Griffiths ve diğerleri, 2003; Yee, 2006 aktaran Çakılcı, 2013).

- Diğer oyuncular üzerinde hakimiyet kurma/onları etki altına alma,
- Sorumluluk duygusu olmaksızın hoş zaman geçirme,
- Oyun içinde etkileşim kurabildiği sosyal bir çevreye sahip olma ve topluluk içinde hissedilen aidiyet duygusu,
- Başarı elde ederek diğerleri tarafından takdir edilme, saygınlık kazanma,
- Gerçek hayatta sergileyemediği davranışları sanal ortamda gerçekleştirebilmenin bireyde yarattığı haz olarak çeşitlendirilebilmektedir.

Oyun oynama, Öz Belirleme Kuramı'nda da belirtildiği gibi bireyin yani aslında kullanıcının özerklik ihtiyacını karşılamakta, bireyin faaliyetlerindeki seçme özgürlüğünü ifade etmektedir. Kullanıcılar istedikleri oyunu, istedikleri yer ve zamanda rakipli ya da rakipsiz, fazladan çaba sarf etmeden, oynayarak bağımsız olarak karar verebilme ihtiyaçlarını gidermektedir. Özellikle oyunu kazandığında ya da başarılı bir ilerleme gösterdiğinde ekranda yazan “kazandınız” ya da “seviye atladınız” yazısı bir ödül olarak değerlendirilmekte ve başarmanın verdiği yeterlilik duygusu içsel güdülenmeyi artırmaktadır. Bu sayede kullanıcı hoşça vakit geçirmiş, sıkıntılardan uzaklaşmış olmaktadır. Bu yaklaşımlara göre akıllı cihazlar üzerinden oyun oynamak, oyalanmak dolaylı olarak rahatlamak ve mutlu olmak amacıyla gerçekleştirilmektedir.

IDC ve App Annie'nin yayınladığı raporlar da dikkate alındığında mobil oyun uygulamalarının önemi bir kez daha dikkatimizi çekmektedir, çünkü bu uygulamalara harcanan para tüm dünyada hızla artmaktadır. Araştırmalarda, 2013'ün son çeyreğinde kullanıcıların Android oyun uygulamalarına harcadığı paranın bir sene öncesine oranla dört kat, iOS'ta ise bu harcamanın iki kat arttığı bilgisine rastlanmaktadır (www.teknolojihaberleri.com, www.sosyalmedya.co/mobil-oyun-gelirleri-rapor, 24.04.2014). Dünya genelinde 2012 yılına göre 2013 yılı içinde oyunlar yüzde 66'lık bir büyüme kaydetmiştir. Yine, IDC ve App Annie tarafından hazırlanan raporda 2013'ün son aylarında kullanıcıların yaptıkları tüm harcamaların yüzde 75'inin oyunlara yönelik olduğu görülmektedir. Ayrıca Newzoo raporuna göre 2015 yılında küresel oyun pazarında yüzde 9,4 oranında büyüme beklenmektedir. Oyun platformlarına göre harcanan tutar bakımından büyümeler karşılaştırıldığında yüzde 21 ile mobil oyunlar büyümede birinci sırada yer alırken onu yüzde 14 ile taşınabilir konsol ve tablet oyunları, üçüncü sırada ise yüzde 7 büyüme tahminiyle bilgisayar oyunları izlemektedir (<http://www.webrazzi.com/>, 24.04.2014-10.09.2015, <http://www.newzoo.com/reports/> 10.09.2015).

### Sonuç

Akıllı telefonlar, internete girebilme özelliklerinin yanı sıra modern hayatın getirdiği boş zamana ve yalnızlığa paralel olarak oyun, oyalanma ve işten uzaklaşma gibi ihtiyaçlar için çeşitli olanaklar sunduğundan bireyler tarafından tercih edilmektedir. Özellikle evden işe gidip gelirken büyük şehirlerde trafikte sıkışıp kalan bireylerin, zaman geçirmek için akıllı telefonlarında oyun oynadıkları göze çarpan durumdur. Bu oyunlarla boş anından oyalanan ve dolayısıyla kafasını boşaltarak rahatlama sağlayan bireyin elde edilen verilerin ışığında özerklik ihtiyacını da giderdiği söylenebilir. Çünkü kendine sunulan uygulamalar arasından en çok oyunları seçmesi ve tek başına oyun oynayabilmesi bireyin içini rahatlatmaktadır. Ayrıca oyunlardan aldığı puan, başarı çizelgesi vb bildirimler onun mutlu olmasını da sağlamaktadır.

Yapılan çalışma ve kaynak olarak kullanılan diğer araştırmalar da gösteriyor ki oyunlar, akıllı telefonlar üzerinden en fazla tercih edilen ve neredeyse bağımlılık yapan faaliyetlerdendir.

Hayatın sürekliliğinde bireylerin boş zamanlarında bedensel ve zihinsel olarak kendilerini yormayacak bir faaliyetle oyalanma ihtiyacında olduğu esastır. İnsanlar değişik araçlarla zaman geçirmekte ve/veya hayatı tahammül edilir hale getirmeye çalışmaktadır. Bu

açından değerlendirildiğinde oyun oynamak bahsedilen beklentileri karşılamanın en kolay yolu olarak değerlendirilebilmektedir. Grup olarak ya da birey yalnız kaldığında kendi kendine bir şeyle (!) oynarken/oynanırken, kişisel ilişkiler (arkadaş edinme) geliştirmenin yanı sıra eğlenmeye, kazanma ya da kaybetme duygusunu öğrenmeye ve dolayısıyla kimlik oluşturmaya çalışmaktadır. Kitap, dergi, gazete okuyarak kişisel tatmin sağlayamayacaklarını düşünen bireyler yolda, arkadaşlarının yanında, canları sıkıldığı boşluk buldukları ilk anda oyunlara yönelmektedirler.

### Kaynakça

- Butler, M. (2011). “Android: Changing the Mobile Landscape”, *IEEE Pervasive Computing*, Volume 10, Issue 1, NJ, USA, <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber> Erişim: 14.03.2014.
- Casati, F. ve Shan, M. (2001). “Dynamic and adaptive composition of e-services”, *Journal of Information Systems*, Volume 26, Issue 3, Oxford, UK, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=564921> Erişim: 10.02.2014.
- Chae, M., Kim, J. (2003). “What's So Different About the Mobile Internet?”, *Communications of the ACM*, Volume 46, Issue 12, NY, USA, <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=953506> Erişim: 10.02.2014.
- Çakılcı, F. E. (2013). *Çok Oyuncululuğu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı Ve Saldırganlık*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çankaya, Z. C. (2009). Özerklik Desteği, Temel Psikolojik İhtiyaçların Doyumu Ve Öznel İyi Olma: Öz-Belirleme Kuramı, *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, İstanbul.
- Karabulut, M. (1989). Tüketici Davranışları: Pazarlama Yeniliklerinin Kabulü ve Yayılışı, *İ.Ü. İşletme İktisadi Enstitüsü Yayınları*, İstanbul.
- Kenevir, F. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Ne Den Bağımlılar: Tayvan’da Bir Mülakat Çalışması. Chin-Sheng Wan- Wen-Bin Chiou, Temmuz – Aralık. *Toplum Bilimleri Dergisi*, Ankara.
- Lee, T. B. (2007). “The Mobile Web” İnternet: *World Wide Web Consortium*, <https://www.w3.org/2007/Talks/0222-3gsm-tbl/text> Erişim: 11.02.2014.
- Hulme, M. ve Peters, S. (2011). Me, My Phone and I: The Role of the Mobile Phone, [www.michaelhulme.co.uk](http://www.michaelhulme.co.uk), Erişim: 14.03.2014.
- Özer, G. (2009). *Öz-Belirleme Kuramı Çerçevesinde İhtiyaç Doyumu, İçsel Güdülenme Ve Bağlanma Stillerinin Üniversite Öğrencilerinin Öznel İyi Oluşlarına Etkileri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Sarı, İ., Yenigün, Ö., Altıncı, E. E., ve Öztürk, A. (2011). Temel Psikolojik İhtiyaçların Tatmininin Genel Öz Yeterlik Ve Sürekli Kaygı Üzerine Etkisi, *İx (4) 149-156, Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, Ankara.
- Viardot, E. (2004). Successful Marketing Strategy for High-Tech Firms. Artech House, Inc, <http://sosyalmedya.co/mobil-oyun-gelirleri-rapor> Erişim: 27.02.2014.
- Y.y. (2008). Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara.
- Tiryakioğlu, M. (Ed.) (2014).SDE Analiz, Türkiye’de Yazılım Sektörü. [http://www.sde.org.tr/userfiles/file/TURKIYEDE\\_YAZILIM\\_yuzde20SEKTORU.pdf](http://www.sde.org.tr/userfiles/file/TURKIYEDE_YAZILIM_yuzde20SEKTORU.pdf)



<http://www.apple.com/tr/iphone-5c/app-store/>  
<http://www.emresupcin.com>  
<http://www.iha.com.tr/>  
<http://www.openhandsetalliance.com>  
<http://www.samsung.com/tr>  
<http://www.trthaber.com/>  
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Android>  
<http://tr.wikipedia.org/wiki/iOS>  
<http://www.tuik.gov.tr>  
<http://www.btk.gov.tr>  
<http://www.ipsos.com.tr/>  
[http://www.arastirmakutuphanesi.com,](http://www.arastirmakutuphanesi.com)  
<http://blog.flurry.com>  
<http://www.webrazzi.com>  
<http://www.radikal.com.tr>  
<http://www.teknokulis.com>  
<http://www.sosyalmedya.co>  
<http://www.newzoo.com/reports/>